

COMPLEMENTO DE APOYO

YURI-9
manual de
autodefensa
para AJs. de Mutantes G2



Mikel Cabriada
Joseba Calle



No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del titular o titulares del Copyright.

Reservados todos los derechos, incluido el derecho de venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma de cesión del uso del ejemplar.

©LUDOTECNIA

©TELLAETXE ISUSI & ASOCIADOS

ISBN: 84-8172-023-2

Depósito legal: Bi-589-97

C/Padre Larramendi 1, Bilbao 48012

Imprime A.G. Zure S.A. Tfno (94) 471 12 43

Printed in Spain - Impreso en España

"Yuri-9" es un complemento de apoyo para MUTANTES G2 juego de rol.

YURI-9, Ref: LT/1101

Diseñado por:

Mikel Cabriada y Joseba Calle

Ilustración de portada de:

Carlos Monzón

Diseño de portada de:

J.A.Tellaetxe Isusi

Han colaborado:

Igor Arriola

Jorge Moreno

J.A.Tellaetxe Isusi

VIRI
manual de
autodefensa
para AJs. de Mutantes G2

A Bernardo, la paciencia siempre resulta recompensada.

Intro...



HEMOS querido dar a este complemento la mayor utilidad; no sólo se trata de proporcionar reglas nuevas y más detalladas sobre aspectos ya comentados en el libro básico, aunque este sea uno de los apartados más atrayentes del libro que tienes ahora en tus manos. También hemos querido dotar a este suplemento de algo más especial, más que unos consejos de cómo preparar una partida, o desarrollar correctamente un guión que, al fin y al cabo, cualquier árbitro avisado puede realizar con esmero. Se trataba de dotar de elementos adecuados para el buen desarrollo de las partidas de MUTANTES G2, dando una orientación clara y precisa sobre la interpretación en un mundo muy especial.

El no haber incluido este material en el libro básico tiene dos motivos principales: por un lado, en el nuevo diseño de los productos LUDOTECNIA se ha desterrado la tendencia de publicar "enciclopedias" de cuatrocientas páginas porque las enciclopedias asustan a quien quiera iniciarse en el juego. El otro motivo es que nos parecía que todo este material podía muy bien engrosar una guía sólo para Árbitros, a un precio más que razonable y con una profundización y detalle en los aspectos tratados que difícilmente se podían dar en el libro básico.

Sin embargo, algo había que decir sobre la correcta ambientación de las partidas, sobre todo para aquellos Árbitros que empiezan de nuevas en este universo (me consta que son bastante más de los que muchos imaginan), y dar una guía impresa de todas aquellas "reglas no escritas" de las que tanto gustan alardear a esos buenos Árbitros con unos cuantos años (y kilos) a sus espaldas.

Es posible que algunas de las secciones puedan parecer algo exhaustivas y demasiado evidentes para los que llevan años dirigiendo, pero seguro que encuentran algo que se les había pasado por alto. Las especiales relaciones entre los Servicios M, Heracles, las mafias y los agentes libres, deben ser cuidadosamente elaboradas y definidas, y se ha de tener muy en cuenta las preferencias, objetivos, puntos débiles, medios y disponibilidad de cada grupo. A pesar de que no se han dado detalles particulares de cada uno de ellos (para lo cual se están preparando los complementos sobre Servicios y agencias correspondientes), se ofrecen todos los recursos que se presentarán de inmediato en las partidas de cualquier grupo que desee estrenarse con sus nuevos mutantes. Aspectos más que oscuros de la ambientación, como pueden ser los interrogatorios o las sustancias especiales, recursos necesarios como la cantidad y calidad de la información a la que pueden acceder o el tipo de entrenamientos que deben superar, es algo que acaba planteándose bastante a menudo entre los jugadores asiduos.

Pero como en esta casa hacemos las cosas de manera especial, todos estos recursos se han planteado de manera que apoyen especialmente a la ambientación, más que confeccionarlo como un conjunto de reglas y modificadores sin más. Cada descripción de un entrenamiento, de un "modus operandi", de un recurso comúnmente utilizado por el enemigo, tiene su correspondiente explicación dentro del ámbito de actuación del universo mutante. No nos quedamos con la definición sin más, ahondamos en las razones y damos algunas anécdotas jugosas.

Por supuesto, algo destacado son los G2. Seres que pueden convertir casi en mitológicos del universo mutante. No llegan a una treintena en todo el mundo, pero resultan ser la pieza más codiciada de los Servicios M, y así lo hemos expuesto en estas páginas. Los jugadores también van a dispo-

MUTANTES G2

ner de elementos tremendamente interesantes para desarrollar más aún las posibilidades de sus personajes, sobre todo en la posibilidad del aprendizaje de nuevas capacidades que, tal y como ya quedó expuesto en el manual básico, se hacía del todo imprescindible en la ambientación.

Con todo ello, esperamos que la riqueza de guiones y las buenas horas de juego se multipliquen de manera espectacular. Esa ha sido nuestra intención desde el principio.

Sírvete a gusto.

Mikel Cabriada

“Esto era algo que estaba deseando desde hace mucho tiempo...”, me comentaba un colega y A.J. amigo mío cuando le enseñe los primeros manuscritos de este libro. Los Árbitros necesitamos más cosas como estas. Los tiempos en el rol están cambiando y la gente ya no se conforma con las típicas partidas “dungeoneras”, ni con las aburridas tramas propias de quien no se preocupa mucho ni por la ambientación ni por sus jugadores, ya sea por dejadez o por causas diferentes.

El rol ha dejado de ser un simple pasatiempo. Las nuevas tendencias marcan una serie de pautas a seguir que no se pueden desestimar, y están son, por ejemplo, preparar bien la sesión de juego, completar la trama a seguir, aprender a improvisar e incluso conocer bien a tus jugadores para poder aplicar ciertos recursos personalizados que añadan color y dinamismo. Además de aprender a defenderte, tanto de tus propios jugadores como de tí mismo y tus errores.

Yuri-9 no pretende ser una guía exhaustiva de cómo debe actuar un A.J., D.J., Master o como se te ocurra llamarte. No podemos decirte cómo tienes que actuar en todo momento y menos aun menospreciar tu propia manera de hacerlo, sólo pretendemos echarte una mano.

He sido A.J. (en una veintena de variantes diferentes para el término) durante varios años. No pretendo hacerme el interesante, simplemente quiero decirte que cuando parece que lo sabes todo sobre el tema llega el día en que las cosas se tuercen para enseñarte que, aunque tienes el poder de modificar la historia, crear universos, y destruir mundos (entre otros), eres mortal y puedes llegar a dirigir una bazofia. En esta guía pretendemos conseguir que la gente se divierta jugando tus módulos y aventuras, y no sólo eso, sino también que estén expectantes del desarrollo y de cómo se las van a arreglar para conseguir que te quedes un par de horas más.

Por supuesto no podemos darte toda la información que nos gustaría. Nos íbamos de paginas y en esta ocasión teníamos mas bien pocas. Sin embargo, la línea de complementos de apoyo sigue su camino y aunque para MG2 el próximo complemento en esta línea sea una guía (esta vez muy completa) para los jugadores, no desestimamos la idea de que tengamos una continuación sobre cómo concienciar a los jugadores, o acabar con los molestos de manera sencilla y sin conflictos aleatorios.

Un ultimo consejo: no tengas reparos en imponer sanciones a aquellos jugadores que te revienten las partidas. Y recuerda que la mejor manera de devolverle la pelota a un jugador tocapelotas es conseguir que se aburra entre gente que se divierte. Te lo digo por experiencia propia.

Ánimo y a por ellos.

Joseba Calle

Orientación de Aventuras



EL Universo de MG2 es especial. Un universo de espionaje, de gobiernos con intereses oscuros e inconfesables, de organizaciones con poder y con influencias, todos a la caza de valiosos instrumentos para reforzar sus posiciones. Y esos instrumentos son los mutantes. Los intereses, a la vez comunes y contrapuestos, de estos grupos, origina que la orientación de las partidas de MUTANTES G2 tenga unos parámetros muy especiales. En los siguientes apartados se desgranarán, punto por punto, los recursos y los mejores tratamientos para las partidas.

Reglamentación

Las reglas son la parte del juego que resuelve las situaciones con posibilidades de fallo, y que no dependen sólo de la interpretación de los jugadores. Es conveniente que también los jugadores conozcan algunos mecanismos para agilizar las partidas. Siempre se debe tener presente que las reglas están establecidas para simular acciones o acontecimientos en los que hay que definir claramente los efectos, y que no se trata de una imposición del A.J.

Reglas Básicas: Las reglas dadas en el libro básico están diseñadas de tal forma que, una vez leídas y probadas “en frío” un par de veces, se convierten en un recurso fácil de aplicar y que no restan fluidez a las partidas. Siempre que el guión lo permita, se debe potenciar la interpretación y la interacción entre PJs, y con PNJs, permitiendo realizar acciones de comunicación antes de recurrir a las tiradas, sobre todo con figurantes de cierta importancia, o ligeramente molestos. En el combate, no hay que cargar tintas en modificadores al disparo o a las acciones, si se quiere fluidez. Los modificadores son posibilidades; pero se puede recurrir a uno global si hay demasiados o dar un grado más de dificultad en la tabla (también resulta válido).

En los poderes, anotar la cantidad de BE que vaya a ser utilizada por los PJs en acciones comunes nos ahorrará problemas y, si bien esto requiere un poco más de preparación, evitará que los jugadores pasen ratos muertos sin hacer nada. Las persecuciones han de ser lo más espectaculares posibles y al igual que en los poderes se han de resolver los problemas de carreteras, tráfico, visibilidad, resistencia del vehículo, etc., en la fase de preparación de la partida.

Reglas Opcionales: Los apartados de reglas de este libro proporcionan detalles y acciones más complejas que pueden darse por la inercia de actuación de los jugadores. La Localización de Impactos se hace prácticamente imprescindible. La fatiga permite un correcto desarrollo de las escenas en las que algún PJ se vea sometido a uno de los condicionantes y por lo tanto no puede actuar con igual rapidez. El Estrés de Combate es habitual entre los agentes de primera línea y militares con experiencia, dando un rasgo psicológico diferenciador de los civiles.

Aligerando: Si tenemos a mano en todo momento la Hoja de Datos de PJs y las tablas correspondientes, se realizarán la mayoría de los cálculos, antes incluso de haber comenzado la escena en la que deban aplicarse. Las anotaciones de todos los datos de interés de los PJs (características, rasgos especiales, poderes, equipo especial, historial especialmente interesante, BEQ, fatiga o estrés acumulado), ahorrará el estar consultando constantemente las hojas de los jugadores, y mantendrá el interés centrado sobre los acontecimientos.

MUTANTES G2

Orientación

las partidas de MG2 tienen diversas y especiales orientaciones, entre las que destacan las comprometidas por la confección de los PJs y sus singularidades, especialmente por su pertenencia a un grupo u organización que les da cobertura, o por su total ignorancia del fenómeno.

Agentes de Heracles: Principalmente, hay que tener anotación precisa del historial del personaje, grado que ocupa dentro de la organización, de qué contactos y recursos externos a Heracles dispone, cuál es el protocolo de seguridad al que puede acceder, etc. La naturaleza de las misiones que puede desempeñar un grupo de PJs de Heracles es prácticamente cualquiera, aunque este tipo de agentes están más orientados hacia la lucha contra los Servicios M y las amenazas para los mutantes. A pesar de que pueden actuar casi libremente, deben acatar unos parámetros.

Eso no impide tratar asuntos privados, o verse envueltos en acontecimientos que les obligan a saltarse las normas... provocando una carencia de elementos que puede ponerles en apuros (armas, información, dinero, fármacos contra sus dolencias...), sin contar con que pueden ser objetivo preferencial de algún Servicio M.

Agentes Libres: El grupo de PJs puede muy bien ser personal retirado, fugado, o que nunca ha sido capturado y son conscientes de sus poderes. En este caso, sólo dispondrán de algún que otro contacto gracias a sus profesiones, o una ayuda "desinteresada" por parte de alguien que sí conoce sus capacidades. No tendrán acceso a ninguna de las ventajas que confiere el estar en una organización, ni armas, ni medicamentos, ni información, a no ser que lo consiguen en el mercado negro, lo que les convertiría en delincuentes, con una atención especial de los cuerpos policiales, además de la tradicional de los Servicios M.

Ignorantes: Si el grupo de PJs lo ignoran todo acerca de los mutantes, incluso que alguno de ellos lo sea, la aventura que se juegue les desvelaría esos hechos.

En este caso, siempre serían las víctimas de algún grupo mutante o cazador de mutantes. Si alguno de los PJs lo fuera, se puede utilizar la técnica de no proporcionar el reverso de la HPJ a ese jugador (ni a los demás que no lo sean),

para dársela en el momento en que "despierte". Ese momento puede ser en el de máxima tensión, cuando hayan hecho daño a un compañero o cuando están a punto de capturarlo.

Servicios M: Existe una cuarta posibilidad de juego por parte de los PJs, y es la de pertenecer a un Servicio M en toda regla, y no como preámbulo de aventuras de mutantes fugados.

Esto tiene sus inconvenientes y sus ventajas: la única manera de realizar acciones más o menos libres es desobedeciendo las órdenes y arriesgándose a una "reimprimación", o incluso, a una eliminación por un acto demasiado grave. Por otro lado, siempre van a disponer de una cobertura excelente, colaboración activa, e incluso subordinación, de las fuerzas armadas locales, y una disponibilidad de equipo, armas y atención médica preferencial.

Si se tiene suficiente poder, o experiencia, es posible que cuenten con cierta autonomía, que estará asegurada por su patriotismo, convencimiento de causa, o por los beneficios materiales casi sin límites de los que disponen, aunque ser esclavo de sus propios vicios no creo que le resulte agradable a ningún jugador, y menos sabiendo que lo pueden "retirar" si se hace demasiado ambicioso.

Preparación

Son cinco los elementos clave dentro de la partida y de la trama que se va a desarrollar en una sesión de juego: el Guión, los PNJs, los Lugares, los Acontecimientos y los Enlaces que hay entre todos ellos. Tienen requerimientos diferentes, dependiendo de la orientación que se quiera dar.

El Guión: Los guiones pueden seguir dos baremos: Lineales o Complejos.

Los lineales, serían aquellos en los que la acción y el enfrentamiento con PNJs es constante, y tras uno viene otro, resolviendo una situación y enfrentándose a otra, porque ya tienen la pista que les lleva al siguiente. Operaciones de comando e infiltración en el territorio enemigo; rescate de compañeros o mutantes capturados; enfrentamiento con unidades de élite de Servicios M en medio de un país en guerra; rastreo de personal peligroso huido... Un vistazo a los periódicos e informativos de televisión nos pueden dar multitud de ideas.



Los guiones complejos, son los que, además de tener un objetivo, permiten subtramas con implicaciones de personas de las que ni habrían llegado a sospechar nunca; trapos sucios de un personaje importante, con responsabilidad o amigo de los PJs (incluso uno de los personajes); manipulación de los PJs para culparlos de asuntos turbios o para que consigan información sensible, etc. En este tipo de módulos la acción puede ser escasa o muy puntual. La trama de la aventura y las motivaciones de personajes y de PNJs no están condicionados por las situaciones de acción, sino que éstas se dan como resultado de las investigaciones que realicen.

Cuando los jugadores interpretan a PJs que lo ignoran todo sobre los mutantes, la cosa es mucho más sencilla pues puede resultar que sean las víctimas de alguna agencia, o que descubran el "asunto" por medio de sus profesiones o de sucesos que les involucran.

Los PNJs: Los PNJs enemigos que surjan a lo largo de la aventura tendrán que estar a la altura de las circunstancias. La mayoría de los agentes que sirven en los Servicios M están altamente cualificados y entrenados para operar contra agentes enemigos, por lo que si los PJs tienen niveles bajos, lo mejor es no ponérselo demasiado difícil y enfrentarlos más a agentes de servicios de inteligencia normales (si es que los oficiales de un servicio secreto son personas normales), a policías o agentes de Servicios M no

mutantes (los típicos agentes de base que no conocen realmente su cometido con mutantes).

Si tienen niveles bajos, tampoco les van a encomendar misiones de alto riesgo. Los PNJs amigos o coparticipes de la misión, han de estar también compenetrados con los PJs, para evitar que los echen a la boca del lobo o que éste se convierta en el "arreglalotodo". Para el resto, con unas líneas (si tienen algo de importancia), será suficiente, tomando los datos de PNJs Comunes que damos en este libro.

Los Acontecimientos: Habrá un número indeterminado de sucesos que no estarán diseñados, y que serán producidos por la acción de los jugadores, pero que en su mayoría se resolverán fácilmente pues son comunes (combates, persecuciones...).

Los que están diseñados deben tener una definición clarísima. El momento en el que sucedan, los participantes, los procesos y sus efectos, han de estar bien calculados, incluyendo la posible incidencia de los PJs. Los acontecimientos más espectaculares son aquellos en los que los PJs no pueden hacer nada por evitarlos. Tener trazado un "horario de sucesos" obliga a tener una percepción clara (con cronómetro si hace falta) del tiempo de juego, que hará actuar a los PJs con un poco menos de dejadez, aunque marcando un pequeño margen, al fin y al cabo, los PJs son los protagonistas de la aventura.

MUTANTES G2

Los Lugares: El tener bien definidos los lugares, tanto los comunes como los importantes, es del todo necesario. Si se describen lugares reales, hay que ser lo más fiel posible a la realidad, no nos vayamos a encontrar con un jugador que haya estado allí y "metamos la zarpa". Las personas que se pueden encontrar en esos sitios, su actitud, incluso los tonos, colores e iluminación son importantes.

Facilitar a los jugadores todo tipo de material gráfico, desde mapas de la zona, hasta fotografías de lugares (reales o similares a los de la acción), pasando por dibujos de personas o situaciones, es muy conveniente y puede ahorrar mucho tiempo que permita emplearlo en preparar escenas o en realizar esos cálculos de las acciones de los PNJs de turno.

Enlaces: En ocasiones, es muy necesario trazar un "mapa de enlaces", con las relaciones que tengan PNJs con otros figurantes, con lugares y con acontecimientos. Sobre todo si se trata de un guión complejo en el que cada PNJ puede estar implicado en varios acontecimientos, o los acontecimientos son comunes a varios lugares, sin olvidarnos del lapso de tiempo en el que han de ocurrir las cosas, y la influencia que puedan llegar a tener los PJs.

Este mapa se ha de tener siempre a mano, junto con la cronología de sucesos, para no perdernos, reservando espacios para cuando los PJs hallan contactado con tal o cual PNJ, y la reacción de este último a su intervención.

Representación

La labor del A.J. como vehículo de las experiencias recreadas, exige un esfuerzo considerable para hacer comprensible lo preparado.

Ritmo: Toda aventura necesita de un ritmo para que los jugadores puedan disfrutar de la misma. A pesar de lo que tú, como A.J. les requieras a los jugadores a la hora de describir los acontecimientos que van apareciendo, siempre acabarán por darse una serie de escenas que no estarán ajustadas a lo previsto, y a las que hay que hacer "casar" con lo preparado, pues no es posible eliminarlas.

Si se trata de escenas de acción, lo conveniente es que sean trepidantes, con acción muy rápida, lo que obliga a unificar el "tiempo de

juego" y el "tiempo real" para que los jugadores reaccionen a las propuestas de las escenas. No es conveniente dar más de tres segundos de reacción (ni menos), consiguiendo así que los jugadores se vean imbuidos en el desarrollo de la acción. Cuando se trata de escenas de máxima tensión, aunque no sean combates o de uso de poderes (infiltrarse en una área de seguridad desde un ordenador, sustraer los documentos de una archivador o estar figando en el apartamento de un agente mientras está en la terraza de un bar), también es conveniente darle un ritmo frenético, en el que no es necesario unificar tiempos, pero sí dar toques dramáticos a la escena.

Narración: Toda descripción que se haga en la partida, tiene que estar adecuada al tipo de guión y a la ambientación. Los pormenores de la trama introductora, las motivaciones de los PNJs y cualquier otro dato a describir, no deberán ser extensos ni pesados. La narración de acontecimientos puede tener todos los tintes dramáticos que se crean convenientes.

Cuando se narra la noticia que retransmiten por televisión, hay que ser lo más rastrero posible a la hora de tergiversar lo acontecido, o de lanzar hipótesis que hagan rechinar los dientes a los jugadores.

Interpretación: Como todo A.J. que se precie, el interpretar a los PNJs es una de las partes fundamentales para que los jugadores se sientan sumergidos en la trama preparada. Los PNJs de los Servicios M, y cualquier otro enemigo, han de dar auténtico miedo, por fríos e inexpresivos, o por sádicos e irónicos.

Los registros de voz diferentes, las miradas expresivas (o inexpresivas), los ademanes exagerados, o los gestos de achaques de una ancianita dan el toque de distinción a la información que se está proporcionando a los PJs.

Improvisación: Una aventura en la que estén previstas todas las situaciones sería altamente deseable, y naturalmente fantástico, pero la imaginación de los jugadores suele ser tal que resulta imposible encontrarse con esta posibilidad. Hay que ser flexible y perfectamente capaz de improvisar pequeñas escenas para cuando los jugadores se dedican a realizar preguntas extrañas a quien no corresponde, o a entrar al asalto en la casa del portero que no le había querido decir donde vivía fulano.

El que aparezca un PNJ amigo que les de un soplo interesante (aunque no quiera decir absolutamente nada) o el encuentro con un superior siempre es más útil y les puede reconducir más fácilmente que la aparición de un grupo de asalto del CDFC dispuesto a hacerles picadillo, y desencadenar la destrucción de media ciudad.

Recursos

Existen una serie de "condiciones de juego" común a todos los juegos, pero que en MG2 toma un especial significado y han de ser desarrollados especial y cuidadosamente.

Ambientación: En MG2 los lugares donde tienen ocasión los acontecimientos, resultan casi tan importantes como los poderes que puedan tener los jugadores. Cuando se trata de partidas que se desarrollan en ciudad, hay que tener previstas cosas como la distribución de las fuerzas enemigas, en cuánto tiempo pueden llegar los servicios de seguridad o de emergencia al lugar elegido, el estatus social de los pobladores de esa zona, horarios comerciales, rutas de transportes urbanos, etc. Lo necesario para que los jugadores se sientan en una ciudad de verdad.

Cuando se trata de zonas rurales: el tipo de industria y los horarios de los pobladores es importante (si hay ganado vacuno es interesante saber que se ordeñan una hora antes del amanecer), y todo tipo de instalaciones de energía y agua. Si hay patrullas rurales, o si hay bandidos (sobre todo en los países del Este donde resultan especialmente frecuentes).

Cuando se trata de países en conflicto, el pellejo de los PJs está a merced de los contendientes, si se camuflan como periodistas o miembros de ONGs; o en verdadero peligro si son asesores de uno de los contendientes o van con tropas de interposición o con identificación de fuerzas de algún otro país. La brutalidad de los PNJs tiene tintes dramáticos y no hay que ahorrarse ningún detalle.

Complementos: Elementos como informes fotocopiados, o cartas para entregar a los jugadores, tarjetas de plástico a modo de documentos de identificación y todo tipo de material gráfico, resultan imprescindibles para mantener una atmósfera suficientemente creíble. Las carpetas color manila, con sellos de "Top Secret"

cuando se asigna la misión a los PJs, permite que los jugadores tomen un interés inusitado sobre el guión. Y no olvides retirar los informes de su presencia cuando lo consideres necesario.

Música: Las B.S.O. de películas de espionaje son el recurso frecuentemente utilizado, aunque no sólo en estos films se puede encontrar buena música. Cualquier música de película con un poco de tensión puede servirnos eficazmente a la hora de ambientar las escenas.

La introducción de las composiciones debe ajustarse a los requerimientos de la trama argumental: hay que reservar temas de acción para sorprender a los jugadores en el momento en el que se desencadene una escena, pero sólo de forma introductoria, mientras contemplan (escuchan) espantados el lío en el que se acaban de meter o ven al malo de turno surgiendo como un vendaval.

Después, y dado que se entra en la fase de mecánica donde es necesario delimitar los asaltos, las iniciativas, qué arma o qué poder van a utilizar, o si van a huir, etc.; lo mejor es parar la música para que no distraiga de los cálculos (es mejor no tener que preguntar a gritos cuál es la iniciativa de cada PJ). Después, y siempre para las acciones de los PNJs, la música de tensión "estridente" apoyará las acciones de los oponentes para darles más énfasis.

Cuando ya estén en lugares sin tensión, cualquier música relajada irá bien.

Establecer la Dificultad

El sistema de juego de MUTANTES G2 gira en torno a la Tabla de Acciones, pues casi todo lo que deseen hacer los jugadores tendrá un reflejo en una tirada. Ahora bien, cuando el reglamento no especifica la dificultad a la que se corresponde la acción, debe ser el A.J. quien decida esa Dificultad.

Para que nada quede sin solución, presentamos una serie de ejemplos que ayudarán a guiarse a cualquier Árbitro de Juego, sobre tres Habilidades: Inglés, Abrir Cerraduras y Medicina.

Fácil: La dificultad mínima. Se trata de acciones que en condiciones normales no deberían presentar ningún problema, pero cabe una pequeña posibilidad de fracaso.

MUTANTES G2

Inglés: leer el nombre de una calle o una tienda, o el titular de un periódico. **Abrir Cerraduras:** un candado pequeño, la cerradura de una taquilla o un buzón. **Medicina:** diagnosticar una gripe o un catarro.

Normal: Representa una dificultad un poco mayor. La mayoría de las acciones tendrán una dificultad de Normal que con un mínimo esfuerzo estará al alcance de cualquiera.

Inglés: una conversación sencilla, preguntar una dirección o leer una noticia. **Abrir Cerraduras:** abrir (sin llave) una cerradura normal, como la de un piso cualquiera. **Medicina:** curar una gripe o un resfriado, diagnosticar una enfermedad no demasiado extraña.

Difícil: Representa una complejidad un poco mayor de lo habitual. Para realizar una acción de este tipo hay que disponer de cierto tiempo o estar preparado para ella.

Inglés: mantener una conversación prolongada por teléfono, leer una novela. **Abrir Cerraduras:** abrir una caja fuerte pequeña o una cerradura de seguridad. **Medicina:** tratar una enfermedad que requiera unos días en la cama. **Conocimientos** que pueda tener alguien con un par de años de carrera o un ATS.

Muy Difícil: 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.

Inglés: hablar con un inglés y que no se de cuenta de que finges, distinguir los acentos de diversas regiones o leer una poesía. **Abrir Cerraduras:** abrir una caja fuerte grande, una cerradura normal con una horquilla o entrar en un coche en 5 segundos. **Medicina:** conocimientos propios de un médico, diagnosticar casi cualquier enfermedad o extraer una bala alojada en una pierna (y que el paciente sobreviva).

Imposible: La dificultad máxima. Cuando se habla de una acción imposible, lo que se da a

entender es que está más allá de las capacidades de la gente normal. Los personajes que quieran tener éxito tendrán que llegar hasta el límite de sus posibilidades. Todos los personajes con niveles por debajo de 4 que quieran intentar realizar una acción Imposible tendrán que hacer uso al menos de uno de sus Puntos de Orgullo.

Inglés: escribir una novela, hablar como un británico muy culto y que nadie pueda detectar que se es extranjero o leer un manuscrito muy antiguo. **Abrir Cerraduras:** abrir la caja fuerte central de un banco, forzar una cerradura de seguridad con una horquilla. **Medicina:** practicar una operación a corazón abierto, realizar un trasplante.

Los Puntos de Orgullo

Otro motivo de preocupación para el A.J. son los Puntos de Orgullo. Exponemos aquí dos sistemas para otorgarlos, independientemente de la recuperación automática de 2 cada vez que amanezca. Cualquiera de ellos resulta válido e incluso es perfectamente posible combinarlos.

Sistema I: Cada vez que en una tirada un jugador consiga un 20 sin modificadores, el PJ ganará 1 Punto de Orgullo. De esa forma, se conseguirá un punto en un 5% de las tiradas. Por supuesto, siempre que la tirada sea importante en el desarrollo de la aventura.

Sistema II: Cada vez que una acción de un PJ resulte ser decisiva para el resto del grupo, ganará 1 PO. Por ejemplo, cuando un PJ de con la clave de un misterio sin tirada, cuando ponga en peligro su vida por ayudar a un compañero, cuando se le ocurra una idea genial, etc. Este sistema plantea algunas dificultades, pues el A.J. deberá ser todo lo objetivo que pueda al juzgar si las acciones de un personaje merecen o no un PO, además de lo indicado, por eso recomendamos utilizar este sistema cuando se halla adquirido experiencia en el arbitraje.

Escenas



PROBABLES lugares frecuentados por personas sombrías sin destino ni identidad. Fragmentos de historias sólo susurradas en conversaciones de café entre “hombres respetables”. Aquí se da una buena muestra de cómo pueden ser descritos en todos sus detalles, sitios habituales donde los jugadores pueden llegar a meter sus narices; y pre-guiones de lo más frecuentes en el mundo de MG2. Son muy adecuados a la hora de improvisar escenas cuando tus jugadores se desvían de la ruta que habías preparado y se dirigen a algún lugar no previsto; algo muy típico por cierto

La oficina pretende ser más un despacho de “alto dirigente” que una oficina. El apartamento el de un posible agente y su acompañante. La nave industrial, la de cualquier empresa pequeña que no tiene por qué dedicarse a negocios completamente legales, y el café es, en realidad, uno de esos pubs en los que puedes pedir café a cualquier hora de la noche y con una buena carta de cervezas.

Los pre-guiones son ideas adecuadas para módulos rápidos entre campañas, en las que los jugadores pueden “afinar” sus nuevas Habilidades, o probar su nuevo equipo. Quien sabe, quizá uno de esos módulos sirva para comenzar la campaña más emocionante de la vida de los PJs.

Oficina-Despacho

Si la puerta parecía elegante por fuera, por dentro además es suntuosa. Está acolchada en un tono burdeos y por el peso de la misma al deslizarse por la moqueta de la habitación parece estar blindada. La habitación tendrá unos cincuenta metros cuadrados y tiene forma vagamente rectangular.

Las paredes están paneladas en nogal envejecido hasta una altura de dos metros, a partir de aquí un papel con relieves decorativos llega hasta el techo, de unos tres metros y medio de altura, aproximadamente. Los paneles se encuentran súbitamente cortados en la pared Oeste por un mueble-bar armado con una considerable carga de botellas variopintas, que supuestamente contienen fuertes y refinados licores. Imperan las botellas de ron de por lo menos seis marcas diferentes; copas de fina manufactura (Bohemia) y un juego compuesto por coctelera, cubitera y pinzas de plata, rematan el hueco dejado en la pared por el panel falso. En el centro de la habitación, en el propio techo, hay una lámpara modelo plafón que simula una rueda de timón. Está excelentemente tallada.

En la pared Este hay una ventana de doble cuerpo también tallada en madera de nogal, cubierta por unas delicadas cortinas que se encuentran desplegadas. En ellas se adivinan ciertos motivos marinos. Al lado derecho de la ventana se encuentra recogida otra cortina más gruesa y de color oscuro.

Domina todo el despacho la visión de un impresionante cuadro que representa alguna de las escenas de Trafalgar. El lienzo tendrá aproximadamente dos metros y medio de ancho por uno de alto y está bordeado por una moldura de raíz, de diáfano aspecto que ayuda a resaltar la fuerza del propio cuadro pintado al óleo.

Bajo el cuadro encontramos un escritorio también de nogal, de aspecto basto y robusto. Parece haber sido tallado a mano (por lo irregular de los motivos). Sobre él, se encuentran perfectamente colocados un juego de escritorio de oro y platino, una caja de madera de roble que posiblemente contenga puros, un cenicero que simula otra rueda de timón, una carpeta forrada en lino cerrada por un botón plateado y un vaso que contiene un dedo de un líquido amarillento (whisky). La silla, enor-

MUTANTES G2

memente grande, que se encuentra tras el escritorio esta girada hacia el lado Oeste del despacho, y está forrada en una piel de tono burdeos y en la que todavía se adivina la silueta dejada por su último ocupante.

Aunque en una de las esquinas del despacho hay un jarrón chino de proporciones considerables que contiene algunas varas de sándalo, la estancia esta dominada por un fuerte olor a cigarro puro (Cohiba).

La ausencia de más muebles y lugares donde poder sentarse hace pensar que su ocupante no utiliza este despacho para entrevistarse con posibles clientes.

Apartamento

Tras atravesar la puerta de entrada se llega a un pequeño hall de no más de seis metros cuadrados. No hay nada de interés salvo un espejo de pared de madera con una repisa y un pequeño cajón. Tres puertas cerradas y dos apliques de pared completan el recibidor.

La puerta de la derecha conduce a una cocina perfectamente equipada. Sobre la alacena todavía descansan dos tazas con algún resto de café. Una de las placas vitrocerámicas está todavía encendida y la ventana abierta.

La puerta que partía desde el hall hacia el frente lleva a un salón-estudio de aspecto sencillo y ciertamente desordenado. La ventana que lleva a la balconada esta abierta y se nota cierta corriente de aire (algunos papeles vuelan). El salón tiene dos mesas: una de sobremesa, y un escritorio sobre el que descansa un ordenador personal, un modem, un disco duro removible (sin la fuente) y una disquetera con unos quince o veinte disquetes. En un mueble multiservicio que se encuentra empotrado contra la pared Norte hay un televisor, un video, una minicadena y una buena colección de libros de aspecto variopinto; así como una enciclopedia en la que se ve que falta un tomo (a tu elección). Los sofás están forrados en hilo y tienen aspecto cómodo. La silla de oficina que hay al lado del escritorio esta volcada.

La puerta del lado izquierdo del hall, lleva a un corto pasillo con dos puertas en la pared oeste y una más en el frente. Tras la primera de las puertas encontramos un dormitorio bastan-

te desordenado. La cama está sin hacer, el armario ropero abierto y mostrando un surtido repertorio de prendas tanto masculinas como femeninas y la luz, que proviene de una lámpara en forma de globo, esta encendida. Sobre una de las mesillas de noche, que se encuentran a un lado de la cama, hay un cenicero de proporciones desmesuradas que contiene dos profilácticos usados y uno cerrado, algunas colillas de cigarros rubios y unos restos de papeles quemados. Sobre la cama se encuentran diseminadas algunas ropas de noche, así como un teléfono que presumiblemente estaría colocado sobre la mesilla del otro lado de la cama, a juzgar por el recorrido del cable telefónico. Aunque se respira cierto aroma a perfume de mujer (el bote se encuentra tirado sobre la cama: Nocturnes), el ambiente esta omnipresentemente cargado por un fuerte olor a sexo y tabaco; una combinación inconfundible.

La segunda puerta conduce a un armario-espensa provisto de varias baldas y algunos cajones. Elementos y productos de limpieza mas algunas viandas y cinco o seis botellas de vino español y champagne francés completan el desordenado almacén (en alguno de los cajones pueden encontrar algún arma, pero esto es poco probable; el que ha salido, lo ha hecho bastante rápido y un arma portátil no es algo que leve mucho tiempo coger).

La ultima puerta conduce a un cuarto de baño con su lavabo, su inodoro, su armarito y su ducha con mampara de cristal. En uno de los bordes del espejo hay sujetas entre el marco y el propio espejo dos fotografías (tú decides) y el armarito esta abierto; una de las puertas se encuentra trabada por una toalla caída. En el lavabo hay una maquinilla de afeitarse desechable, un cepillo de dientes, un tubo de pasta dentífrica y una pastilla de jabón pegada aun a su soporte. En uno de los cajones del armarito se puede encontrar un bote de "Demerol" (una potente droga analgésica) con seis comprimidos bajo un algodón. La luz del baño está encendida, así como un radio-despertador que se encuentra sobre el dichoso armario.

Café-Pub

El "Vanity" es un local bastante tranquilo y de ligero ambiente. Un buen lugar para departir

puesto que la música suena alta y los sentidos de la gente que lo frecuenta bastante cargados.

La fachada de ladrillos no ayuda a camuflar precisamente los neones que anuncian el nombre del local en tonos violáceos y verduzcos. Éstos se encuentran colocados al otro lado de una luna tras la cual se puede ver una mesa y varias sillas. Tras atravesar una puerta se llega a una pequeña estancia de aspecto espartano y de forma cuadrada. Al lado Oeste de la entrada podemos encontrar una pequeña barra de aspecto mas espartano aun y dos individuos apoyados sobre la barra con cara de apatía y cerveza en mano. La chica de la barra apenas mirará a los PJs cuando entren; como esperando que se dirijan, como todo el mundo, al otro lado del bar. Atravesando las puertas del fondo del "ante", bastante pesadas por cierto, se llega al salón principal del local. La música se hace omnipresente tras abrirlas. La "Velvet" parece estar sonando en directo dentro del enorme pub.

Tendrá aproximadamente unos trescientos metros cuadrados, dividido en dos plantas separadas por una altura de unos tres metros y culminado en el techo por un bajorrelieve descomunal, que representa la banana de Andy Warhol. En la pared Oeste, según se entra, se encuentra la prolongación de la barra, bastante mas recargada que la anterior. Está ocupada por un tipo joven de cabellos azulados y vestimenta discreta (dentro de lo que cabe). Decorada con espejos de forma ovoide, se encuentra bien surtida a juzgar por la colección de botellas que hay detrás del barman.

Las mesas se encuentran repartidas por todo el local abriendo pasillos y dejando espacio de sobra para circular libremente hasta encontrar alguna vacía. Las mesas tienen poca altura, igual que los asientos. En la zona elevada hay dos mesas de billar libres y una diana con unos pocos dardos. Como quiera que el espacio esta compuesto por unas dieciséis paredes es inútil describir qué forma tiene el salón. Unas cincuenta fotografías en blanco y negro de músicos de los 70 y 80 así como unos diez acrílicos y serigrafías con motivos "pop" ayudan a los ligeros colores de las paredes a darle fuerza al ambiente.

La iluminación, bastante focal, proviene de un grupo de barras metálicas, que similares a un andamiaje, recorren todo el local sujetando unas



tres docenas de lamparas halógenas a una altura de unos seis metros. Las pantallas de altavoces son ocho y se encuentran colgadas de unos apliques situados en los vértices del techo. En dos lugares estratégicos, se encuentran dispuestas dos parejas de televisores; encendidos pero sin voz.

Al final de la barra podemos encontrar seis peldaños que, tras girar a mano derecha, se convierten en un pequeño pasillo que lleva a tres puertas. La primera conduce al baño de señoritas, la segunda al de señoritos y la tercera a una tosca bodega bien provista. Los baños son idénticos. Están iluminados por neones azulados, el suelo es de grandes baldosas negras y blancas y las paredes están pintadas en rojo, simulando

MUTANTES G2

cortinas. En el de los hombres hay seis urinarios de pared y tres inodoros situados en un recodo tras una puerta, bien decorada por los habituales del bar con innumerables pintadas, que hacen alusión a todo tipo de temas. En el de las mujeres hay seis inodoros en seis pequeñas cabinas. Las puertas de los reservados femeninos son algo más aburridas en lo que a decoración se refiere.

Los dos servicios cuentan con tres lavabos, máquina de toallitas, de condones, secador y contenedor sanitario de basura. La última puerta está cerrada.

En todo el local se respira un fuerte olor a cáñamo. Esto sumado a que a la gente no parece importarle que pueda oler a esta sustancia, hace del "Vanity" un local ideal para conversar sin preocuparse por oídos indiscretos.

Nave Industrial

La zona de los muelles parece estar siempre desierta. Los edificios son grises y abúlicos donde los haya, las calles limpias y solitarias y el cielo parece que no pueda dejar de estar encapotado en estos lugares.

El almacén de la (nombre de la compañía, cooperativa, corporación, etc, que corresponda) tiene unos veinte metros de altura. La fachada, como de todos los edificios adyacentes, es de color grisáceo y está desprovista de ventanas a excepción de una situada en la parte superior izquierda de la propia fachada. Esta cerrada y los cristales son traslúcidos.

El portón de entrada está compuesto por seis paneles metálicos y una pequeña puerta individual en el centro del mismo, de tono amarillento. Aunque la puerta está abierta (a tu discreción), nadie lo diría. Las bisagras chirrían estridentemente, ofreciendo bastante resistencia ¿debido a la falta de uso?

El almacén tendrá unos seiscientos metros cuadrados, de forma rectangular. El techo se encuentra a una altura de unos dieciséis metros y está provisto de una grúa puente apuntalada en las paredes de los lados. La propia grúa parece haber sido utilizada hace bien poco, ya que la pieza de enganche todavía oscila de un lado a otro. En la esquina de la pared Norte con la Oeste se ve un grupo de cajas de madera.

Cerradas y apiladas unas encima de otras, parece haber unas treinta (tú decides lo que puede haber dentro). A su lado hay una puerta de madera junto a una escalera que llevará al piso superior. Todo el local está lleno de polvo y se respira un fuerte aroma a producto químico, quizá proveniente de los bidones de plástico que decoran la otra esquina de la pared Norte.

Las escaleras están amarillentas y bastante sucias. Una sustancia desparramada por las escaleras similar al engrudo y bastante resbaladiza, hace dificultosa la ascensión, la barandilla es metálica y se encuentra fijada a la pared.

Tras atravesar otra puerta de madera, llegamos a un pasillo. Un papel que fue blanco, ahora amarillo, y una moqueta que fue roja y que ahora tiene un color indeterminado, dan un aspecto deprimente al corredor. Seis puertas, tres a mano izquierda, dos a la derecha y una al frente. Tras las primeras cuatro puertas que se encuentran, a los lados del mencionado pasillo, varias oficinas provistas de escritorios de madera apolillados y ficheros vacíos y de aspecto más deprimente aun. La última puerta del lado izquierdo lleva hasta un baño, que bien podría haber sido limpiado por última vez hace dos siglos.

El inodoro tiene trazas de algún tipo de residuo de origen biológico y el lavabo no está muy entero que digamos, los azulejos han perdido el brillo que debieron tener en algún momento.

La última puerta lleva a una oficina similar a las anteriores a diferencia de que esta parece haber sido usada hace bien poco. Así lo evidencia la ausencia de polvo sobre el escritorio, la silla, y el ordenador que se encuentra sobre el propio escritorio. Un cenicero situado al lado del teclado contiene varias colillas de tabaco. La ventana está tal y como se veía desde el exterior: cerrada. Hay una pequeña cisterna de agua apoyada en la pared y un archivo metálico, abierto y vacío. La alfombra tiene varias quemaduras de tabaco y en la pared contraria a donde se encuentra la cisterna de agua hay una mancha marrónácea, muy probablemente de café. Una cafetera con algún poso reciente, completa el cuadro de la habitación. Una puerta situada en la pared de la mancha lleva hasta otro baño. Este está limpio, aunque solo está provisto de un urinario masculino.

Ideas

Dependiendo de la situación "social" de los personajes, la naturaleza de los guiones puede variar sustancialmente, por ello aquí sugerimos algunas ideas bastante interesantes, dependiendo de si los PJs son agentes libres, pertenecen a Heracles o a un Servicio M.

PJs Libres

Escapatoria. Los PJs se ven envueltos en algún suceso que les convierte en el centro de todas las miradas. Mafias, Servicios M, Heracles o incluso alguna corporación, quizá ayudados por las fuerzas del orden, el ejército, delincuentes o agencias gubernamentales, intentarán capturarlos con quien sabe qué fines. Encontrar ayuda o que ella les encuentre va a ser algo difícil. Solo pueden confiar en ellos mismos para huir de esa maldita ciudad y procurarse identidades nuevas.

Reclutamiento. Esta vez es Heracles la única interesada en ellos. Por alguna razón, al servicio de reclutamiento de la Fundación, le ha llegado información sobre los personajes. Les seguirán hasta intentar capturarlos: ofreciéndoles refugio, salario y futuro. Pero quién sabe quien llegara antes, la propia Heracles o alguien que no esta tan interesado en que sigan viviendo, y menos que trabajen para el enemigo.

Trapos Sucios. Algo en el pasado de uno de los PJs le va a traer numerosos problemas en el presente. Obviando su condición mutante, algo le va a perseguir para acabar con él. El modulo puede presentarse para demostrar a los jugadores la ventaja que tienen como mutantes para sobrevivir en el alegre mundo de MG2. Aquello que busca al personaje no tiene por qué saber que es un mutante, de hecho no tiene ni por qué saber nada del fenómeno mutante. Sin embargo tendrá el poder suficiente para poner en apuros al protagonista y sus compañeros.

El Encargo. ¿Por que se habrá interesado tanto en nosotros ese tipo? Los PJs son contratados a cambio de una sustanciosa suma de dinero. Sus capacidades mutantes les proporcionan esta vez dividendos en vez de problemas. Sin embargo, esto quizá les descubra ante ciertos elementos que bien pueden causarles problemas mas tarde, o bien puede ser una trampa para colocarles como conejillos de indias, o quizá el traba no resulte tan fácil como parecía...

Agentes de Heracles

Seek & Destroy o Seek & Capture. Es lo que pondrá en la carpeta que un mando de Heracles entregará a los PJs, tras encomendarles la misión. El encargo es sencillo, encontrar a una persona o grupo y acabar con ellos o capturarlos. Bien pueden ser agentes de algún Servicio M, de alguna mafia o, quien sabe, quizá traidores. Por supuesto los perseguidos estarán bien organizados y preparados, y alguna filtración puede convertir a los perseguidores en presas.

Obtención. Una carpeta de material sensible, quizá algún archivo informático ha caído en manos de quien no debía. O bien Heracles puede haber entrado en conocimiento de algo que le interesa y pone a los PJs en su búsqueda. La información puede o bien estar en manos de alguien que no va a presentar problemas, o en poder del Servicio M de rigor. En el primer caso los personajes solo deben encontrarlo y cogerlo, en el segundo caso va a ser algo más difícil, ya que deberán luchar por ello. Puede ser que una vez obtenido entren en juego factores con los que no habían contado, desde otra gente interesada en la información, hasta que la propia información sea falsa y solo se trate de un cebo para capturar a los personajes: tú decides.

Supervivencia. Algo ha ido mal en la anterior operación. Demasiadas pistas y errores han puesto a algún grupo detrás de los personajes. Este ha diezmado a todos los contactos de los PJs en la zona y ha destruido todos sus planes de escapatoria. La noche promete ser muy larga con toda esa gente pisándoles los talones, muy probablemente y lo peor de todo es que los PJs no tengan ni idea de que es lo que quiere acabar con ellos ni los métodos que va a utilizar, pero ha demostrado mucha eficacia eliminando a los colaboradores.

Investigación. Una explosión en un conocido restaurante de la zona, la muerte ¿natural? de un agente, la llegada de alguien importante o la desaparición de un elemento pueden poner a los PJs a investigar ficheros, documentos, archivos informáticos. A interrogar a individuos, a perseguir a delincuentes, soplones o sospechosos o incluso a introducirse subrepticamente en determinados lugares y robar piezas clave. La cuestión es descubrir el "como", el "donde", el "quien" y sobre todo el "por qué" del asunto.

MUTANTES G2



Bien pueden existir elementos no interesados en que se descubra la verdad. La verdad puede muy bien no querer ser descubierta ni por elementos dentro de la propia Heracles. Si, si ya sabéis, El Enemigo Dentro.

Servicios M

Fuga. Los PJs están hartos de sus superiores o han hecho algo que pone en entredicho su futuro dentro del servicio. Escapar de las garras de un gobierno puede ser algo muy fácil en muchos casos, pero no cuando eres agente de un Servicio M. A los traidores se les castiga con la peor de las penas y muy pocas personas pueden estar dispuestas a ayudar a alguien que bien podría ser un elemento peligroso. De hecho hasta hace bien poco lo era.

Pedir asilo político a cambio de información sensible bien puede ayudarles, aunque algunas veces es mucho mejor pasar desapercibido para todos. Conseguir nueva identidad, salir del país, encontrar un refugio y, sobre todo, rehacer su vida, va a dar mucho juego a cualquier PJ.

Misión Aleatoria. Puede darse cualquiera de las situaciones anteriores. Cuando los PJs pertenecen a un Servicio M tienen más facilidades para cumplir misiones, pero se encuentran más limitados para viajar. Si quieres darles dificultades no hay nada más fácil que ponerles en manos de un gobierno extranjero hostil. Ajustarle las cuentas a alguien puede ser muy fácil dentro de tu propio país, pero en el extranjero cuentas con más desventajas que la propia Heracles, ya que cualquier otro Servicio M puede hacerte una jugarreta en el peor momento.

El enemigo

Los agentes de los Servicios M, a pesar de no ser la única amenaza a la que deben enfrentarse los personajes, serán los más frecuentes PNJs. Cuando aparezcan, deberán dar muchos quebraderos de cabeza a los jugadores. Si se establecen las motivaciones con suficiente claridad, aunque no sean los antagonistas de la historia, pueden llegar a dar mucho juego y convertirse en importantes enemigos del mundo mutante.

El comportamiento general de los Servicios M para con los mutantes, ya sean miembros de otros Servicios M, de Heracles, de grupos mafiosos, agentes libres o mutantes sin filiación de ningún tipo, es muy concreto. Siempre intentarán capturarlos vivos: un mutante capturado deja de ser peligroso y puede resultar útil.

Los miembros de los Servicios M tienen pocos problemas para vivir en comparación con los mutantes pertenecientes a Heracles o los agentes libres: prácticamente todos ellos son profesionales con experiencia y perfectamente adiestrados para el combate; aunque su libertad esté condicionada, tienen a su disposición todas las comodidades que puedan comprarse y no reparan en vicios. Y por si esto fuera poco, todos ellos tienen algún amigo al que vengar o les hacen creer que tienen que vengar a alguien, o sufren de algún trastorno mental que les hace estar convencidos de que los mutantes son una subraza que debe ser borrada de la faz de la tierra, o que ningún otro mutante puede estar libre para amenazar su seguridad.

Si no fuese porque tienen órdenes de capturarlos vivos, siempre tirarían a matar, aunque

en algunas ocasiones estas instrucciones sean pasadas por alto si la situación lo justifica (como que sea imposible capturar al mutante, el simple hecho de que lleve un arma de fuego, y en algunos países -China o Sudáfrica-, el mero echo de ser un mutante que no trabaja para ellos ya es motivo para la eliminación).

Esto deja a cualquier mutante en una difícil situación. Si emplean la violencia (tanto ofensiva como defensiva) el enemigo responderá conforme a los medios de que disponga (la mayoría de las veces de forma totalmente desproporcionada), pero si no emplean la violencia, tampoco es seguro que sobrevivan y, en cualquier caso, podrían ser capturados.

Hay que procurar que este sea un caso poco habitual en las partidas, ya que no es fácil hacer permanecer a un jugador apartado de sus compañeros durante mucho tiempo, y el capturar a todo el grupo y mantenerlo bajo custodia puede llegar a aburrir a todos, por lo que recomendamos que sólo forme parte de la ambientación por un breve tiempo, o que sea necesario para conocer a alguien o para obtener una determinada pista, obteniendo después la libertad de una manera más o menos espectacular o intrigante (un equipo especial de otro servicio entra para sabotear la base, y en la confusión logran huir, algún carcelero les da acceso a la salida sin decir ni pío, un compañero PNJ arma un buen cacaio con sus poderes en algún otro lugar de la base, etc.)

De todas formas, si un jugador opta por que su personaje se entregue, por supuesto será capturado y trasladado inmediatamente a alguna base del servicio captor.

Interrogatorio

Cuando un PJ es capturado por algún Servicio M, tiene que ser tratado de una manera especial. Lo conveniente sería que el jugador que interpreta a ese Personaje estuviese separado del resto de sus compañeros, para así poder dar una atmósfera más creíble a su cautiverio.

Las sesiones de interrogatorio a las que se someta a ese personaje han de seguir el esquema habitual de interrogatorio que hemos visto tantas veces en películas, en la televisión, o hemos leído en novelas.

Por supuesto que se le obligará a responder por la fuerza; puede ser drogado, y sus poderes M no servirán de mucho, pues posiblemente esté encerrado en una Jaula Tokio. No se le permitirá concentrarse, ni descansar el suficiente tiempo como para recuperarse de fatiga o estrés, y la mayor parte del tiempo los interrogadores estarán fuera de su vista.

Se pueden usar lectores mentales, y en este caso el jugador deberá utilizar todo su ingenio para que su personaje no desvele ninguna información que ponga a sus compañeros o a la misión en peligro.

Cuando un personaje resulte capturado y sea sometido a interrogatorio, o el personaje quiera interrogar a alguien, podrá utilizar varios métodos, con una serie de grados cada uno:

Método psicológico: Consiste en "ablandar" al sujeto del interrogatorio a base de conversación y razonamientos, haciéndole ver lo inútil de su resistencia y que es mucho mejor que de la información por las buenas porque, de una u otra manera, pueden llegar a conocerla. Esta técnica sólo la emplearán los Servicios M, y con agentes de cierta posición como mandos de grupo o enlaces. Es un método a largo plazo donde lo que importa es la sugestión sobre el agente del daño que causa su ausencia al grupo al que pertenece, buscando la información perenne, la referente a estructuras fijas y a proyectos a largo plazo. En el caso de ser un mutante, es más fácil convencerlo para que se pase al lado de los captores, pues su especial condición le convierte en una persona vulnerable a la sugestión sobre sus capacidades únicas, y a que la mejor manera de servir a sus propios intereses es con ellos.

En este caso, los grados de dureza del interrogatorio son inversos a los otros métodos: en los primeros estadios, se establecería una presión ejercida a través del chantaje, ya sea amenazando a personas próximas al sujeto, o sugiriendo el dejarle en libertad, pero dando a entender que trabaja para ellos... En definitiva, los trucos más sucios y brutales de amenaza psicológica. En grados más avanzados se puede jugar con el desprecio de la información dada, simular que sólo interesa cosas triviales o del pasado, fingir que les interesa mucho su adhesión, prometerle "el oro y el moro", etc. No habrá un

MUTANTES G2

daño directo salvo por la acumulación de puntos de estrés y de fatiga. La capacidad de resistencia del personaje en este tipo de interrogatorio dependerá de su inteligencia, pues aceptará voluntariamente lo que le ofrezcan. En este caso, el jugador habrá de jugar la baza de la astucia para poder embaucar a los interrogadores y salirse con la suya, ya sea huir o infiltrarse en la organización, o sustraer algo importante del lugar a donde le lleven.

Método químico: Los Servicios M cuentan con todo tipo de drogas para que los mutantes se vean inhibidos de sus poderes, o para hacerles confesar cualquier secreto, o para que se imaginen cosas diferentes de la reales y potenciar algo concreto (las drogas hipnóticas). Las sustancias que se le suministran a un mutante prisionero son muy diferentes de lo que habitualmente se le da a un ser humano normal. Su metabolismo es diferente y no reacciona de la misma manera ante las sustancias estupefacientes. Los grados de profundidad del interrogatorio dependerán de la cantidad de información, y por lo tanto de la cantidad de droga que se le suministre. Habrá que ir con cuidado a la hora de utilizar ciertos preparados, pues se corre el riesgo de dañar la mente del sujeto, con lo que su posible utilización posterior quedaría mermada o anulada.

Método violento: El grado de daño que se le haga al sujeto interrogado, estará en función directa de lo que se quiera conseguir, o de lo sádico que sea el interrogador. Los métodos no variarán la pérdida de PV, pero sí afectarán a las capacidades del personaje dependiendo en qué parte de su organismo sea aplicado el daño. Por cada grado de violencia ejercida, se aplicarán 15 PS. Si se realizan quemaduras en zonas concretas (dedos, plantas de los pies, etc.) el personaje sufrirá un -2 por grado a las acciones con esas partes corporales, llegando a la inactividad por las heridas. Este método es el más contraproducente, ya que el personaje puede llegar a confesar que mató a Kennedy, con tal de librarse del dolor, y no se puede asegurar que las informaciones que suministre sean ciertas.

Aislamiento

Uno de los métodos utilizados por los servicios de inteligencia de todo el mundo cuando capturan a personal importante enemigo, y que no

daña de forma irreparable al capturado, consiste en aislarlo en una celda acolchada e insonorizada, sin ropa y con sólo una manta y un rincón mullido. La iluminación es artificial y no recibe ningún tipo de visita. Se trata de desorientar al sujeto haciéndole creer que ha pasado más tiempo que el que en realidad lleva prisionero, modificando los períodos de sueño por medio de la luz y siendo controlado por infrarrojos para saber cuando está dormido.

Si su mente cree que ha transcurrido más tiempo, incluyendo las frecuencias de las comidas, su cuerpo se resentirá y caerá en el agotamiento, sumado a la lógica tensión de ser prisionero. Durante el período de confinamiento y desorientación, no se le realizan preguntas de ningún tipo y sólo se le trata bruscamente, sin llegar a hacerle daño. Cuando han pasado 72 horas de su confinamiento, el sujeto debe creer que ha pasado, por lo menos, una semana. Entonces se le empieza a someter a leves interrogatorios, a gritos, por parte de los guardias, pero sin esperar respuesta, o haciendo caso omiso a lo que contesta. Se le puede hacer escuchar por medio de altavoces, grabaciones de interrogatorios a otros capturados, ya sean reales o fingidas, para aumentar su tensión mental. Cuando ha pasado una semana real de confinamiento, el sujeto siempre se derrumba. Si no llega a suceder, se repite el proceso desde el principio. Este método sólo es utilizado cuando el prisionero es un mero medio para conseguir un objetivo más importante, y su desaparición durante una semana no tiene una importancia vital para la organización a la que pertenece o se trata de su período de descanso, siempre y cuando en su vida normal no establezca contacto continuado con nadie.

De todas formas, si no quieres complicar las escenas porque la captura y el interrogatorio se han desarrollado de manera totalmente casual, puedes seguir el viejo método de las novelas: tres individuos entran en la habitación donde esté el personaje, ignorándose el número de guardias presentes. Uno de ellos será brutal, gritará y le dará algún golpe de vez en cuando, sin llegar a causar daño importante. Otro se mostrará amistoso, le hablará en tono amable e incluso le defenderá de las iras de su compañero. El tercero se quedará callado, en un discreto segundo plano y escondido entre las sombras,

tomando notas sin levantar la vista. Tras unos 45 minutos, se irán y dejarán paso a los torturadores. Puede haber golpes, electrodos, quemaduras, etc. Por cada 5 asaltos de tortura, el personaje hará un tirada de FUE en MD, si la supera se le causará un daño de 20 PS menos la CE. Si la falla, recibirá 25 PS más la CF en puntos de shock. No harán ninguna pregunta y no harán caso de lo que el personaje diga. Se irán tan de improviso como llegaron, tras unos 30 minutos. Luego volverán otros 3 hombres diferentes que empezarán desde el principio. Las preguntas serán las mismas, y reaccionarán exactamente igual ante las respuestas. En ese momento el personaje hará una tirada de VOL en N para ver si se derrumba (a no ser que el jugador decida que su personaje hace otra cosa). Si la supera, el método seguirá el curso anteriormente descrito. Tras cada período de tortura, y cuando entren los tres hombres de nuevo a seguir con las preguntas, la tirada de VOL se realizará en un nivel de dificultad mayor, hasta que falle o decida una estrategia mejor que la de seguir perdiendo PVs.

En el caso de que sea capturado por integrantes de un grupo mafioso, de una secta, o un grupúsculo independiente, sólo variará el grado de violencia y la rapidez de los métodos que utilicen para sacarle la información. Algunas mafias poderosas cuentan con los elementos químicos para someter la voluntad del capturado, aunque no los emplearán si pueden conseguir lo que buscan de una manera más "tradicional". Pero el resto de grupos no tendrá estas posibilidades y se dedicará a la violencia gratuita y sin miramientos.

Aunque, por contra, a estos últimos grupos se les puede convencer más fácilmente de su utilidad, dando alguna información fácilmente contrastable, o haciéndose pasar por un evadido de algún servicio, incluso facilitándoles información de algún enemigo común.

¡Ojo!, esto no quiere decir que los mafiosos o los mutantes independientes sean unos lelos, simplemente buscan la manera más rápida de obtener algún beneficio sin complicarse demasiado la vida. Con un poco de mano izquierda se puede llegar a tener unos excelentes aliados a los que recurrir en determinadas situaciones, pues nada hace más feliz a un mutante independiente que tener un contacto importante.

Corrupción

Rara vez el personaje tendrá a su disposición el tiempo y los medios para descubrir las mayores debilidades de sus enemigos, pero siempre se puede aprovechar la más común: la avaricia.

Sobornar a un miembro de un Servicio M es muy difícil, a no ser que se le ofrezca al mismo tiempo una protección contra los que le puedan descubrir, lo que equivaldría a conseguir su evasión del servicio al que pertenecía, y esto sólo se puede conseguir con agentes de las escalas básicas. Sin embargo, cuando un funcionario, policía, militar o empleado se pongan pesados, unos cuantos billetes pueden ser el mejor salvoconducto. A la hora de intentar un soborno, siempre habrá que ser prudente. Mientras que en algunos países del Tercer Mundo se trata de algo habitual, un agente de aduanas europeo no arriesgará su empleo alegremente.

Si, por ejemplo, un soldado de un ejército de alguna "república bananera" le pide la documentación al personaje cuando se encuentra en una situación comprometida, puede utilizar la técnica de poner algunos billetes en el pasaporte. El soldado deberá dudar, acercarse a un superior mientras se guarda el dinero (sin que los personajes lo vean, claro), algo de conversación, miradas ceñudas, alguna pregunta a bocajarro sobre su nacionalidad o algo que ya ponga en sus documentos... y les dan paso libre. Esto puede suponer algunos puntos de estrés.

Funcionarios en el Tercer Mundo: En los países en vías de desarrollo, los funcionarios son, por lo general, fácilmente manipulables. Los policías, aduaneros, soldados y burócratas de bajo nivel, reciben, por lo general, sueldos de miseria, y cuentan con los sobornos como ingresos extras, como si se tratasen de propinas.

Cuando se intente sobornar a uno de estos personajes para que haga la vista gorda ante un trámite burocrático, un control de rutina o una situación que no levante sospechas, será necesario, como mínimo, una cantidad de dinero igual a su sueldo de un día, multiplicado por su nivel de Voluntad. A continuación, se hará una tirada por el funcionario (VOL en MD), y si la falla, aceptará el soborno. Si no lo acepta, puede ponerse difícil mentando su dignidad y el insulto a su patria, que puede ser conve-

MUTANTES G2



nientemente acallado si se le ofrece una cantidad que, al menos, triplique la original, repitiendo la tirada de VOL pero en I. Por supuesto, los sobornos se deberán hacer sin testigos... o cada uno de ellos deberá ser sobornado a su vez para que no hable, y la muestra de tales cantidades de dinero puede hacer sospechar que se está en el país con fines ilegales.

Si se trata de corromper a un funcionario para que ignore faltas más graves, la cantidad de dinero deberá ser mayor. Por ejemplo, para evitar ser detenido en uno de estos países por asesinar a un turista cualquiera, haría falta una cantidad igual al sueldo de 5 años del funcionario multiplicado por su nivel de Voluntad.

Gran parte de los países del Tercer Mundo están regidos por gobierno dictatoriales. En ese caso, un soborno para que una actividad que vaya contra la línea política del gobierno sea ignorada, sólo será efectivo con funcionarios de VOL inferior a 4 y su coste se multiplicará por 4.

Funcionarios en países desarrollados: Las sociedades más prósperas (como la europea, la americana o la japonesa), recompensan mejor a los funcionarios en el aspecto económico, aunque los empleados normales no dispongan de esta ventaja. Sin embargo, la avaricia forma parte de la naturaleza humana.

Sobornar a un funcionario occidental para que haga la vista gorda en un asunto sin importancia, requiere una cantidad de dinero igual a su sueldo de 3 días multiplicado por su nivel de Voluntad. A continuación, deberá hacer una tirada de Voluntad (Fácil) y si la falla aceptará el soborno, aunque es imprescindible que no haya testigos para que tenga éxito. No se podrá sobornar a funcionarios con una Voluntad igual o mayor de 5. Sobornar a un funcionario occidental para que, por ejemplo, no detenga a un sospechoso de homicidio sólo será posible si se trata de alguien tremendamente corrupto y, además, se emplean grandes cantidades de dinero.

Cuando se intente sobornar a otro tipo de PNJs, será el A.J. quien decida la cantidad de dinero y/o las condiciones en que el soborno será efectivo. En cualquier caso, se deberá tener en cuenta la relación entre los beneficios que le proporcionará aceptar el soborno y lo que pasaría si fuese descubierto (puede ser tan grave como que le asesinen en cualquier esquina).

Conducta

En esta sección nos referimos a algunas de las normas de seguridad, el entrenamiento y las Habilidades promocionadas en ese entrenamiento, que se deben dar, como historial o como creación, en las ocasiones en que los personajes pertenezcan a Heracles.

Cuando los jugadores decidan interpretar a este tipo de agentes, ya sea por sus gustos personales o por exigencias del guión, tú como A.J. debes proporcionarles un conocimiento, aunque sea superficial, de las normas que deben observar en todo momento, y de las informaciones, contactos y equipamiento al que pueden acceder.

Pertenecer a una organización como Heracles comporta unas normas de conducta muy especiales. Hay que ser tremendamente cuidadoso durante la vida normal (en períodos de descanso o esperando destino), más incluso que los agentes de los Servicios M, ya que no deja de ser un entramado absolutamente secreto en el que sus miembros están expuestos más que cualquier persona a ser capturados. Aún siendo Heracles una organización privada con unos objetivos más o menos diferentes de los Servicios M, no disponen de una cobertura gu-

bernamental, pese a posibles alianzas o servicios puntuales, y esto les pone en el punto de mira de cualquiera.

Si los personajes disponen además, de información especial, de cargos relevantes o, simplemente, son agentes muy fogueados, serán por tanto conocidos por sus enemigos, y es bastante difícil pasar desapercibido ante los servicios de seguridad de los que se aprovechan todos los Servicios M.

Además de un exhaustivo control de toda la información a la que puedan tener acceso, los agentes "de campo" no dispondrán de ningún equipamiento especial más allá del considerado como necesario por sus superiores en esa misión, tal y como se muestra en la aventura "Ruleta Rusa", en el libro básico.

Como quiera que todas las misiones siempre van acompañadas de requisitos como el reconocimiento de la zona, el comprobar las conexiones entre los objetivos y otras personas ajenas al mundo mutante, los recursos con los que cuentan esos objetivos, etc, los jugadores pueden aburrirse un poco y liarse a tiros con el primero que vean, o hacer juegos malabares con camiones de diez toneladas. Si lo que se busca son aventuras de acción, se pueden dejar esas labores (al menos el grueso) en manos de los grupos de información y cobertura de Heracles, siempre y cuando estén siguiendo una misión oficial, o las derivaciones de las investigaciones en curso hayan sido estudiadas y aprobadas por sus superiores.

Aún así, siempre se corre el riesgo de no haber recavado todos los detalles para hacer viable una misión con un grado moderado de peligro, y en cualquier momento pueden surgir problemas imprevistos: un cambio repentino de hábitos de los objetivos, la entrada en escena de personajes importantes, intromisión en la línea de investigación de otro equipo, una orden superior, que tengan aparcado un "Merka" en el garaje...

Si se trata de una operación no autorizada, o de alto riesgo, o de la que nadie sabe nada, las cosas pueden llegar a ser bastante peliagudas. Sin poder obtener información de los objetivos, sin contar con equipo o armas en grado suficiente (en ocasiones ninguna en absoluto), no sabiendo a lo que se pueden exponer en cual-

quier momento, toda la operación puede llegar a ser un auténtico infierno y el reparto de puntos de estrés de combate será elevado.

Es en estas ocasiones cuando la aventura puede ser muy emocionante. Al ignorar numerosos detalles, algunos de vital importancia, se les puede venir encima cualquier cosa. No es cuestión de que te saques de la manga un equipo de intervención especial o que se les aparezca un G2, cuando los personajes apenas son agentes recién incorporados. Lo mejor es adaptarse al guión en la mayor medida posible. Si lo ignoran todo en su misión, es mucho más fácil que desconfíen de ese repartidor de pizzas que resulta ser... un repartidor de pizzas.

Cuando los agentes son más veteranos y van por su cuenta, es necesario conocer su historial y los contactos que tienen, sobre todo si no se trata del grupo de jugadores habitual. Siempre se les puede ambientar el módulo en lugares alejados de su zona de operaciones habitual, si se ponen pesados en conservar sus contactos y acceso a material sensible.

Protocolo de Seguridad

La información y el equipo al que pueden acceder depende, sobre todo, de la posición que ostentan en la organización, de la experiencia que tengan, y de su historial. No tienen el mismo acceso un mutante que ha sido fontanero en la vida civil, que un analista de una empresa informática que acaba de descubrir que es capaz de alterar su entorno.

Los agentes base de Operaciones, sólo conocen a su mando inmediato, y quizá puedan llegar a conocer a algunos otros o a gente de los equipos de cobertura y/o comunicaciones. Nunca sabrán de dónde se saca el dinero que gastan en las misiones, el equipo y vehículos de los que disponen, y mucho menos las armas, si es que llegan a tener alguna en sus manos.

Sólo cuando han sido fogueados en no menos de cinco misiones, se les puede asignar una operación de seguridad interior, la extracción o rescate de un miembro de la organización o la sustracción de información sensible.

Cuando se dedican a ese otro tipo de misiones, los agentes han de tener acceso a cierta información que les facilite la tarea. Para ello

MUTANTES G2

deben poseer una autorización conforme al tipo de información que pidan. En el caso de "Ruleta Rusa", se les dio a los agentes toda la información disponible de los objetivos y de la situación de crisis.

En realidad, no tienen por qué saber los antecedentes de los objetivos, ni las motivaciones o los probables resultados en caso de no terminar con buen fin al misión.

Cuando los personajes realizan operaciones de investigación, disponen de una red de comunicación, que puede ser a través de ordenador y satélite, en tiempo real, o llamadas telefónicas con un nombre clave. Cuando realizan una llamada o petición de información, ésta es recogida por el coordinador de misión al mando y procesa la petición para comprobar que ésta sea acorde con los requerimientos de la misión.

Existen seis protocolos de seguridad que pueden poseer los personajes para acceder a información. Cada grado incluye las informaciones del anterior, y su poseedor puede suspender un trámite de datos de alguien que posea un protocolo inferior:

Dulce Hogar: Este es el protocolo base de cualquier agente de Heracles y del personal de Prometheus. Con esta clave, un personaje podrá acceder a datos generales que le pueden ayudar en su misión, como los itinerarios de la policía de la zona, datos personales sobre los objetivos, zonas de evacuación o claves para pedir refuerzos, y material de repuesto, o un buzón donde depositar la información conseguida para su posterior análisis.

Angel Dormido: Éste es el protocolo del que disponen todos los mandos de grupo. Con él pueden ponerse en comunicación directa con el coordinador de misiones para hacer peticiones especiales como más armamento, refuerzos especiales, relevo por unidades de intervención o datos sensibles de los objetivos. Con este protocolo también se puede pedir la movilización de algún otro grupo de agentes en la zona que no estén cumpliendo misiones del mismo nivel, para que les den cobertura extra.

Tormenta Ciega: Disponen de este grado los coordinadores de misión, y los mandos de unidades especiales (incluyendo los operativos creados especialmente aunque los agentes posean grados inferiores del protocolo de seguridad).

Con él pueden llamar a refuerzos y que les lleguen en el plazo de un d20 x 3 turnos, una evacuación inmediata, la neutralización de un agente enemigo por parte del equipo de apoyo o la suspensión de una misión de agentes con grados inferiores.

Sin Destino: Entramos en los grados que permiten la manipulación de material altamente delicado, y las comunicaciones por líneas "despejadas"; las entrevistas con agentes enemigos de alto rango y las autorizaciones de actuación contundente. Es muy difícil que los jugadores lleguen a tener este protocolo de seguridad, pues se convertirán en **Black Ice**, con responsabilidades de mando y agentes a su cargo.

Largo Viaje: Ésta es la autorización que poseen los grandes jefes. Los encargados de Heracles o Prometheus en países y escenarios. Se trata de personalidades muy importantes y sólo son una veintena de personas.

Estrella Fugaz: La máxima autorización. Kaufmann y sus colaboradores más próximos (seis en total), disponen de la capacidad de acceder a todo y ordenar directamente.

Entrenamiento

Cuando los agentes llegan al punto de realizar misiones no estrictamente de primera línea, sino también de reconocimiento, seguimiento o extracción de información sensible, resulta necesario formar al agente con un entrenamiento especializado sobre sus poderes de manera no ofensiva y las técnicas tradicionales del espionaje.

Estos entrenamientos varían en su duración dependiendo de la formación intelectual y de la profesión anterior del personaje, si es que tenía alguna. Están orientados, principalmente, a transmisiones, criptografía, protocolo de inteligencia, conducción especial, tácticas, leer en los labios, informática, electrónica, submarinismo, paracaidismo, escalada y cualquier otra habilidad útil en las misiones a desempeñar, o en las nuevas identidades que deban adoptar para pasar desapercibidos.

El tiempo mínimo que ha de pasar un agente para adquirir una nueva Habilidad a nivel 1, es de cuatro meses en tiempo de juego. Por cada nivel que desee adquirir de golpe, deberá



pasar otros treinta días más de entrenamiento, además de gastar los correspondientes Puntos de Experiencia para los anteriores niveles.

Todos estos entrenamientos se llevarán a cabo en los centros especialmente acondicionados para ello, dependientes de las centrales de cada país, y que pueden variar enormemente en composición y decorado.

En el caso de los agentes de Servicios M, tanto en los protocolos de seguridad como en el entrenamiento, siguen una pautas similares, pero con un control más férreo por parte de sus superiores. En el caso de que sean PNJs, esto no tiene demasiada importancia, salvo por el hecho de que en su entrenamiento intervienen de forma más directa las técnicas especiales como el suministro de drogas especiales y las técnicas más brutales para asegurarse una total dependencia de sus amos.

La cantidad de tiempo que deban utilizar estos PNJs siempre será, casualmente, más corta o, simplemente, aparecerá otro enemigo con igual mala leche, pero con Habilidades y Poderes más elevados.

PNJs Habituales

El cometido que has de desempeñar como A.J., implica la correcta interpretación de los Personajes No Jugadores, haciéndolos lo más creíbles que puedas con todos los recursos a tu alcance, y dotándolos de un pasado.

Para ello es necesario confeccionarlos como si de otros PJs se tratase, pues van a actuar igual, sólo que vas a ser tú quien los lleve.

Las fichas de PNJs que damos en estas páginas, aún siendo una simple guía, te ayudarán a sacarte de la manga las características de esos PNJs que no habías previsto, y que los jugadores se empeñan tan insistentemente en conocer, o aquellos otros que deberían estar en el lugar descrito. Incluso les puede aguardar una pequeña sorpresa si no se andan con ojo. Éstos son modelos en los que puedes basarte para elaborar los de tus aventuras, variando lo que consideres conveniente, desde luego.

Todos los PNJs que pertenezcan a Servicios M, o a agencias de inteligencia, han de tener una serie de habilidades (combate, armas de fuego diversas, otro idioma, conducir, supervivencia, etc.), que les hace altamente preparados para cualquier eventualidad. Son personas adiestradas para la acción, y entre sus cualidades se encuentra una Frialdad bastante alta. Sus conocimientos de los trucos y recursos de cualquier agente secreto han de ser predominantes. No olvides que en muy raras ocasiones quedan sin cobertura, con otros agentes colaborando, y que siempre pueden recurrir a las fuerzas de seguridad de su país.

Para los PNJs que hayas de confeccionar de manera especial, y no tengas referencia en estas páginas (por ejemplo, un asesino profesional), toma como base las profesiones que pueden escoger los jugadores y varía sustancialmente sus puntuaciones, o el grado de sus Habilidades.

Con los figurantes que no tengan una especial relevancia, o que son parte del decorado (transeúntes, clientes de un bar, huéspedes de un hotel, etc.) basta con conocer la puntuación de las Características que puedan ser usadas en

MUTANTES G2

su relación con los PJs, y unas pocas Habilidades para que no nos pillen "in fraganti".

Los policías pueden ser un caso especial. Es interesante que estén más detallados, por aquello de ponerles la cosas complicadas a los que quieran "desfasarse" demasiado. Cualquier juer-ga ilegal (registrar un piso, entrar en una oficina de noche), puede resultar una escena algo más jugosa, aunque no tengan que enfrentarse a agentes de Servicios M.

Cuando se trata de militares, en zonas de guerra siempre serán de lo más suspicaces y no confiarán en los PJs a menos que vengan avalados por algún superior, o sean parte de las fuerzas a las que pertenezca ese militar (asesores, parte del RECOM, unidad experimental, etc.).

No te cortes a la hora de equipar con "trastos" a los enemigos, sobre todo si se trata de militares, que cuenten con abundante munición y armamento. Aunque no tengan suficiente puntería y siempre fallen, intimida bastante (sobre todo las ráfagas de cañón tipo "Gatling" de 20 mm). Y no te olvides que, cuando los jugadores acaben con los malos y vayan a apoderarse de su equipo, la munición de esas mastodónticas armas se habrá agotado, o uno de los malos que todavía se movía, le quitará la anilla a esa granada que llevaba escondida...

Cuando hagan acto de presencia mutantes de Servicios M, serán, evidentemente, los rivales de los jugadores, y como tales, su capacidad para desarrollar los poderes será conforme a lo establecido en el guión, pero pueden llegar a encontrarse con una cantidad respetable de mutantes fuera de las estructuras gubernamentales, en grupos mafiosos, al servicio de sectas, o ser agentes libres, aunque los mutantes son escasos y sólo se les encuentra en ambientes muy concretos, como zonas de guerra o santuarios de espionaje.

Agente NO mutante de un Servicio M

FUE: 4 DES: 4 VOL: 5 PER: 4 INT: 5 CAR: 3
PO: 5 PS: 27 PV: 8 PG: 60

Habilidades

Combate S/A	4
Armas C/C	4
Arma Corta	5
Subfusil	4
Coche	4

Conducción Especial	3
Frialdad	3
Tácticas	4
Intimidación	3

Los agentes de todas las escalas que sirven en los Servicios M realizando operaciones "tradicionales". Tienen facilidad para el acceso a armas y un buen entrenamiento. Estos serán los más comunmente hallados en las bases o en misiones de reconocimiento.

Agente de élite NO mutante Servicio M

FUE: 5 DES: 5 VOL: 5 PER: 5 INT: 6 CAR: 4
PO: 5 PS: 30 PV: 10 PG: 73

Habilidades

Combate S/A	5
Armas C/C	5
Arma Corta	6
Subfusil	5
Escopeta	4
Coche	5
Conducción Especial	4
Frialdad	5
Táctica	5
Intimidación	4
Interrogatorio	5
Transmisiones	4
Sigilo	4

Mandos de los grupos de reclutamiento y oficiales superiores con algunos conocimientos más. También son los miembros de los equipos operativos especiales destinados a dar cobertura a los efectos de algunos mutantes especialmente catastróficos.

Agente Mutante de un Servicio M

FUE: 4 DES: 4 VOL: 4 PER: 4 INT: 5 CAR: 4
PO: 4 PS: 24 PV: 8

Habilidades

Combate S/A	4
Arma Corta	4
Coche	4
Supervivencia	5
Frialdad	5
Intuición	4
Sigilo	5
POD: Cualquiera	8
BEQ:	15

YURI-9

Se muestran las Habilidades básicas del entrenamiento en cualquier Servicio M. Otras Habilidades y los poderes que posean deberás ajustarlo a lo que tengas establecido para esa partida.

Policía

FUE: 4 DES: 3 VOL: 3 PER: 4 INT: 3 CAR: 3
PO: 3 PS: 21 PV: 8 P.6:35

Habilidades

Combate S/A	3
Arma C/C (Porra)	4
Arma Corta	4
Coche	4
Liderazgo	5
Derecho	2
Tácticas	3
Transmisiones	2

Agentes de cuerpos de cualquier país. Es interesante dotarles de más Habilidades, siendo habitualmente muy honrados en los países desarrollados.

Policía de Elite

FUE: 6 DES: 5 VOL: 5 PER: 4 INT: 3 CAR: 3
PO: 5 PS: 33 PV: 12 P.6:60

Habilidades

Combate S/A	4
Arma C/C (Porra)	4
Arma Corta	4
Coche	4
Conducción Especial	4
Trepar	4
Correr	4
Nadar	4
Liderazgo	5
Subfusil	4
Fusil	4
Camiones	4

Miembros de las brigadas de intervención policiales, los SWAT o agentes especiales de investigación o enlace entre policías. Gatillo fácil.

Soldado

FUE: 4 DES: 3 VOL: 3 PER: 3 INT: 3 CAR: 3
PO: 3 PS: 21 PV: 8 P.6:42

Habilidades

Arma C/C	4
Subfusil	4
Fusil	4
Trepar	3
Coche	3
Combate S/A	4
Camuflaje	3
Supervivencia	3
Protocolo (Militar)	4

Soldados normales de cualquier ejército, pudiendo modificar sus Habilidades teniendo en cuenta si pertenecen a Tierra, Mar o Aire.

Soldado de Elite

FUE: 5 DES: 5 VOL: 6 PER: 6 INT: 5 CAR: 4
PO: 6 PS: 33 PV: 10 P.6:80

Habilidades

Trepar	4
Coche	4
Camión	4
Combate S/A	5
Camuflaje	4
Explosivos	4
Arma Blanca	5
Fusil	5
Subfusil	5
Arma Corta	5
Supervivencia	4
Frialdad	4
Sigilo	4
Primeros Auxilios	4
Tácticas	3
Transmisiones	3

Miembros de cualquier cuerpo de choque, de intervención rápida o de Operaciones Especiales: paracaidistas, RECOM, marines, legionarios, etc.

Oficial

FUE: 5 DES: 5 VOL: 6 PER: 6 INT: 6 CAR: 5
PO: 6 PS: 33 PV: 10 P.6:95

Habilidades

Coche	5
Combate S/A	6
Camuflaje	5
Arma Blanca	4
Subfusil	6
Fusil	5
Arma Corta	7

MUTANTES G2

Supervivencia	5
Sigilo	4
Primeros Auxilios	5
Liderazgo	6
Explosivos	5
Orientación	5
Cartografía	5
Protocolo (Militar)	5

Mando a cargo de militares en tiempo de guerra, y cualquier enlace entre cuerpos en tiempo de paz. Pueden pertenecer a servicios de Inteligencia o Servicios M.

Oficial Militar de Elite

FUE: 6 DES: 6 VOL: 7 PER: 7 INT: 7 CAR: 7
PO: 7 PS: 39 PV: 12 P.G.: 127

Habilidades

Trepar	6
Coche	6
Combate S/A	7
Camuflaje	6
Arma Blanca	7
Armas Improvisadas	7
Subfusil	7
Fusil	7
Arma Corta	7
Sigilo	6
Primeros Auxilios	6
Liderazgo	6
Explosivos	6
Submarinismo	4
Orientación	6
Cartografía	6
Protocolo (Militar)	6

Además de los correspondientes mandos, también pueden ser operativos especiales infiltrados ilegalmente, o agentes especiales de Servicios M.

Vigilante Privado

FUE: 4 DES: 4 VOL: 3 PER: 3 INT: 3 CAR: 3
PO: 3 PS: 21 PV: 8 P.G.: 30

Habilidades

Combate S/A	5
Coche	3
Buscar	3
Arma Corta	3
Arma C/C (Porra)	4
Intimidación	3

Cualquier vigilante que pueda haber en un banco o local público. Puede tener otras Habilidades que completen su historial de manera creíble.

Guardaespaldas

FUE: 4 DES: 3 VOL: 3 PER: 4 INT: 3 CAR: 3
PO: 3 PS: 21 PV: 8 P.G.: 35

Habilidades

Combate S/A	6
Buscar	4
Coche	6
Frialdad	5
Arma Corta	4
Intimidación	4

Desde los típicos "sacos de músculos" contratados en gimnasios, hasta cualquier navajero o camorrista acompañante de un traficante.

Guardaespaldas Elite

FUE: 5 DES: 5 VOL: 5 PER: 6 INT: 5 CAR: 5
PO: 5 PS: 30 PV: 10 P.G.: 71

Habilidades

Combate S/A	6
Buscar	5
Coche	6
Frialdad	6
Arma Corta	6
Subfusil	6
Arma Blanca	6
Armas Improvisadas	6
Frialdad	7
Intimidación	5

Los miembros de escoltas privadas de cualquier hombre de negocios o de personalidad. Muy versados en técnicas de combate y muy fieles a quien les contrata. Pueden ser expolicías o militares licenciados.

Mercenario

FUE: 5 DES: 5 VOL: 4 PER: 4 INT: 4 CAR: 4
PO: 4 PS: 27 PV: 10 P.G.: 60

Habilidades

Trepar	4
Coche	4
Camión	4
Combate S/A	5

YURI-9



Armas C/C	5	Subfusil	6
Armas Improvisadas	5	Fusil	6
Camuflaje	4	Arma Corta	6
Subfusil	5	Liderazgo	5
Fusil	5	Frialdad	6
Arma Corta	5	Sigilo	5
Supervivencia	4		

Soldados que prefieren servir a intereses más terrenales que la bandera o la patria. No es común encontrar a novatos entre estos tipos.

Individuos que pueden estar sirviendo en un ejército, y que son contratados por "compañías" privadas, teniendo excelentes contactos y abundante equipo.

Mercenario de Elite

FUE: 6 DES: 6 VOL: 5 PER: 5 INT: 5 CAR: 6
PO: 5 PS: 33 PV: 12 P.G.: 72

Habilidades

Trepar	5
Coche	5
Camión	5
Combate S/A	6
Armas C/C	6
Camuflaje	5

Matón Barriobajero

FUE: 4 DES: 3 VOL: 3 PER: 3 INT: 3 CAR: 3
PO: 3 PS: 21 PV: 8 P.G.: 40

Habilidades

Armas Improvisadas	5
Combate S/A	5
Armas Blancas	4
Frialdad	5
Conocimiento de la Calle	5
Lenguaje Callejero	6

MUTANTES G2

Cualquier bronquista de barrios marginales, que es capaz de darle con cadenas a alguien por cuatro duros. También se incluyen los "machacas" de garitos, diferentes de Guardaespaldas, con FUE 5.

Traficante

FUE: 4 DES: 3 VOL: 5 PER: 3 INT: 3 CAR: 4
PO: 5 PS: 27 PV: 8 P.G.: 50

Habilidades

Armas Improvisadas	4
Combate S/A	4
Arma Corta	5
Coche	4
Frialdad	4
Charlatanería	5
Conocimiento de la Calle	5
Lenguaje Callejero	5
Supervivencia	4

Desde los que realizan su trabajo a la luz de las discotecas, como los que dirigen grandes cargamentos, estos últimos con algún nivel más en INT, PER y alguna que otra Habilidad.

Cabaretera

FUE: 3 DES: 4 VOL: 5 PER: 4 INT: 4 CAR: 6
PO: 5 PS: 24 PV: 6 P.G.: 32

Habilidades

Convencer	5
Charlatanería	5
Teatro	4
Regateo	4
Seducción	6
Juegos de Manos	3

Cualquier chica de alterne y variedades que actúa en garitos, que se dedica a animar los locales, a cantar o hacer compañía a clientes, sin dedicarse a la prostitución. Pueden conocer a un montón de gente, incluyendo a algún viejo cliente que le deba algún favor que merezca la pena.

Sanitarios

FUE: 5 DES: 4 VOL: 5 PER: 4 INT: 4 CAR: 4
PO: 5 PS: 30 PV: 10 P.G.: 35

Habilidades

Coche	5
-------	---

Conducción Especial	4
Convencer	4
Intuición	3
Biología	3
Medicina	4
Química	3
Primeros Auxilios	5

Los componentes de cualquier ambulancia o centro médico de urgencia. Gente acostumbrada a tragos amargos y veloces intervenciones. Tener a uno como conductor puede ser muy ventajoso.

Trapicbero

FUE: 4 DES: 5 VOL: 6 PER: 5 INT: 4 CAR: 4
PO: 6 PS: 30 PV: 8 P.G.: 45

Habilidades

Armas Improvisadas	4
Armas C/C	3
Correr	5
Charlatanería	4
Buscar	5
Esconder Objetos	4
Conocimiento de la Calle	4
Lenguaje callejero	5
Robar Bolsillos	4

Los típicos rateros que combinan un poco de estafadores, confidentes, camellos de poca monta, etc., y que pueden ser un pozo de información, con la que también comercian.

Prostituta/o

FUE: 3 DES: 4 VOL: 6 PER: 4 INT: 3 CAR: 6
PO: 6 PS: 27 PV: 6 P.G.: 50

Habilidades

Convencer	5
Charlatanería	5
Regateo	5
Seducción	6
Armas Improvisadas	5
Esconder Objetos	5
Lenguaje Callejero	5
Conocimiento de la Calle	5

Tanto ellos como ellas, desde quienes han de mantener a una familia o pagar su adicción, hasta las gentes de alto standing o los que lo hacen por conseguir posiciones relevantes.

HOJA DE CONTROL DE PNJS.

Nombre: _____	HABILIDADES: _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	NOTAS:
FUE: PER: INT:		
DES: VOL: CAR:		
PV: PS: PO:		
Rasgos: _____ _____ _____		

Nombre: _____	HABILIDADES: _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	NOTAS:
FUE: PER: INT:		
DES: VOL: CAR:		
PV: PS: PO:		
Rasgos: _____ _____ _____		

Nombre: _____	HABILIDADES: _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	NOTAS:
FUE: PER: INT:		
DES: VOL: CAR:		
PV: PS: PO:		
Rasgos: _____ _____ _____		

MUTANTES G2

Barman

FUE: 5 DES: 4 VOL: 5 PER: 4 INT: 4 CAR: 5
PO: 5 PS: 30 PV: 10 P.G.: 45

Habilidades

Armas Improvisadas	4
Combate S/A	4
Conocimiento de la Calle	5
Convencer	4
Esconder Objetos	4
Charlatanería	5
Teatro	4
Intimidación	3
Leer en los Labios	2

Detrás de una barra, ya sea en una garito, en un restaurante, o en un café o pub de lujo, se pueden encontrar muchas y sabrosas informaciones y contactos. Pueden llegar a ser los salvavidas de los personajes si le han hecho un favor.

Oficial de Inteligencia

FUE: 5 DES: 6 VOL: 5 PER: 5 INT: 6 CAR: 5
PO: 5 PS: 30 PV: 10 P.G.: 63

Habilidades

Combate S/A	5
Armas C/C	5
Arma Corta	6
Coche	5
Conducción Especial	4
Frialdad	5
Intimidación	4

Interrogatorio	5
Informática	5
Seducción	4
Transmisiones	4

El espía "común" que trabaja para cualquier agencia del gobierno, y que no tiene por qué saber nada acerca de mutantes. Son el tipo de PNJs que meterán en líos a los personajes o los que pueden recurrir como contactos.

Correo

FUE: 4 DES: 5 VOL: 5 PER: 5 INT: 5 CAR: 4
PO: 5 PS: 27 PV: 8 P.G.: 58

Habilidades

Combate S/A	4
Armas C/C	4
Arma Corta	5
Subfusil	4
Coche	4
Conducción Especial	3
Frialdad	3
Tácticas	4
Intimidación	3
Transmisiones	4
Informática	4
Idioma Extranjero	5

Un tipo de agentes muy especiales, estas personas están muy entrenadas y motivadas en sus tareas. Se limitan a transmitir los mensajes recurriendo a todos sus conocimientos para que lleguen correctamente, y la mayoría de las veces no conocen quien les encarga la tarea.

Combate



COMENZAMOS este capítulo con una muestra de situaciones en las cuáles los personajes pueden verse envueltos con bastante facilidad a lo largo de sus aventuras, y también unas cuantas acciones y maniobras que darán más emoción a las escenas, así como las reglas a seguir para reproducirlas adecuadamente.

Acechar

Ésta maniobra es un intento de aproximarse a un objetivo sin que éste se percate de ello. Hay tres formas básicas de acechar: Sorprender, Emboscar y Seguir Entre las Sombras.

Sorprender: Se trata de acercarse hasta el objetivo sin que se de cuenta. Para conseguirlo, el atacante deberá realizar una tirada de Sigilo en N, pudiendo modificarse el nivel por la situación. El ruido ambiental no la modificará, pero sí la PER de la víctima.

Por su parte, el atacado deberá realizar una tirada de PER en N. Si posee el rasgo Sexto Sentido, la Dificultad se reducirá en un nivel (de N a E, de D a N...) y podrá utilizar su PER o su Intuición, la que posea a mayor nivel, pero sólo una de ellas. Una vez realizadas las tiradas, se comprobará la CE. Si el atacante posee una CE mayor, la víctima no sabrá del ataque y se podrá utilizar la sorpresa. Si es al contrario, el atacado habrá percibido la maniobra del oponente y no habrá sorpresa.

Emboscar: Para realizarla, el atacante hará una tirada de Camuflaje en N (pudiendo ser modificada por el terreno). La víctima deberá realizar una tirada de PER en D si no está alerta, y en N si lo está. Si la víctima posee Sexto Sentido, la Dificultad será siempre N (esté o no alerta) y podrá utilizar PER o Intuición, la que posea a un mayor nivel.

Una vez ambos hayan realizado su tirada, se comprobará su CE. Si el atacante posee mayor Categoría de Exito, la víctima no se percatará de la emboscada, y el atacante podrá realizar la acción que crea oportuna. Si la CE de la víctima es mayor, ésta se habrá percatado de su presencia y podrá obrar en consecuencia.

Seguir Entre las Sombras: Con esta acción se podrá seguir a un objetivo durante un tiempo sin que éste descubra el hecho. Se realiza una tirada de Sigilo en N (pudiendo ser modificada por el terreno). La CE obtenida será el número de turnos que se le podrá seguir sin que se de cuenta (si el seguimiento se hace en vehículos), o de asaltos si se realiza a pie. Si la tirada es un fracaso, no supone que es descubierto (a no ser que el resultado sea una pifia), sino que el perseguido podrá realizar la tirada de PER inmediatamente. Una vez hayan transcurrido este tiempo y se halla fallado la tirada, la víctima podrá realizar una tirada de PER con la siguiente escala de Dificultad:

- MD si no está alerta y ni entrenada (una persona normal de la calle)
- D si no está alerta, pero es una persona entrenada.
- D si está alerta, pero no es una persona entrenada.
- N si está alerta y entrenada.

Si la víctima posee el rasgo de Sexto Sentido, podrá reducir en un nivel la Dificultad y utilizar la Característica de PER o la Habilidad de Intuición, la que posea un nivel mayor. Si la CE de esta tirada

MUTANTES G2

Tabla de Hurtos

Objetos	Dificultad
Mesa	Fácil (F)
Cajón	Normal (N)
Fichero	Difícil (D)
Bolsillo	Muy Difícil (MD)

Esta Dificultad podrá verse modificada:

Hay mucha gente	-1 a la Dif.
Hay poca gente	+1 a la Dif.
No hay nadie	+2 a la Dif.
La víctima está atenta	+1 a la Dif.

es superior a la obtenida por el atacante, será descubierto, de lo contrario, volveremos a comenzar repitiendo la tirada de Sigilo y aplicando la CE obtenida.

Caídas

Se puede utilizar la tabla de Localización de Impactos aleatoria para saber dónde se golpea primero el personaje al caer. Si es en los brazos y las piernas (cualquier resultado de manos o pies se considerará como de brazos y piernas respectivamente) será necesario superar con éxito una tirada de FUE en N con un negativo igual al número de metros de la caída para evitar la rotura de la extremidad en cuestión y, además: ¡doblabremos los PS recibidos debido a la rotura!. Si es en el torso será un golpe normal pero si, desgraciadamente, la localización es la cabeza, deberá realizar de nuevo la misma tirada de FUE que para las extremidades, con la salvedad que el fallarla significará la muerte.

Esto no significa que el golpe haya sido exclusivamente en esa localización, sino que es el primer lugar donde ha impactado el cuerpo con el suelo, pero después le ha seguido el resto, aunque en el caso de la cabeza los efectos sean casi instantáneos. Cuando las localizaciones son extremidades hay que olvidarse de la limitación de daños, y si es en la cabeza se aplicarán los multiplicadores de daño correspondiente, aunque se supere la tirada de FUE.

Un personaje con una extremidad rota recibirá un -5 a cualquier acción que emprenda donde dicha extremidad es necesaria, hasta que sea médicamente tratado, aplicando después un -2 hasta que sane. El tiempo de recuperación que requiere lo dejamos a tu libre albedrío y puesto que esto es un juego y tus jugadores unos héroes (o eso creen ellos), puedes burlarte impunemente de la realidad.

Hemorragias

Tras sufrir una herida cortante o punzante, un PJ comienza a perder sangre a razón de 1d6 PS por cada 10 asaltos en la franja de Herido Leve, cada 5 asaltos en la franja de Herido, cada 3 asaltos en Herido Grave y cada asalto en Herido Mortal. perderá PV a razón de los 10 PS habituales. Una hemorragia se puede atajar tras conseguir una tirada de Primeros Auxilios en N, aunque en ciertas heridas (en el cuello o la cabeza, o los críticos que supongan el corte de una arteria) la dificultad de la tirada será de MD.

Hurtos

Una de las acciones que pueden darse con bastante frecuencia en el transcurso de las partidas es la sustracción de objetos en lugares determinados, incluso en público. Cuando se intenta sustraer algún objeto sin utilizar la fuerza, se tiene un cuidado extremo y se ha de ser muy habilidoso.

Para ello utilizaremos la Habilidad de Robar Bolsillos o Juegos de Manos. La dificultad vendrá dada por el tipo de hurto que se realice. Si se falla, la víctima podrá realizar una tirada de PER en N con un modificador positivo al dado igual a la CF obtenida por el "caco".

Arriesgar en combate

Durante el combate, es verdad que muchos luchadores arriesgan más que sus contrincantes con la intención de acabar rápido. Si el A.J. lo permite, los personajes podrán decidir si su ataque será ofensivo o defensivo.

Si el factor es ofensivo, se podrá añadir un modificador positivo igual a su nivel de Frialdad como máximo, pero no podrá evitar la replica del oponente en el próximo asalto.

Si decide aplicar su atención a la defensa, añadirá un positivo igual a la propia Habilidad como máximo, pero este modificador también será una penalización a su propio ataque, sea éste cuando sea, aunque no alterará su INI.

Si el agredido todavía no ha atacado, realizará su ataque siguiendo el mismo procedimiento. Si se obtiene un éxito, se deberá recordar la CE. El éxito no significa que el ataque haya alcanzado al oponente, pues éste posee una defensa consciente además de la intuitiva. La defensa consiste en realizar una tirada sobre la misma Dificultad del ataque, con la Habilidad que se esté usando pero con un negativo igual a la CE del oponente. Si obtiene éxito, habrá evitado el ataque, pero esto le habrá desequilibrado y dispondrá en su próximo ataque de un negativo igual a la CE del ataque menos la CE de su Esquivar.

Esquivando disparos

Es evidente que no se puede esquivar una bala, pero si se puede realizar una maniobra evasiva para ocultarse cuando van a disparar al personaje (lanzarse detrás de un container, agacharse tras un muro...). Cuando se declara este tipo de maniobra, se realiza una tirada de DES a una Dificultad determinada por el A.J. Si supera la tirada se habrá escondido a tiempo, pero no podrá realizar ningún disparo durante ese asalto.

Tiradores de élite

No se permite disparar más allá del límite indicado para Larga Distancia. Sin embargo, existe la figura del "tirador de élite". Se puede permitir realizar disparos más lejos, si el PJ posee 5 o más en Fusil, y utiliza un rifle de francotirador. La dificultad es de 1 y no se puede modificar con PO. Los PJs con el rasgo Puntería podrán gastar un solo PO y bajarla a MD, pero no más allá.

La CE y un 20

Realizar un crítico en un ataque (no en un impacto) puede premiarse de muchas formas: el oponente no puede esquivar, el daño se duplica, se encuentra un punto débil en la protección del oponente... Proponemos para este caso es que el jugador vuelva a tirar otro d20 y lo añada a la CE. Si volviese a obtener un 20, quedaría ya a discreción del A.J. ¡Ojo!, recuerda



que se considera CE también para esquivar, por lo que si el oponente en su esquivar saca otro crítico, deberías permitir sumar otro d20 a su CE para la esquivar, y así esquivar un ataque que de otra forma sería imposible.

La CE y las ráfagas

En las ráfagas impactan diferentes balas con una única CE. Por ello, todas las balas poseerán la misma CE. Se puede tirar una vez para todas ellas y añadirse por separado a cada una, con lo que todas harán el mismo daño; o tirar los dados independientemente para cada una y de esta forma, cada bala hará un daño diferente.

Miras láser y esquivar

Si el objetivo de una mira láser se percata del punto rojo, podrá realizar su tirada de esquivar disparos con una Dificultad de D, aunque no vea de dónde viene el disparo. Si ve a su contrario no tendrá ningún beneficio especial.

Fatiga

La fatiga es un factor muy importante a la hora de que los PJs realicen determinadas acciones durante el juego. En algunas ocasiones es del todo conveniente reflejarlo, pues no es normal que los PJs se pasen días y días realizando proe-

MUTANTES G2

Situaciones Fatigosas

Situaciones	Tiempo	PF
Una noche en vela	1 noche	15
Esprintar*	5 asaltos	10
Correr*	5 turnos	10
Correr*	15 turnos	20
Nadar*	8 turnos	10
Nadar*	15 turnos	30
Conducir	1 hora	10
Transp. carga ligera	1 hora	20
Transp. carga media	15 turnos	10
Transp. carga pesada	5 turnos	20
Estados de concentración	15 turnos	5
Discusiones acaloradas	5 turnos	2
Combate intenso	5 asaltos	5
Estados de tensión (previo al combate)	1 hora	5
Coito simple	10 turnos	10

*Si se supera una tirada en N de la Habilidad, los PF se verán reducidos a la mitad.

C. Ligera: De 1 a la FUEx2 en KG (hasta FUEx2)

C. Media: Desde la cifra anterior hasta FUEx5

C. Pesada: Desde la anterior hasta el peso del PJ

zas sin que les caiga una sola gota de sudor. Un PJ que ha conducido durante cuatro horas seguidas, no puede enfrentarse a un tiroteo de igual manera que sus compañeros.

Para reflejar esto convenientemente, hemos preparado una tabla con situaciones que producen cansancio y sus correspondientes consecuencias. La medida de la fatiga se realiza en Puntos de Fatiga (PF), que se anotarán en la casilla correspondiente en el Anexo a la Hoja de PJ que encontrarás al final de este libro. Por cada 5 PF que acumule un PJ, tendrá un -1 a todas sus acciones.

Si hay situaciones que no han sido reflejadas, puede indicarnos, tomando como base las ya descritas.

Agotamiento: Cuando un PJ haya alcanzado un número de PF igual a su FUE por cinco, el PJ estará agotado y deberá comenzar a realizar tiradas de FUE (sin modificar a no ser que esté herido o drogado) para comprobar si comienza a marearse, vomitar o incluso sufrir desvanecimientos. Si falla la tirada, se tomará la CF y se mirará en la tabla de Efectos por Agotamiento. Si pasa con éxito la tirada puedes volver a pedirle que realice otra en el momento en el que vuelva a anotarse PF.

Eliminar Puntos de Fatiga: Los PF pueden ser eliminados a razón de 5 por cada 1 hora de descanso total sin interrupciones. Ocho horas de sueño sin interrupciones eliminan todos los PF acumulados hasta entonces. Los sueños producidos por intoxicaciones de alcohol o por pérdidas violentas de la conciencia no eliminan más que un diez por ciento. Y por supuesto sueños agitados o interrumpidos provoca que no se elimine ninguno. Cualquier PJ puede gastar 1 PO para eliminar un total de 20 PF.

Estrés de Combate

Ni siquiera las personas entrenadas, los profesionales, resisten sin alterarse largos períodos de combate. Si no descansan adecuadamente, pueden llegar a estados que desemboquen en serios trastornos mentales. Estar tras las líneas enemigas, saberse atrapado, estar siendo tiroteado o simplemente ver a alguien sacar un arma, son circunstancias que pueden producir estados de miedo, terror, enajenación, paranoia, esquizofrenia, inmovilidad, etc. Aquí se dan las reglas que proporcionan estos estados, siendo perfectamente compatibles con el resto, y dotando a los personajes y a los PNJs de una experiencia en el combate que va más allá de la simple subida de niveles. Recuerda que, ante todo, los jugadores interpretan a los protagonistas de las aventuras, y no sería muy convincente que el héroe llegase a convertirse en un psicótico.

Reglas Básicas

En los momentos previos a un combate, duran-

te su desarrollo e incluso al final, se dan situaciones que pueden provocar crisis nerviosas, unas leves y otras no tanto.

Para contabilizar el Estrés de Combate que puede llegar a sufrir un PJ, se consulta la Tabla de Situaciones Estresantes. Cada vez que un PJ se encuentre en una de estas situaciones, deberá realizar una tirada de Frialdad sumando al dado el modificador que está al lado de la situación. Si el PJ la logra podrá continuar con las acciones que quiera realizar como si nada, pero si la falla, deberá anotarse cierto número de Puntos de Estrés de Combate (PEC) en su hoja anexo. Un PJ que adquiera PECs debido a una de las situaciones, no volverá a adquirir más puntos por la misma causa, a no ser que se de la misma situación pero en ella intervengan nuevos factores.

Ejemplo: Si alguien esta disparando a un PJ que se encuentra a cubierto detrás de un coche, deberías pedirle una tirada de Frialdad. Si el individuo sigue disparando no tienes por qué otorgar más puntos, pero si comienzan a disparar al PJ desde otro ángulo, podrías volver a pedir tiradas de Frialdad.

Cuando un PJ realiza con éxito una tirada de Frialdad, contará con un +2 para la próxima tirada por la misma situación, pero sólo si es en el mismo combate o día. En principio, cierto número de PECs no tienen por qué significar nada, pero si el combate dura demasiado o el PJ se ve en mayor peligro, puede comenzar a sufrir efectos transitorios: nerviosismo, inmovilidad, cobardía o incluso enajenación y desmayos.

En la Tabla de Estados por Estrés, hay unas cifras acompañadas de ciertos estados transitorios. Cuando un PJ llegue a la primera cifra, deberá considerar que su PJ se encuentra levemente nervioso, a la segunda se encontrará nervioso y así sucesivamente. A esto habrá que añadirle los efectos que pueda ocasionar el correspondiente estado.

Efectos Transitorios

Nerviosismo: El PJ no puede mantener la calma por completo para actuar y pensar serenamente. Todas sus acciones quedan penalizadas

Tabla de Agotamiento

CF	Efecto
0	Descansar durante 3 asaltos
1	Descansar durante 10 asaltos
2	Descansar durante 20 asaltos
3	Descansar durante 1 turno
4	Mareado, -6 acciones 10 asaltos
5	Mareado, -6 acciones 20 asaltos
6	Mareado, -6 acciones 1 turno
7	Vomita, -10 acciones 10 asaltos
8	Vomita, -10 acciones 20 asaltos
9	Vomita, -10 acciones 1 turno
10+	Desvanecimiento (FUEx4 asaltos)

con un -1, -2 ó -3 a la tirada, dependiendo de la gravedad.

Inmovilidad: Hasta que supere una tirada de Frialdad en D, el PJ no podrá realizar maniobras ofensivas o defensivas, sólo podrá ponerse a cubierto, y muy bien por cierto.

Huida: El PJ se alejará del lugar lo más rápidamente posible. Si dispone de un vehículo hará uso de él, y no realizará acciones ofensivas. No se preocupará de las consecuencias de sus acciones hasta que supere una tirada de Frialdad en MD, momento en el cuál podrá recapacitar sobre lo que está haciendo.

Histeria: Este es un estado muy peligroso, ya que el PJ no realizará ninguna acción (por lo menos de manera coherente). Se limitará a gritar, llorar o en su defecto a intentar huir de manera alocada. El acceso durará un número de asaltos igual a 15 menos VOL, tras los cuáles podrá realizar una tirada de Frialdad en D para tranquilizarse y pasar al estado de Inmovilidad.

Enajenación: Este estado es todo lo contrario al de Inmovilidad. El PJ abandonará toda cobertura y/o sentido común para lanzarse al combate abierto como un auténtico poseso, profiriendo juramentos y actuando con muy poca destreza. Tendrá un -1 a sus acciones de DES e INT pero con un +2 a sus acciones de FUE y PER. El acceso durará un número de asaltos igual a 30 menos su VOL, o hasta que sea herido de gravedad. Si supera una tirada de Frialdad en D cuan-

MUTANTES G2

Situaciones Estresantes

Situaciones	Modif.	PECs
Saberse observado por desconocido	-1	3
Saberse en peligro de muerte	-1	5
Descubrir que un enemigo está observando	-2	5
Ser herido leve	-	5
Quedar desarmado, sin munición, con el arma encasquillada	-1	5
Ser responsable de la vida de otras personas	-1	5
Verse acorralado	-3	6
Ver morir a un amigo o descubrir su cadáver	-3	6
Ver un cadáver horriblemente mutilado	-1	6
Ser perseguido	-2	6
Saberse objetivo de un ataque inminente	-2	7
Transitar por zona hostil	-1	8
Inocentes muertos por propia culpa	-2	8
Estar siendo tiroteado tras una cobertura	-1	10
Ser herido de gravedad	-2	10
Ser atacado por un mutante	-4	10
Estar siendo tiroteado sin cobertura	-2	12
Que el grupo sea literalmente masacrado	-3	15
Descubrir un punto rojo sobre el propio cuerpo	-4	15

do acaben los asaltos que dure el acceso, recuperará plenamente la conciencia quedándose en el estado de Nerviosismo Agudo. Si no, continuará así hasta que le maten o supere la tirada (abogo por lo primero en la mayoría de los casos).

Catatonía: El PJ asumirá una posición recogida, independientemente de si esta a cubierto o no. No realizará acción alguna y sólo balbuceará incoherencias. Solo podrá salir de este acceso si es abofeteado o herido, en cuyo caso deberá realizar una tirada de VOL en D para no caer en un estado de Enajenación, durante el cual y hasta que supere una tirada de Frialdad en MD, atacará a todo lo que se mueva, y si no hay nada que lo haga, pues disparará y/o destrozará lo que está quieto (que igual luego resulta que se mueve). Un estado de Catatonía dura un número

de turnos igual a 15 menos la VOL del PJ.

Eliminando Estrés

Ciertas acciones que desempeñen los PJs elimina PECs. Conseguir una tirada de Frialdad en F elimina 1 PEC, en N 3 PEC, en D 5 PEC, en MD 7 PEC y en I 10 PEC. En aquellas acciones ajenas a las tiradas, como por ejemplo descubrir el complot de los malos, acabar con todos ellos, encontrar al hombre/mujer de tu vida y pasar una noche con el, etc, etc... deberías también eliminar cierto número de PECs, siempre a la medida de lo que hayan hecho. Por supuesto una buena noche de sueño reparador elimina todos los PECs y realizar cualquier tipo de acción ociosa que ponga la mente del PJ en otro sitio, como por ejemplo un hobby, ir al cine, al

teatro, escuchar música... elimina un buen número de éstos.

En el caso de los trastornos es algo más difícil. Cualquier PJ que solicite ayuda psiquiátrica se puede decir que está salvado. Lo difícil es que alguien se dé cuenta del trastorno que sufre hasta que ya es demasiado tarde. Si un PJ desea eliminar un trastorno deberá realizar primero una tirada de INT y otra de VOL a los niveles adecuados de dificultad. N en el primer nivel, D en el segundo e I en tercero. Por supuesto los compañeros del PJ pueden ayudarlo, llevando la montaña a Mahoma o internándolo en un psiquiátrico. La ayuda psiquiátrica suele ser de mucha utilidad, pero en los terceros niveles se necesita mucho tiempo. Meses o incluso años. Por supuesto es mucho mejor esto último que no dejar a un loco suelto por ahí.

Existe también la posibilidad de que el PJ se ayude a sí mismo administrándose un tratamiento farmacológico, pero esto es muy peligroso. Además de necesitar unos conocimientos concretos sobre lo que se está suministrando, tiene que poder disponer de las sustancias. Un yonquí tampoco es nada bueno para un equipo de mutantes.

Reglas Avanzadas

Ciertas situaciones de combate producen estrés y pueden llegar a desembocar en serios trastornos psicológicos. Cuando un PJ vuelve de algún conflicto, o cuando se puede dar por terminado un combate, es asaltado por los típicos momentos de depresión innatos a todo ser viviente racional. El cerebro no es tan fuerte como se piensa y en la mayoría de los casos se sufren trastornos leves inapreciables, pero que con el tiempo se acentúan y a los que se le añaden otros nuevos cada vez que vuelve al frente.

Es muy típico que la gente curtida en combate no esté muy bien de la cabeza. ¡Ojo!, no quiero decir que no puedan actuar como una persona racional, si no que tienen ciertas sociopatías, fobias e incluso esquizofrenias características. Similar a un ejecutivo con sus episodios maníacos por el estrés, o a un acomodado con sus episodios depresivos debido a la ociosidad. La cuestión es que los estados de estrés a los que se ve expuesto cualquier hombre de armas, por muy frío que sea, van a hacer mella en su

Estados Transitorios

PECs	Estado
1-10	No se aprecia
10-15	Nerviosismo leve
16-20	Nerviosismo serio
21-25	Nerviosismo agudo
26-30	Inmovilidad
31-35	Huida
36-45	Histeria
46-55	Enajenación
56-65	Desmayo
66+	Catatonía

Tirada de Dificultad

PECs	Dificultad
1-30	Sin tirada
31-40	VOL en Normal
41-55	VOL en Difícil
56-65	VOL en Muy Difícil
66+	VOL en Imposible

personalidad; aunque sólo sea convirtiéndolo en un pedazo de hielo sin emociones y vacío por dentro.

Para determinar si un PJ adquiere cualquiera de estos trastornos, vamos a seguir unas reglas muy sencillas.

Cuando se de por finalizado un combate, o cuando termine una partida y el PJ se encuentre de regreso a casa o descansando en cualquier lugar, se contabilizan los PECs que haya acumulado durante el combate/partida (recomiendo hacerlo al final del módulo junto con la entrega de Puntos de Experiencia, así te resultará menos complicado). Una vez se han contabilizado todos los puntos, se consulta la Tabla de Dificultad por Estrés el grado de Dificultad sobre el cual el PJ deberá tirar VOL.

Si el PJ supera la tirada de VOL deberá conservar los PECs, para eliminarlos según las reglas comentadas anteriormente. Si falla, deberá anotarse un trastorno. Por supuesto, puede gastar PO para reducir la Dificultad de la tirada.

MUTANTES G2

Ahora el PJ deberá lanzar un d20 para determinar el trastorno en la Tabla de Trastornos por Acumulación de Estrés.

Cuando un PJ adquiera por primera vez un trastorno, lo hará a nivel Inapreciable, esto es, el PJ no se dará ni cuenta que actúa de manera extraña, aunque pueda aumentar progresivamente. Cuando se vuelva a adquirir otro trastorno, se puede optar por que vuelva a tirar los dados para adquirir un nuevo trastorno, o subir el que ya tenía a nivel Peligroso. En este nivel, el PJ ya puede darse cuenta de que necesita tratamiento psiquiátrico, pues es bastante evidente que no se encuentra bien de la cabeza.

Por último, en el nivel Agudo, el PJ padecerá su trastorno como si fuera parte de su comportamiento habitual (que lo es) y necesitará mucha fuerza de voluntad para sobreponerse a él. El principal problema de estos sujetos es que la mayoría de las veces no se dejan asesorar, y menos por psiquiatras, y en el caso de un mutante aún más. Puedes pedir que realicen tiradas de VOL para evitar padecer los efectos de sus trastornos, con un nivel de Dificultad acorde al nivel del trastorno.

Cada vez que un PJ adquiera un trastorno, sumará un +2 a las tiradas de Frialdad.

Trastornos

Agresividad: En el primer y segundo nivel, el PJ será un auténtico camorrista que sólo busca pelea. Se dedicará a incitar a aquellas personas que le desagraden hasta que consiga lo que quiere. La única diferencia es que en el primero, el PJ buscará gente que le desagrade de verdad y actuará con cierta capacidad de raciocinio, mientras que en el segundo no tiene por qué desagradarle la persona que haya elegido. En el tercer nivel, el PJ necesitará de bronca continuada. Una semana sin incurrir en violencia gratuita provocará desasosiego y apatía. No necesita razones. En realidad, él es quien da las razones. Y por supuesto ya no importan ni los amigos, ni el cónyuge, ni una placa...

Alucinaciones: En el primer nivel no serán más que simples frases y lucecitas que el PJ percibirá muy de vez en cuando. Quizá, acompañadas de recuerdos y rostros. No se pueden llegar a considerar alucinaciones.

En el segundo nivel el PJ confundirá las formas con imágenes vividas en algún momento de tensión, los aromas habituales con algún olor característico que le recuerde a algún momento de combate y así con los sucesivos sentidos. Estas "visiones" son instantáneas y provocan pequeños períodos de desorientación de apenas dos o tres asaltos.

Tercer nivel. El PJ necesita tomar tranquilizantes puesto que una o dos veces al día presencia auténticas imágenes subjetivas. En éstas se mezclan los recuerdos de combate o situaciones de tensión con pensamientos y fantasías, generando auténticas mareas de muerte y/o surrealismo. En un principio eran esporádicas, ahora casi son constantes. El internamiento psiquiátrico no tardará en llegar: alguien le pillarán algún día disparando contra una cabina de teléfonos.

Clastómano: Necesidad de destruir. En el primer nivel únicamente romperá cerillas, formará castillos de naipes para luego destruirlos y la vajilla de casa comenzará a peligrar.

En el segundo nivel el PJ no dudará en llevar armamento que produzca destrucción desmedida y disfrutará como un enano si se le encomienda volar un coche. Empieza a ser peligroso, sobre todo si tiene acceso a explosivos.

Tomará plena conciencia del disfrute que le provoca destruir cosas en el tercer nivel. Empezará a trazar planes para derribar edificios deshabitados y acciones similares. Por supuesto aún sigue teniendo aprecio por sus objetos personales y su hogar, pero ¿y los de sus amigos y conocidos...?

Depresivo: En el primer nivel, apenas se notará. De vez en cuando romperá a llorar tras estar divagando sobre su futuro o el pasado, pero no tendrá ningún efecto colateral.

En el segundo nivel se convertirá en un auténtico "chapas" para sus amigos, a los cuáles aburrirá con sus problemas (muchas veces inexistentes, injustificados o vanales). Tenderá a sufrir intoxicaciones étlicas si se le deja solo y, por supuesto, llegará al punto sin retorno de no poder combatir sus depresiones si no es con ayuda especializada.

En el tercer nivel el PJ es un auténtico cenizo para los que le rodean. Ya nada puede sacar-

YURI-9



le de este estado a no ser que esté trabajando continuamente. Si tiene un solo minuto para pensar en su vida se deprimirá sin salvación alguna. No podrá realizar nada más que beber, comer (poco) y dormir durante ese día. Si la situación continua así, es muy probable que el PJ acabe con todo de la manera mas radical posible.

Desorientación: El PJ sufre estados durante los cuáles pierde la noción del tiempo y el espacio. En el primer nivel el PJ puede, de pronto, olvidarse de dónde está y de la hora que es. Este estado durará pocos asaltos en el primer nivel, varios turnos en el segundo nivel y horas o incluso días en el tercer nivel.

Euforia: Los estados de euforia son similares a los estados de desorientación, con la única diferencia que el PJ sufrirá de agitación y excitación. En el primer nivel apenas se notará salvo que el PJ no parará de moverse y gesticular. En el segundo nivel entablará conversación con cualquier persona de manera amigable, aunque sea un desconocido y en el tercer nivel actuará como si estuviera imbuido de alguna energía eléctrica. Saltos, carreras, gesticulaciones exageradas e incluso incitaciones a la violencia le asaltarán en determinados momentos. Sufrirá una penalización de -1 a INT en el primer nivel, -2 en el segundo y -3 en el tercero.

Fobia: Las fobias son miedos irracionales a alguna cosa determinada. Pueden comenzar como una simple repulsión y acabar siendo autentico terror para quien lo padezca. En el primer nivel el PJ podría llegar a enfrentarse a aquella cosa que le atemoriza, pero no en el segundo o tercer nivel, con la diferencia de que en el tercer

nivel el PJ huirá instintivamente sin preocuparse por las consecuencias de su acción, y concentrándose en eso: huir.

Existen fobias que están directamente asociadas a la situación de combate, o a la tensión anterior o posterior a la misma. Cuando en la tirada resulte una fobia, tú, A.J., deberás escoger la más adecuada relacionada con las acciones que la han provocado.

Aerofobia, a viajar por el aire. Ceraunofobia, a los truenos y explosiones. Hematofobia, a la sangre. Pirofobia, al fuego. Agorafobia, a los espacios abiertos. Androfobia, al contacto con los hombres. Ginofobia, al contacto con las mujeres. Fotofobia, a la luz. Hidrofobia, al agua. Zoofobia, a todos los animales en general. Claustrofobia, miedo a los espacios cerrados. Nictofobia a la noche. Criptofobia, a los espacios pequeños. Acrofobia, a las alturas. Hoplofobia, a las armas. Tanatofobia, a la muerte y los que la han probado (cadáveres, se entiende).

Insomnio: ¡Huy que mala suerte!, sobre todo si estás llevando a rajatabla las reglas de Fatiga. El PJ no puede dormir correctamente. En el primer nivel simplemente le costará conciliar el sueño, pero podrá hacerlo tras pasar un par de horitas en la cama dando vueltas. En el segundo nivel necesitará de pastillas para dormir y en el tercero de auténticas drogas, de esas que producen adicción y te dejan baldado y las que no te dejan recuperar Puntos de Fatiga por la noche. Existen tratamientos de relajación para recuperar el sueño.

Paranoia: El PJ esta obsesionado con una idea que le atormenta. Puede ser desde pensar que se encuentra enfermo sólo porque sufre dolores

MUTANTES G2

Trastornos por Estrés

PECs	Trastorno
1	Agresividad
2	Alucinaciones
3	Clastomanía
4-5	Depresión
6	Desorientación
7	Euforia
8-9	Fobias
10-11	Insomnio
12-13	Manías
14-15	Pesadillas
16	Piromanía
17	Retardo psicomotriz
18-19	Sadismo
20	Tendencias Suicidas

de cabeza a menudo (hipocondria) o por que piensa que le siguen, que hay un complot urdido en la sombra para acabar con él, o porque cree que toda la carne que se utiliza en el burger próximo proviene del tráfico de órganos (?). La cuestión es que el PJ necesita tomarse una vacaciones, puesto que su paranoia no es todavía grave en los dos primeros niveles. Pero ya en el tercero comenzará a tomar medidas drásticas, como pedir un trasplante de cerebro, correr a toda velocidad por la calle para evitar seguimientos, pedir asilo político a la embajada de las Islas Caimán ("Tengo que hablar con el Señor Cónsul, han urdido una conspiración judeo-rastafaris para obligarme a pagar la pensión a mi exmarido/mujer"). O volará por los aires el burger, eso sí, después de haber interrogado al encargado para saber cual será su próximo objetivo.

Pesadillas: El PJ sufre pesadillas que le impiden dormir correctamente. Estas pesadillas siempre tendrán que ver con su pasado y serán terribles. Cada vez que un PJ sufra una pesadilla

empezará el día con 10 PECs y sólo eliminará la mitad de los PF que tuviera. En el primer nivel el PJ sufrirá una o dos pesadillas al mes, en el segundo cada quince días y en el tercero se harán habituales, cada dos días o tres.

Pirómano: Necesidad de quemar cosas. Al igual que el clastómano solo que utilizando el fuego como elemento destructor. El pirómano en los dos primeros grados tiene plena conciencia de lo que hace, pero al contrario del clastómano, en el tercer nivel le importarán mas bien poco las vidas humanas. Es muy normal no dejar a este tipo de individuos acercarse a mecheros, depósitos de combustible, cócteles soviéticos y todo tipo de material inflamable.

Retardo Psicomotor: Este trastorno afecta al sistema nervioso del PJ, provocando un pequeño retraso en sus acciones. El PJ reaccionará más lentamente debido a la pérdida de reflejos. En el primer nivel el PJ tendrá un -1 a las tiradas de INI. En el segundo nivel un -2 a la iniciativa y un -1 permanente a las tiradas de DES. En el tercer nivel -3 a la INI, un -1 adicional a DES y un -1 a PER.

Sadismo: El PJ disfruta causando dolor. En un principio no es más que divertirse provocándose a pequeños insectos. En el segundo a animales y en el tercero, pues imaginaos. Ojito, al PJ solo le gustará infligir dolor, no que se lo provoquen a él. Ya en el primer nivel se ensañará con cualquier enemigo herido, pero de manera instintiva y sin ningún refinamiento de crueldad. En el segundo nivel podría llegar a torturar sólo por el mero hecho de hacerlo y en tercer nivel el PJ podría llegar a secuestrar a alguien para calmar sus ansias.

Tendencias Suicidas: En el primer nivel el PJ cometerá ciertas locuras como exponerse al fuego enemigo, o caminar por un alféizar con los dedos de las manos rotos. Eso sí, sólo cuando haya algo en juego. En el segundo nivel realizará estas acciones habitualmente y sin ningún pretexto, poniendo en peligro al grupo por no decir a él mismo. En el tercer nivel debes solicitarle que realice una tirada de VOL en nivel N al final de cada módulo. Un fallo supondrá la muerte del PJ, pero esto no tiene por qué haber sido en vano. Puede que el PJ haya decidido darle un último sentido a su vida.

Mutantes G2

Todo buen A.J. debe contar con algún recurso extremadamente espectacular para aderezar sus partidas. Si este recurso viene suministrado y detallado por la propia ambientación del juego, tanto mejor. Ahora ha llegado el momento de hablar de eso que se ha entrevisto a lo largo de las páginas del libro básico: los G2.

Son extremadamente poderosos, extremadamente valiosos y extremadamente escasos. Tal y como se describe en el libro básico, no son sino el resultado de atroces experimentos sobre los descendientes de los mutantes. Y es que, en principio, la unión entre dos mutantes no es fértil, y cuando lo es el producto de esa unión presenta gravísimas malformaciones y enfermedades degenerativas, o mueren al poco de nacer afectados por un cuadro clínico irreplicable. Sin embargo, los soviéticos fueron los primeros que no se amilanaron y persistieron en los experimentos pero con enfoques diferentes. Después les siguieron los chinos, y el resto de potencias mutantes que cuentan con los suficientes medios técnicos y económicos y, sobre todo, con arsenal nuclear.

Los Servicios M que cuentan con este tipo de mutantes, sólo los emplean en ocasiones muy especiales, y para tareas donde cualquier combinado de agentes mutantes "normales" no conseguiría nada provechoso, y acabarían capturados o eliminados. Ya que la existencia de estos seres es puesta en duda hasta por las altas jerarquías de algunos Servicios; se los emplea para trabajos en los que lo ideal es no dejar ninguna pista y donde la utilización de poderes provoca catástrofes de tal magnitud que no se puede sospechar del uso de mutantes.

A efectos de juego, los G2 son unas máquinas de hacer picadillo. Sus poderes mutantes tienen niveles tan elevados que pueden combinar varios poderes al mismo tiempo para protegerse de ataques exteriores, para realizar su trabajo y para cubrir su retirada sin que se vean alterados en lo más mínimo en lo referente al riesgo de sufrir efectos secundarios o alteraciones por exceso de puntos de bioequilibrio. Por supuesto que los personajes se pueden encontrar con alguno, aunque la posibilidades de supervivencia frente a ellos sea mínima, no por un ataque directo del G2 (que les vaporizaría),

sino más bien por los "daños colaterales" al encargarse de sus objetivos primarios, tal y como pudo apreciarse en "Ruleta Rusa". Los G2 no son agentes normales, y por ello no se les podrá capturar ni operar con ellos. Son seres con capacidades que les obligan a ser muy cuidadosos y que han recibido un entrenamiento muy especial. Dependiendo de las capacidades que presenten, estarán totalmente supeditados a la autoridad de sus mandos, o serán agentes encubiertos que sólo se pondrán en activo a una señal de sus controladores. Siempre están vigilados y no se les permitirá realizar una vida normal, y mucho menos relacionarse con nadie.

Todos las unidades G2 disponen de una serie de equipos especiales de cobertura, formados por varios mutantes y por personal de combate y médico especializado. Y serán estos más bien a los que se tendrán que enfrentar los personajes si es que les da por ponerse tontos y torear al G2 de turno. Estas unidades están dispuestas a intervenir en caso de que las cosas se tuerzan, y no se lo pensarán dos veces antes de disparar a todo quisque o utilizar los medios más expeditivos de que dispongan.

Unidad de Protección

Las unidades de protección, independientemente del Servicio M al que pertenecen, están siempre compuestas por dos equipos diferenciados: el Equipo Técnico y el Equipo Táctico.

El Equipo Técnico es el encargado de las comunicaciones, observación e intervención médica de urgencia. Varía el número de componentes, sus medios técnicos y sus labores primarias (en las que se incluye la cobertura de evidencias o el desorientar a las autoridades), dependiendo de la misión a cumplir o del Servicio al que pertenezcan, pero básicamente todos son similares para estas tareas.

El Equipo Táctico es el encargado de la protección física del G2 y del resto de los componentes de la unidad. Suelen disponer de elementos armados que protegen el área de reunión del G2 con su grupo, y un equipo compuesto por mutantes especialmente entrenados para proteger al G2 por medio de sus capacidades. Su equipamiento depende de la misión, pero los agentes armados lo están con herramientas muy disuasorias, y están bastante bien

MUTANTES G2



entrenados en su manejo. A la hora de confeccionar fichas para este tipo de agentes, se tomará como base la de "Oficial de Elite", con las modificaciones que se consideren oportunas. Los mutantes encargados de la protección del G2, están muy bien adiestrado. Son GM-2 como mínimo, y se les ha entrenado de manera que no tienen más FBs dominados que los de su nacimiento, eso sí, con varios poderes por Fractal. Todos tienen una capacidad especial que sólo está al alcance de los pocos elegidos para tales tareas. Se trata de, por medio de una canalización de la BE y la puesta en contacto de las diferentes frecuencias en las que trabajan los poderes, promediar varios de ellos para así elevar alguna capacidad en concreto. Esta capacidad, la "Reverberación" y su uso encierra una serie de riesgos mayores que los que se pueda pensar, ya que los efectos secundarios que provocan los sufrirán de manera automática al terminar el uso del poder y de forma duplicada; por ello, los escoltas de los G2 sólo aparecen cuando éste corre un peligro mortal inmediato. Las capacidades que puedan desplegar estos

escoltas no son ni la décima parte del poder que pueden desplegar los G2, así que aunque aparezca un mutante con "Ataque Psíquico" a nivel 20 gracias a la Retrotransmisión, el G2 no tendrá ni tanto gasto ni tantas dificultades a la hora de emplear sus poderes.

Reverberación

Esta capacidad permite a los escoltas de los G2 (PNJs), promediar sus capacidades para elevar un poder en concreto. Cuando los personajes se enfrenten a ellos, por supuesto los escoltas ya habrán elegido cual es el mejor poder para defenderse y cubrir la retirada de su G2.

Se tomarán los poderes más altos de los que dispongan los mutantes, y se hará una media con sus niveles, aumentando los ofensivos, y disminuyendo los que no tengan tanta importancia.

Ejemplo: un mutante con Control Animal a nivel 18, y otro con Ataque Psíquico a nivel 3, promediarán sus niveles, quedando los dos a nivel 10.

Lo conveniente y lo más efectivo, es jugar al gato y el ratón con los personajes y la existencia de los G2. Encogimiento de hombros, enarcar de cejas y circunloquios sin sustancia. Eso es lo que deben encontrarse los agentes de organizaciones que investiguen sobre la existencia de seres tan especiales.

Localización Impactos

Las localizaciones de impacto son algo indispensable en el desarrollo de un combate. Utilizarlas en todos los impactos puede ser algo exhaustivo y muy largo, pero en una confrontación entre entre PJs y PNJs relevantes, ayuda a darle mas realismo al combate.

El sistema de localizaciones de impacto que te ofrecemos es lo suficientemente veloz para ser utilizado continuamente. Y en su versión avanzada aporta una serie de nuevos matices destinados a aquellos combates importantes que pueden llegar a cambiar todo el curso de un módulo o campaña.

La tabla de localizaciones de impacto vale para localizar cualquier daño recibido ya sea de arma blanca, arma de fuego o del combate cuerpo a cuerpo desarmado. Debido a su puntualización, no sirve para localizar daños masivos, como por ejemplo la acción del fuego, metralla de explosivos, una caída o golpes provocados por superficies muy grandes (rocas, vehículos, etc...) pero te puede servir para orientarte.

Cuando un PJ realice una tirada exitosa de Impacto, cabe la posibilidad de localizar el daño en una zona concreta del cuerpo (pierna, brazo, torso o cabeza). Se puede determinar también en qué zona de la localización ha impactado el arma, como por ejemplo el muslo en el caso de la pierna o bajo vientre en el caso del torso, pero esto es opcional como podrás ver un poco más adelante.

La cosa es bien sencilla: si el impacto se ha producido, vuelves a lanzar el d20 y miras en la tabla que indica cual ha sido la localización impactada.

Cada localización tiene unas características especiales que deberás aplicar cada vez que utilices la tabla. Estas características imponen limitaciones al daño en las extremidades y lo aumentan en las zonas críticas.

Localización Impactos

D20	Localización	Mods.	
1-2	Brazo Izquierdo	-3	GENERICO
3-4	Brazo Derecho	-3	
5-8	Pierna Izquierda	-2	
9-12	Pierna derecha	-2	
13-18	Torso	-1	
19-20	Cabeza	-5	
1	Antebrazo Izquierdo	-5	PUNTUAL
2	Brazo-Hombro Izqdo.	-3	
3	Antebrazo Derecho	-5	
4	Brazo-Hombro Dcho.	-3	
5	Muslo Izquierdo	-2	
6	Rodilla Izquierda	-5	
7	Tibial-Gemelos Izqdos.	-3	
8	Pie Izquierdo	-6	
9	Muslo Derecho	-2	
10	Rodilla Derecha	-5	
11	Tibial-Gemelos Dchos.	-3	
12	Pie Derecho	-6	
13	Pulmones-Costillar	-1	
14	Esternón	-4	
15	Oblicuos	-3	
16	Abdomen	-2	
17	Bajo Vientre	-2	
18	Cuello	-4	
19	Rostro	-4	
20	Cráneo	-6	

Así mismo también encontrarás una columna en la que se reflejan los modificadores negativos que deberás aplicar a la Tirada de Impacto, en el caso de que el personaje desee apuntar a esa zona en concreto. Esto representa la mayor dificultad a la hora de ser tan preciso, y se aplica después de los modificadores por el rasgo "Puntería".

Resultado

Antebrazo: Supone que el impacto se ha producido en la zona comprendida entre la mano y el codo, incluyendo éste. Delimitando la zona afectada: un disparo no puede hacer daño en la muñeca y el codo, pero un corte de navaja sí.

MUTANTES G2

Brazo-Hombro: Zona comprendida desde el codo al hombro, incluyendo la clavícula.

Muslo: Desde la ingle y la cadera, hasta la zona superior de la rodilla.

Rodilla: Todo el juego de huesos, cóndilos del fémur, peroné y tibia, y tendones y ligamentos.

Espinilla: Desde la parte baja de la rodilla hasta el tobillo sin incluir éste.

Pie: El tobillo, el calcáneo, los carpos y los metacarpos del pie.

Pulmones-Costillar: Las partes externas del pecho, comprendiendo todas las costillas menos las flotantes.

Esternón: Zona central del pecho y la parte superior de éste hasta el comienzo del cuello y clavículas.

Oblicuos: Los exteriores del abdomen junto con las costillas flotantes hasta el comienzo de la pelvis.

Abdomen: Parte central del cuerpo, delimitado por el final de los propios músculos abdominales centrales.

Bajo Vientre: Músculos bajos del abdomen y genitales.

Cuello: Desde el hueco dejado por las terminaciones de las clavículas, hasta la base del cráneo y el final de la tráquea.

Impactos Críticos

Cuando un PJ en una TI logre un 20 sin modificadores, habrá conseguido un crítico. Los críticos en muchos casos servirán para dejar fuera de combate a cualquiera, por lo que si quieres suprimirlos eres muy libre de hacerlo. De todas maneras un crítico se puede eliminar con el uso de un PO y dejarlo en un daño normal.

Los críticos que aquí exponemos son únicamente válidos para el impacto de un arma de fuego, pero puedes modificarlos mínimamente para adecuarlos a armas blancas, contundentes o de cualquier otra índole.

Una vez hayas localizado el daño, puedes realizar una tirada de 1D6 para determinar el crítico en sí. Los más bajos son los más suaves, mientras que un resultado alto en una localización comprometida, supondrá una muerte instantánea. Es probable que los resultados mas

bajos te parezcan un poco salvajes, pero recuerda que son críticos al fin y al cabo.

Antebrazo

1-2 Rotura del Cúbito y parcial desgarrado del músculo Flexor. Brazo incapacitado 2 meses.

3-4 El proyectil perfora los Carpos amputando dos dedos y provocando una hemorragia, +2D6 PS, mano incapacitada permanentemente.

5-6 Destrozado el juego formado entre el Cúbito, el Radio y el Húmero (codo). Ligamentos destrozados, Arteria Braquial y Vena Cubital seccionada, +4D6 PS. Duplicar efectos por hemorragias. Brazo incapacitado durante 3 meses, tras los cuáles las acciones con este brazo sufren un -3 en todas ellas.

Brazo-Hombro

1-2 El proyectil entra limpiamente desgarrando el Bíceps y el Braquial completamente. Brazo incapacitado. Añadir un +2 a los PS por la hemorragia.

3-4 Rotura del Húmero y corte de la Arteria Axilar. Duplicar efectos de hemorragia. Brazo incapacitado durante mes y medio.

5-6 La bala entra a la altura del hombro destrozando el juego entre la Escápula, la Clavícula y el Húmero. Se produce un desgarrado parcial del Pectoral Mayor y corte de la Vena Cefálica, +4D6 PS. Duplicar efecto de hemorragia. Brazo incapacitado durante 4 meses. Las acciones tendrán un -3 a partir de la restauración del brazo. El shock provocado por el impacto deja automáticamente inconsciente al PJ durante 15 turnos -FUE.

Muslo

1-2 Pequeño corte del músculo Vasto Lateral. El PJ se ve incapacitado para andar sin ayuda de unas muletas por un período comprendido entre 3 y 5 semanas.

3-4 Rotura limpia del Fémur y desgarrado total del Bíceps y el Tríceps Femoral, +5D6 PS. Pierna incapacitada durante 3 meses.

5-6 El proyectil entra por un lateral, rompiendo el Fémur, desgarrando dos músculos y seccionando la Arteria Femoral, +6D6 PS. Triplicar efectos de hemorragia. Pierna incapacitada durante 3 meses. El dolor impide al PJ realizar acciones hasta que reciba atención medica de urgencia y especializada.

Rodilla

1-2 Rotura de los tendones que sujetan la Rótula. La pierna queda incapacitada. La operación es extremadamente dificultosa, y el PJ tendrá que entrar en el quirófano para recuperar el completo movimiento, -3 a todas las tiradas en las que intervengan las piernas hasta que pasen un total de meses igual a 4D6 menos el nivel de Medicina de quien le atienda.

3-4 Corte total de los ligamentos posteriores de la rodilla. Pierna incapacitada 6 meses. Duplicar el tiempo de recuperación del anterior crítico.

5-6 Destrozada la rótula, y cóndilo del Fémur (juego de la rodilla). Desgarro masivo de tendones y corte de la Arteria Poplítea y la Vena Femoral, +6D6 PS. Triplicar efectos de hemorragia. Pierna incapacitada hasta recuperación. -5 permanente a las tiradas de movimiento. PJ incapacitado hasta recibir atención médica.

Espinilla

1-2 La bala atraviesa limpiamente el músculo Gemelo incapacitando la pierna para andar. Se produce el corte de la Arteria Poplítea, +2D6 PS. +2 a los PS por la hemorragia.

3-4 Desgarro de los músculos Tibiales y esguinche del Peroné. Pierna incapacitada por 2 meses.

5-6 Rotura total del Peroné y la Tibia. Desgarro de los músculos Tibial Anterior, Soléo y Doble Gemelo, +4D6 PS. Duplicar efectos de hemorragia. Pierna incapacitada 2 meses. PJ incapacitado par hasta que reciba atención médica.

Pie

1-2 Rotura de los Carpos. Pie incapacitado durante 1 mes, +2D6 PS.

3-4 Seccionados el Tendón Aquileno y el músculo Flexor. Arteria Tibial posterior seccionada, +2D6 PS. Doblar los efectos de la hemorragia.

5-6 Rotura total del juego de tobillo, desgarro de los tendones y músculos. Un trozo de la bala queda alojado en el Calcáneo, +4D6 PS. Duplicar efectos de hemorragia. Pie incapacitado hasta que se sustituyan las partes dañadas por prótesis. Recuperación aproximada 12 meses.

Pulmones-Costillar

1-2 La bala entra por el músculo Pectoral Mayor desgarrándolo y rompiendo una costilla, quedando alojada en el pulmón, +3d6 PS. -4 a todas las acciones hasta recibir atención médica.

3-4 El proyectil entra a la misma altura que el anterior pero esta vez no se detiene. Rotura de costillas, pulmón perforado y músculos Trapecio y Pectoral desgarrados, +8D6 PS. Duplicar efectos de hemorragia. Tirada de FUE en D, un fallo indicará que el PJ queda inconsciente 16 horas -FUE.

5-6 El proyectil golpea una costilla y penetra en el corazón. La muerte es inmediata si no se supera una tirada de FUE en I. Si se supera el PJ quedará en coma tantos turnos como FUE x2, pasados los cuales morirá si no es atendido.

Esternón

1-2 La bala entra por encima del Esternón quedando alojada en el Esófago. PJ incapacitado hasta que reciba atención de urgencia. Si no se le retira la bala y se sutura la herida en menos de 15 turnos los pulmones se encharcaran y el PJ morirá ahogado en su propia sangre.

3-4 Rotura del Esternón y la unión con seis costillas. El proyectil roza el corazón y queda alojado sobre la 7ª Vértebra Torácica. Tirada de FUE en D, si no se supera el PJ muere. Si la supera deberá ser intervenido en un número de turnos inferior a su FUE, o morirá irremisiblemente.

5-6 Esternón perforado. El corazón queda partido en dos. Muerte inmediata, sin más.

Oblicuos

1-2 La bala atraviesa y desgarró el músculo Oblicuo Externo destrozando el Intestino Ciego. Un +3 a la hemorragia. Modificador de -3 a todas las acciones hasta que el PJ reciba atención médica y descansa durante una semana por lo menos.

3-4 Desgarro de los músculos Dorsal y Oblicuo. Riñón perforado y corte de una ramificación de la Arteria Iliaca, +4D6 PS. Duplicar efectos de hemorragia. -4 a todas las acciones hasta que reciba atención médica de urgencia.

5-6 La bala penetra por un lateral quedando alojada entre la 4ª y 5ª Vértebras Lumbares. Si no se supera una tirada de FUE en N el PJ quedará incapacitado de cintura para abajo.

Abdomen

1-2 Intestino Grueso y Duodeno rozados. Desgarro de los músculos Recto, Dorsal e Intestinal, +4D6 PS. Modificador de -5 a todas las acciones físicas del PJ.

3-4 La bala destroza dos de las costillas flotantes

MUTANTES G2

y atraviesa el hígado. Un trozo de una costilla perfora la vena cava inferior y la arteria mesentérica superior. El shock obliga a tirar FUE en N, si no la supera quedará inconsciente 2 horas, tiempo suficiente para que se desangre si no es intervenido de urgencia, +2D6 PS. Triplicar efectos de hemorragia. Si el PJ supera la tirada podrá moverse pero con un -5 a todas las acciones.

5-6 ¡Bala loca!! El proyectil penetra en el abdomen rompiendo dos costillas flotantes y fragmentándose. Los pedazos perforan el duodeno, el páncreas, un riñón, el bazo y quedan alojados en el estomago y el hígado. Si no se supera FUE en D el PJ quedara inconsciente, si la supera quedara igualmente incapacitado debido al dolor. Cuadruplicar efectos de hemorragia.

Bajo Vientre

1-2 Limpia rotura de la pelvis y corte del tensor de la fásica. El personaje queda incapacitado para andar hasta que reciba atención quirúrgica. -2 a todas las acciones físicas. Período de recuperación 6 meses.

3-4 Seccionada la arteria iliaca externa así como rotura de la cadera. PJ incapacitado para cualquier acción física debido al dolor, +4D6 PS. Duplicar los efectos de la hemorragia. Período de recuperación aproximado de 6 meses.

5-6 La bala atraviesa el recto y la vejiga, rompiendo el sacro, +6D6 PS. Duplicar los efectos de la hemorragia. FUE en MD, si no lo supera quedará paralítico. Si la supera, necesitará 3 meses para aprender a andar y después de este período 1 año con un -5 al movimiento.

Cuello

1-2 La bala secciona limpiamente la vena yugular quedando alojada en la traquea. el PJ necesita una traqueotomía urgentemente para no morir ahogado en 1 turno. Duplicar efectos de hemorragia. El shock impide al PJ realizar cualquier acción durante media hora. Si vive, después sus acciones tendrán un -3 durante 3 semanas.

3-4 Seccionada la arteria carótida. El personaje morirá en un numero de asaltos igual a su FUE si no se le aplica una sutura de combate. Grapar y fusionar con calor (y delicadamente que es la arteria que suministra sangre a la cabeza). El shock por una sutura de combate provoca la inconsciencia automática. Y no te quejes chaval, pocos han sobrevivido a estas heridas.

5-6 Rotura de las vértebras cervicales 4ª y 5ª. Muerte instantánea si no se supera una tirada de FUE en I. Si se supera el PJ quedara incapacitado de cuello para abajo permanentemente.

Rostro

1-2 La bala arranca la nariz de cuajo, el tabique nasal penetra en un globo ocular destrozándolo, +6D6 PS. Tirada de FUE en D, si falla con CF de 5 o más, morirá. Si sólo falla quedara inconsciente. Si la supera quedara consciente pero gritando como un jodido chon. Nno podrá realizar acción alguna hasta que reciba atención médica. Tras esto, su CAR quedara modificado en un -2 por lo guapo que ha quedado.

3-4 La bala entra por un lateral del rostro y sale por el otro. Rotura de los maxilares, perdida de ocho piezas dentales. +6D6 PS, duplicar los efectos de la hemorragia. Y realizar una tirada de FUE similar a la del anterior crítico. La CAR también quedara modificada en un -2.

5-6 Orificio de entrada por un pómulos (cualquiera), orificio de salida por el occipital. Si no supera una tirada de FUE en D morirá. Si la supera con una CE de 5 o mas vivirá, pero deberá tirar tres veces en la Tabla de Trastornos por Acumulación de Estrés dados en las reglas de Estrés de Combate, para determinar los daños cerebrales causados. Si la tirada de FUE simplemente es superada pero no se llega a la cifra de éxito requerida, quedara en coma por un período de años igual a 10 menos su VOL.

Cráneo

1-2 La bala rompe el parietal y el temporal, desviándose de su trayectoria y no causando daño alguno en el cerebro mas que un fuerte shock, +4D6 PS. Quedara inconsciente 1d20 horas.

3-4 Entrada del proyectil por el parietal de un lado (izquierdo o derecho), y salida por el otro. Perdida de masa encefálica, daños masivos en el tejido y shock traumático. Se habrá de repetir la tirada del crítico de Rostro, pero con la dificultad en MD.

5-6 Entrada por el frontal y salida por el parietal. El sesenta por ciento del cerebro acompaña al proyectil en parte de su recorrido a la salida de la cabeza, normalmente para estrellarse en el suelo a unos 30 cm. de la espalda del PJ o en alguna pared oportunamente colocada para recibir el pegajoso engrudo. Requiescat In Pace.

Mutaciones



A lo largo de los años, las investigaciones sobre la Bioenergía y Poderes ha llevado a multitud de descubrimientos que, en la mayoría de las ocasiones, se han guardado como un preciado tesoro bajo las más estrictas medidas de seguridad en los remotos campos de experimentación de los Servicios M. Nuevos poderes, usos ilimitados de las capacidades aplicadas a nuevos diseños. Máquinas capaces de reconocer la BE y reproducirla, seres dotados de poderes irrepetibles...

En el universo mutante, como en cualquier otra cosa de la naturaleza, la variabilidad está también presente en la calidad de los Poderes. Algunos mutantes disponen de unas capacidades reducidas, no pudiendo realizar efectos llamativos. Pero otros, en cambio, son capaces de alterar su entorno de forma devastadora e irresistible. Esta diferencia, impuesta por el azar en su nacimiento, estaba reñida, en lo teórico, con el perfeccionamiento que de esas capacidades podían realizar todos los mutantes, merced a un entrenamiento específico. Por tanto, ¿sería alguien capaz de utilizar poderes de otros Fractales Bioenergéticos, aunque no hubiese nacido con ellos, ya que éstos no son sino un producto de la manipulación de la Bioenergía?

Tras los estudios del Dtor. Shelynski, tal y como se mencionan en el "Dossier Ajmatov", se comprobó que, efectivamente, algunos mutantes eran capaces de invadir los parámetros de otros FB de manera puntual y selectiva. Al mismo tiempo que se procedía a verificar estos datos, se realizaron los primeros borradores sobre directrices de entrenamiento para el aumento de las capacidades de los agentes, y su introducción en otros FBs.

Los primeros resultados no se hicieron esperar y, a finales de 1978, se comprobó sobre el terreno que algunos agentes ya instruidos eran capaces de abordar otros poderes si se veían obligados a ello, pero sólo después de un severo entrenamiento en el que se incluían técnicas de inducción por hipnosis y psicofármacos. Este fue uno de los secretos mejor guardados del GK. Con el desmantelamiento de la antigua URSS y la fuga de información, los estudios, proyectos y programas de entrenamiento llegaron a manos de los principales operadores mutantes en el resto de los Servicios M, incluyendo a Kaufmann y sus hombres, y preparando al mundo para una nueva estrategia en la forma de afrontar los desafíos del mundo mutante.

El resultado resulta evidente, las potencialidades de los agentes y su capacidad para abordar con éxito sus misiones, han crecido de manera espectacular. Pero también han aumentado sus problemas, y en dos vertientes diferentes: Al resultar los mutantes más poderosos de lo que fueron antaño, se han vuelto más peligrosos y más valiosos, con lo que el juego del equilibrio mutante ha dado otra vuelta de tuerca en su crudeza, y todos los servicios se apresuran a capturar mutantes "adiestrados".

El otro "problema" al que se han enfrentado los agentes con capacidades "aprendidas", es la agudización de las dolencias que, hasta ese momento, sólo les afectaban de manera casual o tan leve que no eran significativas. Con la invasión en otros Fractales que no les son innatos, se han presentado una serie de enfermedades con cuadros clínicos desconocidos hasta el momento, con efectos demoledores para quienes las padecen. Además, si había alguna sospecha sobre el origen de dichas enfermedades, se comprobó fehacientemente, a veces de manera dramática, que esas enfermedades se agudizan en sus síntomas cuanto más se emplean los poderes dependientes de nuevos Fractales Bioenergéticos, incluso se presentan nuevas dolencias si se aprenden nuevos poderes.

MUTANTES G2

Todo esto ha hecho que se estructuren nuevos organigramas de funcionamiento de los grupos de agentes, ahora dotados de un potencial que sólo podía reunirse con varias decenas de agentes, lo que les da una autonomía mucho más elevada. Y por otro lado, la búsqueda de tratamientos especiales para atajar la evolución de las dolencias que padecen estas nuevas generaciones de mutantes ha provocado desvíos de investigaciones en otros campos y la inversión de millones de dólares. Los cuerpos de los mutantes no reaccionan ante los medicamentos de manera habitual. En la mayoría de los casos, las dosis que han de consumir para aliviar alguna de sus dolencias podría matar fácilmente a media docena de hombres normales. Las investigaciones en este campo se llevan a cabo desde estamentos de medicina militar, pues son los que más experiencia tienen en la prueba de fármacos peligrosos, sin embargo, es la industria privada quien tiene los fondos adecuados para pagar las investigaciones, con lo que asistimos a alianzas de investigación en las que los militares u oficiales de Servicios M dan las instrucciones a laboratorios privados.

La capacidad de los personajes de aprender nuevos poderes correspondientes a sus Fractales, e incluso de conseguir otros FBs, requiere un duro entrenamiento y el gasto de puntos de experiencia. Por contra, las posibilidades de ser un mutante sobredimensionado se pagan con la adquisición de Dolencias, y la agudización de las que puedan poseerse.

Todos los personajes mutantes podrán adquirir nuevos poderes pertenecientes a los FBs que ya controlan, a cambio de gastar los Puntos de Experiencia de Mutaciones (PEM) que indica en la tabla para cada poder, y de un período determinado de entrenamiento, aplicado en tiempo de juego no inferior a 3 semanas.

Para adquirir dominio sobre otro Fractal, el gasto de PEM es de 30, y el entrenamiento nunca será inferior a 3 meses en tiempo de juego. Además, la subida de nivel de los poderes correspondientes a nuevos Fractales adquiridos, será un 50% más de lo normal (de 2 pasa a 3, de 4 a 6, de 6 a 9 y de 8 a 12). Ésto representa el hecho de que el mutante no nació con dominio de esos Fractales. En el caso de que el personaje mutante sea un GM-5 ¡vaya suerte!, las puntuaciones son las habituales.

Entrenamiento

Para poder adquirir más poderes o adentrarse en el manejo de otros FBs, es imprescindible el pasar por un centro de entrenamiento. En el caso de que los jugadores interpreten a personajes no pertenecientes a ninguna organización gubernamental, ni a Heracles, la ocasión de aprender nuevos poderes debe quedar totalmente excluida de sus posibilidades.

Es siempre imprescindible disponer de unas instalaciones especiales, unos instructores experimentados y una atención médica de primer orden que no puede ser encontrada fuera del amparo de los gobiernos. Ni siquiera en manos de mafias, ya que como se apuntó en el capítulo "Arenas Blancas" del manual básico, estas organizaciones prefieren a los agentes ya entrenados y experimentados, con sólo una pequeña adecuación a sus nuevas tareas.

No olvidemos que los instructores son en realidad un equipo de agentes especiales y de científicos que se pasan todo su tiempo experimentando y observando, aplicando sus conocimientos a las nuevas técnicas de operaciones, e intentando corregir los errores cometidos en anteriores experimentos. Una sola persona de ese equipo es insuficiente para montar un sistema de entrenamiento de ningún tipo, y sólo se cuenta con un equipo por cada organización, incluida Heracles.

Los centros de entrenamiento siempre son los lugares más protegidos de todas las instalaciones de los Servicios M. Lugares impenetrables y fuertemente custodiados. Como dato curioso, el JK57, en su doctrina de no ocupar bases fijas, dispone de su equipo de entrenamiento a modo de unidad móvil. Por supuesto, la movilidad es sólo relativa, pues se desplazan de una a otra base ya especialmente acondicionada, y permanecen un período de 6 meses.

Sólo en caso de que el guión lo permita (y ha de ser en contadísimas ocasiones), los personajes pueden llegar a encontrarse con alguien que conozca las técnicas de entrenamiento de mutantes, y esto sólo puede ser en el caso de que "alguien" quiera que esos personajes se unan a alguna organización. Aunque no queda descartada la posibilidad de un instructor que sirva a algún grupo desconocido.

Dolencias

En los Servicios M y en la propia Heracles, el entrenamiento orientado a conseguir que los dotados de poderes aumenten sus capacidades, así como conseguir que sean capaces de utilizar nuevos poderes, produce unos efectos que aún no se han podido detener. Existen fármacos que alivian estas enfermedades, incluso pueden llegar a anularlas. Pero estas sustancias sólo se hallan en poder de los Servicios M, y es bastante raro que alguien los consiga fuera de los canales de los Servicios M.

Las enfermedades y dolencias que pueden afectar a los mutantes son diferentes de las enfermedades que pueden afectar a un persona normal, no tienen identificación en ningún catálogo médico, ni siquiera de la medicina militar. Cuando un personaje desee obtener más Fractales o más poderes, se arriesgará a agudizar alguna de las dolencias que permanecen latentes en su organismo como resultado de su naturaleza mutante.

Cuando un mutante de GM-1, 2 o 3 aprenda otro Fractal diferente, deberá realizar una tirada para saber cuál de sus dolencias será la que aflore. Si se adentra en un segundo Fractal, realizará otra tirada para obtener una nueva dolencia, diferente de la anterior, y así hasta que se adentren en todos los Fractales, con lo que un mutantes con MG-1 puede llegar a tener de salida cuatro dolencias diferentes, el de GM-2 hasta tres, y el de GM-3 hasta dos.

Los mutantes de GM-4 o 5 también poseen dolencias pero de manera diferente, al tener dominio sobre los casi todos los Fractales, sus organismos se verán comprometidos desde su nacimiento. Los GM-4 realizarán una tirada con 1d20 en N, tomando como nivel su GM, o sea 4. Si la supera no tendrá que anotarse ninguna dolencia, pero si la falla, deberá tirar en la tabla de dolencias para saber cuál sufre. Los mutantes con GM-5 adquirirán una dolencia automáticamente y deberán realizar además la misma tirada que los GM-4 para saber si sufre otra dolencia más, en caso de no superarla.

Todas las dolencia se adquieren a nivel 1, lo que significa que sufrirán un -1 todas las tiradas sobre las habilidades de la Característica indicada, además de cualquier otro efecto colateral indicado en la definición.

Tabla de Dolencias

D20	Dolencias
1-2	Mal de Melbourne
3-4	Anemia Ascética
5-6	Efecto Retorno
7-8	Memoria Dispersa
9-10	Mal del Anciano
11-12	Fiebre del Desierto
13-14	Sueño Inquieto
15-16	Ceguera de Dole
17-18	Dolencia de Cumberland
19-20	Síndrome de Panawer

Agudización

La enfermedad que padezca el mutante se puede ver aumentada por un uso continuado de los poderes aprendidos a partir de nuevos Fractales, al forzar a su organismo al límite de la resistencia de su Bioequilibrio.

Por cada 10 puntos de BEQ que haya contabilizado en el gasto de Bioenergía, sin tener en cuenta su nivel de tolerancia, y siempre que esté usando un poder de un nuevo Fractal, deberá hacer una tirada tomando como base su GM completo, y teniendo en cuenta el nivel de su dolencia para saber la Dificultad, tal y como se muestra en la tabla. Si falla la tirada, la dolencia que padezca aumentará un nivel de gravedad. Repetirá las tiradas tantas veces como dolencias posea. Si la supera, afortunadamente su enfermedad no se habrá visto resentida por el uso de los poderes.

Por cada 10 puntos más de Bioenergía acumulados e indicados en el BEQ, el nivel de Dificultad de la tirada aumentará un nivel. Si falla la tirada, la dolencia aumentará un nivel, implicando un penalizador mayor a las tiradas de la característica a la que esté afectando. Las tiradas deberán realizarse después de aplicar los efectos transitorios o secundarios correspondientes a ese gasto de Bioenergía.

MUTANTES G2



Descripción

Mal de Melbourne

Esta dolencia provoca una pérdida casi total de la orientación, y en ocasiones de la capacidad de coordinación, por lo que el personaje sufrirá penalizaciones a la Percepción, y a medida que se agudice, alcanzado un -2, empezará a afectar a la Destreza, de manera que el modificador de PER siempre será el doble que el de DES (-2 PER = -1 DES; -3 PER = -1 DES, -4 PER = -2 DES).

Anemia Ascética

El sujeto se ve afectado por una destrucción progresiva del tejido muscular y una fragilidad en la estructura ósea a medida que aumenta la gravedad de su dolencia. Esta dolencia afecta, en primera instancia, a la Fuerza, de la manera habitual. Cuando ha alcanzado un nivel de -5, cada vez que utilice una poder nuevo deberá realizar una tirada (aparte de la progresión) de FUE en F perdiendo 1 PV si la falla, y adquiriendo 5 PS si la supera. El tiempo de recuperación de los PVs será el doble de lo normal una

vez halla llegado a la penalización de -5.

Efecto Retorno

El mutante debe superar una tirada de VOL en N cada vez que aplique el poder de un nuevo FB, aplicando como modificador negativo el nivel de la dolencia. Si la falla, el sujeto se verá presa de una depresión alarmantemente profunda en la que quedará totalmente desconectado de todo lo que le rodea (perdiendo la INI y sumiéndose en un estado catatónico, con las mismas reglas que el trastorno sufrido por el Estrés de Combate).

Dispersión Memórica

El mutante se ve afectado por una alteración en el funcionamiento en las zonas cerebrales que rigen a memoria y la relación entre imágenes y palabras. Sufrirá penalizaciones a la INT. Cuando haya alcanzado un -5, también al CAR de manera progresiva.

Mal del Anciano

Afecta a la DES, a causa de que los enlaces nerviosos con los músculos empiezan a fallar, por lo que la coordinación de movimientos se vuelve más lenta. Sufre, además, penalizadores a la iniciativa de forma progresiva, por cada -3 a la DES, sufre un -1 a la INI.

Fiebre del Desierto

El personaje se ve afectado por un progresivo debilitamiento de su sistema inmunitario de manera que se verá afectado por cualquier enfermedad con más rapidez y virulencia que una persona normal. Cualquier ataque le provocará un 50% más de daño y las heridas tardarán en curarse una fracción de tiempo de $x \frac{1}{2}$ más por cada dos niveles de agudización, y penalización a la FUE de la misma manera (-2 = tiempo $x \frac{1}{2}$ y FUE -1; -4 = tiempo $x 2$ y FUE -2; -6 = tiempo $x 2 \frac{1}{2}$ y FUE -3).

Sueño Inquieto

El personaje se ve afectado en sus facultades mutantes y la sincronización con el organismo, por lo que le costará más tiempo de lo normal el recuperar su Bioequilibrio, de manera que por cada dos niveles de agudización de la dolencia, le costará una fracción de tiempo de $x \frac{1}{2}$ más en eliminar los puntos de BEQ, y perderá un PO cada vez que la dolencia alcance un nuevo nivel (-2 = tiempo $x \frac{1}{2}$; -4 = tiempo $x 2$; -6 = tiempo $x 2 \frac{1}{2}$).

Ceguera de Dole

La vista del personaje se verá afectada de manera progresiva. Por cada nivel de gravedad de la dolencia, sufrirá un penalizador de -1 a las tareas que requieran la vista para ser realizadas (apuntar, escribir, leer, conducir, etc). No se trata de un deterioro de los ojos sino de los centros de recepción de las imágenes en el cerebro, por lo que no es posible corregirlo de manera normal. Por cada tres niveles de agudización, se obtendrá un -1 a la DES.

Dolencia de Cumberland

El personaje se verá dificultado a la hora de utilizar sus poderes de manera progresiva. Por cada dos niveles de agudización de la dolencia, el coste total de puntos de BE que deba gastar para usar un poder se verá incrementado en un 10 %, redondeando hacia abajo (-2 = 10% más de BE; -4 = 20% más de BE; -6 = 30% más de BE).

Síndrome de Panawer

Al personaje le costará más tiempo de lo normal concentrarse en el uso de sus poderes. Por cada dos niveles de agudización de la dolencia, se multiplicará el tiempo que necesita para concentrarse y usar el poder (-2 = 2 asaltos; -4 = 3 asaltos; -6 = 4 asaltos).

Nuevos Poderes

En numerosas ocasiones, se presentan ante los investigadores fenómenos totalmente nuevos, derivados de la manipulación de la BE, que pueden ser una derivación de poderes ya conocidos, o nuevas aplicaciones de los mismos. Gracias a los últimos conocimientos sobre los Fractales Bioenergéticos, es fácil identificar los nuevos poderes y darles una definición exacta dentro en las nuevas agrupaciones y así identificarlos mejor.

Aunque no surgen de manera natural en los mutantes más que en contadas ocasiones, es a lo largo de los entrenamientos para aprender nuevos poderes y manipular la BE de manera diferente, cuando surgen estas nuevas capacidades. La utilización de nuevos poderes está exclusivamente circunscrita a los Servicios M y Heracles, por medio de su entrenamiento. Los agentes libres y los mutantes sin vínculo no disponen de los medios para hallar otros usos a sus capacidades, al desconocer su naturaleza.

Agudización Dolencias

Grado	Dolencia	Dificultad
1-3		Fácil (F)
4-5		Normal (N)
6-7		Difícil (D)
8-9		Muy Difícil (MD)
10+		Imposible (I)

La forma de adquirirlas como entrenamiento no varía sustancialmente de cualquier otra capacidad a la que puedan acceder los PJs, de manera que la descripción que se hace de ellas no difiere ni en su definición ni en sus mecanismos de uso.

Inducción Estrés

El PJ es capaz de aumentar el Estrés de Combate del PJ-objetivo, sobrecargando la región del cerebro donde se albergan los reflejos inducidos, de la misma manera que si se viese envuelto en situaciones de tensión. El PJ-objetivo sólo percibe un estado de tensión creciente, y que le obliga a resolver las tiradas correspondientes.

- Coste: 3 PBE x 1 PEC
- Modificadores Distancia: SI
- Varios: SI
- Barrido Energético: SI
- Tirada de Resistencia: SI
- Efectos Secundarios: NO

Visión Multiespectral

El mutante es capaz de observar en otros espectros de la luz (infrarrojo, ultravioleta y termografía), siendo capaz de ver en la oscuridad. Cuando se adquiera este poder, se debe especificar en qué modalidad lo posee, y adquirirlo por separado como poder nuevo si adquiere otra modalidad de visión.

- Coste: 4 PBE x a.
- Modificadores Distancia: NO
- Varios: NO
- Barrido Energético: NO
- Tirada de Resistencia: NO
- Efectos Secundarios: -5 PER T. x a. u.

MUTANTES G2



Inducción Fatiga

El personaje es capaz de provocar fatiga física al sobrecargar el sistema muscular y nervioso del PJ-objetivo, provocando su cansancio inmediato, la interrupción de la tarea que esté realizando en ese momento y los efectos que resulten aplicables por la reglamentación de Fatiga, en la sección de Agotamiento.

- Coste: 2 PBE x 1 PF
- Modificadores Distancia: SI
- Varios: SI
- Barrido Energético: SI
- Tirada de Resistencia: SI
- Efectos Secundarios: -3 FUE, DES T. x a. u.

Sustancias Especiales

Todos los servicios secretos del mundo siempre han buscado métodos para potenciar la eficacia de sus agentes. Y uno de los elementos a su disposición son las drogas y fármacos experimentales. Por supuesto, los Servicios M no fueron ajenos a este proceder y ya desde los comienzos se experimentó con drogas especiales, primero para tratar de reproducir en humanos normales esas capacidades, y luego para potenciar las que ya tenían los mutantes.

Mostramos el resultado de cuarenta años de investigación en este campo, y los productos que son utilizados por Servicios M y otras agencias de inteligencia, además de las fuerzas especiales de ejércitos. Están divididas en tres apartados: drogas de combate, drogas de usos mix-

tos y drogas especiales utilizadas en mutantes. Se indica el numeral dado por el país fabricante y el nombre dado en el MOPH (manuales de operaciones de Heracles y Prometheus) para dichas sustancias. Imposibles de encontrar fuera de los Servicios M, a no ser por requerimiento especial en alguna operación concreta.

Drogas de Combate

Son utilizadas por los militares para experimentar en el campo de batalla, y han sido suministradas en ocasiones a operativos de Servicios M como refuerzo a sus capacidades.

ENS Mk-00. MOPH: Poderoso Cazador

Diseñada por los británicos, y probada por vez primera en el destacamento de la RAF en Belice en 1979, con resultados más que discutibles. Se rumorea que alguna unidad de comandos la utilizó en las incursiones que precedieron al desembarco británico en Malvinas.

Injectable, inmediatamente después de consumirlo proporciona 3 horas de +2 a las habilidades dependientes de FUE, DES y PER. El sujeto desea estar rápidamente en acción, sin sentir ningún miedo y respondiendo violentamente a toda provocación, real o no. Muy adictiva, tras 4 dosis se hará una tirada de FUE en MD, si la falla el sujeto será adicto, volviéndose un ser destructivo (trastornos de Clastómano y Agresividad a tercer nivel ambos) y teniendo que consumir una dosis diaria sin que le de mayores ventajas por el consumo.

NAHD 77/B. MOPH: Vértigo

Versión estándar del estimulante de combate para tropas especiales del ejército chino. Después de experimentar con multitud de sustancias, el ejército considero que ésta era la mejor opción para sus combatientes y agentes de la Senda Roja, sobre todo si debían realizar operaciones ilegales.

En forma de polvo marrón, debe ser inhalada, y sus efectos duran 4 horas. Proporciona un aumento en los reflejos, +10 adicional a las tiradas de INI, aumentando al mismo tiempo en 2 niveles la DES.

Cuando pasen los efectos, si el sujeto no supera una tirada de VOL en MD, se vuelve paranoico por completo, con la particularidad de que confiará ciegamente en aquellas perso-

nas que pueda ver cuando la dosis comience a hacer efecto (1d20 x 5 segundos tras la ingestión). Si el sujeto no supera una tirada de FUE en MD cada vez que la consuma, obtendrá un -2 permanente a las tiradas de INT que se irá acumulando cada vez que la use.

RC/6 Yellow. MOPH: Berserkr

Una versión derivada de prototipos usados en Vietnam por las tropas de operaciones especiales norteamericanas, creada por encargo para operaciones que nunca llegaron a realizarse.

En forma de pastillas, surte efecto en 1d20 x 2 asaltos. Deja de actuar tras 6 horas o al concluir el combate, lo que suceda antes. Añade +5 a la INI, proporciona el nivel máximo de FUE (9), bonifica con +2 cualquier habilidad de combate que se utilice bajo sus efectos, y no se pierde el conocimiento como resultado de las heridas recibidas.

Los sujetos actúan de manera impulsiva y terriblemente violenta, atacando a la primera oportunidad. Ante un enemigo o potencial situación de combate, se arroja 1d20: de 1 a 7 atacará al oponente más cercano con todos sus medios, de 8 a 20, el atacado será la persona más cercana, esté implicada o no. Cuando pasen sus efectos, el consumidor permanecerá inconsciente un tiempo igual a su nivel de FUE x 3 en turnos.

Que se tenga noticia, esta droga no ha salido de los laboratorios y los campos de pruebas, y oficialmente no existe.

C150. MOPH: Hombre de Hielo

Una sustancia no adictiva elaborada por los servicios secretos franceses y probada a principio de los 80 en el Chad. Sus efectos secundarios la desaconsejaron como droga militar y terminó por venderse a algunos países árabes para dotar a sus servicios secretos.

No existe confirmación de que hayan sido utilizadas por los comandos suicidas integristas. Ofrece la habilidad de Frialdad a nivel 4 (o +2 a las tiradas si ya se posee, lo que sea mayor), y se obtiene un +3 a las tiradas de VOL. El producto ha de ser inhalado, su efecto es inmediato y dura 1d20 +5 minutos. Los efectos secundarios se reflejan en una penalización de -5 a las tiradas de VOL y una reacción de histerismo.

Drogas de uso mixto

En este grupo se engloban todas aquellas sustancias utilizadas indistintamente por agencias de inteligencia, Servicios M o fuerzas especiales. El uso que se haga de estos preparados, dependerá de los resultados a obtener con los individuos a los que se apliquen.

Serie CN

Este tipo de drogas fueron elaboradas por el equipo científico del profesor Unrath, líder de los GMU, bajo el nombre de "Drogas Chain". La desarticulación del grupo impidió que llegaran a ser utilizadas de manera masiva. Los contactos que mantuvieron con el CDFC dieron a este Servicio M las suficientes pistas para apoderarse de muestras para sintetizarlas y reproducirlas.

SCN-A-1

Su uso se circunscribe al interrogatorio y adiestramiento de personal mutante. Con técnicas de sugestión, se convierte al sujeto en esclavo de la órdenes del "monitor". Para ello son necesarias varias horas de tratamiento y repetidas dosis de la droga (un número de días igual a la VOL del PJ). Con una sola dosis y una sesión (media hora, posibilidad de resistirla con VOL en D) el PJ obedecerá cualquier orden. Aquellas que se opongan radicalmente a su naturaleza o ideales (asesinar, dañar a un amigo, suicidarse, cometer traición...) romperán el condicionamiento, pero sólo en el caso de superar una tirada de VOL en MD.

Este control durará 1d20 horas, no es susceptible de renovarse por las grandes tensiones a las que el sujeto se ve sometido (15 PEC, 10 PF); la única forma de que siga bajo control del hipnotizador es completar el tratamiento (no podrán impartírsele nuevas órdenes fuera de las d20 horas iniciales).

SCN-B-1

Sofisticada droga paralizante, la persona a quien se inyecte deberá superar una tirada de FUE en MD para no caer convertida en un pelele sin fuerzas ni para hablar. No se pierde en ningún momento la conciencia, ni ninguno de los sentidos, pero sí toda la capacidad de hablar o moverse, durante dos horas. Si se ha superado la tirada de FUE, no se quedará paralizado, pero se sufrirá una penalización de -3 a todas las acciones, durante 1d20 horas menos FUE.

MUTANTES G2

SCN-B-2

Se trata simplemente de un somnífero muy efectivo, cuyos efectos duran 1d20 x2 horas. La tirada a superar para no caer dormido es de FUE en MD, en caso de superarla se sufrirá una penalización de -2 a todas las acciones hasta que la droga pierda efectividad. Puede ser utilizado en forma de aerosol o inyectable. Cuando se usa como gas, la nube formada tarda 1d20 x2 asaltos en disiparse, y la tirada para resistirlo se hará cada 3 asaltos en N, pero aumentando un nivel la Dificultad en cada nueva tirada.

BB/D7. MOPH: El Coco

Utilizada con gran frecuencia por el CDFC. Se trata de una droga (presentada en forma de líquido totalmente incoloro, inodoro e insípido) que sumerge a la víctima en un profundo sueño durante el que le atormentan las pesadillas más horribles. Durante las dos horas posteriores al momento en que se despierte, su VOL bajará a la mitad (redondeando hacia arriba).

Si la droga se administra de forma continua, sus efectos sobre la psique del consumidor serán devastadores. Por cada semana que se consume a una vez al día, se perderá un nivel de VOL de forma definitiva. Tarda en hacer efecto 1d20 segundos, sus efectos se prolongan por 5 o 6 horas. Si el sujeto realiza con éxito una tirada de FUE en I, no se quedará dormido, y tendrá un -3 en todas sus acciones, durante 1d6 horas menos FUE, sumándose 10 PF. Utilizada en fases preliminares a interrogatorios, combinada con algunas drogas hipnóticas.

Drogas Especiales

Cuando un mutante es instruido en el uso de sus poderes, ya sea en Heracles o en un Servicio M, se pone a disposición de los sujetos una serie de fármacos especialmente diseñados, que ayudan en su entrenamiento y evitan que los mutantes sufran efectos dañinos, al menos de forma menos grave que si no los tomasen.

Dentro de estos fármacos se encuentran una serie de sustancias diseñadas para potenciar las capacidades mutantes, disminuir o anular las enfermedades que puedan padecer por el aprendizaje de nuevos Fractales, y otras sustancias que les ayudarán a optimizar sus poderes.

CDC-1. MOPH: Neurothol

Fabricado por el CDFC hasta el año 91, el Neurothol tiene unos efectos muy apreciados: una dosis permite eliminar el doble de puntos de BEQ en el mismo tiempo de descanso. Sin embargo, es altamente adictivo desde la primera dosis. Cada vez que un PJ se inyecte una dosis se tirará 1d20. Si el resultado es igual o menor al número de dosis consumidas en toda su vida, quedará enganchado de forma automática.

Un PJ adicto al Neurothol tirará 1d20. Si la cifra es 20, no tendrá que pasar más veces esa tirada. Si es igual o menor al número de días que lleva sin consumirla, morirá. Si supera la tirada pero no consigue un 20, seguirá hecho una piltrafa (-5 a todas las acciones, gana el doble de PEC y de PF) hasta que al día siguiente repita la tirada.

XX-B12. MOPH: Canción de Cuna

Un producto que ha sido utilizado en pocas ocasiones, ya que es necesario acercarse mucho a la víctima. Se trata de un derivado de neurotóxicos tradicionales, pero diseñado para interrumpir los mecanismos mentales que desencadenan los poderes. En forma de aerosol, debe ser inhalado por la víctima para que surta efecto. La víctima hará una tirada de FUE en D, si la falla se verá imposibilitado para usar sus poderes por un tiempo igual a su nivel de BEQ ÷ 2 en asaltos. Si la supera, el coste de utilización de los poderes se multiplicará x 2.

GSFE-7. MOPH: Paraíso

Una sustancia experimental por completo, se sabe que el GOC, el Bureau Mirage y el Servicio M Sudafricano lo han estado utilizando en unidades de primera línea. Tarda 1d20 asaltos en hacer efecto por inyección, y produce una anulación de los efectos secundarios de los poderes que se estén utilizando, durante 2 horas.

Sin embargo, cuando los efectos desaparecen, el sujeto debe hacer una tirada de FUE en MD. Si la supera, se verá presa de los efectos secundarios correspondientes a sólo uno de los poderes que halla utilizado, durante el doble del tiempo marcado. Si falla, caerá inconsciente automáticamente durante 1d20 turnos, sumándose 25 PS. Sufrirá un -5 a todas las acciones durante 2 horas tras despertar, restando un -1 por cada hora (en la primera -5, en la segunda -

4, en la tercera -3...), y se añadirá 20 PEC.

J-130. MOPH: Chamán

Derivado de algunos fármacos experimentales probados en Afganistán. Su efecto es de 48 horas, en las que el mutante no deberá realizar tiradas para saber si se agravan sus dolencias. Sin embargo, cuando pasen los efectos, comenzará una crisis de agudización de las dolencias padecidas, aumentando un grado cada hora, y sufriendo cualquier otro efecto de manera proporcional. Si no se le suministra otra dosis de manera inmediata, la agudización seguirá hasta degenerar en una destrucción masiva de sistemas, pasadas las 16 horas. Si se le inyecta una dosis el proceso se detendrá, pero los modificadores permanecerán hasta que sea devuelto a la base e inicie un proceso de rectificación, en el que se le deberán inyectar varios combinados para volver a la situación original antes de la ingestión de la droga por vez primera. Este proceso se prolongará por no menos de 4 días en los que el sujeto estará aislado en una cámara especial de regeneración.

Drogas Orbitales

Desde la instalación de la estación Mir soviética, la preparación de drogas especiales aplicables a mutantes elaboradas en el espacio, es una opción estratégica de altísima prioridad para todos los Servicios M. tanto es así que cuando se derrumbó la URSS, el CDFC consiguió un sustancioso acuerdo con los restos del GK para poder obtener fórmulas de drogas espaciales.

El problema mas grave es la altísima adicción y los derrumbes orgánicos que se producen cuando pasan los efectos de la sustancia en cuestión, por lo que todos los servicios se cuidan muy mucho de operar con estas sustancias a no ser que aseguren una atención médica inmediata. El suministro de las Drogas Orbitales está en manos de los Servicios M, y sólo para unidades especiales y en casos muy puntuales.

CDDS. MOPH DO: Shuttle

El resultado de los acuerdos sobre sustancias por parte del CDFC con el antiguo GK, ha dado origen a este fármaco, usado solamente por los americanos, y no de forma muy frecuente pues sus efectos secundarios son demasiado terribles como para utilizarlos en operativos con misio-

Tabla de Poderes (PEM)

Poder	Compra	x Nivel
FB ALFA		
Control del Azar	15	3
Control Metabólico	20	6
Necrolectura	15	9
Psicometría	10	6
Visión Remota	20	9
FB BETA		
Ataque Psiónico	20	9
Bilocación	15	6
Control Animal	10	6
Control Emocional	15	6
Control Percepción	20	9
Control Voluntad	20	12
Estrés de Combate Inducido	15	9
Lectura Emocional	10	6
Lectura Mental	15	3
Telepatía	5	3
Usurpación	20	6
Superintuición	5	6
FB GAMMA		
Control Mecánico	15	6
Exoinvisibleidad	20	6
Exoteleportación	20	12
Manipulación Fluidos	20	6
Manipulación Gases	20	6
Telequinesia	15	6
FB DELTA		
Animación Suspendida	10	6
Biodensificación	20	9
Control Biotemperatura	20	6
Fatiga Inducida	10	6
Intangibilidad	20	12
Invisibleidad	15	9
Levitación	10	6
Teleportación	20	9
Viaje Astral	15	9
Visión Espectral	20	12
FB EPSILON		
Campo de Fuerza	20	6
Campo Psiónico	20	6
Control Electrónico	15	6
Control Temperatura	15	6
Fuerza Interior	15	6
Ladrón BE	20	6

MUTANTES G2

nes alejadas de territorio amigo. Permite a su consumidor el utilizar alguno de sus poderes como si tuviese el doble de nivel, pero sin poder combinarse con otros. Todas las ventajas por nivel de poder se verán incrementadas (alcance y tiempo de uso). Una dosis tiene una duración estándar de 1d20 más el nivel del poder x 2 en asaltos.

Esta sustancia tiene efectos secundarios demolidores: cuando pasen los efectos, el consumidor deberá tomar una dosis del antídoto en un tiempo menor de la mitad del que ha estado utilizándolo, o verá cómo su BEQ empieza a ascender de manera incontrolada, sufriendo la exteriorización, pero sin usar ningún poder. El ritmo será de 5 puntos de BEQ por turno, debiendo realizar inmediatamente las tiradas correspondientes de Efectos Transitorios.

DD7-B. MOPH DO: Skylab

Una peligrosa droga que permite aumentar el umbral de la tolerancia del BEQ. Mientras duren los efectos de una dosis de esta sustancia, el nivel de tolerancia de la BEQ se verá aumentado en 1d20 x 2. La duración de una dosis es de 20 turnos. Cuando terminan los efectos, si el mutante no ha superado su umbral natural de tolerancia, no le sucederá nada, pero si lo ha superado, se verá presa de los efectos correspondientes de manera inmediata. Esta droga suele combinarse con la Shuttle, para acceder a un poder mayor en menor tiempo, pero con los evidentes riesgos de colapso del individuo.

AHYUM. MOPH DO: Sputnik

Con un tratamiento prolongado, tres dosis diarias, es posible evitar la agudización de las dolencias. La fórmula ha de ser diluida en un conjunto de analgésicos muy potentes, de los que una sola dosis provocaría el coma inmediato por intoxicación. Sin embargo, los mutantes, son capaces de absorber la mezcla sin problemas. El problema llega cuando dejan de tomar dicha sustancia. Se produce una aceleración del ritmo dolencial, provocando el ascenso de los niveles de dolencias, automáticamente, de 5 cada 24 horas. Cuando se alcanza un nivel de -20, el sujeto entra en coma, y a no ser que sea atendido especialmente, morirá en un tiempo en turnos igual a su FUE.

995. MOPH DO: Buran

Una de las pocas sustancias de uso exclusiva por parte de los soviéticos, ahora en poder del GK, y que es utilizado por los escoltas mutantes de los G2.

Con una dosis, permite a su consumidor aumentar su "percepción de combate". Obtiene un + 2 a la DES y a todas las habilidades de combate. Permite optimizar el gasto de BE, reduciendo el coste final en un 30 % mientras duren los efectos. Cuando terminen, el sujeto tendrá que consumir una dosis del derivado 995-B antes de una hora, o comenzará a sufrir de manera progresiva todo el cuadro de Efectos Transitorios completo, a partir de 1d20 turnos de haber pasado los efectos.

Anexos

5

TODO lo dicho hasta ahora necesita plasmarse de alguna forma concreta, y qué mejor que aprovechar la ocasión para realizar una serie de modelos para apuntarse un tanto frente a los jugadores de turno.

En estas páginas que colofonan YURI-9 te presentamos una serie de planos que te serán de gran utilidad a la hora de ubicar adecuadamente a los personajes en sitios comunes. Los planos son orientativos y generales, y siempre puedes (y/o debes) variar lo que creas conveniente para que esté conforme al guión que hayas preparado, de otra forma difícilmente podrías llevar una aventura.

Como puedes comprobar, no les hemos dado decoración ni indicación puntual alguna, dejándolo a tu gusto y a la conveniencia de cada historia para la que tengas a bien utilizarlos. El que no coincidan con las descripciones de lugares dadas al principio del libro, es por que los gustos de cada uno de vosotros, A.J.s, son los que decidirán cuál va a ser el tamaño y decorado particular. Si queréis dar más datos y hacer construcciones especiales, estos planos pueden ser una buena guía.

Es de sobra conocido lo que pensamos sobre la confección de buenos handouts, y también sabemos que no a todo el mundo le ha dotado Dios -el auténtico- de una buenas manos para trazar correctamente un espacio, lleno de habitaciones y huecos, sobre un papel en blanco o milimetrado, y es por ello que hemos creído conveniente ofreceremos un material susceptible de ser fotocopiado, ampliando o reduciendo los diferentes elementos que lo componen; hasta se pueden unir todos y confeccionar la base para una mansión con bar (?).

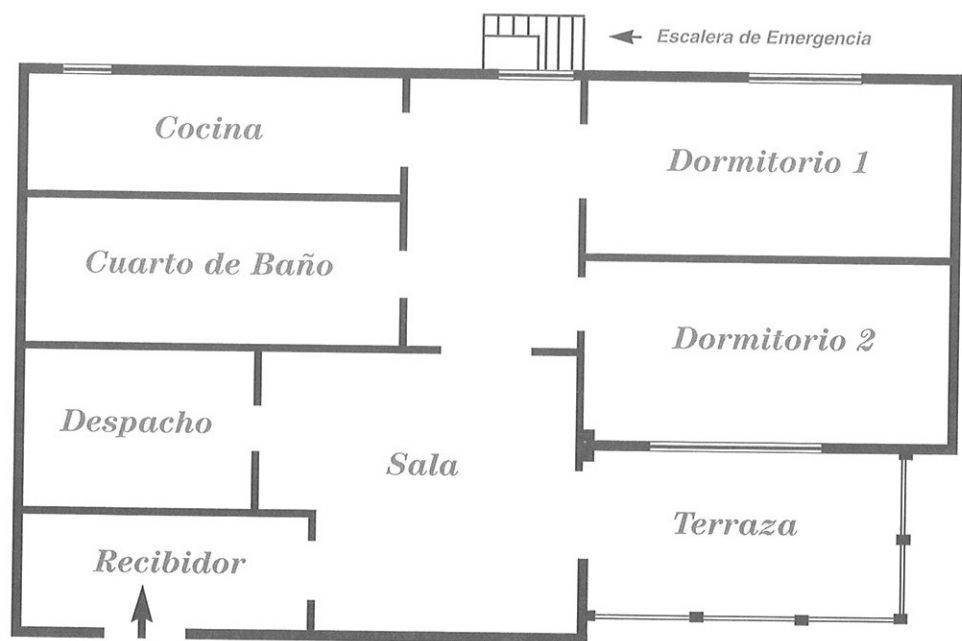
La Hoja de Personaje Anexa que hemos diseñado, está pensada para que los jugadores puedan anotar todos los datos de las nuevas reglamentaciones, sin tener que recurrir a papeles sueltos o a llenar con miles de datos la Hoja de Personaje Oficial dada en el libro básico. De esta manera tendrán una serie de datos, en otra hoja, que no les molestará a la hora de manejar correctamente sus poderes o de acometer las acciones pertinentes que les requiera la aventura que se esté jugando, con lo que ésta ganará en viabilidad y limpieza general.

Aunque no está en esta sección, se suministra también una comodísima Hoja de Control de datos de PNJs, que facilitará el trabajo de anotar los datos de los "malos" de la peli.

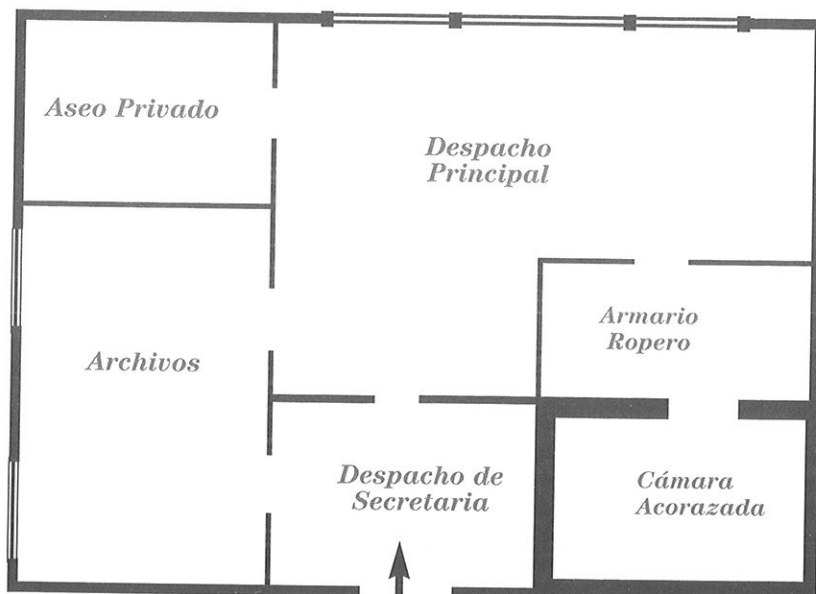
Con los casilleros que hemos previsto creemos que es suficiente como para tener listo a un "tipejo" o a un "buen amigo", pero seguiremos insistiendo hasta la saciedad en que procures trabajarte lo más posible a los que al fin y al cabo van a dar auténtica salsa a la historia que vamos a jugar. Un buen PNJ, bien construido y bien establecido con relación a la aventura es una auténtica joya.

Si decides romperte la cabeza en hacer un historial extenso a esos PNJs, bueno, podrás encabezar la hoja con el recorte de uno de los cuadros de la hoja de control, y desarrollar más abajo el resto de la información.

MUTANTES G2

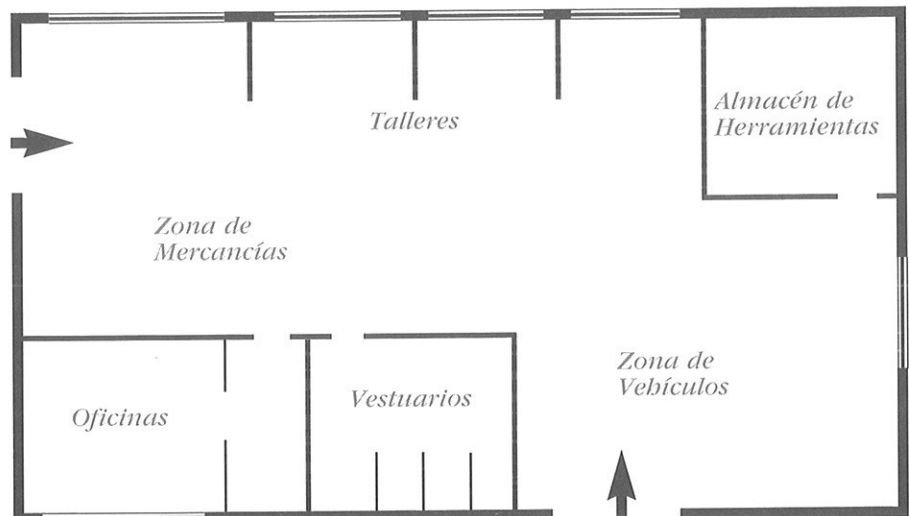


Un apartamento (arriba), puede tener una distribución muy aleatoria, repartiendo los espacios de diversas formas. La decoración y los detalles los dejamos a tu gusto, al igual que en el despacho (abajo), para que se ciñan convenientemente a los requerimientos de la aventura.





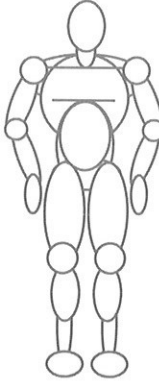
Los lugares “de ambiente” como el de la ilustración (arriba), son ideales para reunirse con cualquier persona sin levantar sospechas. Las naves industriales (abajo), aún siendo de confección sencilla, dan mucho juego pudiendo transformarse en hangar de aviación, aparcamiento o planta de trabajo, cuando el guión lo requiera.



MUTANTES G2

HOJA ANEXO

LOCALIZACION DE IMPACTOS	
Penalizaciones	Penalizaciones
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



PF	MOD	PEC	TRASTORNO	GRADO
			_____	_____
			_____	_____
			_____	_____
			_____	_____
			_____	_____
			_____	_____

DOLENCIA	GRADO	EFECTO
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Índice

Intro...	pag 5
Orientación de Aventuras	pag 7
Establecer la Dificultad	pag 11
Puntos de Orgullo	pag 12
Escenas	pag 13
El Enemigo	pag 18
Conducta.....	pag 22
PNJs.....	pag 25
Hoja de Control de PNJs	pag 31
Combate	pag 33
Fatiga.....	pag 35
Estrés de Combate	pag 36
Mutantes G2	pag 43
Localización de Impactos	pag 45
Mutaciones	pag 49
Entrenamiento	pag 50
Dolencias	pag 51
Sustancias Especiales.....	pag 54
Anexos	pag 59

Este libro terminó de imprimirse el 20 de Junio de 1997

"Hacia falta..."

Werner Kaufmann

"La mejor obra sobre arbitraje de aventuras que he leído jamás..."

Klaus Klunge

“

"La mejor portada de la historia de LUDOTECNIA"

Carlos Monzón

Yuri-9 recoge las experiencias de años de juego en multitud de partidas, explicando de forma amena cómo debe enfocarse el oscuro y complicado mundo de MUTANTES G2 y desarrolla a lo largo de sus páginas consejos, técnicas, reglas avanzadas, nuevos poderes, fauna variopinta, recursos habituales, ambientaciones necesarias... Yuri-9, además, ofrece al Arbitro de Juego la posibilidad de enriquecer considerablemente tanto el trasfondo como el contenido al que habrán de acceder tanto los PNJs como los propios Personajes Jugadores.



Lectura recomendada:
A partir de 16 años



PVP: 990 ptas

COMPLEMENTO DE APOYO