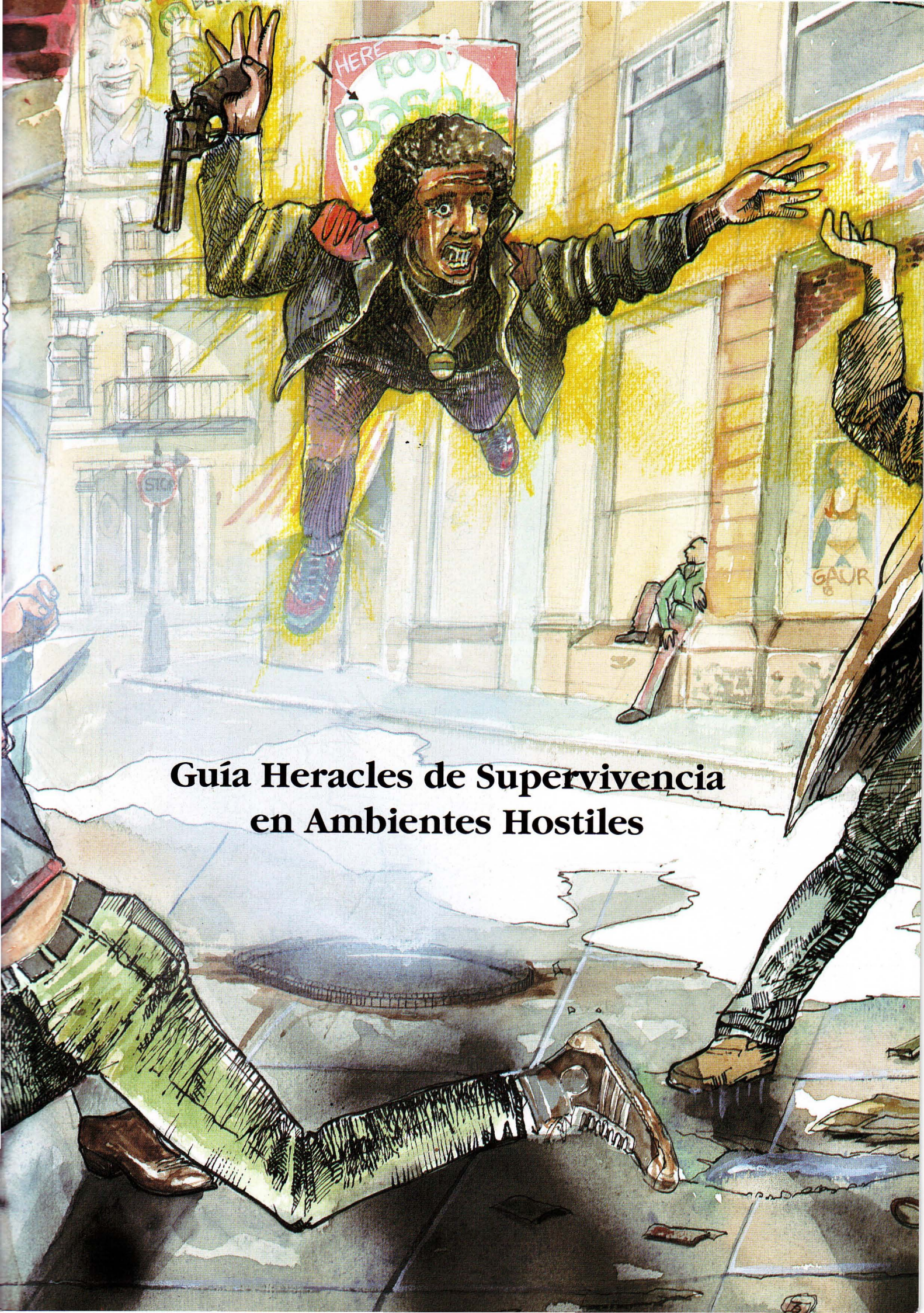




**Guía Heracles de Supervivencia
en Ambientes Hostiles**

GUIA HERACLES DE SUPERVIVENCIA EN ENTORNOS HOSTILES

DISEÑO

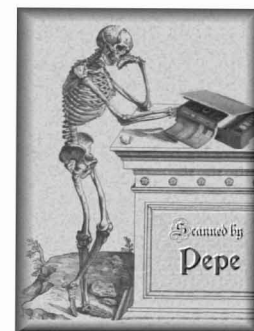
José Félix Garzón, Julia López, Igor Arriola

ILUSTRACIONES

Roberto Landeta

COLABORADORES

Juan Pablo Aguilar, Bob Landett



Prometheus España S.A., Heracles España y La Fundación Kaufmann advierten
que la lectura y/o posesión de este
documento puede ser MUY PELIGROSA, por contener
información reservada que no debe
llegar a manos del gran público.

© Ludotecnia C.B. Las pantallas y la Guía Heracles de Supervivencia en Entornos Hostiles
son un complemento para "Mutantes en la Sombra,
un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro" ©.
Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de este libro y/o las pantallas,
tanto textos como ilustraciones, sin autorización expresa por escrito de Ludotecnia C.B.

Primera edición, Julio 1991
Impreso por PRINTEKSA, San Martín 153, Zamudio, Bizkaia 48016
I.S.B.N.: 84-404-9605-2
D.L.: BI- 1529

PREFACIO

Antes de nada, el equipo de Ludotecnia quiere hacerte una advertencia: la guía que ahora tienes en tus manos es una traducción al castellano de un documento interno de Heracles. Su lectura y/o posesión son **MUY PELIGROSAS**. En cualquier caso, Ludotecnia declina toda posible responsabilidad al respecto.

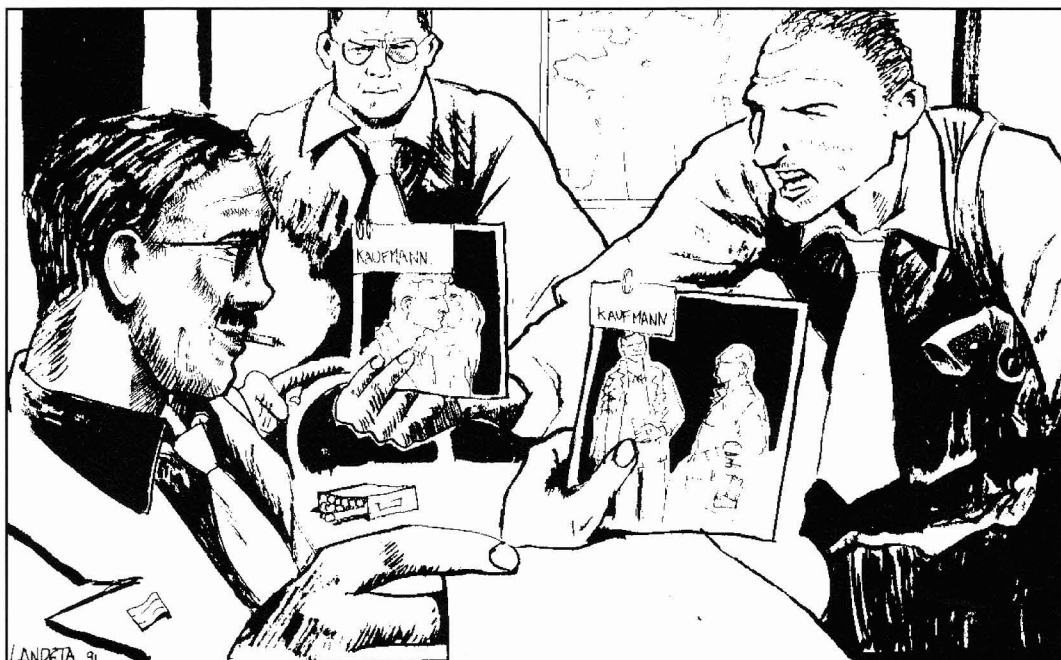
Publicada por primera vez en Alemania en 1979, la Guía Heracles de Supervivencia en Entornos Hostiles es un manual básico de operaciones. Se entrega a todos los agentes de Heracles cuando terminan su curso básico de entrenamiento, y en ella se dan una serie de consejos muy generales.

Como D.J. de Mutantes en la Sombra, es posible que te hayas formulado alguna vez esta pregunta: ¿qué puede hacer un personaje para formar parte de Heracles?

En principio, cualquier M puede entrar en la organización (si el P.J. no posee poderes, pero es alguien de probada confianza, podría entrar sin demasiados problemas). Si un P.J. quiere trabajar

para Kaufmann y su organización, se le ofrecerán 3 oportunidades, Prometheus, Heracles o la Fundación, (para entrar en un equipo Charlie o Tango, son necesarios al menos 2 años de servicio en otra rama de la organización). Si solicita su ingreso en Heracles y es admitido (como D.J. eres libre de prohibir el ingreso a un P.J. si así lo deseas), realizará un curso de entrenamiento de 6 meses. En él se le enseñarán las técnicas básicas de combate, operaciones, supervivencia, etc. En términos de juego, esto significa que el P.J. ganará, por el simple hecho de terminar el cursillo, 15 puntos de experiencia.

Una vez terminado el entrenamiento, caben 2 posibilidades o bien el nuevo agente se integra en un grupo de veteranos, o bien se crea una nueva unidad formada exclusivamente por novatos a la que se encargan misiones relativamente simples. Si varios jugadores crean los personajes a la vez, terminarán el entrenamiento de forma simultánea. Por supuesto, aunque Heracles encargue a esos grupos de novatos ("jardines", en la jerga de la organización) misiones rutinarias, tú, como D.J., no estarás sujeto a ese tipo de restricciones.



Estimado amigo:

Cuando leas estas páginas es seguro que ya conocerás el funcionamiento interno de Heracles. Durante meses has recibido el curso básico de entrenamiento y ya estarás familiarizado con nuestros métodos y tácticas. Tus superiores te habrán asignado un destino, te habrán entregado tu arma, tu tarjeta de identificación (recuerda que sólo la deberás utilizar dentro de nuestras instalaciones, nunca en el exterior) tu nueva documentación... y esta guía.

A menudo los nuevos agentes olvidan que su entrenamiento no se acaba jamás. A lo largo de toda su vida activa, los miembros de Heracles reciben instrucción continuada y NUNCA dejan de adquirir nuevos conocimientos. Sin embargo, cuando un recluta finaliza el curso de entrenamiento básico suele creer que ya sabe todo lo que necesita. Grave error; la función del curso básico no es formar agentes operativos al 100%, simplemente prepararlos para que no pongan en peligro a los veteranos en sus primeras misiones.

Te lo diré claramente. No hace falta que la memorices ni que la lleves siempre contigo, pero léela. Cuando te encuentres rodeado de enemigos, sin posibilidad de recibir apoyo y con un arma en las manos, descubrirás que es lo que se necesita para trabajar en nuestra organización. Si eres capaz de relajarte unos segundos, poner tu mente en blanco y emplear tus capacidades como mutante mientras las balas silban a tu alrededor, tu entrenamiento habrá sido efectivo. Si en una situación así sólo sabes reaccionar abriendo fuego, algo habrá fallado: para eso podríamos haber alquilado a un mercenario.

En Heracles la vida es dura; muy dura. Una gran parte de tu trabajo tendrá mucho que ver con el uso en combate de armas de fuego, y el empleo "ofensivo" de tus poderes. Si en algún momento llegas a pensar que no estás preparado para un trabajo de tan alto riesgo, no olvides que las puertas de Prometheus y la Fundación están abiertas para ti. En cualquier caso, quiero que sepas que todos confiamos plenamente en tus capacidades. Buena suerte y buena caza.

WERNER KAUFMANN

SOBRE AMIGOS Y ENEMIGOS

Una de las cosas que más llama la atención a los nuevos agentes de Heracles son sus compañeros. Tan pronto como termine su entrenamiento y reciba un destino, empezará a trabajar junto a personas que sólo tienen en común la posesión de algún poder M y la pertenencia a la organización.

¿Cómo es el agente medio? La respuesta es muy simple: no existe algo como un agente medio. Son tantas las virtudes, habilidades y capacidades que requeriría un agente teóricamente perfecto, que es prácticamente imposible encontrarlas en una sola persona. En Heracles tienen cabida desde los comandos perfectamente entrenados en el uso de la fuerza como las amas de casa aparentemente inofensivas.

A menudo nuestros agentes se quejan de sus compañeros y solicitan el traslado a otra unidad. “¿Por que tengo que arriesgar mi vida participando en acciones peligrosas junto con personas que no han visto un arma en su vida?” “¿Porqué me obligan a trabajar con psicópatas armados hasta los dientes?” “¿Cómo es posible que un doctor en física nuclear como yo tenga que convivir con iletrados como estos?” Por supuesto, a veces surgen problemas de convivencia tan graves que la unidad es disuelta, pero no es frecuente. Generalmente, a los agentes que se quejan de sus camaradas un poco de paciencia. Si tras otros dos meses continúan los problemas, se les destinará a otra unidad. Son muy pocos los que siguen teniendo problemas al cabo de ese tiempo.

Heracles no es ni una institución científica ni una fuerza de choque. Por supuesto, necesitamos expertos en explosivos, hábiles criminólogos, pero un simple taxista que haya llevado una vida sedentaria desde su niñez puede pasar desapercibido y salvar de un grave peligro a todo su equipo. Por eso, en nuestras unidades, tratamos de mezclar personal de todo tipo. El resultado será un equipo heterogé-

neo pero eficaz. Nunca desprecies a tus compañeros. ¿Seguro que ellos no pueden hacer nada que tú no sepas?.

En cuanto a las relaciones personales entre sus miembros, un equipo de Heracles no es muy diferente de una unidad militar. Personas muy motivadas y con un entrenamiento especial afrontan situaciones peligrosas; MUY peligrosas. Es inevitable que surjan vínculos muy sólidos entre los agentes. Las amistades serán incondicionales, pero también los odios. Tened mucho cuidado, no hay un objetivo más tentador para un servicio M que un equipo de Heracles dividido por rencillas internas. Actuad en equipo y gran parte de vuestros problemas desaparecerán.

EL ENEMIGO

La vida de los agentes de Heracles sería perfecta si no fuese por los servicios M. Sus miembros tienen menos problemas que vosotros. Prácticamente todos ellos son profesionales con experiencia y perfectamente adiestrados para el combate. Por si esto fuera poco, prácticamente todos ellos tienen algún amigo que vengar, y están convencidos de que los mutantes somos una subraza que debe ser borrada de la faz del planeta. Si no fuese porque tienen órdenes de capturarnos vivos, siempre tirarían a matar.

La mayor parte de los servicios M es muy estricta en este sentido. Un mutante capturado deja de ser posteriormente peligroso y además puede resultar muy útil. Sin embargo, no esperes que eso va a garantizar tu supervivencia. El C.D.F.C., por ejemplo, ha dictado a su personal órdenes de abrir fuego contra todos los M que se muestren hostiles, si la vida de algún miembro de la célula corre peligro a causa de la agresividad del M, su muerte queda justificada. Otros servicios son aún más peligrosos,

QUIA HERACLES DE SUPERVIVENCIA EN ENTORNOS HOSTILES

el simple hecho de que el M lleve un arma de fuego basta para que se conceda permiso para eliminarle.

Este deja a los miembros de Heracles en una difícil situación. Si emplean la violencia (tanto ofensiva como defensiva) el enemigo responderá de forma proporcional, pero si no emplean la violencia, tampoco es seguro que sobrevivan y, en cualquier caso, podrán ser capturados.

Ante una situación de peligro, serás quien tome la decisión de responder al ataque o de rendirte. Si optas por entregarte, por supuesto, serás capturado y trasladado inmediatamente a alguna base. No te vamos a engañar, a partir de ese momento te espera un destino horrible, pero si mantienes la calma y tu entrenamiento ha servido de algo aún quedan esperanzas.

TRAS LA CAPTURA

No lo olvides nunca: durante el cautiverio TU siempre serás importante para el enemigo. Aunque pueden eliminarte en cualquier momento, sólo lo harán como último recurso. Ya no eres peligroso, estás absolutamente aislado de tus compañeros, y muerto no serás de gran utilidad. Básicamente esperan 2 cosas de ti :

-Que les proporciones información sobre Heracles.

-Que trabajes para ellos.

Por supuesto, primero querrán la información... y sólo tienen un medio para conseguirla.

LA TORTURA

Vamos a ser claros: te harán lo que sea para sacarte información. No se detendrán ante nada. Recuerda el seminario sobre resistencia o interrogatorios en el que participaste durante tu entrenamiento. Allí, alguien que logró escapar de un servicio M describió su experiencia personal. Nada de lo que pudo contarte fue falso o exagerado: más bien todo lo contrario.

Por supuesto, sabemos que todas las personas tienen un límite. No te exigimos que seas un héroe o un mártir. Por otra parte, tampoco posees tanta información, nos hemos encargado de que sólo conozcas una mínima parte de Heracles y el enemigo lo sabe. Todo lo que te pedimos es que intentes resistir al menos 24 horas. En ese tiempo, tus

compañeros habrán tenido tiempo suficiente para ponerse a salvo. Ellos saben que tras tu captura sólo disponen, como máximo , de esas 24 horas. Si no logran garantizar su seguridad será porque les parecerá un riesgo aceptable o porque alguna razón se lo impide. En cualquier caso, se trata de factores que escapan a tu control, de modo que si resistes durante el plazo de seguridad y luego hablas nadie va a pensar que eres un traidor.

Por supuesto, cualquier servicio M tiene a su alcance medios altamente sofisticados para conseguir que hables. Sin embargo, ninguno de ellos es lo suficientemente rápido. Ellos ya te tienen, habrá tiempo de sobra más adelante para obligarte a hablar de un montón de cosas, pero durante los primeros días de tu cautiverio sólo estarán interesados en información que pueda ser útil a muy corto plazo. Las primeras preguntas, sin duda alguna serán estas:

- Con quien trabajas.
- Que pretendíais hacer.
- De quien recibes órdenes.
- Que poderes poseen tus compañeros.
- Que otras personas conoces en esa región que trabajen para Kaufmann.

Por supuesto, van a obligarte a que les respondas por la fuerza. Estarás desarmado, puede que te droguen, y puedes estar seguro de que tus poderes M no te servirán de mucho. No dejarán que te concentres, no te permitirán descansar el suficiente tiempo y la mayor parte del tiempo estarán fuera de tu vista.

Por si esto fuera poco, no podemos olvidar que ellos pueden poseer lectores mentales. Si intentan leer tus pensamientos de esa manera, necesitarás, además, una extraordinaria resistencia psicológica. No bastará con que no hables, es necesario que no pienses en NADA que sea comprometedor. Ningún lector mental es tan poderoso como para escarbar en tu cerebro durante varias horas consecutivas, pero unos pocos segundos pueden bastar para poner en peligro a tus amigos. Tan pronto como sospeches que alguien intenta una lectura mental contra ti, centra toda tu voluntad en repetir mentalmente alguna frase sin demasiado sentido. Concéntrate. Relájate como si fueses emplear tu poder M y sé fuerte. Con un poco de suerte, lograrás superarlo. No olvides que un lector mental no puede acceder a todo lo que tienes en la cabeza, sólo puede conocer lo que piensas en el mismo instante en que intente su lectura.

Si no emplean contra ti un lector mental (son los M más codiciados y es muy probable que todos los que tengan disponibles estén ya ocupados), bastará con que te centres en tus interrogadores. Ellos saben perfectamente que tú intentarás aguantar durante al menos 24 horas. Empezarán siempre tratando de sorprenderte, te harán preguntas sin sentido para intentar desorientarte y cazarte con la guardia baja, y, tratarán de desgastarte a base de luces intensas, sonidos desagradables y amenazas. El procedimiento suele ser el siguiente:

Tan pronto como seas capturado, 3 personas te harán un bombardeo de preguntas. Casi siempre emplean el viejo método, uno de ellos será brutal, te gritará y te dará algún golpe de vez en cuando. Otro se mostrará amistoso, te ofrecerá tabaco, te hablará en tono amable e incluso te defenderá de las iras de su compañero. El tercero se quedará callado, en un discreto segundo plano y escondido entre las sombras. Tras unos 45 minutos, se irán y dejarán paso a los torturadores. Unicamente de su sadismo dependerá lo que te hagan. Pueden golpearte, emplear electrodos, hacerte quemaduras y cosas bastante peores. No te harán ninguna pregunta. Simplemente están ahí para producirte DOLOR. Aunque les hables no te harán caso, pues saben que una persona es capaz de decir cualquier cosa ante sus métodos. Se irán tan de improviso como llegaron, tras unos 30 minutos, generalmente. Luego volverán otros 3

hombres diferentes que empezarán desde el principio. Las preguntas serán las mismas, y reaccionarán exactamente igual ante tus respuestas, después, volverá la tortura.

Lo que ellos pretenden es que, a base de repetir las mismas respuestas y ante la perspectiva de el castigo físico, termines por ablandarte o bajar la guardia. El proceso continuará durante, al menos, las primeras 10 horas. Después, el tiempo empezará a apremiarles, por lo que los interrogatorios serán más cortos y los períodos de tortura directa se irán haciendo más largos. Cuando te acerques a las 20 horas, los interrogadores estarán presentes mientras te torturen. No queremos ocultarte nada: la mayor parte de los M asesinados durante el cautiverio en un servicio M mueren entre las 23 y 26 horas de su captura. Si sobrevives a ese lapso crítico, empezarán a tomarse las cosas con más calma.

Es posible que tu misión fuese tan importante como para que se te implantase una pequeña cápsula de cianuro en una pieza dental falsa. La decisión a emplearla es enteramente tuya. En cualquier caso, no olvides ni por un instante que Heracles sabe que has sido capturado. Piensa que si aguantas el suficiente tiempo, tarde o temprano iremos a buscarte. Heracles nunca abandona a su gente, y, una vez liberado, tendrás tiempo de sobra para vengarte de tus captores.

LA TORTURA EN EL JUEGO

Cuando un personaje intente torturar a alguien para obtener información, seguirá el siguiente procedimiento.

- Cada 2 horas, el torturador decidirá qué tipo de tortura aplicará en las siguientes 2 horas. La tortura se divide en 4 grados, en función del número de puntos de vida que perderá la víctima si no habla. La tortura de primer grado, provocaría la pérdida de 1 punto de vida, la de segundo grado de 2, la de tercero de 3 y la de cuarto de 4.

-A continuación la víctima hará una tirada de voluntad. La dificultad será normal para la tortura de primer grado, y subirá un nivel por cada grado de tortura. (Por ejemplo, para resistir la tortura de cuarto grado, deberá superarse una tirada de voluntad a nivel de dificultad imposible)

-Si la víctima supera la tirada de voluntad, podrá elegir no hablar (aunque puede decidir hablar para evitar su muerte), pero si no responde las preguntas de sus interrogadores perderá un P.V. por cada grado de tortura que se le haya aplicado. Deberá superar tiradas de inconsciencia/aturdimiento cuando pierda P.V.s a causa del castigo de sus torturadores, igual que si tratase de heridas de bala.

-Si la víctima falla la tirada de voluntad, hablará. Será el D.J. quien decida la cantidad de información que proporcionará a sus captores.

SOBRE LAS ARMAS

Durante tu entrenamiento, los instructores te habrán enseñado las técnicas básicas necesarias para manejar en combate numerosos tipos de armas. En el mismo momento en que has recibido este manual, se te ha entregado un arma corta y munición, y si en el futuro necesitas más potencia de fuego, los equipos Charlie te podrán proporcionar desde ametralladoras hasta cartuchos de caza.

Por tanto, la cuestión no es “¿podré acceder a un arma?”, si no “¿debo llevar un arma conmigo?”. Heracles sabe perfectamente que nuestros enemigos no se van a detener ante nada, y si necesitas emplear la violencia podrás hacerlo (siempre dentro de ciertos límites, por supuesto), pero eso no significa que seamos una organización militar. Nuestros agentes no son simples asesinos entrenados para matar. Ese no es nuestro estilo, nosotros estamos preparados para responder a la agresión, pero ser un buen agente no implica necesariamente ser un buen tirador.

En general, la simple posesión de un arma resulta peligrosa. Todo nuestro personal posee una licencia (auténtica o falsificada) que le permite poseer cierto número de armas de fuego, pero a menos que se trate de un agente que compagine sus actividades en Heracles con el trabajo dentro de algún ejército o cuerpo de policía, el arma seguirá siendo fuente de problemas, por ejemplo, cada vez que cruces una aduana.

Por otra parte, tener un arma invita a utilizarla. Si, sabemos que los instructores te han enseñado a convivir con tu pistola, pero si sabes que, en una situación difícil, podrás utilizarla, tendrás la tentación de desenfundarla. Aunque no seas un tipo duro ni un matón barriobajero, mostrar un 45 A.C.P. es tan efectivo, que la mayoría de nuestros agentes acaban haciéndolo en situaciones en las que no era imprescindible. Interrogando a alguien, en cualquier disputa, haciéndote el duro, o consiguiendo dinero, un revólver o un subfusil pueden ser útiles. No te vamos a engañar. Si empleas un arma de forma inadecuada, Heracles puede abrir una investigación interna tras la que podrías resultar sancionado. Cada vez que

emplees una bala, deberás justificar su uso de alguna manera. El hecho de que pongamos a tu disposición un arma de fuego, no significa que tengas “licencia para matar”.

Durante los primeros años de vida de Heracles, la posesión y el uso de armas de fuego se dejaba a elección de los propios agentes. El resultado fue francamente negativo. Sufrimos muchas bajas que sencillamente no deberían haberse producido. Es lógico que un M prefiera luchar hasta la muerte antes que verse prisionero, pero hay ocasiones en que esta no es la actividad más inteligente. En 1983, iniciamos un programa experimental en el que entrenamos a nuestro personal para resistir breves períodos de captura y utilizar su poder mutante (cualquiera de ellos) antes de desenfundar su arma (cualquiera de ellas). El resultado fue tan alentador, que el entrenamiento que tú has recibido es prácticamente idéntico al de aquel programa experimental. Recuérdalo. Utiliza tu arma como último recurso, y aprovecha tu bioenergía. Ser mutante tiene sus ventajas).

NOTAS SOBRE LA LEGISLACION ESPAÑOLA RESPECTO A LA POSESION Y USO DE ARMAS

A continuación, encontrarás información sobre las leyes que rigen la posesión y el uso de armas en el estado español. La tendencia ilícita de armas es un delito bastante grave, por lo que deberás conocer bien a lo que puedes llegar a exponerte.

En los países europeos, la legislación tiende a ser muy restrictiva a la hora de permitir la posesión de un arma de fuego. En general, sólo se conceden a personas que las necesiten por su profesión (vigilantes, militares, policías...), por una causa plenamente justificada (haber recibido amenazas de secuestro, por ejemplo) o con fines deportivos.

En España, la ley contempla las siguientes categorías de armas:

1 Armas de guerra: Todas las armas de uso militar y aquellas que no siéndolo, sean de calibres

considerados como militares. En esta categoría entrarían desde granadas o cañones hasta todos los subfusiles y fusiles de asalto.

2 Armas cortas: Todos los revólveres y pistolas.

3 Armas de guardería: Todas las que se rijan por una licencia de tipo S (se explicará más adelante)

4 Armas de ánima rayada: Los rifles y fusiles que no sean armas de guerra.

5 Armas de ánima lisa: (escopetas)

6 Armas blancas

7 Armas de sistema Flobert con calibre no inferior a 6 mm. (Nota de los diseñadores: En Mutantes en la Sombra, juego básico no aparece ningún arma que emplee este sistema. De hecho, se trata de armas bastante raras)

8 Herramientas industriales: Todas aquellas que lancen proyectiles a gran velocidad (por ejemplo, remachadoras, grapadoras industriales...). En algunos casos, se requiere una licencia administrativa para su posesión.

9 Sistemas especiales: Mecanismos que lanzan objetos a gran distancia. Por ejemplo, los aparatos especiales que se utilizan en rescate y salvamento marítimo, lanzadores de arpones pesados, lanzabengalas, lanzadores de garfios etc.

10 Otros: Requieren una licencia administrativa, por ejemplo, los arcos y ballestas, las armas de aire comprimido...

Armas prohibidas

Existen ciertos tipos de armas cuya mera posesión constituye un delito, no existiendo licencia alguna para ellas. He aquí algunos ejemplos :

- Todas las armas de fuego ocultas en algún sistema que impida ver que lo son, por ejemplo, un bolígrafo pistola, un bastón pistola...

- Todas las armas blancas de doble filo.

- Cualquier arma de fuego en la que se haya modificado substancialmente el diseño original de fábrica, por ejemplo, las escopetas recortadas.

- Las pistolas ametralladoras.

Licencias de armas

Todo individuo que quiera poseer o utilizar un arma de fuego de forma legal, deberá poseer una licencia. Por otra parte, cada arma debe llevar su guía correspondiente. La guía es un documento (algo así como el D.N.I. de un arma) en el que se indica quien es su propietario y las especificaciones técnicas del modelo. Existen los siguientes tipos de licencias:

-Licencia tipo E: Se concede a los miembros de cuerpos y fuerzas de seguridad (policía nacional

o municipal, policías autónomas, guardia civil...) y a los militares. Autorizan a portar el arma que sea asignada durante el servicio, y a poseer las siguientes: 1 arma corta, 1 arma de guerra, 5 armas de ánima lisa y 3 armas de ánima rayada

Esas armas se podrán portar en cualquier momento y lugar, dentro de ciertos límites (no, no se puede llevar un fusil de asalto en la mano por el medio de la calle sin causa MUY justificada)

-Licencia tipo S: Armas de guardería. Permite portar una escopeta y un revólver del calibre 38 y cañón de 4 pulgadas. Esta licencia se otorga a los vigilantes jurados, pero el arma será propiedad de la empresa para la que trabajen. Podrán portar el arma en cuestión en su lugar de trabajo, y en el trayecto desde el lugar de trabajo al armero de la empresa, donde deberán dejarlas al terminar su jornada laboral.

-Licencia tipo B: Licencia que permite poseer un arma corta para autodefensa. Las licencias de tipo B son concedidas por el director general de la Guardia civil, a personas que aduzcan motivos PLENAMENTE justificados (estar amenazado de muerte, tener que transportar a menudo objetos valiosos sin protección, etc.)

-Licencia tipo T: Para tiro olímpico. Se divide en 4 categorías, que dependen del nivel alcanzado en este deporte por el solicitante. Al subir de categoría, se autoriza al poseedor de la licencia la posesión de más armas. Sólo se podrá portar el arma en la propia galería de tiro, o en el camino hasta la galería, durante el cual el arma tendrá que ir desmontada o descargada.

-Licencia de caza: Antes de solicitarla, se deberá poseer una licencia de caza. Según la categoría de la licencia, variará el tipo de arma. Básicamente, permite la posesión de armas de ánima lisa y 3 rayadas. Esta licencia no incluye, en ningún caso, la posesión de armas cortas.

-Licencia administrativa: Un permiso especial que conceden los ayuntamientos. Permite la posesión de arcos, ballestas, o armas de aire comprimido, así como de algunas herramientas industriales.

Tenencia ilícita de armas

El propietario de un arma prohibida, quien no cumpla las condiciones que indica su licencia, o quien posea un arma sin la correspondiente licencia cometerá un delito de tenencia ilícita de armas. Por supuesto, si posee 2 armas de forma ilegal, incurrirá en dos delitos diferentes. La condena por este motivo oscila entre 6 meses y 6 años, pero se pueden dar agravantes por otros delitos, que se sumarían a la pena impuesta.

LA JERGA DE HERACLES

Los miembros de Heracles, como cualquier colectivo, manejan habitualmente una jerga difícil de comprender para las personas ajenas a la organización. Algunos de sus términos fueron originalmente nombres clave, impuestos por motivos de seguridad. Otros, empezaron a utilizarse de forma coloquial y con el tiempo su uso se ha hecho generalizado.

Los nuevos agentes, suelen sentirse desorientados ante tantas palabras que no entienden. A continuación, podrás encontrar un breve vocabulario que, sin duda, te será de gran utilidad:

Margarita: Un mutante que aún no ha sido detectado por un servicio M.

Clavel: Un mutante capturado por un servicio M.

Clavel Marchito: Un mutante que trabaja voluntariamente para un servicio M (por ejemplo, un ojeador).

Alfombra: Un equipo de agentes de cualquier servicio M.

Baile de disfraces: Una operación organizada por un servicio M para capturar a un mutante.

La casita del chocolate: El C.D.F.C.

Furgoneta: Un equipo de Heracles.

Furgoneta mal aparcada: Un equipo de Heracles aislado en un entorno hostil.

Jardín: Un equipo de Heracles formado por novatos.

Segadora: Un equipo de Heracles formada por veteranos y con un buen historial a sus espaldas.

Peter Pan: Un agente novato de Heracles.

Campanilla: Un agente de Heracles infiltrado en un servicio M.

Blancanieves: Alguien que trabaja para la Fundación Kaufmann.

Semáforo: Cualquier persona que esté a punto de descubrir el fenómeno mutante (por ejemplo, un periodista que ha llegado demasiado lejos en sus investigaciones).

Semáforo en verde: Alguien que está a punto de descubrir el fenómeno mutante, pero carece de la suficiente información o es de confianza.

Semáforo en ámbar: Alguien que esté a punto de conocer el fenómeno mutante y podría ser peligroso, por lo que deberá ser discretamente vigilado, por ejemplo, un jugador cualquiera de Mutantes en la Sombra.

Semáforo en rojo: Alguien que conoce el fenómeno mutante y ES peligroso. deberá ser vigilado en todo momento, y cabe la posibilidad de que se emprenda alguna acción contra él por motivos de seguridad, por ejemplo, cualquier D.J. de Mutantes en la sombra.

Circo, el: Toda la obra de Kaufmann.

Grifo: Un agente de quien se sospecha puede pasar información al enemigo.

Verbena: Una misión potencialmente peligrosa.

Cantante: Cualquier agente de Heracles especialmente violento.

Concierto: Una reunión de un equipo de agentes con sus superiores en la que reciben órdenes para una misión.

Teloneros: Un equipo de Heracles al que se encarga una misión cuyo único fin es despistar a un servicio M.

Zapato: El arma de un agente de Heracles.

Descalzo: Un agente de Heracles que no tiene un arma y la necesita.

¿Tú que es lo que tocas?: Forma coloquial de preguntar a alguien cual es su poder M.

VENENOS

Vivimos en una sociedad en la que el uso de venenos no es habitual. Las armas de fuego, con su potencia destructiva, han relegado a los venenos a un uso mucho menos frecuente de lo que fue en épocas pasadas. Hace unos pocos años, uno de nuestros instructores propuso integrar un curso básico sobre venenos en el entrenamiento de nuestros agentes. Las ventajas de todos estos productos tóxicos son evidentes. Por lo general su posesión no es ilegal, y en cualquier caso pueden pasar por elementos químicos inofensivos. Aunque es necesario conseguir un contacto muy directo con la víctima para poder emplearlos, su efectividad es excelente. Cualquier posible objetivo puede llevar un chaleco antibalas, pero pocos serán las que analicen sus alimentos. A continuación podrás encontrar una lista de algunos venenos útiles. Muchos de ellos son compuestos vegetales que cualquier agente podrá preparar si fuera necesario:

Para encontrar e identificar una de estas plantas en su hábitat natural, se deberá superar una tirada de biología (dificultad normal).

Strychnos toxifera: Se trata de una planta trepadora que puede encontrarse en ambientes tropicales. Machacando la corteza se obtiene un compuesto muy parecido al curare, que actúa por contacto con la sangre de la víctima, preferentemente a través de heridas. Si se impregna con esta sustancia un arma blanca, flecha o similar, la víctima perderá un punto de vida cada 5 minutos, hasta morir por parálisis respiratoria. Si el veneno se ingiere por vía oral, una dosis de 1 centímetro cúbico hará perder un punto de vida cada 15 minutos. Los principios tóxicos de la *strychnos toxifera* son la estricnina y la brucina.

Thevetia peruviana: Pequeño árbol que puede encontrarse en la mayor parte de la Polinesia. La ingestión de cualquiera de sus partes resulta fatal. El preparado más efectivo se obtiene con el zumo de sus frutos. Un centímetro cúbico provoca la pérdida de un punto de vida cada 20 minutos. Sus síntomas inmediatos son fiebre, lentitud en el pulso y vómitos continuados.

Ricinus communis: De sus semillas se obtiene el aceite de ricino. Su ingestión es totalmente inofensiva, pero si llega al torrente sanguíneo a través de una herida o quemadura puede resultar fatal, provocando en la víctima la pérdida de un punto de vida cada 12 horas, en un proceso que va de la pérdida de apetito al delirio, seguido del colapso y la muerte. Puede encontrarse en Polinesia

y América del Sur.

Nerium Indicum: Arbusto relativamente común en la India y el Sudeste Asiático. El jugo que se puede obtener de sus hojas, frutos, flores, raíces o corteza es tremendamente tóxico, provocando la pérdida de un punto de vida cada 3 minutos.

Abrus Precatorius: Arbusto trepador que puede encontrarse en la India, y las zonas tropicales de Asia y Oceanía. Produce unas pequeñas semillas de unos 0,05 gramos de color rojo y brillante, que eran empleadas antiguamente por los orfebres hindúes como medida de peso. La forma de empleo más efectiva consiste en moler varias de estas semillas, y preparar una pasta añadiendo agua fría. A continuación, se forman pequeñas barritas puntiagudas, de unos 3 milímetros de longitud. Si luego se clava una de esas barritas bajo la piel de una persona, ésta perderá 1 punto de vida cada 10 minutos.

Gloriosa Superba: Lirio trepador que puede encontrarse en ambientes tropicales y ecuatoriales, en alguna de sus numerosas variedades. Sus raíces, tallos y hojas contienen principios tremendamente tóxicos como la superbina, colquicina o cholina. Tres gramos de cualquier parte de esta planta machacada e ingeridos por vía oral provocan la pérdida de un punto de vida por minuto.

Hura Crepitans: Cualquier parte del árbol contiene un principio tóxico muy similar al del ricino. Un centímetro cúbico del jugo obtenido machacando ramas, flores, hojas o raíces provocará la pérdida de un punto de vida cada 6 horas si llega a la circulación sanguínea a través de una herida, siendo inofensivo si se ingiere. Se puede encontrar por toda América Central y del Sur.

Melia Azedarach: Pequeño arbusto que puede encontrarse en América del Sur y Central así como en las islas del Pacífico central. La ingestión de uno de sus frutos ataca a todo el sistema nervioso central provocando la pérdida de 1 punto de vida cada media hora.

Cianuro: Uno de los venenos más comunes. La ingestión de un miligramo provoca la inconsciencia en 15 segundos, y la pérdida de un punto de vida cada 30 segundos. Se puede utilizar como antídoto nitrato amílico, con una inyección de medio centímetro cúbico (recuperándose un punto de vida cada 6 horas). El síntoma más claro de una intoxicación por cianuro es que la piel de la víctima adquiere una tonalidad fuertemente rosada.

CORRUPCION

Nunca olvides esto: todas las personas tienen un punto flaco. Rara vez tendrás a tu disposición el tiempo y los medios apropiados para descubrir las mayores debilidades de tus enemigos, pero siempre se puede intentar aprovechar la más común: la avaricia.

Sobornar a un miembro de un servicio M es prácticamente imposible. A lo largo de la historia de Heracles apenas se ha registrado una docena de casos. Sin embargo, cuando un funcionario, policía, militar o empleado se interponga en tu camino, unos cuantos billetes pueden ser tu mejor salvoconducto. A la hora de intentar un soborno, siempre tendrás que ser prudente. Mientras que en algunos países del Tercer Mundo se trata de algo habitual, un agente de aduanas europeo no arriesgará su empleo alegremente.

A menos que se trate de una situación desesperada, nunca ofrezcas el dinero directamente. Si, por ejemplo, un soldado del ejército de alguna "república bananera" te pide la documentación cuando te encuentras en una situación comprometida, puedes entregarle unos cuantos billetes dentro del pasaporte. Cuando los vea, si está dispuesto a aceptar el soborno, tomará el dinero sin que le digas nada. Si se trata de un hombre honesto, tú no quedarás en evidencia: cualquiera puede olvidar un poco de dinero en la funda del pasaporte ¿no?

Funcionarios en el Tercer Mundo

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

Cuando se intente sobornar a uno de estos personajes para que haga la vista gorda en un trámite burocrático, un control de rutina o en una situación que no levante sospechas, será necesario, como mínimo, una cantidad de dinero igual a su sueldo de un día multiplicado por su nivel de voluntad. A continuación, el funcionario hará una tirada de voluntad (muy difícil), y SI LA FALLA, aceptará el soborno. Si no lo acepta, puede detener a los P.J. por intento de soborno. Sin embargo, si se le ofrece una cantidad que, al menos triplique la original, deberá repetir la tirada de voluntad. Por supuesto, los sobornos se deberán hacer sin testigos... o cada uno de ellos deberá ser sobornado a su vez para que no hable.

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

Gran parte de los países del Tercer Mundo están regidos por gobiernos dictatoriales. En ese caso, un soborno para que una actividad que vaya contra la línea política del gobierno sea ignorada, sólo será efectivo con funcionarios de voluntad inferior a 5 y su coste se multiplicará por 4.

Funcionarios en países desarrollados

Las sociedades más prósperas (como la europea), recompensan mejor a los funcionarios en el aspecto económico. Sin embargo, la avaricia forma parte de la naturaleza humana.

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

NOTA DE LOS DISEÑADORES: Mutantes en la Sombra no pretende ser nada más que un simple juego. No sugerimos en ningún momento que TODOS los funcionarios sean seres corruptos, y desde luego no invitamos a nuestros lectores a que intenten sobornar a alguien en la vida real... a menos que forme parte de Ludotecnia....

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



GRANADAS

A pesar de que no suelen formar parte del equipo habitual de un agente de Heracles, las granadas pueden ser especialmente efectivas en aquellas situaciones en que se necesite una enorme potencia de fuego. Por supuesto, las granadas sólo podrán utilizarse en lugares muy concretos. Su molesta tendencia a llenar de metralla grandes superficies de forma indiscriminada limita seriamente su uso en ambientes urbanos, pero las hacen muy adecuadas para limpiar habitaciones, por ejemplo.

El cine y la televisión han difundido una imagen muy distorsionada de la forma de manejo de las granadas. Por supuesto, los agentes de Heracles también ven la televisión, y nos hemos encontrado con algunos problemas y, porque no decirlo, con algunos accidentes más o menos graves. Cualquiera que tenga una granada en la mano pronto se dará cuenta de que la idea de quitar la anilla con la boca es simplemente absurda, pero a la hora de lanzarlas, suele darse una tendencia inconsciente a arrojarlas con un elegante giro de brazo de 360°. El resultado es, muy a menudo, que la granada caiga apenas a dos pasos del lanzador. Casi nadie que pruebe esta técnica tan Hollywoodiense la repite después, pero si usó una granada real, puede no tener otra oportunidad para corregir el error. Como norma general, y si nunca has empleado una granada, lo mejor es que la lances como si se tratase de una piedra, no como si fueras un jugador de baseball. Si además se trata de una granada defensiva y te encuentras en campo abierto, te sugerimos que, por si acaso, te tires inmediatamente al suelo.

GRANADAS EN COMBATE

Un personaje que quiera lanzar una granada deberá anunciarlo durante la fase de declaración como si se tratase de un arma arrojadiza cualquiera. Podrá lanzarla como máximo, a una distancia igual a su fuerza en metros multiplicada por 3. El modificador de iniciativa de las granadas es de -4.

Las granadas estallan al principio del asalto inmediatamente posterior a aquel en que se lanzan, justo antes de la fase de preparación.

Ejemplo: Julián Cuerva lanza una granada por la ventana de la casa del abominable Ismael Jackson. Al principio del siguiente asalto, antes de la fase de preparación, la granada estalla. ¿Habrà sobrevivido Jackson?.

DAÑOS DE LAS GRANADAS

Dos son los tipos más comunes de granada; las ofensivas y las defensivas.

Las defensivas, como su propio nombre indica, están diseñadas para defender posiciones, y por tanto, la mejor forma de lanzarlas es desde un punto en el que se esté a cubierto (desde una trinchera al exterior, desde detrás de una pared razonablemente sólida, etc.). También conocidas como granadas de fragmentación, saturan de metralla un área, por lo que el lanzador también sufrirá las consecuencias de la explosión si se encuentra en campo abierto.

Los personajes que se encuentren a dos metros o menos del punto de explosión de una granada defensiva, sufrirán un impacto de 50 puntos de potencia. A partir de esa distancia, se perderán 3 puntos de potencia de impacto por cada metro de distancia del punto de explosión. Los personajes que se encuentren a 5 metros o más pero en posición de "cuerpo a tierra", dividirán la potencia del impacto entre 2.

Las granadas ofensivas, están preparadas para que el lanzador pueda emplearlas en campo abierto con relativa seguridad. En lugar de proyectar metralla, su letalidad viene dada por la potencia de su carga explosiva, por lo que su radio de acción es mucho menor.

Una granada ofensiva provoca un impacto de potencia 45 a los personajes que se encuentren a menos de 2 metros del punto de explosión. A partir de esa distancia, la potencia de impacto baja 6 puntos por cada metro.

NUEVA TABLA EXPERIENCIA 1

Cuando estaba a punto de terminar la producción de **Mutantes en la Sombra**, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro, **Ludotecnia** fué víctima de un sabotaje. El C.D.F.C., en un intento desesperado, introdujo en la maqueta del libro una tabla errónea, la Tabla Experiencia 1. Afortunadamente, el agente infiltrado ha sido eliminado (con la inestimable ayuda de Heracles), y el propio Kaufmann nos ha enviado la tabla definitiva, que reproducimos a continuación.

TABLA DE EXPERIENCIA 1	
Modulo finalizado con éxito	+5/+8
Modulo finalizado con un fracaso	- 2/+0
Nadie ha descubierto que eres un M	+2
Una persona digna de confianza ha descubierto que eres un M	- 1/+0
Una persona desconocida ha descubierto que eres un M	- 2/- 1
Una persona peligrosa ha descubierto que eres un M	- 5/- 3
Has elaborado un buen plan, pero no ha funcionado	+1/+3
Has elaborado un buen plan y ha funcionado	+2/+4
Has estropeado un buen plan	- 2/+0
Por salvar a un compañero	+1/+2
Por salvar a un P.N.J.	+1/+3
Según lo bien que haya jugado	+0/+3

QUIA HERACLES DE SUPERVIVENCIA EN ENTORNOS HOSTILES

APENDICE 1 A LA TABLA DE VEHICULOS

COCHES					
Vehículos	Estructura	P.Ve. Máximos	Aceleración	Maniobrabilidad	Precio
Aleko 1.6 SL	11	16	4	-2	960.000
Alfa Romeo 75 1.6 IE Trofeo	11	18	5	0	1.892.000
Alfa Spider 2.0	11	19	5	0	3.378.000
Audi 80 TD Special	11	17	3	-2	2.659.000
Audi Coupé 2.0 20V Front	12	22	6	1	4.441.000
Bentley Turbo R	24	22	7	2	25.000.000
Bmw 316 I 2P	11	18	4	-1	2.280.000
Bmw 320 I 2P	11	20	5	0	3.000.000
Bmw 524 TD	15	19	4	-1	4.400.000
Citroen ZX Volcane 1.9	11	21	6	1	2.146.000
Citroen XM 2.0 I Luxe	13	21	4	-1	3.210.000
Fiat Croma 2.0 Turbo IE	13	22	6	1	3.760.000
Ford Scorpio GL 2.5 TD 4P	14	17	4	-2	3.240.000
Honda Civic 1.6 I 16V	10	20	6	1	2.628.000
Honda Prelude 2.0 I 4WS					
Aut.	12	21	6	1	4.128.000
Innocenti Turbo de Tomaso	7	16	5	0	1.500.000
Jaguar XJ6 4.0	18	22	6	1	7.700.000
Lancia Thema 8.32	14	24	7	2	7.925.000
Maserati 228 Coupé	12	24	8	2	9.720.000
Mazda 323 Coupé F 5p AA	11	21	6	1	3.150.000
Mercedes 300 D Turbo	15	20	5	0	6.230.000
Mitsubishi Galant 2.0 GTI					
16V 4p	12	21	6	1	3.235.000
Morgan Plus 81	9	20	7	2	7.415.000
Renault R-25 TXI	13	21	5	0	3.860.000
Rover 827 Sterling AA ABS	14	22	6	1	4.935.000
Saab 900 I 16V Turbo S	13	21	5	0	4.333.000
Seat Toledo 1.8 I GT 16V	11	21	6	1	2.945.000
Suzuki Swift GTI	8	18	6	1	1.825.000
Wolkswagen Polo Coupé					
G40	8	20	6	1	1.685.000
MOTOS					
Bimota YB 4 E I	2	26	13	1	3.465.000
Bmw R-80 GS	2	17	10	0	1.121.000
Cagiva T-4 E 350	1	15	9	-2	640.000
Derbi GPR 75	1	11	7	-4	349.900
Gilera RC 600	1	16	10	0	868.900
Giliera SP 01	1	17	9	-2	500.000
Honda CRM 125	1	14	9	-2	500.000
Honda NSR 75 II R	1	11	8	-3	330.000
Honda NSR 125 R	1	16	10	0	560.000
Honda NTV Revere 650	2	19	10	0	980.000
Honda VFR 750 RC 30	2	25	12	0	2.250.000
Kawasaki ZZR 1100	2	29	14	2	1.600.000
Morini 350 Dart	1	16	8	-3	720.000
Rieju RST	1	11	7	-4	366.900
Suzuki GN	1	12	7	-4	482.000
Suzuki GSX-R 750	2	25	13	1	1.500.000
Yamaha XT 350	1	14	9	-2	615.000
Yamaha TZR 80	1	11	7	-4	345.000
Yamaha TZR 125	1	15	8	-3	450.000
Yamaha XJ 600	2	21	11	0	880.000
Yamaha FJ 1200	2	25	13	1	1.415.000

URGENTE-URGENTE-URGENTE

¡BUENAS NOTICAS! El mundo de MUTANTES EN LA SOMBRA no se acaba aquí. LUDOTECNIA te presenta su catálogo de complementos para MUTANTES EN LA SOMBRA, el juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro. Podrás conseguirlos en tu tienda habitual, o haciendo tu pedido directamente por correo a LUDOTECNIA

LT #1030 HIJOS DE CHERNOBYL

En 1986 se produjo el mayor accidente de la historia de la energía nuclear civil. Millares de personas sufrieron contaminación radioactiva, arrastrada por los vientos y la lluvia. Hoy, 6 años después, han aparecido los primeros mutantes, los primeros Hijos de Chernobyl. 5 niños, dotados de un poder desconocido hasta entonces, están siendo perseguidos. Acepta el desafío y recorre el globo en su busca, en esta excitante minicampaña en 5 episodios.

LT #1040 ANUARIO KAUFMANN 1990

¡"La Biblia de los Mutantes" en su última edición! Conoce algunos de los secretos mejor guardados del planeta: ¿Qué tuvo que ver Prometheus con la caída del muro de Berlín? ¿han participado Mutantes en la operación "Escudo del desierto"? ¿En qué estado se encuentra el proyecto SolarFax? ¿Han aparecido nuevas mutaciones?. ¡Todo lo que siempre quisiste saber sobre el fenómeno M y no te atrevías a preguntar por miedo al C.D.F.C.!

LT #1050 MUTANTES EN LA SOMBRA: SISTEMA DE APOYO INFORMATICO

¡La revolución informática llega a los juegos de rol!. Un programa de ordenador (para PC y compatibles) que se encargará del "trabajo sucio" y te permitirá centrarte en el aspecto más creativo de tus partidas.

LT #1060 AUDACIA EN EL DESIERTO

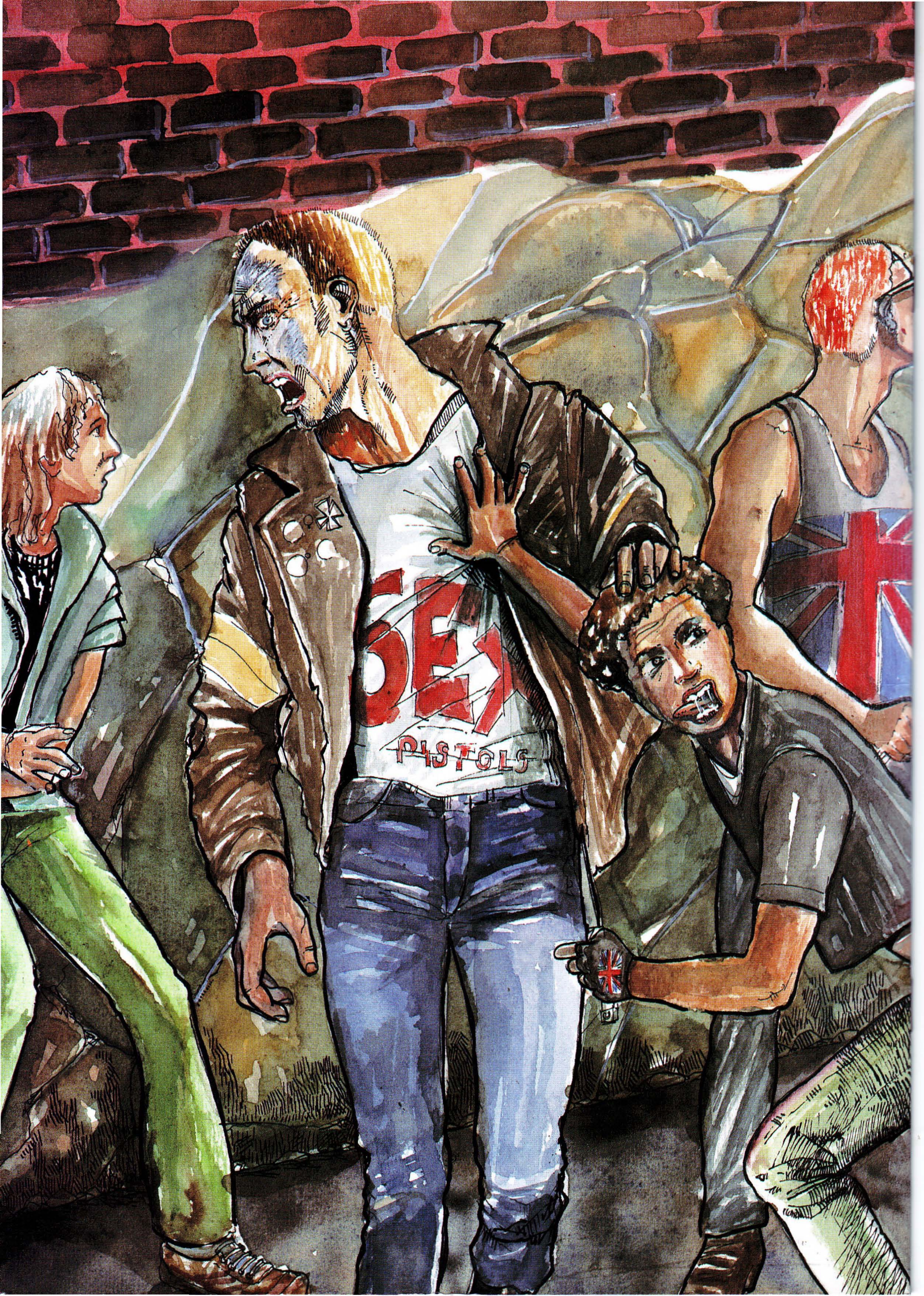
La experiencia definitiva más allá del riesgo y la aventura. 4 módulos que te llevarán hasta el campo de batalla de la Guerra del Golfo en misiones clave tras las líneas iraquíes. ¿Te bastará con tus poderes mutantes cuando te enfrentes a la guardia republicana? ¿Serás capaz de sobrevivir aislado en el Kuwait ocupado? ¿Podrás mantener la calma mientras los B-52 bombardean Bagdad?. Acepta el desafío y participa en la Madre de todas las Aventuras.

LT# 1070 ¿EL HOGAR DE LOS VALIENTES?

Desde su creación, el C.D.F.C. ha sido, sin duda alguna, la peor pesadilla para todos los Mutantes del planeta. En 1992, Heracles desencadena la operación más ambiciosa de su historia: la desarticulación del C.D.F.C. en su propio país.

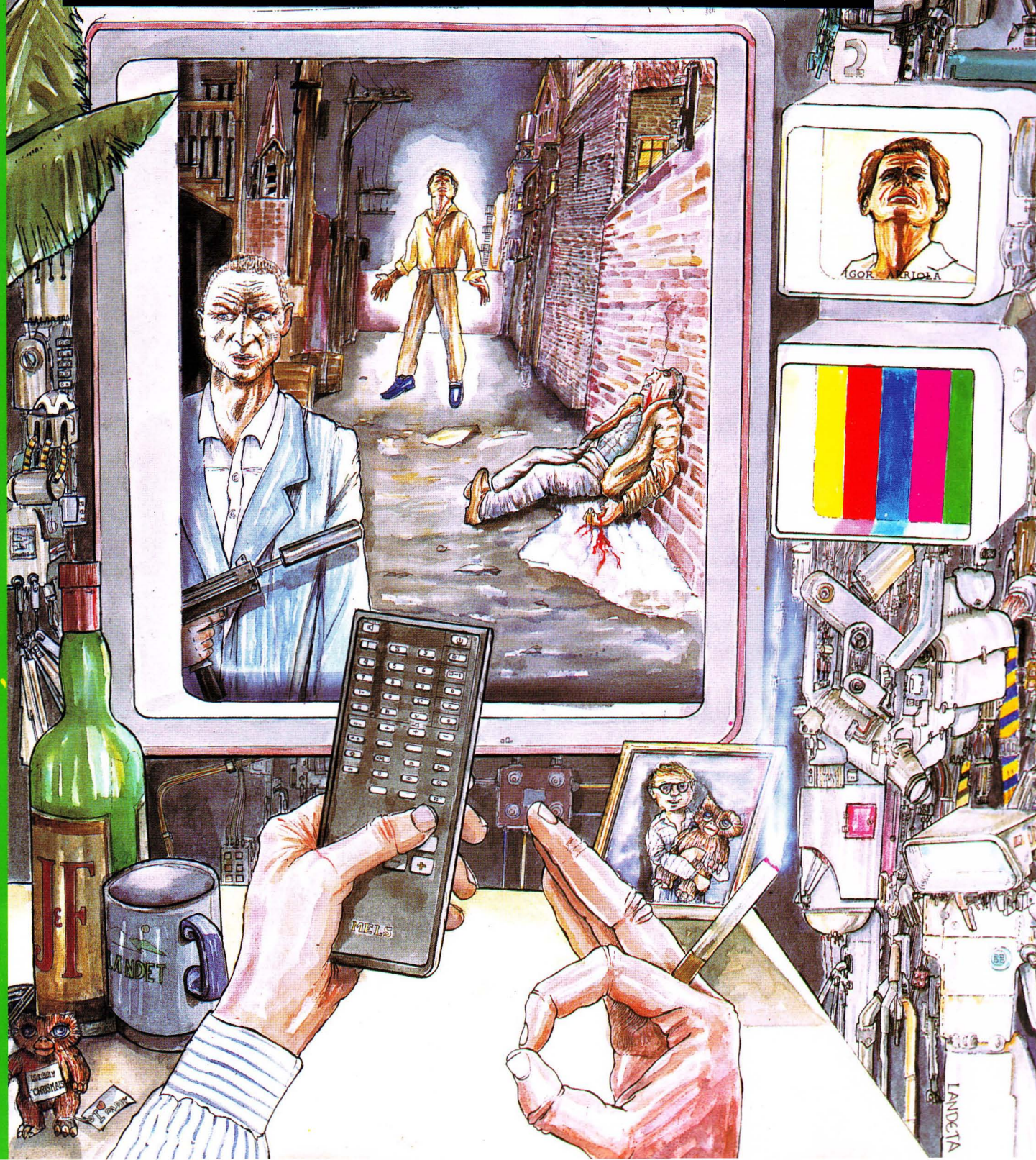


HURTADO AMEZAGA 10, 1º DCHA. OFICINA G 48008-BILBAO.
TFNO. (94) 416 04 58



MUTANTES *en la Sombra*

UN JUEGO DE ROL EN UN MUNDO DEMASIADO PARECIDO AL NUESTRO









MUTANTES

en la Sombra

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

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

* Requieren un metro de distancia como máximo

INIC : Iniciativa

POT: Potencia

Ataques especiales

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

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

Cabezazo: Igual que el codazo.

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

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

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

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

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

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

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

TABLA DE ALCANCES

Bocajarro (menos de 1 metro)-**Fácil**

Distancia Corta-**Normal**

Distancia Media-**Difícil**

Distancia Larga-**Muy difícil**

ARMAS CORTAS

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

SUBFUSILES

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

ESCOPETAS

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

FUSILES

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

Tabla de modificadores por desenfundar

ARMA CORTA

-3	SOBAQUERA
-5	CINTURA CON FUNDA
-8	CINTURA SIN FUNDA
-10	TOBILLO

ESCOPETAS

-15	CRUZADO A LA ESPALDA
-10	AL HOMBRO
-5	EN LAS MANOS

SUBFUSILES

-10	CRUZADO A LA ESPALDA
-7	AL HOMBRO
-2	EN LAS MANOS

No se aplican modificadores positivos ni negativos al disparar por primera vez un arma corta que se lleve ya en la mano.

TABLA DE CARRETERAS

Tipo de carretera	P.Ve.S.
Autopista	30
Autovia	18
Nacional	14
General	13
Comarcal	9
Vecinal	7
Urbana	7
Camino de cabras	4

TABLA DE MANIOBRAS BASICAS

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

TABLA DE ACCIDENTES

	VEHICULO QUE SUFRE EL ACCIDENTE				
ACCIDENTE	Moto	Coche	Todo Terreno	Furgoneta	Camión
Choque contra moto	x 3	x 1	x 1	x 1	x 0
Choque contra coche	x 4	x 3	x 3	x 2	x 1
Choque contra todo terreno	x 4	x 3	x 3	x 2	x 1
Choque contra furgoneta	x 5	x 4	x 4	x 3	x 2
Choque contra camión	x 5	x 5	x 5	x 5	x 3
Choque contra un muro	x 5	x 5	x 5	x 5	x 4
Choque contra una valla	x 4	x 1	x 1	x 1	x 0
Choque contra un árbol	x 4	x 2	x 2	x 2	x 0.5
Salirse de la carretera	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1

TABLA DE TRAFICO

Nivel de tráfico	Motos	Coches	T.Terrenos	Furgonetas	Camión
Sin tráfico	+3	+2	+2	+2	+1
Poco tráfico	+2	+1	+1	+1	0
Tráfico normal	+1	0	0	-1	-1
Tráfico Denso	0	-1	-1	-2	-2
Atasco	-1	----	----	----	----

Tabla de modificadores por distancia y visibilidad

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

x 1/2 si el M toca a su víctima

x 1 si la víctima está a una distancia menor al doble de su nivel de mutación en metros y puede verla

x 2 si la víctima está a una distancia menor al doble de su nivel de mutación en metros pero no puede verla

x 2 si la víctima está a una distancia entre el doble y 5 veces su nivel de mutación en metros y puede verla

x 3 si la víctima está a una distancia entre el doble y 5 veces su nivel de mutación en metros pero no puede verla

x 3 si la víctima está a una distancia entre 5 y 10 veces su nivel de mutación en metros y puede verla

x 4 si la víctima está a una distancia entre 5 y 10 veces su nivel de mutación en metros pero no puede verla.

TABLA DE ACCIONES

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

TABLA DE DAÑOS

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

TABLA DE DETECCION

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

TABLA DE MODIFICADORES AL DISPARO

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

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

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

A- ARMA CORTA B- SUBFUSIL, FUSIL Y ESCOPETA

TABLA DE INCONSCENCIA/ATURDIMIENTO

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

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

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