MEGAMEDIA G2

Mikel Cabriada • Igor Arriola • Joseba Calle • Carlos Monzón • J.A. Tellaetxe Isusi

Manual Básico

4519-CC

A Susana, siempre.

Agradecimientos:

Mikel *quiere dar las gracias muy especialmente al resto del equipo, a sus compañeros por haberle aguantado y fustigado con sus "consejos" (¿véis como sólo quedaban diez días...?). A su señora madre por viciarle en la lectura, y a su hermana Clara por adorar Canadá y los caribús. A los días de tormenta, lluvia y viento, que le han permitido recogerse y meditar. A Miguel A. Ferro, porque "estos quince años parecen no haber pasado nunca entre nosotros". A todas ellas, porque hasta de lo peor se aprende. De nuevo da las gracias a Ramón Trecet por inspirarle con la música que emite, y los sabrosos comentarios para gente que no sigue modas. A todas las personas que han hecho que aprenda a manejar sus impulsos, buenos y malos, y así conocerse mejor. Y a todos los que jugáis a rol, y seguiréis jugando, y daréis muchos quebraderos de cabeza a los diseñadores como él. Y por último a los chicos del Tuatha Dê Danann, con todo el aprecio del mundo.*

Igor *se las da a todos aquellos que le han ayudado, y ya sabemos nosotros y vosotros quienes formamos este nutrido grupo. A Julia por haberle ayudado en el principio de todos los principios; a José Félix porque juntos crearon todo esto y a la espera de que Dios –el auténtico– les perdone. A Juan Pablo, a Jacinto y a Chus, a Manuel "biblioteca" Hurtado, a Javier y a Fernando Alcorta. A Iñigo Samperio y al DEMA, con Juan Carlos Barrón a la cabeza.*

Joseba *agradece a todos los que se pueden dar por aludidos, a Nuria, a Alex por dejarse el Tulu (sic) en casa, al Houdinni por su "imperio", al Marine por ponérnoslo tan fácil y a Jokin por olvidarse de las toneladas de más. Y también a Trotsky, a Minhs, a Wallas, a Perkins, a Leroy, al Súper, a Gica, a los kindós, al Ziky, al oso gozoso, a Michín por el pasado, a Lou y a Reed, a Miller, a Reverte, a Hee-mán, al gavilán, a Alvarito de Luna y a María de las Mercedes, y a Papayo y sus pelotas.*

Bernardo *agradece a Carlos y a Helena por su apoyo, a María del Carmen Cintrano Asensio (su madre), y cómo no, a toda su familia en pleno; al grupo que le soportó durante años como "master", a Leighton por crear un espía creíble con un buen nombre (Bernard), a Clancy por sus salidas de olla patrióticas, aunque divertidas, a la gente que vuelve a soportarle como "master", al club Arioch "por ser lo que es", a Toni y a Gabi de Kenia por creer todavía, a Joseba por su crítica, a Carlos por su amabilidad, a Mikel por su improvisada cama "playera", a Igor por ser el auténtico Gran Lobo Blanco, a Cata por soportarle durante varios días, a Jose por dejarle seguir en "esto", a LeCarré, a Forsythe, Ludlum, y a Kim Philby, por ser el mayor espía, y mejor, que ha habido jamás.*

Carlos*, como siempre se lo dedica a la nada que lo envuelve y casi se lo come.*

Y ***Jose*** *al único mutante que conoce, un tipo raro de mirada clara y extraña que no tiene frío y que le observa siempre desde el otro lado del espejo, cuando se mira las legañas y las ojeras, cuando se afeita (pocas veces por cierto), cuando busca consejo contra el cansancio y el miedo. El mismo tipo raro y anodino que le explora con agudeza; el mismo tipo chiquito que parece no haber matado una mosca y al que siempre pregunta ¿hasta cuándo va a durar el frío?. Y aprovecha y dedica su trabajo en este libro, como siempre, a los que atibian el aire que le rodea, a Josu, a Cata, a Amama y a Titi, a Julianchu, a Aitite, a Seve y a Thim, a todos sus sobrinos (María, Carlos, Ana, Bel, Carola, Sara, Constanza, Emma, Gabriela, Regina, Afonso, Víctor, Ignacio y Ane), a su cuñada Ana, a su tropa (Igor, Carlos, Mikel, Joseba, Edu, Bernardo, Gerardo, Jorge, José Angel, etc.), a Espe, a Neme, a Nieves y a Ariadna. A todos ellos también les manda recuerdos de parte del mutante del otro lado del espejo, un tipo raro de mirada clara y extraña que no tiene frío... bla, bla, bla...*

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, incluído el derecho de venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma de cesión del uso del ejemplar.

©LUDOTECNIA
©TELLAETXE ISUSI & ASOCIADOS

ISBN: 84-8172-020-8 Depósito legal: BI-2363-95
Primera edición Febrero de 1997
C/Padre Larramendi 1, Bilbao 48012
Imprime A.G. Rontegui Tfno (94) 467 65 54
Printed in Spain - Impreso en España

"MUTANTES G2" es un manual básico, jugable, ambientado en el universo de MUTANTES EN LA SOMBRA Juego de rol. Ref: LT/1100

Diseñado por:
M. Cabriada, I. Arriola, J Calle y J.A. Tellaetxe Isusi
Portada realizada por:
J.A.Tellaetxe Isusi
Dibujos de:
J.A.Tellaetxe Isusi, Jorge Moreno,
Carlos Monzón, Rober Landeta, Edu Ortega
y José Angel "Lanseros"
Han colaborado:
Carlos Monzón y Bernardo López
Pruebas de Juego realizadas por:
"La banda del Tres"

MUTANTES

Nada volverá a ser como antes...

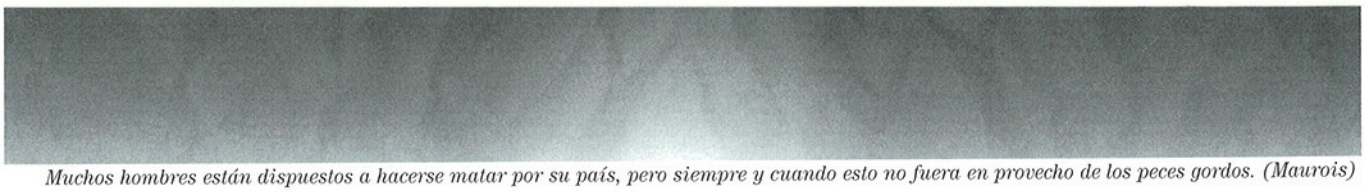
12

Mikel Cabriada • Igor Arriola • Joseba Calle • Carlos Monzón • J.A.Tellaetxe Isusi

con la colaboración de **Bernardo López**

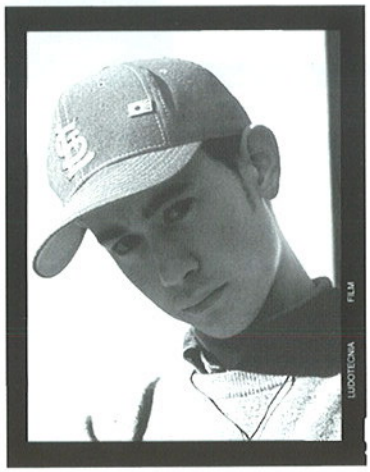
Su instinto de agente (considerada la mejor de su época, sin lugar a dudas), dormido durante años, se despertó. Y alguien, en algún lugar, no tuvo en cuenta que había desatado una tormenta imparable, y que se arrepentiría.

"Acero Líquido"



Muchos hombres están dispuestos a hacerse matar por su país, pero siempre y cuando esto no fuera en provecho de los peces gordos. (Maurois)

Presentación



Igor Arriola (arriba), y Joseba Calle (abajo), son el exponente de la renovación operativa. Igor como referente perpetuo por ser el generador de la vieja LUDOTECNIA C.B. y su "Mutantes En La Sombra", Joseba como clara contraposición, la del joven valor creativo que releva a la vieja guardia. El primero velando por la ortodoxia, el segundo mostrando lo que vale en "Ruleta Rusa" –nuestro módulo introductorio–, y en su trabajo para complementar Top Gun.

Hace casi seis años que nacía la primera edición del juego que tienes en tus manos. Aquel libro de aspecto tosco, en el que sobraban los blancos en la misma medida en que abundaban los ingeniosos ardides de quien elabora su primer trabajo profesional, estaba llamado a ser el sinónimo de la marca LUDOTECNIA. Ha pasado mucho tiempo desde aquel entonces, como ya he dicho antes: casi seis años exactamente.

MUTANTES EN LA SOMBRA es el primer gran juego de rol diseñado íntegramente en España, por la gran cantidad de módulos y complementos que siguieron al manual básico y por la gran cantidad de seguidores que ha generado en el tiempo. Mucho ha sido el material oficial y no oficial que ha dado cobertura al juego básico –algunos de ellos ya están descatalogados–, obras legendarias como CATALOGO CHARLIE y SEMILLA DE ACERO que han hecho las delicias de los amantes de los juegos con formato contemporáneo.

Nazis, yankees, soviéticos, franceses, y un largo etc. de PNJs que tenían consistencia real. Todos ellos han deambulado por las páginas de Hijos de Chernobyl, Catálogo Charlie 91, Semilla de Acero, Anuario Kaufmann, Con la Tumba preparada, T.N.C., Sueños Turcos, La Hora de la Guadaña, El Hogar de los Valientes, Tango, El Cuaderno de J.

No hay juegos en el mercado que profundicen en la temática que presentamos. MUTANTES G2 hace acopio de los densos ambientes de la guerra fría, de la guerra soterrada que han llevado –y aún llevan– las potencias mundiales. Como si de un cóctel se tratara, en MUTANTES G2 nos nutrimos también de los trasfondos de la más pura novela negra, y cómo no, también hemos retomado el punto épico de unos hombres y mujeres que son distintos en un mundo demasiado parecido al nuestro.

Los veteranos que llegáis al universo de MUTANTES G2 podréis encontrar que el mundo ha cambiado sustancialmente, tanto en la forma como en el contenido. A los que llegáis de nuevas sólo deciros que sois bienvenidos, y que estáis asistiendo a una nueva forma de entender el rol. Tengo el gusto de presentaros una versión revisada y renovada del viejo MUTANTES, en la que se puede encontrar la suficiente burocracia y jerarquía como para ilusionar al que ame las jerarquías y la burocracia. Y a los que les guste andar por libre, en las páginas de este manual les debo decir que podrán encontrar una nueva estructura que ofrece mucho juego, por cuanto que abre un espacio que hasta ahora les estaba vedado.

A unos y a otros os hemos tratado con el máximo respeto y cariño –puedo dar fe de ello–, y espero que nadie se sienta defraudado si no lo hemos conseguido del todo. Cinco años son muchos años como para que un juego no sea modificado desde dentro. En vuestras partidas habéis ido creando una suerte de mundo paralelo que necesitaba la consideración suficiente. Habríamos estado locos como para no entenderlo así, pero también hacía falta aglutinarlo todo de nuevo, con un enfoque diferente. El muro de Berlín ha caído, la URSS ya no existe... las potencias islámicas, las mafias, etc, también tenían derecho a formar parte del decorado. Si nos llegamos a retrasar un poco más nos encontramos con que el epígrafe que aparecía bajo el viejo título ya no tendría ningún sentido, hemos preferido concebir la nueva realidad como un nuevo trasfondo en el que jugar.

Renovar un juego sin modificar lo importante es bastante difícil, y suplico compasión para los viejos agentes de Heracles, aunque los más ya habían comenzado a deambular por otros lares, menos oficiales y más diversos.

Sea cual fuera la forma en la que habéis desembarcado en este nuevo libro debo daros la bienvenida, al menos esta es mi misión.

"MUTANTES EN LA SOMBRA ha muerto, que viva MUTANTES G2"

¡Bienvenidos al paraíso!

J.A.Tellaetxe Isusi

Nosotros sabemos lo que somos, pero no lo que podemos ser. (Shakespeare)

Introducción

Podría hablar sobre lo mucho que nos ha costado escribir este libro, y las muchas horas de releer los títulos de la colección, desenterrar textos que no vieron la luz, etc. Pero no me animo a hacerlo para la presentación de este trabajo, que no es sino una nueva perspectiva, una nueva visión sobre un viejo mundo, y que haber llegado a ella nos ha costado lo nuestro.

Hemos desarrollado la misma historia, pero con la la experiencia de años de juego, arbitraje, coloquio sobre múltiples aspectos con otros jugadores y árbitros... En definitiva, el enfoque que hemos otorgado a MUTANTES G2 es el mismo en el que se han desarrollado la mayoría de las propuestas de aventuras de los viejos jugadores de MELS.

Hemos tenido en cuenta todo "eso" que vosotros habéis aportado al multiforme universo de los mutantes. El resultado lo tienes a la vista y advierto que soy consciente del riesgo que esto conlleva. Habiendo muchos nuevos jugadores que no conocían el universo mutante, hemos decidido no cargar la ambientación de historias que, en realidad, no tienen relevancia para el juego en sí, y nos centramos en la situación actual, que es mucho más compleja de lo que aparece a simple vista, y mucho más interesante a nuestro modo de ver.

Y con esta imagen, de realidad "real" alternativa, nos hemos centrado en las preocupaciones inmediatas que tendría un mutante que no siguiese a ningún grupo, que decidiese ir por libre, sin olvidarnos de los otros, claro está.

El horno no está para bollos, como suele decirse, y los altruistas intereses que antaño motivaban a los integrantes de la Fundación Kaufmann, brillan ahora por su ausencia, y salvar el propio pellejo es lo que impera en este mundo de tiburones y zancadillas al más alto nivel. Si todavía hay alguien que cree que la causa mutante es una causa justa, tendrá que remangarse la camisa y... afrontar que está solo.

En cuestión de reglamento diré que hemos remozado el entramado, pulido los engranajes, haciendo que los amantes de las emociones fuertes no tengan ninguna queja, al menos eso espero. El sistema de combate es exhaustivo, con reglas que dan mucho juego una vez se conoce su manejo. Los poderes mutantes están reagrupados, y racionalizados en su uso, así como en sus efectos.

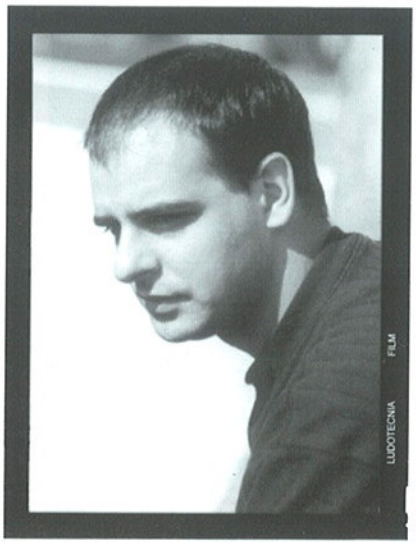
Como se ve en las primeras páginas del corpus principal del libro, hemos intentando dar pautas diferentes de lo que habitualmente se ofrece en un libro básico. Creemos que la mayoría de lo que ahora se publica, no explica claramente, a quien desconoce el rol, cómo adentrarse en un libro de... páginas para terminar concienciado de lo que supone jugar. Nos hemos animado a romper una lanza en favor de los que todavía no saben jugar –o ven muy difícil el arbitrar–, o no saben de qué va esto de los mutantes. Las secciones preliminares están diseñadas para aventurarse fácilmente en el juego de rol en general. Ofrecemos pautas sencillas de aprender –indispensables pero sencillas–, para después complicarnos la vida con el resto de reglas y ambientaciones.

Como reza el subtítulo: "Nada volverá a ser como antes...". Con este libro se dan las coordenadas ambientales necesarias para vivir cantidad de aventuras, de todo tipo, pero no teníamos posibilidad de decirlo todo, por extensión, por comprensión, porque creemos que un manual básico tiene que ser eso, y no una enciclopedia. A lo largo de los complementos que ya tenemos preparados, haremos hincapié en el enriquecimiento del juego, ampliando el trasfondo; ampliando las reglas, y ampliando la descripción y el número de los actores de esta gigantesca representación.

Ahora, sólo me queda recomendarte que te adentres en este universo de poderes extraordinarios, agencias gubernamentales, agencias secretas, personajes paradigmáticos, héroes silenciosos, y aventuras emocionantes.

Sólo me queda recomendar que te adentres en MUTANTES G2.

Mikel Cabriada



Mikel Cabriada es el responsable del libro que tienes en tus manos. Nació en 1968 y tuvo el honor de comprar el primer "Mutantes en La Sombra" que apareció en el mercado.
Ayudó a J&F en su "No Identificado" y a lo largo de estos años ha colaborado en multitud de ocasiones en la documentación de apoyo al material que editaba LUDOTECNIA. El, y sólo él podía aventurarse a remodelar un mundo generado durante cinco años, retocado durante cinco años, apostillado durante cinco años...

El cerebro del hombre necesita a veces estallar, aunque destruya el Universo. (Chesterton)

Carta de Ajuste

Jose Antonio Tellaetxe Isusi dirige de una forma extraña el entramado de LUDOTECNIA, además es el responsable de buena parte de los dibujos y de todo el diseño gráfico de este libro. También ha contribuído con sus textos a la confección del mismo.

Jugar a rol es una actividad lúdica que precisa de unas grandes dosis de creatividad, de colaboración, y de comunicación. Sin estas tres cualidades el rol no existe. La interpretación es simplemente eso, una actividad mental en la que un jugador cualquiera "interpreta" un personaje en un ambiente fantástico, por muy cercano a la realidad cotidiana que esté.

Resultará obvio para los que ya llevan tiempo jugando, pero para cualquiera que se acerque de nuevas a nuestro terreno, es necesario sintetizar en unas pocas palabras lo que significa jugar a rol. Esto no es un manual de guerrilla urbana por mucho que hablemos de armas y de guerras, por mucho que demos explicaciones que a veces tienen mucho que ver con los entrenamientos a los que pueden tener acceso cualquiera de los Servicio Secretos que pululan por nuestro mundo. Vamos a interpretar a agentes muy especiales, y como tales nuestros personajes deben adecuarse al contexto en el que se van a desenvolver, pero debemos dejar claro que todo el entramado que vamos a describir corresponde única y exclusivamente al mundo de la fantasía. Si dejamos de interpretar, si concebimos a nuestros personajes como elementos que pueden abandonar la mesa de juego y sumergirse en la realidad investidos de aquellas cualidades y habilidades que les hemos otorgado únicamente para la partida, estamos malversando el contenido del rol. Por ser más explícito diré que toda actividad que no esté sujeta a la estricta interpretación en un mundo imaginario, NO ES ROL.

Decía antes que este manual no es un manual de guerrilla urbana, ni lo hemos confeccionado con ese talante ni maldita la gracia que nos haría si no lo entendiérais así. Dónde habéis visto un manual de guerrilla urbana en el que se prime la colaboración, la creatividad y la comunicación... Pues eso, que aquí estamos para jugar, vosotros para pasarlo de cine, y nosotros para daros casi todo lo que vais a necesitar. El maniqueísmo de las aventuras dependerá fundamentalmente de la necesaria voluntad creativa que genera la historia, pero sin perder la compostura de quién sabe el puesto que ocupa.

Todo elemento que fomente la intolerancia, la violencia, la xenofobia, o cualesquiera de otras actitudes destructivas no deben tener cabida ni en nuestro juego ni en ninguno, quien no lo entienda será mejor que se ponga a guerrear por su cuenta, pero muy lejos de nosotros. Hemos elaborado un marco de referencia que hace mención a las tensiones que afloran en nuestro mundo para que juguemos a ser agentes especiales de servicios muy especiales, dentro un mundo ficticio que bebe de la realidad y que debe quedar enmarcado en la "realidad" de las cuatro esquinas de nuestra mesa de juego, o la redondez de la misma.

Podremos atracar bancos, liberar rehenes, jugarnos el tipo contra el enemigo, destrozar a algún contrincante, pero desde la imaginación, para liberar adrenalina, para divertirnos como si estuviéramos viviendo una película de la que somos coguionistas e intérpretes, no seamos tan capullos como para creernoslo. Como jugadores conocemos hasta la saciedad que por mucha Beretta ficticia que llevemos no hay nada como la saludable sensación de haber salido victoriosos gastando poca cartuchería. Las más de las veces encontraremos que armarnos hasta los dientes sólo supone un problema por el peso del equipo que vamos a llevar y porque seguro nos vamos a encontrar con un enemigo que va igual de pertrechado –cuando no más–, y que perder un personaje a las primeras de cambio hunde a cualquiera.

El mejor antídoto para la locura es el sentido del humor, ya conocéis mi opinión, así que vamos a jugar a los agentes secretos, vamos a jugar para disfrutar de lo lindo, y después, si nos apetece, nos iremos a tomar algo con el enemigo de turno, que a fin y a la postre aquí no va a morir nadie.

Disfrutad pues.

J.A. Tellaetxe Isusi

Todos somos aficionados. La vida es tan corta que no da para más. (Chaplin)

Arranque

Alguien me dijo una vez que no se puede estar todo el tiempo rememorando el pasado, y es verdad. Ante vosotros se abre desde estos momentos un panorama de aventura y acción del que disfrutaréis durante mucho. Con las transformaciones que se han producido en el panorama mundial el **"Mutantes"** se ha adecuado para estar a la altura de los acontecimientos. Nuevos suplementos, nuevas aventuras, nuevo sabor con cierto regusto añejo, como debe ser... ¿qué más se puede pedir? Pues muchas cosas, que llegarán con el tiempo, tranquilos. De primer plato lo que tenéis en las manos, pero se avecina una **Tormenta** y esta vez está **Controlada**, muy controlada.

Lo que una vez fueron **Sueños**, se han convertido en realidad, una realidad que hará las delicias de muchos. En esta casa, nuestro **Hogar**, todos somos **Valientes** y hemos echado toda la carne de que disponíamos en el asador. Vuestra respuesta espero que demuestre que desde siempre hemos estado en lo cierto, que aunque suene nuestra **Hora**, aún no tenemos preparada la **Tumba**... Esta será la **Semilla** de algo que revolucionará el rol en España, y en la que te encontrarás desde un principio. Algunos somos **Hijos** del primer Mutantes, y con el tiempo hemos desplegado un abanico de propuestas que ningún **Catálogo** podrá jamás reproducir. De notas en un **Cuaderno** se ha pasado a un libro del cual sus dueños se sentirán orgullosos, seguro.

¿Qué os parece? ¿Creéis que puede haber alguien más vivo que nosotros? ¿A que no?

Pues allá vamos, con nuestros Yuris y nuestros Hombres-medicina, con los cambios en las estructuras de los diversos servicios M, con nuestra "caña" y con nuestro "buen corazón"... Aquí comenzaremos a bailar al son de una nueva música, de un **Tango** a media luz, suave pero con carácter, al más puro estilo de un **Foxtrot**.

En momentos como estos me acuerdo de cómo entré una mañana en una tienda y adquirí un Mutantes en la Sombra... y mirad dónde estoy ahora, escribiendo en el básico de Mutantes G2, quién lo diría... No perderé la oportunidad de comentar una cosa: ser mutante, en la actualidad, va a ser igual o más duro que en nuestra primera versión. Mutantes G2 es el mundo que siempre hemos tenido delante pero que no nos han dejado ver en su amplitud, y hemos decidido solucionarlo caiga quien caiga. Cuando los jugadores vuelvan a sentir la electricidad que recorre sus cuerpos al utilizar los poderes, sabrán lo reconfortante que resulta sentirse vivo por encima de cualquier situación crítica; y también sabrán lo que sentimos nosotros al sacar a la luz uno de los secretos mejor guardados por los diferentes gobiernos del mundo, un fenómeno muy especial, el fenómeno M.

En conjunto este juego es el mayor despliegue de temeridad y buenas ideas que un equipo haya podido realizar jamás, y nos sentimos muy orgullosos de habernos atrevido a ello. Cinco años de esfuerzos por parte de una unidad de élite que en muchos momentos sintió desfallecer, pero que sacando fuerzas de flaqueza (con el apoyo demostrado por los que siempre estarán y han estado a nuestro lado) decidió no dejar que se perdiera en el olvido un juego que inició en el mundo del rol a muchos, o que demostró que siempre se puede dar una última, y nueva, vuelta de tuerca en un mundo que cada vez se hace mas gris y solitario.

En algún lugar del ancho (y conocidísimo) mundo, se encuentra en estos momentos una persona (de cualquier raza, sexo, credo o condición social) que sólo dispone de la capacidad sorprendente de afectar a las leyes "oficiales" que rigen la realidad, y de esa capacidad depende su futuro, su vida. No debe esconderse de la luz del sol, ni tiene necesidad de ir en manada, ni... Sabe que algún día los otros *sabrán* la verdad, y que podrá vivir tranquilo, alejado de cualquier trama oscura pergeñada en las grandes agencias. Que dejará de ser un peregrino y podrá sentarse tranquilo en cualquier lugar sin temer al mundo de la oscuridad... Este juego demuestra que tiene razón al pensarlo, y tú, lector, lo vas a comprobar.

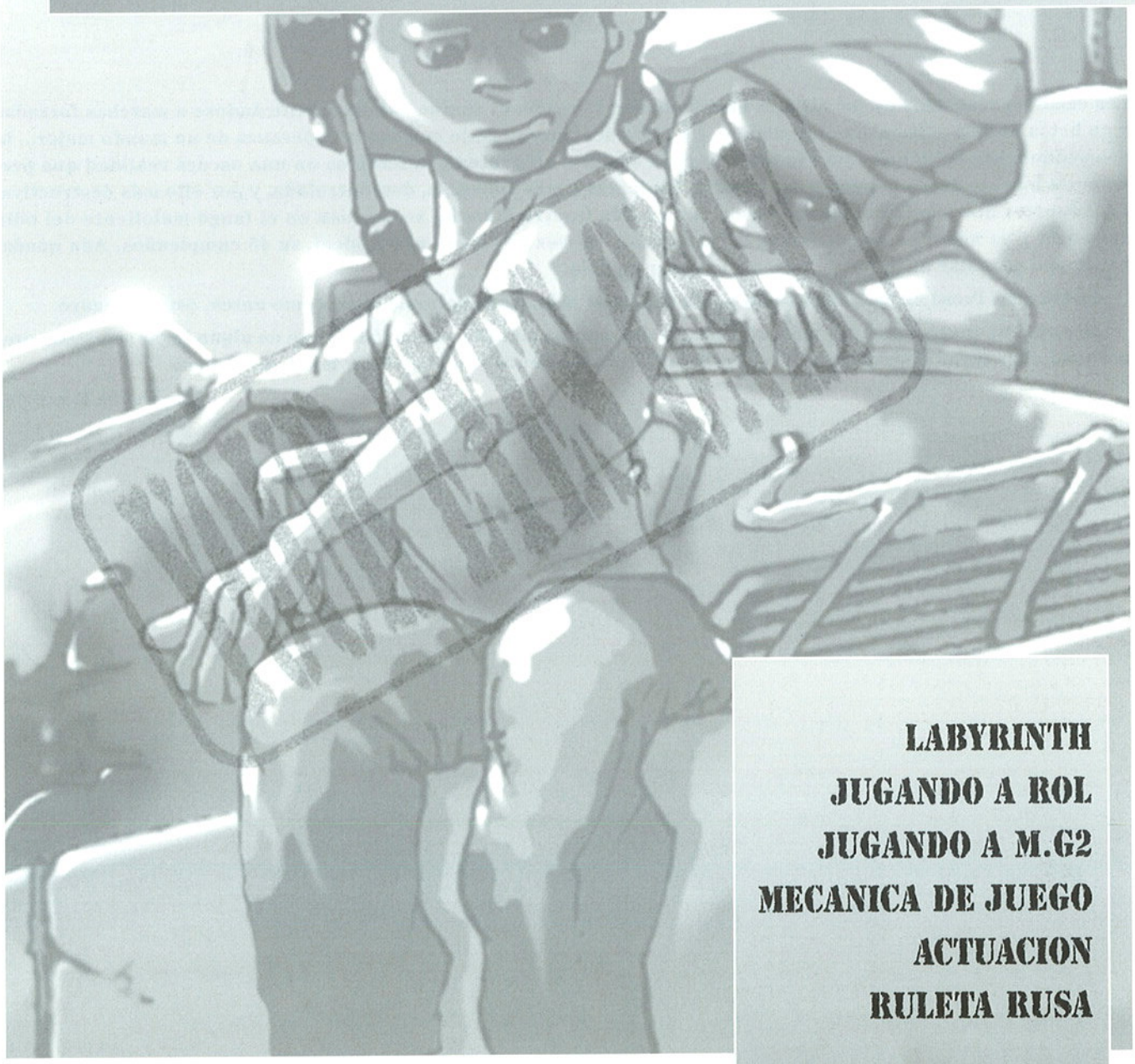
Un día, tal vez no muy lejano, seas tú quien esté escribiendo algo parecido en un suplemento para Mutantes G2, ¿quién sabe?... y entonces recordarás como leíste un artículo –el mío– presentando un viejo juego, de NUEVO...

Bernardo López

Bernardo López Cintrano ha sido nuestro principal apoyo a la hora de abordar MUTANTES G2, como aficionado es una joya, como amigo otra. Su profundo conocimiento del universo recreado a lo largo de estos años nos ha permitido mantener el tipo ante cualquier eventualidad. Nadie mejor que él, como aficionado, para dar un toque especial a esta obra. Y cabe mencionar aquí, también la inestimable labor de apoyo de los chicos del Tuatha dê Danann, encabezados por Raul Marinho, que a través de su fancine "Dana" han trabajado de lo lindo en estos últimos años y de cuyas fuentes hemos bebido unas cuantas veces.

BIENVENIDOS AL PARAISO

LIBRO I



LABYRINTH

JUGANDO A ROL

JUGANDO A M.G2

MECANICA DE JUEGO

ACTUACION

RULETA RUSA

Los cambios acaecidos en los últimos años le daban la razón; el mundo estaba modificándose a marchas forzadas y no había pedido consentimiento alguno. La caída del "muro" trajo consigo la esperanza de un mundo mejor... la desmembración de la que fuera la vieja Europa sumió a creyentes y descreídos en una oscura realidad que permanecía latente desde la guerra del catorce. Violencia y más violencia, descontrolada, y por ello más destructiva. Los resortes que movían el mundo desde la Segunda Guerra Mundial se hundían en el fango maloliente del odio ancestral y ya nadie podía activarlos como antaño. Tal vez hoy fuera el día ideal, su 45 cumpleaños. Aún quedaba tiempo para dar un golpe de timón y cambiar su vida.

Fuera cual fuese el resultado ya no podía aguantar más. Nada volvería a ser como antes, estaba seguro.

Ni podía ni quería aguantar más, además estaba aquella maldita sensación de que en algún lugar se estaba preparando algo cuyas dimensiones le aterraban. Por un momento volvió a sentir miedo al fracaso.

(Foxtrot en Babilonia)

En muchos casos encontramos móviles nobles y heroicos para actos que hemos cometido sin saber o sin querer. (Maurois)

capítulo

Labyrinth

Apocalypse Now (B.S.O.). C. Coppola y varios

TRES dragones alados, descomunales, enroscados a perpetuidad a las columnas de las que surgían, observaban la escena desde sus ojos de porcelana vitrificada. Jade, mármol; azules y verdes, algún rojo. Sombras y luces para la ocasión; el humo lo invadía todo como una niebla que levitaba desmedidamente bajo las garras, escamas y fauces, de aquellos colosos milenarios. En el exterior la nieve caía lentamente, cubriendo París. La reunión que se celebraba en aquel tranquilo apartado de uno de sus restaurantes chinos más céntricos, y más prestigiosos, pasaba por ser una reunión de hombres de negocios. Un ambiente cargado de discusiones banales que durante tres horas habían aderezado los comentarios y chistes de los personajes que se afanaban, ahora, en degustar el licor, y los cigarros puros, que marcaban el colofón de una "buena cena".

Terciopelo y seda en las paredes. Mantel blanco en la mesa. Una botella de cristal rebosante de licor de jazmín, algunos platos con sobras dulces. Ningún cuadro. El último de los camareros acababa de salir. Las solitarias miradas de los dragones, guardianes de una tradición fulgurante y retórica, ajenas, sin prestar ninguna atención eran regurgitadas intemporalmente a escasos metros del año dosmil; mirando hacia el infinito de las palabras que se habían vertido entre aquellas cuatro paredes.

–*"Lamento decirte que no creo que lo que dices tenga visos de ser cierto".*

Los labios gruesos, prominentes, del hombre gordo que estaba situado a su lado dejaron escapar una bocanada blanquecino-grisácea, de humo, atravesando una dentadura de porcelana perfecta. Su gruesa cabeza se ladeó hacia el hombro izquierdo; chasqueó la lengua, y dijo a su interlocutor :

–*"Te puedo asegurar que algo grande se está preparando..."*

El más joven del grupo, un hombre huesudo de mirada dura y acerada, que apenas había sonreído un par de veces, y que había permanecido callado toda la cena, le interrumpió:

–*"Creo que Zorba tiene razón".*

–*"¡Coño, habla!"*

El más joven, visiblemente enojado:

–*"Si no tienes nada mejor que decir será mejor que te calles, Anatoly".*

Retomando el hilo de su anterior comentario:

–*"... me gustaría puntualizar que una situación como la que acabas de describir necesita una explicación... digamos que más coherente".*

–"....."

–*"Mi querido Arthur, ¿o debo llamarle Strauss?..."*

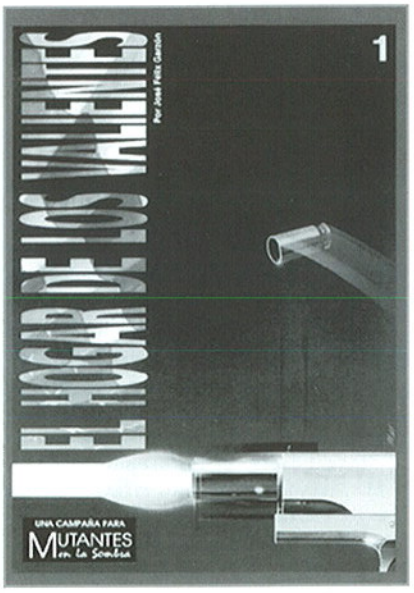
–"....."

El más joven declinó contestar con un gesto de aprobación.

–*"Kobe, Sajalin... son demasiadas coincidencias".*

Zorba estalló:

En Abril de 1991 nacía MUTANTES EN LA SOMBRA, de la mano de Igor Arriola, J&F Garzón y Julia López. El libro básico era la primera tentativa de formalizar en España la ilusión de todo aficionado, la de crear su propio juego de rol y editarlo.
MUTANTES EN LA SOMBRA ha dejado tras de sí catorce complementos y aventuras que han enriquecido notablemente la ilusión primera que animó a estos tres bilbainos.



"Foxtrot en Babilonia" surgió de la mente de J.A.Tellaetxe Isusi en los días finales del verano de 1993. La obra iba a suponer la renovación de toda la estructura de MUTANTES EN LA SOMBRA por cuanto que en sus páginas se daba paso a la posibilidad de un golpe de estado en el interior de la férrea estructura de la organización de W. Kaufmann, Heracles pasaba de esta forma a convertirse en una organización más dentro del entramado creado por J&F y por Igor. En "Foxtrot en Babilonia" aparecía, además, la posibilidad de que hubiera elementos que trabajaran por libre, al amparo de mafias, y para colmo sobredimensionados. Por fin los mutantes tenían alguien a quien temer por su "diferente" forma de trabajar y por su potencia. Acababan de desembarcar las primeras unidades de G2.

Las mafias internacionales han entrado con pleno derecho en el panorama de MUTANTES G2. Todo lo que se pueda comprar o vender, incuídos los propios mutantes, forma parte de la valija diplomática de estas archiconocidas organizaciones que harán caso omiso de prebendas o leyes internacionales, pasando por alto las "formalidades" de los propios Servicios M, pasando por alto los eternos "pactos entre caballeros" que otrora hicieron de contrapeso en el flamante y peligroso mundo de la guerra fría.

–"¡¡Y una mierda!! ¿Se imagina lo que puede significar? ¿Sabe lo que eso significaría para nosotros?, además está por ver lo de Kobe y Sajalin..."

–"Lo se, y esa es la razón de esta reunión".

Contundentes movimientos de sillas en el suelo, y de brazos sobre la mesa. El hombre que respondía al nombre de Anatoly lanzó su servilleta a escasos centímetros de la botella de licor para mirar hacia el techo aterciopelado del comedor con mirada alterada.

El joven de nuevo:

–"Cálmense señores, dejemos que se explique".

Anatoly, secándose el sudor que le caía por la frente:

–"No suelo acostumbrar a perder el tiempo en divagaciones. Hemos hablado de política general, de negocios, de mujeres, de vino y de chorradas... Si tiene algo que decir dígalo ahora mismo, yo no voy a esperar más".

La cara del hombre grueso se iluminó como si estuviera esperando secretamente a que ocurriera lo que acababa de ocurrir, como si se tratara de un director de teatro que esperara la ovación que significaba que el público acababa de entregarse. Comenzó a pormenorizar, dejando el cigarro puro sobre el cenicero central:

–"Alguien se está encargando de los mutantes, a ambos lados del Atlántico. Aquí en París ya han caído algunos GKs, y caerán más...".

–"¡Vaya novedad!".

–"..... ".

–"Tras la disolución de la antigua U.R.S.S. el Grupo de Kalinin se ha mantenido a duras penas bajo la supervisión de Moscú. De todos es sabido la avidez que han hecho patente algunos sectores de la C.E.I. por erigirse como garantes del antiguo G.K., y como se demostró durante la crisis de los primeros días de Octubre del año pasado, Francia y Estados Unidos están muy interesados en que Rusia mantenga su hegemonía en la C.E.I. Para Rusia es prioritario controlar al servicio "M"; más prioritario que controlar el arsenal nuclear y la flota..., y me temo que todos estamos al corriente de las peticiones de Yeltsin a Miterrand".

Reinaba el silencio. Zorba preguntó impaciente:

–"¿Qué tienen que ver los rusos con la nueva situación?"

El gordo hizo un gesto con su cabezota, pidiendo paciencia.

–"La venta de parte de la flota, y la cesión de l.800 cabezas nucleares decididas en la conferencia de Yalta del mes de Agosto del 93, como pago realizado por Ucrania a cambio de la condonación de la deuda contraída con Rusia, resultó ser una burda cortina de humo. Rusia, Ucrania y en menor medida Bielorrusia y Georgia, están luchando por el control del servicio "M" de la C.E.I., y esta cuestión convierte a la antigua Unión Soviética en la única zona frágil del mapa "M", creo que no hay duda al respecto".

Una pausa para beber un poco del licor de su copa.

–"Si a eso añadíamos la constante lucha entre los poderes parlamentario y gubernamental en Moscú, y la lamentable situación de Georgia, la convulsión que sufrirá en breve Chechenia, y la tremenda situación interna de Bielorrusia, pronto se confecciona el cuadro completo... ¿no les parece?..."

Otra pausa para coger la cajetilla de cigarrillos del interior de su chaqueta.

–"..a pesar de que parece más una historia de ciencia ficción –mirando a

Strauss–, *no sería nada extraño que desde las entrañas del viejo G.K. se estuviera actuando de una forma bastante más contundente de la que nos tenían acostumbrados... lo de Yugoslavia es demasiado raro. Varios años para solucionar un conflicto que podía haber terminado en pocos meses....*"

Anatoly:

–*"Me permitirá que sobre eso tenga algo que decir...."*

El gordo de nuevo, encendiendo su cigarrillo:

–*"Desde luego".*

–*"No me gustan las posibilidades, ni las probables ni mucho menos las improbables; en casa no se sabe nada, y de ser cierto lo que dice "algo" sabríamos. Bien es cierto que el movimiento de células "M" en Bosnia es más que palpable. Lo del embargo a los musulmanes tiene más que ver con la necesidad de que dejen trabajar al C.D.F.C. y al G.K. que con las represalias que pudieran tomar frente a los serbios. Como ya les he dicho en casa poco sabemos sobre el asunto, pero sí puedo constatar que en la zona de Tuzla se trabaja a destajo, y que ha habido un par de enfrentamientos entre los yankees y el grupo operativo del G.K. que desde posiciones serbias trabaja en el lugar".*

El gordo hizo caso omiso a su compañero de mesa, y dejando para más tarde las puntualizaciones sobre su comentario, continuó:

–*"Las investigaciones sobre los segundas generaciones dieron algún tipo de resultado en la vieja URSS, en estos momentos podemos constatar que desde Kisinov se dirige y coordina al menos a media docena de ellos. Muy pocos son los que los han visto en acción. Los guardan con mucho celo. En Antioquía, el verano pasado, un hombre hizo trizas a tres agentes del JK57 en menos de una décima de segundo, me consta. Sólo pudo ser la actuación de un psiónico sobredimensionado".*

Tras una profunda aspiración:

–*"Me temo muy mucho que estemos ante la aparición de un nuevo tipo de agentes..., y que como bien decía hace un momento Anatoly, en Bosnia se encuentre parte del secreto".*

El más joven le interrumpió:

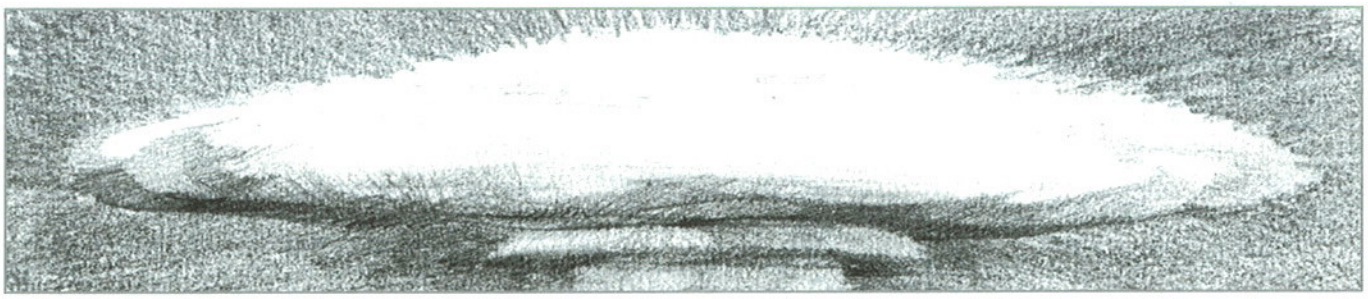
– *"De momento sólo nos ha descrito una enorme ensalada, bien pudiera ser que sólo fuera eso, un enorme cúmulo de coincidencias que..."*

Strauss otra vez:

–*"Personalmente sigo sin ver nada".*

–*"Estados Unidos ha comenzado a revisar su calendario nuclear, y esta vez bajo el más estricto secreto, y Francia prepara una serie de explosiones en Mururoa, tras la más que anunciada subida de Chirac".*

Madres que cuidan a niños muy especiales, esperando autobuses que habrán de llevarlos muy lejos. Tratan de huir de la loca persecución a la que les someten los organismos, los Servicios M, aquellos que saben realmente de qué va la historia. Explosiones nucleares que tuvieron lugar hace mucho tiempo y cuyo recuerdo perdura en la memoria de todos, y lo que es peor, su rastro en el código genético de unos pocos.



–*"Y eso qué tiene que ver...?"*

El orondo bebedor de licor sonrió a sus anchas. La expectación estaba servida y por primera vez desde que se reunieron comenzaban a verse elementos concretos para una posterior discusión. Anatoly ya no hacía bromas. El joven:

–*"Antes de que conteste: ¿Qué, o a quién temen los EE.UU. y Francia? Esta suposición afianza la idea del posible golpe de estado en la que fuera la U.R.S.S. de la que habíamos hablado antes, pero sigo sin entender la razón que Vd. nos ha esbozado, como bien ha dicho el Señor Zorba."*

Dejó su copa sobre la mesa, adquiriendo un tono bastante más grave del que había utilizado hasta el momento.

–*"Me parece mentira que todavía no lo vean".*

En algún lejano lugar suenan dos campanadas secas, amortiguadas por la cortina de nieve que sigue cayendo. El hombre que vigilaba la entrada al callejón trasero desde el interior de un Renault plateado se ladeó hacia un lugar imposible, cuando su sistema nervioso dejó de funcionar.

El guardaespaldas que cubría la puerta de la trastienda del restaurante cayó al suelo, silenciosamente muerto, sin lograr ver a su enemigo. El intruso caminó lentamente por el corto pasillo que separaba la entrada posterior de la cocina del restaurante. Aparentemente nadie le vio. Avanzaba por entre los cacharros, y los operarios que se afanaban en limpiarlo todo para el día siguiente. Olor a apio y a carne, a soja y a jengibre que lo inundaban todo entremezclándose con el penetrante aroma del detergente.

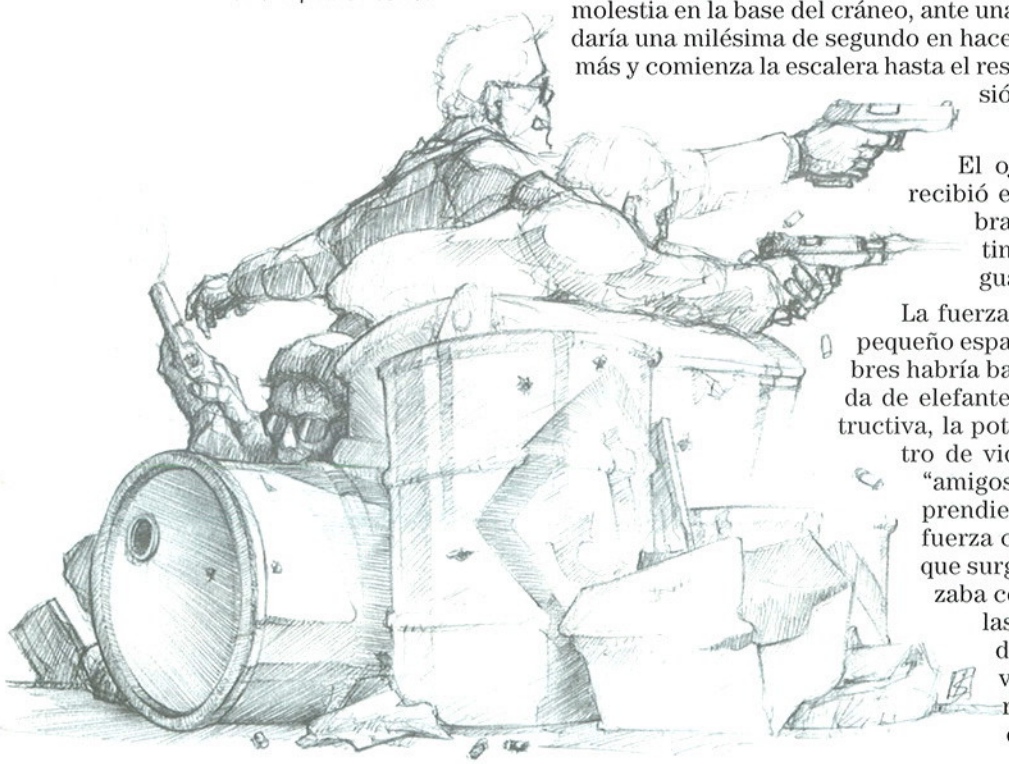
La puerta de doble hoja que daba paso al comedor principal se movió silenciosamente, como en un susurro. Los tres hombres que la cuidaban se mostraron ligeramente perturbados ante una presencia que resultaba extraña; ante una molestia en la base del cráneo, ante una fuerza que les superaba y que tardaría una milésima de segundo en hacer añicos sus cerebros. Unos pasos más y comienza la escalera hasta el reservado. Su paso era firme, su decisión parecía inmutable.

–*"¿Segundas generaciones?"*

El ojo vidrioso del dragón principal recibió el reflejo inquietante de una sombra translúcida que separaba la cortina. En el suelo el último de los guardianes, retorcido, boquiabierto.

La fuerza descomunal que se desató en el pequeño espacio que ocupaban los cuatro hombres habría bastado para destrozar a una manada de elefantes. Como una ola de energía destructiva, la potente descarga arrasaría todo rastro de vida en los cerebros de los cuatro "amigos". Astillas nerviosas que se desprendieron a velocidad de vértigo, una fuerza centrífuga que desgarraba tejidos, que surgía desde el hipotálamo, que avanzaba con dirección al hueso, rompiendo las meninges; y que circulaba, libre de trabas, a lo largo de la columna vertebral, destrozando conexiones, separando uniones, sembrando la muerte nerviosa.

El grupo de PJs forma parte del núcleo sobre el que se desarrolla la historia. Tres o cuantro individuos son el número idóneo para llevar a cabo con éxito los requerimientos que la aventura nos va a poner sobre la mesa; por encima de esta cantidad pueden surgir problemas pues existe un grave riesgo para la garantía de operatividad que todo Arbitro de Juego debe mantener sobre la historia que se está jugando. Nunca la frase "más de tres son multitud" tuvo más trascendencia que en una partida de rol.



El hombre fuerte crea acontecimientos, y el débil no soporta lo que el destino le impone. (Vingny)

Jugando a Rol

A Fish Called Wanda (B.S.O.). J. du Prez
Koyanisqatsi (B.S.O.). P. Glass

COMENZAMOS este libro con una serie de apartados concretos que irán introduciendo a los jugadores de manera progresiva, y sin complicaciones innecesarias, en el mundo de MUTANTES G2 y en el mundo de la interpretación lúdica.

Con las instrucciones que damos, un Arbitro de Juego y el grupo de jugadores, serán capaces de ponerse a jugar en 48 horas (o menos). Es altamente recomendable leer el libro hasta el final, apartado por apartado, para después retornar a los puntos que se crean convenientes. Pero es posible que quien coja este libro no tenga muy claro lo que es jugar a rol, así que, lo primero es lo primero, y en este caso debemos explicar cómo se juega a rol, los elementos que intervienen en una partida y el papel que desempeña cada uno de ellos.

Cómo empezar

Jugar a rol no es otra cosa que reunirse con un grupo de amigos, para **interpretar** unos personajes ficticios y divertirse viviendo **aventuras** en **mundos imaginarios**. Dicho de esta forma, parece muy sencillo, ¡y en realidad lo es! Sólo hay que conocer bien el papel que puede desempeñar cada uno, cómo se conducen las partidas, y cuándo y cómo se debe aplicar el reglamento. Todo esto es lo que, de forma sencilla y fácil de comprender, vamos a explicar a continuación.

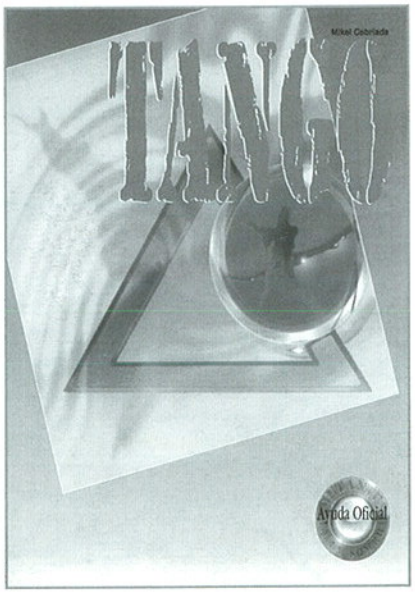
El primer paso es que el grupo de personas que vaya a jugar la partida, decida quién es el **Arbitro de Juego (A.J.)**, éste será el encargado de preparar **el guión** inventado por él mismo (o tomado de las publicaciones adecuadas), y de aplicar **el reglamento**. El resto de los jugadores elegirá a los **personajes** que desean **interpretar** para vivir esa aventura (que pueden tener ya listos o crearlos para la ocasión). Una vez decidido, todos se reúnen en torno de una mesa y con la **Hoja de Personaje Jugador (HPJ)** –donde se describen todos los detalles de los personajes que van a interpretar–, lápices, dados (y unos refrescos) comienza la aventura. Los jugadores son introducidos en la situación gracias a una descripción narrada por el A.J.

Los jugadores siempre encarnan a un grupo de personas que se ven envueltas en todo tipo de aventuras por los motivos más insospechados. Pueden interpretar a multitud de personajes:

Caballeros andantes, magos o astutos ladrones en los mundos de fantasía medieval. Intrépidos corsarios y bucaneros en las bellas y peligrosas aguas del Caribe del siglo XVII. Investigadores corporativos en una estación espacial en torno a Marte. Arqueólogos envueltos en los misterios de una tumba Precolombina desconocida (con maldición incluida). Agentes secretos con poderes fantásticos, en el mundo del espionaje internacional...

Igual que en un libro ¡como en una película! los jugadores son los **protagonistas** de la aventura. Pero a diferencia de aquellos, pueden participar activamente en el desarrollo de la acción. **Todos juntos** intentan resolver los mayores misterios, vencer a "los malos" y salir triunfantes de las más difíciles situaciones. Todo ello con ayuda del Arbitro de Juego y de sus habilidades como actores.

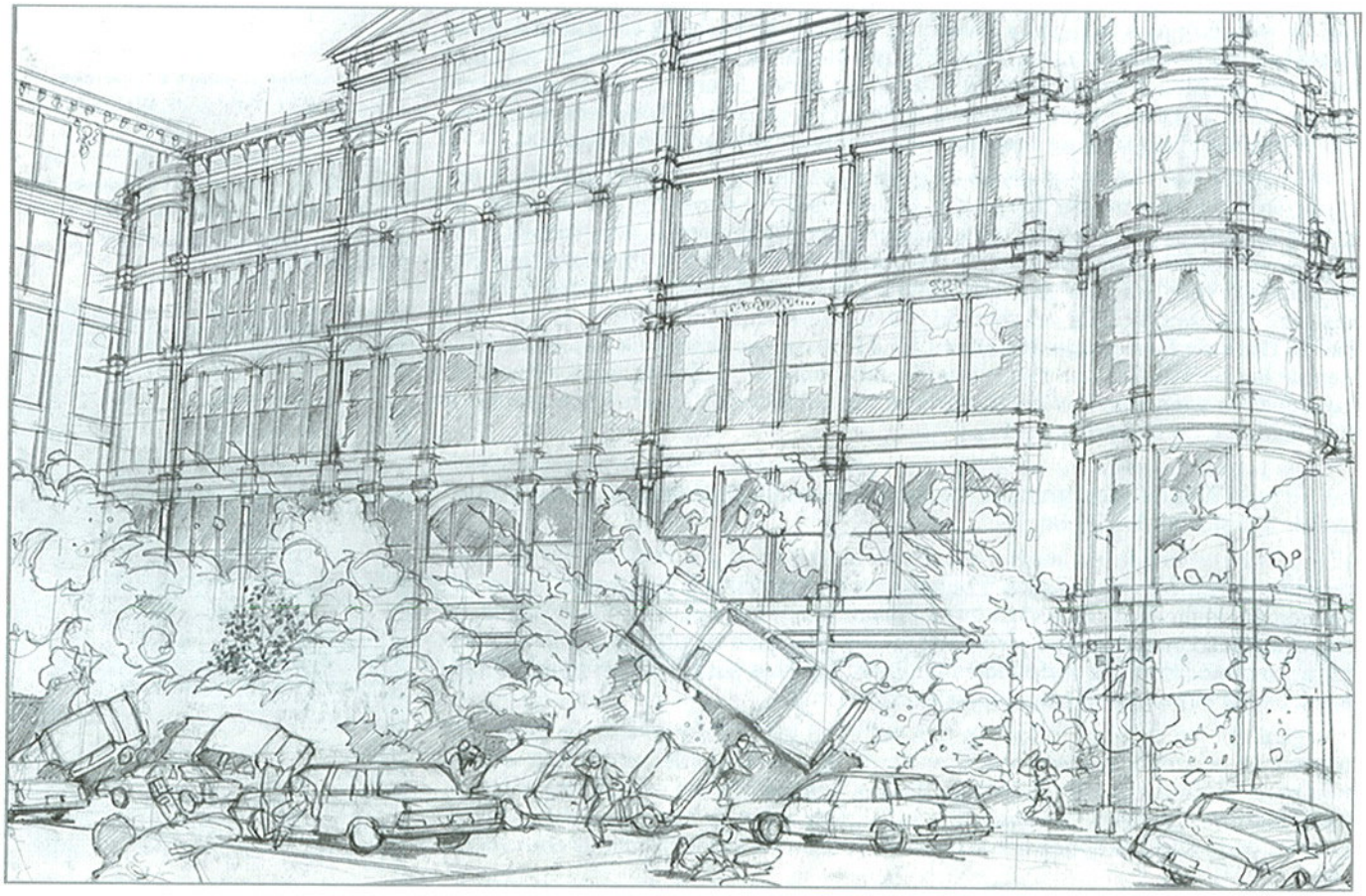
"TANGO" SUPONE EL PRIMER INTENTO POR REORGANIZAR EL INTERIOR DE MUTANTES EN LA SOMBRA.
ESCRITO POR EL MISMO AUTOR DEL LIBRO QUE ESTÁS LEYENDO, "TANGO" ES UN PEQUEÑO PREÁMBULO A LO QUE YA SE ESTABA GESTANDO DESDE HACÍA TIEMPO Y QUE IBA A DERIVAR EN MUTANTES G2.



El Arbitro de Juego

Su trabajo es el más laborioso de todo el grupo de jugadores. Al ser la persona encargada de describir el mundo en el que transcurren las aventuras, ha de preparar correctamente los detalles para que la partida sea un éxito y todos se diviertan.

El Arbitro de Juego (A.J.) lleva la narración y relacionará a los jugadores con los personajes que encuentren. Se encargará de elaborar la historia. Preparará los planos de los lugares por donde pueden pasar los personajes; diseñará las hojas de control de datos de los secundarios y rivales más importantes llamados **Personajes No Jugadores (PNJs)**. El A.J. será el encargado de *dar vida* a esos secundarios al interpretarlos, tomando nota de sus motivos y conocimientos, su intervención y papel dentro de la historia. Describirá el decorado en el que se desenvuelven los personajes que interpretan los jugadores (la época medieval, el Caribe del siglo XVII, una estación espacial en Marte, o el mundo actual); resolverá las situaciones que se den entre los personajes y los PNJs (cuando quieran hablar, convencerle de algo, o luchar con él), y aplicará el reglamento cuando la situación lo requiera. Por tanto, su presencia es indispensable, puesto que si no estuviese, no habría quién describiese la aventura. Se puede decir, comparando la partida con una película, que la función del Arbitro de Juego es la de: guionista, secundario, extra, especialista, compositor... todo en una sola persona.



Los Jugadores

Los jugadores serán los encargados de interpretar a los protagonistas de la aventura. Serán una especie de actores aficionados que darán vida a los personajes que hayan elegido. Para llevar a cabo esa actuación, interpretarán a lo que se denomina **Personajes Jugadores (PJs)**, utilizando las **Hojas de Personajes Jugadores (HPJ)**, en las que se reflejan todos los datos de esos personajes: su edad, nacionalidad, profesión, perfil psicológico, gustos personales, manías, etc. Sus conocimientos y habilidades, así como sus capacidades físicas, están reflejadas de forma numérica. Así, se valoran las **Características** como Fuerza, Destreza, Voluntad; y sus **Habilidades** y conocimientos como Correr, Conducir, Historia, Derecho, etc. Estos niveles representan lo bien o mal que esta preparado ese personaje para realizar ciertas tareas. Los jugadores interpretarán a sus personajes a través del escenario y circunstancias propuestas por el Arbitro, conforme a: *los papeles que hayan adoptado; las circunstancias que surjan a lo largo de la aventura; la ambientación del universo donde se desarrolla la aventura; y las motivaciones privadas de cada uno de los personajes interpretados.*

Esto no significa que haya que escenificar todas las situaciones. Si por ejemplo se quiere que el personaje interpretado abra una puerta, no hay que levantarse de la mesa y realizar la acción en la puerta de la habitación. Gesticular y hablar con el mismo tono de voz que el personaje tendría en ese momento, declarar claramente los movimientos que realiza el PJ y conversar con los demás jugadores como si de los personajes se tratase, son cosas muy recomendables y obligatorias, pero no hay por que hacer nada que implique levantarse de la silla, ni como jugador ni como Arbitro de Juego.

Los jugadores interpretan a unos personajes que sólo conocen sus propias historias personales, el mundo en el que se desenvuelve la aventura, y el planteamiento inicial. Descubrirán los misterios y resolverán las situaciones a medida que se encuentran con el decorado descrito por el Arbitro. El hecho de que el A.J. se encargue del resto de los personajes que participan en la historia (entre los que estarán los malos), no significa que el juego sea competitivo. Los jugadores no compiten contra el Arbitro para ganar, ni siquiera lo hacen entre sí –ni éste intenta imponerse a los personajes interpretados–. Si definimos de manera breve los juego de rol, diremos que son los juegos de la **Comunicación, Colaboración y Creatividad**. Los jugadores colaboran entre sí, utilizando los conocimientos y habilidades que poseen sus personajes, por medio de la comunicación entre ellos y con el Arbitro, para superar de manera creativa, las dificultades que les plantea el guión. Este y no otro es el mecanismo de los juegos de rol: *divertirse de una manera participativa y creativa, a través de las aventuras de los personajes representados en la partida.*

Desarrollo de una Partida

Como hemos mencionado, los jugadores sólo conocen el papel que interpretan a través de sus PJs. No conocen nada del guión, salvo la escena inicial que les propondrá en A.J. Como la mejor manera de entender esto es mostrando cómo se desarrolla, vamos a dar un ejemplo que ayudará a comprender lo antes expuesto.

Cinco personas quieren jugar una partida, y lo primero que hacen es elegir quien será el A.J. En este caso, el Arbitro de Juego se ofrece voluntario. Se trata de Mikel, que ha elaborado un guión de espionaje en el mundo actual. Los otros cuatro jugadores: Carlos, Susana, Joseba e Igor, serán los encargados de interpretar a cuatro personajes que han de adentrarse en esta aventura. Carlos ha elegido interpretar a un científico, Joshua Clarke, que trabaja en la Universidad de

Jugar a Rol supone interpretar con una gran dosis de imaginación y capacidad de colaboración. En una partida se hace necesario colaborar pues no existe competición alguna. El grupo juega en el ambiente propuesto por el A.J. con la intención de solventar todas aquellas situaciones, puntualmente dispuestas, que aseguran el perfecto engranaje de la aventura y su consecución final.
El grupo necesita ser operativo y para ello se hace necesario disponer de una buena cantidad de creatividad, sin ella difícilmente se conseguirá avanzar en el entorno propuesto por el A.J.
El ejemplo de partida, y las explicaciones de este capítulo, te ayudarán a comprender mejor el espíritu de una partida y los pormenores habituales de toda aventura.

La Senda Roja es el Servicio M de la República Popular de China. Directamente dependiente del organigrama del Ejército Rojo, desarrolla su actividad a lo largo y ancho de la propia China y alarga sus tentáculos sobre los países del sudeste asiático, donde libra batalla con las mafias por hacerse con el control de la droga que llega a occidente, y hasta Corea por conseguir el control absoluto sobre la vertiente occidental del Pacífico.

TERMINOLOGIA BASICA:

Básico: Manual básico en donde aparece la ambientación general y el Sistema de Juego.

Módulo: Aventura para jugar.

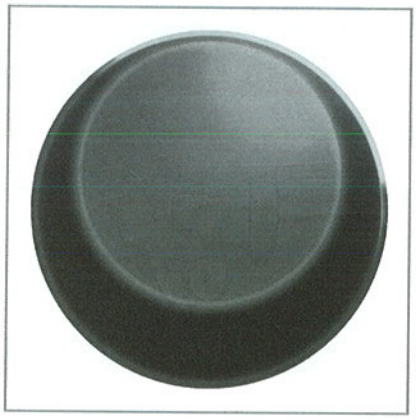
Ayuda de Juego: Ambientación que amplía la ya dada, reglas nuevas, etc.

A.J.: Arbitro que dirige la partida por conocimiento de la ambientación general, de la particular que conlleva la historia propuesta, y del Sistema de Juego necesario para llevar a cabo la aventura.

PNJ: Personaje que interpreta el A.J., que forma parte del decorado propuesto y que se interacciona con los intrerpretados por los Jugadores.

PJ: Personaje que interpreta exclusivamente el Jugador.

El KHT, financiado por un entramado empresarial trabaja fundamentalmente en el sudeste asiático, Asia septentrional, y sus tentáculos llegan hasta el mismo corazón de EE.UU.



Toronto. Susana elige interpretar a una reportera gráfica de Barcelona, Sonia Velasco, que trabaja por libre. Joseba elige a un detective privado, Philip Spade de Chicago. Y finalmente Igor elige interpretar a Iliana Gorohovskaya, marchante de obras de arte.

Para evitar complicaciones en el guión, se establece que todos los personajes se conozcan desde hace tiempo, que hayan trabajado en asuntos similares y que, cada uno a su manera, tenga experiencia en labores de "meter las narices en lugares ajenos" aunque no sean espías profesionales.

Una vez los jugadores tienen las HPJ, y provistos de sus dados y lápices, se disponen a comenzar la aventura, con la narración introductoria de Mikel:

A.J. (Mikel): "Estáis en un restaurante de las afueras de Londres. Habéis recibido la llamada de Dalton, un conocido en el MI-6 (el servicio secreto británico), citándoos en este lugar. Su mensaje era urgente. Decía que vuestras identidades de cobertura estaban en serio peligro y que os preparaseis para lo peor. Bien, ¿que hacéis hasta que llegue Dalton?"

Carlos: "Le pido al camarero que me traiga una hamburguesa con queso y una Coca-cola."

Joseba: "Me quedo en la puerta del restaurante y espero a que llegue Dalton."

A.J.: "Bien. En el momento que sales por la puerta ves como, al otro lado de la calle, varias personas empiezan a rodear a un hombre que está tendido en el suelo, ¿qué haces?"

Joseba: "Me acerco a la acera, sin cruzar, intentando distinguir quién está en el suelo."

A.J.: "De acuerdo, te quedas mirando. Ehhh... , Sonia, Philip está en el borde de la acera mirando más allá de la calle, y ves que dos individuos le están observando desde un coche oscuro aparcado cerca."

Susana: "Les digo a mis compañeros: ¡Algo está pasando ahí afuera! Me levanto de la mesa y voy hacia la salida."

A.J.: "Bien. ¡Rápido Joshua! ¿Qué haces? ¡Tres segundos!"

Carlos: "Ehhh... me cojo la hamburguesa y, con cuidado y mirando a todas partes, me levanto y voy hacia la entrada."

Igor: "Sigo comiendo sin dejar de ver qué está sucediendo."

A.J.: "¡Philip! Te das cuenta de que el que está en el suelo es Dalton. Se oye una sirena."

Joseba: "Cruzo la calle hasta donde está caído Dalton."

A.J.: "La ambulancia llega hasta allí y los sanitarios salen con una camilla. ¡Chirrido de neumáticos a tu izquierda! ¡Un coche oscuro se te echa encima! ¡Dos segundos!"

Joseba: "¡Salto hacia atrás intentando esquivar!"

A.J.: "Tienes que tirar Agilidad en Muy Difícil, pero espera un momento. ¡Sonia, ves como el coche oscuro arranca de repente y si Philip no lo esquiva le va a arrollar! ¡Dos segundos!"

Susana: "¡Grito como una descosida para avisarle mientras salgo corriendo!"

A.J.: "¡Iliana! Algo grave está ocurriendo, ¿qué haces? ¡Dos segundos!"

Igor: "¡Me levanto y voy hacia allí!

A.J.: "Joseba, tira el dado... ¡12! Has fallado por 3. ¡¡No puedes esquivar el coche!! Pero el conductor da un volantazo y... ¡¡te golpea con el costado del vehículo!! ¡¡Sonia!! Ves cómo el coche gira y le golpea de costado, al tiempo que se

abren las puertas del lado contrario y salen dos tipos que se echan encima de Philip, lo meten en el coche y salen zumbando de allí... ¡Todo en pocos segundos!"

Susana: "¿Me da tiempo a llegar hasta el coche cuando le golpea?"

A.J.: "No. Te has echado atrás cuando el coche ha girado, para que no te atropellase. ¡Joshua! Ves cómo el vehículo gira y golpea a Philip, pero todavía no has llegado a la entrada. Igor, tira Percepción en Difícil... ¡10! ¡Justo! Ves cómo un individuo que estaba sentado en una mesa al otro lado del local, sale corriendo hacia el reservado del restaurante."

Igor: "Salgo corriendo detrás de él."

A.J.: "Sonia, Joshua, ¿qué hacéis vosotros?"

Carlos: "Memorizo la matricula del coche."

A.J.: "Haz una tirada de Inteligencia en Normal... 7, fallas por 1, así que sólo te acuerdas de los tres últimos dígitos ...653, y que se trata de un Rover."

Susana: "Yo vuelvo al restaurante para avisar a Iliana."

A.J.: "Bien, Cuando entras ves que Iliana no está en la mesa, está corriendo hacia el interior de las instalaciones y parece llevar mucha prisa. Iliana, te metes en las cocinas y ves un enorme estropicio y los cocineros te dicen que ha huido por la puerta de atrás..."

Igor: "Cojo el machete más grande que vea y salgo por la misma puerta."

A.J.: "En el callejón al que da la puerta no hay nadie. A tu derecha hay varios contenedores, cajas y bolsas de basura."

Igor: "Le doy una patada al contenedor más próximo."

A.J.: "Oyes que alguien se arrastra al otro lado y ves cómo se mueven varias cajas."

Igor: "Me pongo delante y le amenazo con el machete: ¡NO TE MUEVAS O TE RAJO!"

A.J.: "Sonia, Joshua, pasáis por la cocina y os dicen que Iliana está fuera."

Susana: "Cojo un cuchillo, le grito a Joshua que me siga y me lanzo a través de la puerta."

A.J.: "Veis cómo Iliana está amenazando a un tipo bastante enclenque y bajito que, al aparecer vosotros dos con sendos cuchillos, se echa al suelo gimoteando."

Carlos: "Vale, le agarro por la pechera, le pongo el cuchillo en el cuello y... pero, ¿quién es este tipo?"

Igor: "No lo se. Salió corriendo cuando yo me levanté..."

Susana: "¡Estupendo! ¡Puede que no sea nadie en realidad!"

Joseba: "Bueno, ¿a mi que me está pasando?"

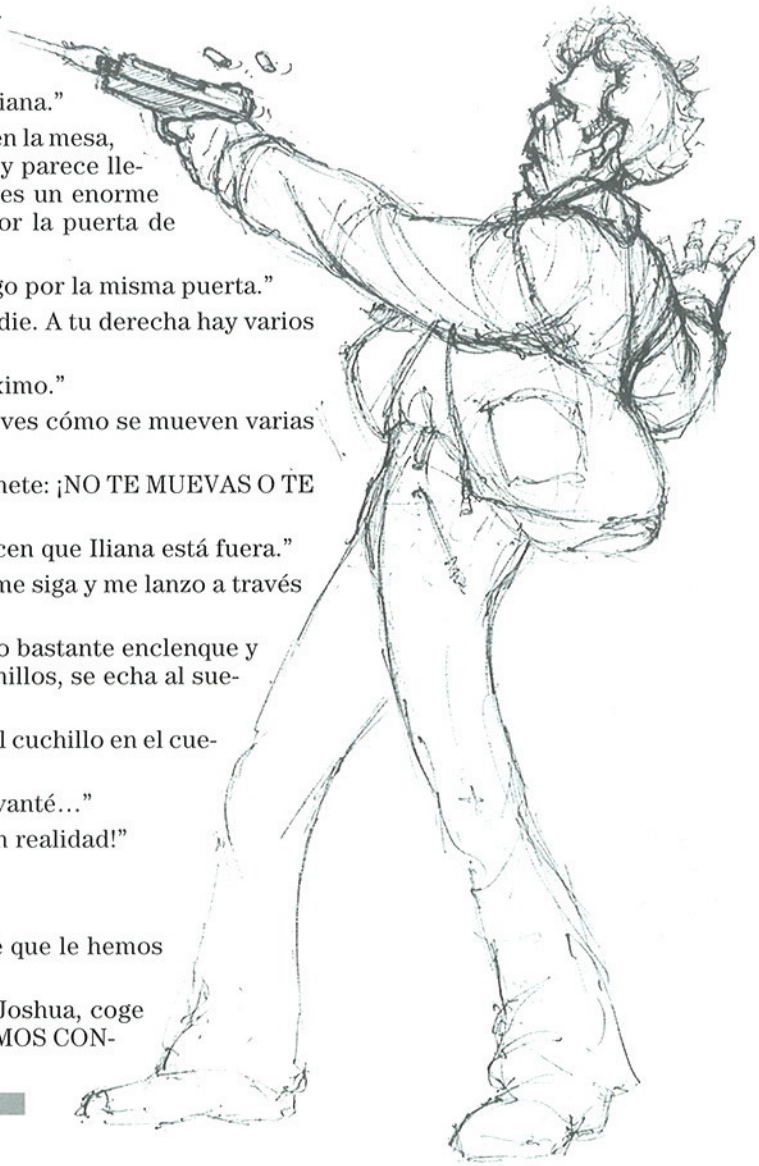
A.J.: "No lo sabes. Estás inconsciente."

Susana: "Le aparto a Joshua y le digo al tipo que que le hemos confundido con otro."

A.J.: "Vale, véis cómo Sonia pega un empujón a Joshua, coge al tipo por las solapas y le grita: ¡PERDONA! ¡TE HEMOS CONFUNDIDO CON OTRO!"

Todos: ...

Más adelante, en las secciones avanzadas de este libro, hallarás todos los elementos que te permitirán desarrollar tus aventuras con plenitud. Encontrarás ambientaciones, reglas, descripciones ambientales, descripción de poderes mutantes, descripciones de armamento de base, de armamento especial; una amplia gama de artilugios para el espionaje (micrófonos, lentes, etc.), vehículos normales y especiales...



La aventura es siempre algo extraordinario para el que tiene alma aventurera. (Goethe)

capítulo 3

Jugando a MG2

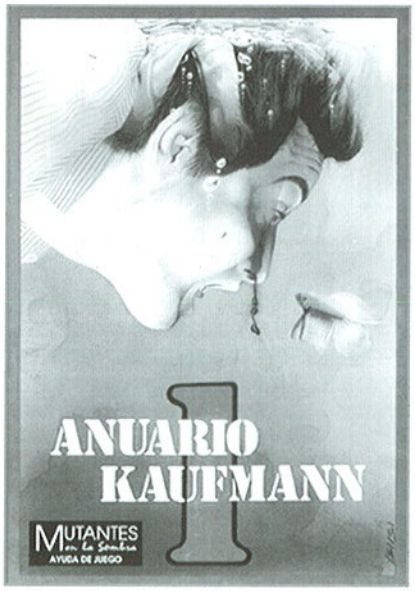
Crying Freeman (B.S.O.). P. O'Hearn
Last Exit to Brooklyn (B.S.O.). M. Knopfler

MUTANTES. Personas cuyo código genético ha sido alterado, por accidente o a propósito, produciendo insospechados efectos. Personas que han de vivir con una energía que desconocen y que les hace diferentes a los demás. Una diferencia que les obliga a ser víctimas de los gobiernos, en sus más oscuras maquinaciones. Una diferencia que los pone en peligro mortal.

Todo el mundo conoce los efectos de la radiación en personas expuestas a ella demasiado tiempo. Desde Hiroshima hasta la actualidad, enfermedades, malformaciones y otros males físicos, y psíquicos, les afectan. Lo que se desconoce, y ha sido ocultado de forma constante, son los "otros" efectos, más sutiles, más raros. Poderes que científicos y militares habían deseado alcanzar. Poderes con los que llegar a metas sólo soñadas hasta ahora. *Poderes Mutantes.*

Los mutantes son individuos capaces de alterar la temperatura o el estado físico de los objetos. Capaces de leer el pensamiento, enviarlo a otras mentes, manipularlo o destruirlo. Capaces de alterar su propia densidad molecular para atravesar objetos o hacerlos impenetrables a su ser. Capaces de proyectarse, mental o físicamente, a otros lugares... Se han convertido en la mercancía más valiosa sobre el planeta tierra, más que el oro o los diamantes, más que el petróleo o el uranio. Los gobiernos se apresuran a reclutar el mayor número posible para utilizarlos en su provecho. Sin preguntarles qué prefieren, pisando su libertad, condicionando su vida. Su empleo es una baza más poderosa que las unidades de elite o las cabezas nucleares. Más que la intervención económica o los agentes ilegales. Ellos son los peones de una guerra secreta y cruel. Una guerra que no es cubierta por cadenas de televisión, ni es publicada en fascículos coleccionables.

"Anuario Kaufmann 1" contribuyó a aclarar los procesos de composición, y status, de los Servicios M más relevantes. El Grupo de Kalinin, el C.D.F.C., los alemanes del JK-57, los japoneses del KHT, el Bureau Mirage y otros, aparecían así mejor definidos, y aún hoy los textos de este magnífico complemento de ambientación son de gran utilidad.



Todo comenzó como muchas otras cosas, con unos nada inocentes científicos, trabajando en un nada inocente experimento: conseguir que los Estados Unidos fuesen el primer país en poseer el arma más devastadora que se había creado jamás, la bomba atómica. La primera explosión, el 16 de julio de 1945, ocurrió en Nuevo México. No hubo víctimas, no directas. Después llegó la decisión. Después llegó el horror.

El 6 de agosto de 1945, a las 8:15 de la mañana, una columna de humo y fuego se elevó sobre edificios, sobre hombres, mujeres y niños. Más de 80.000 personas murieron en un instante ardiente de luz, en Hiroshima. Tres días más tarde, 35.000 personas más corrieron la misma suerte en Nagasaki. Había comenzado la Era Atómica. Había comenzado la Era Mutante.

De los miles de heridos, sólo se salvaron los más alejados del lugar. Pero pronto empezaron a aparecer las consecuencias de la liberación de tan nefasta energía. Los nacidos poco después de la explosión, presentaban las consecuencias tan bien conocidas ahora. Pero no fueron las únicas consecuencias. No fueron los únicos efectos.

Al cabo de pocos años, los poderosos servicios secretos de los EE.UU. empezaron a recibir informes acerca de extraños sucesos. Con los miedos y ansiedades de los primeros años de la guerra fría, cualquier cosa podía ser valiosa en un

enfrentamiento contra el enemigo y se hizo caso a los informes. En otro momento y en otro lugar, habrían pasado desapercibidos. Pero en aquel momento se les hizo caso. Todos ellos decían los mismo: sucesos extraños, y hasta peligrosos, alrededor de niños japoneses de corta edad en los orfanatos de guerra. Nadie perdió el tiempo. Primero fue la marina, luego intervino el Pentágono, después la CIA también reclamó su parte del pastel. Y finalmente todo se perdió en la maraña burocrática de Washington, para acabar en manos de un grupo que sería la semilla de la Seguridad Nacional. Enseguida empezaron a llevarse a los niños, y a buscar más. Había que averiguar cómo se producía todo aquello. Había que averiguar si podían ser útiles al esfuerzo "de la nación". Con las pruebas nucleares en las islas del Océano Pacífico, pronto se supo el por qué, pero no el cómo.

La URSS también lo averiguó. Sus casos fueron más tardíos, pero igualmente poderosos. Su política fue similar. Tenía las manos más libres para experimentar por la falta de barreras morales o religiosas. Y se le tuvo miedo por ello. Y los países aliados también se sumaron al esfuerzo de buscar mutantes con poderes.

Así nacieron los especiales departamentos que se ocupaban de buscar, investigar y utilizar a todas aquellas personas dotadas de tan valiosas capacidades. Así nacieron las Secciones de Estudios Especiales de Personal Especial. Los Servicios para Asuntos Mutantes. Los Servicios M. La pesadilla.

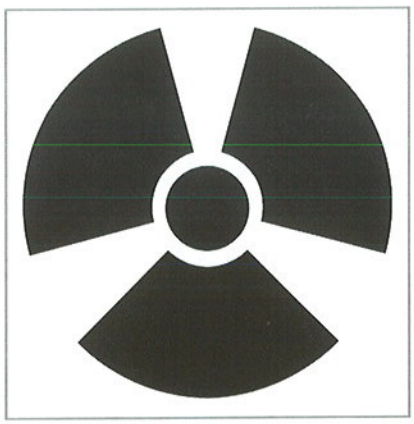
Durante más de veinte años, todos los que nacían con mutaciones eran buscados y secuestrados. En ocasiones, hacían desaparecer a sus familiares para evitar que nadie les echase en falta. Siempre tenían un accidente mortal, siempre de noche. Nunca había supervivientes. Nunca los volverían a ver. Algunos consiguieron escapar. Unos pocos. Nada se sabe de ellos. Los demás quedaron en las garras de los Servicios M, recluidos en centros secretos. Se les sometió a experimentos y pruebas de todo tipo. Muchos de ellos murieron en esas pruebas de laboratorio. Otros quedaron en coma de por vida.

Algunos fueron atrapados por formas de locura desconocidas hasta entonces, condenados a una agonía interminable. Los menos valiosos fueron utilizados en intercambios con otros países como si de esclavos se tratase, a cambio de "favores'" de los gobiernos. Nadie se preocupó por sus sufrimientos. Nadie pensó en lo atormentados que podían sentirse. No había lugar para sensiblerías. Eran demasiado valiosos como instrumentos de poder al servicio de más que dudosas intenciones, demasiado valiosos como para permitirles vivir en libertad.

Algo cambió a partir de 1973. Cambió de manera radical. Para los Servicios M y para los mutantes, el mayor temor de los científicos y de quienes dirigían los Servicios M, era que algún mutante se descontrolase y se volviera contra ellos. Alguna vez había ocurrido, dentro de los laboratorios. El resultado siempre era el mismo: el sujeto acababa abatido por el servicio de protección científica. Muerto. Pero a lo que se enfrentaron a partir de ese año, ni en sus más locas pesadillas podían haberlo imaginado. El artífice fue Werner Kaufmann, un mutante que pudo escapar cuando era un muchacho, gracias a la incompetencia de los captores y a la eficacia de la policía alemana que desconocía la verdad. Creció y, con el tiempo y duro trabajo, creó una organización, Prometheus, para que amparase a los mutantes. Un grupo de personas motivadas y unidas. Mutantes juntos en una organización, entrenados y dispuestos a vengar a sus compañeros. Una organización que emplearía sus poderes para liberar a otros mutantes, asegurándose de que los Servicios M dejasen de existir, sin importar los compromisos con gobiernos o "la defensa nacional". Los Servicios M les habían echo daño y era tiempo de tomarse la revancha. Crearon un grupo especial de intervención, capaz de plantar cara a los mejores agentes de los Servicios M. Su nombre: Heracles. Ahora les tocaba sudar a ellos.

En una partida de rol lo importante es meterse en el pellejo del personaje mientras dure la aventura. Interpretar es hablar como él hablaría, moverse como él se movería, actuar como el lo haría. Los registros que decoran la personalidad de nuestro personaje deben conocerse al dedillo para ajustarnos como un guante a la historia que nos ha preparado el AJ. Un PJ interpretado de forma insulsa, viciado por la falta de adecuación con el jugador que lo interpreta acaba con cualquier aventura, por muy buena que sea, o por muy diestro que sea el AJ. Elaborar un PJ convenientemente lleva tiempo y mucha preparación, y de la cantidad de esfuerzo que gastes en crearlo dependerá, en buena medida, el nivel de disfrute que consigas.

Miles de barriles con este símbolo pintado en su exterior recorren las carretars y vías de ferrocarril de Europa desde Lisboa hasta Moscú, desde Oslo hasta Nápoles, desprendiendo en el aire su mortal e invisible carga.



El C.D.F.C. ha supuesto para los hombres que han trabajado en Heracles la auténtica "bestia negra". La tropa que ha dirigido Palmer hasta comienzos de los noventa, y que ahora depende íntegramente de la N.S.A., ha operado a lo largo y ancho de todo el orbe, sin apenas oposición. La desintegración de la antigua URSS, la caída del muro de Berlín, con la consiguiente ruptura de esquemas tradicionales, la aparición de la auténtica cara del KHT, han derivado en un C.D.F.C. más conservador y aún más peligroso. Si bien no goza de la buena salud que le ha hecho merecedor de la fama que tenía otrora, ahora se muestra tan beligerante como antes, tan fuerte como antes, y más cauteloso que antes.

Pero todo resulta más difícil de manejar de lo que parece. Algunos gobiernos permitieron que Prometheus se instalasen en su territorio. Establecieron pactos con Werner Kaufmann par evitar conflictos, pensando en que era mejor tenerlos de su lado que en su contra. Así surgieron conexiones, y los que gobernaban en Prometheus buscaron también su propio beneficio. De todo ello salió algo bueno: los mutantes ya no estaban tan amenazados como antes. Heracles velaba para impedir la mayoría de las capturas.

Pero muchos mutantes no deseaban estar al servicio de nadie. Ni de los gobiernos que les utilizaban y les trataban como basura, ni la "idílica" cruzada de unos locos visionarios, manipulados por sus propios sueños de venganza y gloria personal. Nada es fácil para quienes han elegido la soledad. Son personas diferentes y lo saben. Viven con miedo, angustiados, mirando hacia atrás en cada esquina. Sin poder confiar en nadie, sabiendo que todos quieren aprovecharse de ellos. No pueden unirse a ningún bando, sólo pueden tratar de sobrevivir. Arreglárselas por sí mismos.

Cada vez hay más mutantes en libertad. Heracles impide que los Servicios M los secuestren, pero tampoco ellos son garantía de libertad. Si hay un mutante poderoso, harán lo posible por que no caiga en manos de los servicios M, aún sin su consentimiento. Los Servicios M también se aprovechan de Heracles y pactan intercambios de información y de personal. En el juego del poder, nadie es de fiar. Y los mutantes son el máximo exponente del poder. El poder para doblegar a gobiernos enteros. Ni siquiera una organización privada que nació como defensora de la causa mutante, está libre de las tentaciones: *"El poder corrompe, el poder absoluto corrompe absolutamente"*.

Situación Actual de Juego

Los jugadores que se adentren en este mundo oscuro y cruel, deben conocer unos cuantos detalles de la situación en la que se encuentran los mutantes, las organizaciones que se encargan de su estudio, y la posición de los gobiernos respecto a este tema.

Los Servicios Para Asuntos Mutantes (**Servicios M**), nacieron a partir de la II Guerra Mundial como agencias más o menos gubernamentales, encargadas del estudio del fenómeno. Cuando se comprobó que los poderes de aquellos afectados por la radiación de las pruebas nucleares podía ser de utilidad para los intereses de los gobiernos, se decidieron a buscar y capturar al máximo número posible de Mutantes. Como en la carrera de armamentos, cada bloque político estableció sus propias directrices y agencias encargadas de la cuestión. Por supuesto, ninguna agencia resultaba delicada con la gente que capturaba ni con los métodos que empleaban para hacerlo. Varios países (los más importantes económica, y militarmente hablando) dispusieron de sus propios Servicios M autónomos desde un principio. Otros, tienen asignados asesores de otros países en sus Servicios M, y actúan en los marcos de seguridad que sus gobiernos han establecido. Los servicios más importantes, tanto por su antigüedad, implantación o potencial, son:

Los EE.UU., cuyo Servicio M es conocido como **C.D.F.C.**, siglas correspondientes a Comité Federal para la Defensa Civil, una organización tapadera dedicada a la guerra psicológica. Depende del N.S.A. (National Security Agency) y utiliza a todo tipo de agencias federales y de seguridad para su trabajo, por lo que no es de extrañar el encontrar agentes de la CIA, el FBI o fuerzas especiales encargados de capturar a mutantes.

Rusia fue muy poderosa dentro de sus fronteras mientras estaba en pie el Bloque Comunista. Ahora su Servicio M, el **GRUPO DE KISINOV** o GK, se dedica

El antiguo Grupo de Kalinin, los auténticos rusos, los auténticos malos, los auténticos comunistas, han regado multitud de partidas en las que ha tenido poco que ver LUDOTECNIA, quien siempre se ha decantado por anatemizar al demonio yankee. Preferidos por la afición, al igual que los grupos ultra-neonazis, sus hombres han deleitado los paladares se aquellos que han querido medirse con gente de auténtica altura. Huídas en mitad de la noche para escapar de las líneas enemigas, huídas desesperadas por saltar un muro que separaba la ofuscación de un futuro inexistente y una libertad que no iba a ser tal. Ahora les sustituyen los hombres del Grupo de Kisinov, tan extraños como sus antecesores, y LUDOTECNIA los va a tener muy en cuenta .

a la seguridad de sus propios mutantes, sus recursos económicos y la lucha contra las mafias, más que a la ofensiva.

En los países europeos la utilización de mutantes se concentra mayoritariamente en el espionaje común, el industrial y el que afecta a los países de Asia y Africa, dedicándose a esas tareas con agentes mutantes además, claro está, de impedir que otros Servicios M intenten capturar mutantes en su territorio. También se dedican a la localización de mutantes en sus países de una manera más o menos legal, y en otros de forma más secreta.

El Servicio M de Gran Bretaña es el **FIFTH FLOOR**, dependiente de los servicios secretos y dirigido por un oscuro entramado político de gran influencia en el parlamento británico. La mayoría de sus acciones han estado siempre en apoyar a los EE.UU. y la lucha contra los grupos armados del Ulster.

Francia posee un eficaz y profesional Servicio M, el **BUREAU MIRAGE**, que ha demostrado su eficacia en conflictos en todo el planeta. Usan como apoyo a elementos de la Legión Extranjera, existiendo una unidad especial destinada permanentemente a Mururoa, en la Polinesia Francesa, preparada para cualquier eventualidad.

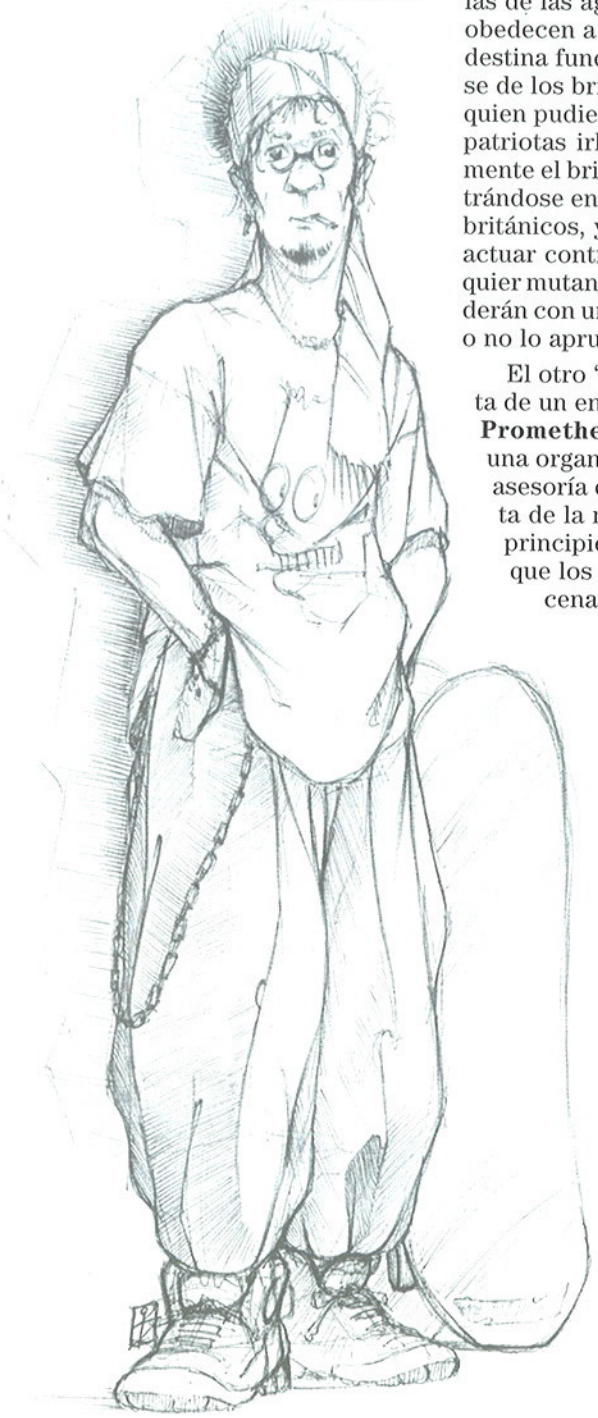
Alemania también dispone de su propio Servicio M, el **JK57**, que se vio ampliado con los efectivos del SB, el Servicio M de la Alemania Democrática, cuando se reunificaron en un sólo país. Una potencia económica de primer orden con un Servicio M muy potente, pero que no puede salir de sus fronteras, legalmente al menos.

Japón dispone de su propio Servicio M, el **KHT**, desde casi el principio de la Era Mutante, aunque se mantuvo en la sombra hasta los años setenta. Dedicado a asegurar el poderío económico de Japón, sus órdenes son dadas por lo que se conoce como "Hermanos de la Patria" (los representantes de las diez más poderosas familias del país).

También China tiene su propio Servicio M, La **SENDA ROJA**, pero actúa casi exclusivamente en su propio territorio, y los países colindantes. Sus efectivos tienen un gran apoyo de las fuerzas armadas y no se rinden fácilmente.

Israel dispone en realidad de dos servicios M. Uno es el **GOC**, asignado a las Fuerzas de Defensa de Israel, y que actúan como asesores y agentes especiales

Un tipo anodino puede muy bien esconder un individuo único en su especie, que habrá de luchar en solitario, o en grupo, por sobrevivir.



en el campo de batalla; y el Servicio M dependiente de su servicio secreto, el Mossad. La utilización es evidente en la lucha contra las amenazas al estado judío.

Otro de los Servicios M más relevante, pero que no tiene unas pautas como las de las agencias gubernamentales, es el **WILD GEESE**. Son irlandeses, y no obedecen a su gobierno, sino que surgieron en el seno de un organización clandestina fundada antes de que la República de Irlanda consiguiera independizarse de los británicos. Asumieron trabajos clandestinos, vendiendo información a quien pudiera interesar. Cuando llegó la Era Mutante, decidieron defender a los patriotas irlandeses mutantes de las garras de cualquier Servicio M, especialmente el británico, pero de una manera mucho más sutil que cualquier otro: infiltrándose en las estructuras de los Servicios M, servicios secretos y de seguridad británicos, y de los aliados de Inglaterra. Por norma general no se molestan en actuar contra un Servicio M si éste no los provoca, y dejan vivir en paz a cualquier mutante con el que se encuentren. Pero si este mutante es irlandés, lo defenderán con uñas y dientes frente a cualquier agresor, aunque el mutante no lo sepa o no lo apruebe.

El otro "Servicio" especial no es un Servicio M en el sentido estricto. Se trata de un entramado de organizaciones formado por la **Fundación Kaufmann, Prometheus y Heracles**. Fundado por Werner Kaufmann en 1971, se trata de una organización privada dedicada a la utilización de mutantes en trabajos de asesoría empresarial. Y eso es lo que hacen en apariencia. En realidad se trata de la mejor y más grande organización privada de mutantes libres. En un principio se fundó con la intención de proteger a todos los mutantes, y hacer que los gobiernos pagasen por los ultrajes sufridos durante años. Son mercenarios de las causas más variopintas.

Después se convirtieron en la punta de lanza de la defensa mutante, llegando a emprender auténticas guerras en la sombra contra los demás Servicios M del planeta.

Cuando cayó el bloque comunista, se hizo patente que la belicosidad de años precedentes no estaba justificada en ese momento, y ahora se mueven de nuevo en el campo del mercenarismo. Su servicio de seguridad, **HERACLES** es temido por todas las agencias. A pesar de que no "secuestran" en sentido literal, si encuentran a algún mutante muy poderoso o con poderes raros, no dudan en ponerlo bajo custodia para evitar ser "maltratado" por cualquier servicio M.

El pertenecer a este entramado tan especial no garantiza la seguridad del mutante pues, mientras éste no esté reclutado por ninguna agencia, puede llegar a pasar desapercibido. Pero si ingresa en alguna organización, ha de tener bien presente que se habrá granjeado enemigos en algún lugar que no están dispuestos a dar cuartel a ningún mutante que pertenezca a la Fundación Kaufmann, aunque desconozcan su identidad.

El universo de los mutantes, afiliados o no, va ha ser el caldo de cultivo de las tramas que anegarán las aventuras que habrán de soportar los jugadores a lo largo y ancho del mundo. Las diferentes interferencias y relaciones que existen o existirán entre los diferentes servicios M serán el caldo de cultivo que servirá de decorado para las historias que surgirán en MUTANTES G2, tenlo en cuenta.

Cuando un hombre estúpido hace algo que le avergüenza, siempre dice que cumple su deber. (G.B. Shaw)

Mecánica de Juego

capítulo 4

The Untouchables (B.S.O.). E. Morricone
Penguin Cafe Orqhestra.

ADEMAS de los dados requeridos para el juego, también es necesaria una hoja de papel donde figuren la descripción de los personajes que los jugadores han de interpretar. Los jugadores han de conocer cómo son sus personajes: qué profesión tienen, cómo se llaman, cuál es su nacionalidad, qué conocimientos poseen, etc. Para conocer esto y poder interpretar bien a sus personajes, los jugadores disponen de lo que se denomina **Hoja de Personaje Jugador**. Se trata de un pliego de papel en el que se ven reflejados todos los datos necesarios para hacerse una idea precisa del personaje. Normalmente, se utiliza un proceso concreto para la creación de personajes, pero resulta largo y laborioso, por lo que vamos a mostrar una hoja de personaje simplificada, con los principales datos que han de tenerse en cuenta, y dejaremos para la Sección Avanzada del reglamento, la explicación de cómo se crean los personajes. En la HPJ hay una serie de apartados donde se enumeran los datos necesarios para poder interpretar a los personajes. Ahora vamos a explicar uno por uno estos apartados y su utilidad en el juego.

Datos Personales

Estos son los datos esenciales que identifican al personaje: nombre, edad, altura, peso, nacionalidad, profesión y descripción física. Pueden ser recreadas y modificadas al gusto del jugador. También puede completarse esta sección, escribiendo en una hoja aparte, la historia personal de ese personaje (con todo detalle incluyendo sus motivaciones, su infancia, etc), elaborada por el propio jugador, o por el Arbitro si es éste el encargado de darles a los jugadores unos personajes ya generados.

Características

Las características representan la base de todo personaje en MG2, son sus cualidades físicas y psíquicas innatas, y están divididas en:

Fuerza (FUE): Representa la potencia física del personaje, su capacidad para realizar grandes esfuerzos y en general, todo aquello que pueda hacerse a base de músculos. De esta característica dependen los **Puntos de Vida** y los **Puntos de Shock**.

Destreza (DES): Mide la agilidad, tanto manual como el dominio sobre el propio cuerpo. También mide la velocidad y los reflejos.

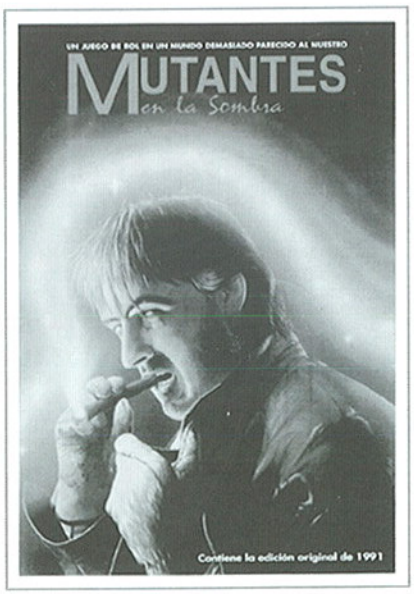
Voluntad (VOL): Indica la resistencia mental, la capacidad para resistir efectos de poderes mutantes, realizar acciones desagradables o soportar situaciones de gran tensión. De esta característica dependen los Puntos de Orgullo.

Percepción (PER): Refleja la capacidad percibir lo que rodea al personaje por medio de los sentidos (vista, oído, tacto, olfato...).

Inteligencia (INT): Mide lo inteligente que es un personaje, la capacidad de aprender idiomas, realizar deducciones lógicas, memorizar o recordar datos.

Carisma (CAR): Representa la capacidad del personaje para caer bien a los

A PARTIR DE 1993 SE COMENZÓ A TOMAR EN SERIO EN LUDOTECNIA el abordar una segunda edición.
La portada retapada sobre el viejo manual marcaba el comienzo de una etapa de trabajo en la que paulatinamente se iría modificando la ambientación.
Aquella intención nunca se llevó a cabo del todo, han tenido que pasar tres años más hasta que por fin se ha podido completar la ilusión de todos con la edición de MUTANTES G2.



SISTEMA DE JUEGO

AJ: Arbitro de Juego.

PJ: Personaje Jugador.

PNJ: Personaje No Jugador.

D20: Dado de 20 caras.

D6: Dado de 6 caras.

CE: Categoría de Exito.

CF: Categoría de Fracaso.

Dif.: Dificultad.

Mod.: Modificador.

F: Fácil.

N: Normal.

D: Difícil.

MD: Muy Difícil.

I: Imposible.

demás y ofrecer una buena imagen. Todas estas características tendrán un nivel entre 2 y 9, siendo la media de cualquier personaje – dentro de este juego–, de entre 4 y 5. Aquellos personajes que en su hoja marquen por encima de 5 en alguna de las características, serán personas sobresalientes, y si llegan a cifras como 8 o 9, esto representará que son superdotados.

El uso de las características corresponde a lo explicado en la sección Sistema de Tiradas.

Puntos de Vida (PV)

Este elemento indica la capacidad del personaje para resistir traumas físicos, heridas, golpes, etc. Como los personajes son los héroes y protagonistas de la aventura, sus **Puntos de Vida** corresponden al doble de lo que indica su característica de **Fuerza** (si un personaje posee Fuerza 6, sus Puntos de vida serán 12). Cada vez que el personaje reciba daño físico (un accidente, alguien le golpea...), recibirá lo que se llaman Puntos de Daño (PD), cada PD equivale a 1 Punto de Vida, y cuando éstos se van reduciendo, el personaje estará más cerca de fallecer.

Cuando sus PV lleguen a 0, el personaje entrará en coma y, a no ser que reciba tratamiento médico de inmediato, acabará por morir, con lo que el jugador que lo interpretaba dejará de jugar la aventura. Los PV también se recuperan, pudiendo llegar a reponer todos los que había perdido.

Puntos de Shock (PS)

También hay elementos para resistir el dolor, denominados Puntos de Shock y se calculan sumando la Fuerza y la Voluntad, multiplicando el resultado por 3. Estos puntos marcan la capacidad del personaje de caer inconsciente durante un combate, a causa del dolor producido por las heridas. Por cada 10 puntos de Shock que reciba un personaje en el transcurso de una acción, restará 1 PV.

Puntos de Orgullo (PO)

Todos los personajes disponen de una cantidad de Puntos de Orgullo (PO), igual a la cifra que marca en su característica de Voluntad (si un personaje tiene Voluntad 7, sus PO serán de 7). Estos puntos se utilizan cuando el jugador no está completamente seguro de que pueda superar con éxito la tirada, que la acción sea extremadamente difícil, o cuando se trata de algo muy importante.

Podrá utilizar PO inmediatamente antes de cualquier tirada de dado (salvo que se especifique lo contrario en el reglamento, o por indicación expresa del Arbitro), pudiendo gastar tantos puntos como quiera (o pueda) de una sola vez. El nivel de dificultad de la tirada bajará un nivel por cada punto gastado (de Imposible a Muy Difícil, de éste a Difícil...). Si la dificultad era ya Fácil, se suma 3 al resultado de la tirada del dado.

Rasgos Especiales

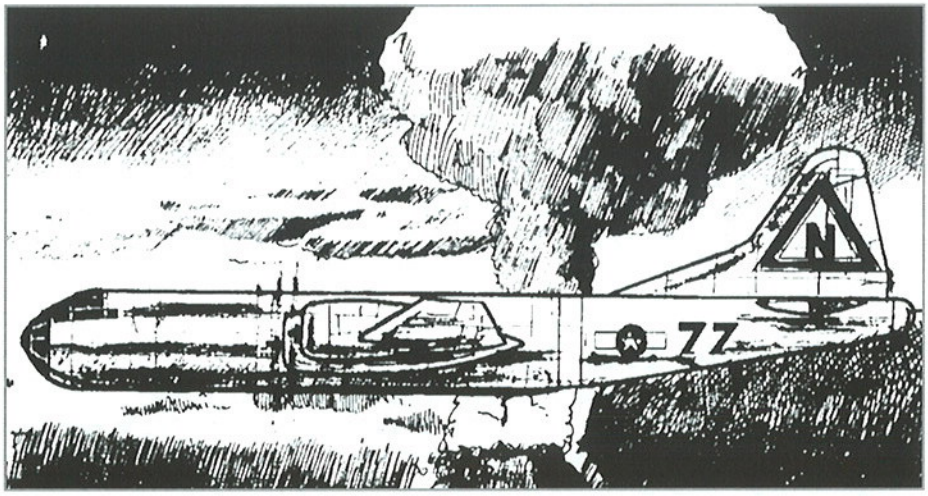
Los rasgos especiales representan algunas facetas de la personalidad del personaje. Son comportamientos que no afectan a las acciones del juego de manera relevante, pero que le distinguen un poco más de sus compañeros (al igual que todas las personas, ninguna nos parecemos a otra). Cada uno tendrá unas manías y costumbres concretos que no tienen otra finalidad que la de afianzar la personalidad de esos personajes, haciéndolos un poco más creíbles y al mismo tiempo, enriqueciendo la interpretación.

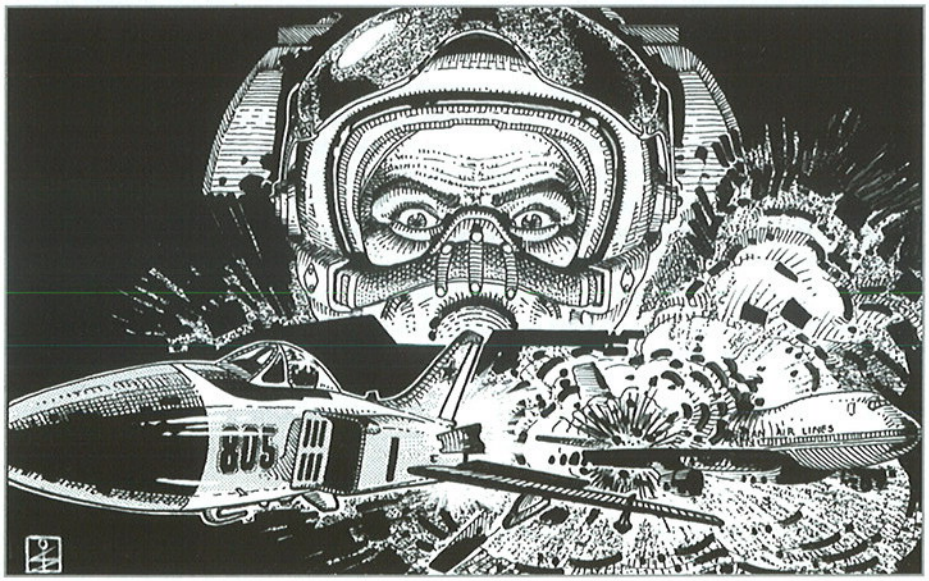
Habilidades

Las habilidades representan los conocimientos aprendidos mediante el estudio o la práctica. En la HPJ, aparecen algunas ya impresas, este grupo de habilidades son las denominadas "*Habilidades Innatas*", es decir, que se poseen de nacimiento. Pueden mejorarse pero nadie puede carecer de ellas, a no ser que se trate de un personaje con alguna discapacidad física. Los niveles de las habilidades van desde 0 hasta 10, y se emplean igual que las características, con una tirada del d20 en la Tabla de Acciones.

Poderes Mutantes

En este apartado se anotan las capacidades mutantes que poseen los personajes. También se indica al nivel al que poseen dichos poderes.





Las convulsiones que ha sufrido nuestro mundo en los últimos años han sido reflejadas por las diferentes épocas gráficas del imperio "Mutantes". Rober Landeta en la época legendaria del comienzo de los comienzos. Jose como "alma mater"de la transición y el desarrollo central, y Jorge Moreno como ejemplo de magistrales concepciones del nuevo mundo.
Desde la primera explosión nuclear en Hiroshima hasta la sesuda concentración de un Comandante de un Servicio M, pasando por el suceso catastrófico del vuelo de la KAL KE-007.

HOJA DE PERSONAJE JUGADOR

HPJ: Hoja de Personaje Jugador.
PG: Puntos de Generación.
FUE: Fuerza.
DES: Destreza.
INT: Inteligencia.
PER: Percepción.
VOL: Voluntad.
CAR: Carisma.
HAB: Habilidad.
RAS: Rasgo Especial.
PO: Puntos de Orgullo.
PV: Puntos de Vida.
PS: Puntos de Shock.
FB: Fractal Bioenergético.
POD: Poderes.
BE: Bioenergía.
BEQ: Bioequilibrio.
PBE: Puntos de Bioenergía.

Bioequilibrio

En esta tabla se indica el nivel de tolerancia que tiene el organismo del mutante ante el uso de la Bioenergía. En el capítulo de Poderes Mutantes se explica con detalle como utilizar esta tabla.

Equipo

Este es un apartado en blanco donde cada jugador anotará los objetos importantes que el personaje porte (un mechero, un botiquín de mano, la agenda, una mini linterna...); o que pueda ir adquiriendo a lo largo de la aventura, ya sea comprándolos, encontrándolos o adquiriéndolos de forma "poco elegante". Cuando un personaje se desprenda de un objeto (porque no desea tenerlo o por que ya no tenga utilidad), el jugador deberá borrarlo de la HPJ. Aquí es donde también anotarán el vehículo que llegue a conducir, con todos los datos técnicos del mismo, y las armas, si alguna vez llega a poseer una.

Tabla de Acciones

En cada hoja de personaje hay una pequeña tabla denominada **Tabla de Acciones**. En la parte superior se puede leer: **FACIL, NORMAL, DIFICIL, MUY DIFICIL** e **IMPOSIBLE**; y en la izquierda, una columna numerada de **0 a 10**. Cuando el A.J. le pida a un jugador que haga una tirada, indicará la dificultad de la acción (que estará comprendida entre alguna de las cinco indicadas en la parte superior de la tabla) y cual será la Habilidad o Característica que se pondrá a prueba. Con esos datos se mira en la **intersección** y se hallará el número que debe superarse en la tirada.

Sistema de Tiradas

En este apartado vamos a explicar cómo los jugadores van a ser capaces de resolver las dificultades que se le presenten a sus personajes a través de la aventura que han de jugar. Como se explica en el apartado anterior, todos los Personajes interpretados por los jugadores poseen unas **características** y **habilidades**, que son las que permiten al jugador relacionar a su personaje con los demás protagonistas de la aventura, y realizar todas las acciones que quiera. Ahora vamos a describir cómo se desarrolla esa relación.

Cuando un jugador desee que su personaje realice una acción, deberá seguir unos pasos concretos. Deberá realizar una tirada con un dado de veinte caras (d20) y hacer un sencillo cálculo. Las acciones que pueden llevar a cabo, tendrán una mayor o menor dificultad dependiendo de lo que quieran hacer. En algunas ocasiones no será necesaria una tirada, bastará con declararlas y éstas se cumplirán de forma automática: andar por la calle, abrir una puerta, leer un periódico escrito en su propio idioma.

Pero en otras ocasiones existe la posibilidad de que, al realizar esas acciones, se cometa algún fallo o sean más complicadas de lo normal: correr por una calle helada sin caerse, intentar abrir una puerta cerrada con llave o leer un periódico escrito en otro idioma. En este último caso, cuando existe la posibilidad de fallar, son necesarias las tiradas. Como todo en esta vida, es posible que se cometa un error aunque se esté completamente seguro de hacerlo bien. El éxito o el fracaso se determinarán mediante la tirada del dado, que explicamos a continuación.

Se consulta el número indicado en la característica o habilidad que interviene en la acción; el A.J. establecería un nivel de dificultad y, con esos dos datos

datos (dificultad de la acción y nivel de la habilidad del personaje), se consulta en la Tabla de Acciones impresa en la hoja de personaje. Se busca el punto de unión entre la columna de dificultad, y la hilera del nivel que se posea en la habilidad o característica requerida. En principio caben dos posibilidades:

1ª.- El resultado es (—); esto significa que la acción es tan difícil para el personaje que no tiene ninguna oportunidad de lograr con éxito la acción emprendida.

2ª.- El resultado es una cifra seguida de un signo (+); para tener éxito en la acción habrá de igualar o superar esa cifra con la tirada del dado.

Ejemplo: El Arbitro le describe al jugador que su personaje ha sido sorprendido por unos agentes enemigos que le buscan. El jugador decide que su personaje intenta huir corriendo calle abajo. El A.J. le informa que en la calle hay hielo, por lo que su acción de correr tendrá una dificultad de DIFICIL. El nivel del personaje en la habilidad Correr es de 4. Se mira en la Tabla de Acciones la intersección de la columna (Difícil) y la hilera (4), y el resultado es 13+. El jugador arroja el dado y saca un... 16. ¡Exito! Su personaje consigue bajar corriendo por la calle sin resbalar.

Existe la posibilidad de que el dado marque un 20, sin tener en cuenta posibles modificadores. Esto significa que la tirada habrá tenido éxito de forma automática (éxito crítico) y de la manera más favorable para el personaje. De la misma manera, si el resultado es un 1, sin contar con modificadores, la tirada supondrá el fracaso (fracaso crítico) más absoluto y perjudicial para el personaje. A pesar de todo, y puesto que los personajes son los héroes y protagonistas de la aventura, podrán realizar tiradas en la zona más desfavorable de la tabla (—), si emplean para ello Puntos de Orgullo (PO), y conseguir lo que a primera vista parecía imposible. Este es el mecanismo común a todo tipo de acciones, desde leer en un idioma diferente a pilotar un helicóptero, saltar en paracaídas, correr por calles heladas o intentar convencer al recepcionista del hotel para que nos dé el número de la habitación de quien estamos buscando. Como ya hemos dicho, la mayoría de las acciones cotidianas no necesitan de ninguna tirada, a menos que exista la posibilidad de fallar.

Turnos y Asaltos

La concepción del tiempo que transcurre durante una partida es diferente del tiempo real. La mayoría de las aventuras transcurren a lo largo de días en términos de juego, aunque los jugadores no pasen más de una tarde sentados alrededor de la mesa. Por ello, se establece una medida de tiempo en el juego diferente del nuestro, y que consiste en los llamados **Turnos** y **Asaltos**.

Los turnos se utilizan para realizar acciones en las que el resultado no sea apremiante, y representan 2 minutos de tiempo real, aunque es posible que el A.J. decida alargar esos 2 minutos. Supongamos, por ejemplo, que los personajes se montan en un tren para hacer un largo viaje que durará cerca de cinco horas en tiempo de juego. Nada importante va a suceder durante ese tiempo, y tener que declarar lo que va a hacer cada personaje cada 2 minutos sería absurdo. Basta con que el A.J. pregunte a los jugadores si pretenden hacer algo. Si la respuesta es negativa, en el siguiente turno estarán bajando al andén.

Los asaltos son las fracciones de tiempo más pequeñas, y se utilizan en ocasiones como el uso de poderes, combates, persecuciones, etc., y la secuencia a base de turnos no sirve. 2 minutos es muchísimo tiempo cuando uno va en un

Emblemáticos donde los haya, los Wild Geese –apelativo familiar con el que se conoce al Servicio M irlandés–, estos chicos que no dependen del gobierno de su país, se las han ingeniado durante años para meterse en todos y cada uno de los Servicios M restantes, siendo particularmente reseñable su participación en el interior del Fifth Floor.

La ingeniería genética y las investigaciones sobre el ADN han puesto a muchos científicos sobre la pista de mecanismos que alteran las complejas estructuras genéticas de los mutantes, sin necesidad de irradiarles aún más, para conseguir efectos similares a los que desarrollan los G2.

El Fifth Floor, el Servicio M de Su Majestad británica, la baza secreta menos secreta del universo mutante. Plagado de agentes infiltrados del Wild Geese, "la quinta planta" opera fundamentalmente en Europa, la Commonwealth y los países que estuvieron bajo el dominio de la Corona.

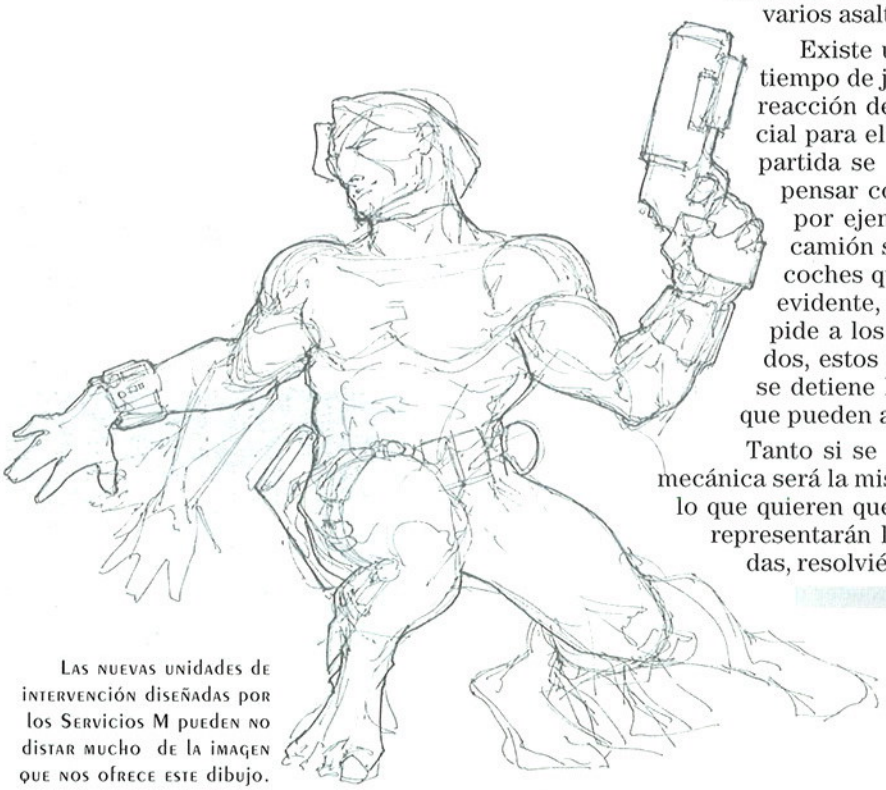
Tabla de Acciones

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

coche a 150 Km/h, o nos están disparando. Para representar esto correctamente, se sigue la secuencia a base de asaltos, cada uno de ellos representa unos 2 segundos de tiempo real. Si, por ejemplo, un jugador decide que su personaje adelanta con su coche a otro, la acción de pisar el acelerador, maniobrar adecuadamente y sobrepasar al otro vehículo, puede requerir varios asaltos, pero nunca llegará a los dos minutos.

Existe un tercer caso en el que el A.J. unifica el tiempo de juego y el tiempo real, se utiliza cuando la reacción de los personajes en poco tiempo es esencial para el desarrollo de la aventura. El ritmo de la partida se colapsaría si los jugadores se parasen a pensar cómo deben reaccionar sus personajes si, por ejemplo, cruzando una calle y ven cómo un camión se precipita hacia ellos arrasando con los coches que tiene delante... Aunque la reacción es evidente, el ritmo de la escena es trepidante y si se pide a los jugadores que respondan en tres segundos, estos se lo van a pasar mucho mejor así que si se detiene la acción para consultar todas las reglas que pueden aplicarse en esa situación.

Tanto si se trata de un turno como de un asalto, la mecánica será la misma: los jugadores anunciarán en voz alta lo que quieren que haga su personaje, y a continuación se representarán los resultados de las acciones emprendidas, resolviéndose todas las posibles tiradas de dados.



Las nuevas unidades de intervención diseñadas por los Servicios M pueden no distar mucho de la imagen que nos ofrece este dibujo.

Tres pueden guardar un secreto, si dos de ellos están muertos. (B. Franklin)

5 capítulo

Actuación

First Blood (B.S.O.). J. Goldsmith
Full Metal Jacket (B.S.O.). A. Mead

Como ya se ha explicado en el apartado "Cómo Jugar a Rol", para vivir aventuras en mundos imaginarios, los jugadores han de representar a sus personajes y hacer que actúen de la manera más adecuada con otros personajes o con los PNJs que interpreta el árbitro; solventando las situaciones apuradas que se les presenten; resolviendo enigmas y tramas secretas; utilizando sus poderes mutantes; o luchando por no ser capturados. Los jugadores pueden hacer que sus personajes realicen todo tipo de acciones: relacionarse con cualquier otro personaje o con los personajes y seres que aparecen a lo largo de la aventura, hablar con ellos, pedirles algo, intentar convencerles, asustarles, seducirles, emplear sus poderes sobre ellos o pelear. Para poder representar esto, los jugadores tendrán que actuar de dos maneras:

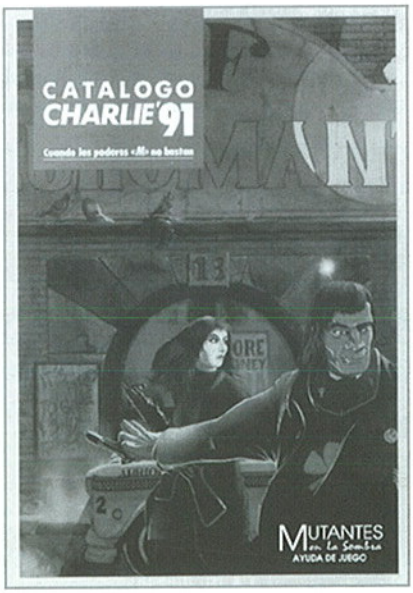
- Si el jugador decide que su personaje se va a relacionar con otro de los personajes protagonistas de la aventura, sólo tendrá que dirigirse al jugador que lo interpreta y hablarle como si del personaje se tratara, tal y como hemos visto en el ejemplo de partida de la sección "Cómo Jugar a Rol"
- Si el jugador quiere que su personaje se relacione con otro de los personajes que aparece en la aventura, pero que no está interpretado por alguno de los otros jugadores, o sea, que se trata de un Personaje No Jugador (PNJ), deberá dirigirse al Arbitro como si se tratara de este personaje, pues es éste último quien interpreta a todos los PNJs de la aventura.

Cuando se trate simplemente de hablar, la acción es automática y no es necesario ninguna tirada. Pero si se intentan otras acciones que conlleven el riesgo de fallar (como intentar convencer a alguien, robarle la cartera, seducirle o intentar atacarle), nos adentramos en las acciones con tirada de dado.

Dependiendo de lo que se quiera hacer (siempre y cuando no sea pelear o utilizar los poderes, cosas que veremos en los capítulos siguientes), se tomará la cifra de la habilidad que intervenga en la acción. El A.J. tomará la cifra de la habilidad contraria, o de la característica que corresponda si no posee la habilidad. Dará una dificultad común a los dos personajes y, el jugador (por parte de su personaje) y el A.J. (por parte del PNJ), realizarán las correspondientes tiradas. Quien obtenga la cifra más alta por encima del éxito, habrá conseguido realizar su acción. Por supuesto, si alguno de los dos fracasa en su tirada de dificultad, no sólo no habrá conseguido con éxito su acción sino que, además, su oponente se ha percatado de ello con toda claridad.

Ejemplo: un jugador decide que su PJ se esconde de un tipo con muy mal aspecto. El A.J. decide que ese tipo tendrá que usar su característica de PER para localizar al PJ, y establece una dificultad común para ambos de Normal. El jugador tiene 5 en Camuflaje, con lo que la cifra a superar es de 12, arroja el dado y... ¡18! El A.J. observa que la PER del tipo que busca al personaje es de 6, por lo que deberá superar un 11; arroja el dado y... ¡16! un resultado menor que el del personaje, por lo que éste ha logrado esconderse con éxito.

Catálogo Charlie'91 suponía, y aún supone para aquellos que lo conservan, un elemento básico para la decoración del mundo de espionaje y tramas ocultas que representaba MUTANTES EN LA SOMBRA, y donde a veces, no ir convenientemente preparado suponía la diferencia entre la vida y la muerte del personaje.



En todo momento, y siempre que se trate de las acciones de los Personajes, tanto el A.J. como el resto de los jugadores, se dirigen entre ellos con los nombres de sus personajes, interpretando de esa manera la aventura.

Estas acciones se realizan siempre de la misma manera, aunque el sujeto objeto de la acción no se de cuenta de que está siendo víctima de dicha acción.

Ejemplo: si nuestro personaje intenta meter la mano en el bolsillo de un portero para extraerle la cartera con sus documentos sin que éste se de cuenta, el PNJ, si falla nuestro personaje, tendrá derecho a una tirada de PER inconsciente, puesto que nuestro PJ no es tan habilidoso como debería y...

Lo más importante a la hora de tratar de alcanzar los objetivos planteados a lo largo de la aventura es llegar a solucionar las acciones sin tener que recurrir a cosas como el combate o a la utilización de los poderes de forma ofensiva. Muchas veces, al actuar violentamente, se pierde la oportunidad de conseguir aliados o de obtener información más detallada acerca de lo que se está investigando. Por supuesto, es bastante aburrido para todos el que los jugadores de dediquen a darse tortas constantemente y no exploren el resto de posibilidades que tiene el juego.

Combate

Uno de los puntos a los que pueden llegar los jugadores en las aventuras jugadas en el mundo de MUTANTES G2, es la de tener que enfrentarse a miembros de Servicios M que intentan capturarles o mercenarios a sueldo de alguien para que acabe con ellos. En esos momentos tendrán varias opciones: huir, utilizar sus poderes o luchar contra ellos, y no tiene que ser por este orden.

Aquí exponemos una serie de reglas que permitirán reproducir todo tipo de combates y resolver las situaciones de enfrentamiento entre PJs y PNJs que se presenten.

Las formas de combate y distintos tipos de armas pueden resumirse en dos únicos grupos: Combate a Corta Distancia y Combate a Larga Distancia.

El JK-57, el Servicio M alemán ha sufrido una enorme convulsión tras la anexión de la antigua República Federal de Alemania y todos los efectivos que anteriormente dependían de Moscú. Sus señas de identidad son el sofisticado material de que disponen y la enorme profesionalidad de su personal, mutante o laico.

El Combate a Corta Distancia se utiliza cuando es preciso el contacto físico para la ejecución del ataque.

En el Combate a Larga Distancia se incluyen todas aquellas formas de ataque que se realicen más allá de los 2 m. del objetivo, aunque en el caso de la armas de fuego no sea del todo cierto.

Tan pronto como se inicie un combate, se pasará automáticamente a utilizar el sistema de asaltos (2 segundos). Cada uno de esos asaltos se dividirá en una serie de fases. Es importante seguir esta secuencia de fases tal y como se indica.

1.- Iniciativa

2.- Impacto/Defensas

3.- Daños

Fase de Iniciativa

Al principio de cada turno, los jugadores cuyos personajes intervengan en el combate, tirarán 1d20. El Arbitro hará una tirada igual por cada uno de los PNJs que intervengan en el combate.

Si 2 o más personajes obtienen el mismo resultado, actuarán simultáneamente. Hechas las tiradas, los personajes declararán sus acciones empezando por el que obtenga un resultado más bajo y acabando por el que realizase la mejor tirada. Sin embargo, a la hora de realizar las acciones declaradas seguiremos el orden

PROCEDIMIENTO: EL ATACANTE RESTA A SU HABILIDAD EL NIVEL DEL ATACADO EN LA MISMA HABILIDAD. EL RESULTADO (+ó-) SE MIRA EN LAS TABLAS DE ACC'S. DE COMBATE Y SE CRUZA CON EL TIPO DE ATAQUE DANDO ASÍ LA DIF.

inverso: de mayor a menor. Cuando alguien es cogido por sorpresa pierde la iniciativa automáticamente.

Fase de Impacto/Defensa

Aquí describimos los mecanismos utilizados para los dos tipos de combate.

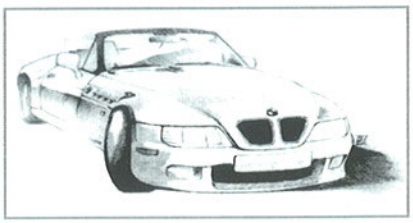
Combate a Corta Distancia

Como hemos mencionado antes, el Combate a Corta distancia es aquel en el que se requiere contacto físico para hacer daño a un oponente. En cada tipo de ataque se indica la habilidad a emplear, así como la dificultad estándar para la acción. Esta dificultad puede ir acompañada de un número negativo o positivo, que será empleado como modificador a la tirada de dados, además de cualquier otro que indique el A.J.. Es posible que el oponente realice una maniobra defensiva (esquivar), o que se esté moviendo, por lo que se deberá añadir el modificador que se indique.

Cuando se supera la tirada con éxito se pasará inmediatamente a la fase de daños. En caso de fallarla, será el oponente quien realice la acción que corresponda, ya sea un ataque o la retirada. Si el personaje se enfrenta desarmado a un PNJ que porte un arma, tendrá un modificador negativo de dos (**2**) niveles en su habilidad de combate, pero sólo cuando el jugador declare que su personaje ataca, nunca cuando defienda. Es posible moverse antes de realizar un ataque. La distancia máxima a la que se puede combatir de esta forma es 2 metros.

Sorpresa

Cuando un personaje es atacado desde un lugar fuera de su de ángulo de visión o, simplemente, no puede detectar con sus sentidos el ataque, estará siendo sorprendido. Cuando esto ocurra, el sorprendido perderá automáticamente la iniciativa y el atacante recibirá un +5 a su ataque. Si un personaje posee la ventaja de Sexto Sentido, tendrá derecho a una tirada de PER, venga de donde venga el ataque. La dificultad dependerá de la situación, siendo Normal en un ataque a corta distancia, e Imposible si se trata de un francotirador.



Los "roadster", tan en boga en las películas de agentes, se muestran bastante inútiles a la hora de trabajar correctamente una aventura. Frente a una actuación en ciudad, es preferible utilizar un coche de bajas prestaciones y gran movilidad como un Ford Fiesta, que un BMW-Z3 como el que aparece en la imagen, aunque tal vez algún PJ con rasgo "Presuntuoso" prefiera ser capturado a bordo de este trasto de 2.8 l, y 193 c.v.
La razón es obvia. Ante la saturación de tráfico en las ciudades, la sujección (relativa) a semáforos e intersecciones urbanas, una pequeña bestia como la descrita reaccionaría prácticamente igual que un vehículo de menores prestaciones, sin embargo, la protección que otorga un coche compacto, cerrado por los cuatro costados, ofrece un menor blanco humano que el que plantea un vehículo con carrocería descubierta. Y además, la altura de los bajos en un Ibiza o un Fiesta es bastante mayor que la de este BMW, por lo que si se hace necesario superar algún obstáculo (aceras), la lógica nos dice que con un utilitario podremos hacerlo mejor. Cuestión aparte merece la aplicación de las reglas sobre persecuciones y sus resultados en la aventura. Por último comentar que este Z3 no es sino el hermano pequeño del M que utiliza P. Brosnan en Goldeneye y que desarrolla 320 C.V. de potencia. Por contra, los monovolúmenes que nos ofrece el mercado sí son muy útiles, tanto para llevar material y jugadores, como para emprender una huída.

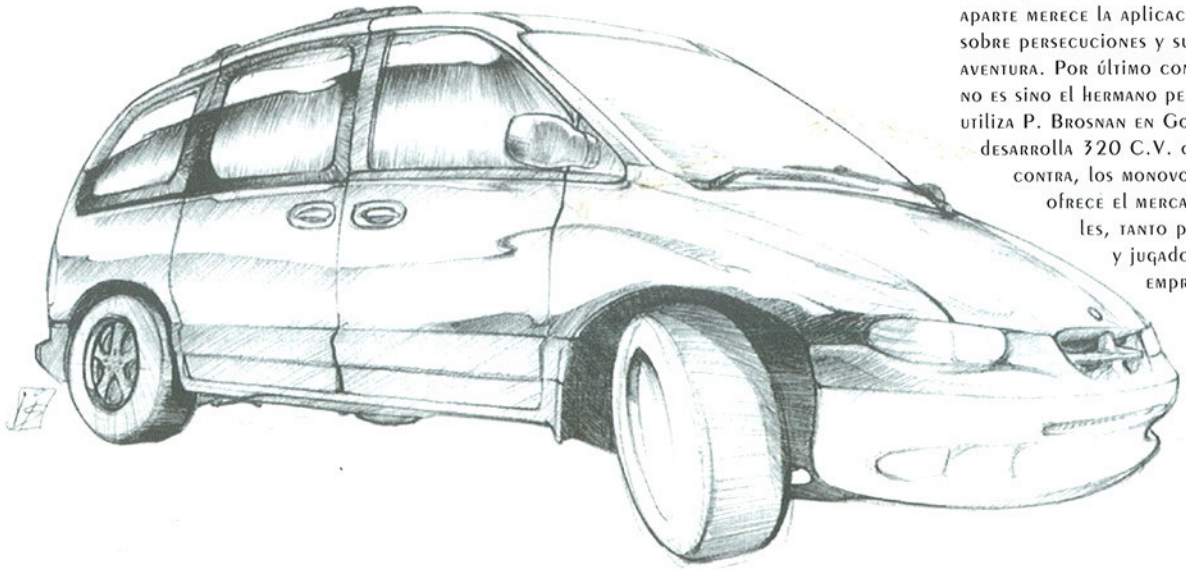


Tabla de Acciones en Combate c/c: Ataques con Armas

Ataque	+10 +9	+8 +7	+6 +5	+4 +3	+2 +1	0	-1 -2	-3 -4	-5 -6	-7 -8	-9 -10	INI	CARACT. MÍNIMA Caract.	DAÑO MÍNIMO POT-	DAÑO MÁXIMO POT+
Barra Hierro	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	FUE3	3D6+3	9D6+3
Botella	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	–	2D6	5D6
Cuchillo Combate	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+1	DES4	3D6	12D6+3
Culata Fusil	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	FUE4	5D6+2	10D6+2
Extintor	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	FUE4	5D6+3	15D6+2
Hacha	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+1	FUE4	4D6+3	15D6+2
Mazo	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	+1	FUE4	2D6+2	12D6+3
Porra	F+2	F+1	F	N+2	N+2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	–	2D6	6D6+2
Tonfa	F+2	F+1	F	N+2	N+2	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-2	DES3	2D6+2	7D6+2

Combate a Larga Distancia

Como ya hemos mencionado, siempre que se empleen armas arrojadizas o que se puedan disparar proyectiles (como las armas de fuego) se considerará combate a larga distancia.

Características de las armas

En la hoja de personaje hay un espacio reservado para anotar las características de las armas de fuego que utilicen los PJs. La información necesaria para rellenar esas casillas se encuentra en la Tabla de Armas de Fuego. Vamos a describir brevemente lo que representa cada una de estas características:

Nombre: La denominación del arma.

Calibre (CAL): En este apartado encontrarás el tipo de munición que utiliza el arma. La munición marca el daño del arma.

Iniciativa (INI): El modificador que, en función del modelo del arma, se aplicará a las tiradas de iniciativa.

Manejo (MAN): Un modificador que se aplica en las tiradas de impacto.

Balas (BAL): La cantidad de cartuchos que puede llevar en su cargador.

Disparos por asalto (DpA): El número máximo de disparos que se puede efectuar con ese arma en un mismo asalto.

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

El Colt Cobra, el más pequeño de los revólveres de la familia "Magnum", es elegido por su facilidad de ocultación y por la potencia del cartucho disparado. Difícilmente se encasquilla y resulta muy útil en combate cerrado al utilizar munición de alto poder de detención. Calibre 357 o 44 Mag., seis balas en tambor y similar en Características a su hermano mayor el "Python".

El alcance efectivo de un arma

Se denomina alcance efectivo de un arma a la distancia máxima a la que es posible disparar con ella contra un blanco y con posibilidades de alcanzarlo. Como ya se vio antes, el nivel de una tirada de impacto depende de la distancia que separa al atacante de su objetivo. Existen en principio cuatro posibilidades: La dificultad será siempre Fácil a Bocajarro, Normal a Corta Distancia, Difícil a Media y Muy Difícil a Larga. Cuando se efectúe un disparo a bocajarro con el cañón del arma en contacto con el cuerpo de la víctima, no existirá posibilidad de fallo.

Modificadores al disparo

La Tabla de Modificadores al Disparo indica los modificadores que se aplicarán al d20 en las tiradas de impacto. Todos los modificadores son acumulativos.

Apuntando

Un personaje puede decidir apuntar cuidadosamente antes de disparar. Para ello, deberá emplear un asalto completo en el que deberá estar quieto, y en el siguiente (y sólo durante ese asalto) el nivel de la tirada bajará en un nivel (**1**).

Cambiando de blanco

Un personaje puede decidir cambiar de blanco en un mismo asalto. Para ello, o bien deja de realizar uno de los disparos (sufriendo un **-2** por el cambio de blanco) o hace todos sus disparos y sufre una penalización de **-5**. La penalización por cambio de blanco es anulada si se sacrifica el disparo para cambiar de blanco.

Recargar

En las características de cada arma se incluye información sobre el número de cartuchos que admite. Por supuesto, cuando se hayan gastado, ese arma no podrá disparar. Recargar un arma que utilice cargador (pistolas automáticas, subfusiles y fusiles) requiere muy poco tiempo, por lo que es posible cambiar el cargador y disparar todos los disparos que permita el DpA de ese arma en un mismo asalto. El primer disparo después de recargar sufrirá un modificador a la tirada de impacto de **-5**. Si se renuncia a uno de los disparos, el modificador será de **-2**.

Si se emplea el asalto completo, en el siguiente asalto no se sufrirán modificadores negativos. Si el arma no puede ser recargada con un cargador, el tiempo que llevará será de cinco asaltos completos, por lo que no podrá realizar ningún disparo.

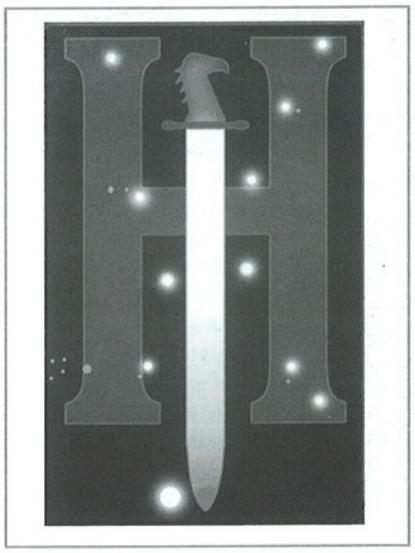
Daños y sus consecuencias

Una vez determinado si sufrimos el impacto del disparo, deberemos calcular el daño que recibimos. El daño de un arma está producido por el tipo de munición que emplea, indicado adecuadamente en la Tabla de municiones.

Todas las municiones poseen las siguientes características:

Nombre: Determina el nombre de la munición.

Potencia (POT): Marca la cantidad de Puntos de Shock mínimos que realiza la munición.



HERACLES, la organización creada por W. Kaufmann ha sido hasta ahora el bastión de la lucha contra el resto de los Servicios M. En la actualidad su capacidad y operativos, si bien se han visto mermados considerablemente tras la crisis sufrida en "Foxtrot en Babilonia", han remozado su estructura ganando en operatividad.

Heridas

El daño que se causa a un personaje en un combate cuerpo a cuerpo utilizando sus manos, o usando las armas cuerpo a cuerpo descritas en la tabla, se establece de diferente forma que para el daño causado por armas de fuego.

Cuando se resuelve el combate C/C, si el personaje ha logrado acertar a su oponente, restará la cantidad obtenida en la tirada de la que le era necesaria para

Tabla de Acciones en Combate c/c: Ataques sin Armas

Ataque	+10 / +9	+8 / +7	+6 / +5	+4 / +3	+2 / +1	0	-1 / -2	-3 / -4	-5 / -6	-7 / -8	-9 / -10	INI	POT
Puñetazo	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	1D6
Patada	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-3	1D6+3
Codazo	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	1D6
Rodillazo	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-1	1D6+2
Cabezazo	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	1D6
Desarmar	–	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	–	-2	–
Estrangular	N+2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	MD-2	MD-3	I	I-1	-6	–

Modificadores al Disparo

-2	Por ser el 1º disparo tras desenfundar
-1	Por cada disparo consecutivo tras el primero
+1	Por usar las dos manos para disparar (A. corta)
-3	Por disparar un subfusil con una sola mano
+1	Si el blanco huye
-5	Si el tirador acaba de recargar el arma
-5	Si el blanco está semioculto
-2	Si se acaba de cambiar de blanco
-5	Combatir de noche o con poca iluminación

Daño por Municiones

Nombre	POT
357 Mag.	8D6+5
38 Sp.	7D6
9mm.	7D6
5.56	11D6
7.62	12D6+5
12	8D6

alcanzarlo. La diferencia será la cantidad de dados de 6 caras (D6) que habrá de tirar para establecer el daño. Si no está armado, sumará su puntuación de FUE a esta cantidad, y si lucha con una arma, añadirá la cantidad de d6 que se indique el la tabla de armas C/C.

El resultado de la tirada de d6 marcará la cantidad de Puntos de Shock que el oponente recibe, tal y como se describe en el apartado de Puntos de Vida y Puntos de Shock.

Los Puntos de Daño (PD)

Así como los Puntos de Shock marcan la capacidad del cuerpo para resistir la agonía del dolor, los Puntos de Daño marcan la capacidad del cuerpo para mantener sus funciones vitales a pesar del estropicio sufrido.

Los Puntos de Daño son igual al 10% de los Puntos de Shock recibidos en el ataque, con un redondeo aritmético, es decir, si la fracción es 4 ó menos, hacia abajo; si es 5 ó más hacia arriba.

Inconsciencia

Cuando un personaje se encuentra herido grave o superior, deberá tratar de sobreponerse a la inconsciencia cada vez que reciba Puntos de Shock. Para evitarla deberá realizar una tirada de FUE con la dificultad marcada por los PS entre 10 (redondeando hacia abajo). Si es superada, el personaje todavía deberá superar el aturdimiento, pero si falla caerá inconsciente durante tantos minutos como la diferencia entre lo que tenía que superar y lo que ha sacado si está herido grave; o en horas si está herido mortalmente.

FUE EN F SI HERIDO L O HERIDO Y EN D SI HERIDO GRAVE O MORTAL.

Otros Daños

Existen otros motivos por los cuales un personaje puede hacerse daño, además del propio de los combates o de los poderes. Mostramos algunos de ellos, que serán ampliados en la Sección Avanzada de Reglas.

Caídas

La gravedad de los daños producidos por una caída es proporcional a la altura desde la que se desplome el personaje. En condiciones normales, un personaje no sufrirá daños por caer desde una altura igual o inferior a dos metros. A partir de dos metros (y en caída libre) la cantidad de daño producido será igual un punto de daño por metro. Independientemente de la altura desde la que caiga (incluso si es inferior a los 2 metros) el jugador deberá tirar tantos d6 como

Arma favorita de todo integrante de grupo armado, militar o civil. El subfusil más famoso de los últimos tiempos, y no es de extrañar, ha reemplazado a la Ingram en popularidad y ha luchado durante las últimas décadas a brazo partido con la otra gran mítica: la UZI. Dispone de cargador de 20 y de 30 cartuchos, y está disponible en todas las versiones imaginables, contando con un gran repertorio de complementos. Calibre 9 mm.

metros caiga, redondeando hacia arriba. El resultado es el número de Puntos de Shock que sufre la persona que cae. De esta manera representamos que en el caso de no recibir excesivo daño o ninguno en el caso de ser inferior a 2 m., el golpe siempre deja secuela en el cuerpo, una secuela representada por los PS recibidos.

Asfixia

Privada de aire respirable, una persona puede aguantar un tiempo equivalente a 1/3 de su fuerza, redondeando hacia abajo, en minutos (mínimo 1); a partir de ahí, comenzará a recibir un punto de daño y 1d6 Puntos de Shock por cada asalto que pase sin oxígeno. Quizás puedes pensar que se puede aguantar la respiración durante más tiempo, pero te sugiero que analices cómo puede afectarte psicológicamente el saber que puedes estar a punto de morir.

La Muerte

Son muchas las formas en las que un personaje puede encontrarse en trance de morir. Alguna será imposible de evitar (la vejez, el disparo de un 44 Magnum en la cara, un precipicio, leer este libro hasta el final...); pero en otras ocasiones existirá la posibilidad de evitarla, pudiendo realizar las oportunas tiradas para salvarse. La razón más frecuente será, de todas formas, la pérdida excesiva de Puntos de Vida. Cuando un personaje obtiene más Puntos de Daño que sus Puntos de Vida morirá. Los personajes en los juegos de rol no son simples humanos o mutantes, sino humanos y mutantes extraordinarios, por lo que, si la situación lo permite, los que se encuentren ante el portal de la muerte podrán realizar una ultima acción, una última hazaña, algo cuyo desarrollo y resultado dependerá más de la interpretación del personaje que de la aplicación estricta de las reglas.

Vida y Curación

Uno de los mayores problemas de sufrir daños es que las heridas producen penalizaciones a las acciones que emprendemos. Por cada 2 Puntos de Daño que tenga nuestro personaje, sufrirá una penalización de -1 a todas sus acciones hasta que se recupere.

Tabla de Modificador por Distancia

Distancia máxima para el uso de un Poder:
Nivel x 10: metros de distancia.
1PB por cada 10 metros más allá de su distancia máxima.

x2	*Si no ve al objetivo pero ~~sabe~~ sospecha su posición en un área de 10m. de Ø.*
x3	*Si no ve al objetivo pero ~~sabe~~ sospecha su posición en un área de 5 m. de Ø.*
x5	*Si realiza un Barrido Energético.*

Tabla de Armas de Fuego

Nombre	Calibre	INI	MAN	BAL	DpA
Revólveres					
Colt Phyton	357 Mag.	3	-1	6	2
S&W M38	38 Sp.	4	1	6	3
Automáticas					
Beretta 92F	9 mm.	7	0	15	3
Browning HP	9 mm.	6	1	15	3
Glock 17	9 mm.	7	1	17	3
Subfusiles					
H&K MP5K	9 mm.	6	3	30	6
Mini UZI	9 mm.	6	1	32	6
CAR 15	5.56	6	0	30	6
Fusiles Asalto					
AKR	5.45	6	2	30	6
FA MAS	5.56	5	1	25	8
Fusiles F.tirador					
FR-F2	7.62	2	2	10	1
SVD Dragunov	7.62	3	2	10	1
Escopetas					
Franchi SPAS 12	12	5	2	7	2
Striker 12	12	5	2	12	3

Tabla de Alcances

Tipo	Dificultad
Bocajarro (-1m.)	*Fácil*
Distancia Corta	*Normal*
Distancia Media	*Difícil*
Distancia Larga	*Muy Difícil*
Dist. Muy Larga	*Imposible*

Pistola clásica donde las haya. La PPK, fabricada por Walther, tiene casi setenta años de historia. La convirtió en estrella el agente 007 a manos de Sean Connery, sustiyutendo la vieja Beretta que había llevado hasta entonces. Corta, manejable, y muy fiable, su calibre actual es de 9 mm. y puede cargar 7 cartuchos.

La primera cura

Una forma de mejorar el estado de salud del personaje herido consiste en realizarle primeros auxilios, poco más que un simple vendaje y cuyo efecto más inmediato será el eliminar 1 punto de daño y 10 Puntos de Shock, además de cortar cualquier hemorragia. Estos primeros auxilios sólo pueden realizarse una vez por combate. Cuidados más profesionales permiten eliminar 1d6 Puntos de Daño adicionales, así como la cifra eliminada multiplicada por 10 en Puntos de Shock.

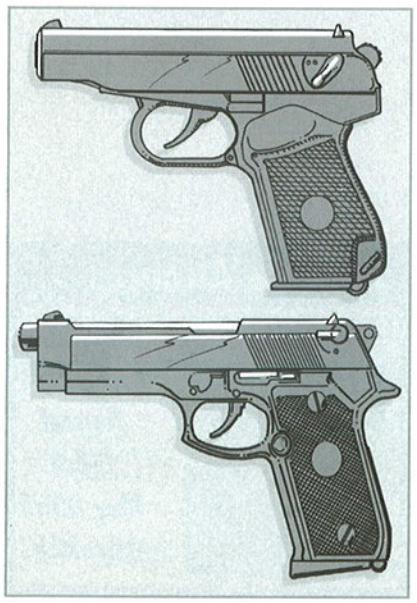
Para realizar esta cura, un médico necesitará al menos 1 hora (el A.J. puede variar esta cifra si lo considera pertinente) por cada paciente, además de un reposo total durante todo ese día. Estos cuidados sólo pueden ofrecerse una vez para el conjunto de las heridas. Si en alguna de las dos tiradas anteriores se obtuviese un pifia, es decir, un 1 directo en el dado, el paciente sufriría un nuevo punto de daño y 10 puntos más de Shock.

Recuperándose día a día

El ritmo normal de curación será de 1 punto de daño y 10 Puntos de Shock al día si se supera una tirada previa de FUE en Fácil. Con cuidados médicos y reposo casi total, no será necesaria la tirada de FUE para recuperar el punto de vida. Si el personaje ha recuperado la totalidad de sus Puntos de Vida, cada día ira reduciendo en 10 los Puntos de Shock hasta que no quede ninguno, pero podrá hacerlo sin necesidad de realizar la oportuna tirada de FUE. Una pifia en esta tirada hará que el herido empeore, recibiendo un nuevo punto de daño y 10 Puntos de Shock.

Los daños producidos por el combate sin armas curan a una velocidad mucho mayor que las producidas por otros tipos de ataques. Un personaje recuperará 2 Puntos de Daño y 20 de shock al día sin necesidad de ninguna tirada de FUE, con un bono de 1 punto de daño y 10 Puntos de Shock más si está atendido médicamente.

Dos armas ya clásicas utilizadas por los agentes de los dos bandos de la guerra fría. Arriba la Makarov, que jubiló a la Tula Tokarev TT-33, y abajo la Beretta 92-F sustituta del famoso Colt 1.911.



Persecuciones

Las persecuciones a pie no son más que carreras a plena velocidad en las que uno o más personajes intentan atrapar a otro u otros personajes. Cada turno, cada uno de los contendientes realizará una tirada sobre su habilidad de Correr en Normal. Con cada fallo restaremos un punto a FUE. El primero en llegar a 0, será el que se agote antes y sea capturado si es el perseguido, o se le escapen si es quien perseguía.

Estos puntos de FUE se recuperarán a razón de uno por cada 5 minutos de descanso.

Poderes Mutantes

La mayoría de los personajes con los que se jugarán aventuras en MUTANTES G2 serán mutantes. Los personajes de MG2 son especiales. Poseen poderes que les permiten realizar acciones fuera de lo común. Son capaces de leer el pensamiento, mover objetos, hacerse invisibles o controlar la voluntad de otros personajes.

Para realizar tan extraordinarias acciones, utilizan la Bioenergía moldeándola a voluntad para causar los efectos que quieren. En esta sección vamos a explicar de manera sencilla cómo se emplean estos poderes y cómo afectan al entorno de los personajes que los utilicen. En la Sección de Reglamento Avanzado, se explica con más detalle el funcionamientos de estos poderes y, por supuesto, los pasos a seguir para confeccionar un personaje con mutaciones.

Los nuevos PNJs, los auténticos G2, no tienen por qué tener este fiero aspecto, aunque puede que esta imagen no esté demasiado lejos de lo que se cuece en el interior de los laboratorios de Kisinov o Boulder.

Bioenergía

La Bioenergía (BE) es la fuerza que permite a los mutantes emplear sus poderes. Está presente en todos los seres vivos, incluyendo animales y plantas. Algunos científicos la asocian a la bioelectricidad, otros al bioplasma, campos electrobiológicos y otros mecanismos del organismo.

Una disminución en esta Bioenergía puede estar asociada a algún tipo de dolencia, pero hasta ahora, los científicos nunca se habían encontrado con seres que poseyesen esta energía en altas concentraciones y no podían sospechar lo que esto significaba, hasta que descubrieron a los mutantes. Sus mecanismos aún no están esclarecidos por completo y, por lo tanto, la causa de que los mutantes sean capaces de manipular la Bioenergía para producir tan extraordinarios poderes no está clara. Lo que sí es evidente para otros es lo que estos seres suponen para sus propias estrategias y las posibilidades de usar a un lector mental en una conferencia internacional con jefes de estado de otro país.

Los personajes mutantes son capaces de manipular la bioenergía para lograr unos efectos. Efectos que son llamados **poderes**. En principio, todos los mutantes son capaces de utilizar todos los poderes que se describen, el límite viene dado por su conocimiento en el empleo de ese poder, y por la gran cantidad de BE que supone el manipular poderes que se desconocen. Vamos a ir paso a paso describiendo sólo los poderes que se van a poder ser utilizados con los personajes "pregenerados" que presentamos en la aventura de iniciación. En la sec-

Modificadores por Exceso

Exceso	Mod.
1-3	-2
4-6	-4
7-9	-6
10-12	-8
13-15	-10
16-18	-12
9-21	-14
22-24	-16
25-27	-18
28-30	-20
31-33	-22
34-36	-24
37-39	-26
40-42	-28
43-45	-30
46-48	-32
49-50	-34
51+	-36

Efectos Transitorios

D20	Resultado
-19 o menos	Coma
-17 a -18	Inconsciencia
-15 a -16	Hemorragia Grave
-13 a -14	Hemorragia Seria
-11 a -12	Hemorragia Leve
-9 a -10	Convulsión Grave
-7 a -8	Convulsión Seria
-5 a -6	Convulsión leve
-3 a -4	Agotamiento Grave
-1 a -2	Agotamiento Serio
0	Agotamiento Leve

ción avanzada se encuentran todos los poderes que los mutantes pueden usar en este mundo secreto y cruel.

Uso de los Poderes

Cuando se desee que el personaje realice una acción utilizando sus poderes mutantes, el jugador deberá seguir unos pasos precisos para que ese poder tenga un resultado adecuado. El orden es importante y deberán seguirse tal y como están indicados. Cuando un mutante quiere emplear su poder, no puede hacer nada más que concentrarse, siendo por tanto imposible realizar ninguna acción. Un personaje en esta situación perderá todo contacto con la realidad. Si alguien perturba su concentración el poder no llegará atener efecto, pero los puntos de BE se perderán sin hacer ningún efecto, y el mutante sufrirá las consecuencias de un exceso de BE.

1. El jugador tomará el coste de gasto de BE por asalto marcado en la descripción del poder.

2. Comprobará la distancia a la que se encuentra el PJ-objetivo, el área a afectar, o el objeto a manipular, y aplicar los mods. de coste de BE correspondientes.

3. Si el PJ-objetivo dispone de una tirada de resistencia mental, el mutante podrá usar los Puntos de BE que desee, hasta un máximo de 5, para dificultar dicha tirada. La tirada de resistencia mental deberá efectuarla el A.J. en secreto. Si el PJ-objetivo no dispone de tirada de resistencia mental, o no se está afectando a una persona, este punto se deberá pasar por alto.

4. El jugador decidirá en este momento si desea emplear toda la BE en el mismo asalto, aunque la duración del poder sea en varios, o prefiere usarla asalto por asalto.

5. Al principio del siguiente asalto el poder tendrá efecto, siempre y cuando la tirada de resistencia mental del PJ-objetivo no halla tenido éxito.

6. El jugador anotará en la casilla de Bioequilibrio (BEQ), el total de los puntos de BE gastados en ese asalto. Si superan el límite de tolerancia marcado, deberá hacer las tiradas correspondientes en las tablas de Efectos Transitorios.

Nivel de los Poderes

Cada poder tiene marcada una cifra que es su nivel. El nivel representa, además de la distancia máxima a la que se puede utilizar un poder, el número de asaltos que se puede utilizar sin que se sufran los efectos secundarios enunciados en la descripción, además de los indicados en la tabla de efectos transitorios si se rebasa el límite de Bioequilibrio.

Efectos Secundarios

Todos los poderes, al final de su descripción, indican una serie de Efectos Secundarios que podrá sufrir el personaje en caso de cumplirse la siguiente condición: si durante el uso de su poder, el mutante supera en nº de asaltos la cifra que marca su nivel, aplicará (después de que el poder tenga efecto) los modificadores que indiquen los Efectos secundarios del poder en cuestión. Todos los modificadores se aplican a las tiradas correspondientes de las habilidades englobadas bajo la característica afectada.

Cuándo gastar la Bioenergía

¿Qué diferencia hay entre gastar los puntos de BE de una sola vez o repartidos entre varios asaltos? Muy sencillo. El nivel de la mutación indica la cantidad de BE que puede gastar sin sufrir serios trastornos, por lo que los personajes con niveles bajos se pueden ver obligados a repartir el gasto de BE para realizar algunas acciones. Por otra parte, si todos los puntos se gastan en un mismo asalto el

PJ-objetivo sólo tendrá derecho a una tirada de resistencia mental, y el personaje mutante no estará tanto tiempo concentrado e indefenso.

Tiradas de Resistencia Mental

La tirada de Resistencia mental habrán de hacerla todos aquellos PJs que estén siendo atacados con Lectura Mental y Lectura Emocional. La tirada representa la resistencia natural del cerebro humano, no un intento consciente y deliberado de evitar los efectos de un poder. Por el hecho de realizar una tirada de defensa, un personaje no tiene porqué saber que un mutante está empleando sus poderes contra él. Por eso la tirada de defensa la ha de realizar el A.J. en secreto. La tirada de resistencia mental se realizará bajo la VOL a una dificultad de Muy Difícil. Cada punto de BE gastado por el mutante para dificultar la tirada supondrá un -1 a la misma, siempre hasta un máximo de -5 (1 PBE = -1 Tirada Resistencia. Max. -5).

Modificadores por Distancia

La distancia máxima a la que se puede emplear un poder mutante es igual al nivel de la mutación de quien lo emplee, multiplicado por 10 en metros (Nivel x 10 m.= Distancia). Más allá de estas distancias, el coste de BE se establecerá en base a los siguientes modificadores: Cuando el mutante no puede ver al objetivo, debe afinar su poder hacia un área específica, lo que significa que cuanta mayor precisión quiera obtener, mayor será el coste de BE. Puede suponer la posición aproximada del PJ-objetivo gracias a alguien que está observando mientras él se concentra, por medio de los sistema de vigilancia o, simplemente, sospecha que se encuentra en ese lugar. Si la persona a la que intenta afectar no está en el lugar, la BE se perderá igualmente. Si hay alguna otra persona que no sea la que el mutante desea afectar, el poder tendrá efecto igualmente sobre esa persona.

Barrido Energético

Es una peligrosísima técnica que se utiliza cuando un mutante no puede ver a su objetivo ni puede calcular su posición. Lo que hace es saturar con su poder un área determinada esperando alcanzar al objetivo. Intenta afectar a todo el área circundante a ese objetivo, como un vehículo, un apartamento o un almacén. No se puede realizar un Barrido Energético al aire libre. Por supuesto, el gasto de BE es exagerado y afectará a todo el que se encuentre en el área. La tirada de resistencia mental que deban realizar los personajes que se vean atrapados en una zona de Barrido, tendrá un modificador a su favor de +3.

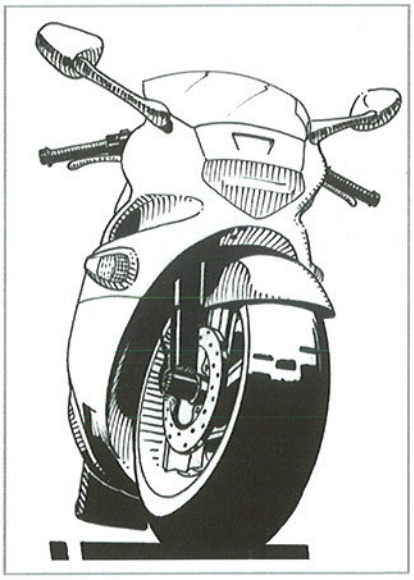
Cuando un mutante utiliza un Barrido Energético, cae inconsciente tras haberlo usado, después de haber aplicado los correspondientes trastornos temporales. Estará inconsciente tantos turnos como puntos de BE haya utilizado, padeciendo cuando despierte un modificador de -4 a todas sus acciones tanto tiempo como el que se haya pasado inconsciente.

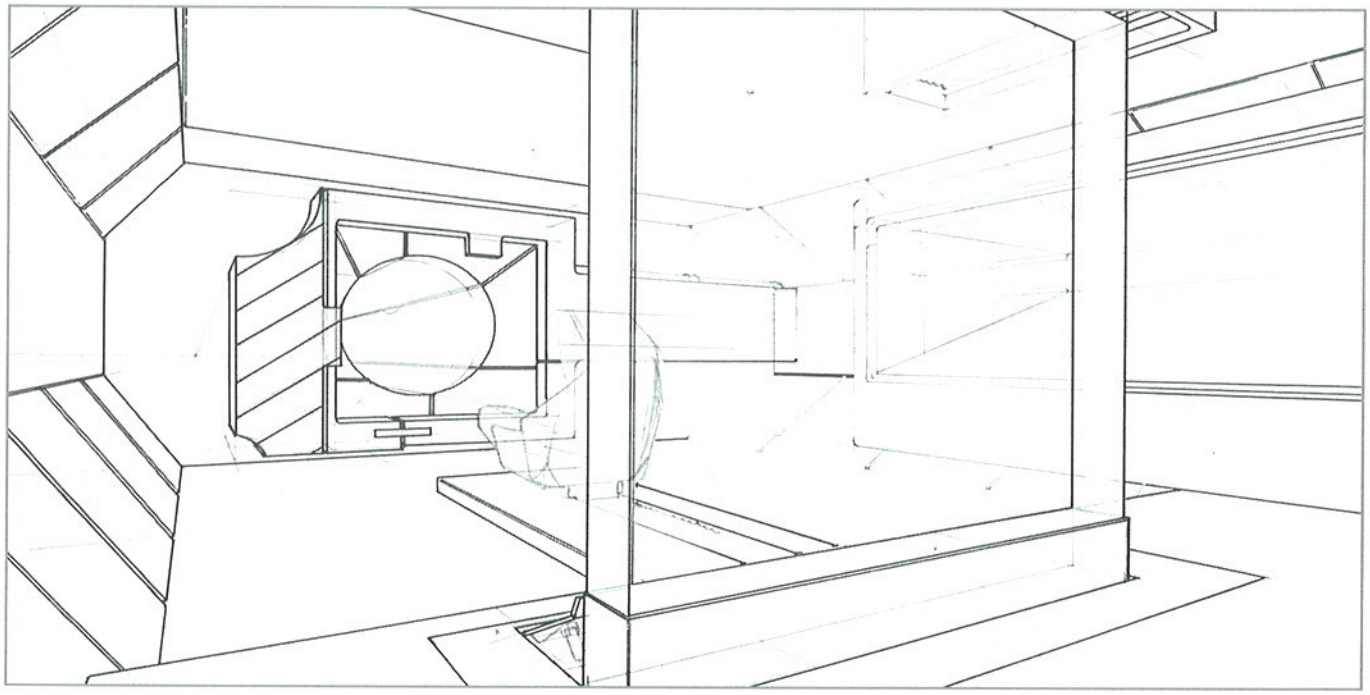
Bioequilibrio

El Bioequilibrio (BEQ) es la medida de resistencia de los mutantes al uso de sus poderes. Sus cuerpos no están capacitados para resistir el exceso de BE más que por un tiempo limitado, si no quieren sufrir graves daños. Sin embargo, la capacidad de resistencia no es igual en todos ellos, habrá algunos que serán capaces de resistir largos períodos de tiempo usando grandes cantidades de BE, y otros que se agotarán por una simple lectura emocional. En la casilla del BEQ, hay una cifra que marcará la tolerancia a la BE. Cuando el PJ supere ese límite, tal y como se describe en Uso de Poderes, deberá realizar las tiradas de Efectos Transitorios con los modificadores correspondientes por la cantidad de PBE que haya superado su cifra de BEQ, y ver el resultado en la tabla. Todos estos trastornos son acumulativos a los que se describan en los poderes como efectos secundarios.

Cualquier cosa que se pueda decir del GOC, resultará poca. Dependiente del ejército israelí –fuerzas aéreas–, trabajan cuando es necesario para el MOSSAD en misiones que difícilmente se pueden describir.
Ciertamente son los halcones de los Servicios M, rápidos, ágiles, quirúrgicos...

Las motos de gran cilindrada merecerían un capítulo aparte por su buena adecuación a las características propias de una aventura de acción.





El aspecto gráfico es muy importante para conseguir una auténtica ambientación. El equipo que ha desarrollado MUTANTES G2 así lo ha entendido. Ilustraciones como ésta que pretenden trasladar hasta el lector la sensación de aséptica limpieza que puede dominar un laboratorio secreto de un Servicio M cualquiera.

Recuperando el Bioequilibrio

Cuando el mutante hace uso de sus poderes, anota en la casilla de BEQ los puntos de Bioenergía que ha gastado. Si supera el límite, se verá afectado por los trastornos descritos anteriormente. El estado ideal de BEQ es cero, y la forma de que esto suceda es descansar. Por cada hora que duerma el mutante, podrá eliminar un 10% de los puntos de BEQ. De esta forma, para volver al nivel inicial si ha dormido durante 10 horas, dejando a parte el descanso que deba seguir por los efectos transitorios.

Si duerme menos de 10 horas, sólo eliminará los puntos de BEQ correspondientes a cada fracción de 60 minutos completa. Si el personaje no puede dormir, pero puede descansar en un lugar tranquilo y seguro sin que se vea amenazado, eliminará un 5% de los puntos de BEQ por cada hora. Durante ese tiempo no podrá realizar ningún ejercicio.

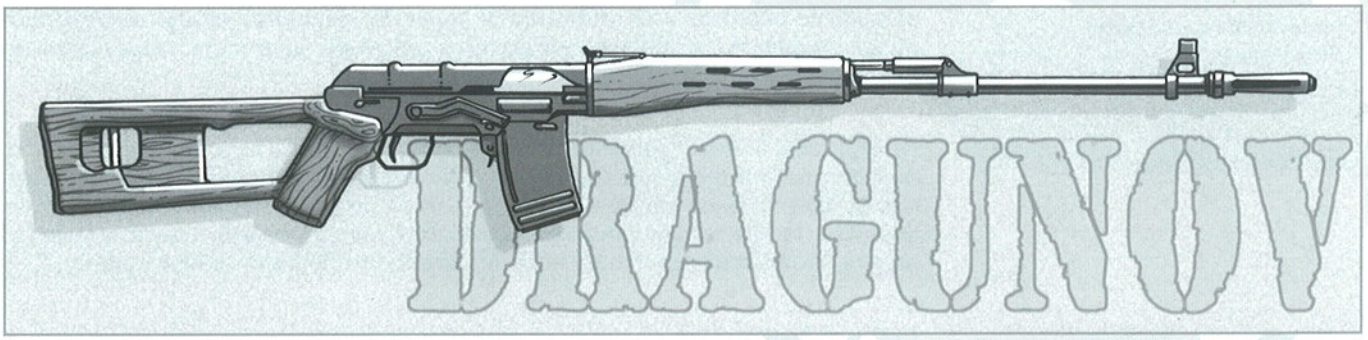
Resultados de la Tabla de Efectos Transitorios

(0) Agotamiento Leve: El efecto no va más allá de un agotamiento físico que le provoca un modificador de -1 a todas las acciones que dependan de FUE, DES y PER durante tantos turnos como asaltos haya estado usando el poder.

(-1 a -2) Agotamiento Serio: El abuso le provoca al mutante un estado de agotamiento que se traduce en un modificador de -3 a todas las acciones que dependan de FUE, DES y PER durante tantos turnos como asaltos multiplicado por 2 haya estado usando el poder.

(-3 a -4) Agotamiento Grave: El abuso se traduce en un modificador de -5 a todas las acciones que dependan de FUE, DES y PER durante tantos turnos como asaltos multiplicado por 2 haya estado usando el poder.

(-5 a -6) Convulsiones Leves: El mutante se ve presa de nerviosismo que le penaliza con -2 a cualquier acción de DES, PER y CAR durante tantos turnos



Aunque voluminoso (1.225 mm.), pesado (4,3 Kgs.), y muy criticado, el Dragunov SVD es uno de los mejores rifles de paqueo del mundo. Utiliza 7,62 x 54R del Pacto de Varsovia en una petaca de 10 cartuchos.

como asaltos haya estado usando el poder. Cuando pase se le aplicarán los efectos de Agotamiento Leve.

(-7 a -8) Convulsiones Serias: Las convulsiones provocan una penalización de -3 a cualquier acción de FUE, DES PER y CAR, durante tantos turnos como asaltos multiplicado por 2 haya estado usando el poder. Cuando pasen estos efectos se le aplicarán los de Agotamiento Serio.

(-9 a -10) Convulsiones Graves: El mutante perderá control sobre sí mismo durante 15 asaltos (1/2 turno), similar a una ataque de epilepsia aunque permanecerá consciente. Después sufrirá -5 a cualquier acción durante tantos turnos como asaltos haya usado el poder.

(-11 a -12) Hemorragias Leves: El mutante perderá sangre en forma de hemorragias de nariz y oídos, haciéndole perder 2 PV automáticamente, provocándole una jaqueca que se traduce en una modificador de -2 en las acciones de PER, INT y CAR, durante tantos turnos como asaltos haya estado usando el poder.

(-13 a -14) Hemorragias Serias: El mutante empezará a sangrar en abundancia por nariz, oídos y vomitará sangre, provocándole la pérdida inmediata de 4 PV. Si el mutante no cae inconsciente por la pérdida de PV, sufrirá una penalización de -3 a todas sus acciones durante tantos turnos como asaltos multiplicado por 2, haya estado usando el poder.

(-15 a -16) Hemorragias Graves: No sólo sangrará por nariz, oídos y vomitará entrañas, algunas venas cercanas a la epidermis reventarán, haciéndole sangrar por brazos y rostro. Perderá de inmediato 5 PV y 1 más por cada turno que esté sin atención médica (también se le puede atender con Primeros Auxilios). Si no cae inconsciente, sufrirá una penalización de -5 a todas sus acciones durante tantos turnos como asaltos multiplicado por 4, haya estado usando el poder.

(-17 a -18) Inconsciencia: El mutante quedará inconsciente durante tantos turnos como asaltos multiplicado por 4 haya estado usando el poder. Cuando despierte, tendrá una penalización de -5 a todas las acciones hasta que pueda descansar durante 24 horas.

(-19 o menos) Coma: El mutante entrará en coma y deberá ser atendido médicamente, o morirá al cabo de un número de turnos igual a su FUE. Cuando sea ingresado deberá estar inactivo un número de horas como asaltos multiplicado por 4, haya estado usando el poder.

Poderes Mutantes

Bilocación

Con este poder, el mutante es capaz de proyectar una imagen de sí mismo a distancia. La imagen será inmaterial pero actuará de la misma forma en que lo haga

Blindajes para vehículos: Sistemas de protección que pueden amparar la totalidad o parte del vehículo, incluyendo cristales y neumáticos. No modifica las Características (sólo la EST) pues en todo "blindado" se sobredimensiona la capacidad del motor, la resistencia del chasis y la capacidad de frenado y maniobravilidad (dirección asistida). Sólo viable en los vehículos de gran cilindrada.

- Coste: 2 PBE x a. x Proyección.
- Mod. Distancia: SI
- Varios: SI
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

el mutante mientras esté utilizando el poder. Si el mutante agarra un objeto, la imagen realizará los mismos movimientos y el objeto aparecerá en las manos de la imagen.

Ejemplo: Un mutante proyecta su imagen mientras tiene algo en las manos, y la imagen aparecerá con ese objeto. Si lo tira al suelo, su imagen también lo hará, con la diferencia de que el objeto que tenía la imagen desaparecerá tan pronto deje de estar en contacto con las manos. Si el mutante se agacha y lo recoge, la imagen también se agachará y el objeto aparecerá de nuevo en las manos.

- Coste: 2 PBE x a. x PJ-objetivo.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -2 INT Tantos t. x a.

Lectura Emocional

Con este poder, un mutante es capaz de percibir todas las emociones que embargan al PJ-objetivo, aunque éste lo disimule como el mejor de los actores. Permite averiguar si el PJ está sorprendido, atemorizado, indiferente o agresivo con el mutante que maneja la Lectura emocional, o con las circunstancias que le rodean, pudiendo emplear esa información para convencerle mejor o sonsacarle.

- Coste: 3 PBE x a. x PJ-objetivo
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -3 INT Tantos t. x a.

Lectura Mental

El mutante es capaz de percibir los pensamientos que tiene en al mente en un momento determinado el PJ-objetivo elegido, pero sólo conocerá los pensamientos que le pasan por la cabeza en ese asalto (2 segundos), pero no podrá acceder a los que ya haya tenido, ni a informaciones almacenadas en su cerebro.

Viaje Astral

El mutante traslada su conciencia completamente a otro lugar, por medio de una presencia astral. Su conciencia está en el cuerpo astral, y no tiene control sobre su cuerpo físico. Es inmaterial y capaz de pasar a través de cualquier objeto. No puede ser observada ni sentida por nadie. Lo que vea y sienta mientras está en una proyección astral, podrá describirlo a la vuelta de su "viaje".

- Coste: 3 PBE x 5 a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: -4 FUE, tantos t. x a.

Puede desplazarse con entera libertad flotando en el aire a la altura que desee el mutante. La velocidad máxima es de 100 Km. por sg. Mientras un mutante realiza un viaje astral, su cuerpo físico permanecerá inconsciente en el lugar en el que empezó a concentrarse para emplear su poder. Sólo podrá hacer una acción: gastar Bioenergía para proseguir su viaje. No llegará a percibir nada de lo que suceda donde se encuentre su organismo físico, quedando totalmente indefenso. El mutante deberá conocer el lugar al que desea "viajar". Para regresar no deberá más que concentrarse en su cuerpo, y aparecerá instantáneamente sobre el cuerpo del mutante, y realizará un "aterrizaje" hasta integrarse de nuevo con el cuerpo y despertar así del trance.

Campo de Fuerza

- Coste: 2 PBE x 2 m. Ø + (2 PBE x a.)
- Varios Obj.: NO
- Mod. Distancia: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: -4 FUE, tantos t. x a.

Crea una esfera cuyo centro estará en la cabeza del mutante. Esta esfera es un campo que no podrá ser atravesado por ningún objeto, sólo por gases. Es transparente pero visible (brilla con una tonalidad azul). Si tiene un diámetro mayor que la altura del personaje, se adaptará a la forma del suelo, de modo que los pies del mutante siempre estarán sobre el suelo. Todas las personas que estén en el interior del campo estarán a salvo de los ataques del exterior, aunque no serán inmunes a los gases tóxicos ni a los poderes mutantes. El campo de fuerza se moverá a medida que se mueva el mutante que lo ha creado y funciona a todos

los efectos como si sus paredes fuesen perfectamente sólidas, tanto para los que se encuentran en su interior como para los que puedan verla desde fuera. Si hay algún objeto que quede en parte dentro del campo y en parte fuera, cuando se cree, el campo se adaptará perfectamente a la forma del objeto.

Control Mecánico

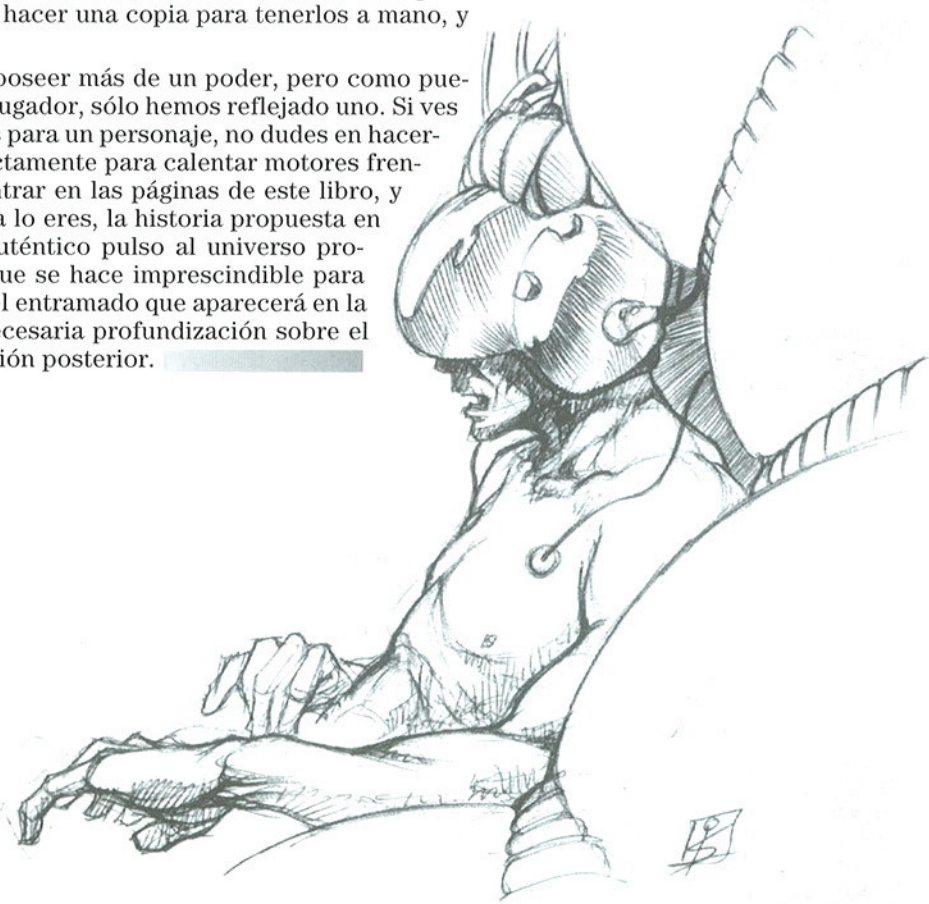
El mutante es capaz de manipular piezas mecánicas sin tocarlas. Deberá saber como funciona el mecanismo que desea manipular, o el coste de BE será el doble.

Los personajes dotados de este poder pueden llegar a manipular mecanismos sin tocarlos, tal y como lo harían si pudiesen acceder a ellos y dispusiesen de todas las herramientas necesarias. No servirá de nada si se emplea sobre aparatos electrónicos (por ejemplo, sólo influirá en las partes mecánicas de un ordenador). Con este poder se puede poner en marcha una máquina, arreglarla ni no funcionaba porque una pieza estaba mal colocada (si la reparación obligase a cambiar alguna pieza por otra nueva, no servirá de nada), o activar un mecanismo. El personaje que emplee este poder deberá comprender el funcionamiento de la máquina en cuestión para ser capaz de actuar sobre ella correctamente.

- Coste: 2 PBE x a.; x 2 sin Habilidad.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Estos son los poderes que van a ser utilizados por los jugadores, y sus personajes, en la aventura introductoria. Conviene repasarlos si se advierte alguna dificultad, por lo que sería interesante hacer una copia para tenerlos a mano, y consultarlos de forma rápida.

Algunos de los personajes pueden poseer más de un poder, pero como puede apreciarse en la Hoja de Personaje Jugador, sólo hemos reflejado uno. Si ves necesario repetir alguno de los poderes para un personaje, no dudes en hacerlo. "Ruleta Rusa" nos va a servir perfectamente para calentar motores frente a lo que más adelante podrás encontrar en las páginas de este libro, y ejercitarte como Arbitro de Juego.Si ya lo eres, la historia propuesta en esta aventura te permitirá tomar el auténtico pulso al universo propuesto en MUTANTES G2, elemento que se hace imprescindible para adentrarse en los oscuros recovecos del entramado que aparecerá en la zona del background, así como a la necesaria profundización sobre el Sistema de Juego y su correcta utilización posterior.



Interior de un enclave "Bolta CCR-2"; el sujeto de estudio es estimulado para descubrir los Fractales en los que trabaja. Fundación Kaufmann dispone de dos de estas máquinas inventadas por el Dtor. Shelynski para el G.K.

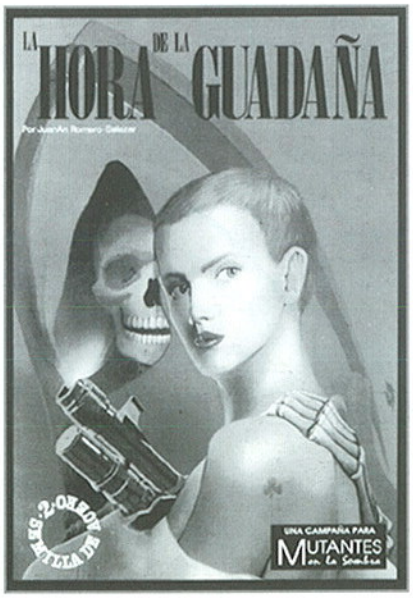
Si quieres engañar a tus enemigos, primero engaña a tus amigos. (Anónimo)

Ruleta Rusa
(aventura introductoria)

Patriot Games (B.S.O.). J. Horner
Tema Bombtrack (In extremis). Rage Against The Machine

ESTE módulo esta pensado para ser jugado por un grupo de personajes mutantes no superior a 6 integrantes. Los personajes pertenecen a un equipo de intervención del DET (Dispositivo Especial Tango), afincado en París y al cual se le encomienda la misión de rescatar a un grupo de rehenes que se encuentran en manos de una célula mafiosa, de origen ruso. Cuando los jugadores piensen que todo ha terminado, o que la cosa va viento en popa, entrarán en juego un par de factores con los que no contarán: el Bureau Mirage y el Grupo de Kisinov, además de hallarse en medio de un campo de pruebas del Ejército del Aire francés.

El primer módulo para MUTANTES EN LA SOMBRA fue "Hijos de Chernobyl", pero hasta la llegada de la trilogía de "Semilla de Acero" la cosa no tenía una consistencia sólida. El mundo creado por Juan Antonio Romero Salazar para su campaña introducía elementos novedosos que permitirían a los PJs adentrarse en los tortuosos entresijos del universo de las confabulaciones mundiales. La aventura estaba por fin servida.



Antecedentes

En la madrugada del 7 al 8 de septiembre de 1996, el agregado de la embajada rusa en París (Anton Shalinov) y otros cinco miembros del cuerpo diplomático ruso, son secuestrados por un comando mafioso de la extinta URSS, dirigido por Vladimir Khokov, que fuera miembro del Grupo de Kalinin y que ahora trabaja por libre intentando labrarse un futuro estable ayudándose de sus contactos y conocimientos.

Khokov secuestró al embajador sabiendo que éste era importante para el departamento de exteriores ruso, a la vez que para el GK, ya que sólo él y otras dos personas más saben del emplazamiento de una base subterránea en algún lugar de la meseta siberiana, donde se prepara a los G2. Como quiera que Khokov no podía perpetrar el golpe solo y además no contaba con fondos y/o ayudas para el desarrollo de éste, contactó con un grupo mafioso de Kiev para que le proporcionara los elementos que necesitaba a cambio de ciertos códigos que el gobierno ruso le daría como pago por el secuestro.

Por supuesto Khokov no deseaba los códigos para nada, y tampoco pretendía cedérselos a la familia mafiosa, en realidad sólo realizó el secuestro para conseguir hacer desaparecer a Shalinov y entregárselo al Bureau Mirage francés a cambio de una nueva identidad y recursos necesarios para poder vivir en algún lugar apartado. El BM conseguiría así interrogar a Shalinov de manera no oficial y obtener la localización exacta de la base, para poder mantenerla vigilada con los satélites meteorológicos a los que tiene acceso.

Cuando el secuestro se encontraba ya consumado, Khokov informó al Departamento de Exteriores de la situación y de cuáles eran sus condiciones:

En 24 horas los códigos deberían publicarse en forma de números telefónicos codificados, repartidos en 6 periódicos europeos, y camuflados bajo el aspecto de anuncios clasificados.

Si no, los seis agregados rusos serían ejecutados.

Por supuesto Exteriores ruso no cree la milonga de la ejecución de Shalinov; de hecho tiene una teoría sobre lo que piensa hacer Khokov con él y esta además es acertada. Exteriores no puede mandar a su propio equipo a Francia, mucho menos hablar con el GK, ya que este ejecutaría a Shalinov sin pensárselo dos veces, por lo que contacta con Heracles-Francia, para que rescaten a Shalinov a cambio de una sustanciosa suma de dinero y de un armisticio en tierras rusas

para sus agentes. Por supuesto se oculta la verdadera identidad de Shalinov como número tres del GK. Heracles aceptó y comenzó a preparar a su equipo para asaltar el lugar donde se encuentran los rehenes.

Un solo dato iba a dar al traste con la operación; el GK ha sabido –a través de una filtración en Exteriores– del secuestro, ha interrogado a los mafiosos en Kiev utilizando sus poco católicos métodos, y ha enviado a 5 agentes acompañados de un G2, para ejecutar a Shalinov. A su vez, el grupo del BM intentará sacar a Shalinov del lugar donde se encuentra secuestrado mientras que el grupo de Heracles intenta hacer lo propio.

Exposición

Una llamada telefónica a las 5:00 horas de la mañana del 8 de septiembre, levantará a los PJs. de su camas en el ocaso de una lluviosa noche Parisina. La voz telefónica dará a conocer el código apropiado (se necesita una segadora) para que los personajes identifiquen la llamada como de la Fundación, y tras ello anunciará, con voz firme y ciertamente ronca, lo siguiente: "Rue Chapelle, nº6, 5º Izqda, dentro de 25 minutos. No llamen, discreción absoluta".

Es evidente que tus jugadores ya sabrán quiénes son sus PJs. y de qué madera están hechos, por lo que imagino que al de 25 minutos irán llegando uno por uno al lugar de la cita. Todos los PJs. se conocen, por lo que si llegan puntualmente es muy probable que se encuentren en las inmediaciones del lugar.

Cuando suban al quinto piso –ya sea por separado o juntos–, la puerta del 5ºIzqda. se abrirá mostrando un hall tristemente decorado con dos individuos en su interior que pueden reconocer como agentes de Heracles en Francia, muy probablemente amigos suyos. Si les preguntan por la llamada, afirmarán no saber nada, sólo que tenían órdenes de montar una ballena (término acuñado por Heracles para denominar un piso franco). Tras 3 minutos de espera, harán acto de presencia seis individuos ataviados con monos de trabajo y maletas de la compañía del gas, que comenzarán a montar en el salón una pequeña sala de conferencias, valiéndose de los muebles y del material que han traído. En 2 minutos, tendrán montado una sala de actos con tarima, pantalla de proyecciones, proyector y un grupo de sillas igual al número de PJs., mas una. Momentos después, un individuo con traje negro, de corte diplomático y gafas graduadas, de unos cuarenta años, entrará en la habitación acompañado de otro sujeto de más edad, algo mas bajito y con un maletín blindado encadenado a su muñeca. El nombre del primer sujeto es Alexis Djorkaeff (viejo instructor de los PJs.) y el del segundo es Pascual Merrer, su adjunto. Los dos son bien conocidos por los PJs. Después de que los otros presentes abandonen la habitación, Djorkaeff que ha ocupado el lugar tras la tarima, pedirá a los PJs. que se sienten a la vez que Merrer reparte unas carpetas de color marrón, sin indicativo alguno, en las que se encuentran las fotografías de dos hombres y unos cuantos papeles mecanografiados.

Djorkaeff comenzará a hablar:

– "Señores les he hecho venir debido a un asunto de grave importancia, como todos Vds. ya me conocen, y saben de mi poca predisposición a la charlatanería, empezaré a relatar la situación sin miramientos. ¡Pascual, por favor!"

En este momento Merrer introducirá una primera diapositiva en el proyector y en la pantalla aparecerá el rostro arrugado de un hombre de unos 60 años. Djorkaeff continuará:

– "Anton Shalinov, diplomático ruso en Francia, secuestrado hace dos horas por un comando mafioso ruso". Una segunda diapositiva aparecerá en la panta-

LOCALIZACIONES

ALDEA: Instalación más grande que una "Ballena", preparada para descanso, tratamiento de heridos, interrogatorio, espera de evacuaciones y lugar donde se hacen las últimas preparaciones antes de una operación.

ARCO IRIS: País tranquilo para realizar operaciones gracias a la escasa o nula competencia de su gobierno (obviando Servicios M).

BALLENA: Refugio o piso franco preparado para múltiples tareas, dispuesto por la Sección de Cobertura del DET.

COCINA: Lugar acondicionado especialmente para "hornear", preferentemente en el interior de una Jaula Tokio.

COLMENA: País clasificado como peligroso por la eficacia de sus cuerpos de seguridad (obviando Servicios M).

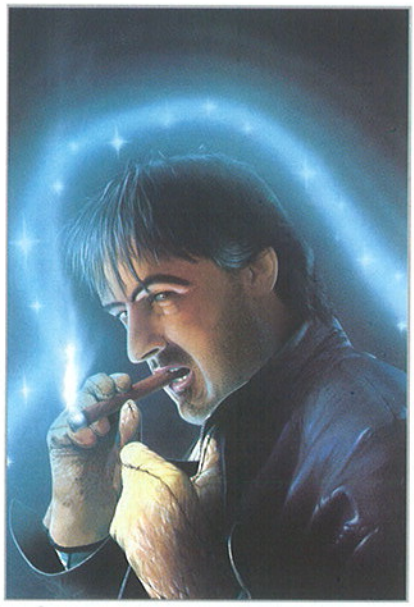
MADRIGUERA: Lugar donde se almacena y prepara equipo, instalados por la Sección de Suministro de Heracles.

MAZMORRA: Jaula Tokio.

SOMBRILLA: Nombre coloquial del dpto. de contrainformación, dependiente de la Central de Información Teseo.

ZULU: País calificado como "crítico" por diversas causas (dictaduras, conflictos civiles, fronterizos o de guerra abierta...)

Sería conveniente que te estudiaras un poco lo que tiene que decir el tal Alexis Djorkaeff, ya que queda muy mal eso de estar mirando continuamente los apuntes o el libro cada vez que tengas que dirigirte a tus jugadores.



Para elaborar un módulo jugable es imprescindible disponer de una historia desarrollada tanto en su contenido como en su forma. Es conveniente repartir las escenas importantes de forma y manera que la trama vaya ganando en intensidad según se avanza. Hay que elaborar también a los PNJs., dándoles forma y dominando en lo posible sus interpretaciones, recordando que es mejor no utilizar el trabajo preparado que encontrarse sin nada que decirle a un jugador cuando su personaje se enfrenta a este PNJ. En cuanto a la decoración general, lo mismo. Por último hay que preparar la adecuación del sistema de juego a los requerimientos de la historia, y tratar por todos lo medios de controlarlo todo. Un poco de música y listo. ¡A jugar!

lla, mientras el hombre que está sobre la tarima devuelve la mirada a los PJs.

– "Vladimir Khokov, ex-agente ruso del GK. Ha secuestrado al agregado diplomático y a otros cinco miembros de la embajada hace dos horas, ayudado por un comando mafioso ruso. Sus condiciones son que en 24 horas se hagan públicos, repartidos en la prensa europea y camuflados bajo el aspecto de números de teléfono de anuncios clasificados, los códigos para armar cinco cabezas nucleares tipo AS-15". Lo dirá con cierto tono de gravedad en su voz, pero sin que en su rostro se refleje sentimiento alguno. Tras una pequeña pausa continuará:

– "Por supuesto exteriores ruso no puede permitir que los conocimientos que este individuo posée se hagan públicos, pero mucho menos pueden conceder los códigos de lanzamiento a las mafias".

– "Exteriores ha contactado con Heracles-Francia para que rescate a los rehenes y acabe con Khokov".

– "No me pregunten por qué Rusia no manda a su propio equipo, no lo sé. Evidentemente para actuar con autonomía aquí, en Francia, debería anunciar al Gobierno francés el por qué de la situación, y no creo que a Chirac le haga mucha gracia saber que una familia mafiosa tiene en su poder cinco cabezas nucleares, a falta de unos códigos identificables con un rastreo informático".

– "¿Tienen alguna pregunta al respecto?"

En este punto Merrer pondrá otra diapositiva en el proyector y en pantalla aparecerá un mapa de la zona del este francés. Djorkaeff contestará a las preguntas que se le hagan de manera puntual y concisa.

•No sabe nada acerca de la importancia de Shalinov para los servicios de inteligencia rusos o franceses, y piensa que exteriores ruso ya habrá puesto a trabajar a sus hombres en Kiev para la localización de las cabezas.

•Khokov fue uno de los más brillantes agentes del KGB soviético, hasta ingresar en el GK, donde también puso su granito de arena, pero de manera mas modesta. Durante el golpe de estado desapareció sin dejar rastro. Se pensó que pudiera haber pedido asilo político en EE.UU., pero después del golpe, esa teoría ha quedado fuera de lugar.

•Khokov mantiene secuestrados a los rehenes en una fábrica de ladrillos abandonada en las inmediaciones de Togny, pueblo al sureste de Chalons. Su misión es rescatar a Shalinov vivo, y a poder ser al resto de rehenes, pero estos son objetivos secundarios. En 24 horas Khokov, que es un lector mental de primer orden, habrá sacado toda la información que necesite de Shalinov y ya no le hará falta, por lo que lo ejecutará.

•Esta bien claro que a Khokov le importan una mierda los códigos, seguramente habrá utilizado a los mafiosos debido a la incapacidad con la que cuenta para realizar el secuestro en solitario. La información que puede sacarle a Shalinov es variada, desde listas de agentes a proyectos militares, económicos, políticos y sociales para los próximos años en Rusia, pasando por los propios códigos.

•Evidentemente, si encuentran a Shalinov muerto, su objetivo principal entonces será la eliminación sistemática de todos los integrantes del comando mafioso, y por supuesto la de Khokov.

Merrer volverá a trastear con el proyector y en pantalla aparecerá lo que parece ser una imagen vía satélite en infrarrojos. Según Djorkaeff, en la imagen se muestra el polígono industrial en el que se encuentran los secuestrados y sus captores.

•Los satélites de observación a los que tenemos acceso, son de carácter meteorológico y debido a la borrasca que sacude el país en estos días, las fotografías

tomadas son poco nítidas y por tanto inútiles para nuestros fines. Como quiera que el secuestro se ha producido hace sólo unas dos horas, y que exteriores ruso ha contactado con nosotros hace sólo tres cuartos de hora, no hemos podido recabar mas información sobre el polígono industrial donde tienen secuestrados a los rehenes, así que tendrán que improvisar sobre la marcha.

Mientras Djorkaeff sigue hablando, los PJs. podrán percatarse de que Merrer consulta continuamente su reloj; parece nervioso por algo.

•Una vez lleguen allí, Vd. (se dirigirá a aquel PJ. que posea el poder de Viaje Astral) deberá realizar un reconocimiento de la fábrica utilizando sus capacidades especiales, para averiguar dónde se encuentran los rehenes, a partir de aquí deberán trazar un plan de acción que permita desempeñar la operación consiguiendo los objetivos principales de la misión...

– "Vds. han sido reclutados para esta misión por la ventaja que supone sus notables habilidades para este tipo de trabajo, combinado con sus digamos «poderes»".

Djorkaeff realizará una mueca de clara desaprobación. Los personajes podrán recordar que al sujeto que les habla, no le gustaba confiar en los "poderes" para el desempeño de estas misiones, lo que da una idea de lo desesperada de la situación.

Djorkaeff tomará aire, para seguir hablando mientras ordena su carpeta.

– "Los objetivos son: eliminación de Khokov y puesta a salvo del cónsul ruso y a poder ser de sus subordinados".

El adjunto de Djorkaeff se adelantará para ofrecer a los personajes otra carpeta con las documentaciones falsas que deberán utilizar en caso de ser detenidos por las fuerzas del orden; así como las llaves de un vehículo y un número de tarjetas de crédito (American Express) igual al de personajes. Cada tarjeta de crédito tiene un fondo de veinte mil francos (500.000 pesetas), además se les proporcionarán otros 500 francos para los gastos corrientes, gasolina, bocadillos, y esas cosas.

Pueden utilizar las tarjetas a su antojo, pero más tarde deben justificar los gastos realizados, por escrito. Adviérteles antes de nada.

– "Si tienen algún problema del tipo que sea, deberán arreglárselas solos, la Fundación no arriesgará ni un solo hombre más en esta operación. Si tienen éxito en el rescate de Shalinov, deberán traerle a este piso en un plazo no superior a 48 horas".

– "Abajo les espera una furgoneta Chrysler Voyager azul, con todo el equipo necesario, así como un mapa de carreteras con la ruta trazada. A 1,5 Kms. de la fábrica se encuentra una granja a medio derruir, que puede servirles como lugar de operaciones. Si van a realizar cualquier cosa en el pueblo que se encuentra cerca de la fábrica, sean discretos. Estoy seguro de que saben que si son apresados por la Gendarmería, la Fundación negará saber nada de Vds. Que tengan buena suerte".

Djorkaeff y Merrer saldrán de la habitación sin más. Si los personajes bajan a la calle, encontrarán aparcada a pocos metros del portal la furgoneta que mencionó Djorkaeff. Los cristales están ahumados, y parece practicamente nueva.

Trayecto

Con una tirada exitosa de conducir en fácil, los PJs. podrán ponerse en dirección a Chalons, ciudad al este de París en unos quince minutos. La carretera que lleva hasta esta ciudad es de clase nacional, por lo que si los personajes no come-

OPERACIONES

AJUSTE: Intervención médica a agentes heridos.
ASEDIO: misiones encomendadas a una "Mantis", para no dejar pistas.
BAILE DE DISFRACES: Operación organizada por un Servicio M para capturar a un mutante.
CICLON: Asalto a piso franco o refugio enemigo, dejando pruebas.
CONCIERTO: Reunión de un grupo de agentes con sus superiores para recibir órdenes para una misión.
DAR EL CHUPETE: Operación realizada por las "comadronas", para neutralizar los refuerzos a un equipo enemigo de manera silenciosa.
DUENDE: Operación a cargo de las unidades de élite del DET, en las que prima la velocidad, la contundencia... y el anonimato.
ECLIPSE: Operación de seguridad interna para el "retiro" de personal peligroso.
ENGRASAR: Operación previa a la mayoría de las misiones, que consiste en recoger información del objetivo.
ESTAR DE RECREO: Destino permanente en primera línea.
FREIR: Dar a un agente su bautismo de fuego, en una operación de alto riesgo.
HORNEAR: Interrogatorio de un agente enemigo.
JERICO: Operación de búsqueda y destrucción, realizado por la SOE del DET.
OVEJA NEGRA: Operación secreta de las que no hay constancia documental.
SACAR A BAILAR: Operación preparada para despistar a una Servicio M y permitir que otro equipo cumpla una misión especialmente delicada.
SUBASTA: Operación de rescate de agente en dificultades.
TAMIZAR: Operación de cebo para capturar a un equipo enemigo.
VERBENA: Misión muy peligrosa.

Insignia del equipo de intervención del D.E.T. francés en el que están integrados los PJs de los Jugadores.

ten locuras, no deberías requerirles más tiradas de conducción, ya que la travesía es muy relajada. Mientras un PJ. conduce, el resto puede ir comprobando el material que se encuentra en un arcón de plástico situado en la parte trasera de la furgoneta, compuesto de los siguientes artículos: subfusiles MP-5 A5, pistolas Glock 17, un fusil de francotirador FR-F2, dos escopetas Franchi SPAS 12, abundante munición para todas estas armas, monos de nómex negros, pasamontañas negros de tres aberturas, botas de suela antideslizante, gafas de visión nocturna, prismáticos, arneses de escalada, cuerda, ganchos, fundas para las armas y la munición, silenciadores para los subfusiles, las pistolas y el rifle; mira intensificadora para el rifle, cuchillos de hoja negra mate, máscaras antigás, rodilleras y coderas, radios intercom y una radio de campaña. Todo ello bien distribuido en mochilas. Si vas a utilizar el sistema avanzado de reglamentación, puedes añadir equipo especial del capitulo Top Gun, pero eres libre de limitar el uso de explosivos o de chalecos, cascos antibalas, miras láser, gases, etc...

En el mapa de carreteras de la guantera viene señalada la ruta a seguir, así como dónde hacer un alto para comer. Recordemos que el plazo dado por Khokov es de 24 horas, y que este empezaba a las 5:00 AM y que si los personajes han salido inmediatamente, ahora serán las 8:00 o 9:00 de la mañana; hay tiempo de sobra.

Si a los personajes se les ocurre escuchar la radio, podrán oir las noticias de la mañana.

Escucha la radio o la televisión algún día de estos y quedate con algunas noticias, las entremezclas y metes de por medio, la noticia de una reciente explosión en un almacén de piezas mecánicas en Kiev.

El GK después de interrogar a los mafiosos, ha volado el lugar para no dejar pistas, así mismo, a la vez que un equipo se encuentra de camino a la fábrica, otro está ya tras la pista de las cabezas nucleares. Eficientes estos chicos.

La noticia acabará de llegar a la redacción de la radio en concreto, por lo que lo único que saben es que en la explosión han muerto varias personas, que el explosivo utilizado era de gran tamaño y que las autoridades rusas (uy!, ucranianas perdón) vinculan el almacén al tráfico ilegal de piezas militares, por lo que se piensa que pueda tratarse de un ajuste de cuentas entre mafias. Por ahora nadie ha asumido la autoría del atentado.

El viaje hasta Chalons durará unas 3 horas siguiendo la carretera nacional 33. Los personajes pueden decidir tomar algo aquí, o proseguir hasta Togny por una carretera secundaria. El viaje hasta el pueblo dura una media hora más.

El pueblo se encuentra flanqueado por un río en cuyas estribaciones al sur se encuentra la fábrica (a unos 2 kms.). Tendrá alrededor de 30.000 habitantes, y combina ese estilo de arquitectura medio alemana y francesa. Si los personajes no han comido nada, pueden hacerlo ahora, de paso que preguntan por la fábrica y se dan una breve vuelta por el pueblo. Si preguntan acerca de gente poco habitual por el pueblo, nadie afirmará haber visto nada fuera de lo común, salvo el paso de un grupo de helicópteros a baja altura a una hora muy temprana, pero esto no es extraordinario ya que hay una base militar en las inmediaciones del pueblo. Esto será todo un inconveniente en el futuro, pero ya habrá tiempo de llegar a eso.

¡¡Control!!

Cuando los personajes lleven 1/4 de hora de camino, atravesando zonas boscosas, se encontrarán frente a un control militar, al girar una curva. Si al PJ. que conduce se le ocurre hacer alguna temeridad –girar bruscamente o saltárselo–, los militares reaccionarán de la siguiente manera: darán el alto y seguirán a la furgoneta con los jeeps, para preguntar al conductor el por qué de la brusca maniobra que ha realizado, después registrarán la furgoneta (caso de que el vehículo desande el camino andado). O simplemente se pondrán a disparar como locos si la furgoneta se salta el control destrozando la inútil barrera colocada en el medio de la carretera

En realidad esto sólo es un pequeño contratiempo para que nuestros jugadores se coman un poco la cabeza, hasta el final del módulo las maniobras militares no tendrán relevancia alguna. Aunque quizá me pase de relevante al final.

Si los personajes son inteligentes, y no se saltan el control (no hay por qué hacerlo, ¿o no?), un soldado bien fornido e igualmente pertrechado, se acercará hasta su posición, y sin pedir documentación alguna, ni preguntar nada, simplemente dirá:

– "Lo siento señores tendrán que dar marcha atrás, nos encontramos de maniobras y la zona se halla cerrada al tráfico civil".

Vaya lata...

Pues menudo problema, parece ser que habrá que ir campo a través. Como quiera que la zona es boscosa, lo mejor que pueden hacer tus personajes es cargarse las mochilas a los hombros y continuar por el bosque, evitando los grupos militares.

Unos kilómetros atrás, han cruzado unas urbanizaciones con un excelente parking; quizás sea un sitio adecuado para dejar los vehículos. Haz mención a ello si tus jugadores no se encuentran dispuestos a continuar a pie.

Hasta que no lleven un buen rato de caminata por el bosque, los personajes no se toparán con nadie, tal vez sólo sean sorprendidos por algún sonido de rotor ocasional, o por alguna interferencia en la radio (si es que llevan alguna encendida).

Deberías pedir alguna tirada de sigilo a tus personajes mientras se muevan por el bosque (3 ó 4). Eres tú el que elige si los personajes deben ser descubiertos o no por los equipos de soldados que pululan por los alrededores. Estos equipos simplemente vagan de un lugar a otro sin realizar ningún tipo de maniobra de combate, tampoco se les ha dado la orden de patrullar, únicamente de moverse de un punto a otro. En caso de encontrarse con algún excursionista, tienen orden de detenerle y escoltarle amablemente hasta fuera del recinto. Si descubren a los PJs. paseando por el recinto, únicamente les preguntarán qué hacen allí. Los personajes deberían realizar alguna tirada de teatro, charlatanería o algo similar en un nivel fácil para convencer al sargento de que se han perdido, o de que son simples excursionistas. Sin embargo, si los personajes son sorprendidos por un equipo en clara actitud sospechosa (reptando por el suelo, escondidos o semicamuflados), o con algún aparato impropio de un excursionista (radio militar, subfusiles, etc...) no solamente no se conformarán con darles el alto y escoltarles, sino que les encañonarán, y si al sargento no le gustan mucho las respuestas que le den, pueden hasta detenerlos.

Si los Pjs son avistados completamente pertrechados como un equipo antiterrorista, ninguna patrulla se interpondrá en su camino. Cualquier sargento o infante que les vea, no hará nada para detenerles, temiendo entorpecer algún "entrenamiento" de un supuesto «grupo especial del ejército», pero más tarde informará a sus superiores de lo que ha visto. Como quiera que para cuando se puedan tomar medidas en el asunto los personajes se encontrarán ya muy lejos de allí no tiene mucha importancia. Evidentemente si los personajes comienzan a disparar, el equipo contra el que se estén enfrentando devolverá el fuego, pero siempre cuando se haya percatado de la situación. Si los personajes empiezan a disparar como enajenados la patrulla no se dará cuenta de que la cosa va en serio, hasta que no se produzca la primera baja o hasta que no se den cuenta de que la munición que utilizan los PJs. es real. Una vez se decidan a disparar, los personajes lo tienen un poco crudo: las patrullas están compuestos por 8 infantes, 1 cabo y 1 sargento, armados con Fa-Mas. Si se produce el tiroteo, los infantes que queden vivos informarán a sus superiores en un período no superior a 2 horas; estos, evidentemente, tomarán la resolución de retirar a todos sus equipos de la zona y tratarán de acabar con las maniobras de infantería para batir la zona bus-

El Bureau Mirage depende del Gobierno francés, y goza de plena cobertura del ejército y de la gendarmería. Sus tácticas, y el equipo de que dispone los sitúan en la élite de los Servicios M. Actuaciones como la destrucción del "Rainbow Warrior", o el apoyo que desarrollan en los ambientes mutantes de la zona islámica de Sudán o en los árabes de Palestina y Argelia, hablan por sí solos de su ánimo expansionista.

TERMINOS

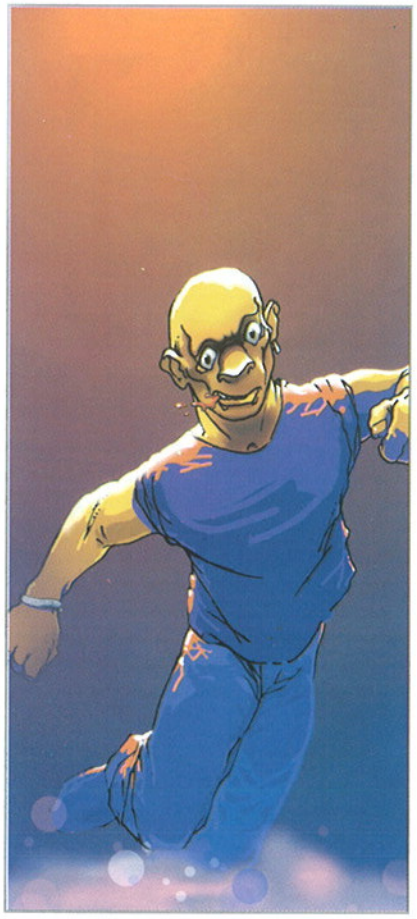
DESCALZO: Agente de Heracles que carece de arma y la necesita.

FLOR DE LOTO: En un expediente, indicativo de que el agente ha realizado operaciones Eclipse.

FURGONETA MAL APARCADA: Un equipo de Heracles aislado en un entorno hostil.

NECESITO UN CANGURO ESTA NOCHE: Expresión para contactar con cualquier sede de Heracles.

REPARTO DE GOLOSINAS: Asignación de misiones a los agentes.



Un hombre corre. Huye de un laboratorio en un lugar perdido de la Europa central; tras él los focos iluminan una trayectoria que difícilmente concluirá.

cando a los agresores. Pero esto no se producirá hasta después de las 20:00 horas y el rastreo sólo llegará hasta 2 kms. al norte de la fábrica, por lo que a los personajes no tiene por que cogerles de por medio. Otra cosa es salir de allí, primero hay que entrar en la fábrica para luego preocuparse por salir.

En situación

Después de un par de horas dando vueltas por el bosque (te recomiendo alguna tirada de orientación para saber si se pierden, o no), aunque puedes alargar el tiempo si lo deseas, llegarán a los lindes. Hará como 1/4 de hora que no habrán visto u oído a ninguna patrulla, lo que hace pensar que quizás hayan salido ya del recinto de maniobras (ho, ho, ho..!). A lo lejos, en medio de un descampado cuadrado de 2 kms. de lado se observa una granja, un poco mas lejos se ve lo que parece una fábrica.

– "Parece ser que ya hemos llegado". Pueden comentar.

Calculo que los PJs. llegarán a las inmediaciones de la granja mas o menos a las 16:00 horas, si no se han entretenido demasiado, claro está. La granja tiene un aspecto sucio y polvoriento, cuando no asqueroso. Adyacente a la granja se encuentra un granero semiderruído y junto a este último, lo que parece ser un cobertizo con una techumbre tan ruinosa como la de la propia granja.

A unos 20 mts. del edificio encontramos una considerable cantidad de maleza y mala hierba. Esta, (la maleza, ¡oño!) tiene una altura de metro y medio, y si los personajes no andan con ojo por donde pisan, pueden dar algún tropezón, o similar zurriagazo en las partes nobles con los restos de la podrida valla que circunda la granja.

La puerta de la casa se vendrá abajo antes de tocarla siquiera. Dentro de la granja se respira a humedad y a polvo. La mayoría de las paredes de la planta baja están derribadas, así como parte del suelo del primer piso; el conjunto se mantiene en pie gracias a varias columnas de piedra que surgen en los cimientos del subsuelo. El propio suelo de la granja es de piedra, por lo que no hay por qué preocuparse de la posibilidad de precipitarse al sótano. Hay dos ventanas que miran hacia el sur, desde las cuales se divisa la fábrica. Pueden aprovechar ahora para preparar el material tranquilamente, todavía no hay razón para preocuparse por los militares, y todavía cuentan con unas doce horas de tiempo. Una vez cómodos, lo mas normal es que echen un vistazo a la fábrica ayudados por los prismáticos. La visión mostrará una estructura horizontal compuesta de varios edificios y una muralla de piedra que rodea todo el complejo y que tiene una altura de unos seis metros, rematada por otra valla de dos metros más.

En la zona norte del polígono en el plano se encuentra el edificio principal (nº1), con una chimenea grande, dos secundarias para el intercambio de calor y una superestructura de hierros y pasarelas enroñecidos. Pegado a este edificio en la pared oeste se encuentra el edificio de la administración de la empresa (nº2). Tiene tres pisos de altura y esta completamente acristalado por los cuatro costados, aunque pocas de las ventanas se encuentran enteras. Frente a este tenemos los muelles de carga (nº3), que no es más que una tejabana de poca altura que cubre unos grandes diques donde antaño se cargaban las mercancías que fabricaba la empresa. Dos edificios (nº4) que se encuentran al lado de los muelles de carga y que no son mas que dos pequeñas naves industriales que servían de almacén, y que se encuentran vacías de cualquier cosa de interés, salvo algunos ladrillos. El edificio anexo a la administración (nº5) se encuentra en la pared este del polígono, en este lugar se encontraban las viviendas de los guardias y porteros de la fábrica. Escombros sin ningún interés (nº6) y la puerta principal de entrada (nº7), compuesta de dos paneles metálicos que pivotan sobre unas

bisagras y se mueven ayudados por unas ruedecitas en sus extremos. Estas puertas se encuentran entreabiertas y son las que utilizarán los hombres del BM para entrar (sí, sí, para entrar. Ya te explicaré).

Dos tiradas de Percepción en Normal que debes requerir al jugador cuyo PJ. esté observando (si son varios, pues a todos los que miren) permitirá descubrir a dos hombres sobre el tejado del edificio de administración y a otros dos en una pasarela de mantenimiento que rodea a una de la chimeneas, si la tirada ha sido lo suficientemente exitosa, puedes añadir también que parecen estar armados. Una tirada de Tácticas en Normal puede hacer ver que las dos parejas se encuentran en un ángulo de visión nulo entre ellas. Cualquiera de las dos parejas no se daría cuenta de lo que le pasa a la otra de no ser por el sonido, ya que tienen varios obstáculos que impiden la visión entre sí. Esto puede significar que: o no son muy profesionales (extraño con Khokov al mando) o que tienen radios para comunicar su estado cada cierto tiempo.

Si encuentran la frecuencia, (para esto necesitarán una tirada de Transmisiones en Difícil) escucharán que cada 15 minutos, un individuo que se hace llamar "control" solicita a seis hombres denominados "puesto" (más su número: del 1 al 6) un breve informe sobre su situación; que siempre es el mismo:

– "Sin novedad control".

Bueno pues ya tienen cierta información sobre los secuestradores:

•Están divididos en seis grupos y un puesto de mando.

•Emiten cada quince minutos un informe sobre su estado. Lo que deja un margen de acción muy grande.

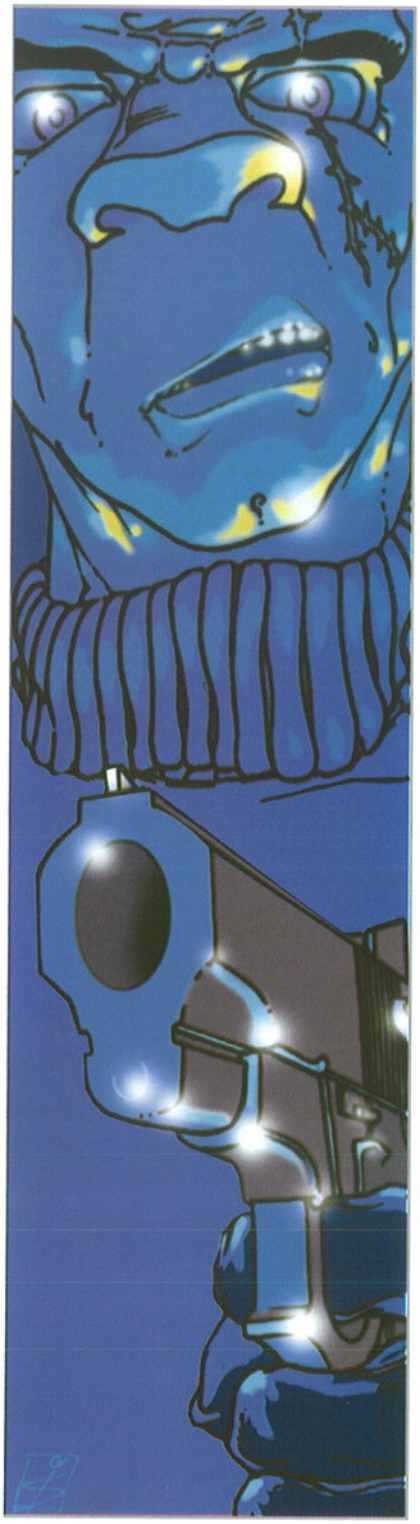
•No hay lugar a dudas de que son rusos. Los PJs. no entenderán nada si no superan una tirada en Normal en Idioma extranjero: ruso.

A lo que íbamos. Si los personajes siguen las instrucciones que les dio Djorkaeff en París, lo mas lógico sería pensar que realizarán una exploración del polígono utilizando el poder "viaje astral". Utilizando las reglas sobre poderes mutan-

No desperdicies nunca las posibilidades que pueden rendirte los propios jugadores, aprovechar al máximo las circunstancias que puedan ir surgiendo a lo largo de la aventura forma parte de tu labor como Arbitro de Juego, más importante, si cabe, que tratar de acabarla por todos los medios.

Dependiendo de lo bien que le haya salido la tirada al jugador, puedes darle toda la información que creas necesaria. Lo de la radio puede venir bien para que empiecen a buscar la frecuencia que pueden estar utilizando los secuestradores.

Situación de la granja desde la que habrán de actuar los PJs, y la fábrica en donde están Khokov y Shalinov, junto a los mafiosos. Arriba se encuentra Togny, y las zonas oscuras muestran las carreteras .



tes no creo que tengas ningún problema a la hora de arbitrar este momento de la partida. Solo tendrás que ir describiendo los lugares que recorre el "espíritu" del personaje en cuestión.

Una vez se encuentre dentro del polígono puedes describirle los edificios que el muro no dejaba ver desde la granja, los muelles de carga, dónde se encuentran otros dos hombres, los almacenes y los escombros.

La fábrica se encuentra en un estado deplorable. El edificio matriz con sus calderas y moldes, se encuentra flanqueado por una estructura metálica compuesta por pasarelas y dos escaleras que llegan hasta el suelo. Dentro del propio edificio encontramos tres gigantescos hornos, así como moldes donde presumiblemente se elaboraban los ladrillos. Aparte de un montón de escombros no hay nada más de interés. Los almacenes como ya he dicho son enormes edificios faltos de interés en su interior. El edificio de administración esta administrado (válgame la redundancia) en sus plantas primera y segunda, por un pasillo central que lo recorre de un lado a otro en las susodichas plantas. De este pasillo central parten otros dos pasillos secundarios que llevan a un complejo de oficinas. Las escaleras se encuentran en el centro del edificio. La planta baja esta compuesta de un hall-recibidor de unos 120 metros cuadrados, con una recepción donde se encuentran apostados otros dos secuestradores. Los ascensores que llevan hasta las plantas superiores se encuentran a la izquierda del hall y las escaleras a la derecha. Según se entra por la puerta del patio (hay otra puerta exterior en el lado oeste del edificio) podemos ver un ancho y corto pasillo que se bifurca más allá de la recepción, y de una sala de exposiciones que se encuentra paralela a la citada recepción en el otro lado del mencionado pasillo. Estas bifurcaciones van a dar a un grupo de puertas tanto a derecha como a izquierda, que conducen a seis despachos. El más grande de estos está situado al fondo a izquierda, es el que encierra a los rehenes, junto a Khokov y a otro guardia.

En el edificio con el numero cinco, se encuentra otro guardia apostado en la ventana del segundo piso. Puede ser localizado desde la granja si los personajes realizan una observación mas exhaustiva con los prismáticos, eso sí, con una tirada de Percepción en Difícil. Este edificio esta estructurado como si hubiese albergado viviendas en un pasado.

En el mapa del polígono podrás encontrar dónde se encuentra la otra pareja de secuestradores. Esta situada fuera del recinto, justo delante de la puerta principal.

El personaje que realice la exploración, podrá observar que los secuestradores están armados con subfusiles AKR, y que cada uno de ellos lleva una radio en forma de walkie-talkie.

A partir de aquí tus jugadores son los que deben decidir cómo se lo montan sus personajes para entrar en la fábrica y rescatar a los rehenes.

Infiltración y Eliminación.

Como ya te he dicho a partir de aquí estás un poco solo. Me seria imposible describirte aquí cuales son todas las posibles Tácticas que se pueden utilizar para entrar en el recinto, y tampoco puedo ponerte una especifica, puesto que tus jugadores (me imagino) no serán estúpidos, y querrán hacer algo por si solos. Elaborar un buen plan puede ser tan divertido como realizarlo, y sobre todo sienta muy bien que además los planes salgan bien (me suena esta frase). Por tanto me voy a limitar a comentarte las reacciones de los guardias y de Khokov durante el asalto, así como a darte alguna idea que puedes pasar a tus jugadores a cambio de alguna correcta y exitosa tirada de Tácticas o Inteligencia.

Supongo que ya te habrás dado cuenta de que la mayor ventaja con la que cuentan los Pjs, es la sorpresa. Los guardias se encuentran repartidos en unas posiciones que los hacen muy vulnerables a cualquier tipo de ataque, y que no podrían repeler un buen asalto si son debidamente sorprendidos. Quizás el problema más grande para los PJs. sea el desplazarse hasta la fábrica. Desde la granja hasta el polígono hay una llanura de unos 700 metros y casi llegando al polígono un pequeño riachuelo que puede retrasar a los Pjs lo suficiente como para ser avistados desde la chimenea. Si crees que son demasiadas complicaciones, puedes hacer aparecer una oportuna y densa neblina que facilite el camino hasta el polígono. El riachuelo apenas tiene cuatro metros de anchura por uno de profundidad, por lo que no supondrá un obstáculo de no ser por la cantidad de mierda que flota en el mismo.

Lo ideal seria empezar por conseguir información sobre los secuestradores. Me refiero a la radio, claro está. Si a tus personajes no se les ha ocurrido la idea anteriormente, puedes pedir tiradas de Inteligencia para que se den cuenta de ello. Una vez hallan conseguido la frecuencia de los secuestradores, sabrán ya los períodos que transcurren entre cada comunicación, y a partir de esta información trazar un plan de acción. Además puedes añadir alguna interferencia de los aparatos de radio militares que se encuentran por la zona. Deja caer algún mensajito como: "afirmativo, perímetro despejado" o "el polígono industrial esta libre" etc... más para confundir a tus jugadores que para interferir en la operación. Tampoco sueltes ninguna información muy gorda, no vaya a ser que se huelan lo del bombardeo y me jorobes la escena del final. De todas maneras en ningún caso podrán interferir la onda de radio del ejército; esta codificada y se necesita algo más que unas buenas tiradas en Transmisiones, algo así como un decodificador militar, y no creo que los Pjs cuenten con ninguno.

Si el PJ que ha realizado el viaje astral, logra una tirada de Inteligencia en Normal, puedes hacerles un bocetillo del mapa del polígono con las situaciones de los guardias que ha visto, y siempre en función de las zonas que haya recorrido, para que se guíen de alguna manera a la hora de planear el asalto.

Deja a tus personajes que desarrollen el plan por si solos, pero si les ves muy perdidos, siempre les puedes pedir alguna tirada de Tácticas, para concederles ideas como la de apostar un francotirador. Un francotirador puede ser muy útil a la hora de proporcionar cobertura, y mucho más aún si además se queda con la radio militar y proporciona información por radio de los últimos mensajes que se han pasado los secuestradores o de cambios en sus posiciones. Deberías recordarles que sus poderes mutantes son una clara ventaja sobre los hombres de Khokov. Lo más probable es que estos últimos no tengan ni idea de lo que es un mutie.

Los hombres de Khokov, no son profesionales ni mucho menos, el principal problema para los PJs. se producirá cuando ya tengan a Shalinov en su poder. La entrada al lugar no debería resultar muy dificultosa, si los captores no se dan cuenta hasta demasiado tarde de la eliminación de sus compañeros, y si además los PJs. saben –gracias al viaje astral– la posición de todos ellos, las cosas deberían resultar muy fáciles. De todas maneras si se produce algún disparo, Khokov lo oirá desde el interior del edificio de administración, y lo primero que hará sera eliminar al guardia que se encuentra con él para evitar que ejecute a los rehenes. Más tarde, ejecutará a los cinco agregados de la embajada, dejando sólo con vida a Shalinov, que es el único que le interesa. Khokov piensa que la movida que se esta montando fuera está siendo ocasionada por sus amigos del BM, pero esta muy equivocado.

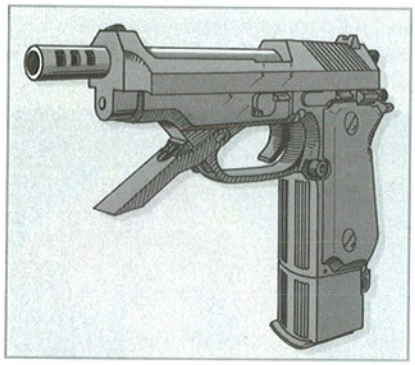
La habitación donde se encuentran los rehenes, carece de ventanas, y su única vía de acceso es a través del hall del edificio, donde como ya sabes se encuen-

Si tienes algún tipo de idea sobre estas cosas, ya te habrá sonado que parece un poco fácil. Es cierto, es fácil. No para el desarrollo del módulo, sino porque Khokov lo ha querido así. El traidor ruso ha dispuesto a sus hombres de manera que sea fácil acabar con ellos a posta. El BM entrará en la fábrica para conseguir a los rehenes como había acordado con Khokov, acabando con los hombres de la mafia y con los rehenes excepto Shalinov. Así, si alguna filtración llega hasta la mafia, estos pensarán que Khokov ha muerto a manos del equipo antiterrorista francés. Esto deja el paso más o menos libre para nuestros PJs., ya que con una buena planificación no puede costar mucho liberar a los rehenes.
Por cierto, si se oyen disparos, Khokov que se encuentra junto a la radio, con los rehenes y un guardia, ejecutará a éste último sin miramientos, mientras espera a los chicos del BM. Es una lástima que quienes vayan a entrar en la habitación sean los chicos de Heracles.

La muerte de un G2 en pleno núcleo urbano, similar en capacidad y alcance a la explosión de un ingenio nuclear de 1/2 kilotón.

MATERIAL

AJUAR: Documentos y objetos personales de la identidad de cobertura de un agente.
BUSCA: Forma coloquial de nombrar a un GPS.
COCA-COLA: Forma coloquial de nombrar a un "Pleav".
CUBERTERIA: Instrumentos que servirán para "hornear" a un sospechoso.
SOBRE CIEGO: Informe con prioridad absoluta para su cumplimiento.
SOMBRERO DE COPA: Cualquier conjunto de informaciones que posea un agente y que puede hacer peligrar la posición de álguien importante.
TRAJE DE COMUNION: Equipamiento de los grupos de Operaciones Especiales del DET.
TRUCHA: Documento o pista que revela información sobre la actividad de un enemigo.
ZAPATO: Arma de una agente de Heracles.



Con un cargador apto para 45 cartuchos, la rotunda potencia de fuego de la Beretta 93-R, hace de este arma de las mismas dimensiones que su hermana la 92-F, una mortífera compañera de aventuras.

tran otros dos guardias, y que serán los que den mas problemas a los jugadores, ya que se encuentran en una posición privilegiada para la defensa del edificio, ya que la única manera de llegar hasta ellos es a través de la puerta interior o de las escaleras (si se les ocurre entrar por el techo), y estos dos accesos están controlados por su ángulo de visión. El Guardia que se encuentra en el edificio de viviendas con el numero 5 en el mapa, controla todo el patio, y evidentemente se pondrá a disparar como un loco si ve a los personajes en él. Imagino que los personajes se afanarán en eliminar primero a los captores que se encuentran en las alturas, pero si no lo hacen y son descubiertos, estos van a ser los que más problemas den; su posición les da una tremenda ventaja. Los que se encuentran en el muelle de carga, no supondrán ningún problema si son sorprendidos, pero si escuchan disparos o se dan cuenta de la situación, se cubrirán con los muelles de carga, que son de piedra. Además desde su posición pueden ser cubiertos por los de la recepción.

Rescate

Una vez hayan acabado con todos sería lógico pensar que puedan encaminarse hacia la habitación donde se encuentran los rehenes. Khokov estará esperando allí con el arma desenfundada por si entra alguno de sus hombres y así ejecutarle antes de lo que canta un gallo. Si entran pegando tiros, Khokov tardará poco en caer ya que se encontrará visiblemente sorprendido por la brusca entrada de los que piensa sus aliados. Si entran apaciguadamente (dentro de lo que cabe, ya sabemos) Khokov se limitará a enfundar su arma, coger a Shalinov del brazo y caminar hacia la puerta, mientras musita:

– "Ya os ha costado".

Imagino que tus personajes no tardarán en comprender que Khokov esperaba a otras personas, o en pensar que han sido engañados de alguna forma, y que Khokov les esperaba a ellos. Lo más seguro es que le ejecuten sin miramientos, ya que estas eran sus órdenes, pero si no, siempre puedes hacer que Khokov pregunte a los personajes por qué se quedan ahí quietos mirándole, o simplemente les mencione si ya tienen preparado su plan de vuelo y su nueva identidad. Imagino que Khokov no tardará mucho en morir de todas formas. Si no le ejecutan y le siguen la corriente, el hará uso de su poder de telépata, para asegurarse de la identidad de los PJs. Si descubre que no son sus nuevos aliados del BM, agarrará a Shalinov por el cuello y cubriéndose con su cuerpo, le encañonará con su arma para pedir a los PJs. que salgan de la habitación al grito de:

– "¡Vamos joder! ¡atrás o me lo cargo!".

Si los personajes le obedecen... mal asunto, el BM acaba de entrar en el polígono por la puerta principal y está tomando posiciones, dentro de un momento llegaran al pasillo cuatro hombres. Si no le obedecen, e intentan algo, Khokov que no es tonto no ejecutará a Shalinov, si no que se cubrirá con él mientras dispara sobre los PJs. Cuando el traidor ruso haya muerto, Shalinov que no se encuentra ni mudo ni ciego por venda alguna, preguntará a los personajes por su identidad. Estos son libres de contestarle lo que deseen, pero lo mejor sería que Shalinov no supiese nada acerca de sus libertadores. Por el resto de rehenes no podrán hacer nada, a no ser que Khokov no haya oído ningún tiroteo, y los PJs entren en la habitación sin que éste haya ejecutado a su propio compañero. Pero esto es bastante improbable.

De todas maneras ahora hay que salir de allí. Shalinov puede andar, y correr, y saltar, y hacer el pino si hace falta con tal de que le saquen de aquel lugar. Aunque los personajes no hayan contestado a sus anteriores preguntas y hayan actuado de manera brusca, no pondrá ninguna traba, ni se resistirá a su rescate, ¡fal-

taría mua!. Aunque es partidario de la frase aquella "mas vale malo conocido, que bueno por conocer" debe de gustarle mucho más "de la sartén a las brasas"; por lo que pondrá pies en polvorosa si es increpado a ello.

In extremis

La pieza toca a su fin. Las últimas notas auguran un final tranquilo, pero esto sólo es un preludio a la verdadera vivacidad del módulo. Imagino que los PJs. habrán entrado en la habitación, acabado con Khokov y ya tendrán en su poder al alegre cónsul soviético (¡que manía! ruso) que trotara por los pasillos cual gacelilla que por la verde pradera busca su libertad, inocente de lo que pueda pasarle a la vuelta del dichoso pero cierto y terrible destino.

Cuando los PJs. (o el propio Shalinov, aunque esto es improbable ya que una vez en su poder no creo que le dejen ir el primero) giren la esquina del pasillo que lleva hasta la habitación donde se encontraban los secuestrados (esto está como muy recargado) se encontrará de frente con dos agentes del Bureau Mirage, rodilla en suelo y Fa-mas en ristre que harán picadillo su pellejo al son de 5´56 si no se aparta con la adecuada y necesaria celeridad.

¡¡Comienza la algarabía, que suenen las fanfarrias, que corra el vino, que se desfase la movida de una puta vez!! QUE YA ES HORA.

Resulta que poco más tarde que los PJs. entraran en el recinto, los agentes del Bureau Mirage emergían del río adyacente a la fábrica, para adentrarse en el polígono industrial y después en el recinto. Los PJs. se han adelantado por los pelos a los amigos de Khokov, pero estos tienen a nuestros chicos atrapados. Si los PJs. han dejado a alguien fuera cubriendo la entrada, no encontrarán a nadie en el pasillo, pero el guardia se las tendrá que ver con seis hombres del BM que intentan entrar en el recinto por todos los medios.

Si no habían dejado a nadie, pues tendrán que arreglarselas como puedan para salir del edificio. Sólo puedo decirte que el tiempo a partir de aquí empieza a correr a velocidad vertiginosa, ya que una docena de Mirage-2000, sobrevuelan las inmediaciones del lugar, a punto de comenzar unas maniobras con misiles Durandal II (antipistas, puede sonarte flojo, pero son una salvajada) y que tienen como objetivo principal la fábrica y los edificios de su entorno. Esto era el punto fuerte de la pruebas militares. Los asesores e ingenieros encargados de inspeccionar el lugar, desalojaron a los mendigos y *yonkis* la pasada madrugada. Más tarde llegaría Khokov con sus hombres, luego los PJs. y después el BM y nuestro último invitado (que ya será presentado), pero todos lo hicieron cuando ya se había acordonado la zona, y no había peligro de cargarse a nadie. La fábrica debía ser demolida, por lo que se la cedió al ejército para sus maniobras, los asesores militares franceses inspeccionaron el lugar y dieron su visto bueno a las pruebas. Por ultimo, decirte que desde el puesto de observación del ejército a 6 kms. al sur, no se ve a los PJs. ni a nadie, ya que tienen los almacenes del puerto en medio del ángulo de visión, por lo que la misión en ningún caso podrá ser abortada.

El Bureau Mirage ha mandado a 8 hombres en total. 2 que tienen los personajes delante, en el pasillo (como podrás comprender, en tan poco espacio no puedo cubrir todas los despliegues que puedan realizar los PJs. dentro de la fábrica, por lo que aquí te describo el supuesto de que hayan entrado todos al edificio), 2 que se encuentran protegiendo la salida al propio edificio, 2 más que han tomado posiciones en el patio, supongo que por el lado de la puerta, y los 2 últimos que ahora mismo se acercan con una furgoneta al polígono industrial. Han conseguido pasar el cerco militar valiéndose de sus credenciales del Departamento del Interior francés, los soldados no han presentado ningún tipo de impe-

Si tus personajes deciden quedarse a ver que es lo que se avecina, me parece de lo mas normal. La hoja que ha salido despedida puede haber sido empujada por una onda expansiva, pero la otra hoja (la entrada estaba cerrada por una puerta de dole hoja no se si te lo había explicado) se ha desintegrado literalmente. Si tus PJs. salen corriendo y quieres que se queden a ver lo que pasa, pídeles una tirada de Voluntad en nivel Difícil. Si la superan podrán salir de allí, si no les va a picar la curiosidad y no van a tener más remedio que quedarse a ver el corto, pero macabro espectáculo.

Numerosos adolescentes y niños han sido secuestrados para ser utilizados en experimentos científicos relacionados con los Segunda Generación.
Huir es el último recurso que les queda a los que han sido elegidos como conejillos de indias, si además el sujeto es mutante, más vale que desaparezca del mapa...

MATERIAL ESPECIAL:
Prismáticos: Pocas cosas son tan importantes para un agente y a la vez fáciles de conseguir como unos simples prismáticos. Sin embargo, cuando Heracles proporciona unos prismáticos lo que se envía a los agentes no se parece en nada a lo que se pueda comprar en el comercio civil:
Un telémetro láser informa en todo momento la distancia a la que se encuentra el centro de la imagen. Enfoque automático sincronizado con el telémetro para que la imagen siempre sea lo mas nítida posible. Una pequeña brújula situada en el lateral del objetivo que informa de la dirección en la que se mira. Un altímetro informa al usuario de su altura respecto al nivel del mar y, cuando se pulsa un botón en combinación con el telémetro, de la altura respecto al observador de aquello que se encuentre en el centro de la imagen. Pulsando un botón, una retícula aparece superpuesta sobre el visor. Si se mantiene durante un segundo o mas tiempo a un objeto móvil dentro de la retícula, el sistema informa de la velocidad de movimiento de ese objeto. Apretando ese mismo botón hasta el fondo y manteniendo ese objeto inmóvil en la retícula, se activara una alarma acústica cuando ese objeto empiece a moverse o desaparezca de la imagen. Si se conecta a un pequeño emisor de radio (opcional) este emitirá una señal a distancia en lugar de la señal acústica.
Construido en materiales de alta resistencia, soporta caídas en vertical de hasta 20 metros. Funciona a temperaturas de hasta -45 y 76° C, y sus baterías (recargables desde el encendedor de un coche en 20 minutos), trabajan 48 horas a pleno rendimiento con todas las funciones activadas.

dimento y además como pensaban que estos hombres estarían al tanto de las operaciones, no les han avisado de las pruebas en el viejo polígono. A los PJs les va a costar un poco cargarse a los hombres del BM. Los únicos que van a dar problemas son los que se encuentran en el edificio, puesto que los otros van a ser sacrificados para darle un poco de dramatismo y tensión al modulito.

En este momento si alguno de los PJs. tiene conectada la radio se le va a colar una pequeña interferencia, en principio no tienen por qué darse cuenta de lo que pasa, de hecho sera inaudible hasta lo que paso a describirte:

– *"Blue-surfer uno a 60 segundos impacto. Verifique objetivo".*

– *"Confirmo playa, tengo la fábrica en seis, tres, tres. Armando misiles".*

– *"Aquí líder de escuadrón a blue-surfer seis. Coje a tus chicos y a por ellos".*

– *"Seis a líder. Contacto visual, 55 segundos para impacto. Menuda hostia que van a pegar".*

– *"Playa a Bad-guys. Recuerden la sincronización de impactos, no quiero un solo fallo".*

Ya los tenemos ahí. A partir de aquí tus Pjs ya pueden empezar a correr. Sería adecuado que les soltases esta información sólo cuando estén a punto de eliminar a los hombres del BM que se encuentran dentro del edificio. Tus PJs. cuentan con la ventaja de que ellos (los del BM) se ven obligados a perder sus posiciones por una orden de radio recibida hace unos momentos, en la cual el mando de la misión, que se encontraba en la furgoneta, les instaba a salir de allí lo antes posible, ¿quién sabe por qué?. La cuestión es que cuando salgan, todavía tienen a 2 hombres más del BM afuera, en concreto a los que habían tomado posiciones en el patio. Sin embargo la entrada de nuestro ultimo invitado, permitirá a nuestros PJs. salir de allí a toda pastilla.

En el momento en que los PJs. salgan del edificio verán a dos hombres con los mismos monos de buceo que los anteriores, al lado de los escombros y apuntando con sus rifles a la puerta de atrás del recinto (la que no tiene número en el mapa). Antes de que puedan hacer nada, ya sea correr, dispararles, o insultarles o lo que se les ocurra, hará acto de presencia el mas valiente cabronazo de todo el módulo; nuestro bienamado G2 del Grupo de Kalinin. Da lo mismo que esté jugando con la versión simple o la avanzada de las reglas, lo que va a provocar nuestro amigo no necesita de tiradas, de hecho los PJs. no tienen por qué enfrentarse a él; si lo hicieran les iba a ir ciertamente mal. No creo que tengan proyectiles nucleares tácticos, así que está fuera de su alcance el acabar con el G2 (por el momento).

Una de las puertas de acero de la fábrica reventará en pedazos, y la otra saldrá despedida, arrancada de sus goznes en la piedra, para ir a dar con uno de los agentes del BM, que morirá aplastado contra los escombros. El agente del BM que queda comenzará a disparar como un poseso contra lo que viene por donde antes había una puerta. El agente francés cambiará el cargador con una celeridad asombrosa y comenzará a disparar de nuevo sobre la forma que ya se deja ver a través de la puerta: Un joven de unos veinte años se acerca con paso lento mirando fijamente a su agresor, que dispara frenéticamente en ráfagas controladas de seis disparos sobre su posición. Los proyectiles del rifle gabacho parecen rebotar sobre una especie de campo de fuerza semitranslúcido que rodea al chico, éste avanza inexorablemente hacia su víctima sin importarle lo mas mínimo la andanada a la que está siendo sometido. En este momento se parará y los personajes podrán ver cómo surgen descargas de bioenergía que recorren su cuerpo.

Shalinov susurrará en la jerga de Tango: "Dios mío, un Big Bang". Sucederá justo en el instante en que se escuche el tronar característico de cazas sobrevo-

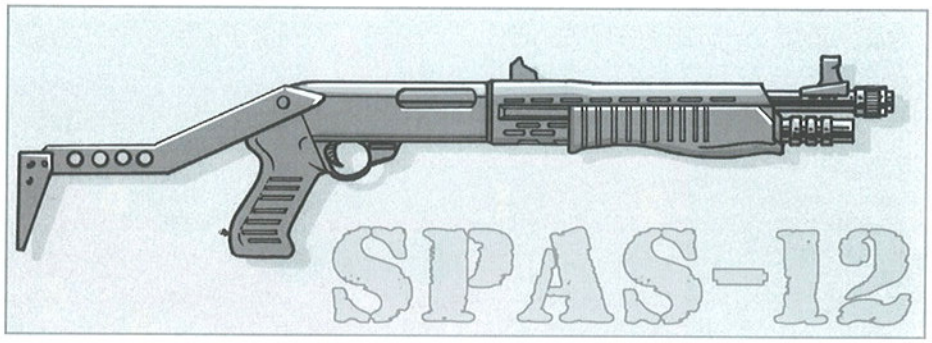
Plano de distribución de la fábrica y sus accesos, resaltado la zona ocupada por la fábrica, con las numeraciones correspondientesque aparecen explicadas en el texto.
También aparecen descritas las zonas por las que habrán de acceder el Bureau Mirage, los PJs. de Heracles, y el ataque del G2 del Grupo de Kisinov.
Los puntos que aparecen en los edificios interiores de la fábrica corresponden al número de mafiosos que se encuentran en su interior –de la localización será necesario que te encargues tú, A.J.–. Resaltado por color tenemos a Shalinov (amarillo) y Khokov (azul), que junto a otros cuatro mafiosos se hallan en el edificio principal.
Por último aparecen descritos los edificios que saltarán por los aires bajo los efectos de los misiles lanzados por la aviación francesa.

lando la zona. El agente francés se levantará como movido por un resorte, y en un instante su cuerpo se contorsionará apenas unos milímetros escuchándose un crujir de huesos como nunca se había oído antes. Caerá al suelo convertido en un mero saco de vísceras, fluídos y huesos rotos, de forma completamente antinatural. La muerte del francés es lo más parecido a quitarle la estructura a un edificio, o las sujeciones a unas cortinas.

Una tirada de Inteligencia permitirá darse cuenta de que el crío le ha roto todos los huesos del cuerpo, si es que no lo han deducido ya. También se podrá escuchar un leve zumbido que comienza a crecer, mientras una de las descargas de bioenergía que recorría al chaval se desfasa para salir despedida contra una de las torres, derribándola con su impacto, y cortando tanto el paso como el ángulo de visión que unía a nuestros PJs. con el G2. Una oportunidad, menos mal; pues no, ni hablar, no hay oportunidad que valga. El tronar se hace más audible, y si los personajes miran hacia el cielo, verán como seis estelas brillantes se dirigen directamente contra los almacenes situados en el muelle adyacente a la fábrica.

El estruendo es ensordecedor, los seis Durandal II, impactan contra los citados almacenes haciéndolos picadillo. La onda expansiva es detenida por los reforzados muros de la fábrica. Los cascotes comienzan a llover sobre la zona en breves instantes. Te recuerdo que esta es una operación de precisión quirúrgica. Los misiles lanzados contra los almacenes están preparados para destruirlos y nada más; para la fábrica había preparada otra media docenita, pero un grupo de

La Franchi SPAS12 es una escopeta de combate preparada para disparar munición CAWs. Con una simple modificación en la caja de mecanismos, se configura para disparar en automático (Armería en N), lo que la hace un arma sumamente letal y altamente efectiva en combates cerrados.



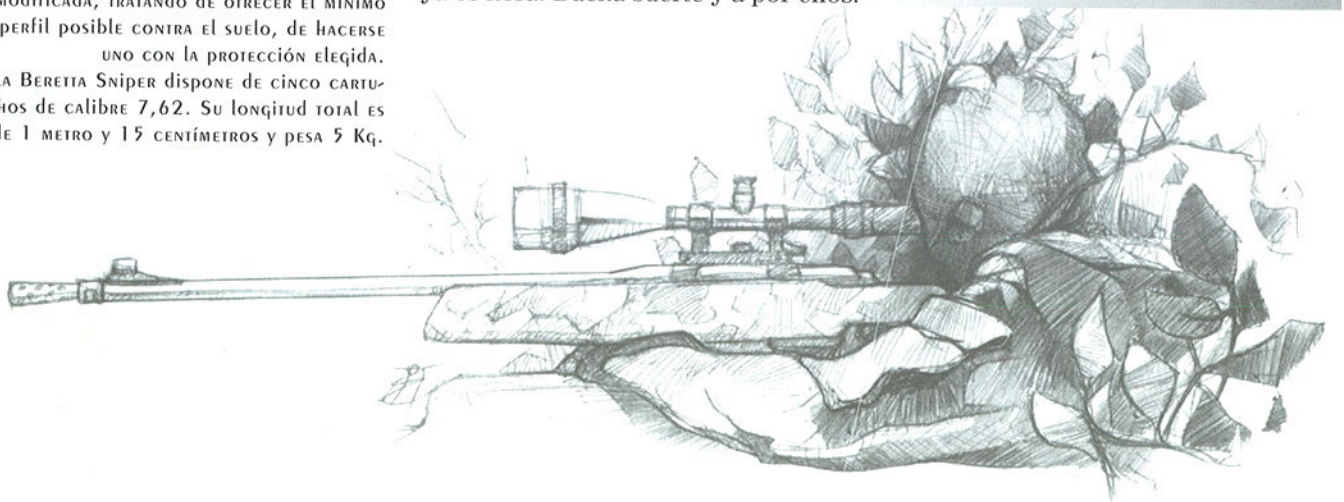
gaviotas inoportunas (u oportunas, según cómo se mire) ha retrasado el tiempo de impacto de la segunda andanada en unos cinco minutos. Puedes hacer unas tiraditas al azar para ver si a alguien le cae algún cascote, pero no te pases. Así mismo tienes que meterles prisa por salir de allí. La entrada a la fábrica está libre y la ocasión la pintan calva; el "Big Bang" está fuera de alcance, todos los enemigos (aparentemente) están muertos y parece ser que después del impacto de los misiles se respira cierta calma.

Conclusión

Tras alguna tirada exitosa de Correr, puedes poner a los PJs. cruzando el riachuelo en dirección contraria. Hay una furgoneta aparcada en medio del descampado. En efecto se trata de una furgoneta similar a la que han traído los PJs., sólo que en esta planeaban tomar las de Villadiego los agentes del BM y su presa. Si los PJs. han dejado a alguien apostado en la granja (con el FR-F2), habrá dado buena cuenta de ellos hace ya rato, por lo que la furgoneta estará ocupada por dos cadáveres (dependiendo siempre de lo bien que lo haya hecho el francotirador). De todas maneras y aunque no hayan dejado a nadie para cubrirse, los personajes no tendrán muchas dificultades para tomar el vehículo (imagino), y utilizarlo para huir mientras toda la fábrica salta por los aires con un estruendo algo mas que ensordecedor.

Te insto a que dejes aquí la sesión, y te vayas a tomar algo con tu gente , ¡que ya es hora! Buena suerte y a por ellos.

Las técnicas de camuflaje e infiltración que siguen los francotiradores de élite son tan específicas que sólo unos pocos elegidos pueden pertenecer a estos cuerpos. Mimetizarse con el paisaje urbano o rural, les obliga a llevar ropa muy adecuada para cada zona, a utilizar chotos que les cubren la cabeza, a pintarse la cara y las manos cuando no a utilizar pasamontañas. Dependen de unos pocos cartuchos que han de economizar al máximo, conscientes como son de que sólo dispondrán de una única oportunidad por alcanzar a su objetivo, de lo contrario delatarían su posición. En el dibujo, el francotirador apunta tras la mira telescópica de su Beretta Sniper modificada, tratando de ofrecer el mínimo perfil posible contra el suelo, de hacerse uno con la protección elegida.
La Beretta Sniper dispone de cinco cartuchos de calibre 7,62. Su longitud total es de 1 metro y 15 centímetros y pesa 5 Kg.



El Hombre es un cazador forzado que no siente demasiado hambre de lo que caza. (Geraldi)

Reparto

The Tarantino Connection. Varios

PNJs

Vladimir Khokov
FUE: 6 DES: 5 PER: 5 VOL: 7 INT: 5
CAR: 4
PV: 12 PS: 39 PO: 7
Habilidades

Trepar	6
Frialdad	9
Conducir (coche)	6
Combate S/A	7
Intuición	6
Camuflaje	6
Arma blanca	7
Armas improvisadas	7
Subfusil	7
Fusil	7
Arma corta	7
Supervivencia	6
Frialdad	6
Sigilo	6
Prim. auxilios	6
Liderazgo	6
Explosivos	6
Submarinismo	4
Orientación	6
Cartografía	6
Francés	7

Notas y Poderes:

Lectura Mental	10

BEQ: 30

Armado con una Glock	17

Anton Shalinov
FUE: 4 DES: 4 PER: 3 VOL: 6 INT: 5
CAR: 7
PV: 8 PS: 30 PO: 6
Habilidades

Archivos y bibliotecas	7
Burocracia	9
Convencer	7
Conducir (coche)	5
Intuición	6
Charlatanería	8
Liderazgo	7
Ciencias políticas	7
Economía	7
Francés	9
Inglés	7
Informática	8

Donatas Pushkin. Alias H-3 (G2)
FUE: 5 DES: 2 PER: 4 VOL: 1 INT: 3
CAR: 1
Habilidades

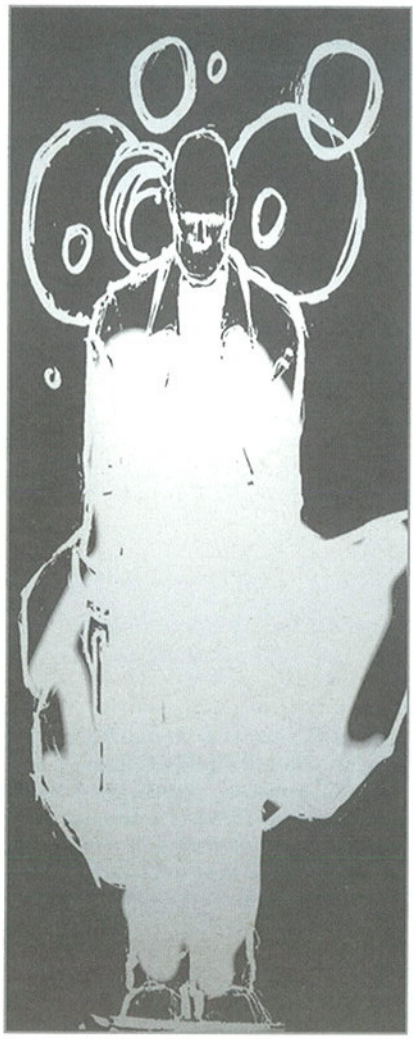
Frialdad	6
Buscar	6
Ruso	7
Música	6

Notas: Poder megadestrozatodo, que sólo es para dar ambiente, vamos.

Agentes del Bureau Mirage
FUE: 5 DES: 5 VOL: 6 PER: 6 INT: 5
CAR: 4
PV: 10 PS: 33 PO: 6
Habilidades

Trepar	4
Coche	4
Conducción Especial	4
Camión	4
Combate C/C	5
Intuición	4
Camuflaje	4
Intimidación	5
Armas C/C	5
Fusil	5
Subfusil	5
Arma Corta	5
Supervivencia	4
Frialdad	4
Sigilo	4
Transmisiones	4
Tácticas	4

Conflictos como el de Afganistán, o Vietnam, no sólo han dejado una herencia de muerte y desolación, también han dejado un reguero de enfermedades y de mutaciones generadas por la cantidad de material "no catalogado" que se ha utilizado por parte de todas las potencias en concurso.



Un mutante anda suelto. Es un ser muy especial, trabaja por un sueldo que le paga su organización y se mete en lo que le mandan, tras las bambalinas de un entramado limpio que debe seguir pareciéndolo a pesar de lo sucio de su labor.

Soldados Franceses
FUE: 4 DES: 3 VOL: 3 PER: 3 INT: 3
CAR: 3
PV: 8 PS: 21 PO: 3
Habilidades

Arma Blanca	4
Subfusil	4
Fusil	4
Trepar	3
Coche	3
Combate S/A	4
Camuflaje	3
Supervivencia	3
Prim. Aux.	5
Transmisiones	3
Táctica	2

Mafiosos Rusos
FUE: 5 DES: 5 VOL: 5 PER: 6 INT: 5
CAR: 5
PV: 10 PS: 30 PO: 5
Habilidades

Combate S/A	5
Buscar	4
Coche	5
Conducción Especial	4
Frialdad	5
Arma Corta	6
Subfusil	3
Armas C/C	5
Armas Improvisadas	4
Frialdad	5
Intimidación	5

Personajes

Carlo Del Piero
Edad: 35 Altura: 1,85 Peso: 90 Kg.
Nacionalidad: Italia
Profesión: Militar (Submarinos)
Características:
FUE: 7 DES: 6 VOL: 6 PER: 6 INT: 7
CAR: 5
PO: 6 PS: 39 PV: 14
Rasgos Especiales:
Famoso
Habilidades:

Nadar	4
Saltar	5
Sigilo	6
Intuición	5
Combate S/A	6
Arma Corta	5
Subfusil	5
Fusil	5
Trepar	6
Conducir Coche	4
Supervivencia	5
Liderazgo	6
Camuflaje	4
Orientación	4
Táctica	5
Transmisiones	4
Italiano	7
Francés	4

Poderes:
LECTURA EMOCIONAL 16
BEQ: 19

Jeanne Léotad
Edad: 34 Altura: 1,75 Peso: 62 Kg.
Nacionalidad: Francia
Profesión: Piloto Helicóptero
Características:
FUE: 6 DES: 6 VOL: 4 PER: 6 INT: 6
CAR: 7
PO: 4 PS: 30 PV: 12
Rasgos Especiales:
Caballeroso
Habilidades:

Mecánica	4
Pilotar (Helicóptero)	5
Transmisiones	4
Trepar	4
Intuición	4
Combate S/A	3
Subfusil	4
Arma Corta	3
Tácticas	4
Supervivencia	4
Camuflaje	5
Orientación	5
Francés	6
Inglés	4

Poderes:
VIAJE ASTRAL 13
BEQ: 23

Hafez Selan
Edad: 36 Altura: 1,58 Peso: 65 Kg.
Nacionalidad: Líbano
Profesión: Detective
Características:
FUE: 5 DES: 4 VOL: 4 PER: 7 INT: 5
CAR: 8
PO: 4 PS: 30 PV: 10
Rasgos Especiales:
Chauvinista
Habilidades:

Correr	3
Saltar	3
Trepar	4
Buscar	3
Intuición	4
Abrir Cerraduras	5
Tácticas	4
Transmisiones	4
Criminología	4
Combate S/A	3
Armas Corta	4
Conducir Coche	4
Sigilo	2
Subfusil	3
Camuflaje	4
Arabe	6
Francés	5

Poderes:
CAMPO DE FUERZA 11
BEQ: 15

Neil Goodman
Edad: 37 Altura: 1,85 Peso: 88 Kg.
Nacionalidad: Norteamericano
Profesión: Analista
Características:
FUE: 6 DES: 5 VOL: 6 PER: 4 INT: 5
CAR: 5
PO: 6 PS: 36 PV: 12
Rasgos Especiales:
Presuntuoso
Habilidades:

Con. Actualidad (Militar)	4
Transmisiones	4
Informática	4
Tácticas	3
Trepar	4
Archivos y Bibliotecas	5
Combate S/A	3
Sigilo	4
Criptografía	5
Ingles	5
Francés	4
Ruso	4
Correr	2
Buscar	4
Intuición	6
Arma Corta	4
Subfusil	3
Coche	3
Camuflaje	4

Poderes:
LECTURA MENTAL 10
BEQ: 16

Eva Korolev
Edad: 27 Altura: 1,75 Peso: 58 Kg.
Nacionalidad: Bielorrusa
Profesión: Atleta
Características:
FUE: 5 DES: 6 VOL: 5 PER: 4 INT: 5
CAR: 8
PO: 5 PS: 30 PV: 10
Rasgos Especiales:
Timidez
Habilidades:

Correr	6
Lanzar	6
Nadar	6
Saltar	6
Trepar	6
Ruso	5
Francés	3
Intuición	5
Combate S/A	6
Armas C/C	6
Arma Corta	4
Subfusil	4
Camuflaje	5
Sigilo	4
Transmisiones	4
Coche	3
Supervivencia	4
Tácticas	4

Poderes:
CONTROL MECANICO 10
BEQ: 16

Naomi Courteau
Edad: 25 Altura: 1,65 Peso: 48 Kg.
Nacionalidad: Martinica (Francia)
Profesión: Periodista
Características:

Ambientes suburbanos plagados de adolescentes que huyen de no se sabe qué; indolentes adultos que trafican con niños por dinero o poder. El universo recreado en MUTANTES G2 está plagado de situaciones y ambientes que forman parte de lo peor que la humanidad lleva dentro.

Esta Hoja de Personaje Jugador es la que deberás entregar a tus jugadores para poder desarrollar la aventura que te hemos presentado. Puedes dejar que tus jugadores copien los personajes que te hemos dado, o que los generen a conveniencia. De todas formas, si optan por la primera posibilidad y quieren modificar algo, permíteselo.

FUE: 4 DES: 4 VOL: 6 PER: 5 INT: 6
CAR: 6
PO: 6 PS: 30 PV: 8
Rasgos Especiales:
Viajero Infatigable
Habilidades:

Combate S/A	4
Archivos y Bibliotecas	5
Audiovisuales	5
Correr	4
Trepar	3
Sigilo	3
Frialdad	4
Orientación	4
Francés	6
Ingles	5
Camuflaje	4
Buscar	4
Transmisiones	2
Tácticas	2
Arma Corta	4
Subfusil	3
Coche	3
Supervivencia	4
Prim. Aux.	4

Poderes:
BILOCACION 11
BEQ: 16

DATOS PERSONALES

NOMBRE _____
SEXO _____
NACIONALIDAD _____
PROFESION _____
ALTURA _____
PESO _____
EDAD _____
DESCRIPCION FISICA _____

FUE	DES	VOL

PER	INT	CAR

Puntos de Vida

01 02 03 04 05 06 07 08
09 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24

P.O.	P.S.	P.D.

HABILIDADES

RASGOS

PODERES

BEQ

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

$

EQUIPO

EL INFIERNO DEL PAYASO

LIBRO 2

THANKSGIVING TALES
GRACELAND
DOSSIER GAGARIN
GUARDERIA
BUHO NIVAL
ARENAS BLANCAS
DOSSIER AJMATOV

Llevaba tres días soñando con aquella estúpida pesadilla, pero esa mañana todo le pareció claro, tremendamente claro. Se miró en el espejo mientras buscaba al individuo que se había acostado en la cama la noche anterior. No lo encontró, ni lo encontraría por mucho que buscase.

El recuerdo, los recuerdos del entrenamiento habían dejado sin sitio a los análisis sobre la obra de Byron, la semántica y la fonética que cada jornada desde hacía siete años trataba de desgranar ante los cansados oídos de sus alumnos. Ahora sabía quién era, ahora comprendía quién había sido siempre, para quién trabajaba y lo que tenía que hacer.

En aquel despertar de despertares maldijo en silencio la fortuna de saberse quién era en realidad y se dispuso a rescatar del buzón las instrucciones que habrían de llevarle hasta su presa.

Al fin y al cabo otro día más.

(Anónimo)

El hombre no ha sabido organizar su mundo para sí mismo, y es un extraño en el mundo que él mismo ha creado. (Carrel)

Thanksgiving Tales

Homeboy (B.S.O.). E. Clapton

OSCURECE sobre el desierto del Gobi, muy cerca de la frontera de China y Mongolia. La imperturbable mirada del comandante Nanyang no dejaba entrever la vorágine de pensamientos que le atormentaban, además de la sensación agobiante que le embargaba al frente de aquella misión. Bastante tenía con los problemas que le acarreaba el tener que lamer el culo de aquel cretino de Xi'An acerca de la conveniencia del segundo alumbramiento de su hija Li y el imbécil de su marido. El Ministerio se había puesto muy duro en lo referente a los segundos vástagos de cualquier matrimonio, pero su yerno pensaba que siendo él uno de los hombres de confianza del cretino que ya había mentado, la cosa sería muy fácil...

Amaba profundamente a su hija Li, tal vez porque, a diferencia de otros, a él le había sido imposible engendrar un niño. Li había llegado en buen momento, y a pesar de lo que pensaban los que le rodeaban, una hija era una hija, y prefería recordar las palabras del viejo Mao cuando le felicitó por el nacimiento de su pequeña...

Hablar con Xi´An significaba ceder, y a él le jodía mucho ceder, y más cuando su departamento se debatía entre la vida y la muerte. Hizo de tripas corazón y trató de entrever algo bueno en la misión que se le había encomendado la tarde anterior. Repasó los datos que tenía apuntados en el manojo de papeles que le habían dado mientras trataba de ignorar los innumerables botes que daba el vehículo en el que viajaba por aquella mal llamada carretera que rodeaba las montañas secas que bordeaban el valle por el que discurría.

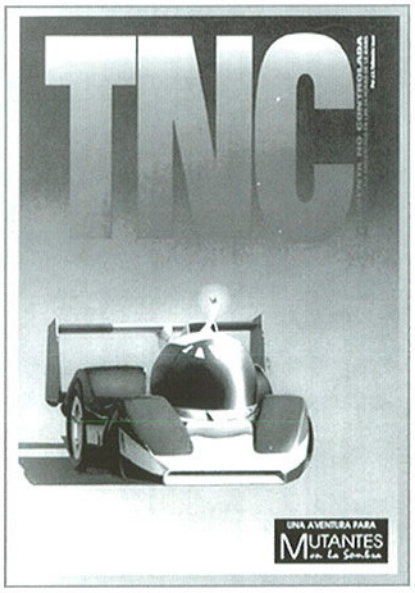
Habían dejado atrás la ciudadela de Vinchuan y se dirigían hacia el norte.

Llegaron pasadas las 7 de la tarde. El ejército había desplazado hasta la zona a un pequeño retén que tenía por misión evitar a toda costa la intromisión de civiles, a pesar de que había sido un pastor de camellos quien había dado la alerta, y de que raramente se podría divisar por allí a un sólo alma que no tuviera que ver con la jodida misión.

Ante su mirada se levantaba un horizonte ocre de arena y tierra yerma, enfatizado por el rojizo del atardecer. Un oficial se acercó hasta el vehículo para pedirles las credenciales. No hizo falta que lo hiciera más; la enorme estatura y el voluminoso aspecto del comandante era bien conocida entre los integrantes del ejército. Su porte y su vestimenta de oficial de alto rango hacían el resto. En China no existía diferencia entre los integrantes de los servicios "M" y los del ejército regular. Una breve charla y Nanyang siguió al oficial hasta lo alto de la loma más cercana, en el justo momento en que un helicóptero levantaba una enorme polvareda que casi le ciega.

Erguidos frente a la cortina polvorienta tardaron unos momentos en percibir la llanura que aparecía al otro lado... y por fin lo vio, primero como una sombra grisácea, más tarde como lo que era, el enorme cráter que había surgido de la nada y que ahora cubría en tamaño la misma extensión que hasta hacía dos noches se conocía como una simple zona muerta, sin relevancia. Los sismógrafos no habían detectado nada, pero esto tampoco era nuevo. El servicio de sismografía

Jose se estrenó en el mundo de MUTANTES EN LA SOMBRA con TNC (Tormenta No Controlada), una hilarante aventura que tenía como escenario el marco incomparable del circuito de Le Mans.
Aquel trabajo estaba muy lejos del tono y tensión que utilizó para "Foxtrot en Babilonia", y de cuyas viejas páginas hemos estractado "Labyrinth" y "Thanksgiving Tales".



PERSONAL I

ALFOMBRA: Equipo de agentes.
ARQUITECTOS: Encargados de la localización y acondicionamiento de Ballenas, Aldeas y Madriqueras.
BIG BANG: Agente con capacidad "M" extremadamente poderosa.
BLANCANIEVES: Quien para la Fundación Kaufmann.
CANTANTE: Agente de Heracles especialmente violento.
CLAVEL: Mutante capturado.
CLAVEL MARCHITO: Mutante que trabaja voluntariamente para un Servicio M.
COMADRONA: Equipo encargado de "dar un chupete".
COMPRADORES: Equipo encargado de una "subasta".
CUCARACHAS: Guardias mercenarios, reclutados en los bajos fondos y el hampa, utilizados por Servicios M.
ESPADA DE GEDEON: Equipo encargado de una Jericó.
FANTASMAS: Agentes integrantes de una Grupo F.
FURGONETA: Equipo de Heracles.
GRAJO: Agente enemigo infiltrado.
GRIFO: Agente sospechoso de pasar información al enemigo.
GRUPOS F: Grupos creados para tareas específicas, nombrados a dedo y sin que haya registro sobre ello.
HORMIGAS: Agentes asignados a las escalas básicas.

cometía errores de bulto como el que tenía ante sí. Nada de radioactividad, nada de meteoritos... en una palabra nada de nada.

Lo extraño del caso era que en los últimos meses habían surgido de la nada otros tres cráteres como éste, en otras tantas zonas del Gobi. La relación de pruebas atómicas de que disponía se alejaban bastante de las localizaciones de estas erupciones, y aquí es donde Xi´An debió encontrar la razón de peso para moverle de su despacho...

–*"Cuando menos es extraño... y para este tipo de cosas creo que os tenemos a vosotros..."*

A Xi´An no le gustaba el servicio "M". Jamás le había gustado. Politiqueos. Moverle de su departamento parecía que le producía un placer malsano, pero en el fondo trataba de desprestigiar a Kunming, jefe del servicio "M" chino frente al "aparato".

–*"No sé lo que tienes con ese hijo de puta de Xi´An, pero si no descubres lo que pide lo vamos a pasar bastante mal".*

Nanyang sí sabía lo que tenía con aquel hijo de puta, y maldijo a su yerno, y a la tonta de su hija...

SAMUEL Ørsteds acariciaba con manos sudorosas el maletín de cuero que llevaba bajo el brazo desde la tarde. La estación de Nørreport, en Copenhague, estaba vacía, y en el fondo lo prefería así, a pesar del nerviosismo que le producía tanta desolación. Su contacto no tardaría, al menos eso pensaba mientras secaba las numerosas gotitas de sudor que le perlaban el rostro. La noche brumosa parecía haberle seguido hasta el interior de la estación subterránea, lóbrega como nunca. Pasaron tres minutos. Seguía sudando. Miró alterado su reloj de pulsera y se preguntó la razón del retraso del tren de las 12. Accionó el pulsador y releyó la fecha por si se le hubiera escapado algo. Ahí estaba. Se bajó del segundo vagón del último tren de la incipiente madrugada de la capital de Dinamarca. Lo reconoció, y como habían convenido venía solo.

–*"¿Lo tiene?"*

–*"¿Y el dinero?"*

El recién llegado sacó un abultado sobre de debajo de su gabardina, mirando a su alrededor.

–*"En marcos. ¿Dónde está el material?"*

Ørsteds abrió el maletín mientras ojeaba a derecha y a izquierda para mirar si eran observados. El hombre rubio de la gabardina se impacientó:´

–*"¡Vamos que se me hace tarde!"*

Entonces lo comprendió todo. Quiso hablar pero no pudo, cerró el maletín rápidamente y comenzó a correr en una carrera que sabía que iba a perder. Tropezó con algo grande y perdió el sentido...

UNA hora larga desde que había llegado. Las misiones eran todas iguales, básicamente esperar y esperar, hasta que llegaba la hora de actuar. Observó las puntas de sus dedos, y comenzó a limpiarse las uñas mientras miraba hacia la ventana de aquel cuartucho de mala muerte. Al otro lado del tabique unas cuantas risas forzadas, aderezadas con jadeos y movimientos rítmicos de una vieja cama, tan vieja como el olor dulzón de perfume barato que lo llenaba todo.

Trató de recordar cómo había llegado hasta allí, pero sólo fue capaz de rememorar el tremendo viaje en el interior del avión que le había trasladado desde

Roma. El tiempo había sido malo durante todo el trayecto. Llegar a Dublyn fue un descanso. Recorrió con la vista los arabescos que decoraban el papel con el que estaban tapadas las paredes. Papel barato para una habitación barata, en un hotelucho barato y habitado en estos momentos por un hombre que no valía nada.

Descubrió una mancha de humedad que dibujaba un extraño garabato verdegris sobre la cabecera de la cama; tras el primer repaso no se percató de que el dibujo recordaba a una calavera mugrienta, no percibió el hecho banal de que aquel esbozo podía muy bien resultar una aviso sobre lo que le esperaba. Se sentó en la vieja silla de madera que había cerca del secreter, y se balanceó, acariciándose el cogote con su manaza y mirando despreocupadamente hacia la sobrecama gastada que tapaba un colchón por el que habrían pasado muchos visitantes, a juzgar por su aspecto. El colchón, desvencijado, sobresalía por debajo de la tela rosácea, ocultando impunemente la madera, también gastada, de los largueros que anclaban el somier metálico a la estructura de conglomerado y chapa de roble que hacía las veces de mueble de estilo. Sonó el teléfono. Tardó en coger el auricular, el tiempo suficiente como para que su interlocutor supiera que era él. Tres pitidos más –en total siete–; una voz masculina al otro lado: *"Margot ha salido"*. Respiró hondo. Nunca había conseguido controlar el nerviosismo que le dominaba antes de comenzar a desembalar el material. Se sentó de nuevo para recuperar la tranquilidad y pensó por un momento en la cara de Madrazo, su contacto en Roma. Fue incapaz de recordar sus palabras, nunca lo hacía, sólo conocía el mensaje, su impronta, su esencia, lo demás no importaba.

Estaba en Dublyn para cargarse a un tipo importante. Un agente que se había vendido al enemigo, un traidor. Heracles no difería mucho, en sus métodos, a la hora de eliminar a los propios agentes que resultaran molestos. Este pensamiento le hizo recapitular, y por un breve instante pensó que tal vez hubiera otro agente, otro francotirador, en otro andrajosos lugar, acechando a la espera de que pasara él, una vez acabada su misión, para eliminarlo como él mismo tenía que hacer con el pobre Redford, de quien sólo conocía el nombre y el aspecto. Antes de matar siempre se preguntaba cuál era la razón última de su trabajo. Eliminar gente no le parecía una buena profesión, pero también era cierto que matar era lo que mejor sabía hacer, y que por ello cobraba. No le dio más vueltas, se levantó y se acercó de nuevo a la cama para abrir el maletín de cuero negro. Se quitó la chaqueta que le cubría desde que llegó, y se remangó la camisa. Sus ágiles dedos tocaron el cañón y lo insertaron en el cuerpo y la empuñadura, enroscando el conjunto suavemente. Cogió el visor y lo acopló, de igual manera, como acariciándolo, hasta que formó una pieza única. Sólo faltaban el silenciador y la bala. Un sólo proyectil, no necesitaba más.

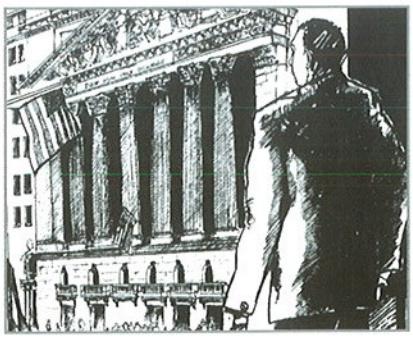
Desde la ventana tenía una bonita vista de la zona. Apagó la luz y esperó a que sus ojos se acostumbraran a la oscuridad. Pasados unos minutos apartó la cortina lo suficiente, y levantó el cristal un palmo. Se apostó en una silla, muy cerca del alféizar, y observó a través de la mira telescópica los alrededores, por si encontraba algún obstáculo. El lugar era perfecto. A lo lejos un taxi se acercaba, blanco sobre blanco iluminado por las innumerables farolas de la zona. Redford sólo fue capaz de percibir el olor a ozono, denso, antes de sentir que las fuerzas le abandonaban. El coche patinó en la calzada helada.

Escuchó el chirrido, y el golpe contra una señal –o tal vez una farola–. Después un sonido estridente que rompía la noche. No se movió. Un agente aprende a controlarse. El ruido del claxon cesó antes de lo que esperaba. Dejó de mirar y cerró los ojos para recordar... aquella noche en Beirut en la que perdió toda esperanza. La emboscada, el coche estrellándose, Mike con las tripas abiertas y el conductor sin cabeza. El miedo, el olor a carne cruda y el sonido interminable

PERSONAL 2

JARDIN: Equipo formado por novatos.
JONAS: Encargado del mantenimiento de los escondites. Puede ser un civil.
JUEZ: Comandante en una Jericó.
MACHETE: Veterano.
MANTIS: Asesino profesional, sin vinculación a Servicios M o agencias de información.
MARGARITA: Mutante que aún no ha sido detectado por un Servicio M.
MECANICOS: Agentes que realizan una operación de "engrase".
MUSARAÑA: Agente de Heracles infiltrado en un Servicio M.
PASTELERO: Agente encargado de "hornear".
PETER PAN: Agente novato de Heracles.
PIRAÑA: Nombre genérico para designar a cualquier Servicio M.
SEGADORA: Equipo de Heracles formado por veteranos.
SEMAFORO EN VERDE: Persona que está a punto de descubrir el fenómeno M, pero es de confianza.
SEMAFORO EN AMBAR: Persona que está a punto de descubrir el fenómeno M, y podría ser peligroso.
SEMAFORO EN ROJO: Quien conoce el fenómeno M y es peligroso.
TELEÑECO: Hombre de paja.
TELONEROS: Agentes encargados de despistar a un Servicio M.

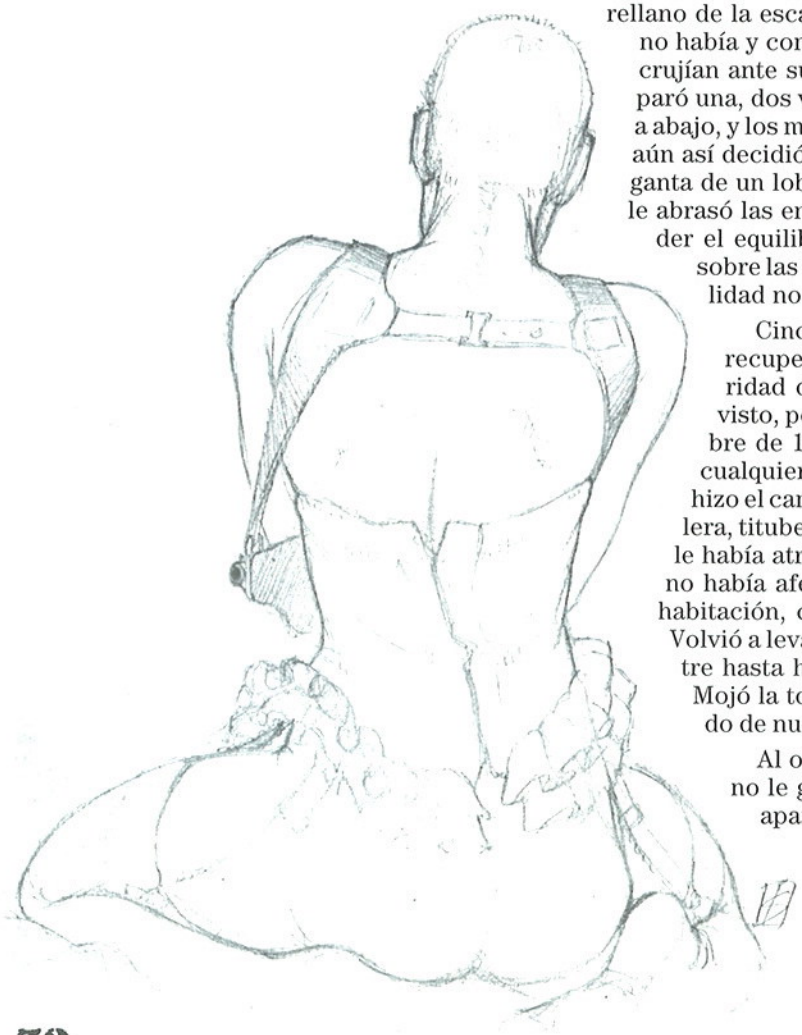
La imagen que ofrecía W. Kaufmann, aparecía ensombrecida por los años y una senilidad paternalista que ocultaba una maniobra para preservarlo en el anonimato. Nació el 9 de diciembre del 49 (47 años), parecida edad a Moore o Brosnan, y menos que Connery en su último papel de Bond.



Dolores Faulkner fue creda literariamente por JuaAn Romero-Salazar para su "Semilla de Acero", y gráficamente por José Antonio Tellaetxe Isusi para la misma obra. Sus andanzas han hecho las delicias de los agentes que han colaborado con ella. A raíz de aquello, JuanAn descubrió al paladar de Jose el fino sabor del Macallan y el Laphroaig, y Jose enseñó a JuanAn a fumar en pipa .
Ha llovido mucho desde aquel entonces, y Jose ha retomado en varias ocasiones la figura de Dolores para situarla en "situaciones comprometidas" como la que muestra este dibujo. Sin lugar a dudas, el autor de "Thanckgivins Tales" se queda con la mujer de "Semilla de Acero" o "La Hora de la Guadaña", y no con la de "Con la Tumba Preparada".

del claxon. Si alguna vez había pensado que había salida para tanta locura, aquella noche de abril desistió en su idea... Llevaba esperando demasiado tiempo, y comenzó a sospechar que su presa se encontraba en el taxi accidentado. La policía y las ambulancias le obligaron a retirarse de la ventana. Sonó de nuevo el teléfono y esta vez los nervios le delataron. Cogió casi al instante. La misma voz de antes: *"Cambio de planes, espera..."* Colgó el auricular y deshizo el arma con el mismo cuidado con que lo había montado. Guardó las cosas y se dispuso a esperar la siguiente llamada.

Primero fue un leve ruido, después un crujido que delató al intruso. Instintivamente cogió su "45" y corrió a ocultarse tras la puerta, mientras ajustaba el silenciador. La manilla cedió suavemente ante la presión que se ejercía desde afuera. Quien fuera tenía llave. Esperó un instante y vislumbró que el visitante acababa de dejarle "algo" que parecía una lata. De igual forma que se había abierto, se cerró la puerta. Contó mentalmente hasta tres y trató de abrir la cerradura que parecía atascada. La golpeó enloquecidamente hasta que cedió, y abandonó la habitación en el justo momento en que su cerebro estallaba en un caleidoscopio de miedo y locura. Cuando pensaba en la muerte jamás supuso que fuera así. Le sangraban los oídos, y la presión de su cerebro le hizo caer. Se alzó, se tambaleó de nuevo y volvió a caer, y al intentar levantarse lo vio en el rellano de la escalera, expectante, quieto. Buscó fuerzas de donde no había y comenzó una loca carrera por las viejas maderas que crujían ante sus pasos. Le dolía la cabeza. Nublada la vista disparó una, dos veces, pero no acertó. Le dolía el cuerpo, de arriba a abajo, y los músculos del cuello parecía que iban a soltarse, pero aún así decidió acabar con su enemigo. El portal parecía la garganta de un lobo, de la oscuridad surgió un fuego silencioso que le abrasó las entrañas. Le habían alcanzado. El dolor le hizo perder el equilibrio y rodó por los peldaños hasta quedar inerte sobre las losas frías del suelo. No quiso moverse más, en realidad no podía hacerlo, y esperó el remate que no llegó.



Cinco o diez minutos en el suelo bastaron para que recuperara las fuerzas. Miró al frente y solo vio la oscuridad de antes. Resultaba extraño que nadie lo hubiera visto, pero eran las 02,23 de la madrugada del 9 de Diciembre de 1994, y comenzaba a pensar que en aquella noche cualquier cosa era posible. Se levantó a duras penas y deshizo el camino andado, aferrándose a la barandilla de la escalera, titubeando en cada peldaño, arrastrando lo pies. La bala le había atravesado de parte a parte, por fortuna parecía que no había afectado a ninguna víscera importante. Entró en la habitación, cerrando la puerta y cayendo al suelo, exhausto. Volvió a levantarse y se dirigió hacia el baño. Se agarró el vientre hasta hacerse daño y se quitó la camisa ensangrentada. Mojó la toalla y se la puso alrededor de la cintura, apretando de nuevo. No pudo mirar evitar el mirarse en el espejo...

Al otro lado estaba el otro hombre, el apagado, el que no le gustaba. El viejo compañero de viaje que siempre aparecía cuando las cosas iban mal. Las pocas fuerzas que tenía le permitieron llegar a la cama. Arrancando la sobrecama, se tumbó directamente sobre el colchón, dejando que el cansancio y el sueño se adueñaran de él, mientras trataba de controlar el dolor.

Aprender sin pensar es inútil, pensar sin aprender peligroso. (Confucio)

2 capítulo

Graceland

The Russia House (B.S.O.). J. Goldsmith
The Deer Hunter (B.S.O.). Varios

VERANO de 1945. En algún lugar del árido Nuevo México. Al mismo tiempo que una cegadora columna de fuego y humo se elevaba sobre la superficie del desierto, los observadores militares quedaban ensordecidos por los gritos de júbilo a través de los altavoces y auriculares que propagaba el sonido del control de pruebas: "¡Tenemos explosión! ¡Tenemos explosión!..." El primer ingenio nuclear de la historia de la humanidad había detonado. Toneladas de partículas radioactivas fueron liberadas a la atmósfera. Así comenzó la Era Atómica. Así comenzó la Era Mutante. Así comenzó la pesadilla. En aquellos días los científicos sabían muy poco sobre los efectos de la radioactividad en los seres humanos. Nadie fue capaz de prever las consecuencias de aquella explosión y las que la seguirían. Hasta bien entrados los años 60, fueron numerosas las pruebas nucleares al aire libre. En aquellos años nació el primer niño M, el primer Mutante.

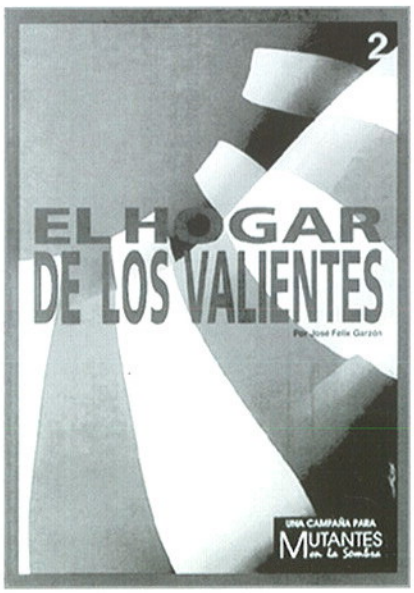
La radioactividad provocó algo que nunca antes ningún ser humano había experimentado fuera de sus fantasías. El Homo Mutans. Personas dotadas de capacidades extraordinarias que van más allá de las habilidades humanas, con unos resultados que ponen en jaque todas las leyes de la ciencia tal y como se conciben. Telépatas, lectores mentales, viajeros astrales, telequinésicos, asesinos psiónicos... En los primeros meses de 1948, los servicios de inteligencia norteamericanos que ocupaban Japón empezaron a recibir informes sobre acontecimientos extraños: niños entre 2 y 3 años provocaban a su alrededor sucesos que no podían ser explicados. Es posible que en otro momento y en otro lugar no se hubiese otorgado ninguna credibilidad a esos informes, pero en aquellos primeros días de la guerra fría, la reacción de las autoridades distó mucho de las sonrisas escépticas que podrían haber despertado en el pasado.

En septiembre del mismo año, el Servicio de Inteligencia de la Marina de los EE.UU. se hizo cargo de todo aquello que pudiese tener alguna relación con los enigmáticos niños japoneses, poniéndose en marcha el proyecto Mama Delta.

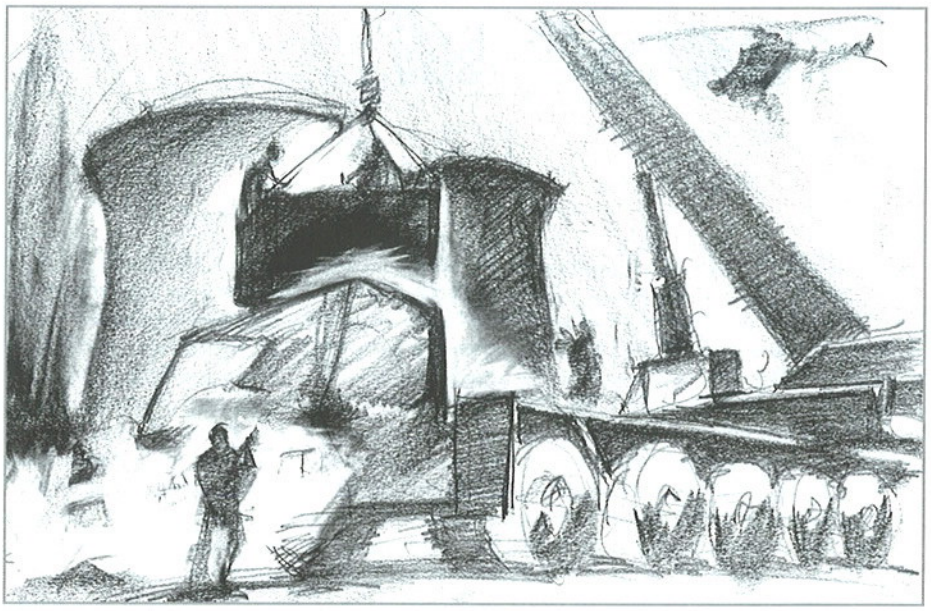
Oficialmente, Mama Delta era una programa de ayuda humanitaria a huérfanos japoneses con problemas psicológicos. En realidad, se trataba de buscar todos los niños que provocaban aquellos anómalos sucesos. Mama Delta duró 18 meses y en aquel tiempo fueron secuestrados unos 300 niños de los que no se volvió a saber más. Es poco probable que alguno de ellos llegase vivo a los 15 años. En un radio de 40 Kilómetros alrededor de Hiroshima y Nagasaki se localizó a un 80% de los "ejemplares". ¿Casualidad? Las pruebas nucleares que el pentágono llevó a cabo entre 1945 y 1950 en el Pacífico confirmaron las sospechas. Allí donde se producían explosiones atómicas, tarde o temprano aparecían niños que provocaban sucesos extraños. Cuando terminó Mama Delta, ya se tenían noticias de algunos casos en los propios EE.UU., sobre todo en los estados de Nevada y Nuevo México, en los que se realizaban pruebas nucleares al aire libre con cierta frecuencia.

Desde un primer momento se sugieren las dos lineas de actuación que han marcado la vida de todos los M del planeta: ocultación de los sucesos a la opinión pública y captura de los dotados de poderes. Para Washington la importancia del asunto ya era evidente antes de cerrarse Mama Delta. La misma orden que

El Hogar de los Valientes es la campaña realizada por José Félix Garzón para el universo que había creado en compañía de Igor. El C.D.F.C. y Heracles se enfrentan a muerte para acabar en tablas, en una aventura que surge tras "Foxtrot en Babilonia" y que resulta imprescindible para concretar los cambios que habrían de acaecer en el mundo de MUTANTES EN LA SOMBRA.



Aprovechando las estructuras de viejas –y nuevas– centrales nucleares, los gobiernos de todo el planeta tratan por todos los medios de experimentar sobre los mutantes.



disolvió el proyecto, en 1951, destinaba a todo el personal a puestos especiales en la inteligencia militar controlados directamente desde el Pentágono. Ya no bastaba con un puñado de huérfanos, debían encontrar a todas aquellas personas que habían desarrollado tales capacidades. Así es como nació el C.D.F.C., el servicio para asuntos Mutantes Norteamericano, con su cuartel general en Boulder, Colorado. Resultaba vital encontrar a todos los niños con mutaciones. ¿Cómo se detectaría a los niños con mutaciones si estás permaneciesen latentes? Hasta que consiguieron catalogar en 1958 una capacidad definida como "Biolectura", la única manera de encontrarlos era examinar todos los informes de pediatras, policía local, informes del FBI, incluso testimonios en periódicos sobre sucesos extraños. Después, todos los niños y adolescentes con esta capacidad de Biolectura (que se denominaron "ojeadores"), fueron especialmente entrenados para ser una especie de "radares" ambulantes, formando equipo con agentes preparados para capturar mutantes. Así fue como nacieron las mortalmente famosas "células de reclutamiento". El procedimiento habitual para la captura era simular accidentes de tráfico y preparar certificados de defunción falsos. En muchas ocasiones, personas que nada tenían que ver con todo aquello murieron para garantizar una cobertura perfecta. La práctica totalidad de los mutantes estaban oficialmente muertos.

No se conocen detalles sobre cómo la Unión Soviética se enfrentó con el problema M, pero se sabe que en los primeros 50 ya se habían creado estructuras con las que rivalizaban en una "carrera mutante", no muy diferente de la carrera de armamentos o la carrera espacial. Gran Bretaña y Francia conocieron la existencia de mutantes más tarde, hacia 1954. En aquellas fechas ya se producían nacimientos de mutantes por todo el planeta al extenderse los efectos de la radiación. En 1965, cuando los pocos supervivientes de la primera generación M se acercaban a la mayoría de edad, los Servicios M ya no eran patrimonio exclusivo de las superpotencias. Israel, Japón, Alemania Federal, Canadá, India, Italia, Alemania Democrática y Bulgaria se habían sumado al grupo.

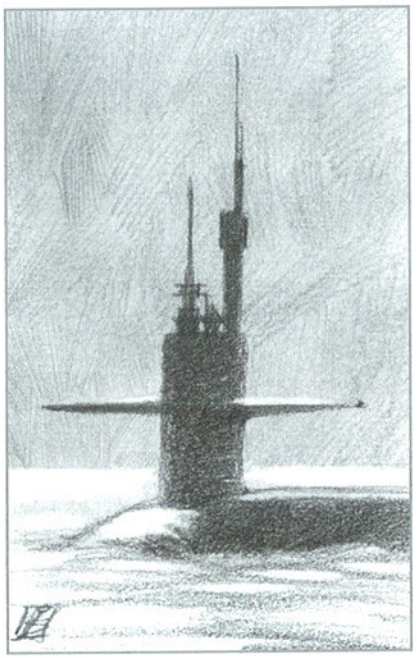
Holocausto Mutante

En el mundo de los mutantes, la Guerra Fría alcanzó temperaturas desconocidas en lo político. Hacia 1966 se empiezan a recibir cada vez más informes de misiones fracasadas en las que no había quedado ningún superviviente. El secreto en el que operaban todos los servicios M, les permitía emplear la violencia sin preocuparse demasiado por las consecuencias. Poco a poco, los científicos fueron dejando paso a los pistoleros.

Hacia 1967, la actividad de los servicios M de los países del Pacto de Varsovia estaba empezando a cambiar. Para aumentar la eficacia de sus operaciones en los países de la OTAN, los soviéticos empezaron a eliminar de forma sistemática a todos los M que pudiesen detectar. No se conseguían nuevos reclutas, pero se evitaba que cayesen en manos de Occidente. Boulder se vio sorprendido y tardó en reaccionar. En febrero del 68, se decidió una estrategia más apropiada para la nueva situación. Fue así como empezó la operación Viento Caliente. El resultado fue una carnicería que duró casi un año y acabó con las vidas de centenares de personas. Los encargados de la captura de mutantes eran los miembros de los servicios M mejor conocidos, y fueron los primeros en caer. Pero otros muchos les siguieron, científicos, mutantes y mandos. Las células y los agentes que dependían de los mandos superiores y no tenían relación alguna con el resto de sus organizaciones, quedaban aislados al morir sus jefes, y muy a menudo decidían morir matando. Cuando llegó la primavera, la lucha se había extendido a prácticamente todos los países en que operaban servicios M. La vida de un mutante nunca valió menos que en aquellos meses. El terror se extendió como un reguero de pólvora y pronto se olvidó el motivo de la lucha, disuelto entre centenares de vendettas particulares.

En noviembre del 68 se emitió desde Boulder la directiva C-54, revocando todas las órdenes que se habían dado durante ese año. A partir de ese momento sólo se podría utilizar la violencia de forma puntual y con fines estrictamente defensivos. En diciembre las hostilidades habían terminado. No hubo vencedores ni vencidos, sencillamente nadie podía mantener la guerra por más tiempo.

Durante la mayor parte del 69, el CDFC y las demás organizaciones se dedicaron a reorganizarse, hasta que en otoño empezaron a desarrollar de nuevo sus actividades. La violencia volvió, pero de forma mucho más controlada y selectiva. Viento Caliente había sido una experiencia tan traumática para todos que nadie se atrevió a repetirla.



La disuasión descansaba hasta hace bien poco en manos de los enormes submarinos nucleares. Tras la disolución de la antigua URSS y el desmantelamiento de parte de su flota ha quedado patente que las potencias disponen de otros elementos igualmente disuasorios y menos localizables.

Hada Madrina

Los mutantes seguían siendo capturados por la fuerza, mantenidos en la esclavitud y utilizados como animales. Con la década de los 70, sin embargo, llegaron grandes cambios para todos los M del planeta. En 1972 estalla el mayor escándalo político de la historia de los Estados Unidos: el Watergate. El CDFC estaba preparado para mantenerse en la clandestinidad todo el tiempo que fuese necesario, pero el acoso fue tal que se vio obligado a suspender prácticamente todas sus actividades. Cuando las aguas volvieron a su cauce en Washington, el CDFC intentó ocupar otra vez su lugar, y lo hubiese conseguido aún a costa de repetir los días de Viento Caliente. Pero para entonces ya nada era como antes: había llegado Kaufmann que nacido en 1949 en Alemania y, tras escapar de ser capturado por el CDFC, en 1973 puso en marcha Prometheus: la primera organización capaz de plantar cara a los servicios M. Tras el asesinato de sus padres en el intento de capturarle, realizó inversiones en bolsa con su capacidad precognitiva, lo que le permitió vivir holgadamente y planear su venganza. Kaufmann se dio cuen-

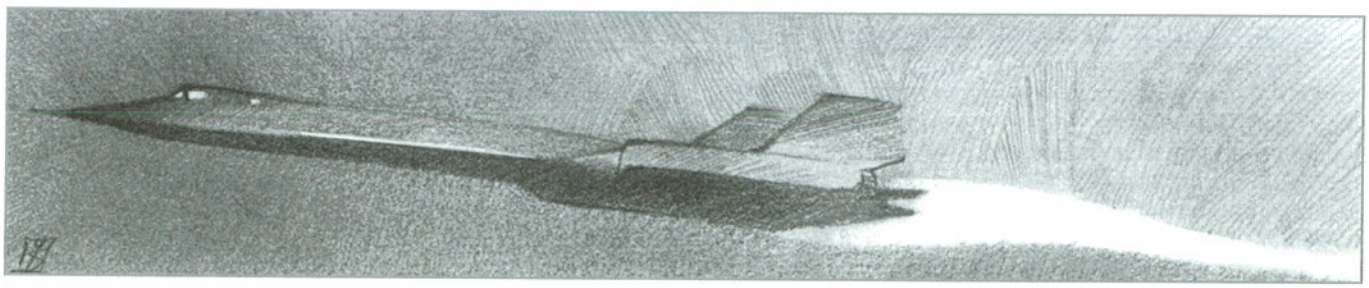
ta de que sólo podría desafiar a los poderosos servicios M si contaba con una organización sólida y dotada de un poder que garantizase su seguridad. Prometheus, desde entonces, se ha dedicado a "alquilar" los servicios de mutantes a grandes empresas privadas o algunos gobiernos (precognitores para asesoría económica, telépatas para transmisiones de seguridad, viajeros astrales para espionaje industrial...), por supuesto, sin conocimiento de los clientes. El lugar elegido para instalar su sede central fue Suiza, el país en que menos estables eran las redes de los servicios M. En un año y medio, los hombres de K1 estaban operando a lo largo y ancho del continente europeo y empezaban a introducirse en los EE.UU. A finales de los 70 y principios de los 80, el despliegue de Heracles en la mayor parte del planeta era una realidad.

¿Un Mundo Feliz?

El panorama entre los eternos enemigos de todos los mutantes, los Servicios M gubernamentales, también sufrió importantes modificaciones. Con la caída del antiguo bloque soviético y las convulsiones a nivel global, la cantidad de Servicios M ha aumentado. Tanto los subordinados a los intereses de otros más poderosos (como el belga), como aquellos que apuestan por el despuntar en solitario en sus respectivos marcos geográficos. Sin embargo, el peligro de grupos independientes utilizaran a personal mutado es ahora una realidad. Grupos mafiosos o poderosos grupos empresariales orientales tienen a su disposición todo el material que han podido pagar de los restos que quedan del que antaño fue el Servicio M soviético.

Las cosas se ponen cada vez más complicadas, y no sería de extrañar que se asistiesen a alianzas puntuales que en otros momentos de la historia del fenómeno M se habrían dado por imposibles. Por culpa de estas convulsiones, los mutantes libres que no han sido reclutados todavía pueden albergar la esperanza de que no serán detectados en mucho tiempo. Las agencias están demasiado ocupadas intentando atajar las amenazas que han surgido en los últimos años. Incluso un grupo de mutantes libres, con ganas de seguir siendo libres, pueden ponérselo extremadamente difícil a cualquier agencia que intente capturarles. No es de extrañar encontrarse cada vez más frecuentemente con grupos de individuos que lo único que tienen en común es que son mutantes y que desean seguir siendo libres.

De noche y de día, los aviones espía que navegan por nuestros cielos tienen como misión oficial la de velar por la estabilidad mundial detectando cualquier nueva actividad enemiga. Las últimas versiones llevan incorporados sensores especiales que son capaces de localizar el campo de BE de un mutante entre los miles de espectadores de un estadio de futbol.



La civilización no suprime la barbarie; la perfecciona. (Voltaire)

capítulo 3

Dossier Gagarin

Some Mother´s Son (B.S.O.). B. Whelan
Alquibla (B.S.O.). L. Delgado

TRAS la crisis de los misiles de Cuba, en Octubre 1962, La URSS se encuentra ante la tesitura de tener que aguantar el envite al que le va a someter EE.UU. durante los años venideros. Jruschov aborda entonces un viejo proyecto presentado por la cúpula del Grupo de Kalinin. En la ciudad ucraniana de Kisinov, y bajo el mando del entonces Coronel Kolpov, se comienza a estudiar en profundidad la posibilidad de encontrar a mutantes sobredimensionados, a los que se habrán de conocer como G2 (Generación 2).

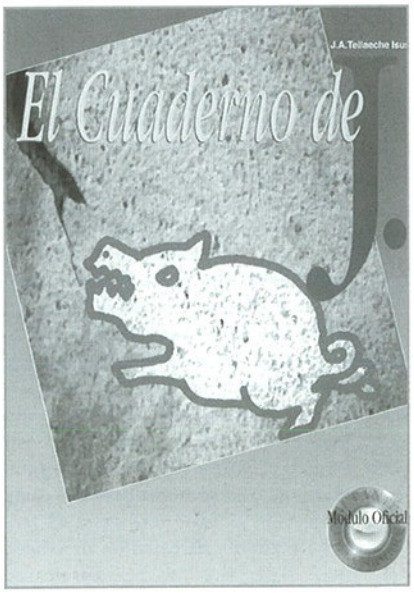
Los primeros estudios se plantean sobre aquellas familias cuyos integrantes fuesen mutantes de primera generación, siguiendo el rebufo de las investigaciones ya comenzadas por el Departamento de Investigación del Grupo de Kalinin en Kiev. A diferencia del primero, el equipo dirigido por Kolpov se encaminaría hacia el estudio de los elementos desechados, siguiendo los parámetros del Dtor. Shelynski. Lo que en un principio parecía ser una experiencia más dentro del entramado de investigaciones que durante años y años se habían venido realizando en la antigua URSS, derivó pronto en un tipo de resultados positivos que de igual manera que habían sido descubiertos también iban a ser ocultados de las ávidas manos de los dirigentes del G.K. Con el beneplácito de la cúpula del Polit Buró, y del propio Secretario General, Kolpov se abría paso lentamente hacia una zona de poder que años más tarde le daría la plena hegemonía sobre el aparato mutante de la ahora Rusia y sus países satélites.

Poco se sabe sobre las experiencias G2 del principio, sólo se conoce que operan en el ámbito mundial una docena de ellos, y que hasta bien entrado el año 93, muy pocos eran los que daban crédito a la descabellada idea de que en el universo de la bioenergía hubiera un elemento que pudiera superar a lo ya conocido. Pero volviendo a la historia, que es de lo que se trata, debemos decir que el Grupo de Kisinov se vertebró pronto como un apéndice autonómico del Grupo de Kalinin, y que a pesar de los esfuerzos realizados por los jefes del Servicio M de la URSS, poco pudieron hacer por evitar que el ahora General Kolpov dominara la quintaesencia de las fuerzas mutantes del todavía Pacto de Varsovia.

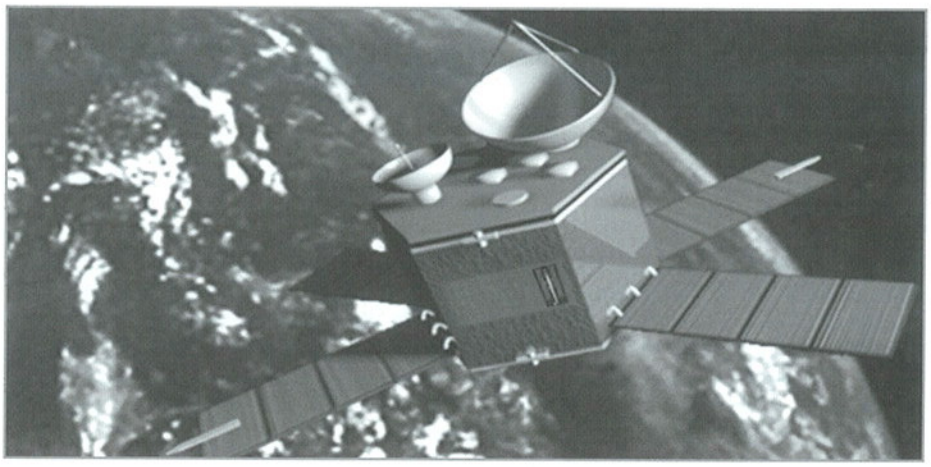
Durante el golpe de estado que lleva a Yeltsin al poder sobre Rusia, y que confirma que todavía había fuerzas hostiles al cambio en el interior del viejo aparato político, Kolpov juega una doble baza: por un lado apoya al Grupo de Kalinin, que en compañía de efectivos de la KGB y sectores del Partido trata por todos los medios de recomponer el desbarajuste que había propiciado la política de Gorbachov; y por otro juega en el campo de Yeltsin, apoyando la renovación y las vías de desarrollo propuestas por el propio Washington. Debe quedar claro que de esta jugada maestra deviene pronto la conclusión del poder que hace ostensible Kolpov una vez que el golpe fracasa, y que Yeltsin entenderá muy bien cuando el propio Kolpov enseñe sus cartas.

Una vez colocado como baluarte de la "nueva situación", el G2 de Kolpov sustituye al Grupo de Kalinin. Difíciles y complicadas fueron las negociaciones que originaron que Kisinov (en Ucrania) se mantuviera bajo la hegemonía de Moscú, baste recordar la Conferencia de Yalta de 1993, en la que Yeltsin cede sus posiciones sobre la flota y las cabezas nucleares bajo la presión del apoyo que está

La aventura descrita en "El Cuaderno de J." trata de la búsqueda de un agente huído de la propia Heracles, de un traidor, en medio de una operación del Grupo de Kalinin al más puro estilo de las llevadas a cabo por las antiguas Fuerzas de la Unión Soviética.



Todos los Servicios M han dado una gran importancia a los operativos de comunicaciones, dotando a las unidades que se encargan de tal fin de una logística y seguridad que para sí quisieran otros organismos de los mismos gobiernos a los que representan. En la fotografía, una imagen del satélite "Alabama 1" lanzado al espacio por la NASA en el verano de 1996 –fletado por la General Mavericks, dependiente de Prometheus–, y que sirve a Heracles.



recibiendo Ucrania por parte de los EE.UU., y que así mismo desmantela el organigrama que todavía operaba bajo el mando del Servicio M de la C.E.I. en la Europa del este, más exactamente en la antigua República Democrática de Alemania.

En la actualidad, el Grupo de Kisinov se muestra latente, y trabaja muy en serio por la "renovación desde dentro" con los sectores menos propensos a la renovación que hay dentro de Rusia –incluidas las mafias internas, los sectores más reaccionarios del antiguo KGB, y ciertos grupos neonazis–, apoyándose en la falta de escrúpulos de la administración Clinton y el incumplimiento de lo pactado con Yeltsin. Kolpov es ahora más consciente que nunca de que hace falta un auténtico enemigo fuera de las fronteras para poder sustentar su avidez de fondos y de capacidad operativa. Como muestra baste recordar el conflicto de Chechenia y Yugoslavia, donde el nuevo G.K. ha jugado un papel en nada avalado por Moscú, encaminado a mantener zonas de conflicto calientes mientras se cuece una estrategia descomunal que perfila el futuro de la propia Rusia y sus otrora aliados.

Ilia Gagarin es un oficial de alto rango del ejército soviético que forma parte del primer núcleo de trabajo generado por Kolpov tras la consecución del poder absoluto sobre el Servicio M de Rusia. En misiones de mando, el Coronel Gagarin y su equipo trabajan en aras de conseguir la mayor información posible sobre los enemigos, para una vez ser estudiada poder definir mejor la logística interna del aparato de Kisinov.
Su labor de siete años en el viejo Grupo de Kalinin y tres con Kolpov en el Grupo de Kisinov, concluyen por completo tras la huída hacia la frontera de Austria desde Checoslovaquia y su entrega a Heracles. La información que depositó a los oficiales de Análisis de Teseo se guarda como oro en paño en el interior de una caja fuerte. Lo aquí descrito es sólo una pequeña parte de lo narrado durante tres meses de trabajo y un montón de cajetillas de tabaco americano.

El Gigante Americano

La historia del C.D.F.C. durante los últimos años no es sino la propia historia de Palmer y de quienes le han odiado desde dentro. Tal vez habría que comenzar por confirmar que desde mediados de la década de los ochenta, el Congreso, y la propia Presidencia, comenzaron a entrever que el personalismo con el que Z. Palmer dirigía el Servicio M más importante del mundo, lo encaminaba hacia el abismo. Con la llegada de Bush (antiguo jefe de la C.I.A.), la necesidad de quitar al C.D.F.C de las manos al "viejo" se hizo más patente. Pero nos haría falta irnos unos años atrás.

Corre la década de los sesenta y Palmer comienza a despuntar. Tras Verano Caliente, y toda vez que ya ostenta el poder absoluto en el C.D.F.C., comienza una loca carrera por conseguir fondos del Congreso para investigaciones que pocas veces obtienen los resultados previstos. Años atrás ningún M superaba los 10 años, y la posibilidad de conseguir adultos con poderes era tan tentadora que ya se había invertido millones de dólares. Durante el conflicto de Vietnam, y toda vez que la C.I.A y el C.D.F.C habían contribuido a eliminar el escollo de un reticente Kennedy, el presupuesto ya se había triplicado. La otra gran punta presupuestaria se origina tras la llegada a la Presidencia de

Reagan. En esta ocasión se supo que el presupuesto se condicionó a los informes que sobre investigaciones similares estaban llevando a cabo oficiales y científicos soviéticos, al otro lado del muro. Con esta excusa se dilapidaron millones de dólares en operaciones de dudosa trascendencia e investigaciones inverosímiles. Hasta la llegada de Palmer el presupuesto del C.D.F.C. crecía un 7%, tras su desembarco la cifra creció hasta el 11% anual.

Tal derroche sin conclusiones iba a ser el auténtico talón de aquiles de la oficina del C.D.F.C. Como ya hemos comentado, tras la llegada a la Casa Blanca de Bush se comienza a pergeñar un intento por traspasar el núcleo operativo de Boulder a la central de la N.S.A. Tiene que ser la debacle del "Manhattan Tranfer" quien propicie tal traspaso. El intento por parte del equipo de Palmer por hacerse con el sistema informático del G.K., con la connivencia de un grupúsculo del propio Heracles, facilita el descubrimiento de un KHT más operativo de lo que se pensaba en un principio, y lo que era más grave: que el C.D.F.C. era un gigante con los pies de barro.

Palmer no llegó a ver la absorción por parte de la N.S.A., una experiencia con un G2 de creación propia destruyó la sede central del C.D.F.C. en el verano de 1995. Clinton ya había tomado la drástica decisión, pero no le hizo falta comunicársela al "viejo". Las experiencias en Vietnam, las de Kuwait, y otro centenar de expedientes secretos volaron por los aires con el propio Palmer.

Sin embargo, ahora que las cosas están en su sitio –como gusta decir al Almirante Bruce D. J. Delaware, nuevo Comandante en Jefe –, el C.D.F.C. goza de un trato de favor por parte del Congreso, del Senado y de la Casa Blanca. Así las cosas el nuevo Servicio M de EE.UU. trata de recuperar el poder perdido y se posiciona más precavidamente en el mismo espacio geopolítico de antes, pero con la retaguardia más fortificada, sobre todo desde la intervención de un entramado económico con raíces tradicionalistas y filonazis que apoya en un 25% al presupuesto destinado por el Gobierno para el C.D.F.C.. Desde el año 96 las experiencias en los desiertos de Nuevo México y Nevada han propiciado que U.S.A. disponga de unidades G2 plenamente operativas, una de las cuales ya ha entrado en combate en una operación aerotransportada en Tuzla (Yugoslavia). En lo que respecta a su nueva posición frente al KHT decir que desde Filipinas se orquesta el intento por contener el avance chino y mantener el poderío sobre el sudeste asiático, con bastiones como Seúl, a la espera de que Tokio mueva ficha en la zona.

El Hermano Inglés

El servicio M de su Majestad Británica dispone de un G2 tránsfuga del antiguo Pacto de Varsovia, mientras trata por todos los medios de mantener su hegemonía en los viejos territorios de la Corona.

Con una capacidad mermada por la burocracia, la actividad se concentra en el Ulster y en el terreno de la lucha parlamentaria por un aumento de presupuesto que le otorgue la viabilidad que necesita.

Desde la llegada de Major, y tras la desaparición de la esfera política de Thatcher, trata en compañía del MI5 de evitar por todos los medios la arribada de los laboristas. En estos momentos asistimos a una reorganización interna y a la elevación de una nueva cúpula logística representada por los aires renovadores de un antiguo Coronel del S.A.S que además es Controlador Mental, y que si nadie lo impide, el 26 de marzo de 1997 se verá refrendado por el Parlamento y el Club Chelsea como el primer dirigente de un Servicio M que es mutante. Su nombre: Algernon Pierce.

Desde el tradicional "Agente secreto", hasta el desapercibido individuo gris que ameniza las calles de cualquier ciudad, todos y cada uno de los personajes habituales de nuestro entorno son susceptibles de ser convertidos en elementos para un juego como MUTANTES G2.

El Trimurti, el Servicio M oficial de la India opera a cara descubierta para preservar la integridad del territorio al que representan, llendo más allá de sus fronteras. Su intervención en Birmania está representada por el Siva-Kali, la rama ofensiva.

El Binomio Comunitario

Al rebufo de las espectativas creadas con la futura Unión Monetaria, Francia y Alemania se mueven tratando de conseguir más poder del que detentan. El JK-57, una vez absorbido el núcleo operativo del G.K. de la antigua República Democrática de Alemania, tras la cesión a EE.UU. de un corredor desde el mar Adriático que afiance las posiciones en el Mediterráneo del C.D.F.C., trata en estos momentos de controlar los países satélites de la antigua URSS que circundan Alemania.

Tras el apoyo a Croacia en la guerra de Yugoslavia se escondía el afán de mantener una frontera "natural" frente al incipiente movimiento islámico europeo, y al temido resurgimiento de la "vieja patria soviética". Bonn se mueve despacio, pero se mueve. En el corto período de los tres últimos años, ha visto fortalecido su poder en Polonia, Estonia, Lituania y Letonia, donde comparte hegemonía con el C.D.F.C.

Normalmente los PJs tendrán que vérselas con individuos mejor preparados que ellos, es por esto que siempre que puedan deben haber diseñado una estrategia de salida, sólo por si las moscas.

Al igual que Alemania, Francia –con la llegada de Chirac– trata de favorecer el control sobre el Mediterráneo occidental y de mantenerse alejado de las tendencias islámicas que pueden surgir por el estrecho de Gibraltar desde el Magreb. A diferencia de los germanos, París busca a sus G2, y puede que ya haya encontrado alguno tras las explosiones controladas de Mururoa, en cuya defensa política encontró un férreo amigo en Kohl. En el frente Este de Europa, Francia apoyó a Serbia por controlar la zona más meridional del antiguo Pacto de Varsovia, no olvidando Albania, lugar en el que el Bureau Mirage ya está tomando posiciones frente a un más que claro proceso democratizador. Siguiendo su tradición arabista, Francia está dando apoyo a Argelia en su lucha contra el G.I.A., y se ha erigido en defensor a ultranza de la causa palestina para contrarrestar el creciente dominio judío en la zona septentrional del Oriente Medio, así como para evitar la ausencia de control sobre los canales de abastecimiento de petróleo que atraviesan la zona.

Por último mencionar el extraño "affaire" que sostuvo con Sudán, y que concluyó con la entrega de "Chacal" a cambio de una pequeña ayuda en la que a buen seguro será creación de la primera potencia islámico-mutante del primer tercio del siglo XXI.

En el interior de Europa, Francia y Alemania se reparten el dominio sin que en estos momentos haya frentes abiertos por ninguna de las dos partes, lo que no significa que no traten de hacerse con el control absoluto dentro de la CEE.

El Halcón de Oriente Medio

La presencia de Israel en Oriente Medio viene claramente definida por su preclara convicción de que era necesario disponer del mejor de los Servicios M, para ello hizo depender al GOC del ejército y dispuso elementos para la utilización desde el Mossad.

La naturaleza del eterno conflicto interzonal que vive, así como la necesidad de no verse sujeto a los intereses que EE.UU. tiene en la zona, ha marcado la oficialidad de este Servicio M. Contundente y quirúrgico donde los haya, su fuerza se encauza a detener la corriente revolucionaria que apoyada por Irán –y en menor medida por los países árabes de su entorno–, tratan por todos los medios de eliminarlos del mapa. Ante la tesitura de luchar por su supervivencia, Israel y su GOC permanecen en una actitud defensiva y de claro ostigamiento ocasional a sus enemigos. Sin la presencia intuida de un G2 no sería de recibo analizar la sensacional efectividad de sus operativos y operaciones.

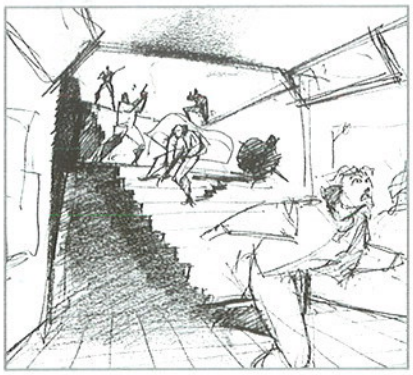
Si bien de puertas afuera el trabajo del GOC se enmarca en los márgenes que ya hemos descrito, cabe también destacar que como pieza clave de la necesaria presencia americana en el Oriente Medio, Israel cumple con su cometido de colchón frente al islamismo y al comunismo que vuelve a tomar fuerza en el área circundante, lo que origina un espacio extraño donde los haya en el perfil operativo de los servicios M que operan en el norte de Africa (el C.D.F.C. apoya a Egipto y a Arabia Saudita; el Bureau Mirage apoya a Sudán, al Líbano y a Palestina) en el que Israel encuentra apoyos tácticos muy puntuales y se bate el cuero cuando hace falta con el mismo C.D.F.C. o el B.M. En el interior del territorio israelita, el Mossad y el propio GOC se han visto envueltos en turbios asuntos para canalizar la corriente tradicionalista que asegure su beligerancia externa en base a un apoyo explícito a todas y cada una de sus operaciones.

La Estrella Doble

Asia supone el marco de referencia para el despuntar tanto del KHT como de la Senda Roja. El KHT, tradicionalmente bien situado pero inerte en consideración específica, salió a la luz con todo su esplendor tras la crisis del C.F.D.C en "Manhattan Transfer". Ante el peligro que suponía Washington decidió suprimir las ayudas tácitas que había otorgado a Japón para el despegue económico. La evidencia del receso de la actividad económica japonesa en EE.UU. durante los años 95 y 96 viene a ser explicada por el intento de norteamérica de ahogar la actividad que nutría de fondos y amparo a la estructura flotante del KHT. Conseguido a medias, Japón se ha visto obligado a remodelar su planteamiento y a activarse en el frente Pacífico, a resultas de lo cual se perfila el intento por dominar los territorios circundantes al Mar de China, Australia, y el cono sur asiático donde la beligerancia se ha puesto por las nubes pues los intereses japoneses chocan diametralmente con los del C.D.F.C. (desde Filipinas) y de la Senda Roja (en un intento por hacerse con el control de los canales de generación de opio), y en el norte con el G.K. Las destrucciones de la base de Sajalin y el terremoto de Kobe no han sido sino actuaciones de G2 de rusos y del único activo en la actualidad en Japón, que perdió el otro del que disponía en un extraño suceso que conmocionó a todo el KHT.

La Senda Roja sigue siendo un perfecto secreto a pesar de que desde la renovación y aperturismo del Aparato se comienzan a entrever las auténticas magnitudes de un servicio M que trata de expandirse como no lo había

Persecuciones en zonas urbanas, a la luz de los neones, de las fluorescentes que iluminan los suburbanos, los angostos pasadizos en los que se puede enconiar a un enemigo que quiere atraparte, o peor aún, eliminarte.



hecho antes. En la vertiente norte, Moscú trata de defender su hegemonía y ya han sido varios los escarceos que han sufrido ambos bandos, a pesar de que poco ha trascendido sobre los mismos. En el sur, la lucha contra las mafias por el dominio de las plantaciones de opio y de los canales de distribución hacia EE.UU. han llevado a forzar el intervencionismo chino en países como Camboya o Vietnam, sin olvidarnos de Laos.

China dispone de media docena de G2, plenamente operativos desde el año 1986, tras el descomunal esfuerzo realizado durante la década anterior.

La Nueva Heracles

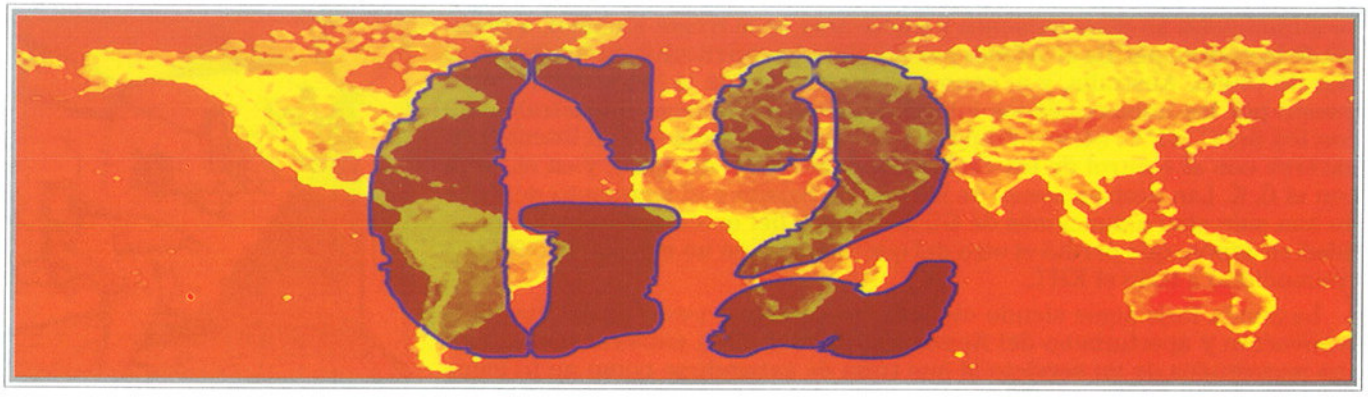
Tras el intento de asesinato de W. Kaufmann a manos de una facción interna de la propia Heracles que pretendía ejecutar un golpe de estado, Prometheus y Fundación han visto reducida su capacidad operativa tras la cesión de parte de la red Teseo al propio C.D.F.C.

Tras la necesaria reorganización, Heracles ha visto reducido su tamaño, pero no su capacidad que ahora más que nunca se ha puesto al servicio de los intereses que mejor paguen.

Conscientes de que en su libertad logística reside el auténtico caudal de fortaleza para la vieja estructura de Heracles, los responsables actuales han derivado hacia una actitud más conservadora sin mermar la eterna beligerancia de la que han hecho gala durante los años posteriores al 73.

Su entramado operativo resulta ahora de una tremenda profesionalidad y dado su pequeño tamaño aparece invisible ante las tendenciosas miradas de los que en otro tiempo quisieron destruirlo, aniquilándolo del todo y que ahora, también, no dudan en hacerse con sus servicios si la situación lo requiere.

El viejo planeta azul se ha vuelto rojo ante la presencia de una fuerza más potente que la nuclear, y cuya actuación merece menos inconvenientes que los que presentan las organizaciones ecologistas y sociales. La Bioenergía se conoce ahora bastante mejor que lo que ocurría en aquellos principios en los que los niños japoneses que habían sufrido las radiaciones mostraban las primeras alteraciones físicas y del comportamiento. Ha llovido mucho desde aquel entonces, tanto como para pensar que tal vez la tercera guerra mundial se esté desarrollando ante nuestras propias narices bajo el manto oscuro de los fenómenos inexplicados y el silencio de los gobiernos que rigen nuestro destino.



Temed al que os teme. (Proverbio Persa)

capítulo 4

Guardería

The Hunt For Red October (B.S.O.). B. Pouledouris

EL Servicio M de los Estados Unidos, el CDFC, depende directamente de la central de operaciones especiales de la NSA, y está organizado en torno a tres ramas:

- Reclutamiento
- Operaciones
- Investigación

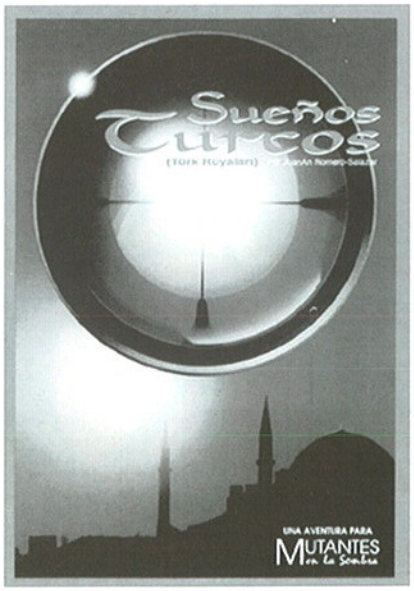
Reclutamiento mantiene una red de agentes por todo el mundo, paralela a la de la CIA, que se encarga de localizar individuos dotados de poderes, secuestrarlos y llevarlos a la sede central en Boulder (Colorado). Esta rama está organizada en base a unidades independientes también conocidas como células. Cada célula consta de 4 agentes y un mutante, que se encarga de localizar los posibles objetivos para su captura. Con el fin de garantizar su seguridad, las células actúan como compartimentos estancos: sólo conocen al mando del que reciben sus órdenes, de modo que en el peor de los casos nunca puedan proporcionar ningún tipo de información pues, simplemente, carecen de ella. Reclutamiento está subordinado a las otras dos ramas del CDFC a las que sirve como proveedor de su "materia prima".

Operaciones se encarga de llevar a cabo todas las misiones con mutantes para las que la organización fue creada. De las tres, es sin duda la más compleja, pues en ella es en la que operan todos los M así como el personal normal que se encarga de controlarles. La cantidad de agentes en los equipos de intervención depende de la misión que deban llevar a cabo, pero el mínimo es de dos agentes. También se encargan del entrenamiento de los mutantes capturados, de forzarles a emplear sus poderes, y de hacer posible ese empleo. Operaciones funciona sin estructuras fijas, creándolas a la medida de sus necesidades cuando es preciso.

La rama de **Investigación** se creó para averiguar las causas de los poderes y, de tener éxito estas investigaciones, crear un "mutante artificial". Sus laboratorios principales se encuentran en Boulder, en el mismo centro del CDFC. Aunque en ocasiones sus técnicos acompañen a los mutantes en sus misiones o colaboren sobre el terreno con las células de Reclutamiento, prácticamente todo su trabajo se desarrolla entre las paredes de sus laboratorios. Esta rama también se encarga de establecer las directrices de entrenamientos para los agentes mutantes, y de ordenar la búsqueda de los individuos más aptos para los cometidos de la organización.

El equipamiento que utilizan los agentes en sus misiones, está basado en el de las fuerzas especiales y agentes federales norteamericanos. Los aparatos de escucha, interceptación, vigilancia y cobertura están a la última moda, estando muy experimentados en su manejo. En armas prefieren utilizar pistolas automáticas de 10 mm. (Bren, Glock 20) o del 45 ACP (S&W, Ruger). Algunos agentes gustan de utilizar la mastodóntica Desert Eagle 44 Magnum. De estas armas, dan el salto a los fusiles de asalto en versiones cortas (CAR 15) y a las escopetas (Mosberg y Maverick principalmente). Los norteamericanos siempre han tenido

Sueños Turcos sitúa la aventura central en el interior de Estambúl, los entramados económicos a los que acceden las mafias internacionales y la posibilidad de negociar con material genético alterado marcan el discurso narrativo de esta historia que muy bien puede considerarse el final auténtico de la saga "Semilla de Acero".



Civil Defence Federal Comitee, el C.D.F.C.

fama de pistoleros de gatillo fácil, y es cierto en el 90 % de los casos, sobre todo en los agentes no mutados. Por ello, otra de sus características es que siempre llevan abundante munición.

Entre los vehículos que les gusta de utilizar, se encuentran los modelos de la casa Ford modificados especialmente para agentes federales, y sobre todo las camionetas y todo terrenos. También gustan de utilizar medios aéreos, en forma de helicópteros, sobre todo si las operaciones se realizan en su propios país o en lugares de Sudamérica, usando como apoyo de las tropas estacionadas en esos país.

Grupo de Kisinov

A pesar de los enormes recortes presupuestarios, el GK es aún un enemigo temible. Las constantes operaciones de seguridad interior, y a lo largo de las fronteras con países conflictivos, mantienen a sus operativos en un estado de funcionalidad constante.

Tras haber cambiado de domicilio, y por supuesto de nombre, siguen disponiendo de una gran cantidad de agentes fuera de sus fronteras, encargados de conseguir beneficios para reforzar sus estructuras, desde monetarios (colaborando en el tráfico de armas o drogas), pasando por la alta tecnología o, simplemente, traficando con información. En numerosas ocasiones, y gracias a sus antiguas redes de información, han colaborado de manera muy estrecha con otros Servicios M o con el propio Heracles.

Uno de sus más peligrosos recursos son los "Durmientes". Agentes con un entrenamiento muy especializado (normalmente a cargo de la KGB o de instructores del GRU), y que llevan una vida normal en diversos país del mundo. Solo es necesario indicarles una clave concreta para que actúen contra los objetivos para los que habían sido adiestrados.

Otro de sus recursos cuando la valija diplomática no funciona, son los agentes ilegales. Infiltrados mediante las técnicas clandestinas habituales, normalmente sus operaciones son contrarreloj, no permaneciendo más de 12 horas en suelo hostil tras el término de la misión. Son individuos muy bien preparados, ninguno con grado inferior a coronel en el antiguo KGB, y que es la tapadera de los agentes del GK. Tenaces luchadores, expertos en los campos referentes a su misión, se distinguen de los alumnos de Minsk en la brutalidad de sus acciones. Todo buen agente secreto se cuida muy mucho de hacer que parezca un accidente cuando tienen que eliminar a alguien, y en eso los soviéticos siempre fueron expertos.

El viejo Grupo de Kalinin ha sido sustituido por el Grupo de Kisinov. Una K sustituye a otra K, a la legendaria sigla del enemigo de la guerra fría.

Pero los ilegales del GK no se preocupan en absoluto de disimular sus acciones, dejando cadáveres por doquier, pues no tienen que proteger ninguna cobertura y siempre actúan lejos del campo de acción de cualquier agente infiltrado. Los mutantes empleados en este tipo de operaciones, siempre se encuentran junto a los mandos, disimulados como la tropa, y siempre está a las órdenes del oficial del GK asignado.

Su equipo no a variado en gran medida desde la época de la guerra fría. Siguen confiando en el AK-47 cuando necesitan potencia de fuego extra, y en el interior del territorio de la antigua Unión Soviética pueden llegar a utilizar material más pesado aún, como se vio en la operación de castigo llevada a cabo en algunas aldeas clasificadas como "no hostiles", durante los recientes acontecimientos en la república de Chechenia.

Una foto histórica, tal vez la única que queda en estos momentos del antiguo director del Grupo de Kalinin, ahora Kisinov, el Almirante Tijonov.

El subfusil de ordenanza Skorpion, que durante décadas ha dotado a las fuerzas armadas de la Unión Soviética, al KGB, y al GK, está siendo paulatinamente sustituido por el AKR, versión del AK-74 en calibre 5.45, por razones evidentes de potencia y alcance. En cuanto a armas cortas, la Makarov sigue siendo la favorita, en los nuevos modelos fabricados como la PSM. Entre los agentes destacados en el extranjero, existe una cierta tendencia al equipamiento mixto. El motivo fundamental es el despistar a cualquier investigador sobre la autoría de las acciones, aunque dada la facilidad y los buenos precios del mercado negro para conseguir armas de su país (sobre todo el AK-47 y el AKR), no es extraño encontrarse ante fuego automático si se ven acorralados.

Fifth Floor

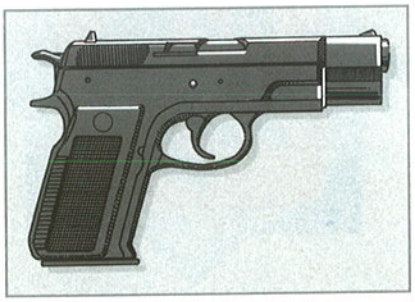
La suya es una estructura vertical, en la que el Servicio M mantiene objetivos y métodos comunes a los del MI-5 y MI-6, pero siendo asignados a las situaciones más arriesgadas. Esto no significa que no hagan operaciones por su cuenta, sobre todo para reclutar nuevos mutantes e interceptar agentes enemigos.

La diferencia que mantienen con respecto a otros Servicios M occidentales, y que han sabido adaptar tan bien los noruegos, consiste en su perfecta simbiosis con los militares. Además cabe destacar que a pesar de su tamaño sigue teniendo buena raigambre en aquellos lugares en donde la Corona Británica tuvo alguna presencia.

Sus grupos operativos suelen estar formados por comandos de siete personas, entre ellos un oficial de algún cuerpo de elite especializado y preparado para colaborar con agentes mutantes. Este oficial no es nunca un M, a quienes no se les permite (algo lógico) el acceso a la carrera militar.

De uno a tres mutantes forman parte del comando, el resto es también personal militar especializado. En el transcurso de una operación, siempre designan a uno o más oficiales de inteligencia para reconocer el terreno y el objetivo. Cuando están seguro de que pueden cazarlo, entonces intervienen el comando operativo.

La CZ75 (Checa), es una pistola robusta y eficaz que ha dotado durante décadas a las fuerzas policiales y militares de países centroeuropeos del Pacto de Varsovia, compite con la Browning HP y puede encontrarse con gran facilidad en Asia y África. Calibre 9 mm. y cargador de 13 cartuchos.



¿Adivinas a quién pertenece este símbolo?

La palabra clave cuando se habla de las actuaciones del Fifth Floor es "sutilidad". Pacientes y eficaces, cuando un agente del FF es localizado se puede tener la seguridad de que lleva semanas trabajando en el caso. La vigilancia es su especialidad y sólo intervienen cuando están completamente seguros de que tienen buenas cartas, y muchos de sus mejores agentes provienen de las antiguas colonias, como Canadá o Australia.

Resulta difícil hablar de la "flema británica" cuando un agente del Fifth Floor encañona a alguien con una escopeta de combate. Los británicos confían en las escopetas militares para el combate a corta distancia y las utilizan más que ningún otro Servicio M. En cuestión de armas cortas, utilizaron la Browning HP, al igual que el SAS, pero después se decantaron por la Glock 17; menos peso, más cómoda de portar y, al parecer, más precisa.

También gustan de armas suizas como las Sig Sauer, en varios de sus modelos. No utilizan a menudo subfusiles, pero si tienen que hacerlo, prefieren el Sterling MK7. Los ingleses siempre han presumido de ser buenos tiradores y a menudo tienen toda la razón.

Para cualquier otro equipo, ya sea de vigilancia o vehículos, pueden disponer de prácticamente cualquier cosa que el mercado civil o militar pueda ofrecerles, siempre y cuando sus mandos estén dispuestos a pagarlo.

Bureau Mirage

El BM cuenta con una estructura jerárquica piramidal, en la que el máximo responsable de la organización sólo responde ante un comité secreto (cuyos miembros son nombrados de forma vitalicia), conservando las antiguas estructuras regionales que poseía cuando el mando lo ostentaba el Triunvirato. El comité secreto ante quien responde el director del BM es también el encargado de coordinar las operaciones especiales de los servicios secretos y de la policía.

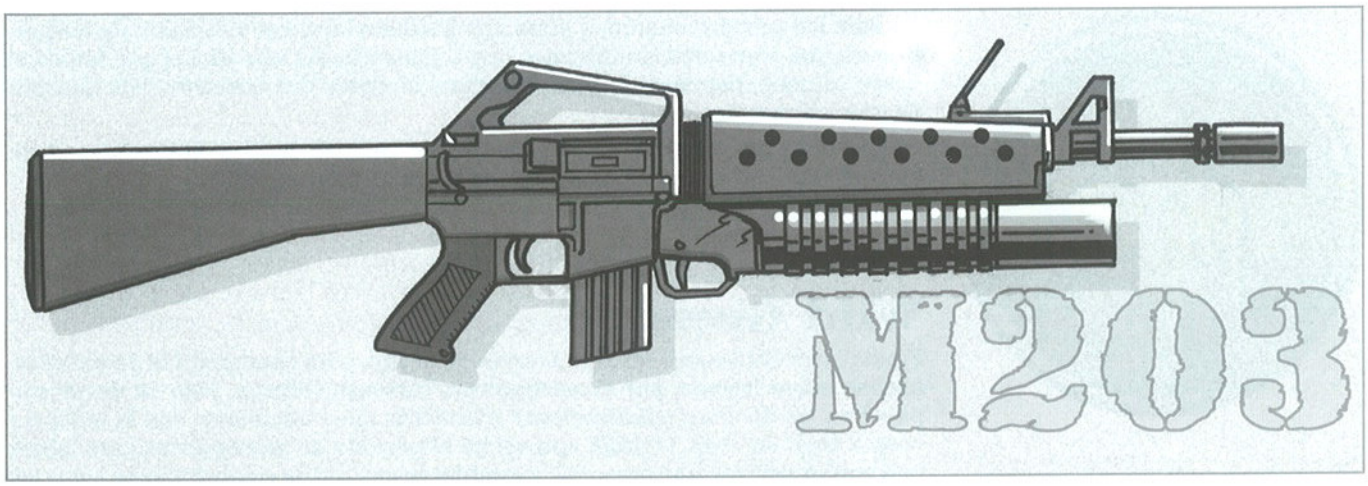
La estructura de funcionamiento que utilizan es la misma que copiaron posteriormente los sudafricanos: pequeños grupos operativos de cinco o seis agentes que se emplean en misiones de reclutamiento y operaciones de forma alternativa, en períodos de ocho meses.

Un gallo de pelea sobre los colores de la República francesa. La oficina espejismo, el Bureau Mirage.

Su tarjeta de visita es una gran profesionalidad en los resultados, sin reparar en lo expeditivo de los medios, tendiendo a centrarse en la búsqueda y destrucción.

Disponen de una mortal combinación con varios cuerpos de élite (legionarios, paracaidistas y fuerzas especiales la policía). Los integrantes del Bureau Mirage están dotados de prácticamente el mismo equipamiento que sus fuerzas policiales, con la salvedad de que pueden escoger el arma corta a su elección, que suele ser una Sig o una Glock.

Son muy dados a utilizar armas de francotirador para la cobertura media, como el FR-F2, y últimamente el Barret 82 A-1. Siempre se han decantado por medios pesados de disuasión, por lo que portan el fusil de asalto FA MAS, y han sido uno de los primeros organismos franceses en utilizar el nuevo subfusil de FN P-90, aunque realizando una conversión exitosa para el calibre 5.56. En sus colonias del pacífico, las operaciones cuentan con el apoyo directo de sus fuerzas armadas. Con tácticas de despliegue rápido, no se andan con miramientos a la hora de utilizar la fuerza para contrarrestar lo que ellos consideran una amenaza.



El apoyo de armamento portatil se ha hecho imprescindible aun cuando se utilicen agentes con poderes. Básicamente los grupos de trabajo garantizan la operatividad del equipo con integrantes laicos que están muy bien formados en el uso de material bélico. El lanzagranadas M203, sustituto del M79, profusamente utilizado durante el conflicto del Vietnam, está adaptado bajo el M16 –cualquiera de sus dos versiones–, lo que confiere a su portador suficiente potencia de fuego aunque carezca de granadas. La munición puede ser incendiaria, de alto explosivo, lacrimógena, o de humo. Calibre 40 mm. Con entrenamiento, un adiestrado Personaje puede realizar hasta cinco disparos de granada por turno.

JK-57

El Servicio M de Alemania, cuenta con su sede central en un complejo subterráneo, camuflado bajo un club de golf, a 25 Km de Colonia. Catorce de sus socios son miembros del GSG9, la unidad de operaciones especiales de la policía alemana que, aunque desconocen la existencia del JK57 están preparados para "ir a jugar un partidito" las 24 horas del día.

El resto de las bases del servicio germano son instalaciones provisionales que no suelen utilizarse durante más de dos o tres años.

A diferencia de la mayoría de los Servicios M, el JK57 no suele destinar a más de un único agente en cada misión.

El hecho de que trabajen en solitario no debe confundir, porque lo alemanes jamás encomiendan a alguien una misión si sus superiores no están absolutamente convencidos de que podrá cumplirla con éxito. Se trata, por tanto, de agentes con una asombrosa preparación tanto en el manejo de armas como en las técnicas más sofisticadas de espionaje. Por otra parte, son tremendamente disciplinados, tanto como los miembros del KHT o del GK en sus mejores tiempos. Es raro que pierdan de vista su objetivo final y no dudarán en admitir una derrota siempre y cuando conserven la oportunidad de volver a intentarlo.

Otro rasgo que les caracteriza es el uso que hacen de la violencia directa. Para ellos el ataque frontal es, casi siempre, el último recurso. Sus agentes siempre van armados como medida de autoprotección, y no suelen ser los clásicos tipos duros de gatillo fácil. Si disparan es porque no les queda otro remedio o porque tienen la certeza de que nadie les devolverá su ataque.

Los alemanes siempre han preferido utilizar material de fabricación propia, por lo que es lógico encontrar en sus manos armas como la serie de subfusiles H&K, en todas las variantes. Un arma robusta y eficaz por la que, posteriormente, se han decantado multitud de cuerpos especiales de todo el mundo.

En armas cortas, la mayoría de los agentes ya ha sustituido sus viejas Walther PPK, por las Walther P88. Las razones son obvias: calibre 9 mm. y 15 cartuchos en su cargador. La mayoría de los agentes del SB (el antiguo Servicio M de la Alemania del Este), absorbidos por el JK57 tras la caída del muro, también se han pasado a estas armas, aunque no es extraño encontrar AKRs en sus manos.

No es el símbolo de una marca de coches, es el símbolo de los integrantes del JK-57 alemán.

Para los desplazamientos y otras actividades a bordo de vehículos siguen prefiriendo los Mercedes modificados, especialmente del tipo de los que utiliza el GSG9, aunque disponen de otras marcas y modelos del mercado civil, siempre de gran cilindrada.

De todas maneras hay que delimitar que también BMW y Volkswagen-Audi nutren a través de los convenios civiles las cocheras del JK57.

Wild Geese

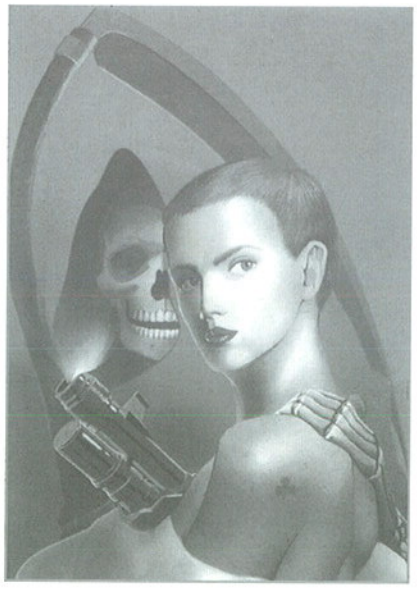
Fundada en 1916 como servicio secreto en Berlín, para oponerse a la dominación inglesa sobre Irlanda, por el antropólogo Turlough O'Brian, jugó un destacado papel en las diversas sublevaciones irlandesas que culminaron con la independencia total en 1948. O'Brian aprovechó el período de entreguerras para labrar una importante fortuna personal, y establecer una red de colaboradores entre los miembros emigrados de su extensa familia.

Tras la Segunda Guerra Mundial, diversas filtraciones sobre los primeros casos de mutantes le convirtieron en uno de los privilegiados conocedores del fenómeno M, lo que le llevó a vigilar especialmente todo el ámbito de las Islas Británicas y a aprovechar su organización de agentes dobles para incluir a los recién llegados mutantes, liberándoles en lo posible, y sólo a los irlandeses, de la amenaza de servicios M.

Este servicio está basado en la idea de que más vale que otro haga las cosas que para uno mismo resultarían desagradables (o imposibles). Maneja con especial habilidad los conceptos de infiltración, doble juego y manipulación.

El pequeño número de agentes M irlandeses se halla repartido casi en su totalidad por otros servicios M del mundo, trabajando como agentes dobles. El servicio M británico sufre "infiltración mayor". Tanto el servicio M australiano como el canadiense tienen varios informantes y agentes dobles, sin llegar al escandaloso ejemplo británico.

Dolores Faulkner es el elemento de los Wild Geese más conocido dentro y fuera de la propia Heracles.



Los M empleados por este grupo trabajan de forma completamente voluntaria, habiendo sido liberados de trabajar para otros servicios M. Siempre se les da la oportunidad de colaborar con ellos o "retirarse" (seamos realistas, esto es casi imposible). Existe un grupo de Operaciones Especiales para ocuparse de estas liberaciones, siendo conocidos entre ellos como "Boys & Girls From County Hell". Como curiosidad, utilizan como lenguaje de batalla la forma clásica del Alto Gaélico irlandés adaptada a sus necesidades y parte de sus comunicaciones están cifradas en forma de "ogham" (antiguos jeroglíficos irlandeses).

Su "modus operandi" consiste en la obtención de la información, su procesamiento en la Dirección, el establecimiento de objetivos y, finalmente, la utilización de agentes de otras organizaciones para llevar a cabo las misiones. Se encuentran estructurados en dos ramas: los Wild y los Geese. Los primeros constituyen el núcleo "duro", encargada de la seguridad interna de la organización. Los segundos se encargan de las labores de información y trabajos para el servicio donde estén infiltrados. Entre los objetivos de esta organización, se encontraba la lucha contra el invasor, es decir, el Imperio Británico. Hoy en día esta finalidad ha desaparecido siendo sustituida por: Autoprotección, Animo de lucro y un tercer objetivo que resulta difícil de explicar.

La misma historia de este conglomerado entre Servicio Secreto + Empresa Privada + Relaciones de Clan + Servicio M, ha generado su propia dinámica y

podríamos decir que existen por el afán romántico de una lucha contra "el mundo exterior" no exenta en algunos casos de cierto tinte bromista (más bien gamberro) propio de la mentalidad celta.

Debido a la antigüedad de la organización como "agencia de informadores", no obedecen las órdenes del gobierno de Dublín, excepto cuando por sus propios intereses así lo consideran conveniente. El tráfico de información, su principal actividad, permite que su presupuesto sea realmente elevado (y secreto), hasta el momento.

El equipamiento que los Wild Geese es bastante libre.

Suelen portar las armas en dotación en los servicios en los que están infiltrados, pero además llevan las que más les convienen, y sólo los gustos de cada agente son la pauta para escogerlas, por lo que no se puede dar un ejemplo clásico de armas en dotación de los agentes del Wild Geese.

Un trébol de cuatro hojas, cruzado por un arpa simboliza a la perfección el auténtico espíritu de los Wild Geese.

GOC, Mossad

Un caso muy especial entre los Servicios M lo constituye el "Grupo de Operaciones Combinadas del Chel Ha ´Avir". Es la primera unidad militar compuesta exclusivamente de mutantes que se formó en la historia del fenómeno M.

El GOC está englobado en las Fuerzas Aéreas, actuando como asesores espaciales de las unidades aéreas de intervención.

Con cuartel general en Hatzerin, sus miembros actuaron muy satisfactoriamente durante la Guerra de los 6 Días en 1963, y se mostraron igual de eficientes durante la guerra del Yom Kippur, en 1973. Después, con la invasión del Sur del Líbano, el GOC se ha visto circunscrito a las actuaciones enmarcadas por las FDI en el mantenimiento de la seguridad del país, incluyendo los bombardeos selectivos contra instalaciones sospechosas de albergar tecnología nuclear de otras potencias árabes.

Como parte integrante de las Fuerzas de Defensa de Israel, dispone del equipo y armamento de sus operativos especiales, aunque sólo para su autoprotección, pues es muy raro que entren en combate directamente sin el apoyo de unidades regulares.

Símbolo del GOC.

Cuando han de realizar operaciones de alto riesgo, confían plenamente en la sorpresa y en armas pequeñas y fiables como la H&K P9S dotada de silenciador, que tan efectiva fue en la operación «Yonatan» en 1976.

Todas las misiones encomendadas al GOC siempre son de carácter militar, colaborando estrechamente con las unidades especiales del resto de las FDI. Cuando han de trasladarse a algún lugar, utilizan medios aéreos siempre que pueden, desde helicópteros camuflados a los fiables y veteranos Hércules. Tienen prioridad para la utilización de cualquier medio terrestre, marítimo o aéreo, o el acceso a cualquier información, sin que esto suponga, en apariencia, ningún altercado entre mandos, ya que esta unidad es de una importancia vital en las estrategias de defensa del país.

Cuando han de intervenir, siempre cuentan con lo mejor de las FDI para proporcionarles cobertura y apoyo, y los oficiales de inteligencia militares ya habrán realizado su trabajo, con la ayuda del Mossad. El estado de Israel también dispone de un Servicio M a la vieja usanza, dirigido desde el Mossad. El Shin Bet, el servicio de seguridad interior, se encarga de proporcionar mutantes dentro del territorio israelí, pero curiosamente, el Shin Bet no dispone de mutantes para lle-

var a cabo sus labores, sino que recurre al Mossad cuando le es necesario. Este Servicio M no está estructurado independentemente como los demás, sino que los agentes mutantes pertenecen al Mossad cumpliendo tareas como cualquier otro agente. Cuando se requiere alguna operación especialmente "sensible", se moviliza a los agentes considerados como más aptos para ello, retornando a sus puestos anteriores una vez finalizada la misión.

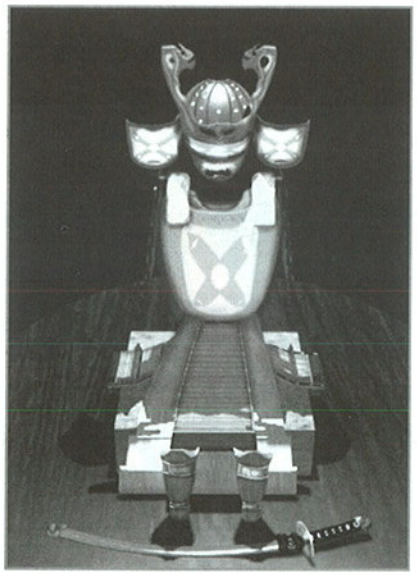
Utilizan el equipo más conveniente para camuflar sus misiones, ya sea por medio de agentes infiltrados en otros Servicios o por la imitación del modus operandi de un servicio concreto.

Por esto, su equipo y armas dependen de a quien quieren imitar o entre quien están infiltrados. Sólo en muy contadas ocasiones han permitido que sus acciones fuesen reconocidas fácilmente, y en estas ocasiones se ha visto que prefieren el armamento alemán, y el suyo propio, en forma de H&K P9S, Jericho 941 y Galils. Muy dados a la utilización de explosivos y todo tipo de agentes somníferos en forma de gases o inyectados, buscan conseguir toda la información posible de los objetivos (directa o indirectamente) antes de su eliminación.

KHT

El KHT es en realidad la herramienta más eficaz con la que cuentan los "Hermanos de la Patria", una organización secreta que agrupa a los dirigentes de las familias más poderosas de Japón, y que influye en gran número de decisiones del gobierno, gracias a las infiltraciones en éste y todos los demás estamentos de importancia dentro del país. Dispersos en multitud de "refugios" por toda la geografía asiática, los efectivos del KHT disponen de gran número de agentes, aunque la mayoría no son mutantes, y éstos últimos sólo los emplean cuando no hay más remedio, o cuando su seguridad se ve seriamente amenazada.

El sustrato feudal, el shogunato y la tradición de los samurais han encontrado en el interior de los organigramas del KHT un afable caldo de cultivo.



En cualquier operación, estiman y valoran cuidadosamente los medios que deban emplear, tanto humanos como materiales, resultando extremadamente económicos en cuanto a gasto de energías y efectivos. Cuando operan en otros países, recurren con frecuencia a las coberturas diplomáticas y a las delegaciones de sus empresas, repartidas por todo el mundo. En reclutamiento, siempre escogen muy bien a sus víctimas: sólo se llevaban a los mejores, y casi siempre lo hacen. En caso contrario prefieren aplicar aquello de "si no es para mí que no lo sea para nadie".

Los agentes del KHT emplean a fondo tanto la altísima tecnología de que disponen como los muchos mutantes que se encuentran entre sus filas.

Cada misión se encomienda a uno o varios comandos de agentes para asegurarse el éxito absoluto de las operaciones, que a menudo trabajan en varios comandos diferentes y en distintas misiones, de forma simultánea. Eso significa que para abortar una operación del KHT no basta con neutralizar a los agentes detectados, sino que hay que ir "directo a la cabeza". Por otra parte, disponen de gran cantidad de agentes de otras nacionalidades, de modo que no sólo hay que desconfiar de los individuos de ojos rasgados. Las raíces de la operatividad del KHT hay que buscarlas en su larga tradición en el Bushido, el arte de la guerra japonés, que influye en su código de honor y en la lealtad que dispensan todos los integrantes de los grupos de acción a sus respectivos jefes, no así a sus enemigos.

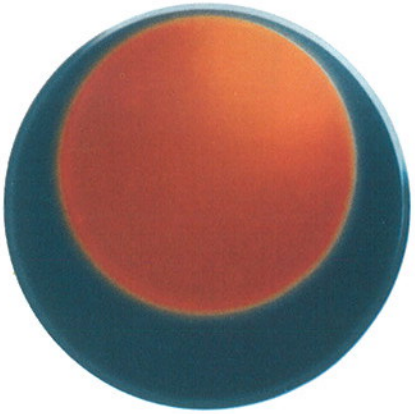
Pocas veces recurren a la violencia, por lo que su armamento es escaso.

Normalmente confían la defensa personal y el ataque en revólveres de cali-

bre 38 especial y subfusiles de origen italiano. Su conocimiento de las artes marciales no tiene una mayor relevancia por el hecho de ser japoneses, y cabe mencionar aquí que todos los integrantes de los Servicios M disponen de una gran educación al respecto.

Los agentes ex-soviéticos que trabajan a las órdenes del KHT son tan contundentes como cuando servían a los intereses de la URSS, si no más, e integran las filas del servicio nipón con status preferencial.

Cabe destacar que los intereses que las multinacionales japonesas de los sectores automovilísticos y aeronáuticos tienden a evitar que el KHT utilice el material que realizan, de esta forma siempre resultará más sencillo ver a los chicos del KHT en vehículos alemanes o americanos. No ocurre lo mismo con los sofisticadísimos equipos que les dispensan las empresas del sector electrónico.



El símbolo del KHT recuerda a las decoraciones de los cascos de las armaduras medievales envolviendo un sol naciente.

La Senda Roja

Lo que se sabe con seguridad de este servicio es la enorme capacidad para neutralizar por todos los medios a su alcance a los agentes enemigos. Su método es especialmente expeditivo hacia los agentes de Heracles infiltrados, ya que su eliminación no supone riesgo de incidentes diplomáticos con ninguna potencia extranjera. Cuando se encuentran con agentes de otras naciones, utilizan la vía de expulsión diplomática habitual.

La Senda Roja es el Servicio M más grande del mundo, sin lugar a dudas por el propio tamaño del territorio nacional de China, y por el amplio despliegue que han efectuado en los últimos años. Cuando los operativos de La Senda Roja abandonan el país, lo hacen con un objetivo muy concreto: formar una red de información para evitar infiltraciones, para realizar espionaje industrial (pues es el gobierno de Pekín el que controla este espionaje, además del militar) o para neutralizar a algún miembro fugado (cosa que ha sucedido en contadísimas ocasiones). Las pocas ocasiones en las que se les ha visto fuera de su territorio, han sido experiencias penosas, pues no se rinden, obligando a utilizar la fuerza contra ellos (en una especie de fanático "morir matando"), y si se les consigue capturar, se suicidan a la menor oportunidad. Sólo los disidentes que han conseguido desertar han podido comunicar algo sobre sus métodos.

Sus estructuras jerárquicas están basadas en las oficiales, teniendo preferencia los directorios destinados a la vigilancia política. El resto de operativos se encuadran en grupos especializados en operaciones anticlandestinas, en el que la mitad de los efectivos se dedican a recoger información, y una vez se han descubierto las intenciones de los objetivos, se procede a su inmediata eliminación si son agentes de Heracles, o a su expulsión inmediata del territorio chino si son componentes de algún cuerpo diplomático. En esta forma de actuar, las Fuerzas Armadas chinas dan cobertura absolutamente abierta, a través de las órdenes dadas por el directorio de enlace con el ejército del que dependen directamente los integrantes de la Senda Roja.

El armamento y equipamiento utilizado, corresponde a las versiones de fabricación propia sobre equipamientos soviéticos y los pocos elementos occidentales que obtienen en diversas transacciones comerciales. Sienten una tremenda preferencia por el material que proviene de Japón, sobre todo el electrónico y gustan de dispensar una tremenda antipatía a lo americano, lo que les ha llevado no pocas veces a desgastar sus operativos en investigaciones que han reuído seguir el patrón "yankee".

Símbolo del Servicio M chino.

Es mejor ser un joven abejorro que una vieja ave del paraíso. (M. Twain)

Búho Nival

Crimson Tide (B.S.O.). H. Zimmer

EN 1973, Werner Kaufmann funda la primera y más poderosa organización de mutantes libres que ha conocido el mundo. Dentro del oscuro y secreto entramado del universo mutante, Heracles es sinónimo de audacia, valentía, tenacidad... y desasosiego para todos los que piensan en los mutantes como esclavos o instrumentos de poder. Al principio Kaufmann creó su organización para alquilar servicios de personal especial para solventar los problemas "comprometedores" que podían tener los grupos influyentes, por un precio sumamente elevado pero ciertamente asequible. Los clientes llegaron primero a través de la red de asesorías privadas, y luego por los contactos que estos clientes les proporcionaban a su vez. El trato con algunos pequeños países, y las labores de espionaje que comenzaron a realizar a través de "amigos" en diversas embajadas, pronto les pusieron en el punto de mira de los servicios de seguridad e inteligencia, cuya misión principal ha consistido desde el principio (1973) en la eliminación de tan peligroso adversario.

Kaufmann buscó también a los mutantes que no hubiesen sido capturados, ofertándoles un lugar seguro a cambio de utilizar sus "cualidades" en la lucha secreta que había desatado. Creó departamentos para el adiestramiento de mutantes estableciendo de una red de información y archivo para manipular y distribuir la información, y organizando además un cuerpo de seguridad para proteger y mantener el secreto de las personas que estaban bajo su cargo. Por último creó un departamento encargado del estudio del propio fenómeno para aprovechar las mutaciones al máximo. Todos los mutantes en la organización de Kaufmann trabajan por propia voluntad, aunque durante el período 92-93, hubo tendencias internas que derivaron en la "captación" de algunos, al viejo estilo de los otros Servicios, los oficiales. El entramado creado por W. Kaufmann consistía pues en una estructura piramidal, en la que la base estaba sustentada sobre la actividad comercial de Prometheus, que a su vez ocultaba las verdaderas funciones de Fundación y de Heracles. En una zona media, como ya hemos dicho antes, englobada en la actividad general de Prometheus, se sitúa la labor de la Fundación Kaufmann, que nutre tanto a la organización económica como a Heracles de información e investigación, así como de elementos de uso estrictamente interno. El vértice está ocupado por Heracles, la punta de lanza ofensiva, que defiende y ataca según las necesidades del conjunto.

Prometheus se encarga de la atención a los servicios de asesoría, preparando al personal. Controla los archivos de personal mutante y laico, y todos los referentes a los clientes para los que han trabajado.

Oficialmente se trata de un grupo de asesorías jurídicas y empresariales, a través de las cuales sus clientes se ponen en contacto unos con otros. Cuando algún cliente desea un "servicio especial" de las asesorías, porque sospecha que alguien está realizando espionaje en sus empresas, o porque tienen un competidor molesto; o algún gobierno desea "algo" de la embajada de otro país o de su personal, se estudia detenidamente la petición y sus implicaciones. Luego, se envía a un primer equipo "explorador" para averiguar si está implicado alguien que disponga de poderes o no, y preparar el informe de "intervención".

En las portadas de "Cuaderno de J." y "Tango", aparecía el sustituto del viejo logo de MUTANTES EN LA SOMBRA, eran los tiempos de la renovación, allá por el mes de octubre de 1995.

Esta intervención puede consistir desde un simple reconocimiento con un viajero astral, hasta una acción de los Grupos de Asalto del DET, o la intervención "a distancia" de un agente para dar información que de otra forma estaría vedada para cualquier cadena de informativos. En la "Guerra del Golfo", tres agentes de Heracles se turnaron para dar "cobertura" a parte de las informaciones que la CNN ofreció al mundo.

La **Fundación Kaufmann** se encarga de la investigación profunda del fenómeno M, buscando más mutantes además de los sujetos que se prestan para la experimentación, encargándose también de elaborar los planes de entrenamiento que llevan a cabo los agentes de Heracles en sus diferentes bases. En sus laboratorios se estudian nuevas aplicaciones de los poderes y la mejor manera de que los agentes puedan cumplir sus misiones recurriendo sólo a sus capacidades mutantes, y más desde la aplicación de la Directriz Magenta que estipulaba la utilización restringida de armamento a las normativas internas del país en donde se habría de realizar la operación en curso (salvedad hecha para las ofensivas a gran escala y procesos especiales).

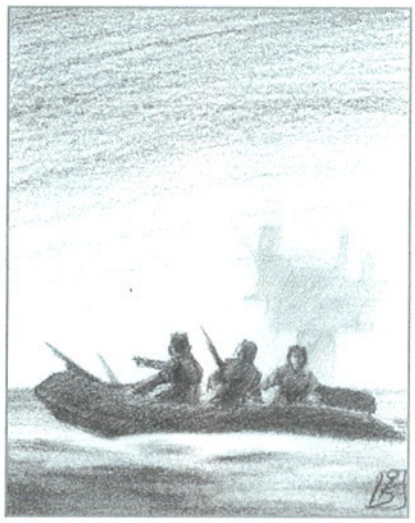
La **Central General de Seguridad**, conocida como **Heracle**s, es la encargada de la seguridad a todos los niveles, tanto operativos como del personal de Kaufmann. Desde simples escoltas, guardaespaldas y vigilantes, hasta unidades de operaciones especiales, utilizando los poderes para la ofensiva cuando es necesario. Una especie de soldados que llevan la guerra mutante al propio territorio de los Servicios M. Estos especialísimos "soldados" y agentes de seguridad, están divididos en tres secciones: Operaciones, Apoyo y el DET.

Operaciones se encarga de clasificar y coordinar las misiones que se lleven a cabo, desde la protección de un equipo de investigación de Prometheus, hasta la desactivación de una célula enemiga. **Apoyo** es la sección encargada de suministrar el material y la información (a partir de Teseo, su red informática de recopilación y análisis) para las misiones. Micrófonos o vehículos, pasando por pasaportes falsos o identidades ficticias, armas o rutas de infiltración. El **DET (Dispositivo Especial Tango)** está integrado por las fuerzas especiales de Heracles. Dividida en la Sección de Suministro con el material necesario para las operaciones; la Sección de Cobertura, encargada de camuflar las operaciones y de "extraer" a los agentes; y el SOE, la Sección de Operaciones Especiales, con dos grupos principales: El de intervención, encargado de la cobertura normal de los agentes en las misiones más peligrosas; y los Grupos de Asalto, auténticos comandos que intervienen cuando la situación es extremadamente peligrosa. Los medios de que disponen dependen mucho de la operación que deban llevar a cabo. Normalmente están igualmente equipados que cualquier unidad de élite policial, pero con un uso mucho mayor y más directo de sus poderes.

Exceptuando a las personas que trabajan en las asesorías tapadera de la organización, y que en la mayoría de los casos ignoran todo sobre los mutantes, todo el personal tiene una identidad de cobertura, y esta cuestión es prioritaria tanto para los mutantes como para los laicos. La mayoría de los agentes de Operaciones poseen un empleo normal que les proporciona su sustento, no levantando sospechas entre sus vecinos. Cuando han de realizar una misión, la organización les facilita partes médicos para simular una enfermedad, o se toman unas pequeñas vacaciones. Por ello es importante que los agentes posean profesiones liberales, donde no han de estar restringidos a un horario fijo o dependiendo de jefes. Los agentes de operaciones especiales no poseen cobertura, pues están permanentemente en bases secretas donde se entrenan y permanecen listos para intervenir ante cualquier emergencia. Lo mismo que los analistas que trabajan en Teseo, la red de información de Heracles. Todos reciben un sueldo al mismo nivel

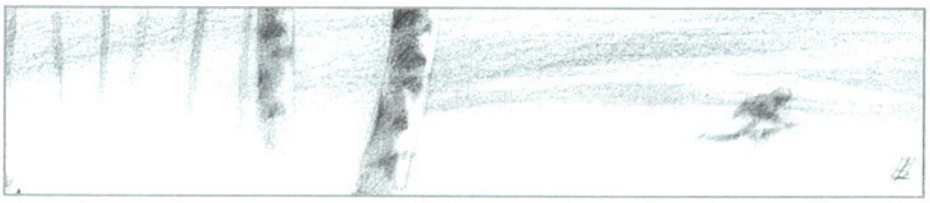
Enseña de Heracles.

La sede principal de Heracles ha sido trasladada a Franckfurt, residencia habitual del "auténtico" Kaufmann, y al igual que ha ocurrido con Fundación, se mantiene operativa la sede de Ginebra, como mero señuelo.



En la tundra canadiense, entre los bosques que linadan el desierto blanco, los agentes de Tango Canadá hacen ejercicios de supervivencia. En las frías aguas del Mar del Norte, cerca de la base marítima que Heracles tiene colocada sobre una vieja plataforma petrolífera, otros agentes, esta vez de Tango Inglaterra, entrenan en técnicas de asalto, desembarco marítimo y submarinismo.

Las bases de entrenamiento de agentes se reparten por todo el globo y a veces las unidades de otros países entrenan en las que cada grupo tiene prefijadas, de esta forma la adecuación a los planteamientos operativos generales se desarrolla con las máximas garantías.



que el de funcionarios administrativos de cualquier agencia oficial, pero con la salvedad de que sus funciones son secretas y están financiadas a través de Prometheus. La principal tarea de la organización es la defensa de los mutantes y el aprovechamiento económico, ha ido dando paso a una multitud de labores no excesivamente diferentes del espionaje y la lucha contra otras agencias de inteligencia, aunque en este caso, esas otras agencias son muy especiales: los Servicios M. Desde las labores habituales del espionaje industrial, a la protección de personas y lugares, la sustracción de información sensible y, por supuesto, el rescate de mutantes de las garras de sus competidores gubernamentales.

El Infierno del Payaso

En 1989 la Fundación hace llegar a Kaufmann un análisis de la situación a la que se puede ver abocada Prometheus en los próximos años. A partir de la información relativa a una merma de operatividad en base a la gigantesca maquinaria que resulta ser el entramado general creado por K1 en 1973, Kaufmann y Klunge preparan una salida por si la crisis que se avecina resulta ser cierta. A partir de ese momento, integrantes de los entonces Charlie y Tango –todos ellos con historiales reseñables por uno u otro aspecto– son dados de baja en sus respectivas unidades aduciendo diversas razones, lo mismo ocurre con los integrantes de los grupos periféricos de Heracles y Fundación, así como la encomienda por parte de Klunge de que Kaufmann utilice un "clon" (apelativo con el que se conocen a los dobles), cuestión a la que tras alguna reticencia por fin accede el propio K1, y que a la postre le salvará la vida.

Descatalogados del servicio activo, varios agentes pasan a formar parte del "Proyecto Payaso", una unidad de élite que entrará en servicio cuando las cosas vayan muy mal. La directriz "Foxtrot" entra en vigor el 25 de noviembre de 1991, vertebrando la estructura de la nueva sección, la **División Payaso**.

Aleccionados, esta especie de "Guardia de Corps" se sumerge en el anonimato a la espera de recibir las órdenes que les pondrán en marcha. Son años duros, en los que se desata la primera sangría, la que había de acabar con los supuestos traidores, en los que Heracles difirió poco en sus formas de los otros Servicios M.

Tras Viento Caliente bastantes mutantes se habían pasado al otro lado, muchos llegaron a una incipiente Heracles a principios del 74. Tras la crisis del 93, y también en los años anteriores, los mutantes de uno y otro bando empezaron a transgredir las normas de lealtad que habían suscrito con sus respectivos servicios. La necesidad de vivir les obligaba a venderse al mejor postor, y Heracles no se iba a librar de este movimiento. La seguridad se había mermado lo suficiente como para generar una sustancial alarma. "Operación Payaso" trataba de mitigarla. Fueron años duros, pero como se vería pronto, fructíferos. En el interior del "Proyecto Payaso" residía otra unidad ("Hombres Medicina") compuesta por una docena de "durmientes". Como garantes de la operación: K1, Klunge, Lord Brideshead (H.Inglaterra), y Snow Sinclair (Jefe Adjunto para la División Payaso).

Cuando el bloque comunista se derrumba, la situación se complica todavía más si cabe, hasta llegar a la debacle total tras la crisis de finales del 93, cuando Heracles Francia, Heracles Alemania y Heracles Rusia tratan de hacerse con el poder absoluto en el interior de la organización, propiciando el asesinato de W. Kaufmann y cediendo en parte la red Teseo al C.D.F.C.

Un nuevo Teatro

La cantidad de mutantes al servicio de personas con poder (no sólo gobiernos) ha aumentado en todo el planeta. Las investigaciones se desarrollan en el mundo entero, en laboratorios subterráneos fuertemente protegidos. Con los cambios habidos en el mundo y la proliferación de conflictos a baja escala, las preocupaciones de los poderosos están centradas más en su seguridad que en oprimir a otros, por lo que los mutantes disponen de una libertad que no habían conocido hasta ahora. Ahora más que nunca se necesita de personal "especial" para llevar a cabo tareas inconfesables, pero no pueden estar ligadas a ningún organismo oficial o administrativo de ningún país. Ni siquiera los agentes ilegales en países enemigos son los más adecuados para cumplir algunas misiones. El "caché" de Heracles ha ascendido enormemente desde entonces, pero también ha comportado unos riesgos mayores. En la época anterior al derrumbamiento del Este, era posible que una potencia les dejase actuar impunemente, pues deterioraban las estructuras de algún enemigo.

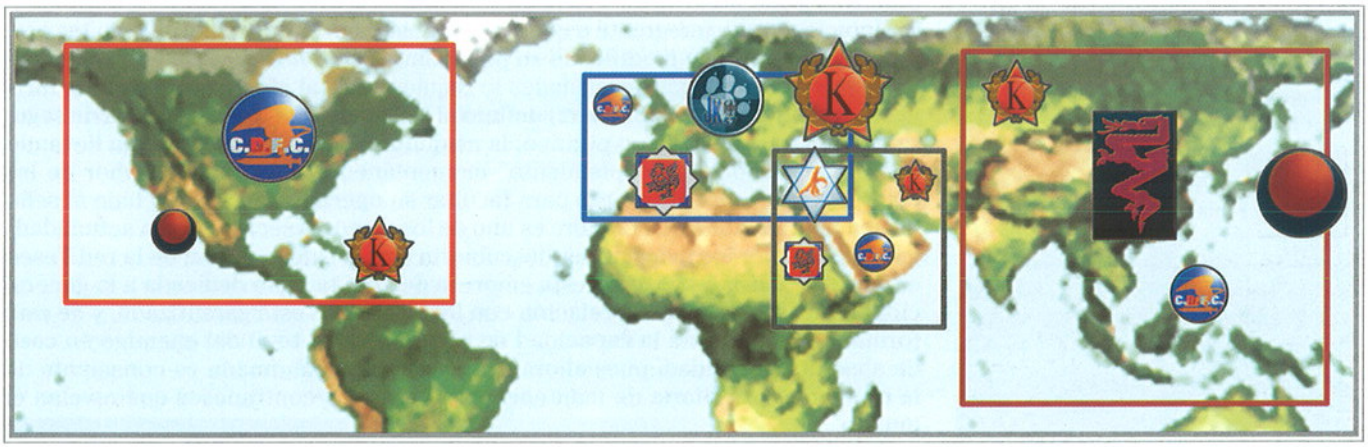
El nuevo mapa de operaciones "calientes" se divide en cuatro zonas de máxima importancia: EE.UU., Europa y Norte de Africa, Oriente Medio y Asia. En todos estos focos está presente Heracles, de una o de otra forma. Ahora más que nunca hacen falta contrapesos. Nadie puede permitirse el lujo de conceder bonanzas a unos elementos que mañana mismo pueden estar pagados por cualquier dictadorzuelo, empresario, cacique, narco o banquero. Si no se tiene cuidado, las represalias son lapidarias. La aparición de grupúsculos neonazis, de nuevas familias mafiosas, y de pequeños grupos que permanecen fuera del alcance de las potencias, ha originado una convulsión gigantesca en el "status" general del universo M. En el nuevo panorama mutante se juega con apuestas altas. Muy altas.

Lejos de la sección de Operaciones Especiales del D.E.T., la "División Payaso", opera en la más absoluta clandestinidad. Salieron a la luz durante los duros días de "Foxtrot en Babilonia", los integrantes de este equipo han sido formados en la práctica totalidad de las técnicas de combate moderno, tanto urbano como a campo abierto, y para formar parte de este cuerpo de élite es necesario ser GM4 o 5.

Búho Nival

La nueva presentación del entramado dirigido por W.Kaufmann es similar a la que había prevalecido durante los últimos veinte años. Prometheus es ahora más pequeño, más animado a mantenerse vivo a toda costa. El área de acción comercial se circunscribe al trabajo sobre "futuros" en bolsa, y a realizar actividades punzantes en el apoyo y asesoría a empresas. Con un tamaño menor, la operatividad está asegurada, haciendo descansar la seguridad económica del nuevo planteamiento sobre la articulación activa de las propias empresas de Prometheus, que ahora tra-

Mapa geostratégico con la delimitación de las cuatro grandes zonas "calientes" que está viviendo el universo mutante en estos momentos.



Durante los últimos años, tanto la reestructuración de Charlie y Tango con la creación del Dispositivo Especial Tango, como las experiencias generadas en las Unidades Orca y la implantación de la Directriz Magenta, no fueron otra cosa que meros instrumentos al servicio del mantenimiento del secreto oficial sobre "Payaso". El secuestro de Kaufmann por una mafia, el asesinato en París de su doble y el intento de toma de la base central de Ginebra por parte de los golpistas –incluyendo la caída durante tres horas de la red Teseo bajo el "Manhattan Transfer"– , dan paso al desencadenamiento de actividad de las "Divisiones Payaso" y los "Hombres Medicina", que al poco salvan lo que queda de Teseo, reducen el riesgo de colapso general y salvan a medias a Heracles de lo que habría sido sin lugar a dudas su mayor "tropiezo". Tras la crisis surge el proyecto "Búho Nival", una nueva forma de entender la organización, y de la que hablaremos más adelante. El nuevo organigrama recurre a los Payaso en contadas ocasiones. La lealtad, y la garantía de futuro descansa en este baluarte, y es por ello que de nuevo reposan a la espera de volver a entrar en acción si es necesario.

"Mapa de Bits", un entramado de seguridad que inhibe las posibilidades de que a través de un supuesto trabajo, el Servicio M concertante desarticule la seguridad interna de Heracles. Para ello se han amplificado los llamados sectores distorsionadores del complejo Prometheus que trabajan en secreto y lejos del sistema operativo central, sólo conociendo un único nombre de contacto que cambia cada semana y que organiza en cada momento el camino que habrá de seguir el Servicio M que ha concertado el trabajo con la unidad que se encargará de llevarlo a cabo y que siempre es consciente de que si las cosas van mal "nadie sabe nada de ellos".

bajan desligadas del núcleo, y que ven ascender sus beneficios con mayor tranquilidad que antes, pues han sido separadas del marco de referencia que antes delimitaba el propio entramado al que pertenecían. Cada una de ellas trata de asegurar su propio futuro por sus propios medios, y sólo es ayudada a nivel de asesoría preferencial por el Centro de Asistencia y Asesoría dependiente de Prometheus. El resto, la lucha por el mercado, la búsqueda de nuevos campos de trabajo, la consecución de logros, se circunscribe a su propia actividad y al cómo lo hacen frente a la competencia. Neutralizado el riesgo de colapso general, sólo han de preocuparse de generar beneficios pues el mayor socio capitalista del Consejo de Administración siempre se queda con el 51%, que para eso es del complejo Prometheus, aunque la pista que puede llevar a cualquier curioso hasta Kaufmann resulte complicada de seguir hasta para los iniciados.

Fundación ha trasladado su base a Copenhage, manteniendo la vieja sede de Estocolmo como pequeño "señuelo". El incremento del presupuesto para Investigación está dando sus frutos en el campo de la aplicación de los nuevos adelantos en el entrenamiento de agentes, y en la propia utilización del fenómeno M dentro de la actividad económica, fundamental para el desarrollo general de la máquina de Kaufmann. Así se dispone como un eje central que permite nutrir convenientemente tanto a Heracles como a Prometheus de los últimos avances en investigación sobre fenómenos M. El revulsivo para este cambio surgió del conocimiento del Dossier Ajmatov y de las aplicaciones al campo bélico y económico de los resultados obtenidos tras los dos últimos años de trabajo sobre los fractales.

Heracles se ha dimensionado en lo posible, haciéndose cargo de las mismas funciones que antes, pero adecuándose a los nuevos tiempos, con una estrategia más diáfana frente a los enemigos de siempre y con unas espaldas mejor cubiertas por la propia organización a la que sirve. El entrenamiento de los agentes depende de cada unidad Tango, distribuyéndose por todo el mundo y dispersando en lo posible los núcleos, lejos de la centralización anterior que se demostró como un absoluto fracaso táctico. "Búho Nival" es así un nuevo concepto que articula magistralmente el nuevo "aparato" en torno a a una configuración de punta de lanza; la base es ahora más pequeña y más rotunda, por lo tanto mejor dispuesta de cara a los ataques a los que les siguen sometiendo sobre todo el C.D.F.C. que aboga por ahogar a sus enemigos en lo económico para luego desactivarlos en lo fundamental. Como muestra lo realizado con Rusia y los países del Pacto de Varsovia, o la labor que está llevando a cabo en la UNESCO.

La preparación de agentes en el dominio de los cinco fractales bioenergéticos se está realizando a marchas forzadas, a base de entrenamiento básico (teórico y práctico) y operativo. Donde haya un conflicto, una necesidad específica, allí estará Heracles, como integrante o como mero observador. A resultas de ello, los propios Servicios M han modificado su planteamiento frente a esta agencia, sirviéndose de ella cuando las necesidades lo requieren. A tal efecto, un oficial de Inteligencia de Heracles (R. Shubert) definió el "Mapa de Bits" como sistema de seguridad interno. En el campo político, la maquinaria de Kaufmann trabaja llevando a cabo una labor de "acoplamiento" momentáneo que auspicia la labor de las empresas que están a su cargo para facultar su operatividad general bajo el sello de una multinacional (su nombre es uno de los mayores secretos de la actualidad) que se salvó por los pelos de ser descubierta tras la caída puntual de la red Teseo a finales de 1993. A través de esta empresa de gran tamaño dedicada a la generación de software militar, la relación con los gobiernos está garantizada, y de esta forma también lo está la capacidad de neutralización total del enemigo en caso de absoluta necesidad, pues ahora más que nunca, Kaufmann es consciente de la necesidad prioritaria de mantener en su sitio los contrapesos que nivelan el mundo.

Tras una gran fortuna hay siempre un gran delito. (M. Puzo)

Arenas Blancas

Nikita (B.S.O.). E. Serra
Shangai Triad (B.S.O.). Z.Yimou

LA irrupción de numerosos mutantes y agentes laicos en el mundo de la clandestinidad –debido a las diferentes convulsiones que habían sufrido buena parte de los Servicios M y los gobiernos que los sustentaban–, dio pie a su utilización por parte de los grupos organizados de carácter mafioso. La mafia internacional –sin otro credo que los intereses crematísticos y el afán de poder–, entraba con pleno derecho en el panorama general de utilización de mutantes. Viento Caliente, Verano Gris, Manhattan Transfer, son nombres que deben de ser unidos a los de la caída del muro de Berlín, la desintegración de la URSS, la guerra de Yugoslavia –y un largo etcétera que no cabría aquí–, para perfilar el marco de referencia del que surgieron los primeros tránsfugas y los agentes captados a la fuerza, pues las "familias" prefieren acceder a elementos ya entrenados, evitando así el costoso y molesto trabajo de aleccionamiento y ajuste al nuevo sistema operativo.

Cosa Nostra

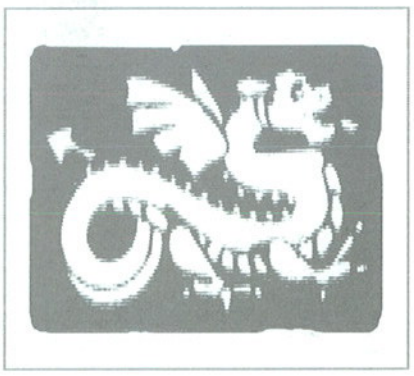
La Mafia siempre ha estado ligada al comercio de drogas, la prostitución y a los canales de avituallamiento del mercado negro. Con la aparición de material mutante, la orientación general se ha visto alterada de forma que los grupúsculos que no tenían el suficiente peso específico, ahora lo tienen, y por lo tanto disponen de poder suficiente como para mermar la potencia tradicional de las "familias" más fuerte, que han tenido que pertrecharse para no perder su categoría. A resultas de esto, los clanes sicilianos –con sus vertientes continentales y norteamericanas–, los corleoneses, las familias marsellesas, los napolitanos de "La Camorra", y los grandes grupos que operan en la costa Este de EE.UU., han acrecentado su actividad para "captar" agentes libres y organizar de esta forma sus líneas frente a los enemigos, aunque siguen manteniendo el control sobre sus respectivas zonas tratando de sobrevivir tras la ruptura de la "omertá" y el acoso judicial al que les ha sometido Italia en los últimos años.

El "Petit Comité"

Los grupos rusos, organizados hasta la saciedad, nutridos por elementos que sirvieron a las fuerzas armadas, al GRU, al KGB, y ahora al propio G.K., campan por sus respetos a lo largo y ancho del propio territorio ruso, ucraniano, bielorruso, checheno, georgiano, etc., alargando sus tentáculos hasta los en otro tiempo países del Pacto de Varsovia, sobre todo Bulgaria, y consiguiendo beneplácitos en base a los secretos con los que comercian y que sirven de salvaguardia frente a posibles enfrentamientos con los Servicios M.

Tras la disolución de la URSS, además del material militar que ha caído en sus manos, también han accedido a numerosos archivos de los conocidos como secretos. En esta "información" descansa su auténtico poder, pues temerosos de que "canten", los Servicios M que pueden encontrarlos en su camino prefieren hacer la vista gorda ante su actividad a verse desenmascarados. En estos momentos , el grupo conocido como "Petit Comité" se sitúa como uno de los

El ruído de las pistolas manejadas por lo matones y sicarios de la mafia internacional, siembra de incertidumbre el futuro de la estabilidad mundial.
La extorsión y la intimidación forman parte del modo de hacer de las llamadas "mafias". En el imperio del miedo se basa su poder, y desde la llegada de los mutantes a sus filas resulta "demasiado sencillo" ejecutar a sus víctimas.
Debajo la imagen con la que "Domo" firma las cartas y comunicados que hace llegar a empresarios y comerciantes "rogándoles encarecidamente una contribución".



El dominio del "Petit Comité" se basa en el terror que está infundiendo entre los pequeños grupos que han hecho de la prostitución y la droga su campo de acción. Para ello no dudan en utilizar métodos expeditivos que descansan sobre las espaldas de Anatoly Grumenko, un oficial del GRU que pasó por los campos de entrenamiento del antiguo Grupo de Kalinin, y que a la postre resulta ser el estratega de la organización que dirige el oscuro Ivan Beria.

La profundidad del océano está siendo rastreada para encontrar restos nucleares. En las bodegas de los submarinos, los misiles con cabezas atómicas, en sus máquinas los restos apreciados que pueden hacer rico a más de uno. Abajo: Zonas de actividad mafiosa; en rojo las que coinciden con los teatros operacionales de los Servicios M, en azul la que corresponde al centro de Africa, que hasta el momento no ha demostrado una gran cantidad de actividad M.

más peligrosos oponentes a la tradicional mafia del narcotráfico en centroeuropa (familias italianas y turcas), consiguiendo sustanciosos negocios con el contrabando de plutonio, uranio enriquecido, mutantes secuestrados en los ambientes rurales de la profunda Rusia, etc.

El Continente negro

Todo es susceptible de ser cambiado por un mutante, incluso gobiernos enteros, como está ocurriendo en el Centro de Africa y en el Lejano Oriente. Salvo la brutal oposición de la que hacen gala los movimientos integristas islámicos y los potentes ejércitos revolucionarios africanos, nada parece oponerse a esta nueva forma de hacer. El tráfico de armas está en manos de pequeños gobiernos que gozan del amparo de los vacíos legales, y del que les ofrecen grupos de mercenarios que más tienen que ver con las "castas mafiosas" que con la idiosincrasia que tendría que serles propia. El Servicio M sudafricano ha abogado por una intervención directa sobre los focos de "resistencia" para esclarecer los caminos para el tráfico de armamento que desde Ciudad del Cabo nutre las revoluciones y levantamientos del Centro del Africa Negra, obviando las encomiendas que establece la ONU y desencadenando una ofensiva contra los operativos que dominan el territorio perfilado al norte por Mauritania, al este por Sudán y Zaire, al sur por el eje Angola– Tanzania y al oeste por el propio Océano Atlántico.

A pesar de que son poco conocidos los nombres y las auténticas dimensiones de los grupos pseudo-mafiosos que operan en Centroáfrica, lo cierto es que su actividad se ha hecho sentir fundamentalmente en la zona de los Grandes Lagos, lugar en donde la lucha por la salida hacia el Cuerno de Africa está haciendo añicos a los pueblos de Uganda, Zaire, Kenia y Tanzania, pues en su territorio actúan tanto el Servicio M sudanés –apoyado por el Bureau Mirage–, los grupos ya comentados y el propio Servicio M sudafricano que ya se las ha tenido que ver en numerosas ocasiones con integrantes del Grupo de Kisinov que trata de salvaguardar la presencia marxista.

Asia Dorada

Hay que destacar la lucha que llevan a cabo las "Tríadas" y algunos grupos menores por el control en el interior del polvorín del Sudeste Asiático. Con lo que se juega es con el control del opio y sus derivados, dada la elevada importancia que tiene este mercado para la estabilidad de Occidente. La utilización de vigías mutantes está a la orden del día, y un ex-agente puede vivir como un rey con sólo trabajar para cualquiera de los grupos que manejan el cultivo y manufactura previa. Una Mafia china paga mucho por un psiónico que trabaje puntualmente en

la eliminación de un contrincante, aunque para ello tenga que hacer un hueco en su apretada cartera de trabajo para un Servicio oficial. Al otro lado siempre estarán las temibles unidades de la "Senda Roja", intentando hacerse con el poder sobre el nudo que a buen seguro acabará por ahogar a los EE.UU.; por esta razón que los chicos del C.D.F.C. trabajan muy en serio desde sus bases en Filipinas.

En el sur todavía es peor. Vietnam, Camboya y Laos hierven ante una guerra soterrada que desaparece de los ojos de los "mass media", y que por ello es más brutal. Un grupo de factura reciente (conocido como "Domo") se ha nutrido en los últimos años de mutantes surgidos tras las experiencias militares de la guerra del Vietnam. En el interior de los profundos bosques camboyanos, la guerra abierta contra los Khemeres Rojos ha servido para entrenar a los integrantes del "Domo" que operan contra las unidades del Ejército Regular chino y la Senda Roja por conseguir el dominio sobre las plantaciones de opiáceos y sus cultivadores, que son tratados como esclavos. Birmania no ha quedado fuera de este tipo de conflictos, y el "Domo" apoya al Gobierno en su lucha por mantenerse en el poder –de la estabilidad tácita que se logre en este enclave depende en buena medida el control sobre el resto de países fronterizos con China–, en lucha constante con los integrantes del Trimurti indio.

Las Tríadas se afanan en golpear a la Senda Roja en las zonas urbanas, de su dominio, y para ello han buscado el apoyo de los EE.UU. y del KHT, que se lo dan sin reservas, conscientes del necesario debilitamiento al que deben someter al nuevo impulso renovador chino que intenta convertir el capitalismo floreciente en nutriente del viejo "aparato maoísta". Al otro lado del océano, las mismas Tríadas luchan por sus territorios frente a la Mafia americana (de origen italiano) con el apoyo del C.D.F.C. que trata de romper los lazos que unen a los representantes del hampa con los entramados policiales y políticos del Estado.

Búho Nival, Dossier Gagarin, Arenas Blancas y Dossier Ajmatov se han estraciado de las ideas vertidas por J.A. Telleixe Isusi en su proyecto "Foxtrot en Babilonia". Como hicieron J&F Garzón (Hogar 1 y Hogar 2) y JuanAn Romero Salazar (Semilla 3 y Sueños Turcos), la cantidad de elementos sugerentes, y nuevos, que remodelaban el mundo de MUTANTES EN LA SOMBRA merecía una atención especial. Así lo entendió en primera instancia Igor Arriola –valedor de "Foxtrot" frente a la antigua LUDOTECNIA– y más tarde Mikel Cabriada y Bernardo López, y es por ello que hemos desvelado en estas páginas parte del entramado que no aparece en la novela de Jose salvo como trasfondo, pero que ha dado desde octubre de 1993 una nueva consistencia al viejo mundo, y que a la postre ha derivado en el nuevo.

El Loto Gris

Tal vez la "familia" más importante del Japón sea "El Loto Gris". Por extraño que parezca, su importancia llega hasta el punto de que forma parte del complejo económico que sostiene al propio KHT.

"El Loto azul" opera fundamentalmente en el propio interior de Japón, y cerca de los intereses japoneses en todo el mundo, centrando su actividad en EE.UU. y China. Utilizan como Centro de Operaciones una plataforma submarina suspendida entre dos aguas que fue detectada por un submarino americano en misión de reconocimiento. Las informaciones que traspasó Gagarin a Heracles hacían referencia a la pérdida de un G2 del KHT, y es muy posible que esté en poder de "El Loto Gris", preparándose para actuar.

Al igual que el Servicio M japonés, "El Loto Gris" dispone de unidades ninja, altamente especializadas y que han obtenido elocuentes éxitos en sus incursiones en San Francisco y Shangai.

El Servicio M sudafricano trata de preservar los interés del comercio de diamantes que con dirección a Holanda y los países nórdicos nutre de divisas a grandes emporios económicos de Sudáfrica, y que están siendo gravemente puestos en peligro en Centroáfrica.

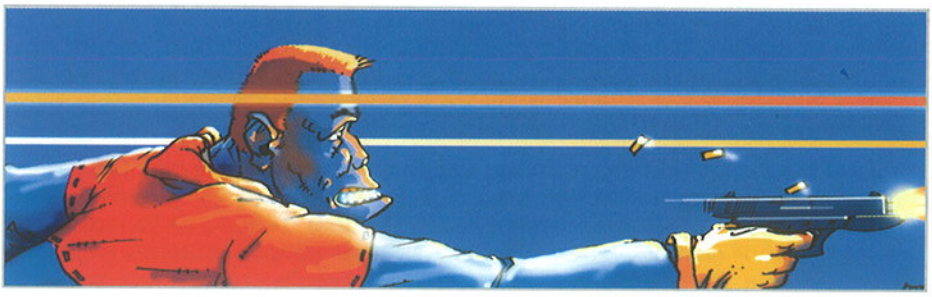
Hong Kong está en alerta máxima por el trabajo que desarrolla en los últimos meses un Fifth Floor en desventaja frente a una fuerza tripartita que trata de hacerse con el control absoluto de la zona más rica de la China Oriental. El KHT trata así de aprovechar el conflicto generado por el cruce de intereses ya descritos, para eliminar a unos cuantos enemigos y limpiar de escollos el camino hacia el dominio del Mar de China y sus baluartes. Para ello no duda en efectuar acciones quirúrgicas encaminadas a la destrucción total de cuantos se pongan en su trayectoria, sean ingleses, americanos, chinos (regulares o pertenecientes a las Tríadas), etc.

Sudamérica y los nazis

Las tierras de Sudamérica han servido de refugio y de base para los efectivos que tratan de organizar el "IV Reich". Argentina, Chile, Uruguay, Brasil, han sido los tradicionales asentamientos de estas células que tratan de ganarse el apoyo de los Cárteles colombianos y mejicanos para conseguir mejorar sus espectativas.

En clara confrontación con el C.D.F.C. (en menor medida frente al G.K.) tratan de conseguir lo mismo que la Senda Roja en el sudeste asiático. En su constante búsqueda de aliados, y tras la destrucción del Imperio Centroamericano por la ofensiva de los EE.UU. –que derrocó a dictadores para levantar democra-

¡A mí no me haces esto! La utilización de moderno material por parte de los agentes de los Servicios M posibilita su autodefensa y la efectividad de sus ataques.



cias tuteladas–, el interés de los grupos neonazis busca ablandar la cintura del "Gran Hermano" alimentando la actividad del cultivo y tráfico de coca. Pagando con dinero y apoyos, alzan caciques frente a las murallas democráticas que anteriormente había levantado Estados Unidos. De la merma de la credibilidad del poderío yankee en la zona, ganan en tranquilidad y razones para elevar sus voces en todo el mundo. De la venta de la coca y sus derivados, el dinero con el que financiar sus operaciones maquiavélicas a gran escala.

Nuevas formas para viejos afanes

La búsqueda de residuos radiactivos ha movilizado ingentes esfuerzos de las mafias, en un intento por sostener la creciente demanda de material. Cerca de la península de Kola, en las costas de Noruega y Escocia, en el Mar Mediterráneo, resulta fácil encontrar expediciones que bajo pabellón ecologista buscan restos de submarinos nucleares que se hundieron durante la guerra fría, a la caza del material con el que tratan de comerciar.

No debe sorprendernos que en ocasiones los Servicios M apoyen puntualmente la intervención de las "familias", pues en sus pequeñas estructuras y amplios despliegues pueden encontrar perfectos aliados para doblegar las defensas de los Servicios que ostentan la titularidad sobre los conflictos. En el Mediterráneo, en donde la aparición de "familias" pequeñas ha acabado con los tradicionales pactos que mantenían los gobiernos con las "familias sicilianas", el Bureau Mirage apoya puntualmente al clan marsellés tratando de evitar el creciente avance de las "corsas", aunque en determinados momentos, el puente tendido entre Córcega y Marsella ha ahogado y abortado cualquier actividad que tuviera tintes gubernamentales. En el Este de Europa ocurre lo mismo, y más desde la erupción de los conflictos que han convulsionado la zona tras la guerra de Yugoslavia y el creciente temor a un conflicto en Albania y su extensión generalizada a la zona de los Balcanes.

Desde Africa Central se fletan barcos cargados de armas, de diamantes, de droga y de mutantes que habrán de llegar hasta el otro lado del Atlántico. Sudamérica, el Cuerno de Africa, Afganistán, el Sudeste Asiático, los Urales, el Magreb, Perú y México, todo punto del planeta en donde se fabrique droga o desde donde se pueda exportar armamento, incluye también una simbiosis mortal con el movimiento de las nuevas mafias y sus tremendas consecuencias. Las nuevas organizaciones mafiosas incluyen en sus filas a mutantes, y comercian con mutantes; y conseguir sus servicios puede resultar más efectivo que esperar a que lo hagan los gobiernos. Los emporios económicos, los dictadores de poca monta, los comerciantes de lo ilegal, buscan amparo en sus servicios. Son concienzudos y brutales porque de su efectividad depende el buen éxito de sus negocios, se venden al mejor postor y están en venta para cualquiera que quiera comprarlos.

Cuba, el baluarte revolucionario del Caribe. En su interior nos encontramos con un fenómeno extraordinario: lejos de posibilitarse la presencia de las "familias rusas", en La Habana y alrededores, aparece una facción corrompida del propio organigrama del G.K., que apoya unilateralmente a elementos del gobierno de Fidel Castro y que trata por todos los medios a su alcance de evitar la incursión del hampa norteamericano, que a su vez disfruta del total apoyo del C.D.F.C. Lo cierto es que la propia inercia del bloqueo y del paralelismo de fuerzas encontradas origina una especie de "buena relación" con un reparto equitativo de zonas de influencia que algunas veces entran en conflicto.

Menos truenos en la boca y más rayos en la mano. (Popular indígena norteamericano)

Dossier Ajmatov

Death and the Maiden (B.S.O.). W. Kilar

MIJAIL Ajmatov era un oficial del Grupo de Kalinin cuando éste estaba a punto de desaparecer bajo el organigrama del definitivo Grupo de Kisinov, dirigido por Kolpov.

A raíz de un problema de ubicación interna, decide en 1992 empezar a tomar contacto con Heracles. Su huida del Este coincide en el tiempo con la crisis del entramado Prometheus-Fundación-Heracles, pero el caso es que este particular no importa pues es neutralizado por el propio C.D.F.C. en una especie de favor táctico al G.K. Entre el material que trataba de hacer llegar se incluía una pormenorización de lo que más tarde el Coronel Gagarin cedería "gratuitamente" a Heracles y que ya hemos comentado en otro capítulo de este libro. El caso es que este particular tampoco es relevante pues la información es recogida por el propio Kolpov; lo realmente importante es un paquete que hace llegar a través de una "correo" a las manos de Klunge. Este compendio se conoce como "Dossier Ajmatov" y trata sobre las investigaciones clínicas de los estudios realizados por el G2 soviético-ruso a manos del Dtor. Shelynski.

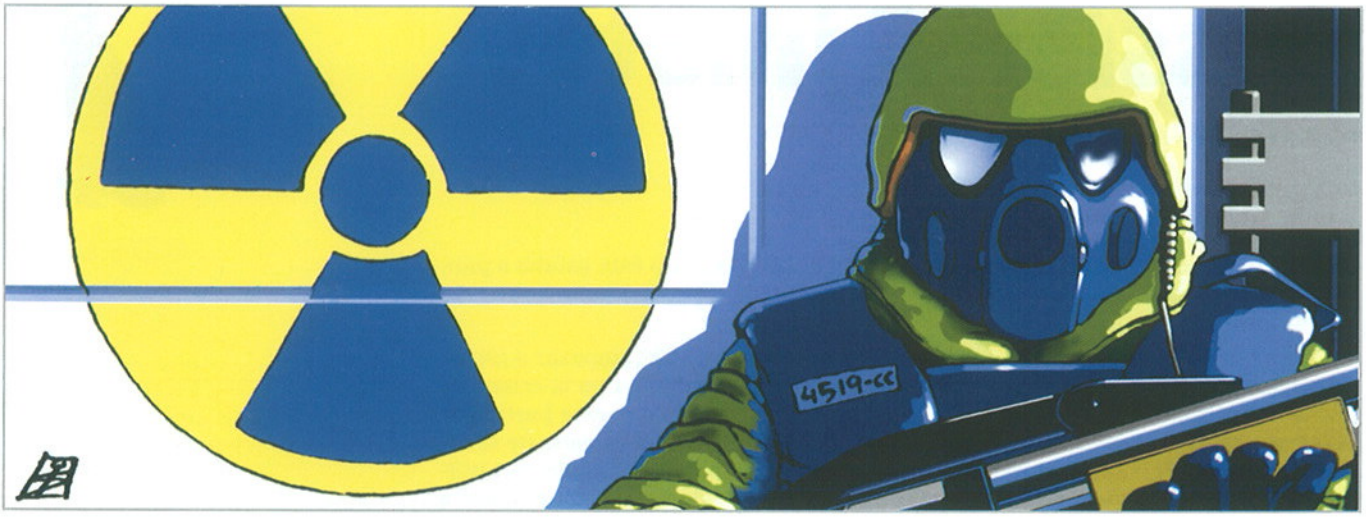
En el citado dossier se pormenoriza el nuevo campo de trabajo que ha revolucionado los parámetros en los que antes se circunscribía el estudio de la Bioenergía. Hasta el proceso ya descrito, el fenómeno BE se perfilaba sobre una franja que definía dos grandes grupos de efectos, los gamma y los beta, y sus consiguientes efectos de alteración de la "realidad". Tras las investigaciones realizadas por Shelynski, la BE se considera como una sola forma de energía, con una estructura perfectamente estudiable, y de la que resaltan cinco alteraciones críticas, denominados por este profesor judío-polaco como fractales. Para ello fue necesario crear un aparato específico, el "Bolta-CCR1", capaz de captar las hondas generadas por la Bioenergía y sintetizarlas sobre un gráfico. De esta forma, la BE se mostraba como una línea de un ancho de banda concreto, y los más tarde llamados fractales como alteraciones puntuales a ese perfil.

Los cinco fractales aparecen como definitorios de las zonas de influencia de los llamados "poderes M". En los estudios realizados sobre individuos que disponían de poderes como el Control del Azar, Control Metabólico, etc., el Fractal Alfa se mostraba como claramente alterado, y Shelynski definió que el citado fractal actuaba sobre el continuo espacio-temporal. También encontró que los Psiónicos, los Bilocadores, los Controladores Animales, etc., alteraban el segundo fractal, por lo que Shelynski lo definió como Fractal Beta y como generador de alteraciones en los procesos mentales de humanos y animales.

Pronto descubrió también que en determinados momentos algunos mutantes considerados como dominadores del Fractal Alfa podía acceder al Beta, y viceversa, por lo que aventuró la filosofía que iba a revolucionar el concepto general del fenómeno M, la empatía genérica entre los fractales, y la susceptibilidad de control absoluto sobre varios campos a la vez siempre mediante entrenamiento, aunque nunca desechó el elemento fortuito como posible. Estaba en lo cierto. Elementos dotados de poderes que afectaban a los objetos (Fractal Gamma), a los cuerpos orgánicos (Fractal Delta) y a las energías primarias (Fractal Epsilon), originaban alteraciones propias en la onda principal de la Bioenergía, y que

Los G2 forman parte del campo determinado para los PNJs; por su extremada potencia y capacidad difícilmente un PJ podría encajar en este tipo de Personaje. Sobredimensionados por necesitar muy poco tiempo de reacción (apenas unas milésimas de segundo), y la brutalidad de BE que pueden gastar en un asalto, los G2 merecen pertenecer al mundo de los antagonistas o amigos de los PJs, de esta forma la "magia" que les rodea nos será más útil en nuestras aventuras.

MUTANTES G2



La custodia y seguridad de los laboratorios dedicados al estudio sobre los fenómenos M, dependen en su mayoría de unidades de elite de los ejércitos oficiales, o en su defecto de unidades especialmente entrenadas que disponen de las mejores medidas antiradiación y de modernísimos equipos NBQ. Toda medida es poca cuando se juega con la bioenergía.

muchos de ellos podían alterar varias a la vez o todas en muy determinados casos. Trató de aplicar esta misma teoría a los denominados G2, sin resultado alguno puesto que las alteraciones coincidían sobre la base del estudio en los mismo puntos que los denominados G1. Aquellos sobredimensionados mostraban los "síntomas" pero no eran susceptibles de estudio bajo la luz de las nuevas investigaciones.

Se hizo necesaria la creación del "Bolta-CCR2" que descubrió lo que Shelynski y su equipo ya intuían, que la explicación a la naturalidad con la que los G2 actuaban tenía que ver con el ancho de banda de la onda BE, dado que había una porción bastante mayor de Bioenergía por cada área de influencia de los fractales.

En cualquier lugar de las fronteras que separan los diferentes países del centro de Europa, tienen lugar las reuniones en las que se canjean secretos oficiales por armas o prerogativas gubernamentales. El tráfico de mutantes, o de informaciones relativas a ellos, conforma el nuevo sistema de relación entre las organizaciones y los gobiernos. Hoy en día tener un mutante disponible para poder ser cambiado por "algo", ofrece un enorme peso específico a quien quiere hacerse valer.

También aparecían las primeras informaciones serias sobre la cantidad de alteraciones y enfermedades que merman a los mutantes a lo largo de su vida operativa, y sobre la densidad de mutantes en todo el mundo, alrededor del 0,1% de la población total. Durante los años de la guerra fría, el equipo dirigido por Kolpov había tratado por todos los medios de analizar la posibilidad de establecer un correcto control sobre las fuerzas operativas del otro bando, para ello todos los efectivos de información y contrainformación del propio Grupo de Kalinin trabajaban para llevar a cabo una especie de censo que serviría como base a la descripción global del fenómeno M.

Consciente de los pocos efectivos con los que disponía la unidad G2 de Kisinov, Kolpov economizaba al máximo la utilización de su grupo, primero para salvarlo del propio organigrama dirigido por Tijonov, y segundo para ocultarlo frente al mundo pues el mantenimiento de cada uno de los G2 requería una ingente cantidad de recursos médicos y de investigación, y Kolpov más que nadie, sabía que aquel era el auténtico talón de Aquiles de su unidad. Pretendía minimizar los riesgos de un eventual endurecimiento de la política del gran antagonista de la URSS, que de haber sabido para qué servían realmente la cantidad de estudiantes que trabajaban en las universidades de EE.UU., podía muy bien cancelar la política de becas y golpear fuertemente la estructura –debilitada por la falta de recursos– del entramado médico soviético.

Así mismo, Ajmatov hizo llegar a Heracles un completo trabajo sobre los G2, en los que aparecían las descripciones de su generación. El seguimiento de la creación, espontánea o inducida, y la pormenorización de las discapacidades a las que se ven abocados por la potencia de su capacidad. Leucemias, alteraciones del comportamiento, incapacidades o cualesquiera otro tipo de enfermedades que les condenan a estar postrados en sillas de ruedas, en depósitos especiales, o simplemente los convierten en bestias desbocadas de vida muy corta. Shelynski les llamaba "mariposas", y a tenor de lo contado por Ajmatov, la vida de estos elementos es breve y difícil, tal vez la propia naturaleza ha tratado de compensar su enorme capacidad como mutantes con una virtual "fecha de caducidad".

Aquel esfuerzo con tendencia endógena y secreta, iba a facilitar a Shelynski la posibilidad de profundizar en la relación poder-enfermedad, y a resultas de aquello plantear una reorganización interna para salvaguardar a los mutantes del G.K. de un peligro que ahora aparecía claramente definido. Las unidades mutantes del G.K. comenzaron a turnarse y a rotar de forma y manera que difícilmente se daba la posibilidad de que en un tiempo corto un mutante actuara al máximo dos veces. También a raíz de estas investigaciones, el Grupo de Kalinin, y más tarde el de Kisinov, trataban por todos los medios de originar el "desgaste" de las tropas enemigas haciendo gala de una beligerancia que necesitaba ser contrarrestada "por todos los medios", y en este particular residía la táctica de Kolpov.

Numerosos mutantes murieron por cánceres y deformaciones psicomotrices o psicológicas, tras entrar en combate repetidas veces contra los hombres del G. K. Sin embargo, pronto se desató la alarma al otro lado del muro. El primero en darse cuenta de por dónde iban los tiros fue el C.D.F.C., más tarde le seguirían el resto de Servicios M. En un breve período de tiempo, coincidiendo con una "suavización" general de las actuaciones M, y de un movimiento político encaminado a facilitar la relación diplomática.

En el momento en que desde Boulder ya se conocía el peligro real de la utilización de mutantes para sus propias filas, la política de Washington cambió radicalmente frente a su nuevo aliado originando la crisis estructural de Rusia en los

El fenómeno de la Combustión Espontánea ha sido definido por el Dtor. Shelynski como un efecto residual de una emanación incontrolada de BE por un mutante que no es consciente de que lo es.
En Algunos G2 se ha llegado a dar el caso de combustión parcial del cuerpo como resultado del enorme campo magnético que genera la Bioenergía sobre el sujeto del que emana.

Heracles no dispone de unidades G2. Todos sus operativos son mutantes de primera generación y a pesar de dominar los fractales bioenergéticos relativos a su poder (varios a la vez en múltiples casos, y la práctica totalidad sólo en un puñado de agentes), tienen que ingeniárselas como pueden una vez que se encuentran en el camino con un G2.

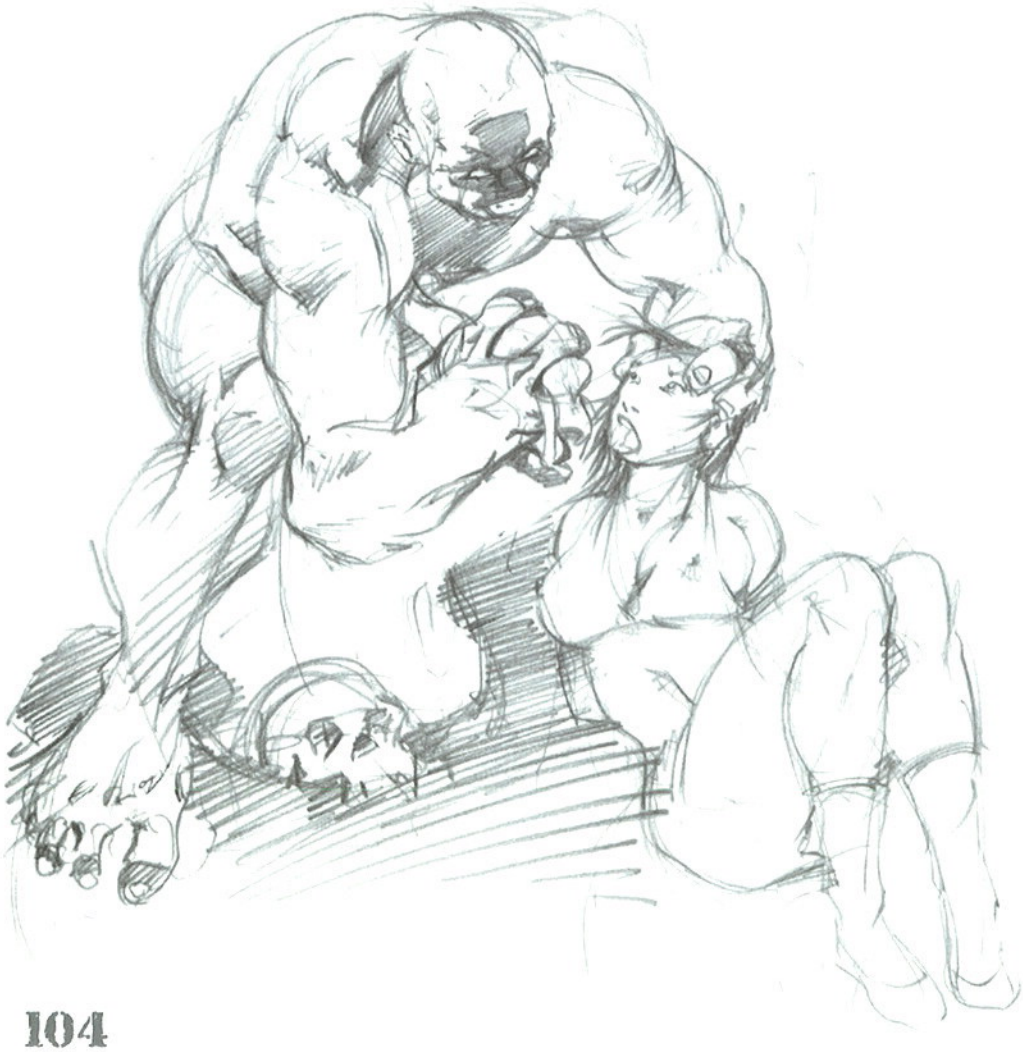
últimos años. Sin embargo todavía faltaba un tiempo para que el equipo de Palmer supiera de la existencia de "unidades sobredimensionadas" y que pudiera ponerlas en situación de operatividad plena.

A la luz del dossier Ajmatov, el enorme cuidado con el que las potencias que tienen entre sus filas algún G2 lo cuidan, se hace patente.

Las gigantescas medidas de seguridad que los rodean y el perpetuo secreto al que se les confina, merecerían un capítulo aparte en este libro. Un G2 siempre sale de "patrulla" integrado en una unidad que cuenta con al menos otros tres mutantes entrenados en la "reverberación" e integrados en un núcleo que viene defendido por laicos con alta capacidad ofensiva o defensiva, según sea el cariz de la misión. Según Ajmatov, sólo el G.K. dispone de este tipo de unidades de acción; el C.D.F.C. sitúa a sus G2 en grupos de dos niveles, uno ofensivo, o defensivo, integrado por laicos altamente especializados, y por mutantes (GM4 o 5) que desconocen el fenómeno de la "reverberación".

El dossier Ajmatov abría a Heracles a uno de los mayores secretos –y mejor guardados– del universo mutante.

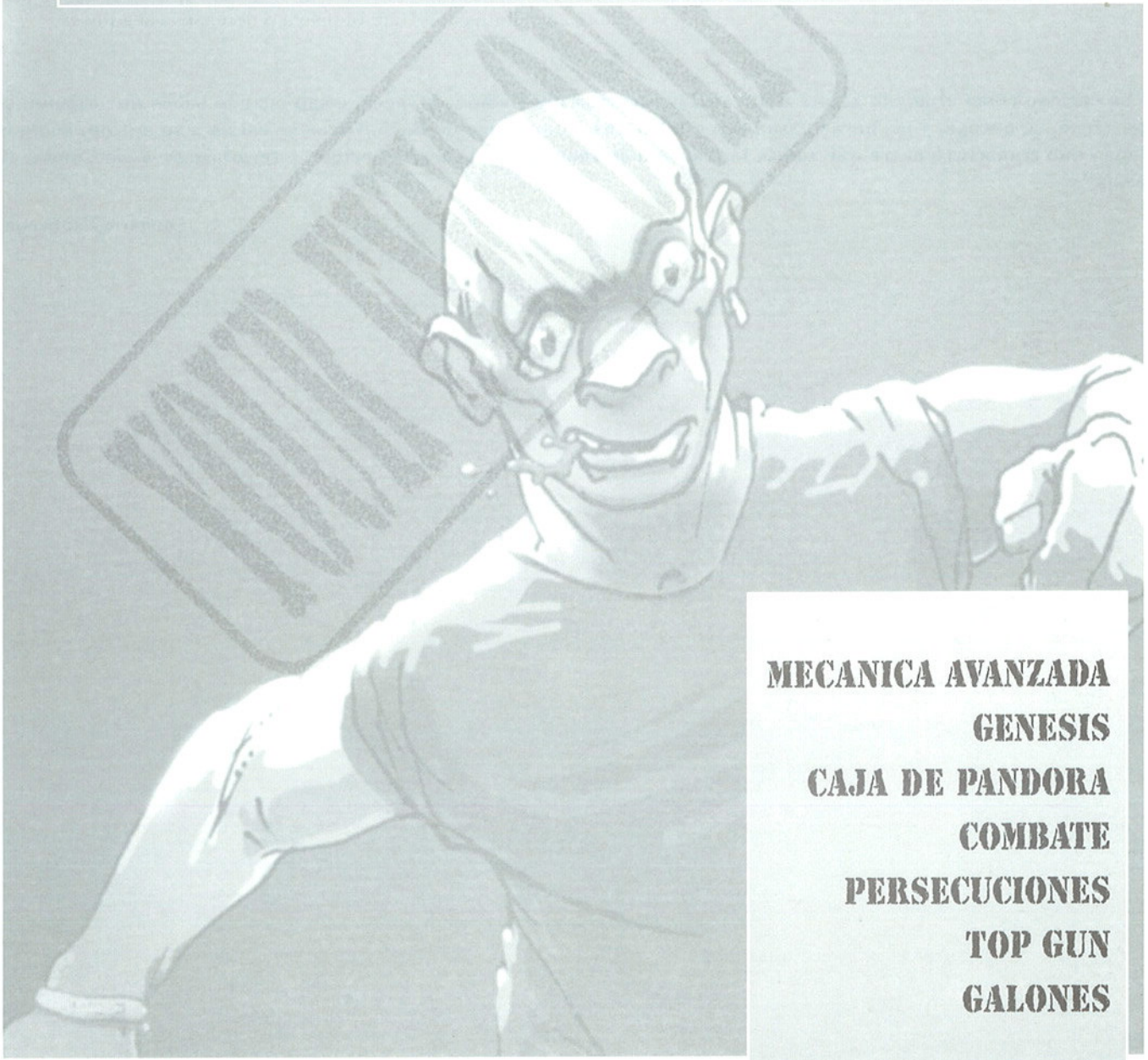
Poco duró la "alegría", S. Ørsted agregado al Departamento de Análisis de Fundación traspasaba la información al C.D.F.C., antes de morir.



Algunas experiencias de "bombardeo quirúrgico" sobre G2, con intención de sobredimensionarlos de nuevo, acabaron generando auténticos monstruos, por lo que desde hace un año ya no se realizan experimentos de este tipo en ninguno de los laboratorios de los Servicios M.

ELEGIDOS PARA LA GLORIA

LIBRO 3



MECANICA AVANZADA
GENESIS
CAJA DE PANDORA
COMBATE
PERSECUCIONES
TOP GUN
GALONES

"Es curioso cómo el miedo afecta a nuestra percepción del tiempo. A veces, como cuando sabes que alguien te persigue, se encoge, y las horas pasan como las notas en una fuga de Bach. Otros se estira a su antojo, como el lapso que transcurre entre que tomas la decisión de responder al fuego enemigo, y terminas de desenfundar tu arma".

(Anuario Kaufmann)

El mundo es la presa y de este hecho ha nacido toda la cultura humana. (O. Spengler)

capítulo I

Mecánica Avanzada

Goldeneye (B.S.O.). E. Serra

ES hora de explicar cómo pueden los personajes realizar todas esas acciones que de seguro se le habrán ocurrido durante la partida introductora, o que el A.J. ha querido aplicar, pero no sabía bien como. Como se irá viendo a lo largo de las explicaciones, es necesario haberse familiarizado con el sistema introductorio descrito en la primera parte de este libro, pues algunos conceptos no se repiten dada la facilidad de su asimilación. Puede parecer que algunas de las reglas explicadas a continuación complican el desarrollo de la partida de manera excesiva, si esto sucede en algún momento, es mejor que se prescinda de ella antes que desbaratar una buena escena o variar significativamente el ritmo de la aventura.

Categoría de Exito y de Fracaso

La mayor parte de las veces que realicemos una tirada, bastará con saber si hemos obtenido un éxito o un fracaso. Pero también nos encontraremos con ocasiones en las que será necesario una mayor matización: saber exactamente lo bien o mal que lo hemos hecho. Para calcular esto último están las Categorías de Exito y de Fracaso. La Categoría de Exito (CE) indica lo bien que se ha hecho algo. Basta con hallar la diferencia entre el resultado de la tirada del d20 y la cantidad marcada en la Tabla de Acciones de la hoja de personaje. Si dos personas tratasen de realizar la misma acción, aquel que obtenga una Categoría de Exito superior será quien la realice o que la termine mejor. La categoría de fracaso (CF) representa exactamente lo contrario: la medida de lo mal que se ha hecho. Se halla restando el resultado obtenido a la cantidad a superar.

Abriendo Cerraduras

Además de utilizar la habilidad adecuada para entrar sin tener llave en cualquier lugar, o abrir cajas sin ser el dueño legítimo, existen una serie de dificultades que se especifican en la tabla correspondiente.

Acciones entre varios personajes

Hay ocasiones en las que son varios PJs los que tratan de hacer lo mismo. Si 2 o más personajes tratan de hacer algo juntos (por ejemplo registrar una habitación) se realizará una sola tirada, pero sobre la característica más baja de todos los participantes, reduciendo en un nivel la dificultad por cada 2 personajes que participen de la acción por encima del primero.

Levantando pesos

Cuando la cooperación se realice en una acción en la que se levante un peso, se seguirán unas reglas diferentes. Para ello emplearemos la Tabla de Levantamiento de Pesos, donde encontraremos 5 columnas:

Peso: Determina el peso del objeto a levantar.

P. Mínimas: Indica la cantidad mínima de personajes que se precisan para intentar levantar el peso.

Los modernos métodos de "limpieza" no han desterrado a los viejos con los que durante años los agentes de uno o de otro bando han tratado de formalizar los innumerables accidentes que han sufrido sus contrincantes.

Tabla de Abrir Cerraduras

Candado	F+1	**Modificadores para Puertas Normales:** Sin herramientas:+1 a la dificultad (de N a D, etc.) Con herramientas: -1 a la dificultad (cajas F. y puertas de seguridad).
Puerta de coche	F	**Sistemas de seguridad:**
Puerta normal	N	Electrónica 3+: -1 a la dificultad.
Puerta de Seguridad	D	Electrónica 8+: -2 a la dificultad.
Caja de seguridad	MD	Informática 4+: -1 a la dificultad.
Sistema de seguridad	I	Informática 8+: -2 a la dificultad. Sin herramientas: No se puede hacer.

Nota: Si se posee nivel 8 no se suma el beneficio del nivel 3, que ya está incluído. La dificultad final nunca podrá ser inferior a F. Para sistemas de seguridad muy complejos se podrá aplicar una difucultad mínima mayor. También se puede exigir poseer los niveles indicados de electrónica para el simple hecho de intentarlo y, por supuesto, no se aplican los modificadores del tercer nivel, por lo que electrónica a nivel 8 sólo otorgaría un -1 a la dificultad.

Dif. Levantar: Marca la dificultad de la acción cuando lo intentan el número de personas indicadas en la columna anterior. Esta dificultad es tan sólo aplicable cuando se levanta el peso por debajo del pecho.

Dif. Alzar: Cuando un personaje quiere levantar algo por encima de su pecho y alzarlo por encima de la cabeza.

Modificador: Indica con cada cuántas personas por encima de las marcadas obtendremos el modificador de -1 al nivel. Podemos comprobar que hay 2 números separados por una barra (/): el primero corresponde a la dificultad de levantar, y el siguiente a la de alzar. La dificultad mínima será F.

Acciones De Confrontación

Es posible que varios personaje traten de realizar una acción en la que únicamente uno de ellos podrá tener éxito. Para resolverla, cada uno de ellos deberá realizar la tirada exigida por el A.J. (con la misma Característica o Habilidad). La CE mayor determinará quién la realiza con éxito cuando sólo uno de ellos pueda intentarla (coger algo), o el orden de ejecución cuando pueda más de uno (escapar por una puerta). Cuando se de el caso de que todos los personajes puedan realizar la acción, pero el orden de éxito es importante, también deberemos tener en cuenta a aquellos personajes que obtengan una CF. Realizando primero la acción el que obtenga la mayor CE, y el último lugar para el que haya obtenido la CF menor.

Tabla de Levantamiento de Pesos

Peso	P. Mínimas	Levantar	Alzar	Mod.
Menos de 30 Kgs.	1 persona	Fácil	Fácil	-/-
Entre 31 y 50 Kgs.	1 persona	Normal	Normal	1/1
Entre 51 y 75 Kgs.	1 persona	Difícil	Difícil	1/1
Entre 76 y 150 Kgs.	1 persona	Difícil	Muy Difícil	1/1
Entre 151 y 300 Kgs.	1 persona	Muy Difícil	Imposible	1/1
Entre 301 y 500 Kgs.	2 personas	Imposible	Imposible	1/2
Entre 501 y 750 Kgs.	3 personas	Imposible	Imposible	1/2
Entre 751 y 1.000 Kgs.	4 personas	Imposible	Imposible	1/2

Para pesos mayores seguir la progresión de media tonelada: 1 persona, como mínimo (siempre bajo la dificultad inicial de Imposible.

Las armas tienen su orgullo. Cuando se prestan, no vuelven nunca. (Apócrifo)

2 capítulo

Génesis

The Fourth Protocole (B.S.O.). L. Schifrin

EN MUTANTES G2, los jugadores podrán interpretar a personajes de lo más variado, con diferentes profesiones, nacionalidades, edades, etc. Los jugadores podrán elegir un personaje ya generado por el A.J., o podrán crear uno ellos mismos. En este capítulo enseñamos cómo generar estos personajes. Es posible que durante las primeras partidas, el Arbitro entregue personajes ya creados por él, pero aún en ese caso, recomendamos generar PJs por parte de los jugadores.

Como hemos explicado en el apartado de Introducción Básica, todos los personajes poseen una serie de atributos que los diferencian: las Características, las Habilidades y los Rasgos especiales. Todo ello, y unos cuantos datos más, se refleja en la Hoja de Personaje Jugador en las secciones correspondientes.

Características: Son las capacidades básicas, e innatas, de los personajes, y poseen un nivel comprendido entre 2 y 9. Para asignar el nivel correspondiente para cada una de las Características (Fuerza, Destreza, Voluntad, Inteligencia, Percepción y Carisma) se debe realizar una tirada (d20) en la Tabla de Características. El resultado indicará el nivel que poseerá el personaje, y se anotará en las casillas correspondientes en la HPJ.

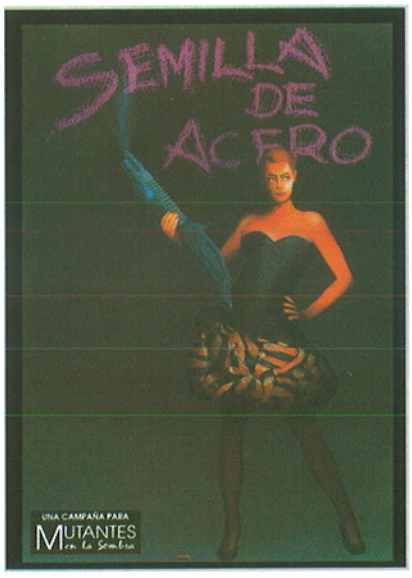
Puntos de Vida, de Shock y de Orgullo: El siguiente paso es averiguar las cifras que representan su estado vital (Puntos de Vida, PV), la resistencia al dolor y evitar la inconsciencia (Puntos de Shock, PS), y su capacidad para realizar proezas (los Puntos de Orgullo, PO).

Existen dos tipos de personajes en el mundo de MG2; los que interpretan los jugadores pertenecen a una clase denominada Héroes, y los PNJs pertenecerán a la clase Gente Común, a no ser que el A.J. decida que éstos últimos sean igual que los personajes (los héroes necesitan oponentes de su categoría). A la hora de obtener los PV, PS y PO se seguirán normas diferentes. Los PV se anotarán rodeando con un círculo la cifra de la operación en el apartado de puntos de vida de la Hoja, así como la cifra correspondiente en los apartados de PO y PS.

Rasgos Especiales: Todos los personajes poseen unos rasgos especiales que representan facetas de su personalidad. Los rasgos son atributos que distinguen al PJ de sus compañeros. Cada uno tendrá unas manías y costumbres concretas que tienen como fin afianzar la personalidad de los personajes, haciéndolos más creíbles. Para conocer qué rasgos especiales tiene el personaje, se suman las Características y, según el resultado, se consulta en la tabla general las tiradas que se deben realizar en las Tablas de Rasgos Especiales. Estos rasgos se escribirán, junto con su influencia en el juego, en la sección de Rasgos Especiales de la Hoja.

Profesión: Todos los personajes de Mutantes G2 poseen una profesión con la que se ganan la vida, o se la ganaron alguna vez. Para adquirir esta profesión se pagará una cantidad prefijada de Puntos de Generación (PG). Para hallar estos puntos se suman los niveles de las características y el resultado lo multiplicaremos por 4, obteniendo los PG totales de que se disponen para la adquirir la profesión y otras habilidades. Es conveniente consultar la sección de profesiones para elegir la que más guste y anotar las habilidades y niveles que te otorga para

Los grupos neonazis irrumpen en "Semilla de Acero", y en estos momentos suponen una de las mayores amenazas para la estabilidad mundial, pues poseen grandes recursos y una voracidad sin límites.



Generación de Características

Dado D20	Nivel
01	2
02-04	3
05-08	4
09-12	5
13-16	6
17-18	7
19	8
20	9

Asignación de P.V., P.S. y P.O.

Puntos	Héroes	G. Común
P.V.	Fue x2	Fue
P.S.	Fue+Vol x3	Fue+Vol x2
P.O.	Vol	Vol

y después, con los PG sobrantes, adquirir nuevas habilidades o aumentar el nivel de las que ya se tienen. En todas la profesiones se marcan las edades con las que se puede desarrollar esa actividad, un mínimo o máximo, lo cual no significa que fuera de esas edades no puedan realizarse. También se indican las puntuaciones ideales de características para cada profesión (no sería lógico un guardaespaldas con DES 1 o un ingeniero con INT 3).

Habilidades: Las habilidades representan los conocimientos aprendidos mediante el estudio o la práctica. En la Hoja de Personaje Jugador aparecen algunas ya impresas, denominadas "Habilidades Innatas", es decir, que se poseen de nacimiento y no es necesario pagar el coste de adquisición. Tendrán un nivel inicial de 0, pudiendo aumentarse normalmente. Los niveles de la habilidades van desde 0 hasta 10 como máximo, y se emplean igual que las características, con una tirada del d20 en la Tabla de Acciones.

Excepción: Las Habilidades a 0 no cuentan a la hora de calcular el número de Habilidades de una categoría: si se posee una Característica a nivel 4, se podrá tener las Habilidades que se quiera de esa Característica a nivel 0, pero sólo 4 con nivel 1, o mayor. Esta regla queda anulada si la profesión da un nivel mayor en una Habilidad que el de la Característica, pero no se podrá aumentar con otros PG durante la creación del PJ, aunque si con la experiencia.

Están agrupadas en 6 campos, correspondientes al dominio que ejercen las características. Se deberá pagar tantos PG como coste inicial tenga la habilidad (indicada en la lista de habilidades), obteniéndola de esta forma a nivel 0. Después se añaden más niveles a un coste de: el doble de valor del nivel que se quiere alcanzar (nivel 3 : 6 PG, nivel 5 : 10 PG, etc.), hasta un máximo del valor de la característica que la engloba (Nivel habilidad : Nivel Característica). Ninguna habilidad, durante la creación del personaje, podrá ser superior a la característica que la engloba, ni tampoco se podrá tener más habilidades de un grupo que el nivel de la característica (nº Habilidades= Nivel Característica). Con la experiencia se podrá aumentar tanto el nivel como la cantidad de habilidades por encima de estos límites, pero no durante su creación.

Los Puntos de Daño y Estado del Cuerpo

Los Puntos de Daño son la interpretación de las agresiones que puede soportar el organismo. 1 PD equivale a 1 PV. Para llegar a producir 1 PD, el personaje ha de recibir 10 Puntos de Shock. Existen cuatro estados posibles para el cuerpo cuando éste recibe daño:

Herido leve: Las heridas recibidas han sido poco más que daños superficiales. Las heridas comprenden el 50% de los PV totales. Se sufrirá una penalización de -1 a cualquier acción.

Herido: El personaje comienza a acusar los daños recibidos. Esta herida comprende el 25% de los PV, a partir de Herido Leve. Penalización de -2 .

Herido grave: Claras muestras de debilitamiento, notando que se está llegando a los límites de capacidad. Comprende el 15% de los PV restantes. Se sufre una penalización de -3.

Herido mortal: El cuerpo apenas se mantiene en pie. Si esto es así, mejor dejar el combate, la muerte es un precio demasiado alto. Comprende el 10% de los PV restantes. Penalización de -4.

Si un personaje sufre más Puntos de Daño de los que posee en PV, entrará en

Rasgos Especiales

Tabla R-1	Tabla R-2	Tabla R-3
01.- Afición Exótica	01.- Adicción	01.- Ambidextro
02.- Amigo hasta la Muerte	02.- Antipatía Mecánica	02.- Caballeroso
03.- Ausente	03.- Arma Favorita	03.- Comeyogures
04.- Camaleón Social	04.- Atractivo	04.- Cultura Extraña
05.- Contactos	05.- Brújula Humana	05.- Chauvinista
06.- Elegante	06.- Codicia	06.- Dotado para la Música
07.- Famoso	07.- Enemigo Mortal	07.- Fanático
08.- Gourmet	08.- Imperturbable	08.- Fantasma
09.- Hígado de Acero	09.- Las Carga el Diablo	09.- Flexibilidad
10.- Hortera	10.- Mal Temperamento	10.- Hombre Gris
11.- Jerga Técnica	11.- Manía Desagradable	11.- Inmunidad
12.- Karateka de Barrio	12.- Patán	12.- Odio a Ese Tipo
13.- Listillo	13.- Problemas con la Ley	13.- Paranoico
14.- Memoria Fotográfica	14.- Pulso Inseguro	14.- Pesado
15.- Presuntuoso	15.- Puntería	15.- Puños de Acero
16.- Riqueza	16.- Sello Personal	16.- Recuerdos Traumáticos
17.- Sueño Profundo	17.- Sinceridad	17.- Sexto sentido
18.- Suerte	18.- Subcultura	18.- Supersticioso
19.- Viajero Infatigable	19.- Timidez	19.- Vaciar Cargador
20.- Tirada en R-3	20.- Tirada en R-1	20.- Tirada en R-2

Generación

Resultado	Tiradas
24 ó -	3 en R-1, 1 en R-2 y 1 en R-3
25-36	2 en R-1, 1 en R-2 y 2 en R-3
37-48	1 en R-1, 2 en R-2 y 2 en R-3
49-54	1 en R-1, 3 en R-2 y 1 en R-3

coma y si no se le interviene con ayuda médica de primer orden (ingresarlo en una UCI), antes de un tiempo estimado en la mitad de su FUE en turnos, simplemente morirá.

Recuperando Puntos de Vida

Para eliminar una herida habrán de reducirse los PD por debajo de la franja de la herida, eliminándola y soportando la anterior de inferior gravedad y, por tanto, con su penalización. Cuando se reducen los PD a 0, es decir, recuperando todos los Puntos de Vida, el personaje estará totalmente sano. Las tiradas de Primeros Auxilios sobre un personaje que esté Herido Grave o Herido Mortalmente, no tendrán efecto reparador y sólo detendrán la hemorragia por el momento. La única forma de evitar la muerte será con cuidados médicos en un hospital.

Recuperándose día a día: El ritmo normal de curación será de 1 punto de daño y 10 PS al día si se supera una tirada previa de FUE en F. Con cuidados médicos y reposo casi total, no será necesaria la tirada de FUE para recuperar el punto de vida. Si el personaje ha recuperado la totalidad de sus puntos de vida, cada día seguirá reduciendo en 10 los PS hasta que no quede ninguno, pero podrá hacerlo sin necesidad de realizar la oportuna tirada de FUE.

Una pifia en esta tirada hará que el herido empeore, recibiendo un nuevo punto de daño y 10 PS.

Los modernos agentes utilizan medios muy especiales, como esta integrante del AK-47 desplegado por el Grupo de Kisinov en pleno núcleo de París, que acaba de fulminar a un enemigo.

En el viejo estudio de Hurtado de Amézaga, en Bilbao, se tomó la decisión de realizar una soberbia segunda versión de nuestro "Mutis". La historia comenzaba de ese modo a finales del mes de mayo de 1995, y como si hubiésemos puesto en marcha un mecanismo desconocido, todo el equipo en pleno se iba a ver envuelto en situaciones que nos colocarían al límite de paciencia y resistencia...

Recuperando Puntos de Orgullo

Hay 2 formas de recuperar PO. Una es automática, el PJ recuperará 2 Puntos de Orgullo cada vez que amanezca, siempre y cuando no se encuentre ya por encima de su nivel inicial. La otra dependerá de las acciones del personaje, y será el A.J. quien indique cuando se puede apuntar un nuevo PO en la hoja de personaje.

Nuevas Profesiones

El hecho de que un personaje posea una profesión determinada no significa que se dedique a ella en sentido estricto. Pudiera estar jubilado o haberla abandonado. Si se quiere desarrollar nuevas profesiones, no habrá ningún problema si se siguen las siguientes reglas:

Se deberá asignar una serie de Habilidades normales dentro de la profesión, así como el nivel idóneo para una persona de grado medio dentro de esa profesión. A continuación se calcula el coste de la profesión sumando el valor de las habilidades y dividiéndolo entre dos, redondeando hacia arriba. Se indicarán las edades máxima y mínima a la que puede ejercerse esa profesión y el nivel ideal de las Características principales.

Equipo, Objetos Personales, Armas y Vehículos: Son una serie de secciones en blanco donde se irán anotando cada uno de los artículos correspondientes que el personaje adquiere a lo largo de las aventuras. Algunos de ellos (las armas o los vehículos) deberá devolverlos a sus superiores una vez haya finalizado su misión. Otros podrá quedárselos ya que son de su propiedad (sus dueños nunca los reclamarán...).

Identidad de Cobertura: Como todo buen agente que se precie, los mutantes que trabajan para Servicios M o para Heracles, disponen de una identidad falsa que les proporciona un sustento y les permite pasar desapercibidos. Es posible que ésta sea su verdadera identidad y profesión, y que actúen secretamente en alguna agencia. Los efectivos de operaciones especiales no disponen de esta tapadera, salvo por documentación falsa y su uso limitado para las misiones en curso (trámites de aduanas, identificaciones casuales, etc.) . Por supuesto los agentes libres o los mutantes que no han sido reclutados por agencias, no disponen de esta cobertura.

Descripción de Rasgos Especiales

Adicción: El jugador tirará un d20: De 1 a 15, el personaje será adicto a cualquier sustancia legal (café, alcohol o tabaco). Cada día sin ingerir esa substancia perderá 1 PO, recuperándolo cuando pueda disfrutar de su vicio favorito. De 16 a 20, será consumidor de estupefacientes o cualquier otra sustancia adictiva. Cada día que no disponga de esa sustancia, perderá 3 PO, que recuperará cuando consiga su dosis; además de sufrir los efectos habituales de la droga que consuma. Frase habitual: "Dios, me muero por..."

Afición Exótica: El personaje tiene un hobby poco habitual (coleccionar huevos de colibrí, motos antiguas, etc.) El jugador podrá decidir cual será esa afición. Frase habitual: "¡Espera, espera! ¡que este no lo tengo!"

Ambidextro: El personaje es capaz de utilizar ambas manos con idéntica efectividad. Si no se posee este rasgo, la utilización de la mano no habitual se hará con dificultad de MD. Frase habitual: "¡Hop! ¡Cambio de mano!"

Amigo hasta la Muerte: El mejor amigo del personaje le aprecia de tal forma que esta dispuesto a dar su vida por él. Si no es otro de los personajes, se creará como otro PJ más. Si no se encuentra a su lado, irá donde haga fal-

ta si se le pide ayuda. Frase habitual (del amigo, claro): "¡Tranqui colega! Voy para allá".

Antipatía Mecánica: El PJ tiene un pequeño problema con las máquinas. Cada vez que tenga que manipular un mecanismo más complejo que un monopatín, deberá hacer una tirada de DES en N. De no superarla, el mecanismo no funcionará. Si saca un 1 lo habrá estropeado. No se aplica a la conducción o al manejo de armas. Frase habitual: "¡Yo no he sido!"

Arma Favorita: El personaje tiene, o le gusta, un arma concreta, y no utilizará otra (mismas reglas que "Las Carga el Diablo"). Podrá elegirla el propio jugador y será de cualquier tipo (sólo ligeras). Frase habitual: "A mí dame una (...), que ya me arreglo".

Atractivo: El jugador tirará un d20: 1-8 el personaje tendrá un +1, será atractivo; 9-13 un +2, destacará entre la multitud; 14-17 un +4, rendiría a los miembros del sexo opuesto a sus pies; y 18-20 un +6 y verá divulgada su fama por todo el mundo. Cada modificador de belleza se suma a la tirada en la Habilidad que se esté utilizando. Frase habitual: "Hey pequeña/o, no te quedes mirándome así".

Ausente: El personaje se ensimismará con suma facilidad. Con sólo hablarle saldrá de su letárgico estado, pero si no se le dirige la palabra directamente, habrá que repetirle las cosas. No afecta a ninguna Característica, salvo a la paciencia de su compañeros. Frase muy habitual: "¿Eh?, ¿qué...?"

Brújula Humana: Siempre sabrá dónde se encuentra la dirección correcta. Decididamente útil: +2 a Orientación o Navegación. Frase habitual: "Hum... ¡por allí!"

Caballeroso: El personaje es extremadamente cortés y galante, aún cuando las circunstancias recomienden dejar las florituras para mejor ocasión (¿en una persecución?). Frase habitual: "Por favor, usted primero, faltaría más...".

Camaleón Social: El personaje se siente como pez en el agua relacionándose con la gente. Tendrá un +2 en las tiradas de cualquiera de las Habilidades de comunicación (convencer, teatro, burocracia, charlatanería... Frase habitual: Variadas.

Codicia: Cualquier actividad que implique dinero le tendrá en la primera fila. Esto no quiere decir que sea avaricioso, gasta como el que más, simplemente la pasta es lo más importante. Frase habitual: "Por veinte de los grandes, yo también voy".

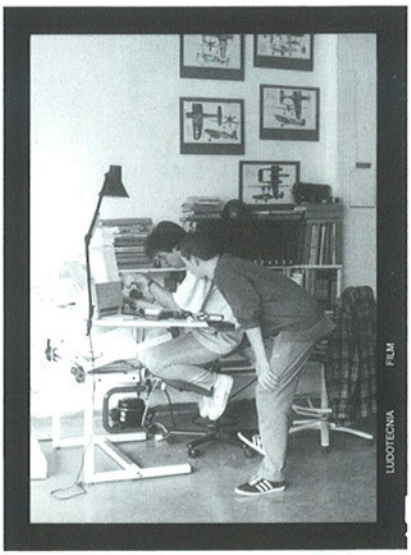
Comeyogures: El personaje es de lo más blando. En combate cuerpo a cuerpo, sumará 5 a los PS que pueda sufrir por encajar un golpe. Frase habitual: "¡Huyy!, que daño, que daño".

Contactos: El personaje conoce a alguien en cierto círculo que le debe favores. El ambiente lo decidirán el jugador y el A.J. Sólo puede ser empleado una vez por semana, a razón de un sólo contacto, y hay que tener en cuenta siempre que si se quiere mantener, se debe devolver el favor al contacto. Frase habitual: "Oye, ¿te acuerdas de Panamá...?"

Cultura Extraña: El PJ pertenece a una sociedad diferente de la que se encuentra actualmente. Tendrá algunos problemas, pues aún no se ha acostumbrado del todo a los usos del país. Llegará a sorprenderse, sobre todo si procede de los llamados "países del tercer mundo". Frase habitual: "..."

Chauvinista: Su país o su región es el mejor lugar para vivir, y todo lo de su tierra es perfecto. Siempre despotricará de las cosas que no sean de su tierra, aunque no hará ascos a la comida (de algo hay que vivir), o a manejar herramientas. Frase habitual: "¡Bah! En mi tierra es mucho mejor".

Dotado para la Música: La música es innata en el personaje, por lo que el coste para adquirir o subir Habilidades relacionadas con ella, se reducen a la mitad. Será capaz de arrancarle ritmos a cualquier cosa y cantar una melodía con sólo haberla escuchado una vez. Frase habitual: "Duduá, duduaaá..."



... Joseba y Carlos se situaron en avanzadilla antes de que el nuevo estudio estuviera operativo del todo (nótese lo espartano de la decoración). Mientras, mataban el tiempo haciendo cábalas sobre la fecha de salida de MUTANTES G2...

"Supongo que te das cuenta de lo grave que es eso que me estás diciendo, ¿verdad? Y sabrás también que alguien puede estar oyendo esto que me estás diciendo..."
(Hogar 2)

Elegante: El personaje tiene un gusto exquisito a la hora de elegir su ropa. Aun cuando las circunstancias le impidan ir todo lo bien vestido que él desearía, siempre lo hará lo mejor posible. Frase habitual: "Humm... creo que esta chaqueta no es adecuada para la ocasión".

Enemigo Mortal: Existe un enemigo en particular que odia al PJ y llegaría a matarle si se le presentase la oportunidad. Aparecerá en los momentos más inoportunos y dotado de los medios o aliados que el A.J. estime pertinentes (todos los que se quiera, para incordiar). No se puede acabar con alguien así: si se acaba con el primero, aparecerá su hermano, su primo, su tío o un sobrino de una tía segunda. Frase habitual (del enemigo): "¡Por fin, la hora de mi venganza! ¡ha, ha, ha!"

Fanático: Una fe, su país, una mujer... el personaje tendrá algo por qué luchar, por lo que ser intransigente hasta dar la vida por ello o tomar la del prójimo. Sufrirá una penalización de -2 en todas las Habilidades de relación frente a personas que no compartan su fe, y +1 entre aquellos que sí la compartan. Frase habitual: "¡Que no me lo mentes!"

Fantasma: Es un películas incorregible. Siempre exagerará, incluso inventando, con tal de ser el centro de atención, sus palabras no tendrán ningún valor; incluso podría ser peligroso hacerle caso. Frase habitual: "Pues yo también he estado allí y..."

Famoso: El personaje es un individuo reconocible por algún acontecimiento del pasado. Puede ser un miembro destacado de su comunidad, haber hecho alguna acción especialmente llamativa, una víctima de algún desastre o delito, etc., pero sin ser una estrella. Simplemente pueden reconocerle, aunque no le pedirán autógrafos. Frase habitual: "Si, si, soy yo"

Flexibilidad: Aún se pregunta por qué no entró en el equipo de gimnasia, ¿o tal vez lo hizo? El cuerpo del personaje es un prodigio de la elasticidad y cabe donde nadie puede entrar. Cualquier maniobra para escabullirse o introducirse por huecos, tendrá un (1) nivel menos de dificultad. Frase habitual: "Yo me cuelo por ahí..."

Gourmet: Está acostumbrado a la buena comida. Conoce a la perfección las costumbres de la buena mesa y los mejores platos, vinos, etc. para cada ocasión. Exigirá al menos tres comidas calientes al día y siempre evitará probar aquello que no le guste. Frase habitual: "Por favor, el Cheff..."

Hígado de Acero: El personaje goza de gran resistencia al alcohol. Cada vez que consuma, sumará +2 a las tiradas de resistencia. Frase habitual: "¡Eh!, ponme otra."

Hombre Gris: El PJ tiene una gran capacidad de mezclarse entre la gente. No levantará sospechas mientras vigila, o podrá despistar a quien sea. Cuando con el PJ haya más de dos personas, en caso de sospechar de alguien, no será de él de quien lo hagan. ¿Frase habitual?, ¿de quién?

Hortera: Modas a parte, el personaje siempre se las arregla para vestirse y comportarse de la manera más estridente posible, llamando la atención por donde pase. Los colores chillones son sus favoritos, así como las ropas con formas y dimensiones ilógicas. Frase habitual: "¡Pues esto es lo último, oye!"

Imperturbable: El personaje es como una piedra. No se altera por nada, o si lo hace no lo demuestra. Es capaz de hacer una escucha en medio de un tiroteo como si tal cosa (hasta pedirá que disparen un poco más bajito). Su semblante no se inmutará, tanto si está recibiendo un bronca, como si se le muere un amigo o le toca la primitiva. Frase habitual: "Me importa una leche".

Inmunidad: Una resistencia inusual a todo tipo de infecciones. Los gérmenes y los virus le respetan instintivamente y no recuerda haber estado enfermo ni una sola vez en la vida. Esta ventaja no se aplica a accidentes (hongos, parásitos, picaduras de insectos,

heridas, o venenos). Frase habitual: "Cuida ese resfriado..."

Jerga Técnica: El PJ conoce la jerga propia de algún colectivo (taxistas, médicos, agentes de bolsa, etc.). Frase habitual: Variadas.

Karateka de Barrio: El personaje es un fanático de las películas de artes marciales. Intentará intimidar a sus enemigos (y amigos) con gritos y aspavientos presuntamente mortales. Por supuesto, no tiene ni la menor idea, y si se ve envuelto en una pelea se las darán todas en el mismo lado, pues tendrá un -2 a su habilidad de combate C/C. Si saca un 20 alucinará porque le ha salido bien y dispondrá de 1 PO más durante ese combate. Frase habitual: "¡Kiaaaa!"

Las Carga el Diablo: Aborrece las armas de fuego, hasta el punto que deberá hacer una tirada de VOL en F para llevar una encima. Para emplearla, y sólo si es absolutamente necesario, la dificultad de la tirada será N. En combate sólo hará la tirada en el primer asalto, si la supera, hará uso del arma con normalidad. Si falla, podrá intentar otra en el siguiente asalto y así hasta que tenga éxito. Frase habitual: "¡Que no! Que me da miedo ese trasto".

Listillo: Lo sabe todo. No hay quien le discuta nada y siempre pone las coletillas en las conversaciones. Hasta se jactará de haber enseñado a alguien eso de lo que están hablando. No dirá nada si alguien es capaz de comprobar la veracidad de sus afirmaciones (tampoco es que sea idiota). Frase habitual: "Que si, que si. Que ese, ese es el que digo".

Mal Temperamento: No soporta una broma, algo que se parezca a un insulto, a una amenaza ¡y ahí está!, ¡valiente y osado como pocos!... Resulta fácil provocarle y hacerle caer en una trampa. Eso sí, morirá como un valiente. Frase habitual: "¡Repite eso si te atreves!"

Manía Desagradable: El personaje tiene una costumbre que resulta desagradable para casi todo el mundo. Lo decidirá el jugador, y podría ser por ejemplo hurgarse la nariz metiendo el dedo hasta el nudillo, eructar ruidosamente, salpicarle un tiro a ese que le ha mirado mal... Frase habitual: "¡Huy, perdón!"

Memoria Fotográfica: Permite fijar indefinidamente en la memoria todos y cada uno de los detalles que se hayan visto u oído en cualquier ocasión; el A.J. está en la obligación de repetirlos, sin dejarse ni uno. Frase habitual: "Me acuerdo que..."

Odio a ese Tipo: El PJ es tremendamente rencoroso. Cada vez que alguien le juegue una mala pasada, no le perdonará nunca. Puede que su venganza tarde en llegar, pero será terrible. Frase habitual: "¡Tíooo! ¡Que sé dónde vivesss!"

Paranoico: El personaje está convencido de que toda la humanidad está en su contra. Cualquiera puede ser su enemigo y jamas confiará en nadie. La amenaza de los Servicios M no cuenta, ya que es real. Frase habitual: "¿Quién eres tú? ¿Cómo sabes mi nombre...?"

Patán: Sea cual sea su condición social, el personaje tiene unos modales pésimos, que exhibirá siempre que tenga oportunidad. Frase habitual: "¡Ooops!"

Pesado: Siempre se pone a contar historias (auténticas) o sucesos que le han ocurrido, o la última película que vió, etc., siempre que tenga oportunidad. No tendrá más perjuicio que el que le manden a paseo, con lo que buscará otro conocido para contarle lo que sea. Frase habitual: "Bla, bla, bla..."

Presuntuoso: ¿Una camisa nueva? ¿Un bronceado en el solarium? No cejará en el empeño de lucir ante todo el mundo sus esplendorosas adquisiciones. Llegará hasta el ridículo con tal de hacerlo, y se sentirá indignado si nadie se fija en él. Algún personaje puede sentirse tentado de estrangularle, pero en realidad es inofensivo. Frase habitual: "¿Me notáis algo especial?"

Problemas con la Ley: Aunque actualmente el PJ no esté perseguido,

En los Rasgos Especiales reside en buena medida la "calidad humana " de nuestro PJ. Interpretar lo mejor que se pueda este tipo de personalidades básicas nos van a permitir disfrutar con la interpretación general de nuestro Personaje.

A lo largo de las aventuras, es muy posible que los Personajes realicen acciones que les encaminen a comportarse muy particularmente... de manera igual a como lo haría alguien si tuviese el rasgo "..." Si esto llegase a suceder en más de una ocasión, se le puede permitir a ese PJ el adquirir ese rasgo del que hace gala aunque no lo posea, a cambio de una cantidad razonable de Puntos de Experiencia.
Si se trata de un Rasgo que no aplica ventajas o penalizadores en su uso, se puede adquirir a cambio de 5 PE. Si tuviera modificadores el coste sería entonces de 8. Otros Rasgos (contactos) se originarán fruto de la interacción con PNJs por lo que se anotarán como nuevas adquisiciones en la HPJ sin coste alguno.

La bioenergía descontrolada puede originar situaciones que tienen más que ver con lo jocoso que con la realidad de una energía de origen desconocido que puede llevar al traste todas las leyes lógicas.

en el pasado tuvo algún roce con la justicia. Estará fichado, de modo que en cualquier comisaría podrán saber que tiene antecedentes. El delito que cometiese en el pasado lo decidirá el jugador. Frase habitual: "Que no tío, que yo no soy ese".

Pulso Inseguro: Demasiado alcohol, las fiebres de los pantanos o patosidad congénita. Su pulso no ofrece demasiada confianza y sufre un -1 en todas las Habilidades que requieran las manos para su realización. Frase habitual: "¡Que no se sostieneee...!"

Puntería: No sólo la visión del personaje es excelente sino que, aplicada a todas las armas de fuego, ofrece un +2 a las tiradas de PER. Frase habitual: "¡Otro más!"

Puños de Acero: Se encuentra en su salsa cada vez que hay una pelea. Causará 5 P.S. cada vez que alcance a un oponente en un combate sin ar-mas. Frase habitual: "Ven majo, ven".

Recuerdos Traumáticos: El PJ sufrió en el pasado una experiencia que no puede borrar de su memoria. Cada vez que se encuentre en una situación similar, quedará aturdido durante un (1) asalto. En el siguiente deberá superar una tirada de VOL en N. Si falla, podrá intentar otra cada asalto hasta que lo consiga. Frase habitual: "No, otra vez no..."

Riqueza: El personaje tirará un d20: 1-10 tendrá casa propia libre de hipotecas, uno o dos coches y una renta anual equivalente a 5 millones de pe-setas; 11-18 tendrá no más de dos casas, dos coches o más y una renta equivalente a los 10 millones; 19-20 será un terrateniente o un empresario importante, su renta anual puede llegar a los 50 millones. La adquisición de este estatus no tendrá importancia, y puede llegar a lo largo de la aventura. Frase habitual: "Creo que hoy comparé aciones de..."

Sello Personal: El personaje siempre deja un rastro allí por donde pasa. Puede ser una manía a la hora de colocar los cubiertos en la mesa, perfumar el ambiente en el que se encuentra, o hacer papiroflexia con sellos de correos. Aunque lleve una identidad secreta, siempre dejará su sello personal. Frase habitual: su sello personal.

Sexto Sentido: En cualquier situación en la que exista un posible peligro para el personaje, el A.J. realizará una tirada en secreto sobre (PER +2), siendo ese 2 el nivel de atención especial que ofrece esta ventaja. Frase habitual: "Hum... hay gato encerrado."

Sinceridad: El personaje tiene la tendencia de decir siempre la verdad, tan sólo podrá mentir cuando peligre su vida o la de sus compañeros Mentir en cualquier otro caso le costará la pérdida de 1 PO. Frase habitual: "Está bien, se lo diré todo..."

Subcultura: Este término no tiene connotaciones despectivas. El personaje pertenece a uno de esos colectivos calificados como "tribus urbanas" (informáticos, skaters, rolers, maquetistas, roleros...) No importa la edad para pertenecer a alguno de estos colectivos (lo de los rolers y los skaters... pues según veas). El personaje siempre vestirá y actuará como los demás miembros de su grupo cultural. Frase habitual: Variadas.

Sueño Profundo: Una vez dormido, solo es posible despertar al personaje a base de cubos de agua. Este rasgo permite a cualquier atacante furtivo acercarse al son de los ronquidos. Frase habitual: "Zzzz..."

Suerte: El jugador puede repetir una tirada hasta tres veces por cada día de juego (no de tiempo real) o hacer que alguno de los oponentes lo haga. En el caso del PJ, obviamente, elegirá el mejor resultado y en el del oponente... Este rasgo sólo se aplica sobre el personaje que la utilice. Frase habitual: "¡Ja! vuelve a tirar..."

Supersticioso: El PJ hace caso de todas las supersticiones habidas y por haber. Nunca pasará por debajo de una escalera, se asustará si ve un gato negro, una escalera de mano por la que haya que pasar,... Frase habitual: "¡Ayyy! ¡Qué mal fario, qué mal fario!"

Timidez: Aunque es capaz de saltar del avión el primero, el personaje se siente en situación embarazosa cuando tiene que tratar con desconocidos, y se sonrojará hasta las orejas si tiene que hablar en público. Frase habitual: "Eh, bueno, y... ¿cómo empiezo?"

Vaciar Cargador: El personaje está un pelín taladrado de tanto ver películas de acción, y considera que un cargador es una única bala. Así que, tan pronto comience a disparar, seguirá hasta vaciar el cargador de su arma, a no ser que supere una tirada de VOL en D. Frase habitual: "¡Aa-ahhh! (sonido de disparos)... ¡Aaaaaaaahhhhhhhh! (CLACK)... Aaahhh!"

Viajero Infatigable: El PJ ha su vida dedicado a ver mundo. Cuando salga de viaje, el jugador tirará un D20. A menos de 150 Km. de su lugar de origen, con 2 o más ya a estado conocerá el lugar. Si se encuentra en su país, pero a más de 150 Km., lo conocerá con un 8 o más, si es fuera de su país pero en su mismo continente, con un 12 o más, y si se trata de otro continente, con un 17 o más. Frase habitual: "Conozco un sitio no muy lejos de aquí que (bla, bla, bla)".

... al mismo tiempo y una vez que todo estuvo listo, recopilábamos todos los textos del mundo; atábamos todos los cabos de mundo; gastábamos teléfono como locos... y tras nosotros vinieron los del C.D.F.C. (arriba) y comenzaron a seguirnos de sol a sombra, de día y de noche, y Heracles nos ofreció cobertura desde uno de sus equipos itinerantes (abajo), que nos guardaba las espaldas hasta cuando íbamos a tomar café.

Profesiones

Abogado
Edad: + 24
Caract.: INT +4
Coste de la prof.: 55 PG.

Arch. y Bibliotecas	4
Burocracia	3
Convencer	4
Intuición	4
Charlatanería	3
Teatro	2
Criminología	2
Derecho	5
Economía	2
Idioma Extranjero	3

Actor
Edad: Sin restricción
Caract.: CAR +6
Coste de la prof.: 34 PG.

Disfraces	4
Charlatanería	3
Teatro	5
Tocar Instrumento	2
Seducción	4

Analista
Edad: + 25
Caract.: INT + 4
Coste de la Prof.: 84 PG.

C. Actd (Política)	4
C. Actd.(Economía)	4
C. Actd (Militar)	4
Literatura	3
Filología	4
Informática	4
Arch. y Bibliotecas	5
Geografía	3
Ciencias Políticas	3
Historia	4
Criptografía	5
Idioma Extranjero	4
Idioma Extranjero	4

Asesino Profesional
Edad: + 28
Caract.: PER + 4
Coste de la Prof.: 84 PG.

Combate sin Armas	4
Armas C/C	4
Arma Corta	4
Fusil	4
Armería	4
Explosivos	4
Coche	5
Conducción Especial	4
Intuición	5
Frialdad	5
Falsificación	4
Química	3
Biología	3
Prim. Aux.	4

Aventurero
Edad: + 18
Caract.: Sin restricción
Coste de la prof.: 80 PG.

Armas C/C	4
Combate sin Armas	4
A. de Fuego (Corta)	4
Mecánica	4
Supervivencia	4
Camuflaje	3
Conducir Coche	3
Fotografía	3
Intuición	4
Charlatanería	3
Regateo	3
Idioma Extranjero	4
Primeros Auxilios	3
Orientación	5
Sigilo	4

Camionero
Edad: + 18
Caract.: DES +4
Coste de la prof.: 47 PG.

Armas Improvisadas	3
Combate sin Armas	4
Mecánica	5
Conducir Coche	4

Aunque se carezca de una Habilidad, existe la posibilidad de que pueda ser utilizada (con gran riesgo), aplicando un negativo: (Caract./2)-6, y utilizando la línea del nivel 0. Además las posibilidades de obtener una pifia se ven acrecentadas de forma alarmante al ser del 1-4 (en la tirada sin modificar) en vez del 1 habitual. ¡Allá ellos!

Conducir Camión 5
Orientación 3
Charlatanería 3
Primeros Auxilios 3

Científico
Edad: + 25
Caract.: INT + VOL : +10
C. de la prof.: Variable.

Arch. y Bibliotecas 4
Intuición 3
Informática 3
Habilidad Científica 5
Habilidad Científica 4
Habilidad Científica 4

Delincuente juvenil
Edad: - 25
Caract.: Sin restricción
Coste de la prof.: 51 PG.
Combate sin Armas 4
Abrir Cerraduras 4
Armas C/C (navaja) 4
Robar Bolsillos 3
Conoc. de la Calle 4
Lenguaje Callejero 5
Sigilo 4

Tabla de Coste de Habilidades

Habilidad	PG
FUERZA	
Armas Improvisadas	4
Combate sin Armas	4
Correr	–
Lanzar	–
Nadar	4
Saltar	–
Trepar	–
VOLUNTAD	
Archivos y Bibliotecas	3
Burocracia	5
Conocimiento Calle	6
Con. Actualidad	6
Convencer	8
Disfraces	6
Frialdad	–
Interrogatorio	8
Sigilo	3
Supervivencia (tipo)	3
PERCEPCION	
Buscar	–
Camuflaje	4
Conducir Moto	2
Conducir Coche	4
Conducir Camión	6
Conducción Especial	6
Esconder Objetos	5
Falsificación	7
Fotografía	6
Intuición	–
juegos de Azar	7
Navegación	7
Pilotar Aviones	9
Pilotar Helicópteros	9
Pilotar Untraligeros	7
Pilotar Coches	7
Pilotar Lanchas	7
Orientación	5
CARISMA	
Charlatanería	4
Lenguaje Callejero	4
Liderazgo	7
Regateo	6
Seducción	5
Teatro	8
Intimidación	6
DESTREZA	
Abrir Cerraduras	6
Armas C/C	6
Armas F. (corta)	6
Armas F. (subfusil)	6
Armas F. (escopeta)	4
Armas F. (fusil)	6
Armas de Apoyo	7
Artillería	7
Armas Exóticas	6
Electricidad	5
Escalada/Alpinismo	6
Esquiar	5
Explosivos	7
Juegos de Manos	6
Leer en los Labios	8
Mecánica	4
Montar Animales	7
Robar Bolsillos	5
Paracaidismo	6
Submarinismo	5
Tocar Instrumentos	8
INTELIGENCIA	
Antropología	6
Armería	6
Armas Especiales	8
Arqueología	6
Arquitectura	6
Astronomía	6
Audiovisuales	5
Biología	7
Cartografía	6
Ciencias Políticas	8
Criminología	7
Criptografía	9
Derecho	5
Economía	5
Electrónica	5
Filología	5
Física	5
Genética	8
Geografía	5
Geología	5
Historia	5
Idioma Extranjero	5
Idioma Natal	–
Informática	5
Ingeniería	7
Literatura	5
Medicina	7
Mitología	5
Música	5
Parapsicología	4
Primeros Auxilios	7
Protocolo	6
Psicología	7
Química	5
Táctica	6
Teología	6
Transmisiones	5
Veterinaria	6

Detective privado
Edad: + 25
Caract.: INT +5
Coste de la prof.: 88 PG.

Armas C/C	4
Combate sin Armas	3
Abrir Cerraduras	3
A. de Fuego (Corta)	4
Arch. y Bibliotecas	3
Convencer	3
Sigilo	2
Buscar	3
Fotografía	3
Teatro	3
Criminología	4
Derecho	4
Conducir Coche	4
Informática	3
Idioma Extranjero	4

Documentalista
Edad: + 20
Caract.: INT + 4
Coste de la Prof.: 49 PG.

Arch. y Bibliotecas	5
Buscar	5
Burocracia	4
Audiovisuales	4
Idioma Extranjero	4
Informática	3
Historia	4
Geografía	3

Ejecutivo
Edad: + 20.
Caract.: CAR +4; INT +4
Coste de la prof.: 48 PG.

Burocracia	4
Convencer	4
Intuición	3
Charlatanería	4
Ciencias Políticas	3
Derecho	3
Economía	3
Idioma Extranjero	4

Escritor
Edad: + los 16
Caract.: INT +5
Coste de la prof.: 24 PG.

Arch. y Bibliotecas	3
Intuición	3
Idioma Nativo	5
Idioma Extranjero	3
Convencer	2
Audiovisuales	3

Estafador
Edad: Sin restricción, el engaño no tiene edad.
Caract.: INT +5
Coste de la prof.: 62 PG.

Burocracia	3
Convencer	5
Frialdad	4
Falsificación	5
Intuición	4
Charlatanería	5
Regateo	3
Teatro	4
Economía	3

Estudiante
Edad: - 30
Caract.: Sin restricción
Coste de la prof.: 26 PG.

Convencer	3
Arch. y Bibliotecas	4
Charlatanería	3
Biología	0
Física	0
Geografía	0
Historia	0
Química	0

Funcionario
Edad: + 18
Caract.: INT +4
Coste de la prof.: 34 PG.

Arch. y Bibliotecas	4
Burocracia	5
Ciencias Políticas	3
Derecho	3
Informática	4

Guardaespaldas
Edad: + 25.
Caract.: DES +5
Coste de la prof.: 67 PG.

Armas Improvisadas	3
Combate sin Armas	5
Armas C/C	4
A. de Fuego (Corta)	5
Frialdad	4
Conducir coche	5
Conducción especial	4
Liderazgo	3
Primeros Auxilios	2
Táctica	2

Ladrón
Edad: Sin restricción.
Caract.: DES +4
Coste de la prof.: 35 PG

Abrir Cerraduras	4
Combate sin Armas	3
Conoc. de la Calle	4
Lenguaje Callejero	4
Regateo	4
Robar Bolsillos	3

Ladrón (guante blanco)
Edad: + 30
Caract.: DES + CAR : + 10
Coste de la prof.: 70 PG.

Abrir Cerraduras	5
A. de Fuego (Corta)	3
Falsificación	5
Robar Bolsillos	5
Disfraces	5
Frialdad	5
Sigilo	4
Buscar	4
Charlatanería	5
Seducción	4
Teatro	5

Mafioso
Edad: + 16
Caract.: Sin restricción
Coste de la Prof.: 49 PG.

Conoc. de la calle	5

Existen multitud de Profesiones que no han sido reflejadas aquí por la incompatibilidad de su propia función y los requerimientos que un agente puede tener en un momento dado. De todas formas, en cuanto al sexo de las que sí aparecen, decir que basta adecuar la terminación para conseguir una perfecta definición. En aquellas otras como Monja (habrá que evitar a las de clausura), Enfermera/o, o un simple Ama/o de casa, bastará con asimilar cualquiera de las que aparecen en el listado y puedan parecer similares. También es necesario recordar que en las respectivas historias personales de cada uno de los PJs, muy bien se podría dar que en un pasado hubieran ejercido de otras profesiones, y por lo tanto también habría que tener en cuenta algunos particulares de las mismas. Entre tú, A.J., y el propio Jugador deberéis delimitar este particular.

Mecánico:
Edad: +16
Caract.:DES 4+
Coste de la prof.: 44 PG

Mecánica	5
Coche	4
Moto	3
Camión	3
Conducción Especial	3
Pilotar Coches	3
Intuición	4
Orientación	3
Frialdad	3
Charlatanería	2

En cualquier momento un vehículo te puede dejar "tirado". La diferencia entre tener que enfrentarse al perseguidor o salir zumbando puede encontrarse en las manos de un experto.

¡Pero conoces, o no conoces a Pamela Anderson!, ¡que sí, que como psiónica adolescente está muy bien, pero como que le falta algo...!

Frialdad	3
Coche	5
Conducción especial	2
Combate sin armas	3
Armas C/C	4
Arma Corta	3
Lenguaje Callejero	4
Liderazgo	4

Médico
Edad: + 27
Caract.: INT +5
Coste de la prof.: 52 PG.

Convencer	4
Intuición	4
Biología	4
Idioma Extranjero	4
Medicina	5
Primeros Auxilios	5
Química	4

Médium
Edad: Es aconsejable por encima de los 18.
Caract.: CAR +4
Coste de la prof.: 56 PG.

Arch. y Bibliotecas	5
Convencer	4
Charlatanería	5
Historia	4
Mitología	3
Parapsicología	5
Teatro	4

Militar
Edad: + 18
Caract.: FUE +4
Coste de la prof.: 91 PG.

A. de Fuego (Corta)	4
A. de F.(subfusil)	4
A. de F. (Fusil)	4
Armas de Apoyo	3
Artillería	3
Armería	3
Combate sin Armas	3
Nadar	3
Trepar	3
Frialdad	3
Supervivencia	5
Camuflaje	2
Conducir (coches)	2
Liderazgo	4
Cartografía	3
Primeros Auxilios	3
Tácticas	4
Transmisiones	3

Periodista
Edad: + 24
Caract.: VOL +4
Coste de la prof.: 56 PG.

Arch. y Bibliotecas	5
Burocracia	3
Convencer	4
Buscar	3
Fotografía	3
Intuición	3
Charlatanería	4
Audiovisuales	3
Ciencias Políticas	3

Piloto
Edad: Pilotos de carreras +16/-30, Pilotos de aeronaves +20
Caract.: VOL + DES: +10
Coste de la prof.: 44 PG.

Mecánica	3
Pilotar (tipo)	4
Orientación	3
Cartografía	4
Electrónica	3
Geografía	3
Id. Ext. (Inglés)	3

Policía
Edad: + 24
Caract.: DES +4
Coste de la prof.: 59 PG.

Combate sin Armas	4
Armas Cortas	5
Escopeta	5
A. exótica (nightstick)	4
Conducir (coches)	4
Lenguaje Callejero	4
Derecho	2
Criminología	3
Primeros Auxilios	4

Político
Edad: + 30
Caract.: CAR+INT: +10
Coste de la prof.: 72 PG.

Burocracia	4
Frialdad	4
Convencer	4
Intuición	3
Charlatanería	5
Teatro	3
Ciencias Políticas	3
Derecho	3
Economía	3
Liderazgo	5
Idioma Extranjero	5

Profesor
Edad: + 25
Caract.: INT +4
Coste: Variable.

Arch. y Bibliotecas	5
Burocracia	3
Buscar	4
Convencer	4
Intuición	3
Liderazgo	4
Habil.de INT a nivel	5

Sacerdote
Edad: +24
Características: INT + 4
Coste de la prof.: 47 PG.

Arch. y Bibliotecas	4
Teología	5
Latín	4
Historia	4
Liderazgo	4
Charlatanería	5
Convencer	5

Habilidades (FUE)

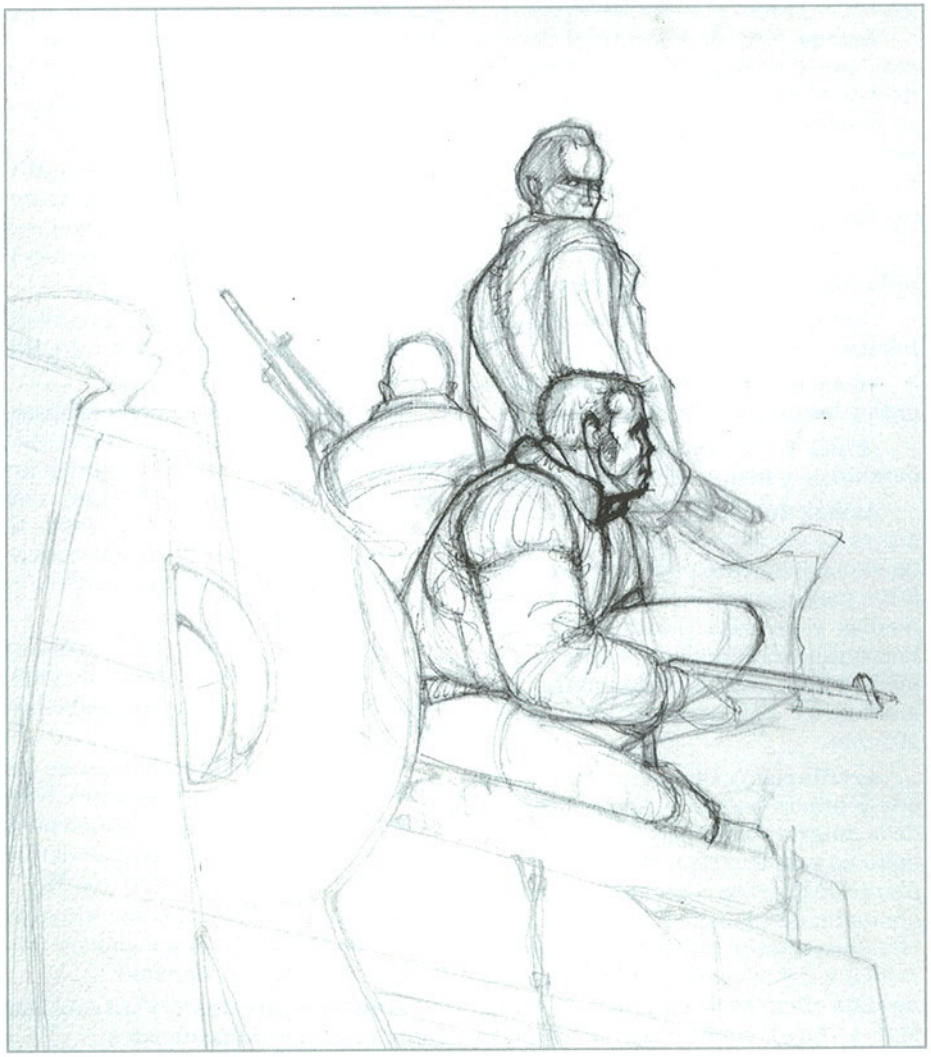
Armas Improvisadas 4: Permite utilizar cualquier objeto como arma, aunque no se emplee habitualmente de esa forma.

Combate sin Armas 4: Se emplea para aquellas ocasiones en las que el personaje tenga que luchar sólo con su propio cuerpo. Lo que se conoce como pelea callejera.

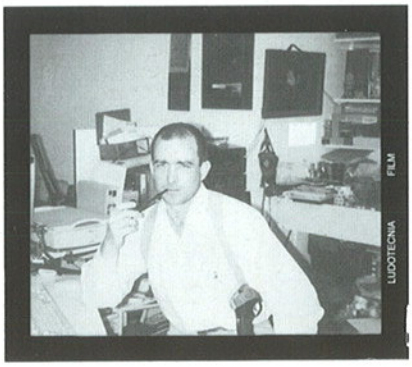
Correr (-): Como máximo, un personaje podrá correr en un mismo asalto una distancia igual a su DES en metros. Para mantener ese ritmo, deberá hacer una tirada de Correr en F, después de superar a su CON en el número de asaltos que lleve corriendo, aumentando un nivel la dificultad cada 3 asaltos (6 segundos).

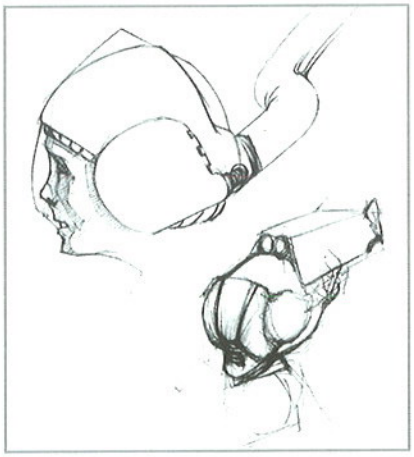
Lanzar (-): Permite arrojar objetos a distancia con cierta precisión. Se puede lanzar a tantos metros como FUE tenga el personaje, dividida entre el número de kgs. que pese el objeto, con un máximo de 2 veces la fuerza. (FUE ÷ Kg.: m. Máximos Kg. FUE x 2).

Nadar 4: El PJ con esta habilidad



La ambientación ha sido uno de los grandes quebraderos de cabeza de Jose (la pistola es de bolitas, la sobaquera y la pipa son auténticas), que ha realizado bocetos para casi todo, originando la desazón del equipo que a poco estuvo de tirarlo por la ventana. Como muestra un botón, y que conste que habrá un buen montón de dibujos que no verán la luz, y eso contando sólo los que hemos visto.





No se te habrá pasado por alto que tal vez con sólo ser mutante, un PJ tenga la vida resuelta, al fin y al cabo, un Controlador Mecánico se puede ganar una pasta gansa en la ruleta de cualquier casino aplicando sus "conocimientos", aunque la inercia de la bolita pueda gastarle alguna que otra mala pasada.

Un Lector Mental se lo puede hacer muy bien como "brujo" de andar por casa, con leer la mente del cliente y soltarle unas cuantas verdades como puños sobre su pasado o sobre lo que está pensando en esos momentos, las payasadas que puede decirle sobre el futuro seguro que causan sensación. De todas formas, y como ya habrás visto hemos preferido pasar de la profesión de vago.

Informático:
Edad: +15
Caract.:INT 4+
Coste de la prof.: 32 PG

Informática	5
Electrónica	3
Inglés	3
Arch. y Bibliotecas	3
Intuición	3
Frialdad	2
Burocracia	2

Saber introducirse en redes informáticas, quebrantar claves, desvelar programas, o diseñar uno nuevo, se hace imprescindible para abordar ciertas misiones en las que la obtención de información sea prioritaria.

no tendrá problemas para mantenerse a flote normalmente. En otra situación, el A.J. podrá pedir una tirada de Nadar y, si la fallase, comenzará a asfixiarse. La distancia que podrá recorrer será su nivel más 1 en metros (1 + nivel : m.).

Saltar(-): Contando con espacio para tomar carrerilla y en condiciones normales, la dificultad de dependerá de la distancia que se pretenda salvar tal y como se indica en Persecuciones.

Trepar (-): Permite escalar paredes, árboles, rocas, etc. La dificultad dependerá de la situación, pero en algunos casos será imprescindible el uso de material especial.

Habilidades (DES)

Abrir Cerraduras 6: Incluye desde forzar un candado a neutralizar sistemas de seguridad complejos. Para ello se realizará una tirada con dificultad dependiente de lo que se está realizando.

Armas C/C 6: Permite el uso en combate de armas blancas y contundentes. Para especializarse en varias, se deberá comprar esta habilidad por separado para cada arma.

Armas de Fuego: Se divide en cuatro habilidades diferentes:

–Armas Cortas 6: permite utilizar todo tipo de pistolas y revólveres.

–Subfusil 6: sirve para utilizar subfusiles.

–Escopeta 4: permite emplear las de caza y las de uso militar y policial.

–Fusil 6: fusiles de asalto, rifles, carabinas, y fusiles de francotirador.

Armas de Apoyo 7: Todas aquellas armas de escuadra o pelotón., adquirida exclusivamente por carrera militar. Sirve para usar ametralladoras ligeras, medias y pesadas (hasta calibre 50), lanzagranadas (también automáticos), misiles anticarro de infantería, armas antibunker y morteros hasta calibre 105 mm.

Artillería 7: Conocimientos teóricos y prácticos sobre armas mayores de la anterior habilidad. Cañones automáticos y de tiro rápido (tipo Gatling), piezas de defensa costera, de carros de combate, de unidades navales y conocimientos sobre misiles y armas de aviación. Se adquiere por carrera militar. Los oficiales de cada arma (Tierra, Mar y Aire) conocerán, la artillería correspondiente.

Armas Exóticas 6: Todas aquellas armas que no sean de uso normal, incluyendo las orientales. Se comprará por separado la Habilidad para cada arma.

Electricidad 5: Permite manipular mecanismos eléctricos de todo tipo, repararlos y construirlos.

Escalada/Alpinismo 6: Conocimientos de todas las técnicas y materiales para la escalada, las mejores rutas de ascenso o descenso, reconocimiento del firme del terreno, etc.

Esquiar 5: Cubre todas las modalidades de esquí sobre nieve: fondo, travesía, alpino...

Explosivos 7: Permite construir, colocar y hacer estallar (o desactivar) artefactos explosivos, si se poseen los elementos adecuados. Permite, con dificultad permanente D, fabricar explosivos con materiales de contingencia. Si se posee Química, las tiradas serán sobre ésta última.

Juegos de Manos 6: Se emplea para realizar pequeños trucos de prestidigitación o para esconder pequeños objetos.

Leer en los Labios 8: Una de las técnicas del espionaje más útiles. Sólo se aprende en las escuelas especiales para sordomudos y en las academias de agentes secretos, y los Servicios M.

Mecánica 4: Igual que Electricidad pero con mecanismos mecánicos (sin entrar en grandes máquinas).

Montar Animales 7: Para cabalgar sobre animales domesticados.

Robar Bolsillos 5: Para las ocasiones en que se quiera robar un objeto que lleve alguien encima sin que se entere. El objeto a robar no deberá estar necesariamente en un bolsillo, podría ser un reloj, un collar, etc.

Paracaidismo 6: Conocimiento tanto de salto con mosquetón como caída libre. Se realizará tirada para un aterrizaje sin problemas y cuando surjan durante el vuelo. Cuando se utilicen paracaídas "planeadores", se dividirá entre cuatro la distancia de planeo y se realizarán tiradas por cada fracción, si se falla alguna (que no sea el aterrizaje), sólo se habrá perdido el rumbo.

Submarinismo 5: Permite bucear con bombonas o sin equipo. A "pulmón libre", tras el primer minuto el personaje deberá hacer una tirada de FUE en N cada 5 asaltos. De fallar, saldrá a la superficie a tomar aire. Como máximo, un personaje podrá estar 90 asaltos sin respirar. Transcurrido este tiempo se aplicarán las reglas de asfixia.

Tocar Instrumentos 8: Permite a un personaje hacer música más o menos melodiosa. Se comprará la habilidad tantas veces como instrumentos se deseen tocar.

Las Habilidades son los conocimientos adquiridos a través del estudio y de la práctica.
Todos los Personajes poseen algunas que son innatas y el resto vienen dadas por su profesión y lo que vayan aprendiendo a lo largo de las aventuras.

Habilidades (VOL)

Archivos y Bibliotecas 3: Se emplea para encontrar información concreta en una biblioteca, hemeroteca, archivo, etc. El éxito indica que ha encontrado lo que buscaba (o que no estaba allí), pero no garantiza que lo pueda comprender.

Burocracia 5: Representa la capacidad para conocer los procedimientos oficiales, trato con funcionarios y obtención del mayor provecho posible en la relación con la administración.

Conocimiento de la Calle 6: La supervivencia en el ambiente urbano. Esta habilidad se emplearía, por ejemplo, para localizar a una persona a través de la cuál contratar matones, o encontrar traficantes de algo, en una urbe desconocida o fuera de su lugar de origen.

Conocimientos Actuales 6: Estar al día de los acontecimientos en un área determinada: economía, política, religión, temas militares, culturales, etc.; de un país, zona geográfica o a nivel global. Se adquirirá por separado para cada ámbito.

Convencer 8: Para aquellas ocasiones en que sea necesario persuadir a alguien de forma racional. Serán necesarios argumentos sólidos y cierto tiempo, pero los resultados son mejores que con Charlatanería.

Disfraces 6: Capacidad de un personaje para caracterizarse y hacerse pasar por otro, siempre y cuando cuente con los medios apropiados y tenga el tiempo suficiente.

Frialdad (-): Esta habilidad se utiliza para mantener la tranquilidad y el autocontrol, por muy apurada que sea la situación.

Esto es lo que hace a alguien ser "un tipo duro".

Interrogatorio 8: Es obligatorio poseer Psicología a nivel 3+. Conocimiento de las técnicas y recursos para que una persona de información útil. Se debe superar una tirada de confrontación contra la VOL del interrogado. La cantidad de información dependerá de la CE del interrogador.

Sigilo 3: Permite realizar acciones como moverse, trepar por la fachada de un edificio o recargar un arma sin hacer ruido para poder pasar desapercibidamente.

Supervivencia 3: Esta habilidad representa lo habituado que está el personaje a depender de sí mismo en situaciones difíciles. Hay que comprar la habilidad por cada tipo de ambiente en el que se pretenda resistir, desierto, montaña, bosques, etc.

Técnico en FX:
Edad: +24
Caract.:DES 4+
Coste de la prof.: 87 PG

Disfraces	5
Frialdad	4
Camuflaje	5
Coche	4
Moto	3
Conducción Especial	3
Falsificación	3
Intuición	4
Electricidad	3
Explosivos	4
Mecánica	3
Teatro	4
Informática	3
Electrónica	3
Química	3

Nadie mejor para convertir a un vivo en un cadáver momentáneo, hacer amenazante lo inocente y a la inversa; o suplantar a la perfección a otra persona, simular un accidente, etc.

Buzo:
Edad: +18
Caract.:FUE4+
Coste de la prof.: 58 PG

Nadar	6
Frialdad	4
Supervivencia	4
Intuición	4
Navegación	3
Orientación	5
Submarinismo	5
Cartografía	4
Inglés	3
Primeros Auxilios	4

Un guía de excursiones subacuáticas, un buzo militar, los buceadores que trabajan en las plataformas petrolíferas o en investigación oceanográfica, siempre son considerados como la élite para realizar misiones delicadas de incursión.

Radioperador:
Edad: +18
Caract.:PER 4+
Coste de la prof.: 66 PG

Frialdad	3
Intuición	3
Orientación	3
Electricidad	3
Criptografía	3
Electrónica	4
Inglés	4
Informática	4
Transmisiones	5

Poder enviar un mensaje a cualquier lugar, a cualquier persona, sabiendo descifrar los entresijos de las Ondas Hertzianas, resulta extremadamente útil cuando se juega en campo enemigo.

Habilidades (PER)

Buscar (-): Se emplea para encontrar un objeto escondido, registrar un individuo o una habitación.

Camuflaje 4: Sirve para que un personaje se mimetice con el ambiente y pase desapercibido.

Conducir: Está dividida en tres diferentes:

–Conducir Moto 2: ciclomotores, gran cilindrada, competición.

–Conducir Coche 4: Utilitarios, deportivos, todoterrenos, y furgonetas.

–Conducir Camión 6: camiones de todos los tonelajes, autobuses y maquinaria industrial. Es necesario adquirir antes Conducir Coche.

Conducción Especial 6: Es el tipo de conducción que realizan los escoltas. Se utiliza para conocer las tácticas de conducción urbana a alta velocidad, despistar a posibles perseguidores, utilizar el coche para evitar ataques, etc.

Esconder Objetos 5: Puede utilizarse tanto para ocultar algo en las propias ropas como en otros lugares.

Falsificación 7: Sirve para falsificar firmas, documentos, cheques, pliegos administrativos, pasaportes, etc. Es imprescindible un original, pa-pel idéntico al del documento, tintas especiales, tampones sin grabar, etc.

Fotografía 6: Permite manejar material fotográfico, hacer fotos y revelarlas (siempre que se cuente con el material apropiado).

Intuición (-): Refleja el "olfato" para el peligro. La capacidad del personaje para darse cuenta de que algo va mal (o bien), aunque no sepa dar una explicación racional.

Juegos de Azar 7: El personaje conocerá las reglas de los juegos que se pueden encontrar en cualquier casino o tugurio de mala muerte, y tendrá cierta habilidad haciendo trampas. Ojo, esto no significa que tenga buena suerte.

Navegación 7: Se emplea para pilotar embarcaciones, desde un velero a un barco de tamaño medio, etc. También para interpretar cartas de navegación y el trazado de rumbos.

Pilotar: Se divide en cinco habilidades diferentes:

–Pilotar Aviones 9: avionetas, jets y reactores comerciales. Pilotar cazas se hará desde la carrera militar y costará 12 puntos.

–Pilotar Helicópteros 9: todo tipo de helicópteros.

–Pilotar Coches 7: para conducir vehículos de competición y experimentales de alta velocidad.

–Pilotar Lanchas 7: Todo tipo de embarcaciones a motor, desde fuerabordas a yates, pasando por planeadoras de competición.

–Pilotar Utraligeros 7: Sirve para ultraligeros convencionales, de infiltración, planeadores, alas delta o globos.

Orientación 5: Refleja la capacidad de un personaje para volver al camino si se encuentra perdido, o para saber como llegar a un lugar concreto sin necesidad de un mapa.

Habilidades (INT)

Antropología 6: Proporciona conocimientos acerca de diversas culturas. Permite conocer aspectos étnicos del ser humano, se emplea para conocer el origen de alguien por su aspecto físico.

Armería 6: Conocimientos teóricos sobre todo tipo de armas, calibres, municiones, etc. Permite el manipulado, inutilización, cambio de calibre, reparaciones, etc.

Armas Especiales 8: Permite conocer el funcionamiento y empleo de

armas experimentales, o de uso limitado. Equipos de descarga eléctrica, ballestas de repetición, armas submarinas, armas de energía experimentales, etc. Es obligatorio poseer Armería para poder adquirir Armas Especiales, y esta última siempre se tendrá un (1) nivel por debajo de Armería.

Arqueología 6: Se emplea para reconocer antigüedades, la edad de las ruinas, sus estilos; datar restos fósiles, descifrar manuscritos (sólo grafismos, si el idioma es desconocido no será posible traducirlo).

Arquitectura 6: Conocimientos teóricos sobre edificaciones y técnicas de construcción. Permite reconocer los puntos débiles y fuertes en edificaciones.

Astronomía 6: Conocimientos sobre el universo y sus fenómenos. Permite reconocer cuerpos celestes y manipular los instrumentos propios de la profesión.

Audiovisuales 5: Conocimientos teóricos y prácticos sobre cine, video, audio y radio.

Biología 7: Conocimientos teóricos sobre todo tipo de seres vivos, desde el más primitivo al ser humano.

Cartografía 6: Permite elaborar e interpretar todo tipo de mapas, orientándose a través de los mismos.

Ciencias Políticas 8: Conocimiento sobre la organización de las diversas entidades políticas, su historia, fines, desarrollo, medios, etc.

Criminología 7: Proporciona conocimientos sobre medicina legal, procedimientos policiales, deductivos, etc. Sirve para buscar e identificar huellas dactilares, ver si en un lugar hubo una pelea por la posición de los muebles, prever la próxima actuación de un elemento criminal o identificar el tipo de arma con el que se ha asesinado a alguien.

Criptografía 9: Cifrar y descifrar mensajes en código. Es necesario conocer la clave empleada. Si se posee la habilidad de Informática, se reducirá la dificultad en 1 nivel.

Derecho 5: Conocimiento sobre leyes en general. También se puede emplear de modo similar a Burocracia cuando se trate con el mundo judicial.

Economía 5: Conocimientos referentes al mundo de las finanzas. Sirve para conocer el estado de una empresa revisando su contabilidad, o reconocer el mejor campo de inversión en bolsa, y su evolución.

Electrónica 5: Manejar, comprender o manipular aparatos (ordenadores, emisores de radio y material electrónico). Con ordenadores no servirá para manipular los programas.

Filología 5: Conocimientos para la interpretación, composición y reconstrucción de textos escritos.

Física 5: Conocimientos teórico/prácticos sobre esta ciencia.

Genética 8: Conocimientos muy especificos sobre bioquímica, centrados en el ADN y el genoma humano.

Geografía 5: Sirve para conocer la ubicación exacta de una ciudad o región. Nociones de demografía, climatología, geografía económica, etc.

Geología 5: Conocimientos sobre minerales, suelo, la evolución de la corteza terrestre, etc.

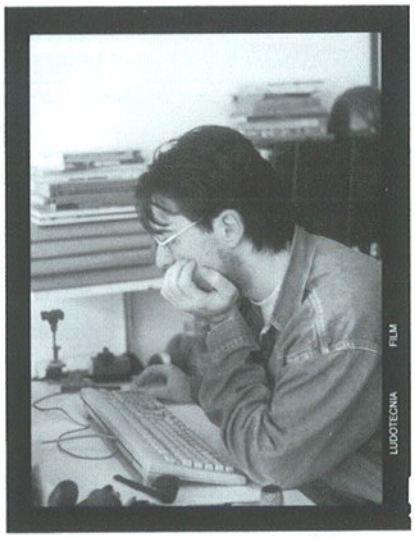
Historia 5: Permite conocer acontecimientos sucedidos en el pa-sado. La dificultad de la tirada depende de lo conocido que sea el suceso.

Idioma Extranjero 5: Leer, escribir y hablar un lenguaje diferente al nativo. Se pueden incluir lenguas muertas, y se deberán escoger como Habilidades separadas.

Idioma Natal (-): Todo personaje tiene de salida (y gratis) un nivel en su idioma nativo igual a su INT, pero se podrá subir de forma habitual.

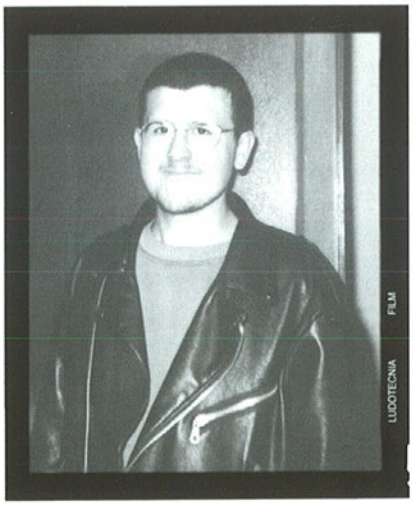
Informática 5: Permite manejar, crear y manipular programas de ordenador (incluyendo el diseño de "virus" informáticos).

Ingeniería 7: Conocimientos de alto nivel sobre grandes construccio-



Carlos, como siempre, se preguntaba si sus esfuerzos y dibujos servirían para algo.

Jorge Moreno. Arquitecto si el dibujo no lo arrastra hacia el "lado oscuro de la fuerza", donde residen los que viven de él.



La búsqueda, la caza; implacable seguimiento de individuos que pueden desestabilizar la balanza del poder mundial.

nes, maquinaria pesada y su funcionamiento.

Literatura 5: Conocimientos sobre la producción literaria, su historia, autores, estilos, etc.

Medicina 7: Conocimientos sobre el cuerpo humano, así como nociones sobre bioquímica y farmacología.

Mitología 5: Conocimientos so-bre leyendas, folklore y religiones.

Música 5: Conocimientos para componer partituras e interpretarlas. Se deberá saber tocar algún instrumento para poder aplicarla.

Parapsicología 4: Conocimiento de todos los fenómenos extraños (ufología, astrología o radiestesia, hasta invocaciones demoníacas).

Primeros Auxilios 7: Conocimientos prácticos sobre socorrismo. Se podrán realizar curas de emergencia siempre y cuando haya material apropiado. Esta Habilidad no permite realizar tratamientos complicados.

Protocolo 6: Conocimiento de las formas, tratamientos, privilegios de determinados ámbitos: militares, diplomáticos, políticos, S. de seguridad, etc. Se adquirirá por separado para cada uno.t

Psicología 7: Conocimientos teóricos y prácticos. Puede servir como una forma de "convencer", aplicada a casos especiales como interrogatorios o para prever actuaciones.

Química 5: Permite identificar la composición de un material, crear compuestos o conocer el grado de pureza de una sustancia. Permite la elaboración de combinados peligrosos como venenos y explosivos.

Táctica 6: Conocimientos sobre procedimientos de combate a nivel de batallón: distribución de fuerzas, dónde emplazar armas de apoyo, planear patrullas de combate, etc. Sirve para conocer y utilizar los procedimientos de protección personal y de VIPs.

Teología 6: Conocimientos sobre historia, mecanismos y motivaciones de las diversas religiones.

Transmisiones 5: Sirve para utilizar los equipos de transmisiones, tanto militares como civiles, las formas de llamada y la mejor situación para emitir o recibir mensajes.

Veterinaria 6: Diagnóstico y tratamiento de enfermedades o heridas en animales. Proporciona conocimientos sobre biología en general.

Habilidades (CAR)

Charlatanería 4: Permite persuadir a cualquiera, aunque no se posean argumentos sólidos. Tan pronto como la víctima tenga un rato para pensar, se dará cuenta de que ha sido engañada.

Lenguaje Callejero 4: Permite dominar la jerga y las costumbres de los barrios bajos y pasar desapercibido entre el hampa local.

Liderazgo 7: La capacidad de un PJ para guiar y organizar a otros a la hora de tomar decisiones importantes o para ser el cabecilla del grupo.

Regateo 6: Sirve para conseguir pagar lo menos posible, pero siempre dentro de unos límites razonables.

Seducción 5: Se emplea para facilitar las relaciones sentimentales con otros personajes o cuando se quiera causar una impresión favorable en miembros del sexo opuesto.

Teatro 8: Permite aparentar lo que no se es, o simular estados de ánimo dando mayor expresividad a sus palabras.

Intimidación 6: Amedrentar, asustar. Intimidar con la actitud, la mirada, el silencio, etc. El personaje al que se pretenda intimidar deberá superar una tirada de VOL en D para no asustarse. La actitud en su respuesta dependerá de la CF.

La ceguera humana llega a dar armas al enemigo mayor para combatir el enemigo menor. (Benavente)

capítulo 3

Caja de Pandora

Midnight Express (B.S.O.). G. Moroder

UNA vez los jugadores han creado sus personajes, pueden elegir que pertenezcan a ese extraño y reducido grupo de seres capaces de manipular su entorno y generar fenómenos alucinantes. Si prefieren sentir el cosquilleo de la poderosa energía fluyendo por sus cuerpos, burlando las leyes de la ciencia, aquí están los paso para confeccionar un personaje mutante.

Grado de mutación (GM): Los mutantes están clasificados según su Grado de Mutación (GM), esto es, la capacidad de manipular Bioenergía para provocar los efectos conocidos como poderes mutantes. Cada GM equivale a la cantidad de Fractales Bioenergéticos (FB) que son capaces de controlar a un mismo tiempo; así, un mutante con GM-1 puede manipular poderes de sólo un FB, un GM-2 puede manipular poderes de dos FB, y así hasta GM-5.

El GM se toma como cifra a añadir para obtener los niveles de los poderes, y el nivel de Bioequilibrio del personaje mutante, tal y como explicamos en las secciones siguientes. Para saber cual es el GM del personaje mutante, se hará una tirada con un d20 en la tabla de Grados de Mutación, y el resultado lo anotará en la casilla de la HPJ.

Fractales Bioenergéticos: Los poderes mutantes están agrupados en Fractales Bioenergéticos (FB). Esta agrupación se ha llevado a cabo fijándose en los efectos que provocan los poderes, y los mecanismos que mayoritariamente son utilizados para provocar dichos efectos. Así, se han agrupado en 5 Fractales Bioenergéticos:

FB Alfa: Poderes que provocan una distorsión relativa del continuo espacio-tiempo, produciendo efectos en áreas limitadas al alcance del poder.

FB Beta: Poderes que afectan a los procesos mentales de los seres humanos, y a algunos de los animales.

FB Gamma: Los poderes que pueden afectar a los objetos, tanto en su estado como en su composición.

FB Delta: Poderes que afectan a los cuerpos orgánicos, sus procesos o estado, de animales y humanos.

FB Epsilon: Poderes que afectan a alguna de las energías primarias de la naturaleza, o que para producir sus efectos han de manipular de alguna forma estas energías.

Para averiguar a qué FB pertenecen los poderes que el personaje puede tener, el personaje lanzará un d20 en la tabla de Fractales Bioenergéticos, tantas veces como GM posea el mutante, anotándose el resultado en la sección correspondiente de la Hoja de Personaje. Si se repite algún FB, se tirará de nuevo hasta que todos sean diferentes.

Poderes: Los mutantes pueden tener uno o más poderes, dependiendo de su GM, pero sólo uno por FB. Un vez averiguado cuáles son los FB, se hará una tirada de un d20 en la tabla de poderes correspondiente a cada Fractal, obteniendo así los poderes de que dispone el personaje y anotándolos en la sección correspondiente de la hoja. Una vez conocidos los poderes, se ha de averiguar su nivel;

Grado de Mutación

D20	GM
1-7	1
8-14	2
15-18	3
19	4
20	5

Fractal Bioenergético

D20	FB
1-4	Alfa
5-8	Beta
9-12	Gamma
13-16	Delta
17-20	Epsilon

Ejemplo: El jugador interpreta a un personaje mutante GM-3, arroja el d6 para averiguar su BEQ, obteniendo un 5. A esto le suma su GM (3), y el resultado de la suma de los niveles de sus tres poderes (6+4+9=19), con lo que obtenemos la cifra de 27 (5 del dado + 3 del GM + 19 de la suma de niveles de los poderes), que se marcará con un círculo en la sección de BEQ de la hoja.

para ello se arrojará un d6 para cada poder, y se sumará la cifra de GM, obteniendo el nivel.

Bioequilibrio: Todo mutante posee un cierto nivel de tolerancia al uso de Bioenergía, y cuando se ve superado su Bioequilibrio (BEQ), puede sufrir alteraciones. Para averiguar cuál es el nivel de BEQ del personaje, se hará una tirada con un1d6, y a su resultado añadiremos la suma de niveles de todos lo poderes que posea, más su GM. La cifra obtenida será el nivel de tolerancia de BEQ, que se anotará rodeando con un círculo el número correspondiente en la casilla reservada para el Bioequilibrio.

Capacidades Innatas

Además de los poderes, todos los mutantes poseen capacidades innatas derivadas de su naturaleza especial. Una "sensibilidad" con la Bioenergía que confiere unas capacidades relacionadas más con su propia psique y su relación con otros mutantes, que con el uso externo de la BE. No se trata de poderes como los demás, y su aplicación es diferente. No provocan efectos llamativos, pero son muy útiles en multitud de ocasiones. Estas capacidades son: Biolectura, Empatía Bioenergética, Localización Biológica y Defensa Energética.

Todos los mutantes poseen alguna de estas capacidades y, con entrenamiento y paciencia, pueden llegar a dominar las demás. Su funcionamiento es idéntico al de cualquier otra Habilidad; con tirada en la Tabla de Acciones para conocer el efecto. El límite de nivel es también igual al de cualquier habilidad (10) y el coste por subida de nivel es de 5 puntos, pero con los Puntos de Experiencia de Mutaciones (PEM).

Para saber de que capacidad dispone el mutante, el jugador deberá realizar una tirada (y sólo una) con un d6 en la tabla de Capacidades Innatas. El nivel con el que comienza esa capacidad es igual a la GM del mutante.

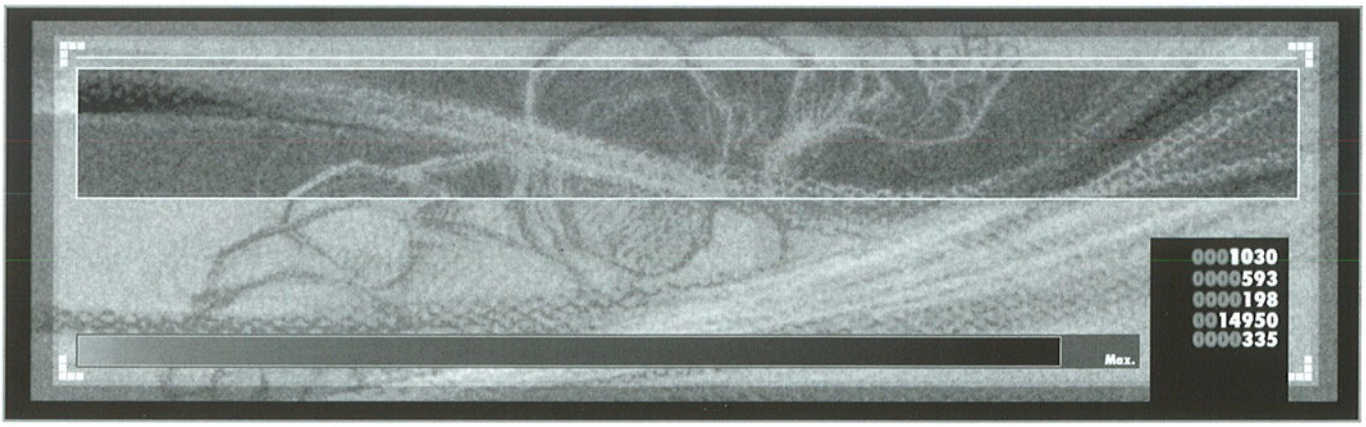
Capacidad Innata

D6	C.I.
1	Biolectura
2-3	Empatía Bioenergética
4	Situación Biológica
5-6	Resistencia Energética

Biolectura: Se trata de una especie de "percepción de Bioenergía", que permite a un mutante detectar la presencia cercana de otro mutante. El mecanismo por el que se produce está asociado a una "resonancia" (en la frecuencia) de BE de cada mutante. A través de la Biolectura, el mutante podrá averiguar más datos, con una dificultad que dependerá de lo concrets que sean.

Cuando el jugador quiera saber alguno de los datos reflejados en la tabla, se lo comunicará al A.J, quien hará una tirada en secreto puesto que el mutante no tiene capacidad para comprobarlo mas que por esa percepción especial, y no siempre funciona.

Todos los laboratorios de investigación de los Servicios M, están plagados de instrumentos que tratan de desvelar el auténtico origen de los fractales bioenergéticos. Todo esfuerzo es poco en la lucha soterrada que mantienen los gobiernos por el control de estos poderosos individuos.



Biolectura	
Capacidad:	Dif.
Percibir BE en un radio de 10m.	F+1
Percibir BE en un radio de 20m.	F
Percibir si otro mutante ha detectado al Personaje	N
Percibir si otro mutante es hostil al Personaje	D
Percibir si otro mutante está utilizando su poder	MD
Percibir a qué FB pertenece el poder de otro mutante	I

Empatía BE	
Capacidad:	Dif.
Algo no marcha bien para otro compañero	F
Dañan a un compañero que se halla lejano	N
Usan un poder mutante contra un compañero	D
El PJ localiza a un compañero, aunque esté inconsciente	MD
Ultimas imágenes vistas (otro PJ) antes de caer inconsciente	I

Situación Bio.	
Capacidad:	Dif.
Localizar a seres vivos en un radio de 10 metros	F
Localizar a seres vivos en un radio de 20 metros	N
Distinguir a seres humanos de otras entidades biológicas	D
Contabilizar a los seres localizados	MD
Difrenciar su actividad (Reposo, Normal u Hostil)	I

Poderes Mutantes	
D20	Poderes
	ALFA:
1-4	Control del Azar
5-9	Control Metabólico
10-13	Necrolectura
14-17	Psicometría
18-20	Visión Remota
	BETA:
1	Ataque Psiónico
2-3	Bilocación
4-5	Control Animal
6-7	Control Emocional
8-9	Control de Percepción
10-11	Control de Voluntad
12-13	Lectura Emocional
14-15	Lectura Mental
16-17	Telepatía
18	Usurpación
19-20	Superintuición
	GAMMA:
1-5	Control Mecánico
6-8	Exoinvisibilidad
9-11	Exoteleportación
12-14	Manipular Fluídos
15-17	Manipular Gases
18-20	Telequinésis
	DELTA:
1-3	Animación Suspendida
4	Biodensificación
5-6	Control de Biotemperatura
7-8	Intangibilidad
9-12	Invisibilidad
13-15	Levitación
16-17	Teleportación
18-20	Viaje Astral
	EPSILON:
1-4	Campo de Fuerza
5-8	Campo Psiónico
9-12	Control Electrónico
13-16	Control de Temperatura
17-18	Fuerza Interior
19-20	Ladrón de Bioenergía

Empatía Bioenergética: Cuando dos o más mutantes trabajan juntos o están muy unidos, establecen un "puente de resonancia" a través de la Bioenergía, siendo capaces de percibir sensaciones que afecten al otro u otros mutantes con los que esté en contacto. Sólo son emociones que se transmiten en una situación intensas, una especie de telepatía residual. La tirada funciona de forma diferente que en la Biolectura: cuando uno de los mutantes del grupo esté en situación crítica, el A.J. hará la tirada en secreto sobre la Habilidad de Empatía Bioenergética del mutante que esté más unido al afectado. El mutante al que le está sucediendo el hecho no tiene necesidad de concentrarse para provocar una llamada (diferente del poder Telepatía).

Localización biológica: El mutante es capaz de percibir si hay algún ser vivo en las inmediaciones, por medio de la Bioenergía que todos los seres vivos poseemos. Con esta capacidad puede llegar a conocer cuántos seres hay y si suponen una amenaza para el mutante. De igual forma que en la Biolectura, si el mutante desea conocer alguna de las informaciones que se describen en la tabla, es el A.J. quien realizará las tiradas en secreto.

Resistencia Energética: Los mutantes, a diferencia del resto de seres humanos, son capaces de ofrecer una resistencia activa al ataque de poderes. Para ello, cuando alguien vaya a utilizar sus poderes contra el personaje, el A.J. realizará una tirada secreta (una especie de "alarma" energética) en dificultad permanente de N, tomando como base el nivel de Defensa Energética del atacado. Si es exitosa, el personaje podrá realizar una tirada de defensa consciente ante ese poder. La dificultad será permanentemente de MD. Si el mutante falla, el personaje sigue teniendo derecho a la tirada de resistencia que efectúa el A.J. en secreto. Si tiene éxito, cualquier poder que se emplee contra el personaje durante los 5 asaltos siguientes no tendrá ningún efecto.

Efectos Secundarios y Transitorios

Los mutantes fueron expuestos a los efectos de la radioactividad, accidentalmente o a propósito, cuando aún no habían nacido. Esto ha provocado una alteración en su estructura genética y ha originado que sean capaces de manipular la Bioenergía. Pero también sus cuerpos pueden sufrir efectos perniciosos por su uso. Trastornos pasajeros que pueden darse, tanto por el exceso en la utilización de la Bioenergía como por los efectos secundarios derivados de algunos poderes.

Recuperando el Bioequilibrio:
Cuando el mutante hace uso de sus poderes, anota en la casilla de BEQ los puntos de Bioenergía que ha gastado. Si supera el límite, se verá afectado por los trastornos descritos anteriormente. El estado ideal de BEQ es cero, y la forma de que esto suceda es descansar. Por cada hora que duerma el mutante, podrá eliminar un 10% de los puntos de BEQ. De esta forma, para volver al nivel inicial si ha dormido durante 10 horas, dejando a parte el descanso que deba seguir por los efectos transitorios. Si duerme menos de 10 horas, sólo eliminará los puntos de BEQ correspondientes a cada fracción de 60 minutos completa. Si el personaje no puede dormir, pero puede descansar en un lugar tranquilo y seguro sin que se vea amenazado, eliminará un 5% de los puntos de BEQ por cada hora. Durante ese tiempo no podrá realizar ningún ejercicio.

Efectos Transitorios: Estos efectos se producen cuando el mutante supera su límite de Bioequilibrio (BEQ). Al utilizar un poder, puede necesitar un gasto de bioenergía demasiado alto, y superar la cifra indicada de BEQ. Si esto llega a suceder, una vez utilizado el poder deberá realizar una tirada en la Tabla de Efectos Transitorios, tomando como referencia el modificador por exceso, que le proporcionara qué efectos puede llegar a sufrir, tal y como se indica en la explicación de la tabla, en la parte introductora del libro.

Efectos Secundarios: Muchos poderes, al final de su descripción, indican una serie de Efectos Secundarios que podrá sufrir el personaje en caso de cumplirse la siguiente condición: si durante el uso de su poder, el mutante supera en número de asaltos, la cifra que marca su nivel, aplicará (después de que el poder tenga efecto) los modificadores que indiquen los Efectos Secundarios.

Es posible que un mutante sólo padezca los Efectos Secundarios porque ha utilizado demasiado tiempo su poder, o que sólo se le apliquen los Efectos Transitorios porque el poder le requiere demasiada energía. En todo caso, si un mutante tuviese que padecer los dos efectos, será primero los Transitorios y después los Secundarios (aunque esto significa que el efecto del poder ha sido una barbaridad).

En cualquiera de los casos, todos los modificadores que se indican se aplican sobre las tiradas de la característica afectada (se suman al dado), y no a la puntuación reflejada en la Hoja de Personaje.

Uso de los Poderes

Cuando un personaje usa sus poderes, lo que hace es dejar libre su bioenergía de forma que produzca los efectos deseados. A veces se trata de "dar instrucciones" a esa parte invisible de su ser para que haga lo que el mutante quiere; otras veces es, simplemente, liberar la energía que permanece contenida por el intelecto del personaje. De cualquier manera, el personaje debe realizar una breve concentración, y el jugador deberá seguir unos pasos precisos para que el resultado sea el esperado. El orden es importante y deberán seguirse los pasos tal y como están indicados:

1. Anotará el coste de gasto de BE por asalto marcado en la descripción.

2. Comprobará la distancia a la que se encuentra el PJ-objetivo, el área a afectar o el objeto a manipular, y aplicará los modificadores correspondientes. Si el poder debe usarse en contacto con el objetivo, se ignorará este paso.

3. Si el PJ-objetivo dispone de una Tirada de Resistencia, el mutante podrá usar PBE para dificultar dicha tirada. Si el objetivo no dispone de Tirada de Resistencia, o no se está afectando a una persona, se ignorará este paso.

4. El jugador decidirá si desea emplear toda la BE en el mismo asalto, aunque la duración del poder sume varios asaltos, o si prefiere usarla uno a uno.

5. Al principio del siguiente asalto el poder tendrá efecto, siempre y cuando la Tirada de Resistencia del PJ-objetivo no halla tenido éxito.

6. El jugador anotará en la casilla de Bioequilibrio (BEQ), el total de los puntos de BE gastados en ese asalto. Si superan el límite de tolerancia marcado, deberá hacer las tiradas correspondientes en las tablas de Efectos Transitorios.

Nivel de los Poderes: Cada poder tiene marcado una cifra que representa su nivel. Este nivel permite conocer la distancia máxima a la que se puede utilizar ese poder, y el número de asaltos que se puede utilizar sin que se sufran los efectos secundarios enunciados en la descripción. Cuanto más elevado sea el nivel, más tiempo y a más distancia se podrá usar el poder.

Cuándo gastar la Bioenergía:
¿Qué diferencia hay entre gastar los puntos de BE de una sola vez o repartidos entre varios asaltos? El nivel de la mutación indica la cantidad de asaltos que el mutante puede estar utilizando el poder sin que sufra los Efectos Secundarios descritos, por lo que los personajes con niveles bajos no pueden estar demasiado tiempo usándolos sin sufrir trastornos. Lo conveniente para esos niveles sería gastar todos los puntos en un mismo asalto, de este modo el PJ-objetivo tendrá derecho a una sola Tirada de Resistencia, y el Personaje no se arriesgaría a padecer efectos que le pudieran causar verdaderos problemas tras haber usado el poder.

Costo por incremento de Nivel (Poderes)

Poderes	PEM	Poderes	PEM	Poderes	PEM
ALFA:		**Lectura Mental**	**2**	**Control de Biotemperatura**	**4**
Control del Azar	**2**	**Telepatía**	**2**	**Intangibilidad**	**8**
Control Metabólico	**4**	**Usurpación**	**4**	**Invisibilidad**	**6**
Necrolectura	**6**	**Superintuición**	**4**	**Levitación**	**4**
Psicometría	**4**	***GAMMA:***		**Teleportación**	**6**
Visión Remota	**6**	**Control Mecánico**	**4**	**Viaje Astral**	**6**
BETA:		**Exoinvisibilidad**	**4**	***EPSILON:***	
Ataque Psiónico	**6**	**Exoteleportación**	**8**	**Campo de Fuerza**	**4**
Bilocación	**4**	**Manipular Fluídos**	**4**	**Campo Psiónico**	**4**
Control Animal	**4**	**Manipular Gases**	**4**	**Control Electrónico**	**4**
Control Emocional	**4**	**Telequinésis**	**4**	**Control de Temp.**	**4**
Control de Percepción	**6**	***DELTA:***		**Fuerza Interior**	**4**
Control de Voluntad	**8**	**Animación Suspendida**	**4**	**Ladrón de Bioenergía**	**4**
Lectura Emocional	**4**	**Biodensificación**	**6**		

El Barrido Energético es una peligrosísima técnica cuando es utilizada por un mutante que no puede ver al objetivo ni puede calcular su posición. Lo que hace es saturar con su poder el área circundante a ese objetivo, como un vehículo, un apartamento o un almacén. No se puede realizar un Barrido Energético al aire libre. Por supuesto, el gasto de BE es exagerado y afectará a todo el que se encuentre en el área "barrida". La Tirada de Resistencia que realicen los personajes atrapados en una zona de Barrido, tendrá un modificador a su favor de +3. Cuando un mutante utiliza un Barrido Energético, cae inconsciente tras haberlo usado. Estará inconsciente tantos turnos como puntos de BE haya utilizado, padeciendo, cuando despierte, un modificador de -4 a todas sus acciones tanto tiempo como el que haya pasado inconsciente; además de los trastornos habituales.

Tiradas de Resistencia: La Tirada de Resistencia habrán de hacerla todos los personajes que estén siendo atacados con poderes en los que se especifique que tienen derecho a una tirada. La tirada representa la resistencia natural de la mente y el cuerpo humano, no un intento consciente y deliberado de evitar los efectos de un poder. Por el hecho de realizar una tirada de defensa, un personaje no tiene porqué saber que un mutante está empleando sus poderes contra él, por eso la tirada la ha de realizar el A.J. en secreto. Se realizará bajo la VOL de ese personaje en MD. Cada PBE gastado por el mutante para dificultar la tirada supondrá un -1 a la misma, siempre hasta un máximo de -5 (1 PBE = -1 Tirada Resistencia. Máx. -5).

Modificadores por distancia: Cuando el mutante no puede ver al objetivo, debe afinar su poder hacia un área específica, lo que significa que a mayor precisión, mayor coste de BE. Puede suponer la posición aproximada del objetivo gracias a alguien que está observando mientras él se concentra, por medio de sistemas de vigilancia o, simplemente, sospecha que se encuentra en ese lugar. Si la persona a la que intenta afectar no está en el lugar, la BE se perderá igualmente. Si hay alguna otra persona que no sea la que el mutante desea afectar, el poder tendrá efecto igualmente sobre esa otra persona.

Exteriorización Bioenergética

Cuando un mutante utiliza sus poderes, puede llegar a descubrirse ante personas ajenas al fenómeno, y no precisamente por los efectos que produzca. Cuando se supera el límite de su BEQ puede llegar a exteriorizar ese exceso de Bioenergía. Todos los humanos poseemos Bioenergía, pero en los mutantes es mayor de lo habitual. Por eso, en caso de exceso, la bioenergía puede llegar a manifestarse. Esta exteriorización se produce mientras el mutante esté utilizando el poder, haciendo que las personas de su alrededor presencien un fenómeno luminoso de características espectaculares.

El fenómeno está delimitado a la cantidad de puntos que supere su nivel de tolerancia (la cifra marcada en la sección de BEQ), de la siguiente manera:

• El primer grado, cuando se superan los 4 puntos de BEQ, se caracteriza por una luminescencia de los ojos, que puede ser de diversas tonalidades (basta con cerrar los ojos para que pase desapercibido).

Tabla de Modificador por Distancia

Distancia máxima para el uso de un Poder:
Nivel x 10: metros de distancia.
1PB por cada 10 metros más allá de su distancia máxima.

x2	***Si no ve al objetivo pero ~~sabe~~ SOSPECHA su posición en un área de 10m. de Ø.***
x3	***Si no ve al objetivo pero ~~sabe~~ SOSPECHA su posición en un área de 5 m. de Ø.***
x5	***Si realiza un Barrido Energético.***

Los G2 forman parte del campo determinado para los PNJs, si crees conveniente generar uno de estos superpoderosos personajes para ponerles las cosas más difíciles a tus chicos, habrás de tener en cuenta que los Efectos Secundarios no les afectan de igual forma que a los PJs, y que pueden utilizar mucha más BE para provocar los efectos de una forma mucho más devastadora. Para más detalles te remitimos a las explicaciones dadas en la ambientación de este libro, y te animamos a que apliques unos multiplicadores a las distancias y efectos concretos de cada uno de los poderes que quieras que el G2 pueda manipular, incluyendo la utilización (sin coste) de varios a la vez.

Para completar el cuadro adereza al PNJ con una discapacidad, o enfermedad terminal grave, para evitar que los jugadores tengan tentaciones de capturarlo para experimentar con él.

Cada vez que un G2 utilice sus poderes sería conveniente que sufriese un desgaste físico o mental que le dejara fuera de combate durante un buen rato (nunca deben saberlo tus jugadores).

• El segundo, superando los 8 puntos de BEQ, crea, además de la luminescencia de los ojos, un halo luminoso en torno a las manos. Con esconder las manos en los bolsillos, o si están enguantadas, también puede ocultarse.

• Con el tercer grado, superando los 16 puntos de BEQ, el halo se amplia a todo el cuerpo, siendo más intenso en sus manos. Sólo si dispone de un traje completo (al estilo de, motoristas, buceadores o con protección NBQ), podrá ocultar el resplandor.

• El cuarto grado es todo un espectáculo, al superar los 32 puntos de BEQ, produciendo efectos de descargas por todo el cuerpo y que pueden llegar a afectar a los aparatos eléctricos de su alrededor, por lo que ya no se puede ocultar.

• El quinto grado se ha contemplado en escasas ocasiones, al superar los 64 puntos de BEQ, ya que se crea una esfera de energía brillante que empieza a crecer en luminosidad y diámetro, hasta que el mutante cesa en su actividad.

Poderes Mutantes

A continuación se explican los poderes que puede manejar una mutante. Tras la descripción, se encuentran una serie de enunciados con los datos concretos para hacer más sencillo su uso:

- **Coste:** La cantidad de puntos de Bioenergía (PBE) que han de emplearse por asalto (a.) para que el poder tenga efecto. En ocasiones se indica que la cantidad de Bioenergía debe ser multiplicada por factores especiales.

- **Modificadores Distancia:** Señala cuándo se deberán tener en cuenta los modificadores correspondientes.

- **Varios:** Hace referencia a si el poder puede ser aplicado a varios objetivos a la vez. Cuando sea posible, el coste de BE se verá multiplicado por el número de objetivos.

- **Barrido Energético:** Indica si el mutante es capaz de usar su poder en esta modalidad, tal y como se explica en "Barrido Energético".

- **Tirada de Resistencia:** Indica si el PJ-objetivo tiene derecho a una tirada de resistencia realizada por el A.J. en secreto.

- **Efectos Secundarios:** Algunos poderes provocan trastornos en el mutante que se apuntan de la siguiente manera: (-2, -4, 1/2...): Indicador de mod. negativo; (INT, DES, FUE...): Característica afectada. Cuando, además, el poder afecte de otra manera a los objetivos o al entorno, se explicará en la definición de cada poder.

Fractal bioenergético ALFA

- Coste: 3 PBE x 1 punto de dado.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Control del Azar: Un mutante dotado de este poder podrá alterar el azar en su entorno cuando alguien (amigos, enemigos o PNJs neutrales) vaya a actuar. Esto se traducirá en la manipulación de las tiradas. Deberá concentrarse de manera habitual y gastará la BE antes de que el A.J., el jugador o él mismo tiren el dado. No se podrá alterar más de un 50% la cifra necesaria para que tenga éxito (no se podrá sumar más de 5 a una tirada de INI que necesite un 10). Las tiradas no podrán fallar o tener éxito de forma automática (si una tirada falla con un 1, el mutante no podrá afectarla y gastará la BE inútilmente).

- Coste: 5 PBE x 1 PV. Máximo 3 x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: SI
- E. Secund.: -4 FUE, DES, PER, tantos t. x PV

Control Metabólico: El mutante hace que el ritmo celular de un organismo aumente o disminuya a voluntad, para retrasar los efectos de una herida, acelerar su curación, para provocar su parálisis o haciendo que el ritmo celular se acelere para ganar Puntos de Vida o perderlos . El mutante no podrá realizarlo sobre él mismo. Deberá estar en contacto con el organismo al que quiera afectar.

Necrolectura: El mutante es capaz de percibir los últimos pensamientos que pasaron por la mente de un fallecido, a través de los residuos de BE del cerebro. Se deben cumplir ciertas condiciones para que la lectura pueda llevarse a efecto: la cabeza del fallecido debe estar completa e intacta. El mutante deberá estar en contacto con la cabeza del cadáver. No podrá llevar más de 72 horas muerto, o deberá haber sido congelado tras el fallecimiento. Los pensamientos corresponden a tantos asaltos de vida del PJ-objetivo como asaltos esté leyendo.

- Coste: 2 PBE x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: -3 INT, tantos t. x a.

Psicometría: Lectura psíquica a través de objetos. El mutante es capaz de captar sensaciones de una persona, incluso identificarla, a través de un objeto que haya tocado. Para identificarla, esa persona ha de haber estado en contacto con el objeto al menos un turno. Si no fue así, se captarán las sensaciones de esa persona y la lectura pasará al anterior individuo que estuvo en contacto con ese objeto. El costo de BE se verá multiplicado por la cantidad de días que hayan transcurrido desde que la persona tocó el objeto. Se percibirán las sensaciones durante tantos asaltos como esté leyendo el mutante.

- Coste: 2 PBE x a. x día pasado
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Visión Remota: Permite realizar una proyección mental al interior de lugares cerrados (habitaciones, vehículos, etc.). El mutante es plenamente consciente y es capaz de relatar lo que ve en la proyección mental. La visión resulta estar deformada pues es capaz de ver todos los ángulos de la habitación al mismo tiempo, como si estuviese en el centro de una esfera. Sólo podrá ver el interior de un lugar en una proyección, y de manera estática, no podrá desplazarse por esa habitación. Sin embargo, tiene la ventaja de que puede describir lo que sucede en tiempo real.

- Coste: 5 PBE x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: -3 INT , tantos t. x a.

Fractal Bioenergético BETA

Ataque Psiónico: Es el poder con efectos más demoledores. El mutante es capaz de provocar graves daños cerebrales, incluso la muerte. Por cada 4 PBE, el mutante provocará en su víctima 1 PD y una penalización de -1 en INT. Cuando el PJ legue a INT 0, quedará en coma, pero el mutante podrá seguir empleando su poder hasta que sus PV se vean reducidos a 0, con lo que el objetivo morirá. La espectacularidad de los fallecimientos provocados por este poder queda a criterio del A.J.

- Coste: 4 PBE x 1 PD x PJ-objetivo.
- Mod. Distancia: SI
- Varios: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secund.: -2 INT y PER, tantos t. x a.

Bilocación: El mutante es capaz de proyectar una imagen de sí mismo a distancia. La imagen será inmaterial y no emitirá ningún sonido ni el mutante podrá obtener información a través de ella, pero actuará de la misma forma en que lo haga el mutante mientras esté utilizando el poder.

Si el mutante agarra un objeto, la imagen realizará los mismos movimientos y el objeto aparecerá en sus manos.

- Coste: 2 PBE x a. x Proyección.
- Mod. Distancia: SI
- Varios: SI
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Control Animal: Funciona de la misma manera que Control de Voluntad, pero sobre animales. El coste de BE resulta del tiempo que se necesite para dar la orden (cuanto más complicada, más tiempo en ser ordenada).

Si la orden implica que el animal ataque a su amo, que muera o que ataque a sus crías, el coste de PBE se duplicará.

- Coste: 2 PBE x a. orden
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Control Emocional: Gracias a este poder se pueden manipular las emociones del Personaje Jugador elegido (oponente, enemigo, susceptible de manipular, o de convencer, etc,).

El mutante deberá concentrarse en la emoción que quiera que el objetivo sienta, y hay que mencionar que puede ser diferente a la que el propio PJ siente, o variable (en mayor o menor intensidad) de la que tiene la propia emoción que tiene el Personaje. La intensidad variará dependiendo de la cantidad de PBE que se utilicen para tal fin.

- Coste: 1 PBE x a. Atenua una emoción. 2 PBE x a., cambia una por otra. 3 PBE x a., exterioriza la emoción. 4 PBE x a. , VOL en dificultad D para no huir.
- Varios Obj.: SI
- Modificadores Distancia: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secund.: -2 CAR, -2 INT , tantos t. x a.

- Coste: 2 PBE x a. -2 a PER, 3 PBE x a. -3 a PER, 4 PBE x a. -4 a PER, 5 PBE x a. -5 a PER
- Varios Obj.: SI
- Mod. Distancia: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -3 PER, tantos t. x a.

Control de Percepción: El mutante será capaz de manipular uno o varios de los sentidos del PJ-objetivo. El gasto de bioenergía se realizará por cada sentido a manipular. Sólo se pueden alterar sus capacidades, como si los sentidos hubiesen dejado de funcionar (ceguera, sordera o insensibilidad) o se agudizasen hasta límites intolerables. No se pueden producir ilusiones sensoriales, ni cambios en la conformación de la realidad, sólo es la magnitud de su percepción por parte del Personaje Jugador elegido como objetivo.

- Coste: 1 PBE x a. explicación de la orden. x 2 si se le obliga a incumplir una tarea, y no le supone riesgo. x 3 si riesgo para sus amistades. x 4 si riesgo para él o sus seres querido. x 5 si muerte para la él o seres queridos.
- Varios Obj.: SI
- Mod. Distancia: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -3 VOL, tantos t. x a.

Control de Voluntad: El mutante es capaz de dominar la voluntad del Personaje que ha elegido como objetivo, y obligarle a realizar cualquier acto aunque el PJ-objetivo no esté por la labor.

Los costes se verán modificados por lo complicada que sea la tarea ordenada (cuanto más compleja y elebaorada, más tiempo para ordenarla), o de lo que se quiera que realice la "víctima" del Control de Voluntad.. Las marcadas en la Tabla son orientativas y generales; si se trata de tareas que no estén englobadas en las citadas, se aplicará como coste básico 2 puntos de Bioenergía (PBE) por asalto. Para saber cuánto tiempo se tarad en ordenar la tarea, se puede cronometrar y trasladar el resultado al tiempo de juego.

- Coste: 2 PBE x a. x PJ-objetivo.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -2 INT Tantos t. x a.

Lectura Emocional: Con el control de este poder, un Personaje mutante es capaz de percibir perfectamente la emoción que embarga al Personaje objetivo de la manipulación, aunque éste lo disimule como el mejor de los actores, aunque disponga de la Habilidad innata de Frialdad.

Así mismo puede emplear la lectura detectada para influenciarle mejor, o sacarle información aunque el objetivo se muestre reticente o trate por todos los medios de evitarlo.

- Coste: 3 PBE x a. x PJ-objetivo
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -3 INT Tantos t. x a.

Lectura Mental: El mutante es capaz de percibir los pensamientos que tiene en al mente en un momento determinado el Personaje-objetivo elegido, pero sólo conocerá los pensamientos que le pasan por la cabeza en ese instante, en ese asalto (2 segundos).

- Coste: 2 PBE x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Superintuición: Una forma residual de precognición. Los mutantes dotados de este poder son capaces de predecir el futuro de forma genérica.

Funciona igual que Intuición, y los resultados serán los mismos de una tirada con éxito en dicha habilidad, salvo que no se falla nunca.

- Coste: 2 PBE x a. Mensaje Oral, 4 PBE x a. Sensaciones, 8 PBE x a. Imágenes
- Mod. D.: Máxima Emisión: Nivel x 10 Km.
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Telepatía: Permite enviar pensamientos directamente a la mente de otro personaje, sin necesidad de que éste último sea telépata. La velocidad de transmisión dependerá de la modalidad de lenguaje telepático: Mensajes Orales, Sensaciones o Imágenes. En los Mensajes Orales, el emisor debe conocer el idioma del receptor, y el mensaje tardará tanto tiempo (en asaltos) como el lenguaje hablado. La transmisión por Sensaciones provoca un conjunto de impresiones y sentimiento ajenos al receptor que darán, por entendimiento intelectual (tirada de INT en D), la comprensión del mensaje. Si falla la tirada, la interpretación del mensaje variará en función de su CF. Las imagenes es el método más rápido pero el de mayor coste de BE. El emisor formará en la mente del receptor un imagen precisa de lo que quiere transmitir, que durará como mínimo un asalto.

- Coste: 6 PBE x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: SI
- E. Secund.: -4 FUE, VOL, DES, tantos t. x a.

Usurpación: El personaje que emplee este poder, deberá estar en contacto con la víctima. Se trata de utilizar el poder del objetivo sin que éste se percate. Los dos poderes dejarán de tener efecto en cuanto el mutante deje de tocar al objetivo. Quien esté siendo manipulado perderá todo contacto con la realidad, y cuando el usurpador deje de estar en contacto, no recordará nada de lo que haya sucedido. La aplicación del poder que esté manipulando se realizará de la manera normal, y todos los gastos y efectos se aplicarán al portador del poder, no al usurpador.

Fractal Bioenergético GAMMA

Control Mecánico: El mutante es capaz de manipular piezas mecánicas sin tocarlas. Con este poder se puede poner en marcha una máquina, arreglarla si no funciona porque una pieza esta mal colocada o fuera de su sitio (si la reparación obliga a cambiar una pieza por otra, no servirá de nada la utilización del Control Mecánico), o activar un mecanismo que esté entorpecido por polvo o por óxido.

El Personaje deberá conocer cómo funciona el mecanismo que desea manipular, en forma de Habilidad, o el coste de BE será el doble.

- Coste: 2 PBE x a.; x 2 sin Habilidad.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Exoinvisivilidad: El mutante es capaz de hacer invisible un objeto cualquiera. Para ello deberá estar en contacto con dicho objeto mientras quiera que "desaparezca". El objeto seguirá estando allí y podrá ser detectado por cualquier otro medio que no sea el visual (incluidos otros espectros de luz).

- Coste: 1 PBE x 100 gr. x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Exoteleportación: El mutante es capaz de desmaterializar un objeto y trasladarlo a otro lugar. Igual que en la Teleportación, deberá conocer el lugar donde quiera enviarlo. Deberá estar en contacto con el objeto, concentrarse en el lugar al que lo quiere enviar, y gastar la BE en ese asalto. El objeto se desmaterializará al comienzo del segundo, y "aterrizará" en el lugar elegido a 10 cm. donde se supone que debe estar el suelo (cuidado con los objetos frágiles) al comienzo del tercer asalto. Si no conoce el lugar, con un 20 en tirada secreta del A.J., el objeto se materializará en el espacio ocupado por otro cuerpo.

- Coste: 3 PBE x 100 gr. x 10 m.
- Mod. Distancia: Máx. Nivel x 10 = m.
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: -4 PER, tantos t. x. a.

Manipulación de Fluidos: El mutante es capaz de manipular cualquier líquido, haciéndolo fluir en la dirección que desee, o dándole otras formas como si estuviese encerrado en un recipiente cuyas paredes son de BE. No podrá cambiarlo de estado (solidificarlo o evaporarlo), calentarlo ni enfriarlo. Las propiedades del líquido no se ven alteradas por la fluctuación del poder. Puede mover masas de líquido en diferentes direcciones a una velocidad igual a su nivel de mutación dividido por 2 en m. por asalto (Nivel ÷ 2 = m./a.)

- Coste: 1 PBE x 1 l. x a.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Manipulación de Gases: Al igual que la manipulación de fluídos, pero con gases. El mutante es capaz de contener en un recipiente de BE un gas diseminado en el aire (lacrimógenos, inflamables, etc.) o cambiar la dirección de expansión. No podrá cambiarlo de estado (solidificarlo o licuarlo), calentarlo ni enfriarlo. Puede mover masas de aire en diferentes direcciones a una velocidad igual a su nivel de mutación multiplicado por 2 en m. por asalto (Nivel x 2 = m./a.)

- Coste: 2 PBE x m. cúbico x a.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- Ef. Secundarios: NO

Telequinesia: El mutante es capaz de desplazar objetos sólidos (orgánicos e inorgánicos), menos a si mismo. Acelerará o decelerará un objeto como máximo tantos m./a. como nivel posea. Si un objeto está en movimiento y puede seguirlo con la vista, podrá detenerlo gastando la misma BE que necesitaría si el objeto estuviese en reposo y quisiera que alcanzase la velocidad actual. Si gasta BE para mover el objeto a menor velocidad, se restará esa velocidad a la que lleve. Si lanza un objeto a alguien, se tomará el peso en Kg. y se multiplicará por la velocidad en m./a., tomando la cifra como tantos D6 de daño han de ser lanzados. El daño es tan elevado porque el objeto no respeta las leyes físicas, de modo que toda la energía cinética la absorbe el personaje impactado.

- Coste: 1 PBE x 1 Kg. x m./a.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Fractal Bionergético DELTA

Animación Suspendida: Capaz de hacer que el funcionamiento orgánico se ralentice considerablemente, simulando la muerte. Se podrá advertir actividad si se dispone de material médico apropiado. Deberá gastar toda la BE que vaya a utilizar en el primer asalto, permanecerá consciente en el 2º, y al inicio del 3º caerá en estado de animación suspendida. Ninguna técnica de reanimación tendrá efecto. Cuando transcurra el tiempo programado por el mutante, se despertará.

- Coste: 5 PBE x T.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secund.: -5 FUE, Tantas horas como t. utilizados.

- Coste: 5 PBE x a. x 100 gr. órgano.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -5 DES, tantos t. x a.

Biodensificación: El mutante es capaz de aumentar la densidad de alguna parte de su cuerpo, haciéndolo impenetrable, o de otros con los que esté en contacto. Cuando la densidad se realiza sobre un órgano vital, puede implicar graves lesiones. Para densificar un órgano ajeno, se deberá superar una tirada de Primeros Auxilios en D, o de Medicina en N; si se falla, la CF se sumará en forma de PBE x a. al coste por ese órgano. Si no posee las habilidades, el coste será el doble. Todos los órganos volverán a la densidad original cuando el poder deje de tener efecto.

- Coste: 5 PBE x ±1° C x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -4 FUE, tantos t. x a.

Control de Biotemperatura: El mutante es capaz de aumentar o disminuir la temperatura de un organismo con el que esté en contacto. Por cada grado centígrado por encima o por debajo, un personaje sufrirá una penalización de -1 a su FUE y PER, y perderá además 1 PV.

Cuando la variación alcance los ± 7° C, el personaje caerá inconsciente, y si no se le atiende en un d20 Turnos, estrará en coma, aguantando su FUE en turnos antes de morir si tampoco es atendido.

- Coste: 10 PBE x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: SI
- E. Secundarios: -4 FUE, tantos t. x a.

Intangibilidad: El mutante es capaz de disminuir la densidad de su cuerpo y atravesar objetos sólidos. Se concentrará y el poder tendrá efecto en el asalto siguiente. Cuando el efecto termine, el mutante tardará tanto tiempo en recomponerse de nuevo como el que estuvo intangible (disminuir la densidad es más fácil que volver al estado normal, pero si utiliza el poder Biodensificación, tardará la mitad de tiempo con el uso para todo el organismo).

Durante el tiempo de reintegración puede sufrir ataques que le provocarán el doble de daño, y puede sufrir los efectos de cualquier otro poder que manipule objetos sólidos.

- Coste: 4 PBE x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: Reaparecerá desnudo.

Invisibilidad: El mutante se vuelve invisible, pero no inmaterial, con lo que no pierde capacidad de ser detectado por sensores, y de ser dañado por cualquier tipo de ataque (puede ser observado a través de unas gafas de visión térmica). Si alguien lo toca, estará tocando un cuerpo humano (sería más correcto decir que se vuelve transparente). Sólo su cuerpo se vuelve invisible. Sus ropas y los demás objetos que porte se seguirán viendo.

- Coste: 3 PBE x a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO ?

Levitación: El mutante utiliza su BE para neutralizar el campo gravitacional que afecta a su propio cuerpo y elevarse en el aire. Podrá desplazarse a una velocidad en vertical y horizontal de hasta 5 veces su nivel de mutación en metros por asalto (Nivel x 5 = m./a.). Si el mutante deja de gastar Bionergía cuando está en el aire, caerá como una piedra, aplicandose los efectos de las reglas descritas en Top Gun (Combate) para los daños aplicados a Caídas, pero multiplicando por 1,5 el daño sufrido.

- Coste: 3 PBE x 10 m.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO ?

Teleportación: El mutante es capaz de desmaterializarse y volver a hacerlo en otro lugar. Al igual que la invisibilidad, sólo su cuerpo se trasladará, sus pertenencias quedarán en el lugar donde comenzó la teleportación. Deberá conocer perfectamente el lugar al que se proyecta, para evitar materializarse en el mismo espacio que otro objeto. Si no conoce el lugar, en una tirada secreta del A.J., con un 20 el PJ morirá al materializarse en el espacio ocupado por otro objeto.

- Coste: 3 PBE x 5 a.
- Mod. Distancia: NO
- Varios Obj.: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: -4 FUE, tantos t. x a.

Viaje Astral: El mutante traslada su conciencia a otro lugar por medio de una presencia astral. No tiene control de su cuerpo físico, es inmaterial, siendo capaz de atravesar cualquier objeto, no puede ser observada ni sentida por nadie. Lo que vea y escuche en una proyección astral, podrá describirlo a la vuelta de su "viaje". Puede desplazarse flotando en el aire a la altura que desee. La velocidad máxima es de 100 Km./s. Mientras realiza un viaje astral, su cuerpo físico permanecerá inconsciente en el lugar en el que se hallase cuando empezó a concentrarse. Sólo podrá realizar gasto de BE.

Fractal Bioenergético EPSILON

Campo de Fuerza: Crea una esfera cuyo epicentro es la cabeza que no podrá ser atravesada por nada sólido, sólo gases. Transparente y visible por su tonalidad azul. Si el diámetro es mayor que la altura del PJ, se adaptará a la forma del suelo (los pies siempre lo tocarán). Se traslada con el PJ. Si algún objeto queda en parte dentro del campo cuando se cree, éste se adaptará perfectamente a él.

- Coste: 2 PBE x 2 m. Ø + (2 PBE x a.)
- Varios Obj.: NO
- Mod. Distancia: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: -4 FUE, tantos t. x a.

Campo Psiónico: El personaje dotado de este poder crea una esfera de BE alrededor de su cuerpo, de la misma forma y el mismo comportamiento que el Campo de Fuerza (no se puede apreciar diferencia a primera vista, salvo que los objetos podrán atravesar este nuevo campo) que hace inmune a los efectos de cualquier poder todo lo que se halle en el interior.

- Coste: 2 PBE x 2 m. Ø + (2 PBE x a.)
- Varios Obj.: NO
- Mod. Distancia: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: -4 INT, tantos t. x a.

Control Electrónico: Exactamente igual que el Control Mecánico, pero con aparatos electrónicos, incluidos los relativos a equipo informático, pero sólo en los componentes electrónicos (no se pueden manipular los programas, sólo lo que afecte circuitos). El personaje deberá saber como funciona o el coste de BE será el doble.

- Coste: 2 PBE x a.; x 2 sin Habilidad.
- Varios Obj.: SI
- Mod. Distancia: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

Control de Temperatura: El mutante puede hacer subir o bajar la temperatura de un cuerpo inorgánico. También podrá enfriar o calentar un objeto a distancia, pero deberá tenerlo a la vista (no se puede calentar o enfriar los contenidos de los recipientes, a menos que se esté en contacto con ellos). Si se calienta o enfría un objeto que esté en contacto con una personaje, éste sufrirá 1 PD por cada 5° C por debajo de 0, y 1 PD por cada 5° por encima de 60°.

- Coste: 1 PBE x 10° C x a.
- Mod. Distancia: SI
- Varios Obj.: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: NO
- E. Secundarios: NO

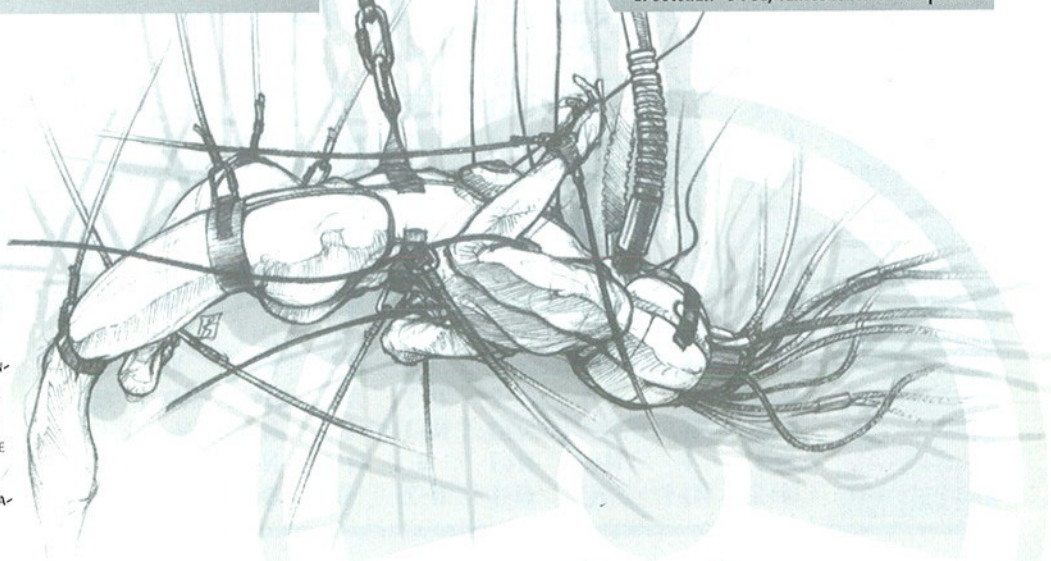
Fuerza Interior: El mutante es capaz de utilizar su BE para elevar temporalmente el nivel de alguna Característica, y con ello, las Habilidades y demás factores que dependan de la Característica en cuestión (PV, PO, etc).

El límite sigue estando en 9 para las Características y 10 para las Habilidades.

- Coste: 2 PBE x a. x 1 nivel x característica.
- Varios Obj.: NO
- Mod. Distancia: NO
- Barrido Energético: NO
- T. de Resistencia: NO
- E. Secund.: -5 Caract. usada, tantos t. x a.

Ladrón de Bioenergía: Se trata de "robar" la BE de otros personajes mutantes para dificultar la utilización de poderes. Provoca un "escape" de BE que el objetivo no puede controlar, aumentado peligrosamente el nivel de su BEQ. Podrá gastar BE para multiplicar el gasto de su víctima tantas veces como quiera (o pueda). El mutante que "robe" la BE de otro no verá la suya incrementada ni tendrá más facilidades para desplegar sus poderes, simplemente la dispersa haciéndola inútil.

- Coste: 10 PBE para x multiplicador(1), x a.
- Varios Obj.: SI
- Mod. Distancia: SI
- Barrido Energético: SI
- T. de Resistencia: SI
- E. Secund.: -3 FUE, tantos t. como multiplicador.



Los métodos de estudio de la Bioenergía –así como los de "imprimación"–, tienen tintes brutales en del C.D.F.C., que considera poco menos que auténticos conejillos de indias a los mutantes que caen en sus manos. A lo largo de los períodos de entrenamiento muchos "ejemplares" han sido víctimas de estos procesos y han acabado muriendo.

Morir siempre viene mal. (Anónimo)

capítulo

Combate

The Terminator (B.S.O.). Varios

* PROCEDIMIENTO:
EL ATACANTE RESTA A SU HABILIDAD EL NIVEL DEL ATACADO EN LA MISMA.
EL RESULTADO (POSITIVO O NEGATIVO) SE CRUZA EN LAS TABLAS DE ACC'S. DE COMBATE DANDO LA DIF.

EN este capítulo detallamos una serie de reglas que complementan lo anteriormente explicado en la parte introductora. Los personajes, en ocasiones, pueden verse abocados a defender sus vidas sin utilizar sus poderes. Lo mejor es evitar conflictos que puedan llevar a este tipo de situaciones, pues no es difícil recibir daño y que un personaje quede fuera de combate por una simple pelea callejera. Mejor es utilizar –y así lo recomendamos– los poderes de los que puedan estar dotados, o usar la inteligencia para no meterse en berengenales, que al fin y al cabo "El cementerio está lleno de héroes..."

Fase de iniciativa: Al principio de cada turno, los personajes que intervengan en el combate harán una tirada y sumarán la Habilidad o Característica que vayan a utilizar. El A.J. hará una tirada igual por cada uno de los PNJs que intervengan en el combate. Todas las armas y los diferentes ataques sin armas poseen un modificador a la INI que se sumará o restará al resultado. Algunas acciones obligan a aplicar un modificador extra a la INI, que se indicará convenientemente.

Movimiento: Es posible moverse antes de realizar un ataque cuerpo a cuerpo, pero sólo si se hace movimiento Normal o Rápido. No se puede realizar movimiento Esquivando, o Huida, y combatir C/C en el mismo asalto. Si el movimiento va a ser la única acción, sumarán sólo su DES al hacer la tirada de INI. Existen cuatro formas posibles de movimiento en el combate:

•***Movimiento Normal:*** El personaje camina normalmente y sin bajar la guardia en ningún momento. En un asalto podrá recorrer una distancia máxima igual a su Destreza en metros, redondeando hacia arriba (1/2 DES = m./a.).

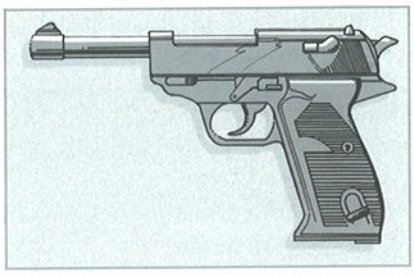
Tabla de Acciones en Combate c/c: Ataques sin Armas

Ataque	+10 +9	+8 +7	+6 +5	+4 +3	+2 +1	0	-1 -2	-3 -4	-5 -6	-7 -8	-9 -10	INI	POT
Puñetazo	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	1D6
Patada	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-3	1D6+3
Patada aérea	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-5	2D6
Codazo	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	1D6
Rodillazo	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-1	1D6+2
Cabezazo	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	1D6
Derribo	F+1	F	N+2	N-1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	–
Inmovilizar	–	F+1	F	N-2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	–	-1	–
Desarmar	–	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	–	-2	–
Estrangular	N+2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	MD-2	MD-3	I	I-1	-6	–
Voltear	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-1	–
Luxación	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-4	–
Liberar Presa	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	0	–

•***Movimiento Esquivando*:** El personaje trata de avanzar ofreciendo el menor blanco posible. Se agacha, rueda por el suelo y se detiene unos segundos cuando encuentra cobertura. El PJ que realice este movimiento podrá recorrer una distancia igual a su Destreza en metros como máximo (DES = m./a.).

•***Movimiento Rápido:*** El personaje corre pero sin bajar totalmente la guardia ni dar la espalda al enemigo. Como máximo podrá recorrer una distancia igual al doble de su Destreza en metros por asalto (DES x 2 = m./a.)

Huida: El personaje corre todo lo rápido que puede. Intentando distanciarse de sus enemigos, por lo que descuidará su guardia totalmente. Perderá automáticamente la INI frente a los personajes que le ataquen. Por cada asalto podrá recorrer una distancia igual al triple de su Destreza en metros (DES x 3 = m./a.).



La Walther P38, sustituta de la Luger durante la II Guerra Mundial, se sigue fabricando bajo la denominación de P1. Arma clásica que podemos encontrar en manos de cualquier PNJ, es utilizada por cuerpos especiales alemanes gracias a que sus complementos (silenciadores y supresores) la hacen completamente silenciosa y perfecta para acciones ilegales. Munición 9 mm. y cargador de 12 cartuchos.

Combate a corta distancia

Agarrones: Una situación en la que un oponente trata de agarrar a otro, para inmovilizarlo o derribarlo.

Dividiremos esta maniobra en dos: Lanzamiento y Presa.

Existe una tercera maniobra, Desarmar, orientada a quitar el arma al contrario. Aún no siendo un intento claro de agarrar, se necesita apresar su brazo (el del arma) para hacerlo.

Desarmar: Habrá que realizar una presa con éxito parcial, pero en vez de agarrar al oponente, le obligaremos a tirar su arma. Como efecto secundario se tendrá atrapado el brazo del oponente, y éste dispondrá de un negativo en cualquier ataque igual al nivel de la Habilidad de Combate sin armas hasta que se libere de la presa parcial.

Tabla de Acciones en Combate c/c: Ataques con Armas

Ataque	+10 +9	+8 +7	+6 +5	+4 +3	+2 +1	0	-1 -2	-3 -4	-5 -6	-7 -8	-9 -10	INI	Mínima Caract.	Daño mínimo POT-	Daño máximo POT+
Barra Hierro	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	FUE3	3D6+3	9D6+3
Bate de Baseball	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	FUE3	2D6+3	8D6+3
Botella	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	–	2D6	5D6
Cadenas	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	+2	DES4	2D6	6D6
Cuchillo	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	0	DES3	1D6+3	10D6
Cuchillo Combate	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+1	DES4	3D6	12D6+3
Culata (a. corta)	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	–	1D6+3	8D6
Culata Fusil	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	FUE4	5D6+2	10D6+2
Estilete	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	DES3	1D6+3	10D6
Extintor	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	FUE4	5D6+3	15D6+2
Hacha	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+1	FUE4	4D6+3	15D6+2
Hacha de Asalto	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	MD-2	MD-3	I	I-1	+2	FUE3	3D6	10D6
Machete	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	FUE2	2D6	8D6+2
Mazo	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	+1	FUE4	2D6+2	12D6+3
Mazo de Asalto	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+2	FUE4	2D6	7D6+2
Navaja	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+2	DES3	1D6+3	6D6+3
Porra	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	–	2D6	6D6+2
Tonfa	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-2	DES3	2D6+2	7D6+2

TAM: Tamaño. Una medida de volumen del arma.

ENC: Posibilidades de encasquillamiento.

Peso g.: El peso en gramos (cargada)

$: Precio aproximado (en dólares U.S.A.) en el mercado legal.

NAC: País fabricante (en origen).

DSP: Disponibilidad del arma. Cifra a superar con 1d6 para conocer si el arma está disponible para el PJ en el mercado legal.

Lanzamiento: Se pretende impulsar al oponente hacia otro lado para que se dañe al chocar. Es imprescindible poseer la INI. Cuando se declara esta maniobra, se espera a que el oponente comience su propio ataque, momento en que se trata de agarrarlo y proyectarlo. Esta maniobra posee una dificultad de Difícil y en el caso de fallarla, el oponente realizará su ataque normalmente y... ¡no se dispondrá de la oportunidad de esquivar o parar! De tener éxito, además de la CE se añadirá 2d6 más al daño, y si estaba cargando, otros 2d6 más, gracias a la inercia. También sufrirá las penalizaciones propias del derribo.

Presa: Inmovilizar al oponente gracias a la fuerza. Primero se realizará una tirada sobre Combate sin Armas (Difícil). De tener éxito y el contrincante fallar su defensa, se le habrá agarrado. A continuación se realizaremos una tirada de FUE en nivel Normal. Si se tiene éxito pero la CE está por debajo de la FUE del oponente, se habrá obtenido una Presa Parcial; mientras que si es igual o superior, la presa será total. Si se falla, la Presa aún existirá, pero será de carácter leve, por lo que el enemigo podrá escabullirse. El oponente podrá tratar de liberarse realizando una tirada de FUE en Normal con los siguientes modificadores:

Presa débil: +5 *Presa parcial: +0* *Presa total: -3*

Si tiene éxito, podrá realizar un ataque, pero sólo con los siguientes movimientos: puñetazo, codazo o rodillazo. Un personaje que ha logrado una presa total o parcial puede, a partir del siguiente asalto, comenzar a estrangular a su contrario.

Carga: Un personaje puede cargar sobre un enemigo si se halla entre 2 m. y su movimiento máximo en combate. De tener éxito (con un -2) se realizará 1d6 más de daño por cada 2 puntos de CE, redondeando hacia arriba. Si se falla, el oponente tendrá un modificador positivo a su ataque, igual a la CF del Personaje que haya cargado.

Codazo y cabezazo: Se podrá dar un codazo o un cabezazo a cualquier enemigo que se encuentre a menos de 1 metro. Si alguien inmovilizado consigue liberarse de la presa, podrá realizar este golpe con un nivel menos de dificultad al indicado en la tabla.

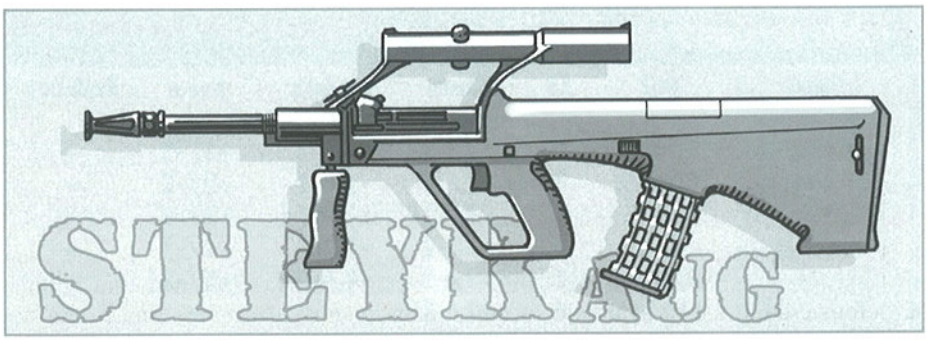
Combate en el suelo: Cuando un personaje ataca a otro desde el suelo, utilizará su habilidad de combate como si su nivel fuese de 0 (excepto para el cálculo de la defensa intuitiva). Un personaje podrá levantarse de un asalto si su Habilidad de Combate es 5 o superior, pero perderá su ataque. Su defensa activa recibirá un negativo de -2 en el caso de que posea la habilidad a nivel 5 o superior, de lo contrario será de -5.

Defensa Intuitiva: Todos los luchadores, cuando pelean, buscan la confrontación en un sentido defensivo. Si el atacado posee una mayor Habilidad de Combate, su defensa intuitiva pondrá las cosas más difíciles al atacante. Si la Habilidad del atacante es mayor, éste poseerá un nivel de lectura del combate más avanzado que su contrincante. Se representa restando la Habilidad de Combate empleada por el atacado sobre la del atacante, y aplicando el resultado como un modificador de ataque.

Combate a larga distancia

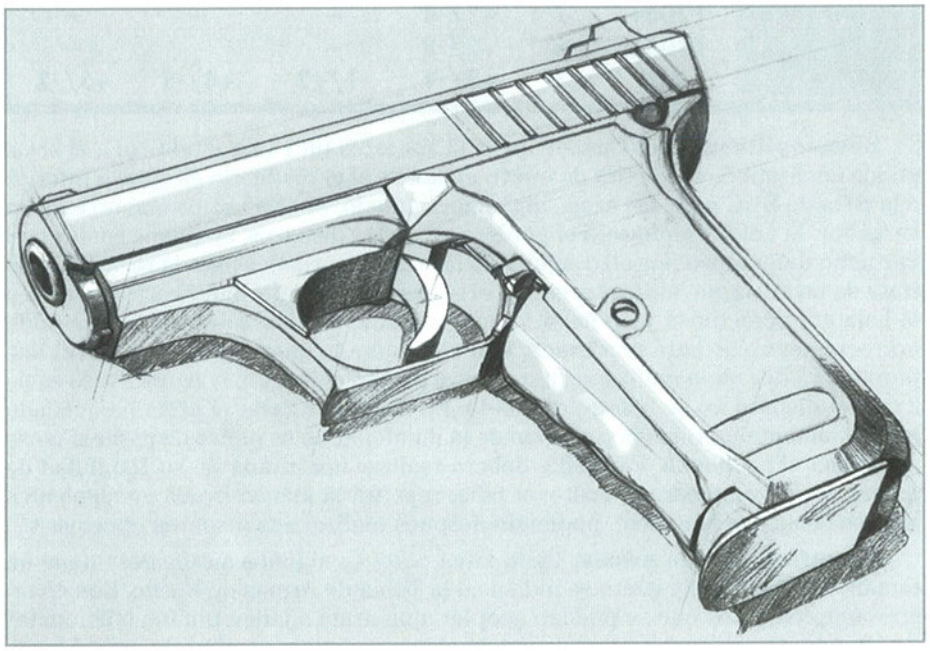
La información necesaria para conocer en detalle las armas que pueden utilizar los PJs está reflejada en la Tabla de Armas de Fuego.

Iniciativa: Si en la tirada de iniciativa participa algún personaje que vaya a desenfundar, tendrá un modificador extra que dependerá del lugar en que lleve el arma, tal y como indica la tabla de modificadores por desenfundar.



Dentro de las armas llamadas "compactas", la STEYR AUG es un fusil de asalto de sistema "bull pup" muy versatil que dispone de muchas más ventajas que el SA-80 y el FA-MAS, este arma de aspecto futurista permite el intercambio de su cañón para convertirlo en una carabina, una Mitra, en un arma de "escuadra", sin tocar el cajón de mecanismos, manteniendo unas excelentes prestaciones de tiro prácticamente en todas las modalidades. Calibre 5,56 y cargador semitraslúcido de 30 o 40 cartuchos.

Como representante de arma corta compacta, la H&K P7 M13, es una pistola automática excelente para ser camuflada bajo poca ropa. Y aunque de uso restringido para militares y policías, es un arma que puede ser solicitada por correo. Su seguro en la empuñadura la convierte en un modelo "antiaccidentes". Calibre 9 Para. y cargador de 13 cartuchos.



Disparando: Para efectuar un disparo, se hará una tirada en la tabla de acciones (Tirada de Impacto, TI). La dificultad vendrá determinada por la distancia del blanco, se sumará el MAN y lo que indique la Tabla de Mod. al Disparo.

Modificadores al disparo

La Tabla de Modificadores al Disparo indica los modificadores que se aplicarán al d20 en las Tiradas de Impacto, en función de la situación del atacante y el atacado. Todos los modificadores son acumulativos.

Disparos consecutivos: Se aplica un modificador de -1 por cada disparo consecutivo a un mismo blanco. Se aplicará teniendo en cuenta los disparos que se hicieron en asaltos anteriores, siempre y cuando el personaje no haga otra cosa. Es posible evitar la penalización si se renuncia a uno de los disparos (se supone que el personaje emplea ese instante en corregir levemente la puntería de su arma). ¡Ojo!, esto no es lo mismo que apuntar. Perder un disparo de esta forma sólo evita los modificadores negativos, no proporciona positivos.

Blanda: Consiste en un forma roma de la bala, sin ningún tipo de camisola de refuerzo, que se deforma al impactar, provocando más daños por la fuerza cinética. Su poder de penetración es menor precisamente por esto.

Blindada: La bala cuenta con una camisola de algún material duro que le da un mayor poder de penetración, pero origina menos daños al no deformarse.

Hueca: Balas con la punta perforada, especialmente diseñadas para fragmentarse en el interior de los cuerpos. También baja su eficacia contra blancos protegidos.

Explosiva: Sólo utilizada en munición de rifle, son proyectiles especialmente diseñados para estallar en el interior del cuerpo.

ATURDIMIENTO:
Cada vez que se reciba Puntos de Daño, existirá la posibilidad de quedar aturdido por el dolor. Para evitar esta situación se debe realizar una tirada de FUE en F mientras no se halla superado el límite de tolerancia. Una vez superado, la dificultad aumentará 1 nivel por cada 15 PS que se reciba más allá de esta. Un personaje aturdido perderá la iniciativa del siguiente asalto y tendrá un nivel en su habilidad de C/A de la mitad. Si el personaje se encuentra por debajo de la herida grave, en el siguiente asalto se habrá recuperado (si no ha vuelto a quedar aturdido).

Todo agente de un Servicio M tiene que estar preparado para cualquier eventualidad; ante una alarma, debe ser capaz de coger el chaleco antibalas, el subfusil y abandonar el teclado de su Macintosh, para responder una agresión.

Tabla de Daño por Municiones

Ataque	POT	AB	Blanda	Blindada	Hueca	Explosiva
44 Magnum	9D6+4	3	+2/-1	-1/+1	+3/-2	–
357 Magnum	8D6+5	4	+1/-1	-1/+1	+2/-2	–
38 Special	7D6	4	+2/-2	-1/+1	+3/-2	–
9 mm.	7D6	4	+1/-2	-1/+1	+1/-1	–
50 A.E.	10D6+4	5	+3/-3	-1/+2	+3/-3	–
5,45	11D6+5	6	+2/-3	–	–	–
5,56	11D6	6	+2/-3	–	–	–
7,62	12D6+5	7	+3/-4	–	–	–
5,7	10D6+4	6	+2/-3	–	–	–
12	8D6	3	+3/-4	-1/+2	+4/-5	+5/-2

Encasquillamiento: Cuando en la TI aparezca un 1 (sin modificar), el arma puede encasquillarse. Se tira de nuevo el dado y si el resultado es igual o inferior a la cifra de ENC para ese arma, algo habrá fallado. Si es un arma que no emplea cargador, el único efecto será el perder uno de los disparos. Se puede sustituir el cartucho defectuoso por otro siguiendo las reglas normales para la recarga. Si se trata de un arma que utiliza cargador, el encasquillamiento significará que, o bien la bala era defectuosa y no llegó a ser disparada, o el casquillo no fue extraído correctamente. Se hará una tirada, con un resultado igual o superior a 3, el disparo habrá llegado a realizarse, pero habrá errado el blanco; si el resultado es de 2 ó 1, el disparo no se habrá producido. En cualquier caso, el arma ha quedado temporalmente inutilizada y el resto de la munición no se podrá disparar si no se soluciona el problema. Para ello, deberá realizar una tirada de su Habilidad de Armas en F y emplear un asalto; si falla, repetirá la misma tirada en siguientes asaltos hasta que la supere, pudiendo después realizar sus disparos oportunos.

Camuflaje de las armas: Cada arma corta (y algunos subfusiles) tiene un tamaño definido, tal y como se indica en la Tabla de Armas de Fuego. Los diversos complementos que se pueden acoplar a un arma añaden puntos adicionales de tamaño. Cuando un personaje quiera saber si alguien va armado, podrá realizar una tirada de PER. La dificultad de esa tirada aparece en la Tabla de Detección. Esa tirada la hará el A.J. en secreto. Las armas de tamaño superior a 5 se detectan a simple vista.

Ráfagas: Las ráfagas tienen un elevado poder destructivo. Por este motivo, es mejor limitar el uso de armas con esta modalidad de disparo. Todas aquellas armas de fuego en cuyo DpA aparezca un cifra seguida de una R son capaces de disparar en ráfaga. Se pueden efectuar tres tipos de ráfagas:

•***Ráfaga corta:*** Entre 3 y 5 proyectiles por asalto. El número de balas que impactan en el objetivo queda fijado por la CE del ataque (una CE 5 impactarían 3 o más, hasta un máximo de 5). Si la CE es superior a 5, se ignorará el excedente.

•***Ráfaga media:*** Hasta 10 proyectiles x a. Impactan la CE x 2 del ataque (con CE 3 impactarán 6 de 10). Si la CE es superior a 5, se ignorará el excedente.

•***Ráfaga larga:*** Entre 15 y 20 proyectiles. Impactan en el objetivo la CE x 3 del ataque. Si la CE es superior a 7, se ignorará el excedente.

El personaje podrá atacar a cuantos objetivos desee, pero restará 1 a la CE por cada objetivo secundario atacado. El número de balas final será dividido

entre el número de objetivos. Cuando se ataque a más de un objetivo, se tomará el más alejado para hallar la dificultad. En términos de daño, la CE es global para todas los proyectiles, es decir, se aplicará la misma a cada impacto.

Daños

El daño de un arma está producido por el tipo de munición que emplea. Todas las municiones poseen las siguientes características:

Nombre: Determina el nombre de la munición

Potencia (POT): La cantidad de Puntos de Shock mínimos que causa.

Antiblindaje (AB): La capacidad para atravesar los blindajes del objetivo.

En la tabla está reflejado el daño que hace cada tipo de munición en forma de d6 y de su factor AB. A continuación se dan cuatro tipos de munición especial, que consiste básicamente en una modificación del cartucho normalizado para producir el efecto descrito.

Se dan también dos factores separados por una barra (/) que marcan la modificación al daño el primero, y al factor AB el segundo. Así, el calibre 9 mm. en la columna Blanda marca +1/-2. Esto significa que posee un d6 más a la POT y un -2 al factor AB.

El daño y la CE: Cada munición posee una POT que marcará los Puntos de Shock mínimos recibidos de un disparo. Esta cantidad se verá modificada por tantos d6 como CE se halla obtenido. En el caso del combate sin armas, sólo se aplicará la mitad de la CE, redondeando hacia arriba.

Los Chalecos Antibalas

La función principal de estas prendas es la de evitar que un proyectil penetre hasta su usuario. Existen dos tipos de chalecos: el de Kevlar (CK) y el antibalístico (CAB). Todos los chalecos poseen un código de blindaje representado por un número, este número es la cantidad de Puntos de Daño que absorbe el chaleco: el CK posee un factor de blindaje de 5 y el CAB de 8. Los chalecos también eliminan 20 Puntos de Shock, pero esto se aplica después de hallar los PD.

Las municiones poseen un código antiblindaje (AB) que representa el hecho de que están preparadas para utilizarse contra objetivos blindados o, en el caso de ser positiva, todo lo contrario. Este código de AB se restará ~~o añadirá~~ al código de blindaje del chaleco a la hora de calcular la cantidad de Puntos de Daño que absorbe.

Cuando a un disparo le hayamos aplicado los modificadores del blindaje del objetivo, a los Puntos de Daño restantes le aplicaremos el multiplicador al daño de la munición, y no antes.

Alcances

Tipo	Dif.
Bocajarro (- de 1 m.)	F
Distancia Corta	N
Distancia Media	D
Distancia Larga	MD
Distancia Muy Larga	I
Armas cortas	
Distancia Corta	1-7m.
Distancia Media	8-15m.
Distancia Larga	16-25m.
Distancia Muy Larga	26-60m.
Subfusiles	
Distancia Corta	1-20m.
Distancia Media	21-40m.
Distancia Larga	41-75m.
Distancia Muy Larga	76-150m.
Fusiles	
Distancia Corta	1-30m.
Distancia Media	31-60m.
Distancia Larga	61-150m.
Distancia Muy Larga	151-250m.
Escopetas	
Distancia Corta	1-15m.
Distancia Media	16-30m.
Distancia Larga	31-40m.
Distancia Muy Larga	41-60m.

C.K. = 3Kg.
CAB = 12 Kg.

El AK-47, el AKR, el AKM, y el AK-74, forman parte de la familia Kalashnikov. La más fabricada, exportada y copiada del mundo que inauguró su leyenda en el año 1947. Creada por Mikjail Kalashnikov como arma barata y fiable, ha dotado a los países aliados de la URSS, y a todos los movimientos revolucionarios e independentistas, de un fusil mítico que hizo huir muchas veces a las mismísimas tropas norteamericanas en Vietnam.
Peine curvo para 30 cartuchos. Su caja de mecanismos emite un sonido tan particular que es mundialmente conocido, compartiendo elementos con el RPG-7. La palanca del selector de disparo es capaz de delatar a su usuario a 20 metros de distancia.

Mod. al Disparo

-2	Por ser el primer disparo tras desenfundar
-1	Por cada disparo consecutivo tras el primero
+1	Disparar con un arma corta con las dos manos
-3	Disparar un subfusil con una sola mano
0	Si el blanco realiza movimiento Rápido
-1	Si el blanco realiza movimiento Cauteloso
-3	Si el blanco realiza movimiento Esquivando
+1	Si el blanco huye
-1	Si el blanco está agachado
-3	Si el blanco está tumbado
-3	Si el tirador acaba de hacer movimiento Cauteloso
-10	Si el tirador acaba de hacer movimiento Esquivando
-5	Si el tirador acaba de hacer movimiento Rápido
-5	Si el tirador acaba de recargar el arma
-5	Si el blanco está semioculto
-2	Si se acaba de cambiar de blanco
-4	Si el blanco es menor de 25x25 cm.
+4	Si el blanco mide más de 2x2 mts.
-5	Combatir de noche o con poca iluminación

Tabla de Armas Portátiles

	Nombre	CAL	INI	MAN	BAL	TAM	ENC	DpA	Peso g.	$	NAC	DSP
	Revólveres											
	Colt Anaconda	44 Mag.	2	1	6	5	1	2	1.120	550	USA	1
36	Colt Python	357 Mag.	3	-1	6	4	1	2	1.200	890	USA	2
	Llama Piccolo	38 Sp.	6	1	6	1	1	2	650	340	ESP	3
	S&W M38	38 Sp.	4	1	6	2	1	1	440	350	USA	2
	Pistolas											
40	Beretta Cougar	9mm.	4	1	12	3	1	3	850	630	ITA	3
58	Beretta 92F	9mm.	5	2	15	3	1	3	960	715	ITA	1
	Browning BDA	9mm.	7	2	7	2	1	2	850	540	BEL	3
	Desert Eagle	357 Mag.	5	0	9	5	2	2	1.640	700	ISR	2
	Glock 17	9mm.	7	1	17	3	1	3	720	680	AUS	2
141	H&K P7	9mm.	7	2	13	3	1	3	1.000	900	RFA	3
40	Makarov PSM	5,45	6	1	8	3	2	2	680	315	RUS	3
	Sig Sauer 220	9mm.	6	1	9	3	2	2	760	940	SUI	3
	Steyr GB	9mm.	5	2	18	4	2	3	845	500	AUS	4
	Vektor CP1	9mm.	7	2	13	2	1	2	720	550	RSA	3
139	Walther P88	9mm.	5	1	15	4	2	3	900	900	RFA	3
	Subfusiles											
	AKR	5,45	6	2	30	–	2	3/R	2.920	700	RUS	3
	Beretta M12	9mm.	5	2	32	–	2	3/R	3.360	630	ITA	4
	Calico M950	9mm.	5	1	50	5	3	3/R	2.850	700	USA	3
	Colt Comando	5,56	6	0	30	–	2	3/R	2.840	1.500	USA	2
35	H&K MP5K	9mm.	6	3	30	5	1	3/R	2.240	1.235	RFA	3
	Ingram MAC11	9mm.	5	-1	32	5	2	4/R	3.040	200	USA	1
	Mini UZI	9mm.	6	1	32	4	2	3/R	2.920	720	ISR	2
	Spectre	9mm.	7	1	50	–	2	3/R	3.040	1.700	ITA	4
	UZI	9mm.	5	1	32	–	2	3/R	3.600	340	ISR	1
154	FN P90	5,7	7	4	50	5	1	3/R	2.950	2.800	BEL	5
	Fusiles de Asalto											
143	AK-74	5,45	6	2	30	–	1	3/R	3.480	475	RUS	2
	CETME L	5,56	6	1	30	–	1	3/R	3.600	670	ESP	3
	FA MAS	5,56	5	1	35	–	1	3/R	3.600	1.370	FRA	5
	H&K G3	7,62	4	1	20	–	1	3/R	4.400	600	RFA	3
87	M16 A2	5,56	5	1	30	–	2	3/R	3.400	600	USA	2
	SA80	5,56	5	2	30	–	1	3/R	3.680	1.500	GB	5
141	Steyr AUG	5,56	4	3	30	–	1	3/R	3.600	740	AUS	3
	F. Francotirador											
	Barret 82-A1	50	0	-3	5	–	1	1	11.200	7.300	USA	2
	FR-F2	7,62	2	2	10	–	1	1	5.100	3.700	FRA	4
	H&K PSG1	7,62	4	4	20	–	1	2	7.480	6.500	RFA	2
45	SVD Dragunov	7,62	3	2	10	–	2	1	4.300	1.500	RUS	1
	Walther 2000	7,62	2	4	6	–	1	1	8.300	5.500	RFA	5
	Escopetas											
62	Franchi SPAS12	12	5	2	7	–	1	2	4.200	475	ITA	1
	H&K CAW	12	5	1	10	–	1	1	4.300	1.200	RFA	4
	Mosberg BP12	12	5	1	8	–	1	1	3.760	975	USA	2
	Remington 870	12	4	0	5	–	1	1	3.520	340	USA	2

Tabla de Detección de Armas

Tipos	Tamaño 1	2	3	4	5
Sobaquera	Imposible	Muy Difícil	Difícil	Normal	Fácil
Cint. sin funda	Muy Difícil	Difícil	Normal	Fácil	Fácil+1
Cint. con funda	Difícil	Normal	Fácil	Fácil+1	Fácil+2
Tobillo	Difícil	Difícil	–	–	–

Mod. Desenfundar

Armas C.	
-3	Sobaquera
-5	Cintura con funda
-8	Cintura sin funda
-10	Tobillo
Escopetas y Fusiles	
-15	En la espalda
-10	Al hombro
-5	Sin prevención (manos)
+2	En prevención (manos)
Subfusiles	
-10	En la espalda
-7	Al hombro
-2	Sin prevención (manos)
+4	En prevención (manos)

No se aplican modificadores al disparar por primera vez un arma corta que se lleve ya en la mano.

Blindaje y distancias: Cuanto mayor es la trayectoria que debe recorrer un proyectil, menor es su potencia para atravesar un blindaje. Se representa de la siguiente manera en el factor AB: Bocajarro -2, Corta 0, Media +2 y Larga +4.

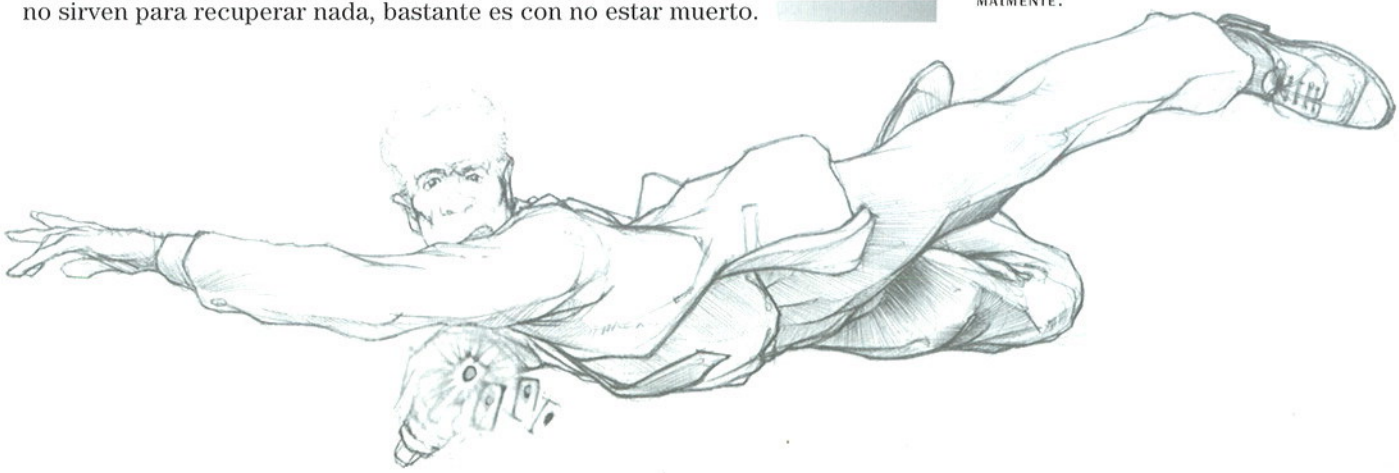
Deterioro de los chalecos: Un chaleco no puede detener eternamente balas, por lo que cada vez que detenga un ataque, se deberá restar un factor de blindaje por cada 2 balas que impacten sobre el, mínimo de 1. Si detiene una ráfaga de 6 balas, se deberán restar 3 niveles de blindaje.

Derribos por los impactos: Cada vez que un personaje reciba PS por un ataque, deberá realizar una tirada de FUE en N con un -1 por cada 10 PS recibidos, redondeando hacia abajo. En caso de fallar la tirada, caerá al suelo impulsado por la fuerza cinética de los disparos (de lo más espectacular si se dispara con una escopeta).

Inconsciencia automática: Si un personaje recibe más PS por asalto que el doble de su tolerancia, se sumirá en la inconsciencia automática a no ser que gaste un PO, tras lo cual deberá tratar de resistir la inconsciencia normal realizando la tirada correspondiente.

"No me da la gana de morirme, todavía...": Para evitar la muerte, se puede usar los PO, a razón de 1 por asalto hasta que lo salven o se quede sin puntos. Si un compañero realiza con éxito una tirada de Primeros Auxilios en MD o de Medicina en N, evitará su muerte prematura, pero será necesario trasladarlo inmediatamente a un hospital. Un PJ que es salvado de esta forma no podrá hacer nada, excepto quizás gemir (pero bajito, para no cansarse demasiado) hasta que no sea reducido su estado de Herido Mortal a Herido Grave. Primeros Auxilios no sirven para recuperar nada, bastante es con no estar muerto.

La vida de un agente no es moco de pavo. Hay que estar muy bien preparado para poder aguantar los esfuerzos continuados que requiere salir con vida de la "delicada" función laboral que llevan a cabo normalmente.



Más vale pájaro en mano que ciento volando. (Popular)

5

capítulo

Persecuciones

The Rock (B.S.O.). H. Zimmer y varios

EN Mutantes G2, los vehículos a motor son mucho más que simples medios de locomoción. Bien empleados pueden salvar las vidas de los personajes. Ya se sabe que un guión de acción no está completo sin unas buenas escenas de persecuciones. Existen tres categorías de vehículos con los que se pueden realizar tales escenas: Vehículos Terrestres (VT), englobando coches, camiones, furgonetas, todoterrenos y motos; los Vehículos Acuáticos (VM), las motos acuáticas, lanchas fuera-borda, yates y submarinos; y Vehículos Aéreos (VA), avionetas, jets y helicópteros. Todos los datos necesarios para que los jugadores manejen los respectivos aparatos están en la Tabla de Vehículos. Aquí está su significado:

Estructura (EST): Resistencia del vehículo, y está representada por dos números: el primero es una medida de la "vida" del vehículo, el otro es el factor de blindaje contra las armas.

Velocidad Punta (VP): La velocidad máxima a la que un vehículo puede llegar. Está representada de forma que 1 VP equivale a 10 Km/h. Esta velocidad puede verse modificada por los daños que reciba el vehículo.

Puntos de Velocidad Máximos (PVM): Está representada de forma que 1 PVM equivale a 10 Km/h. Esta es la velocidad máxima a la que un vehículo puede circular manteniendo los márgenes de tolerancia de toda la estructura, ningún vehículo podrá superar su PVM durante periodos largos de tiempo aunque su VP se lo permita.

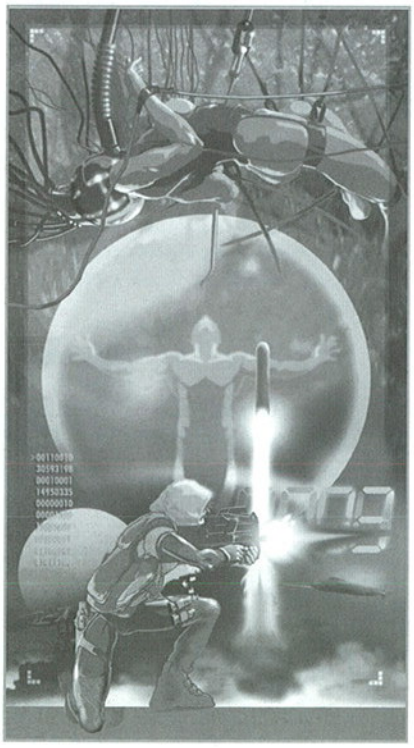
Aceleración (ACEL): Marca el número de PVE que un vehículo puede aumentar en un asalto.

Maniobrabilidad (MAN): Representa la calidad del vehículo, asignando un modificador a la tirada de dado.

Armamento (ARM): Indica el tipo de armamento del cual está provisto el vehículo.

Pasajeros (PSJ): Marca el número de personas que puede ir en el vehículo además del conductor o piloto.

La portada de MUTANTES G2 trata de resumir el talante que empapa toda la obra que presentamos. Al más puro estilo de las carátulas de las películas de 007, la ilustración trata de mezclar aventura, tensión, riesgo y espectacularidad a partes iguales.



Persecuciones

Básicamente se consideran dos tipos de persecución en función de la distancia que separe a los vehículos implicados: Persecuciones Larga Distancia y Corta Distancia.

Persecuciones a Larga Distancia

Será aquella en que el perseguido y el perseguidor se encuentren a una distancia entre 50 m. y el límite de visibilidad (determinado por el A.J. en función de las condiciones de la carretera, climatología, tecnología, etc....). En estas persecuciones se seguirá una secuencia de turnos y tan sólo se emplearán tres factores: VP, PVM y ACEL.

Si el perseguido posee una PVM más alta que el perseguidor, terminará dejándolo atrás en condiciones normales. En cambio, si el perseguidor posee la PVM

mayor, conseguirá darle caza y comenzar de esta forma una persecuciónen corto. Es posible, aunque el perseguidor posea más PVM, que la ruta a seguir, su estado, obstáculos, etc. ayude al perseguido a evadirse. Cuando el A.J. considere que se da alguno de estos factores, podrá pedir al perseguidor una tirada de Intuición para comprobar si es consciente de ello.

Utilización de la VP

En algunos momentos, el vehículo podrá llegar a la VP permitida para evitar ser alcanzado o para alcanzar a su oponente, en estos casos, sólo podrá disponer de su VP máxima durante 5 asaltos, pasados los cuales comenzará a sufrir 1PD en la EST por cada 2 asaltos que continúe a esa velocidad.

Persecuciones a Corta Distancia

A partir del momento en que el perseguido y el perseguidor se encuentren a 50 m. o menos, se pasará a la secuencia de asaltos. Las reglas presentan similitud con las de combate y no es pura casualidad. Cada asalto de persecución se divide en 2 fases: Iniciativa y Resolución de Maniobras.

Iniciativa: Al igual que sucede en el combate, durante la fase de iniciativa se decidirá tanto las acciones a realizar (maniobras) como el orden de resolución. Al principio de cada asalto, aquellos personajes que intervengan en la persecución tirarán 1d20 al que sumarán su nivel en la Habilidad de conducir o pilotar. El A.J. hará una tirada igual por cada uno de los PNJs que intervengan. Hechas las tiradas, los personajes declararán sus acciones empezando por el que obtenga un resultado más bajo y acabando por el que realizase la mejor tirada. Sin embargo, a la hora de ejecutar las acciones declaradas, seguiremos el orden inverso: de mayor a menor. Sólo tendrán derecho a una tirada de iniciativa aquellos personajes que estén conduciendo o pilotando un vehículo.

Resolución de maniobras: Para resolver la acción se deberá usar la habilidad correspondiente para el vehículo y la dificultad de la maniobra elegida (indicada en la Tabla de Maniobras). A esta tirada la denominamos Tirada de Maniobra (TM), que será resuelta de la forma habitual en la Tabla de Acciones. En cada maniobra se explica las consecuencias del éxito o fracaso en la tirada. La situación ambiental, obstáculos, etc; pueden añadirse modificadores a la tirada, además del tipo de vehículo puede realizarla (T: terrestres; M: acuáticos; A: aéreos).

Maniobras

Acelerar: Cuando la intención sea sólo pisar el acelerador, no es necesaria la tirada. Un vehículo podrá acelerar en un asalto la cifra indicada en su ACEL.

Adelantamiento: Esta maniobra ofrece dos posibilidades, ponerse en paralelo o adelantar al vehículo perseguido. Para colocarse en paralelo es necesario igualar la velocidad del perseguido. Para sobrepasarlo será necesario llevar, como mínimo, 1 PV más. Si el vehículo perseguido no se opone a dejarse adelantar, no es necesaria la Tirada de Maniobra.

En caso contrario, ambos realizarán una Tirada de confrontación ("Mecánica Avanzada"). Si el perseguidor obtiene la victoria, habrá logrado su propósito, de lo contrario, permanecerá donde está.

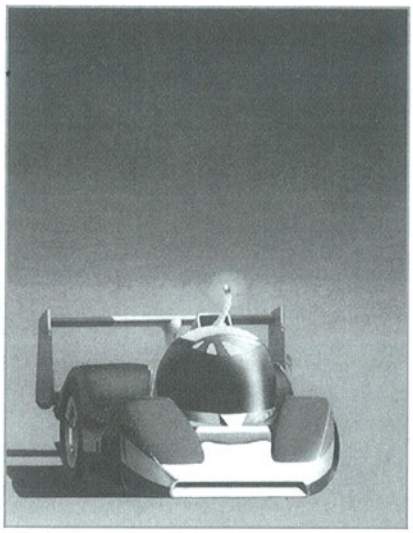
Esquivar/entorpecer al enemigo: Es un intento de evitar las maniobras ofensivas del enemigo. Se hará una tirada de confrontación. Si es un éxito, el oponente tendrá un negativo igual a la CE para su maniobra. Si el resultado es a su favor, tendrá un modificador positivo igual a su CE.

Maniobras

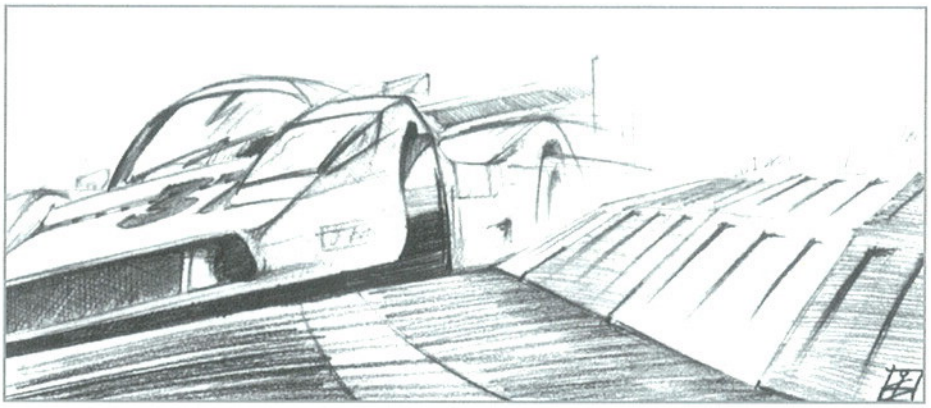
Maniobra	Motos	Coches*	Camión
Adelantar	F	N	D
Esquivar/Entorpecer	F/D	D/N	MD/F
Forzar	MD	D	N
Giro 90°	F	D	D
Giro 180°	D	MD	MD

* Este apartado engloba a los coches de todas las categorías, a los todoterrenos y a las furgonetas.
Si bien es cierto que pueden diferir en tamaño y peso, las marcas fabricantes los preparan para que la respuesta ante una frenada o un descenso, etc, sigan unos parámetros normales, es por esto que aunque sea el peso de un todoterreno bastante mayor que el de un utilitario (por ejemplo), ambos frenarán de forma parecida porque los frenos de un Toyota Land Cruisier están potenciados para hacerlo frenar prácticamente en el mismo espacio que un Ford Ka, llendo los dos a la misma velocidad.

Descender en Frenada: Consiste en la espectacular maniobra de descender del vehículo cuando no se ha detenido todavía. Una vez realizada la TM, los personajes que desciendan harán una tirada de DES con un positivo igual a la CE de la maniobra o negativo igual a la CF si ha sido un fracaso. Si la tirada es éxito, habrán abandonado el vehículo en el asalto en que se ha detenido. Si la fallan, no habrán conseguido salir o lo habrán hecho en mala situación (caídas, enganchones, etc).



La Conducción Especial no es lo mismo que ser piloto de carreras o de rallyes; al individuo se le prepara para sortear obstáculos, salir de peligros, mantener al máximo las prestaciones operativas del vehículo en situaciones extremas. Un PJ que disponga de esta Habilidad estará perfectamente preparado para salir con bien de un atentado, evitar a un perseguidor molesto y un largo etcétera, siempre y cuando el Sistema de Juego y la suerte se lo permitan.



Forzar: Una maniobra estrictamente ofensiva consistente en intentar sacar de la carretera a otro vehículo. Primero habrá que realizar con éxito una maniobra de Adelantamiento para colocarse al lado. Si en el siguiente asalto el oponente no ha conseguido zafarse, se procederá a Forzar. La dificultad tendrá un modificador positivo si la EST del atacante es mayor que la del defensor o negativo si es a la inversa. Si la maniobra tiene éxito, la víctima puede intentar una contramaniobra para evitarlo. La dificultad será la misma, con un negativo igual a la CE de la maniobra Forzar. Si no logra la contramaniobra, el vehículo forzado sufrirá un accidente. La velocidad será igual a la CF de la contramaniobra. De todas formas, el vehículo que realizó Forzar deberá hacer también una tirada de control con un positivo igual a la CE de Forzar para no perder igualmente el control del vehículo.

Frenar: Es posible reducir la velocidad su ACEL por 2 (como máximo) sin necesidad de una tirada de maniobra. En caso de precisarla, el A.J. deberá decidir la dificultad dependiendo de la situación.

Girar 90°: Consiste en cambiar de dirección brúscamente. La dificultad será F para las motos, motos acuáticas y lanchas; N para coches, furgonetas y fuera bordas; D para camiones y veleros.

Girar 180°: Se trata de invertir el sentido de marcha de forma brusca. Será imprescindible tener libre un carril a la izquierda o a la derecha. La dificultad será N para las motos, motos acuáticas y lanchas; D para coches, furgonetas y fuera bordas; MD para camiones y veleros. Habrá un modificador igual a la diferencia entre 10 y los PVE actuales durante la maniobra, siendo positivo si son menores, o negativo en caso contrario. Al finalizar la maniobra, la velocidad no podrá ser superior a la ACEL del mismo.

Si los personajes deciden realizar alguna otra maniobra que no esté contemplada aquí, será el A.J. quien decida la dificultad, tomando estas como base, pues bien pueden ser derivaciones de las mismas.

Nota: Los Personajes Jugadores que dispongan de la Habilidad Pilotar Coches o Conducción Especial, añadirán un +1 a la tirada de la maniobra por cada nivel de dichas Habilidades.

Tirada de control (TC)

Cuando un personaje falle una maniobra, deberá realizar inmediatamente una Tirada de Control (salvo en Estabilizar).

Se trata de una tirada sobre la Habilidad de conducir o pilotar. La dificultad será F, aunque se aplicará un negativo igual a la CF de la maniobra que origina la TC. Si tiene éxito, el personaje habrá logrado mantener el control. Su velocidad será igual a la CE de la Tirada de Control (máximo igual a la velocidad antes de la TC) y la persecución podrá continuar. Si se fracasa tendrá lugar un accidente.

Cuando nos encontramos en una situación en la que un oponente intenta cerrarnos el paso en una carretara, lo mejor que podemos hacer es frenar en seco y maniobrar hacia atrás haciendo un giro de 180° a la inversa (en marcha atrás), si bien esta maniobra sólo está indicada para los conductores expertos, el Personaje Jugador podrá realizarla superando un modificador de un grado más a la dificultad. Intentar emular –sin estar preparado– a las películas puede ser extremadamente peligroso y acabar con los integrantes de los dos vehículos en la cuneta.

Accidentes

Cuando se falle una Tirada de Control, se producirá un accidente. En primer lugar habrá que calcular la velocidad en el momento del accidente: será igual a la CF de la Tirada de Control. La velocidad en el momento del accidente nunca podrá ser superior a la que llevase el vehículo en el momento de producirse, aunque la CF fuera mayor. Con este dato se consultará la Tabla de Accidentes. En la tabla aparece un multiplicador para cada combinación "tipo de accidente/tipo de vehículo". Se multiplicarán los PVE del vehículo en el momento del accidente, por ese factor. Se resta el resultado a los puntos de EST del vehículo. La cifra resultante será el número de d6 en PD que sufrirán los ocupantes. El vehículo perderá tantos puntos de EST como puntos de velocidad llevase en el momento del accidente. En el caso de que el accidente sea con un vehículo aéreo, no es tan simple. El vehículo queda automáticamente destruido y todos sus ocupantes deberán realizar una tirada de VOL en I si es en un avión y en MD si es un helicóptero.

Daños en los vehículos: Por cada punto de EST que pierda el vehículo (por cualquier causa) su PVM y su ACL bajará en 1 punto. Todas las tiradas de maniobra o tiradas de control tendrán un -1 por cada 2 puntos de EST perdidos.

Atropellos: Si un vehículo terrestre atropella a alguien, se multiplicará la EST del vehículo por los PVE, para saber el número de PS que recibe el peatón. Si se percata de ello, podrá realizar una tirada de DES sobre la dificultad que el A.J. considere oportuna. La CE de la tirada podrá restarse a los PVE, pudiendo de esta forma llegar a esquivar el golpe totalmente.

Combate entre vehículos: Si los ocupantes de los vehículos implicados en una persecución entablan combate con armas de fuego, se harán las tiradas de impacto después de resolver las maniobras de ese asalto. Cuando se dispare contra los ocupantes del vehículo (y se acierte), se restará la EST del vehículo a la POT total de los disparos. En las motos no se seguirá esta regla, sino que se toma-

Tabla de Accidentes

Tipos	Moto	Coche	4x4	Furgoneta	Camión
Choque contra Moto	x3	x2	x1	x2	0
Choque contra Coche	x4	x4	x2	x2	x1
Choque contra 4x4	x4	x4	x3	x4	x2
Choque contra Furgoneta	x5	x4	x4	x3	x1
Choque contra Camión	x5	x5	x5	x5	x5
Choque contra Muro	x5	x5	x5	x5	x4
Choque contra Valla	x4	x2	x1	x2	0
Choque contra Arbol	x5	x4	x3	x4	x1
Salirse de la Carretera	x2	x1	x1	x1	x1

No están todos los que son, pero sí están mostrados una buena parte de la enorme oferta que nos presenta el mercado sobre automóviles. Los Todoterrenos vienen marcados con (*), y los Monovolúmenes grandes con (**).
La autonomía de cada vehículo se ha descrito como radio de acción a una velocidad promediada de 90 km/h, por lo que para un viaje largo bastaría con multiplicar la cifra por 2.
Sobre Motos y Vehículos de gran tonelaje hablaremos en el "Libro del Jugador", por ser ese el lugar más idóneo para una descripción pormenorizada.

Tabla de Automóbiles

Nombre	EST	VP	PVM	ACEL	MAN	AUT (Km)	Peso(Kg)	Psj	Dsp
Audi									
A31.8 t	12	22	20	3	-1	350	1.145	5	2
A4 1.8	13	20	18	2	0	360	1.225	5	3
A4 2.8 Quatro	15	23	21	4	-1	350	1.420	5	2
A8 2.8	16	23	21	2	+2	400	1.460	5	1
BMW									
520i	15	22	20	3	0	400	1.410	5	2
740i aut.	19	25	23	2	0	450	1.840	5	1
Chrysler									
Neon 2.0 LX	12	21	19	2	+1	390	1.109	5	1
**Voyager 3.8 AW	20	18	16	1	0	450	1.925	7	2
Fiat									
Cinquecento 900	7	14	12	1	+3	150	710	4	5
Punto 75S	9	17	15	1	+2	200	880	4	5
Bravo 1.8 GT	11	19	17	2	0	280	1.100	4	4
Marea 2.0	12	21	19	2	+1	300	1.250	5	3
Ford									
Ka 1.3	9	15	12	1	+3	160	871	4	5
Fiesta 1.4	10	18	16	1	+2	210	989	4	5
Escort 1.8	11	15	13	1	+2	240	1.078	5	4
Mondeo 2.0	14	21	19	2	+1	350	1.317	5	3
Scorpio 2.5 Td	16	19	17	2	0	420	1.567	5	1
**Galaxy 2.8 Ghia	17	20	18	2	0	420	1.670	7	3
Land Rover									
*Defender 90 TDi	17	13	11	1	-2	240	1.694	5	4
*Discovery TDi	20	15	13	1	-1	270	2.065	5	2
*Range Rover 4.6	23	20	18	2	-1	360	2.220	5	2
Nissan									
Primera 2.0 Td	13	18	16	2	+2	370	1.280	5	3
*Terrano II	19	15	13	1	-2	270	1.885	5	4
*Patrol GR	19	15	13	1	-2	290	1.885	7	2
**Serena 2.3D	15	14	12	2	0	400	1.505	8	2
Renault									
Twingo	8	15	13	1	+3	170	790	4	5
Clio 1.4 RSi	10	19	17	1	+2	230	955	4	5
Megane 1.9	12	16	14	1	+1	250	1.130	5	4
Laguna 2.0 RT	14	19	17	2	0	360	1.300	5	3
Safrane 2.5	16	22	20	2	0	450	1.570	5	1
**Space 2.2i RT	14	18	16	1	+1	430	1.320	7	2
Rover									
216 Si	10	19	17	2	+1	360	1.040	5	3
825 Si	15	21	19	2	0	450	1.460	5	1
Toyota									
Carina 2.0 TD	13	18	16	1	+1	370	1.230	5	4
Celica 2.0	12	23	21	2	0	420	1.250	4	4
Lexus LS400	18	25	23	2	+1	450	1.720	5	1
*Land Cruiser 90	19	16	14	1	-2	300	1.840	5	3
Volkswagen									
Polo 1.4	10	16	14	1	+3	270	955	4	5
Golf 2.0 GTi 16v	12	22	20	2	+1	370	1.195	4	4
Passat 2.0	13	19	17	1	0	400	1.260	5	3
**Sharan 2.8	19	20	18	1	0	420	1.835	7	1

En Catálogo Charlie aparecían una buena cantidad de coches, muchos de ellos eran auténticas bestias, cuando no deportivos puros; como ya hemos comentado anteriormente, los requerimientos de una operación del estilo de las que realizan los chicos que trabajan para los Servicios M precisan de una buena dosis de "falta de ruido", y no hay nada que cante más que cuatro tipos "rarillos", y en tensión, en el interior de una berlina de lujo o de un Ferrari (dos irían en el maletero, ¡je, je!).

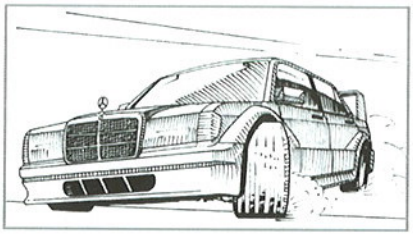


Tabla de Tráfico

Nivel de Tráfico	Moto	Coche	4x4	Furgoneta	Camión
Sin Tráfico	+3	+2	+2	+2	+1
Poco Tráfico	+2	+1	+1	+1	0
Tráfico Normal	+1	0	0	-1	-1
Tráfico denso	0	+1	-1	-2	-2
Atasco	-1	–	–	–	–

Tabla de Carreteras

Tipo	PVE. S.
Autopista	27
Autovía	20
Ctra. Nacional	17
Ctra. General	15
Ctra. Comarcal	11
Ctra. Vecinal	8
Vía Urbana	8
Pista Forestal	3
Camino de cabras	1

rá una cuarta parte del daño total, que afectará a la máquina, y el resto impactará en el piloto, pero las tiradas de impacto subirán un (1) nivel de dificultad. Si se quiere disparar contra el vehículo para detenerlo o dañarlo, se modificará la potencia del disparo dividiéndolo (1/2).

Es posible disparar contra las ruedas de un vehículo. La tirada de impacto sufrirá una penalización de -2. Se reventará el neumático cuando se logre alcanzarlo con una CE de 2 o más. El conductor deberá realizar una TC adicional cada asalto. Si se pierde más de un neumático, se realizará una TC con un modificador de -4. Si la supera deberá detener el vehículo inmediatamente, de no hacerlo así sufrirá un accidente.

La Carretera

De igual manera que no es lo mismo una persecución por una gran autopista que en un camino polvoriento en medio del desierto. Cada tipo de carretera posee unos puntos de velocidad de seguridad (VEL.s.), y representan la velocidad a la que es posible circular en este tipo de carretera sin sufrir ningún riesgo. Cuando un vehículo supere la VEL.s. de esa carretera, y el conductor tenga que hacer una tirada de maniobra o de control, tendrá un modificador negativo igual a los puntos que supere su vehículo la VEL.s. (3 puntos por encima de la VEL.s. = -3 d20).

Tráfico: Desde luego, no se corren los mismos riesgos si las persecuciones se realizan en zonas desérticas que en medios de una gran ciudad en hora punta. La densidad de tráfico influye notablemente en las acciones cuando algún personaje intente alguna maniobra arriesgada. Al principio de la persecución, el A.J. decidirá el nivel de tráfico en la zona donde se esté produciendo la escena. Una vez decidido esto, la tabla indicará el modificador que debe aplicarse a la tirada de maniobra o de control.

Un agente que sale de un vehículo, lo siento, pero esto sí es de mi película...

Para evitar tener que salir, mejor es no entrar. (Anónimo)

capítulo

Top Gun

Total Recall (B.S.O.). J. Goldsmith
Estallido (B.S.O.). J. H. Newton

TANTO los agentes de los Servicios M, como los de Heracles y Fundación, no sólo hacen uso de su entrenamiento, armas o poderes para cumplir con las misiones. Es posible que no haya disponibilidad de personal con la mutación adecuada, o que se presenten circunstancias para las que no estaban preparados. Por ello, los agentes disponen de una amplia gama de instrumentos que les permite realizar algunas de las tareas más sencillas en misiones. Por supuesto, sólo podrán disponer de este material los personajes (mutantes o no) que trabajen para alguna organización, y también aquellos que vayan por libre pero estén bien pertrechados tras un robo, un encuentro con enemigos que tuvieran buen material, etc.

Frenos de boca y moderadores: Parecen simples silenciadores o bocachas apagallamas, y compensan el retroceso provocado por un disparo o una sucesión de ellos. Aumenta en +1 el TAM y reduce su INI básica en -1. A cambio, sólo se aplicará la penalización por disparos consecutivos a razón de -1 por cada tres de ellos. Los moderadores y frenos de boca son incompatibles con silenciadores, pero no con sistemas supresores. Los frenos de boca son utilizados en armas cortas (revólveres y pistolas), y en algunas escopetas automáticas. Los moderadores son utilizados mayormente en subfusiles y rifles de asalto. Los dos sistemas son compatibles únicamente para su propia arma. Para instalarlos se necesitan 7 turnos.

Mira telescópica: Se puede montar una en cualquier arma. El efecto de estos aparatos es el de fusionar las distancias Larga y Muy larga en una sola, con la dificultad de D. Las distancias Corta y Media no sufren modificación. El montaje de una mira telescópica aplica un +2 al TAM.

Mira láser: Emerging Technologies Inc. ha desarrollado una de las miras mas compactas del mercado: la LA5. Montada bajo el cañón de cualquier arma, proporciona un +2 a TI, pero añadiendo al TAM sólo un +1. Sin embargo, es efectiva en una distancia inferior a los 50 metros.

Intensificador de luz estelar: Si se monta este dispositivo y se emplea un asalto apuntando, en el siguiente no se aplicará la penalización estándar de combate nocturno, sólo un -1. Con él, un arma aumenta su TAM en +2.

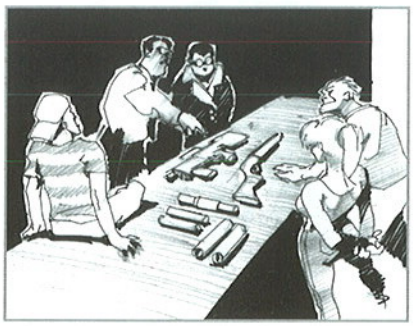
Linterna Acoplada: Potentísimo foco de luz halógena, muy útil en asaltos a lugares cerrados y con poca iluminación. Puede utilizarse para cegar a un objetivo e incapacitarle (5 asaltos un -3). La penalización de combate nocturno con este aparato acoplado a un arma se reduce de -5 a -2.

Contenedor de casquillos: Para misiones en las que no se quiere dejar rastros. Se puede acoplar en fusiles de asalto, subfusiles y escopetas automáticas. Recoge hasta el máximo de balas permitido por el cargador del arma.

Silenciador: Amortigua el ruido que produce un tiro, pero no como para hacerlo inaudible. Cualquier arma corta o subfusil puede montar uno, aumentando el TAM en +2. Montar o desmontar un silenciador requiere 3 asaltos. En los fusiles no es muy usual montarlos, y nunca se hará en una escopeta.

Gas lacrimógeno: Cuando se suelta el seguro del contenedor empieza a sol-

JORGE HA SABIDO PLASMAR A LAS MIL MARAVILLAS EL MOMENTO EN EL QUE UN GRUPO DE AGENTES EFECTÚA EL TRAPICHEO PREVIO A LA COMPRA DE MATERIAL. DE UNA BUENA ELECCIÓN DEPENDE SIEMPRE EL ÉXITO DE UNA MISIÓN.



Las misiones aerotransportadas precisan de una buena planificación que facilitará las cosas tanto a la hora de acercarse al objetivo, como ante una eventual "salida de emergencia".
Los Jugadores deben realizar una buena preparación antes de embarcarse en una aventura de las del tipo "asalto"; dales todo el tiempo que precisen siempre y cuando los requerimientos de la historia que estés llevando te lo permitan, todos saldréis ganando.

tar una nube de gas que crece 1 metro de Ø por asalto durante 4, permaneciendo activa durante 1 turno en campo abierto y 3 en lugares cerrados. Los que se encuentren dentro de la nube y carezcan de máscaras perderán la INI con respecto a los de fuera. Las tiradas de PER y DES sufrirán un -4. Se sufre una penalización de -3 por disparar a través de una nube de gas.

Máscaras Antigás: Su protección estará limitada por la permanencia en la zona afectada. Salvo que se utilice conectada a botellas de aire, la máxima estancia entre gases es de 15 turnos (1/2 hora), antes de empezar a verse afectado en una progresión de -1 por turno a la PER y DES.

Sistemas supresores: Un sistema supresor requiere varias piezas especiales, unas 3 horas de trabajo para alguien con Habilidad "armería", y mucha paciencia. La operación pretende conseguir cerrar completamente la recámara de un arma, para que el sonido de la ignición de la bala no salga por la ventana de expulsión de casquillos. Se necesita cambiar el cañón, por un supresor de sonido (similar, pero de mucho más Ø) y utilizar munición subsónica. El disparo resulta prácticamente inaudible. La munición subsónica no hace tanto daño como la normal, por lo que su potencia se disminuirá en un -6.

Vigilancia

Estetoscopio electrónico: Un micrófono plano, un intensificador del tamaño de un walkman y unos auriculares. Cuando se apoya en una pared, se pueden oír los sonidos que se producen al otro lado. En paredes de ladrillos normales, por cada 15 cm. de grosor quien use el aparato sufrirá un -1 a su PER si tiene que hacer una tirada para poder escuchar algún sonido.

Micro parabólico: Compuesto por unos cascos y una pequeña antena parabólica del tamaño de un plato. Permite escuchar sonidos de la intensidad de la voz humana en un tono normal hasta un máximo de 150 m. cuando se apunteen su dirección. Dispone de autonomía de 12 horas.

Video maletín: Clásico maletín de ejecutivo. En su interior una cámara de video (idénticas posibilidades que un PJ con PER 4 – video y audio–) con una cinta de 3 horas de duración, 6 horas de batería y una pantalla para ver lo grabado, y oírlo mediante unos cascos. Con maletín cerrado, la tirada de PER para descubrir que lleva una cámara oculta es de I; con maletín abierto D.

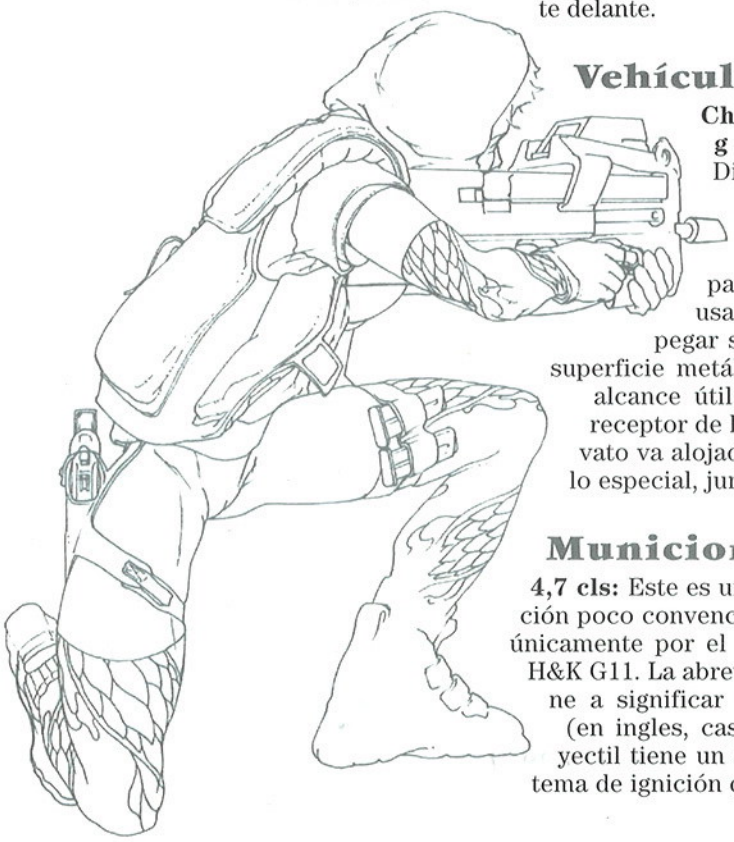
GPS: El equipo puede estar seguro de no se perderse y, además, podrá erigir nuevos puntos de referencia determinando localizaciones con un margen de error de pocos metros. Con el tamaño de una calculadora grande y gracias a varios satélites, determina en tiempo real la posición del usuario indicando longitud, latitud y altura sobre el nivel del mar, con actualizaciones de 1segundo. Autonomía no inferior a 12 horas.

Los GPS son muy útiles para marcar la posición a la base, o para localizar el lugar en el que nos encontramos. Utilizando complicados cálculos en base a los datos aportados por varios satélites geoestacionarios, el GPS puede emitir su información con un error de 3" de grado.

Interceptor telefónico PZ 100: Se trata de una "pastilla" del tamaño aproximado de una goma de borrar. Si se instala en un teléfono emitirá a un receptor el contenido de las conversaciones que se realicen, así como los números de teléfono a los que se llame. Su batería le permite funcionar durante una semana. El PZ tiene un pequeño problema: si alguien abre el teléfono, con una tirada F de PER lo detectará. Para instalarlo se requiere un destornillador, una tirada F de Electrónica y un turno completo.

Pastilla térmica: Sistema de moderada eficacia para evitar sistemas de vigilancia IR. Se suministra envuelto en papel aluminio que los aísla del aire. Cuando la protección se rompe, genera durante 30 asaltos una nube de 5 m. de alta por 6 de ancha y 2 de Ø (aproximadamente) de un gas transparente e inocuo a 40° de temperatura. Esta cortina de gas caliente tapa con gran efectividad a quien esté tras ella o inmediatamente delante.

Una joven "Yakuza" maneja una FN P90, abriendo fuego en ráfaga. La explicación de material de este tipo aparecerá en "El Libro del Jugador", con una pormenorización precisa para su utilización en las partidas.



Vehículos

Chivato de seguimiento: Diminuto emisor de radio camuflado dentro de lo que parece un chicle usado. Se puede pegar sobre cualquier superficie metálica y tiene un alcance útil de 20 Km. El receptor de la señal del chivato va alojado en un módulo especial, junto con el GPS.

Municiones

4,7 cls: Este es un tipo de munición poco convencional, utilizada únicamente por el fusil de asalto H&K G11. La abreviatura cls, viene a significar "sin casquillo" (en ingles, caseless). El proyectil tiene un sofisticado sistema de ignición que consiste en una carga química y un proyectil solido, cuando el percutor golpea la carga, esta se inflama, impulsando al proyectil como si de un cohete se tratase.

Flechette 5,6: Se trata de una flecha de acero en lugar de un proyectil ordinario. Su factor AB es superior a cualquier otra munición así como su tiempo de impacto, su alcance y su precisión, por ser de este material. La producción es mucho más barata que cualquier otra (incluso la ilegal, pero es imprescindible tener un original).

Armas Especiales

Beretta 93R: Comenzóa a ser utilizada por los cuerpos especiales de los Carabinieri, obteniendo más potencia con un menor tamaño. Actualmente se ha estendido considerablemente, aunque bastante menos que su hermana la 92F.

H&K G11: Extremádamente secreta, de gran potencia y cadencia de fuego. La capacidad de su cargador para 50 cartuchos, y sus excelentes pretaciones la convierten en un arma temible.

Striker 12: Máxima potencia de fuego en mínimas dimensiones. Una creación sudafricana que permite disparar 12 cartuchos, sin importar el tipo de carga de cada uno (normal, explosivo, lacrimógeno, etc.) La única pega es que se tarda el doble de tiempo en recargarla que una escopeta normal (20 asaltos).

Steyr ACR: Un arma de excelentes pretaciones que utiliza la munición Flechette de 5,6 (casi equivalente al 5,56 NATO). Quien dispare este arma puede estar seguro de que su blanco no quedará indiferente.

H&K P11. Pistola submarina de enorme aceptación entre los buzos de combate de numerosas unidades especiales en todo el mundo. Dispara munición Flechete de 7,62 (incompatible con el Steyr ACR), y su alcance es igual al de una escopeta, fuera del agua, y la mitad en el agua conservando las misma POT y AB.

Te lo has merecido chaval. (Anónimo)

capítulo 7

Galones

Star Wars (B.S.O.). J. Williams

LA Experiencia es uno de los mayores alicientes para los jugadores, pues al no haber competición la recompensa viene dada por la evolución de sus personajes a lo largo de la aventuras que protagonicen. En ellas conocerán a otros personajes, saldrán de apuros y situaciones comprometidas, realizarán proezas o serán perseguidos por actos repudiables.

Sus niveles mejorarán, ganarán nuevas habilidades, conseguirán riquezas y amigos y, en definitiva, llegarán a convertirse en alguien importante y respetado en este universo ficticio. Con el tiempo, es posible que el jugador decida que su personaje es tan potente que jugar con él ya no es divertido y lo dejará para crear otro nuevo con el cual partir de cero. Su antiguo personaje se habrá convertido en leyenda viviente y abandonará sus aventuras para gozar de un plácido y merecido retiro.

La forma de traducir todas estas vivencias y posibles nuevos conocimientos en términos de juego, es a través de los Puntos de Experiencia. En el universo de Mutantes G2 existen dos tipos de Puntos de Experiencia: los PE normales que afectan a todos los personajes por igual, y los Puntos de Experiencia de Mutaciones (PEM) que, como su nombre indica, afectan sólo a los personajes que posean poderes mutantes.

Los PE se utilizan para adquirir nuevas habilidades, incrementando el nivel de las que ya se poseen. No se podrán aumentar el valor de las características ni obtener nuevos rasgos.

No podíamos , ni debíamos, olvidarnos de incluir en este libro una reseña a la vieja portada que ilustró Rober Landeta para la edición de MUTANTES EN LA SOMBRA de 1991. Tras seis años de trabajo todo ha cambiado, incuída la imagen general que ofrecía el libro.

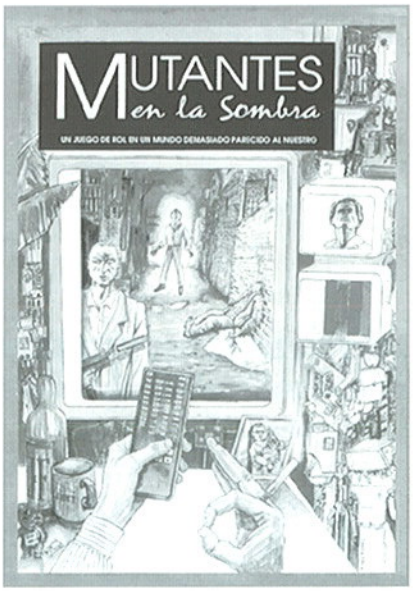


Tabla de Puntos de Experiencia

Los PJs han cumplido los objetivos al 100%	+5/+8
Los PJs han cumplido los objetivos al 50%	+2/+4
Los PJs no han cumplido ninguno de los objetivos	-2/0
El PJ ha elaborado un buen plan y ha funcionado	+2/+5
El PJ ha elaborado un buen plan, pero no ha funcionado	+1/+3
El PJ ha aportado ideas brillantes	+1/+3
El PJ ha estropeado un buen plan	-2/0
Por salvar a un compañero	+1/+2
Por salvar a un PNJ	+2/+3
El Jugador ha interpretado excelentemente a su PJ	+2/+3
El Jugador ha interpretado correctamente a su PJ	+1/+2
El Jugador no ha sabido interpretar a su PJ	0
El Jugador se ha dedicado a incordiar	Jaula Tokio

Confeccionar el libro que estás acabando de leer ha necesitado de 2.563 horas de trabajo, 176 megas de memoria en los documentos que lo componen, 5 maquetas básicas de 32 páginas y una extra de 16. Varios litros de café en sus respectivas variantes. Comenzó a ser realizado en el estudio de Hurtado de Amézaga antes del traslado definitivo en septiembre, para ser terminado en el nuevo local de 120 metros cuadrados en Padre Larramendi. Han amenizado las horas de trabajo las músicas compuestas por Horner, Goldsmith, Ferro, Zimmer, Delgado, Serra, y un largo etcétera que no cabría aquí, pero como agradecer es de sabios hay que reconocer que tras concluirlo nos quedamos con los temas números 12 y 13 del CD "Adiemus 2" compuesto por Karl Jenkins.

Tabla de Puntos de Experiencia de Mutaciones

Nadie ha descubierto que el PJ es Mutante	+2
Una persona de confianza ha descubierto que el PJ es Mutante	-2/0
Un extraño ha descubierto que el PJ es Mutante	-2/-1
Una persona peligrosa ha descubierto que el PJ es Mutante	-4/-3
El PJ ha usado sus poderes con éxito, sin sobrepasar el BEQ	+4/+2
El PJ ha usado sus poderes con éxito, sobrepasando el BEQ	+3/+1
El PJ ha usado sus poderes sin éxito, sin sobrepasar el BEQ	+2/0
El PJ ha usado sus poderes sin éxito, sobrepasando el BEQ	-2/0
El PJ ha usado un barrido Energético	+5/+3

En cambio, los Puntos de Experiencia de Mutaciones (PEM) se utilizan para aumentar los factores de todos los mecanismos donde intervienen Poderes y Bioenergía. Sirven para elevar los niveles de los poderes, subir el límite de tolerancia del Bioequilibrio y mitigar los niveles de las Dolencias.

Tanto unos como otros, se concederán en base a los factores reflejados en las tablas. Cuantas más acciones haya realizado el personaje en un apartado concreto (como salvar a sus compañeros más de una vez), lo normal es que se contabilicen las veces que lo hace y otorgar los puntos por cada vez que haya cumplido uno de esos requisitos, aunque también puedes decidir aumentar el número de puntos a otorgar a los jugadores porque te interesa que sus personajes avancen más rápidamente en función de las futuras aventuras, o porque lo han echo excepcionalmente bien. De todas formas esto es sólo una guía, pero recuerda que no es conveniente regalar niveles elevados si no están en consonancia con la aventura que vayan a jugar.

Todos los puntos de experiencia, ya sean los normales o los utilizados para las mutaciones, tienen marcadas dos cifras. Esto es así por que el A.J. puede decidir que, aún habiendo realizado la acción en concreto, es posible que no haya sido lo suficientemente importante o decisiva para el desarrollo de la aventura.

Tabla de Coste de Factores

Subir una Habilidad 1 nivel	x2 el nivel que se quiere alcanzar
Subir una Capacidad Innata 1 nivel	x2 el nivel que se quiere alcanzar
Adquirir una nueva Capacidad	5
Subir en 1 punto el límite de BEQ	4 PEM

Epílogo

Nada más lejos de la verdad, este párrafo no se refiere a una muerte, se refiere a un renacimiento. Tras horas y horas de charlas y discusiones, se ha gestado una criatura. Esta criatura crecerá y se multiplicará, como un ser vivo cualquiera. Y los creadores de la criatura se sentirán satisfechos, satisfechos de los aciertos y los errores, pero sabrán que la criatura es suya. Y tuya, por supuesto.

Bernardo López

Todos llevamos una bestia dentro, y lo más fabuloso del mundo es saber, y poder, controlarla.

Epitafio

La otra noche hablé con el mutante que vive al otro lado del espejo en el que me miro todos los días. Hacía mucho que no hablaba con él, y no es porque no estuviera en su lugar, yo no lo veía, sólo eso. El –el mutante– es un poco como Carlos, que habla poco vamos, que hay que sacarle las palabras con un sacacorchos para luego deleitarse o espantarse con ellas según el humor con que te las dictan, porque dictan un poco como si fueras taquimecanógrafo o tuvieras que saber de qué va la cosa. Tal es así que a veces me asustan por lo semánticos que resultan el Carlos y el mutante del otro lado del espejo.

– "¿Lo habéis terminado?"

Hacía varios meses que no lo veía salvo por el rabillo del ojo, debo admitirlo; como ya conocía lo que iba a decir prefería no afeitarme y salir pitando del baño, lo de mi barba es más una cuestión de autodefensa que dejadez, cualquiera le aguanta una charla, como a Carlos.

– "¿Te has acordado de mis agradecimientos?"

No tuve más remedio que contestar que sí, que lo había hecho, que el libro estaba terminado (le mentí vilmente, faltaba este epitafio).

Por primera vez en muchos años, se dio la vuelta y se marchó a través de la pared del armarito blanco que queda a mi espalda cuando me miro al espejo, sin hablar más. Me quedé solo, con mi frío y con mi sueño, con mi barba sin afeitar y mis legañas, un asco vamos.

Terminar un libro es como ver nacer a un hijo. Cuando Cata alumbró a Josu yo estuve allí, en el lado bueno, al lado de mi compañera, apoyando su esfuerzo, y aunque me sentía importante también era consciente de que los protagonistas de la historia eran ella y el niño, el mismo engendro que cumplirá dentro de poco 7 años y que la leyenda que nos envuelve le marcará para siempre como el responsable de que dirija este invento.

Voy a terminar este libro de una forma rara, como ya os tengo acostumbrados, porque sé perfectamente que algún día no estaremos ni mi mutante ni yo, y porque sé también que habré de buscar aires más templados en otros lugares. Este libro es el hijo de Mikel, de Joseba, de Carlos, de Igor, de Bernardo, de Edu, de Rober en formato EPS, de Jorge y de José Angel, yo sólo he estado en el lado bueno, apoyando el esfuerzo de mis compañeros, los auténticos protagonistas.

Recibid un saludo. Vuelvo a mi frío.

J.A.Tellaetxe Isusi

P.D.: Supongo que al mutante del otro lado del espejo también le gustaría enviaros otro saludo, más semántico, más corto, levantando el brazo en un gesto ritual, como hace Carlos.

Bien está lo que bien acaba. (Popular)

Indice

Presentación ..... *pág. 7*
Introducción ..... *pág. 8*
Carta de Ajuste ..... *pág. 9*
Arranque ..... *pág. 10*

BIENVENIDOS AL PARAISO *(Libro 1)*

Labyrinth ..... *pág. 13*
Jugando a Rol ..... *pág. 17*
Jugando a MG2 ..... *pág. 22*
Mecánica de Juego ..... *pág. 27*
Actuación ..... *pág. 33*
Ruleta Rusa (módulo) ..... *pág. 48*

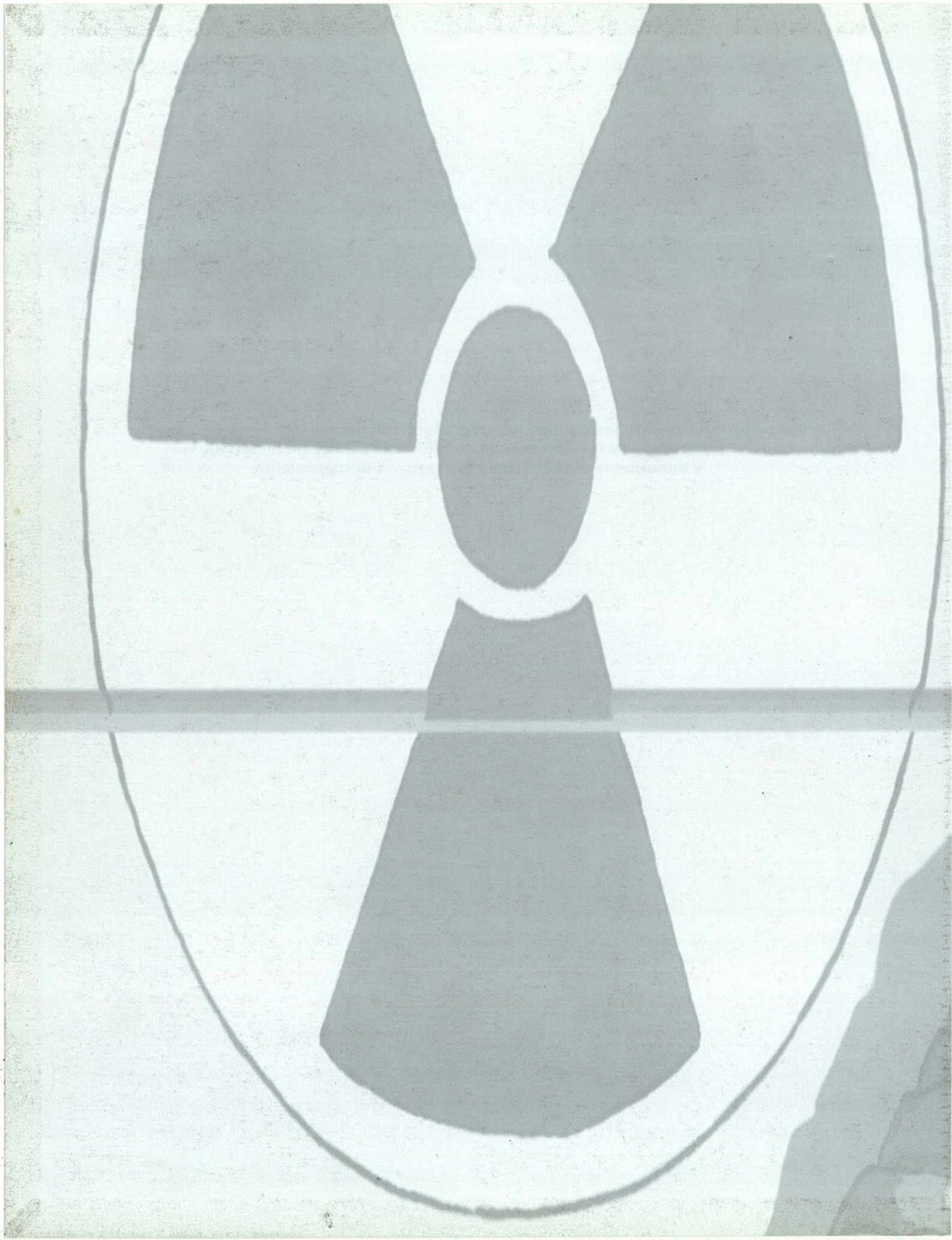
EL INFIERNO DEL PAYASO *(Libro 2)*

Thanksgiving Tales ..... *pág. 69*
Graceland ..... *pág. 73*
Dossier Gagarin ..... *pág. 83*
Búho Nival ..... *pág. 92*
Arenas Blancas ..... *pág. 97*
Dossier Ajmatov ..... *pág. 101*

ELEGIDOS PARA LA GLORIA *(Libro 3)*

Mecánica Avanzada ..... *pág. 107*
Génesis ..... *pág. 109*
Caja de Pandora ..... *pág. 127*
Combate ..... *pág. 138*
Persecuciones ..... *pág. 146*
Top Gun ..... *pág. 152*
Galones ..... *pág. 155*
Hoja de Personaje Jugador ..... *pág. 157*
Epílogo y Epitafio ..... *pág. 159*

Este libro terminó de imprimirse un enigmático día del mes de Abril de 1.997,
en el albor del sexto aniversario de MUTANTES EN LA SOMBRA
y mientras el cometa Halle Bop cruza nuestros cielos.



"Solitario, abandonado a su suerte, un ser extraordinario, un hijo de la radiación se debatía entre la vida y la muerte mientras era estudiado por un grupo de científicos. Solitario, abandonado por sus fuerzas recurrió a su esencia, tras la puerta blindada. Durante una fracción de segundo un lugar recóndito en el centro de su cerebro parpadeó como si tuviera vida propia, para avanzar como un relámpago a través de los infinitos conductos sinápticos que se abrían al exterior. Se iluminó, estalló en una deformación espacio-temporal que formó una cúpula de fuerza descomunal que acabó con todo lo que se encontraba cerca.

Liberado, avanzó desesperado hacia el futuro incierto al que le habían invitado los que le habían capturado la noche anterior".

MUTANTES G2 es una propuesta de juego ambientada en el mundo contemporáneo. Personajes dotados de poderes extraordinarios se mueven en un universo que recrea el espionaje y lo mejor de la novela negra.

Este libro es un manual de instrucciones que contiene sistema de juego, ambientación general y un módulo para ponerse a jugar de inmediato. Por su contenido está expresamente recomendado para mayores de 16 años. 2, o más, jugadores.

Segunda versión oficial, ambientada en «MUTANTES EN LA SOMBRA», juego de rol.
Totalmente revisada y renovada.

PVP: 2.750 ptas