

MARTE EXTREMO



Escrito por

Enrique J. Vila

Ilustrado por

Javier Charro

Maquetado por

Sergio M. Vergara

Corregido por

Edén Claudio Ruiz

Las reglas y mecánicas de juego incluidas en este libro se declaran open content.

El resto del material, incluyendo las ilustraciones, se declaran product identity.

ISBN: 978-84-943715-6-1

Depósito legal: M-21448-2015

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2015

Copyright © Enrique J. Vila, 2015

Publicado por

Nosolorol S. L.

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

Índice

Introducción	4
Hojas de personaje 1	6
Edición 43 de Marte e)Extreme	14
El show debe continuar	38
Hojas de personaje 2	42
Mapa de Marte	64
Apéndice 1. Habitantes marcianos	66
Apéndice 2. El sistema Hitos	72

INTRODUCCIÓN

A mitad del siglo XXI, en una sociedad dominada por las corporaciones, la vida de los ciudadanos no vale nada. Los medios de comunicación son la máxima expresión de una humanidad enferma que se regocija con el sufrimiento ajeno, y las mayores aberraciones se vuelven cotidianas.

Cada noche, la totalidad de la población, desde los guetos marginales a las comunidades más ricas, se sienta ante el televisor para ver la última moda en concursos mortales: Marte eXtremo, una cacería de horrores mutantes en un entorno salvaje e inhóspito. El negocio y entretenimiento definitivo: apuesta tu vida y consigue el premio gordo.

Marte eXtremo es un *reality show* de máxima audiencia en el que los concursantes se juegan la vida a cambio de fama y dinero, una competición en la que podrán conseguir grandes premios gracias a las puntuaciones que los espectadores den a los desafíos que superen y a los mutantes que cacen. Y es que la realidad en Marte en la segunda mitad del siglo XXI es una fauna y flora mutante de pesadilla creadas por la soberbia del hombre.

Cómo pasó

En la primera mitad del siglo XXI, las expectativas de colonizar Marte para combatir la superpoblación de la Tierra se volvieron un factor difícil de ignorar. No obstante, debido a su coste, solo algunas corporaciones podían afrontar el gasto. Para este capital privado era necesario obtener rentabilidad: querían beneficios. Vender billetes a precios prohibitivos para una nueva vida en un paraíso, sin contaminación ni superpoblación, parecía un negocio redondo.

Dos fragmentos de hielo de dimensiones colosales provenientes de Europa, el satélite helado de Júpiter, fueron puestos en la órbita marciana y volatilizados con misiles de plasma. Como resultado, el planeta rojo adquirió una atmósfera rica en agua cuya temperatura aumentó considerablemente. Se llegó a la conclusión de que, para proporcionar al planeta unos ciclos climáticos regulares y enriquecer su atmósfera con oxígeno, era necesario conferirle un hábitat rico en flora y alguna fauna polinizadora. Se recurrió al llamado Compuesto Darwin, un prodigo bioquímico que proveía a cualquier forma de vida de la capacidad de realizar saltos evolutivos de millones de años en unas pocas horas.

Siete meses después de la llegada a Marte de una sonda con muestras de ADN terrestre y treinta y tres litros de Compuesto Darwin, el planeta rojo era un hervidero de vida. Densos bosques y junglas, innumerables lagos y bestias mutantes de proporciones gargantescas se habían adueñado del planeta y lo habían hecho extremadamente peligroso de habitar.

Las corporaciones responsables de la inútil terraformación de Marte decidieron buscar de nuevo rentabilidad al proyecto: con-

virtieron el planeta rojo en un gigantesco platón de televisión para celebrar un arriesgado concurso en el que sus participantes dieran caza a bestias mutantes delante de las cámaras. Así fue como nació La Cadena, una emisora de televisión respaldada por los grandes capitales y cuyo programa estrella, Marte eXtremo, pronto se convirtió en un referente mundial del ocio y entretenimiento de todos los ciudadanos. Patrocinado por una campaña publicitaria masiva y numerosos productos asociados, no solo pasó a ser el favorito de la audiencia, sino que se volvió una piedra angular en la cultura terrestre de mediados del siglo XXI.

Cómo dirigir Marte eXtremo

Si no pretendes ejercer de director de juego, es preferible que termines tu lectura aquí, para evitar estropearte la diversión de descubrir durante el juego los secretos presentados a continuación.

El mundo que se presenta en este libro transcurre en el año 2054. No se parece mucho al futuro que imaginamos hoy día, sino que bebe de cómo se presentaba en obras de ficción anteriores a los avances actuales de la ciencia. **Marte eXtremo** emula el regusto añejo de creaciones que marcaron generaciones y definieron épocas, tales como *The Running Man*, *La cosa*, *Alien*, *Depredador*, *Desafío total* (Schwarzenegger, niños, siempre Schwarzenegger), *Starship Troopers*, *Fantasmas de Marte*, *La isla del doctor Moreau*, *Parque Jurásico* o incluso obras menos alejadas en el tiempo, como *Battle Royale* o *Los juegos del hambre*, aunque también destila algo de parodia de la fiebre moderna de los *reality shows* (no solo los de supervivencia).

En este futuro distópico los problemas sociales se han visto muy empeorados por la superpoblación y la sobrecontaminación. Los verdaderos líderes de la sociedad no son los gobiernos, sino las grandes corporaciones de comunicación y productos de moda, con La Cadena como cúspide en esta pirámide de poder. El principal medio de control de La Cadena es un programa de televisión en el que los concursantes se vuelven ricos y famosos si consiguen superar un mes de desafíos en un entorno salvaje plagado de enemigos mutantes. Marte eXtremo representa la mayor aspiración de convertirse en alguien y salir de la insípida y miserable cotidianidad para el ciudadano de a pie o los más desfavorecidos. A su vez, para el resto de las masas que no tienen la suerte de ser escogidas para concursar, el programa supone un entretenimiento incomparable: millones de personas se han convertido en fanáticos seguidores de este fenómeno mediático.

Esta aventura está compuesta por dos fases diferenciadas. En una primera parte, los protagonistas vivirán la emoción de poder escapar de sus infelices vidas y saborear la fama y el prestigio de convertirse en las próximas estrellas de Marte eXtremo. Veintiocho días de cacería y supervivencia extrema entremezclados con entrevistas y

baños de popularidad. En esta mitad, la aventura toma un tono de *survival horror* con toques de ciencia ficción. Los concursantes tendrán que hacer frente a peligros y desafíos en una tensión constante dominada por la competición por convertirse en el favorito del público, acumular la mayor cantidad de puntos y conseguir las mejores recompensas. Cabe destacar que, aunque todos reúnen una serie de habilidades aptas para superar la misión, existe otro rasero muy distinto al físico a la hora de seleccionar concursantes. El grupo de mujeres y hombres escogidos para concursar en cada edición de Marte eXtremo suele responder a perfiles de personalidades extremas e incompatibles entre sí para motivar el espectáculo de conflictos internos que tanto divierte a la audiencia. Asimismo, los elegidos siempre hacen gala de algún problema personal o alta aspiración con la que el presentador pueda motivarlos a alcanzar la primera posición en la clasificación por puntos, de modo que en esta parte se hace vital incentivar la contienda entre los protagonistas por medio de concursos de popularidad, luchas por dominar el marcador de puntuaciones y ansias de conseguir los objetivos personales, las mejores armas o el premio mayor. En definitiva, la búsqueda por ser el mejor debe resultar lo más competitiva posible a lo largo del concurso. Los conflictos son audiencia. La audiencia es dinero. Y a La Cadena le encanta el dinero.

En la segunda parte de la aventura, esta rivalidad artificial de programa concurso se verá sustituida y, aunque el tono de *survival horror* de ciencia ficción continúe presente, estará acompañado de tintes de horror personal y revelaciones espantosas. Obligará a los concursantes a dejar de lado la competición por ser la reina del baile y a tomar decisiones para tratar de recuperar el control de sus destinos y el de muchos otros.

En **Marte eXtremo** se utiliza el sistema **Hitos**, que quizás ya conocas. Es recomendable que consultes la sección de reglas para familiarizarte con algunos nuevos conceptos, como las reglas específicas de armamento (página 79), las reglas de puntuación del concurso (página 22) o el sistema de degeneración (páginas 41 y 79).

Respecto al estilo y tema

El texto de **Marte eXtremo** está escrito en un tono marcadamente dramático para resaltar el espíritu de *show televisivo*. No obstante, no va cargado de la intención de ser leído textualmente, aunque puedes hacerlo si así lo deseas. El texto, que en muchos lugares toma la forma de narración, busca imbuir de teatralidad ciertos pasajes y de resultar más ameno que un simple listado de instrucciones. Puede que tus jugadores no se interesen en descubrir las penas de los personajes antes de elegirlos y quieran pasar directamente a la acción, o que disfruten descubriendo cómo son las vidas de sus personajes antes de saltar adelante de las cámaras, quizás interpretando cómo vuelve a casa cansado tras un día de penas para encontrarse a su anciana madre dormida. Quizás prefieran incluso mucho más detalle e interpretar cómo es rechazado en todas sus entrevistas de trabajo, para después ir a visitar al hospital a su hermano moribundo, ajeno a la situación, que abraza y babea la camisa de su hermano, y terminar yendo a casa para encontrarse a su madre dormida, por poner un ejemplo. Es elección vuestra si queréis extenderlos para recrearlos en sus vidas antes del concurso o preferís hacer un resumen rápido y pasar directamente a la acción, la fama y la gloria. En cualquier caso, los detalles de esta historia ya no pertenecen al autor, sino a ti y a tus jugadores.

El reparto de personajes

En Marte eXtremo, el popular programa de televisión, los concursantes no son elegidos exclusivamente por sus capacidades de supervivencia. Como en todo *reality show*, sus personalidades extremas y sus comportamientos problemáticos y conflictivos son determinantes, pues se espera que una buena parte del espectáculo sean las disputas entre ellos, especialmente cuando se produzcan delante de las cámaras. A la audiencia le encantan las discusiones, los romances, los chismes, las enemistades, el morbo puro y duro. Y es por ese rasero que se escogen los perfiles de los concursantes.

Dicho esto, deja que tus jugadores elijan libremente el personaje que les parezca más divertido, fácil o desafiante de llevar y añade dos de los personajes que queden al grupo de concursantes. Además, como es menester en todo *reality*, el grupo de participantes es mixto, de modo que utiliza estos dos personajes extra para tratar de equilibrar la cantidad de concursantes de cada sexo, aunque no siempre sea posible. Si, por ejemplo, cuatro de los jugadores han elegido personajes femeninos, difícilmente vas a poder equiparar el número de concursantes de cada sexo con dos plazas, pero el grupo resultará más heterogéneo si los que añades son personajes masculinos.

¿Qué personajes elegir? Estos dos personajes extra están ahí para morir durante la celebración del concurso a manos de algunas de las criaturas marcianas. No se trata de una infantil demostración de poder por parte del director de juego, sino del efecto dramático que supone ver caer a un compañero sin poder hacer nada para salvarlo. Como en esta aventura no se pretende poner en peligro de muerte a ningún personaje jugador, es necesario añadir algún concursante extra que ayude a reforzar la impresión de peligrosidad del concurso y del hecho de que es un concurso en sí, con personas escogidas para generar audiencia y no para llevar a cabo puezas de combate y supervivencia sobrehumanas.

Existen algunos concursantes que, por su trasfondo, provocarán un mejor efecto dramático al tenerlos como compañeros de equipo o al verlos morir. Estos son:

- ❑ Carl. Estaba condenado a muerte por asesinato, además de ser un gigante de aspecto peligroso. Seguro que tenerlo en el equipo genera desconfianza.
- ❑ Tyler. Resulta de gran interés tenerlo como compañero debido a su recompensa personal (salvar a su hermano), ya que verlo morir y saber que no podrá salvar a su hermano será un gran shock.
- ❑ Bobby. Ya que su recompensa personal es la que se le había prometido a Lindsay, incluirlo si uno de los jugadores está interpretándola desembocará en un conflicto interesante.
- ❑ Kylie. Su recompensa personal es dotar de una beca a un laboratorio de investigación contra el cáncer, que podría salvar muchas vidas. Que caiga resultará bastante trágico.
- ❑ Phoenix. Si sobrevive lo suficiente (es decir, si muere el segundo) se descubrirá que su hija está desaparecida en Sudamérica en una situación bastante comprometida. Cualquiera que sepa de su muerte será consciente de que su hija no podrá ser salvada.

CARL MASON

Strongman resignado

Todos los hombres son creados iguales, pero algunos entrenan más duro en la pretemporada.

CARACTERÍSTICAS

FOR	●●●●●●○○○○	Montaña de músculos
REF	●●●●●○○○○○○	Buena memoria muscular
VOL	●●●○○○○○○○○	Hablar de corazón
INT	●●●○○○○○○○○	No se complica

HITOS

- Se crio en un gueto, rodeado de bandas y delincuencia.
- Pudo haber sido una estrella del fútbol americano profesional.
- Consumió esteroides y estimulantes desde hace tiempo.
- Prefiere jugar en equipo y llevarse bien con todos.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO CUERPO A CUERPO	DAÑO A DISTANCIA
8	24	18	6	+3	+1

HABILIDADES

- 8 Levantar pesas
- 7 Machacar huesos
- 4 Alerta
- 5 Esconder cosas
- 3 Ir al grano
- 3 Bajos fondos
- 5 Entrenador personal

COMPLICACIÓN

- No puede olvidar su doble asesinato. Y los demás tampoco.

DRAMA 5 PUNTUACIÓN DEL CONCURSO

ESTADO

H I M

Aspecto físico

Eres una montaña de músculos. Tu estatura y tu tamaño son producto de una buena genética, mucho entrenamiento y alguna ayuda extra. Aunque tu pelo y tu barba nunca lucen un afeitado apurado, su sombra no destaca en tu oscura piel. A nadie le importa si eres guapo o feo, solo ven a un gigante negro de treinta y tantos años. Prefieres vestir ropa cómoda, nada mejor que la ropa deportiva.

Historial

Te criaste en los suburbios de Chicago en la pequeña casa de tu abuela, que os acogió a tus padres y a ti. Tu familia no destacaba entre las demás: erais pobres, como el resto del gueto. Al alcanzar la adolescencia comenzaron tus coqueteos con las bandas, y probablemente hubieras acabado muerto o preso antes de alcanzar la mayoría de edad, pero gracias a tu floreciente físico te admitieron en el equipo de fútbol americano y te dieron una beca para terminar la educación secundaria. No tuviste que hacer mucho para terminarla, solo jugar al fútbol americano.

Como estrella declarada de la Liga Universitaria, los ojeadores de los equipos profesionales competían por conseguir tu atención. Ibas a ser la mejor estrella del deporte nacional del último siglo, pero te endeudaste con un traficante debido a tu excesivo consumo de «drogas de competición». Obligado a vender esteroides a tus compañeros de vestuario, no tardaste en arruinar tu carrera.

Esto no supuso un gran *shock* mediático: un par de titulares y todo el mundo te dio la espalda. Cuando tu condena terminó, montaste un gimnasio poco lucrativo que te obligaba a trabajar de portero en una discoteca.

Una noche hubo una pelea y la discoteca cerró antes de lo habitual. Volviste a casa solo para encontrarte a tu marido con otro. Nunca habías sido irascible, ni siquiera en el campo de juego, pero en ese momento perdiste la cabeza. Él murió en cuanto apretaste tus manos en torno a su cuello, al otro lo mataste a golpes. Cuando llegó la policía seguías allí, en un estado dócil y catatónico, aunque ellos pasaron más miedo que tú al detenerte.

El juicio fue muy rápido: eras culpable y te condenaron a muerte. Desde entonces vives con sentimientos encontrados. Te arrepientes de lo que hiciste, pero te domina el rencor hacia tu marido.

Alguien, quizás tu abogado, te puso un ordenador con cámara delante y realizaste el *videocasting* para Marte eXtremo, con la misma actitud mecánica que haces todo mientras esperas el momento de tu ejecución.

Personalidad

Desde luego, no eres un tipo encantador ni Míster Simpatía, pero tratas a los demás con cordialidad y sin ánimo de provocar. Espontáneo y directo, te gusta el humor sencillo y con frecuencia usas expresiones deportivas, incluso fuera de contexto. Te consideras un buen jugador de equipo, alguien leal hacia los demás. Recientemente te ves en la necesidad de causar buena impresión y resarcirte de tu reputación de asesino peligroso.

MENÚ

COMPARTE



YUKI KIMURA

Hacker autodidacta

Molaría reconfigurar los protocolos de comunicación y tener acceso al satélite. No sería hacer trampas.

CARACTERÍSTICAS

FOR	●●●○○○○○○	Exuberancia juvenil
REF	●●●●○○○○○○	Ambidiestra
VOL	●●○○○○○○○○	Inquisitiva
INT	●●●●●●○○○○	Pensamiento lateral

HITOS

- Detesta que la infravaloren o marginen.
- Participó en la seguridad informática de La Cadena.
- Manipuló el software de selección de participantes.
- Está ansiosa por afrontar las tareas más difíciles.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO CUERPO A CUERPO	DAÑO A DISTANCIA
5	15	14	8	+2	+1

HABILIDADES

- 4 No se está quieta
- 4 Pistolera de videojuego
- 6 Curiosa
- 5 Borrar huellas
- 3 Charla entusiasta
- 6 Friki de la electrónica
- 7 Seguridad informática

COMPLICACIÓN

- Le abruma el peso de la responsabilidad.

DRAMA **5** PUNTUACIÓN DEL CONCURSO

ESTADO

H I M

Aspecto físico

Bajita y menuda, nerviosa e incapaz de estarte quieta. Tienes el pelo negro y lacio, y los ojos oscuros y rasgados reflejan tu ascendencia de origen japonés. Por tu tamaño y tu inmaculada piel, tiendes a aparentar ser aún más joven de lo que eres, con el aspecto de una niña en plena pubertad. Da igual cuánto apures la talla de la ropa que lleves, siempre parece quedarte grande.

Historial

Por curioso que parezca, a mediados del siglo XXI siguen existiendo familias que se ciñen a arcaicos valores tradicionales, como en la que naciste, de origen nipón. Fuiste una niña muy precoz con una mente privilegiada, pero, a pesar de que acabaste el instituto con trece años y quisiste comenzar a estudiar Ingeniería Informática, tus padres trataron de impedirte un matrimonio concertado. Te negaste y amenazaron con no pagarte los estudios, aunque ni siquiera pensaban dejarte que los llevaras a cabo. Fuiste más lista que ellos y recurriste a los tribunales, pero la emancipación te costó la relación con tu familia.

Pudiste estudiar gracias a las becas por tus notas y talento. Debido a que eras la primera de la clase en todas las asignaturas, aun a pesar de tu corta edad, despertaste unos celos bastante amargos del segundón. Primero te atacó con una insufrible campaña de acoso, bromas crueles y de mal gusto y falsos rumores; después sufriste la marginación social por parte del resto de estudiantes, que también sentían celos de aquella niñata japonesa que les ganaba en todo.

Entonces, el segundón te ofreció una tregua y te invitó a una fiesta, en la que te emborracharon y perdiste el conocimiento. Durante aquel lapso, se hicieron fotos y vídeos obscenos contigo, y tienes la certeza de que abusaron sexualmente de ti, aunque nunca pudiste demostrar nada. Aún más, mientras estabas inconsciente usaron tu teléfono inteligente para llevar a cabo diversos delitos informáticos en tu beneficio: robo de dinero del fondo de becas y manipulación de tus notas. Tu abogado de oficio no pudo hacer nada contra el bufete de la universidad, financiado por los padres de algunos estudiantes. Perdiste tu plaza y tu beca y te libraste de la prisión solo por tu edad.

Seguiste estudiando electrónica y seguridad informática de forma autodidacta mientras desempeñabas empleos mal remunerados a tiempo parcial. Un hacker dedicado a la seguridad corporativa se fijó en tu talento y te ofreció trabajar con él. Cuando averiguaste que tenía bastante prestigio y que vuestro cliente era La Cadena, la presión te hizo retrasarte en tu trabajo, además de cometer algunos errores que obligaron a alargar aún más la espera del cliente.

La semana pasada te sentías traviesa y te pusiste a prueba violando la seguridad de las más grandes corporaciones. Así descubriste que te resultaba irresistiblemente fácil amañar la selección de Marte eXtremo, de modo que limpiaste tus rastros, hiciste el videocasting automatizado y te incluiste en la lista de seleccionados.

Personalidad

Tu entusiasmo juvenil, salvaje y temerario te domina. Siempre ansiosa por demostrar tu valía, aunque solo sea a ti misma, abordas los mayores desafíos en arrebatos aclarados. No es que quieras quedar por encima de los demás, pero odias que te menosprecien o subestimen. No te asusta ninguna tarea por imposible que parezca, salvo que sea un cometido de importancia, en cuyo caso te sientes agobiada por la presión de su posible trascendencia.



MENÚ

COMPARTIR



TYLER SILVERSTONE

Minero temeroso de Dios

Aunque camine por el valle de la sombra, no temeré mal alguno, pues tu vara y tu cayado me guían.

CARACTERÍSTICAS

FOR	●●●●●○○○○	Incansable
REF	●●●●●○○○○	Buen equilibrio
VOL	●●○○○○○○○○	Compasivo
INT	●●●●●○○○○	Práctico

HITOS

- Ha cuidado de su hermano pequeño toda su vida.
- Robó la recaudación de la iglesia para pagarse la universidad.
- Perdió su trabajo como minero al estallar el conflicto de Siberia.
- Católico devoto, reza, bendice la mesa y da gracias a menudo.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO CUERPO A CUERPO	DAÑO A DISTANCIA
7	21	17	7	+3	+1

HABILIDADES

- 7 Trabajo duro
- 6 A Dios rogando...
- 6 Meticuloso
- 3 Rostro inexpressivo
- 4 Altruista
- 5 Espeleología
- 4 Barrenero

COMPLICACIÓN

- Siente la imperiosa obligación de proteger a los desvalidos.

DRAMA **5**

PUNTUACIÓN DEL CONCURSO

ESTADO

H I M

Aspecto físico

Alto y de espalda ancha, tienes brazos fuertes y manos grandes, muy aptas para tu trabajo en la mina, y un torso cubierto de un áspero vello negro. Tus ojos oscuros y tus pobladas cejas y perilla enmarcan tu rostro con una expresión ceñuda y severa, que se acentúa aún más con el puro barato que habitualmente llevas en la boca. El negro de tu pelo se ve roto por algunas canas y sueles llevarlo recogido en una cola de caballo.

Historial

Te criaste en Copperton, Utah, un pueblo minero en receso. Pasaste la mayor parte de tu juventud cuidando de tu hermano pequeño enfermo, Jeremy, pues tu madre debía cumplir dos turnos completos como camarera para sacaros adelante. El único tiempo que pasabais los tres juntos era los domingos en la iglesia local, donde el reverendo Koplowsky era lo más parecido a un padre que recuerdas.

Con la edad, tu madre tuvo que dejar de trabajar. Comenzó a quedarse con Jeremy en casa mientras tú aceptabas trabajos duros y mal remunerados. Soñabas con poder estudiar geología, pero no podías permitirte las prohibitivas cuotas universitarias. En un impulso del que siempre te has arrepentido, robaste la recaudación de Navidad de la iglesia y usaste el dinero para pagar las matrículas de un par de años. Después de aquel pecaminoso acto, tu amigo el reverendo Koplowsky te consiguió un empleo en la mina a media jornada. Eso te hizo sentir aún más culpable. Como el fehaciente creyente que eres, comenzaste a compensar tu conciencia con una exacerbada fe.

Aunque no terminaste la carrera, tus nuevos conocimientos pronto te hicieron llegar a capataz de mina, lo cual te granjeó un buen contrato con General Prospecting Corporation para dirigir unas prospecciones en Siberia. El trabajo era duro, pero podías mantener a tu madre y a tu hermano sin problemas. Cuando comenzaron los atentados por parte de los insurgentes mongoles, la primera desgracia fue perder muchos amigos y buenos compañeros. La segunda, perder tu trabajo.

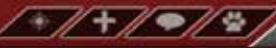
Tu madre está muy anciana y la enfermedad de tu hermano se ha vuelto muy aguda. Los gastos médicos han agotado por completo vuestros ahorros. Por si fuera poco, necesita un trasplante de médula con urgencia, aunque de aparecer un donante compatible tampoco podrías pagarla. De hecho, si sigues desempleado mucho más tiempo, ni siquiera podrás hacer frente a las facturas. Entre las muchas solicitudes de empleo que has mandado intercalaste una de las entrevistas automatizadas por Internet del famoso concurso de televisión: Marte eXtremo. Es una locura, pero lo hiciste de todos modos.

Personalidad

Eres afable, franco y sencillo. Aunque te preocupan los contratiempos, quizá demasiado, no dejas que hundan tu espíritu luchador. Te muestras desinteresado y generoso con los que necesitan ayuda. Tu devoción religiosa te define: rezas con frecuencia, bendices la comida y das gracias por lo que tienes continuamente. No eres muy dado a las grandes citas bíblicas, pero sí a las coletillas religiosas más coloquiales.

MENÚ

COMPARTIR



VALERE JO RIDLEY

Oficial de las Fuerzas Aéreas

Las órdenes son las órdenes, pero ahora yo estoy al mando y yo decido cuáles son las órdenes.

CARACTERÍSTICAS

FOR	●●●●○○○○○○	Atlética
REF	●●●●●○○○○○	Buenos reflejos
VOL	●●●●○○○○○○	Líder nata
INT	●●●●○○○○○○	Atenta

HITOS

- Amante de los combates aéreos desde que tiene uso de razón.
- Sus logros desilusionaban a su padre más que los fracasos de su hermano.
- En el pasado traficó con armas y excedentes militares.
- Se culpa de los atentados que iniciaron el conflicto siberiano.

COMBATE



HABILIDADES

- 6 Circuito de obstáculos
- 6 Puntería infalible
- 6 Ojos en el culo
- 3 Infiltración
- 4 Liderazgo
- 4 Enciclopedia de armas
- 6 Experta en aeronaves

COMPLICACIÓN

- Se le atraganta cualquier autoridad que no sea ella misma.

DRAMA 5 PUNTUACIÓN DEL CONCURSO

ESTADO

H I M

Aspecto físico

Eres una joven alta y atlética. Llevas el pelo, castaño claro, muy corto. A pesar de tu rostro atractivo, portas una eterna mueca severa en la expresión de tus labios y el ceño fruncido. De no llevar siempre unas gafas espejadas de piloto, tus ojos marrones mostrarían una mirada igual de dura y fría.

Historial

Tu hermano mellizo y tú fuisteis criados por vuestro padre, un exigente militar de mente cuadriculada. Mientras tu hermano recibía las continuas presiones de tu padre, que quería verlo destacar en los deportes, a ti te dejaba de lado, por lo que tu educación quedó en manos de la colección de cine bélico de tu padre y de videojuegos de guerra.

En un intento por llamar su atención te apuntaste a todos los equipos deportivos que se ponían a tu alcance: atletismo, baloncesto, béisbol, lacrosse... Cuento más progresabas y mejor se te daba, mayores eran los fracasos de tu hermano, lo cual solo acrecentaba la desconformidad de tu padre con ambos. Pero descubriste que te encantaba competir, saborear la victoria y liderar un equipo como si fueras el oficial de alguna de tus películas favoritas.

Para tu hermano la situación se volvió tan odiosa que al cumplir dieciséis años se largó de casa y no volvió hasta después de que tu padre muriera. Tú, en cambio, te matriculaste en la academia militar de West Point, donde te licenciaste con éxito, e ingresaste en las Fuerzas Aéreas como alférez. Conseguiste ascender a teniente en un tiempo récord, pero tu carácter se interpuso en tus posibilidades de seguir ascendiendo.

Sin saber muy bien cómo, te viste envuelta en una red de contrabando, compuesta únicamente por tu coronel y tú. Vendíais excedentes de armas y munición a unos guerrilleros. Conseguiste un buen dinero negro y algún favoritismo en tu ascenso a capitán, pero se te volvieron unos logros muy amargos cuando estallaron los primeros atentados a la colonia de mineros americanos destinados en Siberia. Cogiste el dinero y le dijiste al coronel que se buscara otro piloto, aunque el daño ya estaba hecho y tenían armas suficientes como para mantener una buena temporada el conflicto bélico que sobrevino.

Tu hermano regresó para tomar en herencia la casa que tu padre le había cedido en exclusividad, así se las gastaba el viejo. Con algunas adicciones y negocios sucios, y tras haber agotado tus ahorros legales, no tardó en hipotecarla, y ahora está a punto de perderla. Lo peor es que tú no puedes movilizar el dinero que tienes en las Islas Caimán, ya que si Hacienda lo encontrara y descubriera su origen, perder la casa sería el menor de tus problemas.

En una noche de borrachera hiciste el *videocasting online* automatizado de Marte eXtremo. No sabes por qué esa casa significa tanto para ti, pero no estás dispuesta a perderla.

Personalidad

Eres cabezota, dominante, casi rozando la tiranía, y competitiva. Salvo por un sarcasmo bastante cáustico, no tienes sentido del humor. A veces te excedes llevando al extremo el protocolo oficial-subordinado. Te gusta tener la sartén por el mango y te muestras bastante insumisa cuando se trata de cumplir órdenes ajenas, a las que terminas haciéndoles cambios de última hora. Te apasionan las armas, las aeronaves, la estrategia militar y el combate aéreo desde niña, aunque ahora lo manifiestes a tu particular y áspera manera.



MENÚ

COMPARTIR



BOBBY «SOLDADO HEARTBREAKER» MCGEE

Fenómeno mediático

¡Guau! ¡Has visto eso? Puedo repetirlo cuando quiera.

CARACTERÍSTICAS

FOR	●●●●○○○○○	Físico esculptural
REF	●●●●○○○○○	Excelente coordinación
VOL	●●●●○○○○○	Atractivo
INT	●●○○○○○○○	Se cree ocurrente

HITOS

- Amigo de todo el mundo.
- Protagonista de numerosas campañas publicitarias de marcas deportivas.
- Su carrera militar fue un completo fraude propagandístico.
- Se reveló contra su padre, un magnate de los negocios.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DANÍO CUERPO	DANÍO A DISTANCIA
7	21	16	6	+2	+1

HABILIDADES

6	Magnífico atleta
6	Lucha grecorromana
3	Vista perfecta
6	Buen actor
7	Vende lo que sea
3	Deportes de riesgo
4	Famoso

COMPLICACIÓN

- Su lujuria y su ego dominan por completo su toma de decisiones.

DRAMA

5

PUNTUACIÓN
DEL CONCURSO

ESTRADO

H I M

Aspecto físico

Eres alto, atlético, bronceado y con una melena rubia digna de un anuncio de champú. Tus ojos azules y tu resplandeciente sonrisa de galán hacen el resto. No tienes una sola marca o arruga en la piel y siempre luces un afeitado perfecto. Incluso cuando descuidas tu barba o tu peinado, parece ser el trabajo de un par de horas con los mejores estilistas. Tus músculos de modelo hacen que cualquier trapo te siente bien y se te marcan los abdominales incluso con el abrigo puesto.

Historial

Naciste en el seno de una de las familias más ricas de Bel Air como hijo único de un exitoso hombre de negocios. Te criaron como a un príncipe, rodeado de lujos. Nunca te faltó de nada. Estudiaste en las mejores escuelas que el dinero podía pagar. Estabas colmado de caprichos, ropa de marca, un deportivo de lujo para tu decimosexto cumpleaños, un *bungalow* en la playa a los dieciocho, un carísimo yate a los veinte. Siempre fuiste el más popular de la clase, de la escuela o de la ciudad. Practicabas todos los deportes populares y siempre eras la estrella del equipo.

Tu padre pagó para que fueras a Princeton y estudiara Economías, pero lo tiraste todo por la borda para convertirte en surfista profesional. Pronto llegaste a ser un fenómeno publicitario y ni siquiera notaste la ausencia del dinero de tu padre. Junto con las campañas publicitarias de surf vinieron las competiciones profesionales de snowboard y skate. Tenías un deporte para cada temporada y te llovían los patrocinadores y los contratos publicitarios.

Entonces los especialistas de propaganda militar se fijaron en ti: eras la estrella perfecta para popularizar el servicio. Te prepararon un contrato y te prometieron que no tendrías que combatir y que no correrías peligro, todo sería *marketing* y publicidad. Ni siquiera tuviste que cortarte el pelo. Tal era la farsa que jamás llegaste a pisar un campo de instrucción. Con tu uniforme hecho a medida y tu melena rubia, protagonizaste anuncios de televisión y campañas de reclutamiento. Lo más cerca que estuviste de pisar un destino durante las campañas fue para dar charlas de motivación y exaltación del patriotismo. Lo más real que llegaste a hacer durante aquella pantomima fue cuando salió a la luz tu afición por la lucha grecorromana y comenzaste a competir en las ligas internas entre las distintas fuerzas militares, en representación del Cuerpo de Marines.

Tu contrato de cuatro años de servicio «especial» al ejército concluyó y las competiciones de surf te parecían muy lejanas. Por recomendación de tu agente, preparasteis un completo reportaje centrado en tu heroísmo y patriotismo, que culminó con tu inscripción en el concurso televisivo de moda, Marte eXtremo.

Personalidad

Eres un tipo muy carismático al que todo el mundo quiere escuchar y agradar. Tu aspecto ayuda, pero tu magnetismo personal y tu don de gentes te abren el resto de puertas. Aunque eres narcisista y te preocupas mucho por la impresión que das y lo bien que quedas delante de todo el mundo, al contrario de lo que pueda parecer, no desprecias a nadie ni eres cruel. Pese a que no sean tan buenos como tú, eres amigable con todos. Merecen tu respeto, y en especial tus admiradoras. Amas a tus fans tanto como a ti mismo.

MENÚ

COMPARTE



KYLIE SIMMONS

Rata de laboratorio

¡Esto es fascinante! Tendría que tomar muestras y llevarlo al laboratorio de inmediato.

CARACTERÍSTICAS

FOR  0000000000 Trabajadora

REF  0000000000 Meticulosa

VOL  0000000000 Inocente

INT  0000000000 Brillante

HITOS

- Ha tenido muchas madres.
- Su padre solo le enseñó cosas triviales y superficiales.
- Estudió Biología para llevarle la contraria a su padre.
- Sus subordinados la ignoraban.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO CUERPO A CUERPO	DAÑO A DISTANCIA
5	15	13	7	+2	+1

HABILIDADES

-  3 Va sola al gimnasio
-  4 Conoce los puntos vitales
-  6 Detalles microscópicos
-  5 Pasar desapercibida
-  3 Tímida
-  7 Fauna y flora
-  7 Biología y bioquímica

COMPLICACIÓN

- Sufre de una timidez extrema, casi irracional.

PUNTUACIÓN DEL CONCURSO

ESTADO

H I M

Aspecto físico

Eres una chica joven y delgada. Aunque tienes un rostro bonito, cubierto de pecas y enmarcado en una maraña de rizos pelirrojos, tienes un halo de mosquita muerta que hace que nadie lo perciba, casi siempre cabizbaja y encogida sobre ti misma. Tu piel es increíblemente pálida y tus ojos verdes miran con timidez. Suelas abrazar los objetos frente a ti como un escudo que se interpone entre tú y el mundo.

Historial

Tu madre murió al poco de que nacieras, pero tu padre pronto volvió a casarse para divorciarse rápidamente de nuevo. Y volvió a repetir el proceso. Ese era su estilo de vida. Era un cazafortunas, casándose una y otra vez con maduritas adineradas y viviendo de su aspecto para engañar a la gente. Fuiste de hogar en hogar mientras él se servía de cuantiosas divisiones de bienes por divorcio para vivir a todo lujo. Aunque algunas de sus esposas se esforzaron por ser buenas madres, ninguna duró mucho.

Tu padre solo te empujaba a buscar la popularidad y el reconocimiento social carente de méritos y a seguir su deleznable estilo de vida, que consistía en engañar y aprovecharse de los demás. Pero tú querías ser alguien por algo más que por tu físico, tu aspecto o tu fortuna. Veías a tu padre como un farsante sin personalidad que buscaba estafar dinero sin un fin concreto más que la propia codicia y el despilfarro desmedido. Como la ciencia te fascinaba, elegiste formarte en Biología y te labraste un prometedor futuro como primera de la clase de tu promoción, lo que te garantizó un succulento puesto para dirigir un proyecto en un prestigioso centro de investigación. Mientras dejabas de lado la vida social, tus capacidades de interacción se atrofiaron en extremo: carecías de amigos o gente que ni siquiera se percata de tu existencia.

Tras años de no saber de tu padre, terminó por apañárselas para implicarte en uno de sus enredos. Tuviste que declarar y ofrecerle una falsa coartada para exculparlo como sospechoso de asesinato. Finalmente su estafa del galán enamorado de la mujer rica se vino abajo: su última esposa había dispuesto un contrato prematrimonial y a tu padre, cegado por la codicia, no se le ocurrió otra cosa que preparar el escenario de un falso accidente que terminó saliendo mal.

Tu nulidad para relacionarte con las personas se manifestó de pleno cuando tus propios subordinados te ignoraban como jefa de proyecto. Tuviste que despedirlos, pero evitaste cualquier trato con ellos escribiendo una carta al director del centro diciendo que su colaboración te resultaba innecesaria. Igual de humillante era ser desdeñada e ignorada por el resto de personal. A pesar de ser la bióloga más destacada del centro, ni siquiera sabían tu nombre.

Una noche, hastiada de ser ninguneada e ignorada por todos, entraste en la página web de Marte eXtremo para hacer la entrevista automatizada del concurso.

Personalidad

Eres muy inteligente, cultivada y posees un proceder empírico con el que pones fin a todos los problemas y desafíos a los que te has enfrentado a lo largo de tu vida. Sin embargo, hay algo que se te escapa por completo: la gente. Relacionarte o interactuar con normalidad siempre ha sido algo que se te quedaba grande. No importa lo inteligente que seas o lo que tengas que decir, tu timidez te bloquea. A veces te cuesta tanto abrir la boca para comunicarte con un extraño que terminas comunicándote señalando con el dedo.



MENÚ

COMPARTIR



PHOENIX TRUJILLO

Cazador furtivo veterano

Si no estás siempre preparado, no estás nunca preparado.

CARACTERÍSTICAS

FOR	●●●●○○○○○○	Fibroso
REF	●●●●○○○○○○	Ágil
VOL	●●●○○○○○○○○	Estoico
INT	●●●○○○○○○○○	Sin imaginación

HITOS

- Ha viajado por todo el mundo cazando las especies más peligrosas.
- Aprendió todo lo que sabe de su abuelo, un indio chickasaw.
- Jamás ha pedido ayuda a nadie.
- Cuando su hija se fue, perdió el interés por la gente.

COMBATE

QUADRANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DANÍO CUERPO A CUERPO	DANÍO A DISTANCIA
	6	18	16	8	+2

HABILIDADES

- 5 Moverse en la espesura
- 4 Disparo limpio
- 7 Interpretar rastros
- 6 Acechar a la presa
- 2 Grosero
- 5 Especies peligrosas
- 6 Trampero

COMPLICACIÓN

- No terminó la escuela.

PUNTUACIÓN
DEL CONCURSO

ESTADO

H I M

Aspecto físico

Eres delgado, aunque fuertes tendones y tensos músculos se marcan bajo tu piel. Tienes el rostro tostado por el sol y lleno de arrugas que se vuelven verdaderos surcos alrededor de tus ojos, producto de tantos años entornando la vista y mirando al horizonte. Junto con ellas, tu barba de corte anticuado, salpicada de gris, denota que has vivido tiempos mejores. Siempre cubierto por un ajado sombrero adornado con colmillos, ocultas tu pelo entrecano peinado hacia atrás, algo más largo de lo que parece.

Historial

Naciste en una cochambrosa caravana en algún lugar cerca de los pantanos de Louisiana, en un ambiente de autosuficiencia y al margen de la civilización. Tu padre se fue a por tabaco, abandonando a tu madre al poco de nacer tú. Fuiste al colegio hasta los doce años, momento en que murió tu madre y dejaste de ir. A nadie le importó tu ausencia, ni al gobierno ni a los asuntos sociales.

Cambiaste la escuela por las enseñanzas de tu abuelo, un viejo indio y último del linaje de la tribu chickasaw. Con él aprendiste a desenvolverte en la naturaleza, a cazar, a poner trampas y a no depender de nadie. De él asimilaste el estoicismo y el pragmatismo con el que afrontarías casi toda una vida solo.

Entraste en el sucio negocio de la caza furtiva y pronto comenzaron a contratarte para viajar a regiones exóticas por todo el planeta. Justo por aquél entonces tuviste una hija. Te hiciste cargo de mantenerlas a ella y a la madre; eras un cazador furtivo, pero no un desgraciado sin honor. Pero tu mujer se cansó de tus muchos viajes y terminó yéndose con otro. Dejaste de viajar para poder estar cerca de la niña, a quien había dejado contigo. No es que fueras un padre ejemplar, pero tus cacerías pagaron su educación. No obstante, la relación era tensa y terminó estallando. Tú eras un furtivo y tu hija era una concienciada ecologista que se largó a Sudamérica siguiendo su propia causa antes incluso de terminar la universidad. No volviste a saber de ella. No eres un hombre familiar, y ella era ya una mujer, pero te preocupa no haber vuelto a saber de ella.

Seguiste dedicándote a lo que mejor se te daba: cazar. Las partidas y viajes se sucedieron al ritmo de los años, y tanto desafiar al brazo de la ley terminó por cobrarte factura. Sobre ti penden varias condenas de contrabando y caza de especies protegidas. Aunque estás en libertad vigilada, te pillaron con las manos en la masa y tu defensa no será más que una negociación de la pena. Eres culpable y no hay forma de evadirte, pero el novato del abogado de oficio insistió en que hicieras el *videocasting* de ese estúpido concurso. Debe de ser lo primero que les enseñan en Derecho a todos esos leguleyos de ciudad.

Personalidad

Eres un tipo solitario, pragmático y duro. Los demás nunca se han preocupado mucho por ti y tú casi nunca te has preocupado por los demás. Eres demasiado viejo para aguantarle chorraditas a nadie. Aunque grosero y carente de tacto, resultas loable y conservas un ideal de honor y nobleza algo arcaico. Eres práctico, salvas los problemas sin dejar de avanzar y manteniendo los ojos abiertos.

MENÚ

COMPARTIR



LINDSAY LAFAYETTE

Aspirante a estrella

Cuando sea famosa os arrepentiréis.

CARACTERÍSTICAS

FOR  Voluptuosa

REF  Sinuosa

VOL  Antojadiza

INT  Mezquina

HITOS

- Era la líder del equipo de animadoras.
- Asesinó a una compañera de clase que estaba volviéndola loca.
- Se rehizo a sí misma colaborando con varias ONG.
- El ambiente competitivo del *ballet* sacó de nuevo a la arpía que lleva dentro.

COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA DAÑO CUERPO DAÑO A DISTANCIA

7 21 17 7 +2 +1

HABILIDADES

-  6 Aeróbic
-  4 Autodefensa
-  4 Intuición femenina
-  6 Mentirosa
-  7 Aires de grandeza
-  3 Mi peluquera dice...
-  5 Actriz, bailarina, cantante y modelo

COMPLICACIÓN

- Necesita ser siempre el centro de atención y no soporta que le roben el protagonismo.

DRAMA

5 PUNTUACIÓN DEL CONCURSO

ESTADO

H I M

Aspecto físico

Eres alta, de curvas sugerentes y te mantienes muy en forma. Tu atractivo no tiene nada que envidiar al de las actrices mejor cotizadas: ojos grandes y labios carnosos, un perfecto bronceado con el tono justo de naturalidad, una generosa cabellera bien cuidada y con la pizca de tinte perfecta para resaltar sus bellos tonos. Siempre parece que vas de gala, te pongas lo que te pongas.

Historial

Te criaste en el seno de una familia de clase alta y pronto encontraste tu lugar como chica popular y capitana del equipo de animadoras. Vuestro pasatiempo favorito era vejar a los demás y humillarlos. Os extralimitasteis en los abusos con una chica llamada Rubelia, a la cual el bochorno y desprecio empujaron a intentar suicidarse, lo que le provocó una lesión cervical que la postró en la cama. Después del escándalo, la presión del centro hizo que tus padres te castigaran sin fiestas ni actividades extraescolares, te obligaran a visitar a Rubelia y, ayudándola y cuidándola a diario, a hacerte su amiga.

La culpa y la vergüenza de tu comportamiento te hicieron arrepentirte de veras del trato que tus amigas y tú habíais dado a muchos compañeros del colegio, y en especial a Rubelia. Comenzaste a obligarte a ti misma a ser más amable y considerada con todo el mundo. En cambio, ella se volvió una compañía exigente y amargada. A pesar de su difícil situación, sacaba fuerzas para mortificarte y atormentarte con la culpa de lo que le había sucedido. La situación se volvió un infierno del que no podías escapar. Querías ayudarla, pero se te hacia insoportable, y terminaste por asfixiarla con una almohada.

Saliste indemne del juicio alegando que era su voluntad que la ayudaras a quitarse la vida y, gracias a su perfil de problemas psicológicos, al dinero de tus padres y a tu melodramática declaración, la eutanasia piadosa resultó veraz para el jurado.

Marcada por el suceso, conseguiste dejarlo atrás ayudando con diversas causas humanitarias mientras te centrabas en tus dotes de interpretación, canto y baile. Llegaste a olvidar tu pasado y a conseguir un puesto en un importante plató de televisión como bailarina, donde descubriste un ambiente brutal de sucia competencia. A pesar de haberte vuelto una persona amable y considerada, esta situación sacó de nuevo a la arpía despiadada que habitó en ti en tus años de instituto. Para hacer notar tu talento y enseñar a las demás cuál era su lugar respecto a ti, comenzaste a codiciar el puesto del presentador e hiciste resurgir tu antigua personalidad como capitana del equipo de animadoras. Impresionado por tu ambición, te propuso que participaras en el concurso para que tu fama y protagonismo se viera consolidado y pudieras ejercer como presentadora junto a él o, quién sabe, como presentadora principal.

Personalidad

Eres decidida y agresiva. Algunos confunden tu seguridad en ti misma con arrogancia, pero has trabajado muy duro y conseguirás lo que te propongas. Tu talento hablará por sí solo, no entiendes cómo los demás no se han dado cuenta aún. No eres esa clase de persona que disfruta siendo cruel y maliciosa, pero no soportas que, cuando tratas a los demás de manera amable y benéfica, abusen de ti y te menosprecien, de modo que terminas teniendo que abrirte paso a codazos. Y es que cuando tienes que convivir con monstruos, has de comportarte como el peor de ellos.



MENÚ

COMPARTIR



EDICIÓN 43 DE MARTE EXTREMO



COMIENZA EL SHOW

El corredor de la muerte: Carl Mason

Yaces tumbado en un camastro del que tus piernas sobresalen demasiado. Te cubres los ojos con el antebrazo para protegerlos del molesto brillo de la lámpara. Mientras ignoras las pantallas de televisión que hay en el pasillo, fuera de tu celda, tu mente vuelve al momento en que descubriste a tu marido y su amiguito en vuestra cama.

Nunca habías perdido tanto el control. De hecho, nunca habías perdido el control. Pero para cuando eras consciente de lo que hacías, ya estaban muertos. Te sentaste en la cama y esperaste. Esperar es lo único que has hecho desde entonces. Esperaste a que te detuvieran, esperaste al juicio, esperaste al veredicto y ahora, tumbado en tu celda, esperas a la noche de tu ejecución.

En estas semanas tu mente ha estado atrapada entre el rencor a tu marido y la culpabilidad de haber matado dos personas. Y en el hecho inevitable de tu inminente ejecución. Apenas has prestado atención a nada de cuanto te ha sucedido desde entonces. Te comportas como un autómata. Firmas lo que te dicen que firmes, comes cuando te traen la comida, respondes a las preguntas con la mirada perdida en el vacío y vas de un sitio a otro cabizbajo y arrastrando los pies. Vas a morir y no hay abogado o recurso que te salven.

Oyes voces que se acercan por el pasillo, pero no les prestas atención hasta que una de ellas grita frente a tu celda.

—¡Abrid la 9!

Con un zumbido eléctrico y un chasquido metálico, la puerta de tu celda se abre. Te descubres los ojos y comienzas a incorporarte antes de que te digan nada.

—Maldito cabronazo, asesino con suerte —te dice el guardia con una sonrisa, como si te conociera de algo o como si se preparara para celebrar tu cumpleaños.

Te palmea la espalda amistosamente a la vez que pone algo en tus manos: un sobre grande con el logotipo de La Cadena que ya ha sido abierto. El mensaje en su interior te saca del ensimismamiento por primera vez en cinco semanas: se te concede una segunda oportunidad que no piensas desaprovechar.

—Quítale las esposas —dice el alcalde al guarda, mientras te sonríe desde la puerta de la celda.

La vida pirata es la vida mejor: Yuki Kimura

Llevas más de treinta y seis horas despierta a base de refrescos eXtreme Cola y chocolatinas PowerCherry. Hace dos días conseguiste tener acceso al próximo *boom* en el sector de los videojuegos neurointeractivos. ¡Y un mes antes de que salga al mercado! Dedicaste toda la noche a conseguir inhabilitar las medidas de seguridad antipiratero del programa, después de haberlo robado directamente de los servidores de la compañía. Y eso fue ayer, justo antes del amanecer.

Has estado jugando todo el día y toda la noche desde entonces, ajena a todo y con las pausas justas para ir al baño o tomarte tu dosis de cafeína y azúcar. En realidad no has tenido que ir muy lejos, tu minúsculo apartamento solo dispone de un único espacio ocupado por la nevera, el horno, un gastado sofá y un equipo de juego de última generación, además de la puerta del diminuto cuarto de baño.

Con la espalda dolorida de estar sentada tanto tiempo y los ojos injectados en sangre de la tensión y el cansancio, te quitas los periféricos neuronales y te recuestas en el sofá. Te estiras para desentumecer tu cuerpo, sueltas un largo y sonoro bostezo y te dispones a dormir con una amplia sonrisa de satisfacción en tu cara.

Es entonces cuando oyes cómo llaman a la puerta con los nudillos y escuchas el chirrido metálico de la portezuela para el correo. El tacaño de tu casero no tiene instalados buzones individuales en el portal y se encarga personalmente de repartir los paquetes de correo que llegan entre las diecinueve plantas de inquilinos del edificio. Probablemente también haya algún rollo de perversión cotilla en todo eso. Miras de reojo y ves un sobre grande y marrón, bastante elegante. En un último esfuerzo antes de dormirte, te levantas y lo recoges. Tiene el logotipo de La Cadena (¡por supuestol!). Estás seleccionada para el concurso más famoso del mundo. Serás rica y famosa y podrás dejar ese apesado apartamento infestado de cucarachas. Sin siquiera abrir el sobre, vuelves a dejarte caer en el sofá para dormir, con una sonrisa aún más amplia que la anterior si cabe, mientras te preguntas quién mierdas sigue enviando cartas en mitad del siglo xxi.

Desempleado y sin seguro médico: Tyler Silverstone

Otro día que terminas volviendo a casa de madrugada. Pasas las noches en el hospital haciendo compañía a tu hermano Jérémie. Ha estado enfermo toda su vida, pero cada vez está peor, necesita un donante de médula compatible y tú necesitas un empleo con un buen seguro médico, porque si no, ni siquiera podrás pagarla.

Dedicas las mañanas a patearte la ciudad buscando empleo. A veces te sale algo, trabajos sin contrato y mal pagados, y a veces incluso te estafan y te quedas sin cobrar. Pero te resignas y sigues buscando. Las facturas están ahogándote, pero Dios ayuda al que se ayuda a sí mismo. Por las tardes te quedas en casa, haciendo compañía a tu anciana madre, momento que aprovechas para mandar solicitudes o buscar ofertas de trabajo. Aunque hoy no has podido pasar por casa en todo el día.

Cuando abres la puerta del pequeño apartamento, te asaltan las múltiples notificaciones del correo electrónico de la obsoleta tablet que tenéis en casa. «Facturas —piensas—. Más facturas». Apagas el indicador sonoro dejando escapar un suspiro y vas hacia la pequeña habitación de tu madre. Escuchas la respiración regular y débil de una anciana durmiendo y cierras la puerta para no molestarla.

Vuelves al sofá, que últimamente te hace las veces de cama, para examinar el correo en la tablet —la factura de la luz, del agua, del alquiler, montones de facturas médicas...— y te fijas en el sobre marrón y aparatoso, con el logotipo de La Cadena, que hay encima del aparador. No esperabas que te respondieran tan pronto. La verdad es que no estás acostumbrado a que te respondan. Abres el sobre sin plantearte siquiera que hayas tenido la suerte de que te seleccionen. Dios proveerá.

Oficial de abastecimiento: Valerie Jo Ridley

Llevas despierta desde las 5:00, desde el toque de diana con ese estúpido portafolio en la mano, supervisando la entrada y salida de suministros del almacén del hangar. El tipo encargado del inventario es un auténtico inútil, no sabe ni cumplir órdenes. No solo te hace trabajar el triple, además tendrás que escribir un informe acerca de su incompetencia para el puesto.

La verdad es que todo es una mierda desde que estás en este nuevo destino. Cuando te saliste del contrabando, te destinaron como oficial de aprovisionamiento como castigo. Un puesto apesado. Tú eres una condecorada piloto de acción, no deberías estar haciendo el trabajo de un burócrata. Preferirías mil veces seguir siendo teniente y entrar en combate a tu nuevo destino como «capitán». Necesitas acción, la adrenalina del combate y volver a pilotar.

Pero eso no es todo. Para colmo, los negocios sucios de tu hermano están llevándote a la ruina. Esta semana le has dado al banco un cheque con tus últimos ahorros tan solo para retrasar lo inevitable: va a perder la casa familiar en la que te criaste porque el misógino de tu padre se la dejó en herencia y tu hermano es un

adicto metido en negocios bastante dudosos. Es un incompetente más a tu cargo.

Sigues de un humor de perros y con ganas de darle un puñetazo a alguien. Mientras anotas los números de albarán de los nuevos misiles aire-aire, que tanto te gustaría probar, y maldicibles dirigidas al inepto de Hopkins por estar haciendo su trabajo, un soldado se acerca corriendo en tu dirección y se cuadra frente a ti estirando el cuello demasiado.

—¡Capitán Ridley! —grita a medio metro de ti. Lo que te faltaba, otro novato imberbe a tu cargo.

—Hable, soldado, no tengo todo el día.

—Tiene correo, Capitán —dice a la vez que levanta la mano con un gran sobre marrón que no habías visto nunca.

El sobre tiene el logotipo de La Cadena, y recuerdas vagamente que la semana anterior te apuntaste a ese espectáculo televisivo de moda en mitad de una borrachera.

—Puede retirarse, soldado —le dices con una media sonrisa casi imperceptible. Parece que por fin tendrás un poco de adrenalina y acción...

El peso de la fama: Bobby «Soldado Heartbreaker» McGee

Despiertas con la boca pastosa y un ligero dolor de cabeza, no demasiado intenso, que te recuerda los últimos cuatro días que has pasado de fiesta ininterrumpida. No es que hayas bebido más de la cuenta, pero llevas varios días y noches sin parar. Todo empezó cuando te invitaron a la inauguración de aquel pub para la jet set, y después no has parado de enlazar una fiesta con otra durante cuatro noches. Así son las cosas cuando todo el mundo te conoce, ni siquiera tienes que hacer planes.

La luz que entra por la ventana te indica que el amanecer quedó atrás hace bastantes horas. Aun así, no te apetece levantarte. De no ser por el insistente sonido del teléfono, que lleva sonando diez minutos, te quedarías tirado en la cama unas horas más.

Te incorporas con pesadez para contestar el teléfono y compruebas que junto a ti, en la cama, hay tres chicas, también tiradas e intentando ignorar la música y la vibración del teléfono. Lo coges y el nombre de tu agente es el que aparece en la pantalla iluminada, junto con una foto en la que luce esa sonrisilla avariciosa suya. Te arrastras fuera de la cama sin vestir y dejas allí a las chicas, que yacen inconscientes, mientras abandonas la habitación y cierras la puerta tras de ti, antes de contestar.

Sin tiempo a preguntar qué ocurre, la voz de tu agente salta histérica desde el auricular. Casi puedes escucharlo sin acercártelo.

—¿Bobby? Bobby, escucha. Estamos dentro. No me pregunes cómo lo sé, pero lo sé. Me han dado un soplo. ¡Estamos dentro, cabronazo! ¡Marte eXtremo! —chilla desde el otro lado—. ¡Lo vamos a petar! ¡Marte eXtremo! Prepara las maletas y, en cuanto te llegue la carta, sube algún video a la web, algo con pantalones militares y enseñando los músculos y los abdominales. Algo corto, pero que encienda a la audiencia. Luego te llamo.

Aún sin vestir y con el teléfono en la mano, te das cuenta de que en la mesa del recibidor destaca un sobre grande y marrón con el logotipo de La Cadena.

Nadie te conoce: Kylie Simmons

Recorres los pasillos del centro de investigación, cruzándote con personas que nunca te saludan, odiando tener que acudir a la sala común para tomar el almuerzo. Si no fuera por la normativa existente y porque resultaría poco salubre, te quedarías a comer a solas en el laboratorio. Lo has hecho más de una vez y nadie ha reparado en tu presencia, pero hoy has traído una ensalada que has dejado en la nevera y tienes que ir a buscarla, aunque puede que te la lleves de vuelta al laboratorio. Entras en la sala común y nadie te dedica más que una oportuna mirada. Todo el mundo te ignora y dudas que alguien siquiera sepa tu nombre, a pesar de ser la bióloga más destacada del centro.

Mientras desdeñan tu presencia por completo, un grupo de científicos y técnicos ataviados con batas blancas o azules forman un corillo junto a una de las mesas. Están de pie y sujetan algo sobre lo que todos murmuran.

—¿Kylie Simmons? No me suena... —dice un tipo alto con bata azul—. ¿Es una doctora o una técnica?

—Ni idea, lo mismo es nueva —contesta una joven con bata blanca y el pelo oscuro.

—¿No es la tía esa del pelo corto de la planta 7? ¿Sabes la que te digo? ¿La doctora Simmons? —pregunta un hombre asiático con barba y bata blanca.

—Qué va, esa es la doctora Landon —responde de nuevo el bata azul.

—Pues para mí que se han equivocado. No conozco a nadie con ese nombre, y si alguien fuera a presentarse a Marte eXtremo nos habríamos enterado —sentencia la chica del pelo oscuro.

Escuchas al grupillo congelada de terror. Casi lo habías olvidado. Ahora mismo no sabrías decir qué te empujó a llevar a cabo esa locura. Bueno, sí, estás harta de que todos te ignoren y de que nadie sepa quién eres. Te espanta la idea de tener que abordar al grupo y quitarles el sobre marrón con el logotipo de La Cadena que tienen en sus manos. De pronto has perdido el apetito por completo.

En libertad vigilada: Phoenix Trujillo

Conducir hasta el pueblo para visitar la oficina de Correos es una mierda. No es que tuvieras nada mejor que hacer, aunque preferirías seguir tumbado en la hamaca, disfrutando de un whisky casero y jugueteando con tu nueva pulsera: el maldito localizador que te colocaron cuando pagaste la fianza para salir en libertad vigilada. La verdad es que lo único que has conseguido es unos días libres más, que has pagado muy caros. Eres culpable y te pillaron en plena faena, descargando varias especies

protegidas de una lancha motora a un cobertizo escondido en la rivera del pantano. La pulsera seguirá en tu muñeca hasta el día en que entres en prisión. Si la rompes o sales del condado, te convertirás en un criminal federal, signifique eso lo que signifique.

La miras de nuevo mientras manejas el volante de tu camioneta. Has fantaseado con escaparte y vivir al margen de la sociedad, en la espesura, como un fugitivo, pero hoy día todo requiere que uses tu tarjeta identificadora para cualquier transacción. Siempre hay una manera de escapar de la ley, pero si te declaras culpable, podrías estar fuera en menos de cinco años. La idea de estar encerrado, lejos de los páramos salvajes donde has pasado tu vida, te toca mucho las narices, pero la pena te parece más llevadera que las consecuencias de que te pillen estando en fuga.

Consigues aparcar justo en la puerta de la oficina de Correos y, después de una cola corta, solicitas la llave del apartado de correos personal que tuviste que adquirir para recibir las notificaciones judiciales, una mierda más. Tras una firma y la comprobación de tu identificación electrónica, te dan la condenada llave, una llave barata de plástico gris con la que abres la pequeña taquilla. Seguro que es alguna notificación del juzgado. Están dándose mucha prisa para meterte entre rejas; diez mil dólares para salir bajo fianza y seguro que te meten entre rejas en menos de tres semanas. Luego, cuando algún asqueroso político corrupto se queda con dinero público, los juicios duran años y finalmente los indultan sin más.

Ahí está, un elegante y gran sobre marrón que sacas asqueado. «¿Qué clase de cretinos siguen enviando cartas físicas a estas alturas de la era digital?», piensas con amargura. Abres el sobre sin prestar la mínima atención a los logotipos decorativos que lo adornan y, por primera vez en mucho tiempo, una ligera sonrisa acude a tu rostro.

Detrás de las cámaras: Lindsay Lafayette

Tu vestido de baile rojo metalizado refleja el fuerte brillo de las luces del tocador, que te iluminan desde abajo como si fueran un reflector para bronceado. Sería estupendo que lo fuera: así podrías completar tus sesiones de rayos UVA a la vez que te peinan y maquillan. Cierras los ojos y te recuestas. Mientras te relajas y dejas a tu nueva maquilladora personal hacer su trabajo, la voz del popular presentador de televisión interrumpe tu tranquilidad.

—Vaya, Lindsay. Te estás preparando pronto hoy. ¿No querrás quitarme el puesto? —dice Johnny Melter poniéndote una mano que no has solicitado sobre el hombro y sonriendo socarronamente para resaltar su broma—. ¿Qué tal tu nueva maquilladora personal? Estoy convencido de que es mucho mejor que tener que compartirla con el resto del *ballet*. —Guiña un ojo lascivamente a la joven—. Desde luego, te mereces esto y mucho más. Me lo has demostrado muy bien. —Esta vez el guiño es para ti—. Espero que consideraras la propuesta que te hice para presentarte como concursante y consolidar tu nombre. Presentar Marte eXtremo es un puesto muy importante. En cuanto superes el concurso, tendrás el reconocimiento del

¡ENHORABUENA!

Usted ha sido seleccionado para participar en el concurso número uno de la televisión mundial: Marte eXtremo. Al alcance de su mano tiene una fama y fortuna inimaginables. Le esperamos en nuestras instalaciones de Orlando, Florida, en la mañana del viernes, con el fin de darle a conocer los pormenores del concurso e iniciar su ascenso a la fama.

MENÚ

COMPARTIR



público y no nos costará mucho convencer a mis amigos de la junta directiva de La Cadena para que te ofrezcan un puesto de copresentadora. Porque es lo que quieras, presentar Marte eXtremo conmigo, ¿no?

Justo en ese momento, un mensajero dice tu nombre desde la puerta y Johnny hace un gesto en tu dirección. El mensajero te hace entrega de un elegante sobre de color marrón con el logotipo de La Cadena. Johnny sonríe y te coge el hombro con la misma sensualidad de antes.

—Vaya, veo que no te lo has pensado mucho y que ya hiciste el casting. No me sorprende que te hayan seleccionado tan pronto. Tienes mucho talento para el espectáculo, te lo digo yo.

Reconoces el sobre de inmediato porque lo has visto mil veces en manos de los nuevos concursantes: es la confirmación como seleccionado para participar en Marte eXtremo.

Selectos concursantes

Los protagonistas han sido seleccionados para el concurso número uno del mundo. Son los elegidos para ser las estrellas del próximo programa y durante un mes tendrán la oportunidad de alcanzar una gran fama y conseguir millones de dólares como premio en una partida de caza de mutantes, apostando sus vidas en el proceso.

Más aún, el poder y la influencia de La Cadena le dan la omnipotencia para conceder excedencias plenas a los concursantes. Tanto si están condenados a muerte, enrolados en el ejército o a expensas de un juicio, los concursantes serán eximidos de sus deberes y obligaciones durante el tiempo que dure el concurso, y existe la posibilidad de que su situación mejore gracias a la actuación durante su participación. Tal es la autoridad de La Cadena que puede llegar a ofrecer premios no monetarios, como la reducción o anulación de condenas penales, sobreseimiento de procesos jurídicos o anulación de todo tipo de contratos.

Si algún personaje quiere negarse a participar, ha de saber que el plazo para retirarse limpiamente del concurso terminó en el momento en que fue seleccionado. Y, tal y como aceptó en las condiciones del concurso en su momento, retirarse después conlleva, aparte de la vergüenza ante los espectadores de todo el mundo, graves sanciones legales y económicas. Hasta la fecha, ningún concursante ha rechazado el honor de ser seleccionado. Si aún insiste en no concursar, además de seguir en su miseria, será buscado, encarcelado y desposeído de todos los bienes a su nombre. Por descontado, su jugador se quedará sin jugar la partida.

ÚLTIMOS DÍAS EN LA TIERRA

«The Letter» (The Box Tops)

Junto con el mensaje, los concursantes han recibido una tarjeta de viaje VIP con la que podrán pagar sin excepción cualquier medio de transporte, alojamiento o comida. Disponen hasta el final de la semana para despedirse de sus familiares, montar una fiesta o dejarle el gato al vecino. Tanto si deciden acudir inmediatamente como si prefieren agotar el tiempo, se les espera en Orlando, Florida, en las instalaciones de La Cadena, donde dispondrán de un lujoso alojamiento hasta la noche del viernes.

Llegada la mañana del viernes, los concursantes finalmente se reúnen y son conducidos a una sala, parte almacén, parte armería y parte campo de tiro, donde los recibe un tipo alto y musculoso con un tupé rubio y bigote, embutido en una americana roja a punto de reventar que desentona bastante en alguien de su tamaño.

—Llamadme Mac —dice a los concursantes—. Enhорабуена a todos, estáis a las puertas de convertiros en héroes de fama mundial —dice mientras les estrecha la mano con energía—, como lo soy yo —añade señalándose el pecho con el pulgar en un ademán de autosuficiencia—. Mac Bronson, único superviviente y campeón indiscutible del primer Marte eXtremo. Durante las próximas horas, hasta el inicio del concurso, seré vuestro instructor. Me convertiré en vuestro mejor amigo, ya que os enseñaré cómo funcionan las distintas armas y algunas cosas incluso más importantes para vuestra supervivencia en Marte.

»Empezaremos por lo más importante —dice señalando una mesa metálica a su espalda con una serie de estuches anti-golpes negros—: las vacunas. —Se acerca a la mesa y coge una pistola-inyector metálica, que muestra levantándola a la altura de la cara—. Para que podáis sobrevivir a los exóticos virus mutantes del planeta rojo, nuestros expertos han elaborado unas vacunas que os protegerán de virus, bacterias, parásitos e infecciones. Asimismo, estas inyecciones os proporcionan antibióticos y medicamentos cicatrizantes que mejorarán vuestras opciones de supervivencia. —Rodeando a los concursantes y acercándose a sus espaldas, levanta el inyector—. La primera y más potente de todas es necesario aplicárosla ahora —dice mientras coloca el inyector contra sus nucas—. Esta vacuna es notablemente más potente. El resto es una continuación del tratamiento, que, de verse interrumpido, podría resultar en infecciones fatales. La próxima deberéis ponérosla inmediatamente al entrar en contacto con la atmósfera marciana. —Señala unas pequeñas mochilas negrirrojas con los logotipos del programa y comienza a repartir los estuches negros—. Podéis coger esas mochilas y guardar en ellas el equipo que os vaya entregando. Debéis recordar inyectarlos cada ocho horas. Interrumpir la vacuna puede ser letal. —Se pone de cuclillas para abrir un estuche que ha quedado sobre la mesa—. Este botón rojo se presionará al cerrar la tapa —señala, y cierra la tapa de golpe—, lo

COMPARTIR



cual iniciará una cuenta atrás con una alarma sonora que os avisará. Voy a repetirlo por si no os habéis enterado bien —se yergue con las piernas separadas y los brazos cruzados sobre el pecho—: interrumpir el tratamiento resultaría mortal. Debéis inyectaros cada ocho horas. Inyectaos en el muslo, el antebrazo o el hombro, pero inyectaos —concluye señalando con el dedo índice para dar énfasis a sus palabras.

»Lo segundo más importante —saca una caja de debajo de la mesa y pone un objeto circular sobre ella— es esto. No es un broche decorativo, es una cámara, un micrófono y un comunicador al mismo tiempo. Llevadlo siempre en el pecho, ya sea prendido en la camiseta, la guerrera del uniforme del concurso o en un poncho para la lluvia —dice mientras las reparte entre los concursantes—. Son a prueba de golpes. Y más importante aún, dispone de un inhibidor sintonizado con las armas que evitará que seáis alcanzados por fuego amigo. No queremos accidentes innecesarios.

»Ahora me gustaría que fuerais a esa parte de ahí y escogierais un uniforme del programa, ropa interior y botas —dice señalando a uno de los extremos de la sala—. Así podréis colocaros el broche inmediatamente. —Levanta la voz para llegar hasta donde los concursantes se cambian y añade—: Los uniformes son similares a los que usan los militares, pero sus patrones de color en tonos rojizos han sido diseñados para mimetizarse entre la salvaje flora marciana.

Una vez los concursantes vuelven, vestidos con los uniformes de campaña rojos y las cámaras prendidas en el bolsillo del pecho de la chaqueta, les muestra una fina tablet protegida por una carcasa antigolpes.

—A este dispositivo lo llamamos Commlink. Es muy parecido a una tablet corriente, pero está dotado de enlaces que recogen y emiten las señales de vuestras comunicaciones y mantienen la transmisión con la Tierra gracias a la tecnología de comunicación cuántica entre dos partículas ligadas, una maestra aquí en este mismo edificio y una partícula esclava en el satélite marciano. De este modo, la comunicación se lleva a cabo en apenas unas fracciones de segundo, completamente imperceptibles para nosotros. —Escupe el discurso de una sola vez hasta casi quedarse sin aliento, lo que deja adivinar que ha tenido que memorizarlo palabra por palabra—. Sería conveniente que lo llevára uno de vosotros que tenga idea del manejo de estas tecnologías, por si surgiera la emergencia de hacer ajustes o arreglos inesperados. También os será de ayuda para consultar vuestras puntuaciones personales.

»Estos tres dispositivos, las vacunas, los comunicadores y el Commlink, son los principales pilares de vuestra supervivencia. Además, ignorarlos supondrá también vuestra descalificación inmediata. —Y dicho esto les entregará unas bolsas de plástico transparente que contienen cosas como botiquines, cantimploras, cerillas y algún equipo de supervivencia—. Con esto se completa vuestro equipo de supervivencia marciana.

»Ahora os presentaré mi parte favorita: las armas. Os enseñaré el uso de todas las armas a las que podéis tener acceso si os las ganáis —dice mientras los conduce a una parte donde hay diversos armeros abarrotados de armas extrañas—, desde la pistola con la que comenzaréis hasta la ametralladora pesada,

pasando por la escopeta de plasma y el rifle criogénico. Seré bueno y os dejaré probarlas todas salvo el lanzagranadas. Pero, antes de todo, poneos estas gafas de seguridad y coged estos protectores auditivos...

A continuación, los concursantes son aleccionados por el singular Mac Bronson en el uso de las distintas armas. A la hora de la comida les trae un par de carros de *catering* y les da la oportunidad de compartir mesa con él, mientras les cuenta algunas de las anécdotas y fanfarronadas que hizo cuando fue participante, como aquella vez que cazó una peligrosa bestia mutante usando solo su cuchillo, y el público le dio la puntuación máxima.

La última noche en la Tierra

Tras la opulenta cena, cortesía de La Cadena, Mac los conduce a una sala contigua, amueblada con principescos sofás de piel, una pantalla gigantesca con una cámara fijada a su parte superior y otras tantas distribuidas aquí y allá en las paredes. Mac invita a los concursantes a ponerse cómodos, se sienta justo en medio y enciende la televisión.

En la pantalla aparece un grupo de atractivos jóvenes con ropa cara disfrutando de una jovial reunión en un suntuoso apartamento. Ríen y charlan sin hacer ningún caso a la cámara, hasta que uno de ellos se gira en su sillón y fija su mirada en la cámara mientras dice:

—Cuando tengo que dar una fiesta para mis amigos, nunca sé cómo acertar con las últimas modas en ropa, música, decoración... Pero para beber... —levanta un vaso de refresco con un logotipo rojo grabado— yo lo tengo claro: eXtreme Cola. Con eXtreme Cola siempre acierto. —Tras un fundido en negro, reaparece una imagen del vacío espacial con un fondo estrellado y pasan flotando en la ingavidez dos latas de refresco, que se pierden en las turbulencias de la estela de una lanzadera que surca el vacío a toda velocidad mientras suena música rock. Un grupo de estrellas comienza a brillar con más intensidad en colores rojo y blanco hasta formar el logotipo de eXtreme Cola. A la vez, una voz en off dice—: eXtreme Cola y eXtreme Cola Light patrocinan este espacio. —De nuevo, tras un fundido en negro, aparece en pantalla el plató del popular show televisivo.

—¡Buenas noches! ¿Sabéis qué hora es? —pregunta el presentador al entrar en el plató, ataviado con un traje de diseño, un corte de pelo de doscientos dólares y una sonrisa de porcelana.

—¡Es la hora de Marte eXtremo! —responde el público a coro.

—¡Así es! Soy Johnny Melter y esto es... ¡Marte eXtremo!

La pegadiza y marchosa sintonía del programa (disponible en www.nosolorol.com) comienza a sonar. La cámara recorre las filas del eufórico público mientras aparecen en pantalla el logo del programa y los créditos. Filas y filas de personas de todas las edades en pie, sonriendo y sin parar de aplaudir, llenan la gradería.

—Buenas noches... —El presentador trata de acallar los aplausos del público—. Buenas noches a todos. Bienvenidos una vez más al programa número uno del mundo: Marte eXtremo, en el que un grupo de valerosos concursantes viajan por la región elísea de Marte para cazar horribles monstruos y bestias mutantes y a las más sanguinarias de las peligrosas criaturas marcianas: los copiacaras, desalmados alienígenas antropomorfos, primitivos mutantes de origen desconocido, que atacan sin previa provocación a los concursantes.

»Esta es, sin duda, una noche muy especial. En el programa de esta noche, tras un mes de horrores y peligros y tras haber perdido a la mitad de sus compañeros, nuestros intrépidos concursantes dejarán el planeta mutante en la lanzadera que les espera en la ladera sur del monte Olimpo... —El presentador guarda silencio y desvía la mirada de la cámara y el público a la vez que se lleva una mano al oído—. No. No es posible —murmura con angustia—. No puede ser. Es horrible. ¡Es una tragedia! —Se gira hacia la cámara de nuevo con el rostro contraído por la congoja—. Me acaban de informar que nuestros heroicos concursantes han sufrido una emboscada de unos apestosos copiacaras justo en el momento de su despegue. La lanzadera se ha estrellado sin supervivientes. —Por un segundo parece a punto de echarse a llorar, pero, a pesar de trabarse, mantiene la compostura—. Lamento... Lamento daros esta terrible noticia. Se suponía que esta era una noche de celebración... Las imágenes son demasiado horribles para que las emitamos. —Termina la frase con voz gangosa y finalmente prorrumpre a llorar y se tapa la cara con una mano mientras las convulsiones del llanto le sacuden el cuerpo.

Una cámara enfoca al público en plató: hombres con expresiones sombrías y los hombros caídos, mujeres apenadas que se tapan la boca con las manos y niños llorando a moco tendido.

—No —dice el presentador haciendo acopio de coraje mientras niega con la cabeza repetidamente—. ¡No! ¡No lo vamos a permitir! —grita sacudiendo la cabeza y levantando el dedo índice en gesto amenazante a medida que la cámara se acerca a un primer plano—. ¡No lo vamos a permitir! —repite con más fuerza a medida que la tristeza da paso a la furia—. ¡No lo permitiremos! ¡La Tierra necesita héroes valientes! ¡Nos vengaremos y les daremos su merecido! ¡Estás dispuesto a luchar por tu planeta, por tu raza, por tu país? ¡Presentaos a participar en Marte eXtremo! ¡La Cadena os necesita para que defendáis el honor de la Tierra y de América! —cada vez más colérico—. ¡Recibamos con un fuerte aplauso a nuestros nuevos concursantes!, sin duda, héroes valientes que aman su planeta y su país —grita en un drástico cambio del odio más visceral a la sonrisa más entusiasta mientras se gira y señala a un lado del plató, en el que hay situada una gigantesca pantalla—. Mac Bronson, el popular campeón del primer programa, está con ellos en este momento —dice cuando se acallan los aplausos.



—Así es, Johnny —dice Mac mientras señala a los lados—. Me encuentro en la sala de espera con la nueva hornada de concursantes dispuestos a patear culos marcianos. Conozcámoslos.

En ese momento, cada uno de los concursantes recibe un primer plano en pantalla, que los invita a que se presenten.

—¿Crees que están preparados para la acción, Mac? Quiero decir que las apuestas están bastante altas. Los copiacaras marcianos son unos huesos duros de roer.

—En verdad lo son, Johnny. Pero yo mismo he preparado a estos concursantes. Han sido entrenados por el mejor, aunque haya sido un único día.

—Bueno, Mac. Me gustaría oírlo de sus bocas. ¿Qué me decis, muchachos? Es un duro desafío, pero ¿qué haréis con los viles copiacaras cuando estéis en Marte? ¿Les daréis su merecido?

Johnny deja la pregunta en el aire para que los concursantes respondan. Después prosigue con su actuación:

—Bueno, chicos, el helicóptero os espera. Esos mutantes no van a matarse solos. Estoy ansioso por veros en acción. Mientras os preparáis para salir, haremos una pausa publicitaria.

Entonces Mac se levanta y, sacando una maleta metálica, hace entrega a cada concursante de un cuchillo de supervivencia, una pistola y un cargador extra, junto con las fundas de cinturón correspondientes.

—Bien, chicos, poneos esto y coged las mochilas. Se acerca el momento. Os acompañaré hasta el helicóptero. Recordad lo que os he enseñado y mantened los ojos abiertos. No tengáis piedad, incluso el bichejo de aspecto más endebil puede ser una amenaza mortal. En Marte todo ser que camine, vuele o se arrastre quiere mataros y sorber vuestras entrañas como si fuesen espaguetis. Y, por supuesto, cada monstruo que matéis será un montón de dinero. Cazad todo bicho viviente de aspecto amenazador y seréis ricos y famosos al volver.

Rumbo a Marte

«Holding Out For a Hero»
(Bonnie Tyler)

A la vuelta de publicidad, Johnny vuelve a dirigirse a Mac.

—Bueno, Mac, ha llegado el momento. ¿Están listos nuestros concursantes?

—Lo están, Johnny. ¡En marcha, muchachos! ¡La gloria os espera!

—Hace un gesto muy teatral para que lo sigan.

Mac sale trotando por la puerta y guía a los concursantes por los laberínticos pasillos del edificio en una suave carrera. Junto con ellos irá toda una jauría de cámaras que tratan de sacar los mejores planos. Cada vez que Mac se cruza con uno, hace un gesto a la cámara, le choca la mano a algunos o muestra el pulgar en alto o el puño como signo de fuerza. Tras bajar unas escaleras, llegan a un vestíbulo y oyen un rumor creciente. Al principio no lo identifican, pero a medida que se acercan a unas grandes puertas acristaladas se dan cuenta de que

son gritos de una muchedumbre. Más allá de las puertas ven una alfombra roja y unas vallas de seguridad custodiadas por guardias.

En el momento en que Mac abre las puertas, el clamor de la gente se hace tan intenso que resulta ensordecedor. Apiñadas en los alrededores del edificio hay miles de personas. Las más próximas a las vallas estiran los brazos tratando de tocar a los concursantes, que, con el subidón de adrenalina de la carrera por los pasillos y el recibimiento de la muchedumbre, son guiados hasta el helicóptero. Mac les despidé con un apretón de manos antes de subir a bordo y, cuando el vehículo comienza a levantar vuelo, les hace un saludo de visera de lo más estadounidense y militar, que es imitado por la multitud, y se queda en posición de firmes mientras el helicóptero se aleja y dejar ver cómo las inmediaciones del edificio están anegadas con una muchedumbre de miles de personas y unas grandes pantallas que retransmiten el programa.

En menos de veinte minutos llegan a Cabo Cañaveral, donde los espera la lanzadera. Sin muchas indicaciones por parte de los técnicos, son metidos en la lanzadera. Pueden seguir el programa desde la lanzadera, donde se muestran fragmentos de sus respectivos *videocastings* que grabaron no hace mucho en la web de suscripción. También contemplan un resumen en honor a los héroes fallecidos, junto con el obligado minuto de silencio.

Tres horas más tarde, la lanzadera en modo de piloto automático llega a la órbita marciana. Después de sobrevolar la región, aterriza en el centro de la caldera del extinto volcán Ulises. Por desgracia, los concursantes no pueden disfrutar de las vistas debido a que es noche cerrada. Tienen que contentarse con la reproducción en 3D de la pantalla de navegación.

Con un siseo neumático, la puerta se abre y los invita a salir. En ese momento les llega la voz de Mac, tanto desde el equipo de comunicación de la lanzadera como desde los dispositivos que llevan prendidos en el pecho cada uno, que les recuerda que deben vacunarse de inmediato.

«Riders On the Storm»
(The Doors)

Desde el interior no pueden verlo, pero, una vez hayan salido, descubren que cae una densa lluvia que encharca el suelo y los cubre hasta los tobillos. Entonces, por sus comunicadores comienza a sonar música a la vez que Johnny les da la bienvenida a Marte. Les dice que su aventura comienza aquí y, puesto que ha sido un día muy largo para todos y los niños buenos ya deberían estar en la cama, su primer y más claro objetivo será encontrar un lugar en el que pasar la noche. Están a oscuras, bajo un diluvio, en mitad de un denso bosque con el suelo embarrado. Después de que Mac les diga que es un buen comienzo, ya que con semejante lluvia los monstruos marcianos se habrán refugiado, se quedan solos.

Vagabundear empapados por un barrizal en mitad del bosque es su primer contacto con la dura realidad de Marte. No sabrán en qué dirección van y la extraña vegetación les hará ver depredadores inexistentes que los acechan con cada atisbo de

luz concedido por los *flashes* de los esporádicos relámpagos. Dales algunos sustos, deja que deambulen intentando salir del lodo o deja que uno o varios caigan por un terraplén embarrado (prueba de 6, a dificultad 17 para evitar resbalar y caer) por el que no puedan volver a subir. Hazles sentir la desesperación de estar separados haciendo que el terreno los obligue a alejarse en lugar de juntarse. Déjales que se crean asaltados por un monstruo y que después descubran que solo era una rama grande que se les venía encima. Algunos gritos y disparos en la oscuridad generarán el espectáculo adecuado antes de que se junten de nuevo y consigan hallar refugio en el repecho de alguna pared o en el hueco de un árbol. En cualquier caso, una vez den con el esperado refugio (prueba de 6, a dificultad 20), estarán empapados y aterrizados.

PRIMER DÍA EN EL EDÉN

Cuando los concursantes despierten será a plena luz del día. Despues del largo día anterior y media noche deambulando en la oscuridad, el agotamiento les habrá hecho dormir hasta tarde. Podrán contemplar en directo la magnificencia de la salvaje vida marciana: el sol filtrándose a través de las copas de árboles, de más de cien metros de altura y con troncos de varios metros de grosor en su base; el suelo salpicado de extraña vegetación, con grandes y vistosos frutos, flores del tamaño de un hombre o arbustos de varios metros de altura cuyo supuesto color verde, que debería predominar, se ve eclipsado con colores como el marrón y tonos rojizos; insectos del tamaño de un zapato que zumban por el aire o se arrastran entre las hojas en descomposición del suelo, exóticas aves que no se corresponden con ninguna especie conocida y el abundante sonido de un ecosistema rebosante de vida, que habrá dado el relevo a la lluvia y el barro de la noche anterior.

En ese momento de contemplación y abstracción será cuando la voz de Johnny Melter les informe del desafío del nuevo día. Tendrán que cruzar la caldera del monte Ulises, en el que se encuentran, a través del bosque que la llena hasta la pared norte.

—Es un desafío fácil, chicos, son solo treinta kilómetros. Y recordad brindarnos un buen espectáculo de caza y aventura, porque esta noche recibiréis más sorpresas.

Recorrer esa distancia en un día con la baja gravedad marciana en verdad no es gran cosa. A pesar de la exótica y extraña flora que los rodea, gracias a la ruta trazada por el MPS (*Mars Positioning System*) de su Commlink, parecerá bastante fácil llegar a su destino. No obstante, el verdadero inconveniente puede ser el pasar el día entero sin comer y con una única cantimplora por cabeza. Encontrar algo de agua acumulada en el interior de alguna de las grandes flores o en algún charco tampoco parece difícil (prueba de 6, a dificultad 15), y podrán hervirla si lo desean. Podrán recolectar frutos comestibles (otra prueba de 6, a dificultad 18), si se atreven a comer lo mismo que los pequeños animales marcianos, o cazar una presa mayor, más suculenta y a la vez puntuable.

Cualquier disparo en el bosque espantará las posibles presas pequeñas, como aves u otras criaturas difíciles de seguir y con facilidad para esconderse, pero a media tarde darán con una pequeña manada de gigantescos reptiles. Consulta las estadísticas del gallimimus saltador bermejo en la página 69.

Abandonando Ulises

Tanto si consiguen comer algo como si llegan a la pared norte de la caldera con el estómago vacío, Johnny Melter comentará sus progresos y los felicitará por sus logros diciendo que la audiencia está encantada con su toma de contacto con el entorno marciano.

—Aunque anoche pasamos algo de miedo, demostrasteis a todo el mundo de qué pasta estáis hechos.

Después de su teatral charla, les propondrá un nuevo desafío: tendrán la opción de desviarse hacia el este y abandonar la caldera del monte Ulises a través de una depresión producida por el cráter de impacto de un antiguo meteorito, en una caminata de treinta kilómetros, o escalar la pared de la caldera de un par de cientos de metros y después descender un desnivel de tres kilómetros a lo largo de una pendiente de otros veinte.

—Si decidís ir hacia el este por la ruta fácil, únicamente os facilitaremos algo de agua y ningún punto adicional. En cambio, la ruta directa supone algunas recompensas más jugosas. Seréis obsequiados con botellas de eXtreme Cola Isotónica, el complemento ideal para las actividades físicas y extenuantes, un lote completo de barritas energéticas PowerCherry, que reúnen todo el poder y energía de las cerezas transgénicas sin hueso, además de un delicioso sabor a cereza y chocolate, cincuenta puntos por cabeza y un completo equipo de escalada que podréis conservar como ayuda en vuestra cruzada contra los hedióndos mutantes. Tenéis toda la noche para decidiros. Mañana os haremos entrega del cajón de suministros, pero recordad que cada punto obtenido equivale a diez mil dólares.

Camino fácil: Si optan por la ruta del este, inmediatamente uno de los drones orbitales dejará caer un cajón reforzado que solo contiene botellas de agua para unos pocos días. El MPS trazará una travesía de treinta kilómetros (prueba de 6, o alguna habilidad pertinente a dificultad 15 para interpretar correctamente el mapa y evitar perderse) a lo largo de una zona que discurrirá por un terreno en depresión, con una suave pendiente que los llevará al límite noreste del monte Ulises. Salvo la ligera pendiente, el terreno será similar al del día anterior, incluso volverán a cruzarse con alguna otra manada de reptiles gigantes.

Aceptando el desafío: Si se decantan por trepar la pared, un dron orbital dejará caer un cajón metálico de unas dimensiones considerables, que descenderá suavemente gracias a un paracaídas hasta quedar enganchado en las ramas de uno de los árboles, a unos cuarenta metros de altura. Cuando comiencen a desesperar y a trazar planes para recuperarlo, el cajón se soltará del paracaídas y caerá rebotando entre las ramas hasta el suelo, lo que creará una pequeña crisis entre los concursantes, que querrán evitar que los aplaste (prueba de 6, a dificultad 12, daño C).

RANKING DE AUDIENCIA

La audiencia, mediante llamadas telefónicas, vota las acciones de los concursantes de modo que cada uno tiene una puntuación asociada al éxito y la admiración que recibe del público. Para simular la afición de la audiencia, cada vez que un concursante supere un obstáculo o peligro o mate una criatura, su jugador debe hacer una tirada:

- ❑ Si es un peligro del entorno, se queda el dado m.
- ❑ Si es una criatura que forma parte de un grupo, se queda el dado C.
- ❑ Si es un monstruo único, se queda el dado M.
- ❑ Ayudar o colaborar con el que supere el obstáculo o derrote al monstruo dará la mitad de puntos, redondeando hacia abajo.

Este valor se añade al marcador del personaje. Poner esta mecánica en conocimiento de los jugadores hará crecer la competitividad por ser el cazador que ofrezca un mayor espectáculo y facilitará que sean ellos mismos quienes recuerden continuamente hacer estas tiradas.

También habrá momentos en que los concursantes conseguirán puntos que provengan de fuentes diferentes a la audiencia, ya sea por aceptar desafíos o superar pruebas.

Cada punto obtenido, además, representa diez mil dólares de premio.

COMPARTIR



El cajón es un cubo de un metro de lado. Cuando lo abran, encontrarán en él suficiente eXtreme Cola Isotónica y barritas energéticas PowerCherry como para llenar sus mochilas. Y la voz de Johnny Melter volverá a brotar de sus comunicadores para ensalzar las elogiables cualidades de esos productos ante la audiencia. El cajón también contendrá arneses y equipo de escalada básico. Además, en el compartimento de seguridad, que solo podrá abrir el concursante con más puntos, habrá una cuerda.

«Gonna Fly Now» (Bill Conti)

La subida de la pared, debido a los muchos asideros formados por raíces, hiedras y vegetación, resultará medianamente sencilla para un grupo de personas con equipo de escalada y que se ayudan entre sí (pruebas de 7 a dificultad 12), pero para un personaje solo, sin equipo o ayuda puede resultar mucho más arduo (dificultad 18). No obstante, cuando se ajusten los arneses e inicien la subida, se darán cuenta de que, aunque fácil, es una pared muy alta, y el esfuerzo acumulado los obligará a tener que hacer paradas para recuperar el aliento, ayudarse unos a otros y a avanzar por tramos a lo largo de todo el ascenso. Mientras, a través de sus comunicadores sonará música una y otra vez, rompiendo por completo la monotonía de



los sonidos de la naturaleza y los jadeos entrecortados de los concursantes, y delatando sus posiciones ante cualquier posible depredador.

Tras una dura subida y después de que los primeros concursantes alcancen el borde superior, pero cuando la mayoría aún se encuentre trepando, el grupo será atacado por una suerte de criaturas voladoras de piel correosa y peligrosas garras, irritadas por la molestia de la música tan cerca de sus guaridas en la pared. Pese a la fragilidad de sus alas, pondrán en una situación muy vulnerable a los que estén trepando. Cuando consigan deshacerse de las primeras criaturas, la música subirá notablemente de volumen a modo de provocación, lo que motivará una nueva oleada de ataques. Consulta las estadísticas de las arpías de las rocas en la página 68.

Después de eso, el descenso hasta la base de la montaña será coser y cantar.

El dinero no lo es todo

Como todos los concursantes saben ya, el dinero y la fama no son los únicos premios que la todopoderosa Cadena entrega a los concursantes. Al alcance de sus manos está conseguir determinadas recompensas de diverso carácter, que no siempre pueden obtenerse con dinero. Los concursantes reciben como incentivo diferentes extras personalizados que «desbloquearán» si alcanzan el objetivo de 500 puntos.

Esa misma noche recibirán instrucciones para que enciendan la pantalla del Commlink y vean algunas imágenes dirigidas a ellos. Aunque cada una de las escenas está relacionada con un concursante concreto, es preferible que no digas a quién van dirigidas y que se entere durante el transcurso de dicha escena. Recuerda incluir las escenas correspondientes a los dos personajes que has añadido a la aventura como concursantes adicionales. Es recomendable narrar las escenas en el orden que salen aquí presentadas. Entre cada una se emite el anuncio de eXtreme Cola en el que unas latas aparecen flotando en el vacío espacial, después son arrastradas por la estela de una lanzadera que surca el espacio y el logotipo del popular refresco se dibuja en las estrellas al fondo.

Carl Mason

Johnny Melter aparece armado con su micrófono mirando a cámara. Está en un despacho elegantemente decorado con acabados en madera. Detrás de un enorme escritorio, aparece a un lado la bandera de los Estados Unidos y en el otro, el sello del águila, símbolo del gobierno del país, y en el centro, justo detrás del respaldo de una alta silla de piel, el escudo del estado de Illinois.

Junto a Johnny se encuentra un hombre negro, alto, de traje elegante, pose recta y con el poco pelo que le queda en las sienes y el cogote encanecido.

DIRECTO



—Esta mañana me he estado entrevistando con el senador de Illinois, Edmond Harper. Buenos días, senador Harper —dice Johnny antes de girarse hacia el hombre y cederle la palabra.

—Buenos días, Johnny —responde el tipo, mirando a cámara mientras esboza una leve y sobria sonrisa de político.

—El senador Harper y yo hemos estado teniendo una agradable charla. ¿No es así, Senador?

—Así es, Johnny. Ha sido un placer tenerte aquí esta mañana y poder conocerte en persona. Es un placer para mí colaborar con vuestro fantástico programa. Todas las noches me reúno con mi mujer y mis hijos para verte. Marte eXtremo es realmente un programa fantástico y muy patriótico. Desempeñáis un gran servicio para este país y para el mundo entero.

—Muchas gracias, Senador. Lo cierto es que ha llegado el momento de que usted también colabore con nuestra labor. Como hemos tratado ya anteriormente, se trata de Carl Mason, conciudadano suyo y de todas las buenas gentes de Chicago, y antigua estrella de fútbol en la universidad. Carl Mason es uno de nuestros prometedores concursantes, que durante las próximas semanas combatirá en Marte las amenazas mutantes —dice Johnny, alternando el objetivo de su dramático discurso entre el senador y la cámara—. Carl se encontraba en prisión, acusado de las muertes de su marido y su amante. Aunque ese asunto no está del todo claro, la verdad. Bueno, y aunque así fuera, ¿quién no haría lo mismo si encontrara al amor de su vida engañándole en su propia cama? —bromea Johnny carente de buen gusto, pero con una ensayada sonrisa para quitarle importancia.

—Desde luego, la situación de Carl es muy comprometida, pero sin lugar a dudas su valor enfrentándose a los mutantes marciaños es inmensamente loable, y no se me ocurre nada más digno de mención para condonar una pena, Johnny.

—Lo habéis oído. Lo has oído, Carl. Conviértete en un héroe y tus deudas con la sociedad quedarán perdonadas. Consigue los 500 puntos y tendrás la merecida recompensa por tu esfuerzo —dice Johnny con otra de sus ensayadas sonrisas, y se despide de los espectadores con un gesto de la mano.

(Anuncio de eXtreme Cola).

Tyler Silverstone

En un pasillo de paredes blancas y gente vestida con batas que va y viene con prisas, aparece Johnny, como siempre, con el micro en ristre.

—Buenos días. Esta vez me encuentro en el hospital Intermountain Medical Center, de Salt Lake City, en donde hemos estado hablando con la doctora Lambert. —Johnny va cruzando el pasillo a medida que la cámara gira en torno a él—. La doctora Lambert es la experta del centro en trasplantes medulares —dice a la vez que empuja la puerta de una de las habitaciones y da paso a una peculiar escena.

En la habitación se encuentra una mujer de mediana edad ataviada con una bata, con gafas y el pelo castaño y rizado recogido en un moño. Junto a ella hay una señora mayor, de

cejas negras y espesas y con un sencillo tocado de rizos, que algún día debió de ser muy oscuro pero que ahora está blanco por las canas. Entre las dos mujeres, sentado en la cama y vestido con un pijama de hospital, se encuentra un hombre, que, aunque adulto, tiene una expresión y amaneramientos que le dan un aspecto infantil. Aparece delgado y débil en extremo, con la piel pálida y tensa sobre los huesos y con mechones desiguales y ralos que apenas tapan su calva. Presenta unas grandes ojeras y un tono de piel macilento y brillante por el sudor.

—La doctora Lambert está con la señora Silverstone y con Jeremy, el hermano de Tyler —dice Johnny acercándose al grupo.

Jeremy saluda a la cámara con la mano en un gesto un tanto infantil que denota cierto retraso mental:

—¡Hola, Tyler!

—Jeremy es el hermano de uno de nuestros concursantes, Tyler. Me resulta desolador tener que decir que Jeremy padece desde pequeño una rara afección medular que ha ido empeorando con el paso del tiempo. —La doctora Lambert va asintiendo con la cabeza y la señora Silverstone se aprieta las manos ansiosa sobre el regazo y a duras penas contiene las lágrimas, mientras Jeremy mira distraído en otra dirección algo ajeno a lo que sucede a su alrededor—. Necesita un donante de médula compatible, y nosotros estamos aquí para encontrar uno con la ayuda de la doctora Lambert —señala a la doctora, que le da la razón asintiendo con la cabeza—, de modo que, si Tyler alcanza los 500 puntos, La Cadena localizará un donante de médula compatible con Jeremy y, además, correrá con todos los gastos médicos de la operación.

—¡Gracias, señor Melter! Es usted un buen hombre. Que Dios le tenga en su gloria. —La señora Silverstone estalla en lágrimas y abraza a Johnny mientras este le devuelve el abrazo y mantiene la compostura y la sonrisa.

—No es nada, señora Silverstone. Pero llámeme Johnny, por favor.

—Que Dios le bendiga, Johnny. Rezaré por usted. Rezaré todos los días hasta que el Señor me lleve —La imagen se funde en negro.

(Anuncio de eXtreme Cola).

Phoenix Trujillo

En pantalla una vez más, Johnny Melter con su micrófono en la mano. A su alrededor se ve un despacho decorado elegante, con un gran escritorio de caoba acompañado de un gran sillón de oficina, con una bandera de los Estados Unidos a un lado, el escudo de Luisiana al otro y una placa con el emblema del departamento de Justicia. Junto a Melter, una mujer de mediana edad, de piel morena y pelo negro y liso recogido en un par de trenzas. A pesar de su traje de chaqueta color burdeos, lleva un collar de abalorios de madera de talla india colgado al cuello.

—Hola a todo el mundo. Y hola a Marte —bromea Johnny a la cámara—. Me encuentro reunido con Nancy Harjo Wildcat, la jefa de la fiscalía de Ascensión, en Luisiana. Hola, señorita Harjo.

—Hola, Johnny. Encantada —contesta la mujer.

—Estoy aquí en nombre de La Cadena para interceder por Phoenix Trujillo, uno de los concursantes de la actual edición de Marte eXtremo que, en el momento de ser elegido, estaba a la espera de un juicio por caza furtiva.

—Así es, Johnny —dice la fiscal—, aunque estamos investigando algunas posibles irregularidades cometidas por los agentes que recogieron las pruebas.

—Bueno, eso son buenas noticias para Phoenix, pero, sin duda, lo que más le gustará saber a todo el mundo es que La Cadena está aquí para asegurarse de que se haga justicia. Y, sobre todo, de que Phoenix pueda limpiar su nombre y demostrar que estas acusaciones no son tan graves. Podría haberse tratado de un malentendido o de algún error, pero queremos defender que todo hombre es inocente hasta que se demuestre lo contrario y asegurar que, si Phoenix consigue alcanzar 500 puntos, La Cadena se encargará de solucionar este incidente por él. Qué menos que ayudar a aquellos que demuestran su honor combatiendo a los enemigos de la Tierra.

(Anuncio de eXtreme Cola).

Valerie Jo Ridley

—Nos encontramos en el juzgado número 7 de Wichita Falls, en donde se está tramitando la subasta de la casa familiar de la familia Ridley. Sabemos que en unos instantes saldrá por la puerta el que haya sido su comprador —empieza a hablar Johnny desde el instante en que aparece en pantalla—. Recordaremos para la audiencia que Frank Patrick Ridley, el hermano de Valerie, bala perdida y oveja negra de la familia, acumuló en su persona numerosas deudas por juego y negocios algo turbios. —Johnny hace una breve pausa sin dejar de mirar a la cámara con expresión severa—. En su benevolencia, Valerie gastó todos sus ahorros en pagar las deudas de su hermano para intentar salvar la casa familiar, donde pasó su infancia y que es el único recuerdo de familia que le queda. —Johnny se vuelve levemente al abrirse las puertas que tiene a su espalda, por las que sale un torrente de personas apresuradas—. Pero su hermano no aprendió la lección y continuó endeudándose hasta el punto de que justo en los últimos días terminó por perder la casa. —Se adentra en el grupo de personas, micro en mano y con el cámara detrás, luchando por llegar a uno de los participantes de la subasta—. El señor Mayer-Hauss —dice interceptando a un tipo con un llamativo traje blanco y gafas de sol sin montura— es el responsable de compras de una importante compañía constructora de campos de golf. ¿No es así, señor Mayer-Hauss?

—Eh... Sí, así es —dice el tipo del traje blanco, ligeramente incómodo por la brusca intervención del presentador y el cámara.

—Bien. Y díganos, ¿cuál es el propósito de la compra de la residencia Ridley? —pregunta Johnny.

—¿El lote 29? Pues verá, represento a una compañía que construye campos de golf, de modo que las edificaciones serán demolidas y el terreno será modificado para crear un campo de juego

adecuado a las necesidades de nuestros clientes —responde sin apenas pausa el tipo del traje blanco.

—Pero eso son muy malas noticias para Valerie. Ella está en Marte luchando contra pérvidos mutantes. ¿Acaso no merece que respeten su voluntad de conservar la casa familiar mientras ella nos libra de la amenaza de los copiacaras? —pregunta Johnny volviendo a encañonar al sujeto con su micrófono.

—Eh..., bueno..., si La Cadena quisiera, estoy convencido de que mi compañía estaría dispuesta a negociar la propiedad. Supongo que podríamos dar cierto margen, quizá tres o cuatro semanas, hasta que la demolición se haga efectiva. Teniendo en cuenta, claro, que se trata de una concursante de Marte eXtremo y, por lo tanto, una heroína de la nación y de la raza humana.

—Ahí lo tienen. La Cadena podrá negociar la propiedad de esta casa familiar hasta dentro de tres semanas si Valerie consigue acumular 500 puntos en su marcador personal.

(Anuncio de eXtreme Cola).

Kylie Simmons

Johnny Melter aparece en pantalla, micro en mano, en mitad de un pasillo con grandes ventanas y las persianas bajadas, en lo que podría ser un hospital o algún tipo de clínica.

—El 81 % de los fallecidos mayores de sesenta y cinco años muere por complicaciones relacionadas con el cáncer. Más del 40 % de las muertes de personas en edad laboral son atribuidas al cáncer. Y ciento treinta de cada mil niños no alcanzarán la mayoría de edad por culpa del cáncer infantil —dice el presentador apenado.

»Nos encontramos en el Centro de Investigación Contra el Cáncer de Ámsterdam, en donde nos hemos entrevistado con el director Schuyler Vogt —dice mientras camina paralelo a la cámara hasta situarse junto a un tipo alto, con gafas, peinado con gomina y la raya a un lado—. Buenos días, doctor.

—Buenos días, Johnny.

—Hemos contactado con el doctor Vogt, director del centro y de la investigación contra el cáncer que aquí se lleva a cabo, para ofrecerle una cuantiosa suma a modo de beca, junto con la incorporación a su equipo de la prometedora doctora Simmons.

—Hace una breve pausa dramática para dejar que las cámaras de los comunicadores o del Commlink capten la reacción de Kylie y que la audiencia asimile sus palabras—. Esta beca de investigación incluye fondos para cinco años, así como un equipo de toma de muestras biológicas, la especialidad de la doctora Simmons, en Marte. Porque ¿quién sabe? Quizá la cura a muchas de las enfermedades esté en las exóticas bestias del planeta rojo. ¿Qué te parece, Kylie? —pregunta a través de la cámara y el monitor, dando pie a que la concursante conteste.

—Nosotros también lo creemos así, Kylie. Y tan noble causa no nos pasa desapercibida. Por eso, si alcanzas la puntuación de 500 puntos, La Cadena te ayudará financiando tanto el estudio como tu incorporación al equipo del eminent doctor Vogt.

(Anuncio de eXtreme Cola).

Yuki Kimura

La imagen aparece en negro, pero una débil luz comienza a iluminar la superficie de una mesa. Gana algo de intensidad e ilumina unas manos que reposan sobre el tablero y el rostro de alguien que está sentado mirando de frente a la cámara. El hombre de la silla se inclina levemente hacia delante para revelar su rostro. Es Johnny Melter, que después vuelve a reclinarse hacia atrás y queda de nuevo en sombras. Entonces comienza a hablar y ya no cabe duda de que se trata del presentador de Marte eXtremo.

—Hace ocho años, una joven inocente fue sometida al desprecio y las más crueles burlas de sus compañeros de clase —dice Johnny en un tono lúgubre y recriminitorio—. El motivo de este acoso no era otro que la envidia por el éxito académico de una estudiante más joven. El cabecilla de este *bullying* tan detestable no se contentó con eso y tuvo que llevar la broma más lejos. Demasiado lejos. Aquella joven fue invitada a una fiesta. A pesar de ser menor de edad, fue emborrachada hasta que perdió el conocimiento. Fue vejada con fotos obscenas. Y fue incriminada en diversos delitos informáticos que acabaron con su buen nombre. Perdió su plaza en la universidad, perdió la beca y vio su vida destruida por un vil sinvergüenza. Los abogados de sus hostigadores se encargaron de rematar el trabajo.

»A pesar de estos obstáculos, consiguió rehacer su vida y triunfar en el sector de la seguridad informática por sí misma. Sabemos de quién se trata y, lo más importante, sabemos quién es el responsable de aquel cúmulo de crueles barbaridades de las que fue víctima. No podemos decir que la broma llegara demasiado lejos, porque lo que le hicieron no fue una broma. Fue una infamia llevada a cabo por un ser miserable.

»Pero haremos justicia. Ese hombre será procesado por los muchos delitos que cometió. Haremos que en su compañía sepan lo que hizo, que su familia sepa lo que hizo y que todo el mundo sepa lo que hizo. Haremos justicia. Por 500 puntos, una concursante podrá hacer justicia, limpiar su nombre y vengarse de este despreciable ser —concluye Johnny para desaparecer a medida que la luz se desvanece.

(Anuncio de eXtreme Cola).

Bobby «Soldado Heartbreaker» McGee

Para sorpresa de los concursantes, del público y de la audiencia, quien aparece esta vez en plató no es el habitualmente atractivo y popular Johnny Melter. Ataviado con una americana roja a punto de reventar, el musculoso gigante de mandíbula cuadrada, Mac Bronson, es quien aparece en plató, micro en mano, con su fino bigote bien recortado y su rubio tupé con un volumen casi imposible.

—Buenas noches a todos. Johnny no puede estar en todas partes. Lleva un par de días viajando por medio mundo y no ha podido llegar a tiempo. Lamentablemente, se encuentra atrapado en el aeropuerto de Los Ángeles debido a un fuerte temporal.

En ese momento, en el inmenso monitor de plató aparece el presentador original, de espaldas a unos ventanales que muestran unas pistas de vuelo, azotadas por el viento y la lluvia, que se estrellan contra el cristal. Mientras, un grupo de hombres ataviados con impermeables de colores brillantes luchan por empujar un coche de maletas hasta un hangar lejano.

—Así es, Mac. Una terrible tormenta tropical me ha atrapado en el aeropuerto. Después de dos días sin parar, en los que he volado de Holanda a Luisiana, de Utah a Florida, de Chicago a Hollywood, de Texas a Los Ángeles, luchando contra el reloj, he sido vencido por los elementos. Esta tormenta tropical que ha asaltado la costa oeste ha obligado a cerrar los aeropuertos y, sintiéndolo mucho, he tenido que pedir ayuda a mi amigo Mac, un hombre con un gran sentido del deber. —Esbozando una ancha sonrisa, desde plató, Mac agradece sus elogios a la imagen de Johnny en la pantalla.

—Gracias, Johnny, ya sabes que os debo todo lo que soy a ti, a La Cadena, a Marte eXtremo y a mis músculos —dice flexionando uno de sus trabajados bíceps—, conseguidos tras un duro entrenamiento y la ayuda de PowerCherry.

—La cuestión, Mac, es que, a pesar de todos los viajes y del *jet lag*, aún he tenido tiempo de pensar y creo que Marte eXtremo necesita otro copresentador —si, además de Bobby, está Lindsay como personaje jugador, es un buen momento para que lances miradas de complicidad a quien esté interpretándola, dando pie a anticiparse con falsas ilusiones—, alguien apuesto, con carisma y don de gentes. Alguien tan popular como yo y con experiencia delante de las cámaras. De modo que ¿qué te parecería, Bobby, si formaras parte de esta pequeña familia que es el personal de Marte eXtremo? Estamos convencidos de que te agrada la idea y que te dejarás la piel en Marte para lograr los 500 puntos necesarios para recibir el honor de formar parte de nuestro equipo.

(Anuncio de eXtreme Cola).

Lindsay Lafayette

En la pantalla aparece una gran fuente circular sobre la que hay una escultura de un globo terráqueo de cuatro metros de diámetro y con unas letras doradas en las que puede leerse «Universal Studios». Delante de la escultura se encuentra Johnny Melter, micro en mano, junto a un hombre entrado en años con un notable sobrepeso, peinado con una cola de caballo blanqueada por las canas y luciendo una barba igual de blanca. Va vestido con una colorida camisa hawaiana y unas gafas de cristales rojos.

—Me encuentro aquí, en Hollywood, frente a la entrada de los estudios Universal, con el afamado y célebre director de cine Robert Pattinson —dice Johnny, y acerca el micrófono a su interlocutor.

—Gracias, Johnny. Es todo un placer tratar contigo. Hace tiempo que no coincidimos.

—Hemos estado charlando un buen rato con el señor Pattinson en nombre de La Cadena y de uno de los concursantes de la actual edición de Marte eXtremo, alguien que tiene importantes dotes interpretativas y que creemos que podría ser la próxima superestrella de Hollywood. Robert Pattinson es un

director con un extenso recorrido y una larga lista de películas de gran éxito en taquilla, y sabemos que sus películas son éxitos asegurados. En nuestra charla con él hemos hablado a fondo con gran cantidad de detalles acerca de Lindsay Lafayette, bailarina en el *ballet* de Marte eXtremo y actual concursante.

—Bueno, Johnny, ¿no habréis amañado los *castings* para que entrara una de vuestras bailarinas? —bromea Pattinson, que ríe sonoramente acompañado por Johnny.

—Claro que no, Robert. Te puedo asegurar personalmente que Lindsay es una artista de gran talento. Y, además, actúa y canta —continúa Johnny con la broma, mientras aún sonrían ambos—. Estoy convencido de que aprovechará la oportunidad que le estamos brindando. Y en especial esta que le ofreces, que es la de rodar una trilogía de alto presupuesto dirigida por ti. Una oportunidad que tendrá si consigue acumular 500 puntos en su marcador personal.

(Anuncio de eXtreme Cola).

DÍA 3

—Buenos días, concursantes. —Les llegará la voz de Johnny una vez más a través de sus comunicadores—. Sin duda, hoy vuestras motivaciones para conseguir subir vuestras marcadores han recibido un gran empujón. Para ayudarlos a lograr vuestras recompensas con un montón de puntos, os lanzaremos un nuevo desafío para lo que queda de semana. Os transmitiremos las coordenadas de una loma situada a ciento treinta kilómetros al norte de vuestra posición y tendrás que elegir la ruta a trazar entre dos opciones.

»La más fácil..., bueno, perdón, mejor sería decir la menos difícil, es dar un rodeo por el oeste, cruzando esa especie de bosque o jungla tropical en la que os encontráis, muy similar a las zonas que habéis cruzado hasta ahora, aunque probablemente tengáis que enfrentaros a algunas criaturas que no había en la cima del monte Ulises. Os facilitaremos algunas botellas de agua y nada más.

»Por otro lado, la ruta difícil transcurre por una región pantanosa situada al noreste de vuestra posición. Un lugar inhóspito, de terreno salvaje y parcialmente inundado que, sin duda, estará plagado de horroresos depredadores anfibios. Pero no todo son malas noticias: si afrontáis el desafío de esta ruta, recibirás variadas recompensas, empezando por un nuevo suministro de eXtreme Cola Isotónica, ideal para recuperarse del ejercicio y de las actividades físicas extenuantes, algunas armas adicionales que os harán falta durante vuestra estancia en el infierno mutante marciano y..., atentos, porque si cruzáis el pantano, recibirás nada más y nada menos que 100 puntos en vuestras marcadores individuales. Recordad que podéis consultar vuestras puntuaciones cuando queráis usando el Commlink. Así sabréis cuánto os falta para conseguir vuestras recompensas individuales, cuántos puntos os adjudicó la audiencia después de vuestra última presa o hazaña o comprobar cuál de vosotros lidera el marcador y, por lo tanto, será recompensado con equipo o armas especiales al inicio de cada desafío.

»Es recomendable que comencéis dirigiéndoos hacia el norte, aunque deberéis desviáros antes del mediodía. En cuanto os hayáis decidido solo tenéis que marcar la opción en el Commlink, y un dron orbital os hará entrega del cajón de suministros en vuestra posición. Cuanto antes os decidáis, antes tendrás las armas.

«*Smooth Criminal*»
(*Alien Ant Farm*)

Justo después de que tomen la decisión, y mientras caminan distraídos con las opciones del Commlink, cundirá el pánico cuando uno de los concursantes no jugadores (el primero de los dos extras que has añadido al equipo, preferiblemente uno que tenga una noble causa como recompensa personal (por ejemplo, Tyler, que trata de salvar la vida de su hermano, o Kylie, que pretende investigar posibles curas contra el cáncer), tropieza y caiga. Su pie se habrá hundido en un montículo de arena removida y, al caer hacia delante, se fracturará la tibia y el peroné con un sonoro chasquido. Después del grito de dolor agónico, le seguirán otros gritos aún más desgarradores cuando una marabunta de gigantescas hormigas rojas lo ataque con furia. Las hormigas atravesarán su ropa y su piel de un solo golpe de sus mandíbulas y se le meterán bajo la piel en dirección al torso. Las hormigas pueden evitarse permaneciendo en constante movimiento, y es fácil pisotearlas si son pocas. No obstante, en menos de un minuto, el desgraciado que haya destrozado su hormiguero y caído al suelo sobre ellas se convertirá en una ruina sanguinolenta a causa de los daños internos que le generará la marabunta de mutantes fórmicos. Será imposible salvar su vida debido a la cantidad de hormigas que tendrá en el interior de su cuerpo, y acercarse e intentar ayudarle puede ser igual de mortal.

En torno a media hora después de que marcaran su elección en el Commlink, el dron orbital dejará caer el cajón de suministros muy cerca de su posición, tanto si se alejaron de su compañero caído como si siguen en las inmediaciones. De haber elegido la

ruta del oeste a través del espeso bosque, será un cajón pequeño que contendrá agua prometida. De elegir el camino que cruza el pantano al este, tendrán un cajón bastante más grande con numerosas botellas de la popular y virtuosa bebida, algunos machetes de jungla (dos menos que el número de jugadores) y un compartimento sellado con cerradura dactilar, que solo el jugador con el marcador más alto podrá abrir. El compartimento contiene una *katana* (página 80).

Una espina en cada rosa

«*Every Rose Has Its Thorn*»
(*Poison*)

La noche después de la muerte del primer concursante, Johnny se pondrá en contacto con ellos y les pedirá que abran la pantalla del Commlink. Se encontrarán con la imagen del conocido decorado del programa, en el que aparecerá su insigne presentador

ARMAS DE RECOMPENSA POR LA CONFESIÓN

- **Carl Mason:** Ametralladora pesada, 3 cintas de munición extras.
- **Yuki Kimura:** Subfusiles gemelos, 6 cargadores extras.
- **Tyler Silverstone:** Lanzallamas, 3 depósitos de napalm extras.
- **Valerie Jo Ridley:** Escopeta de plasma, 3 cargadores extras.
- **Bobby McGee:** Fusil de asalto, 3 cargadores extras.
- **Kylie Simmons:** Rifle criogénico, 3 criocélulas extras.
- **Phoenix Trujillo:** Rifle de precisión, 3 cargadores extras.
- **Lindsay Lafayette:** Lanzagranadas, 10 granadas extras.

MENÚ

COMPARTIR



caminando cabizbajo por el escenario con un micro en una mano y la otra en el bolsillo. Comenzará un dramático y conmovedor monólogo dirigido a la audiencia.

—No podemos expresar con palabras lo que hemos sentido hoy. La muerte de (personaje devorado por las hormigas) ha conmovido a toda la nación, a todo el planeta. Era un concursante valiente que ha dado su vida por la lucha con los mutantes. Aunque su causa era buena, (aquí Johnny cita aquella que fuera la causa que hizo al concursante inscribirse o la que sea la recompensa especial que buscaba), su aciago final significa que no podrá llevarse a cabo. Lo más triste es que ha dado su vida noblemente, pero sin que lo conociéramos en realidad. Una tragedia. Por eso, creo que deberíamos saber más de nuestros valientes héroes. Deberíamos conocer sus almas, sus miedos, sus defectos, sus errores del pasado. En definitiva, lo que los hace humanos. Porque por muy valientes o populares o modélicos que puedan parecernos, ante todo, son seres humanos.

»Por eso... —Hará una pausa mirando al vacío con expresión taciturna—. Por eso, queremos ofrecer a nuestros concursantes, a nuestros tan amados concursantes, la oportunidad de dejar que la audiencia los conozca mejor. A partir de hoy y cada noche en adelante permitiremos que se sinceren con la audiencia, que, por así decirlo, revelen sus pecados en sagrada confesión. Comprendo que hay cosas que no se pueden contar, o no deberían, pero quizás no tengan oportunidad de pedir perdón por su pasado, como le ocurrió al pobre (concursante fallecido). Pero si están allí luchando por salvar Marte de los mutantes y la audiencia, en representación de la sociedad, puede perdonarles, sin duda merecen la indulgencia. Además de perdonarles su pasado, les obsequiaremos con algunas armas personales. Porque, sin duda, abrirse al público es una proeza tanto o más difícil que sobrevivir allí arriba.

Los concursantes son animados a revelar los oscuros secretos de su pasado a cambio del perdón de la audiencia y la sociedad o incluso la ley. Durante la publicidad, se les pedirá que decidan quién será el primero. Dispondrán de ese tiempo para debatir quién se presta a «confesarse» y recibir la recompensa de 100 puntos y un arma especial, ya que las normas del concurso solo

permiten que sea un participante por noche. Si no llegan a una conclusión en unos pocos minutos, perderán la oportunidad de llevar a cabo la primera confesión del programa y tendrán todo el día para ponerse de acuerdo sobre quién hará la confesión la noche siguiente. Por supuesto, el concursante no jugador restante puede participar en dicha discusión o incluso dar el salto si los demás están indecisos.

Como recompensa por su testimonio, el concursante recibirá de manera inmediata 100 puntos y un arma de gran potencia que a primera hora de la mañana un dron orbital dejará caer en un cajón asegurado que solo él podrá abrir.

En la historia personal de cada concursante existe algún detalle en la trama sumamente vergonzoso, en algunos casos, criminal e inconfesable, pero Marte eXtremo es un fenómeno de masas tan grande que los hipnotizados telespectadores llegan a perdonar todo tipo de actos y, aunque no sea un perdón general, el debate generado en el público y la sociedad supone un *marketing* de valor incalculable. Y la audiencia lo es todo.

En el caso de Phoenix Trujillo, la confesión de su mala relación con su hija llevará a La Cadena a investigar el paradero de esta, en una maniobra pensada exclusivamente para atraer la atención de la audiencia y que será inmediatamente utilizada cuando descubran que Raven, la hija de Phoenix, es víctima de una red de prostitución en algún lugar al sur de la frontera estadounidense. De modo que la noche posterior a la última de las confesiones, Johnny Melter hará una intervención en el programa.

—Hace unas noches, Phoenix, uno de nuestros queridos héroes de Marte eXtremo, nos confesó que hacía tiempo que no trataba con su hija Raven. El equipo de investigación de La Cadena rápidamente se puso en marcha para localizarla y así poder volver a reunir a la familia Trujillo. No ha sido fácil, ha habido que mover muchos hilos y viajar muchos kilómetros, pero hemos localizado a Raven en algún lugar al sur de la frontera de los Estados Unidos. Aunque se encuentra a salvo, es prisionera de una mafia de trata de blancas. Es una situación lamentable y difícil de resolver, pero La Cadena va a esforzarse en solucionar esta circunstancia. Así que Marte eXtremo va a brindar a Phoenix una oportunidad extraordinaria. Le daremos la oportunidad de elegir entre dos recompensas: que se resuelvan las penas por caza furtiva que tiene pendientes o que se ponga a salvo a su hija perdida, Raven. Aún más, en caso de que alcance el doble de la puntuación necesaria para alcanzar las recompensas, podrá lograr ambas. ¿Será capaz de conseguir 1000 puntos Phoenix Trujillo, el experto cazador de Luisiana? Francamente, espero que sí.

PRIMERA SEMANA

«Welcome to the Jungle»
(Guns n' Roses)

Camino fácil: Si optan por ir por el bosque, los cuatro días siguientes transcurrirán por un terreno irregular, con subidas y bajadas por cañadas pequeñas, casi saturado por una densa vegetación, gigantescos árboles plagados de enredaderas y lianas, densos matorrales de grandes hojas, enormes insectos y alimañas que se escabullen entre la maleza. Quizás topen con

alguna manada de gallimimus, que parecen ser la especie de reptiles herbívoros predominante en la zona.

Pero no todo será tan fácil. Al atardecer del segundo día, sentirán una presencia acechante. Algo de gran tamaño se deslizará en la espesura acompañado del susurro de lo que parecen cascabeles o maracas, paralelo a ellos, pero sin dejarse ver completamente, camuflado en el entorno pardo y rojizo del follaje marciano, donde todos y cada uno de los mutantes parecen haber evolucionado para mimetizarse con su entorno. La escasa luz vespertina dificultará aún más saber dónde termina una sombra y empieza la siguiente.

Finalmente, una gran bestia a medio camino entre un gigantesco león y un erizo, dotada de grandes dientes y seis poderosas garras, saltará al frente de ellos y les cortará el paso. Es en ese momento, al lanzar un rugido, que podrán identificar el cascabeleo al sacudirse su cuerpo. Verán cómo las largas púas que conforman su melena y cubren su lomo se agitan y entrechocan convirtiendo a la bestia en un mortífero sonajero viviente. Consulta las estadísticas del león espinoso en la página 70.

Aceptando el desafío: Esta ruta los llevará a través de un cenagoso pantano, donde la tierra firme es escasa, la niebla impide ver qué hay más allá de unos pocos metros y vela la luz del sol. La ciénaga está salpicada de montículos musgosos de tierra húmeda que interrumpen el interminable lodazal. El paso se ve entorpecido por retorcidas raíces de árboles achaparrados que aparecen de vez en cuando entre la bruma, chapoteos extraños de criaturas pequeñas y no tan pequeñas que se escabullen a su paso y que, ocultas por la neblina, no dejan adivinar sus formas, y la continua sensación de que algo se mueve bajo el agua, enredándose entre las piernas de los concursantes, además de fuegos fatuos de aspecto siniestro en la lóbrega distancia.

Será en el primer día que escuchen, antes que ver, el siseo de docenas de criaturas, acompañado de esporádicos chapoteos. Si se acercan al origen, entre la niebla avistarán un hervidero de serpientes de muy distintos tamaños que afloran en vertical desde el agua. A la distancia a la que la niebla permite vislumbrarlas, los concursantes ya estarán al alcance de las más largas. De intentar evitarlas y escapar, los seguirán lenta pero inexorablemente en bloque, aunque, debido a la dificultad del terreno, no podrán correr todo lo que quisieran. Si deciden no hacerles frente, estas terminarán alcanzándolos de todos modos en el momento en que se paren por más de unos minutos. Consulta las estadísticas de la gorgona de pantano en la página 70.



El tercer día de viaje a través de la niebla de la ciénaga, pisarán algo que se parece a tierra firme y podrán salir del atolladero. Aunque la bruma impide verlo, se trata de una isla. Su borde exterior se encuentra sembrado de montículos de barro de varios metros de alto, que forman una barrera entre el pantano y un gran llano interior. La isleta es el hogar de otra de las monstruosas aberraciones mutantes de Marte, un reptil acorazado del tamaño de un todoterreno que se encuentra rodeado de los restos de su dieta, huesos y cráneos de criaturas que se asemejan vagamente a caimanes. Consulta las estadísticas del tortugatops en la página 71.

Sigan la ruta que sigan, se espera que se dirijan hacia el norte hasta la loma que Johnny les indicó, aunque cuando lleguen puede que duden de si se trata del lugar acordado, debido a que más que una loma se trata de un pico que se eleva dos kilómetros desde su base. Duden o no, si confirman los datos del MPS, pondrán fin a su incertidumbre y ratificarán que están en el lugar adecuado. No tardarán en recibir la voz de Johnny confirmándolo, que saldrá a través de sus comunicadores o incluso acompañada de imagen si hacen uso del Commlink.

—Increíble, chicos. La audiencia está eufórica y entusiasmada. Hemos podido ver cómo a lo largo de esta semana os habéis enfrentado a horrores inimaginables y tenemos que daros la enhorabuena. Os felicito en nombre del público y en nombre de vuestros fans por haber llegado hasta aquí y ser los supervivientes de la primera semana de esta edición de Marte eXtremo. ¡Bravo! —Johnny da unas pocas palmadas a modo de simulacro del aplauso real que proviene del público—. Pero aunque la Tierra esté henchida de or-

gullo por vuestra actuación, no estoy aquí para lisonjearos. Estoy aquí para lanzaros un nuevo desafío. Como siempre, deberéis escojer entre dos rutas a seguir. Dado que vuestro objetivo es viajar hacia el norte, estas son vuestras opciones: por el este tenéis una región repleta de lagos y cañaverales bastante sencilla que casi podría decirse que es un paseo por la playa. En cambio, la ruta oeste os llevará a adentraros en un profundo y estrecho cañón rocoso que nuestros satélites indican que podría tener una presencia de depredadores moderada. Las recompensas son, una vez más: agua embotellada si optáis por la ruta fácil, que en este caso es el paraje de los lagos, o eXtreme Cola Isotónica, algunas armas o equipo y 100 puntos en el marcador para cada uno por afrontar la ruta del cañón. Tenéis toda la noche para decidiros.

A la mañana siguiente recibirán el cajón de suministros correspondiente: bien agua embotellada, si decidieron ir por el este, bien botellas de eXtreme Cola Isotónica, cargadores de munición extra (tantos como el número de concursantes iniciales menos 2) y, en el compartimento de seguridad del cajón (destinado al concursante con más puntos), un pesado revólver Magnum del calibre .500 y diez cartuchos extra para recargarlo.

SEGUNDA SEMANA

Camino fácil: Al este de la montaña, en cuya ladera los concursantes han pasado la noche, se encuentran dos regiones dominadas por diversos cuerpos de agua. La región pantanosa, an-



gada de barro y con una densa niebla perpetua, situada al sur, da paso hacia el norte a un sinnúmero de pequeños riachuelos y arroyos que conforman un delta. Más al norte, sin bruma y fuente de esos cursos de agua que alimentan el pantano, se halla una región repleta de extensos cañaverales y pequeñas playas bañadas por las aguas de docenas de lagos. Toda la región se encuentra en terreno deprimido, lo que podrá contrastarse con facilidad por el fuerte desnivel de una zona elevada que se observa al oeste y que los acompañará a lo largo de todo su trayecto hacia el norte.

Hacia el cuarto día llegarán a un lago de unos seis kilómetros de largo, con una playa de suave arena rojiza por la cual resulta más fácil avanzar que a través de las cañas y juncos de más allá. Será en esta playa donde encontrarán unos extraños agujeros y surcos que conforman patrones extraños. No importa si se detienen a examinar las huellas o no, bajo el agua hay algo que ya está observándolos. Si llegan a centrar su atención (una prueba de a dificultad 18), podrán llegar a ver movimiento bajo el agua, algo que hace que la superficie se agite y provoque unos ligeros borboteos y que, sin dar mucho tiempo a reaccionar, emergerá con fuerza del agua. Desplazando un gran volumen de líquido y provocando un pequeño tsunami, atracará en la playa una monstruosa langosta gigante. Consulta las estadísticas de la langostruosidad en la página 70.

Aceptando el desafío: Por la ruta del oeste, a medida que avancen, la selva irá dando paso a pequeñas formaciones rocosas y

a un entorno más pelado de vegetación. Los árboles y plantas darán paso a espinosos arbustos rechonchos, cactus, hierbas y musgos. Dos grandes crestas escarpadas de roca roja se irán alzando gradualmente a los lados de la ruta trazada para los concursantes, y pronto los dejarán en el interior de un cañón estrecho y alto. De piedra roja y suelo irregular repleto de guijarros, el paso no tiene grandes accidentes, solo roca y piedras, y un sinuoso arroyo que por momentos se ve absorbido entre la grava, apareciendo y desapareciendo a tramos. No hace falta ser un genio de la estrategia para darse cuenta de que el cañón es una ratonera gigante, estrecha y delimitada por dos abruptos quebrados, sin vías de escape y donde quedan muy a la merced de cualquier depredador.

En su segundo día a través del cañón y tras una doble curva, llegarán a una zona donde parece haber sucedido un desprendimiento. Parte de la pared está desmoronada y, salvo por un estrecho paso de apenas un par de metros, por el que discurre el riachuelo, la mayor parte del paso ha quedado sepultado por rocas. Con una prueba de a dificultad 20, entre las piedras se escuchan unos chasquidos y repiqueos por encima del rumor del agua. Pronto una pequeña legión de criaturas quitinosas y amenazadoras rodeará a los concursantes. Consulta las estadísticas de los escórpidos succionadores en la página 69.

Hacia el cuarto día, el estrecho cañón se ensanchará notablemente, dejando en el centro una formación rocosa casi cónica. Este inmenso monolito natural, en el centro del cañón, es casi tan alto como las paredes, y es también el hogar de una bandada de gár-

DIRECTO





DIRECTO



golas marcianas que atacará de inmediato al grupo de concursantes al sentirse intimidadas por ellos. Consulta las estadísticas de las arpías de las rocas en la página 68.

La voluntad del público

Al concluir la segunda semana de concurso y conforme lleguen al final de la ruta escogida para ese periodo, un técnico del programa les pedirá que enciendan el Commlink y que estén atentos al programa. Cuando Johnny Melter aparezca en pantalla en un plano medio, no estará solo. Junto a él habrá un joven desgarbado con la cara llena de granos que aparenta la edad legal mínima, cuyos hombros Johnny rodea en un gesto artificialmente paternal.

—Esta noche tenemos con nosotros a Joe. ¿Cómo estas, hijo?

—Muy bien, Johnny —dice el chico nerviosamente, intimidado por el protagonismo.

—Estupendo —dice al muchacho, para después volver a mirar a cámara—. ¿Por qué Joe está hoy aquí?, os estaréis preguntando. En primer lugar, ha sido el ganador de la Mars Lottery, lo cual significa que nuestros concursantes han llegado hasta el meridiano del concurso. Atrás quedan dos semanas de luchas y penurias, y por delante tenemos dos semanas más de retos y gloria. Es en este momento que el ganador de la lotería del programa tendrá que elegir cuál es su concursante favorito, con quien ligará su destino, ya que conseguirá un premio de la misma cuantía si el concursante consigue terminar su cacería marciana. Además de escoger al concursante favorito que le brindará la oportunidad de ganar varios millones de dólares, Joe, aquí presente, tiene en sus manos una parte importante del transcurso de los acontecimientos. Joe lanzará un desafío a los concursantes, que para ellos supondrá un empujón de 100 puntos en sus marcadores y una bonificación de triple puntuación para cada monstruo abatido durante el reto. Como imagino que no queréis que os siga aburriendo con la mecánica del concurso, que ya conocéis, vamos a ir al grano, ¿te parece, Joe? —El muchacho se sobresalta al volver a ser el centro de atención.

—Eh... Sí... Sí, señor.

—Bien, pues dinos, hijo: ¿cuál es tu concursante favorito?

—Pues... Eh... Me gusta...

Esta parte del diálogo está en tus manos como director de juego. Fíjate en qué concursante tiene la puntuación más alta y elige cualquier otro, puede que el segundo u otro más competitivo pero con

MENÚ

COMPARTIR



menos suerte en las tiradas. Es imposible aventurar cómo transcurrirán las cosas en cada partida y solo tú estás en situación de tomar esta decisión, pero el objetivo de las recompensas personales, los marcadores individuales y esta parte es incentivar la contienda entre concursantes por conseguir sus objetivos personales, las mejores armas o el premio mayor. En definitiva, la búsqueda por ser el mejor debe resultar lo más competitiva posible. Los conflictos son audiencia. La audiencia es dinero. Y a La Cadena le encanta el dinero. Imagina cuáles serían los motivos de Joe, un adolescente poco agraciado, lleno de granos, desgarbado, impopular y el friki de la clase, para que le guste dicho concursante.

—Eso es estupendo —retoma Johnny, justo antes de volver a dirigirse a la audiencia—. En nuestra entrevista con Joe, esta mañana, hemos descubierto que es un gran seguidor del programa, que conoce bien lo que ha pasado durante las aventuras y peripecias de los concursantes e incluso a concursantes de ediciones anteriores. La vasta cultura de Joe sobre Marte eXtremo se lo ha puesto bastante fácil a nuestros expertos. En cuanto ha visto un mapa, Joe tenía claro cuál sería su desafío para los concursantes. Pero oigámoslo de su boca. Adelante, hijo.

Joe se frota las manos y se humedece los labios con evidente nerviosismo, mientras mira fijamente a la cámara, como si estuviera temeroso de ser devorado por el objetivo en vivo y en directo.

—Pues hay... unos kilómetros al oeste de la posición de los concursantes un sitio que..., eh... —A la espalda del joven, la pantalla del platón deja de mostrar el logotipo del programa y pasa a mostrar un mapa topográfico de Marte. En ese momento el presentador toca al balbuceante muchacho en el hombro y le señala el plano a su espalda. Como si acabara de despertar de un trance, Joe se acerca a la pantalla y señala algunos puntos en el mapa con algo más de soltura, recobrando el valor al darles la espalda a la cámara y al público en el graderío—. Justo al oeste de la salida del cañón estigio, donde se encuentran los concursantes ahora, y al sur de los Riscos del Gigante, hay un cráter: el cráter Nix, una región peligrosa e inhóspita de unos doce kilómetros de diámetro. Numerosos participantes de Marte eXtremo terminaron sus días ahí, o ¿debería decir sus noches?... Poco sabemos en la Tierra de los depredadores del cráter, pero son los que más vidas de concursantes se han llevado después de los copiacaras, especialmente en la oscuridad, como en el mítico programa número 33, emitido durante las Navidades de 2053. Pero estoy convencido que (concursante favorito de Joe) conseguirá salir adelante —concluye Joe antes de girarse de nuevo hacia el frente, a la vez que su volumen de voz disminuye, presa del pánico escénico que parece hacerle cada vez más pequeño.

—Así es —retoma la palabra Johnny—, nuestros heroicos concursantes podrán ganar más de 100 puntos en una sola noche. Lo único que tienen que hacer es pasar la noche en el centro del cráter. Y sobrevivir, claro —dice en tono solemne mientras un *zoom* lo centra en el plano—. ¡Tienen las herramientas, tienen el talento! ¿Superarán el desafío? —Johnny señala directamente a cámara justo antes de que aparezca la popular imagen publicitaria de dos latas de eXtreme Cola flotando en el vacío espacial.

Un técnico de La Cadena informará a los concursantes de que apenas tendrán diez minutos para decidirse. Son 100 puntos por una sola noche, casi la mitad de la cantidad acumulada hasta ahora. Además, todos los monstruos mutantes que cacen esa noche puntuarán triple, el equivalente a más de un millón de dólares. ¿Cuántas ganas tienen de conseguir sus recompensas? ¿De verdad harán ascos a tanto dinero fácil por un poco de peligro?

Johnny volverá a dirigirse a los concursantes desde platón cuando termine la publicidad, principalmente anuncios de eXtreme Cola, barritas energéticas PowerCherry y el concurso número uno del planeta, Marte eXtremo.

—El público espera. ¿Qué habéis decidido, chicos?

Cacería en el cráter Nix

A su llegada al borde del cráter al atardecer, podrán reconocerlo con facilidad: una honda depresión de una docena de kilómetros de diámetro, saturada en su interior de una apretada vida vegetal. El pronunciado desnivel exterior es practicable a pie, aunque un tropiezo con una roca o raíz puede mandar a cualquiera rodando pendiente abajo un buen trecho (prueba de a dificultad 15 para bajar sin problemas, daño m si se falla/M si se pifia). La vegetación del interior de la hondonada resulta mucho más densa que en las zonas colindantes, tanto que la jungla se vuelve un laberinto en el que es complicado avanzar. Árboles de grandes troncos y ramas bajas, enormes helechos cuyo follaje se extiende varios metros, hongos del tamaño de una persona o matas repletas de frutas grandes como sandías.

Cuando alcancen el centro, la luz solar no tardará en extinguirse, tras lo que quedarán en una oscuridad absoluta. Será a través del MPS del Commlink que tendrán la certeza de haber llegado, pues carecen de otra referencia visual, rodeados de extrañas y exóticas plantas y con casi ninguna visibilidad. Salvo que enciendan una hoguera, la luz de la pantalla del dispositivo será su única iluminación.

A la luz del fuego podrán apreciar (prueba de a dificultad 18 o una prueba a dificultad 15 de una habilidad como Biología o similar que el director de juego considere apropiada) que algunas ramas de color claro y aspecto reseco que intentan quemar en la pira son en realidad huesos descarnados que aparecen tirados aquí y allá, y lo que creían piedras son cráneos de diversas criaturas esparcidos por el suelo. También recordarán vagamente que esos huesos y esas piedras de color claro estaban presentes a lo largo de su recorrido por la jungla del interior del cráter. Con un poco de suerte, los jugadores alimentarán la paranoia, pero ayúdale si no. Hazles ver que los huesos provienen de criaturas muy distintas y variadas, unos de grandes depredadores y otros de herbívoros más pequeños. No hay huellas recientes o grandes que se identifiquen con ningún depredador peligroso, aunque podrán escuchar el murmullo de hojas agitándose suave y quedamente en la negrura de las proximidades.

En algún momento de la noche, un concursante (el concursante no jugador que queda) se levantará y, pistola en mano, saldrá de la zona iluminada con intención de ir al baño. Por unos momentos, los concursantes podrán oír el rumor de sus pasos entre la ho-

jarasca, seguidos de un revuelo más escandaloso de follaje agitado. A continuación, le sucederá la exclamación de «joh, mierda!» y un par de detonaciones provenientes de su pistola, seguidas del chasquido seco del martillo contra el percutor que indica que el arma está descargada. Después vendrán los gritos, horribles gritos de dolor.

Si los demás concursantes corren a ver qué pasa, verán a lo que momentos antes era su compañero parcialmente devorado y aún en pie, asediado por una jauría de criaturas pequeñas de color negro cuyos ojos reflejan un brillo voraz y que saltan y corretean con la agilidad de ardillas. El pobre chilla y manotea intentando quitarse las criaturas de encima mientras lo devoran vivo. Si los concursantes se acercan demasiado, se convertirán en el segundo plato, con la celeridad que caracteriza a estas criaturas. No obstante, parecen rehuir la zona iluminada por el fuego. Consulta las estadísticas de las piratas en la página 70.

Poco podrán hacer por salvar al personaje caído, que habrá sido devorado en un abrir y cerrar de ojos. Incluso aunque intervengan de inmediato, estará maltrecho y le faltarán demasiados pedazos de su cuerpo. Pero ellos, tras sobrevivir a la noche, conseguirán los prometidos 100 puntos, además de obtener puntuación triple por cada criatura que consigan despachar.

Dado que el reto solo consiste en pasar la noche en el cráter, podrán abandonarlo al día siguiente. Un técnico del programa les contactará sin más necrológica que un: «(Número de concursantes) de vosotros habéis sobrevivido al reto, algo encimable».

Tanto si aceptaron el desafío como si no, el técnico les expondrá lo siguiente:

—Vuestro próximo desafío consistirá, una vez más, en elegir entre dos rutas para la semana que viene. Tras dirigiros cien kilómetros al norte, llegaréis a los Riscos del Gigante. El desafío fácil será cruzarlos por encima. El difícil, por debajo. Existe un complejo de cuevas por debajo de toda la región que os permitirá hacer la práctica totalidad del recorrido bajo tierra. Las recompensas para ambas rutas serán las habituales, pero para la ruta subterránea se incluirá algo de equipo de espeleología, incluyendo linternas, algún respirador y un dispositivo repetidor de señal que deberéis dejar en la entrada al subterráneo.

Con esta escueta y descafeinada explicación, tan radicalmente opuesta a las acostumbradas por Johnny Melter, recibirán el desafío de su tercera semana.

TERCERA SEMANA

«Rugido»
(www.nosolorol.com)

La ruta en dirección noroeste hasta los Riscos del Gigante es tranquila: una explanada llana cubierta por un bosque poco denso y transitable, compuesto de altas coníferas que crecen hasta perderse de vista en las alturas.

En algún momento, mientras atraviesan el bosque, se oirá un terrorífico y atronador rugido, que, por los lejanos y espaciados

ecos devueltos por las colinas, parecerá que viene de muy lejos. Como movidos por un pistoletazo de salida o la sirena del recreo en un colegio, docenas de alimañas y pequeños animales de los que los concursantes no se habían percatado hasta el momento correrán a esconderse a sus madrigueras o bajo las rocas o vegetación. A su vez, un centenar de aves que poblaban las inalcanzables copas de los árboles levantarán vuelo y se alejarán en dirección suroeste y acompañadas del estruendo de un millar de alas batiendo al mismo tiempo. Después, solo habrá calma, un silencio sepulcral. Los sonidos de la naturaleza, que normalmente pasan desapercibidos, se harán notar por su ausencia.

Hacia el tercer día, el bosque irá volviéndose más espaciado, con los árboles cada vez más lejanos entre sí. Gradualmente se convertirá en interminables praderas de apretados pastos que crecen hasta la altura de la cara. A lo lejos podrán verse los llamados Riscos del Gigante, una vasta región dominada por innumerables montañas bajas y colinas muy próximas entre sí.

Salpicando el herbazal aquí y allá, habrá grupos de gigantescos herbívoros. Estas bestias pastan en pequeños grupos y, aunque por su corpulencia son difíciles de derribar, se puede tomar ventaja de las largas distancias para lograr abatirlos. Consulta las estadísticas de los cornuleks en la página 69.

Una vez los concursantes marquen su opción de ruta en el Commlink, se les notificará que el cajón de víveres se les entregará el tercer día de dicha semana en el límite sur de los riscos. Si optan por el reto fácil, solo recibirán agua. Para la ruta difícil tendrán un cargamento completo de eXtreme Cola Isotónica y barritas energéticas PowerCherry, luces químicas, neoprenos, gafas y respiradores de buceo. También habrá un extraño dispositivo con forma de cetro junto con instrucciones para dejarlo justo en la entrada al subterráneo. Se trata de un repetidor de la señal de comunicaciones, que se activa clavándolo al suelo y que permitirá mantener el contacto mientras los concursantes estén bajo tierra. En el compartimento de seguridad para el concursante con más puntos habrá un dispositivo de mano con una pantalla: se trata de un detector de movimiento.

Camino fácil: La región conocida como los Riscos del Gigante es un vasto territorio que se extiende por más de cuatrocientos kilómetros de largo y casi doscientos de ancho, dominado por pequeñas montañas que se suceden muy juntas. Unas son suaves colinas tapizadas de hierba; otras, más abruptas y cubiertas de zarzas espinosas; y otras, poco más que escarpados peñascos pedregosos. Cruzar a pie los próximos ciento setenta kilómetros es una tarea bastante ardua, donde cada tortuoso paso es seguido de otro aún peor. Las impracticables bases de los riscos forman cañadas repletas de rocas, zarzas espinosas o lodazales estancados. Y subir y bajar cada monte resulta igual de duro. Por supuesto, descontando pequeñas alimañas, la única presa que los concursantes tendrán oportunidad de cazar en un terreno así son las horribles arpías marcianas. Consulta las estadísticas de las arpías de las rocas en la página 68.

Aceptando el desafío: Por medio del MPS, se les transmitirán unas coordenadas, que corresponden a una entrada al complejo

de túneles, y un plano digital de la estructura y orientación de los pasadizos, que les permitirá trazar un camino claro hasta la salida, a unos cien kilómetros al noroeste.

El complejo de cuevas esconde en sus entrañas todo tipo de paisajes subterráneos: grandes cámaras abovedadas con pequeños insectos luminiscentes que viven en sus paredes y entre hongos gigantes, túneles con ríos y lagos subterráneos, estancias repletas de estalactitas y estalagmitas habitadas por pequeñas arpías marcianas, estrechas chimeneas de roca. Un oscuro y laberíntico infierno en el que los concursantes pasarán tres días sin ver la luz del sol, en un opresivo y claustrofóbico ambiente de piedra y humedad. Para su suerte, el detector de movimiento es un gran aliado aquí. Si son discretos, les permitirá detectar a las arpías mucho antes de encontrárselas. Consulta las estadísticas de las arpías en la página 68.

El cuarto día volverán a notar el aire en la cara, pequeñas corrientes que les harán de heraldos de una salida próxima. No obstante, dichas corrientes de aire harán que el detector de movimiento comience a dar lecturas falsas. Los avisarán de movimientos una y otra vez, lo que propiciará su paranoia. Esos movimientos delatarán criaturas que nunca llegarán a aparecer, agotando su paciencia y crispando sus nervios. Junto con el fallo del aparato, las corrientes de aire traerán algo más: un hedor a carne podrida. Con un último aviso del localizador, les llegará un ruido como de chasquidos y repiqueos sobre la piedra, y podrán ver, a la luz de las linternas, una gigantesca escolopendra que corre directo hacia ellos, chasqueando sus patas delanteras, provistas de colmillos chorreantes de veneno. Consulta las estadísticas de la escolopendra gigante en la página 69.

Una vez superen al brutal carníero, conforme se acerquen a la salida de la cueva, podrán ver los restos de las depredaciones de la bestia: huesos y cuerpos putrefactos a medio devorar. El hedor se volverá casi insopportable justo antes de llegar al final y poder respirar aire fresco de nuevo. El resto del trayecto transcurrirá por suaves colinas tapizadas de hierba, fáciles de transitar.

CUARTA SEMANA

«Rugido»
(www.nosolorol.com)

De nuevo, en el primer día de la que es su última semana en el planeta rojo, se dejará oír un rugido que retumbará como un trueno, a mayor volumen aún. Los pequeños animales correrán a esconderse y las aves levantarán vuelo para alejarse en dirección oeste. Luego un silencio sepulcral se adueñará de todo, como si ninguna criatura en la naturaleza se atreviera a replicar contra semejante bramido.

Esa noche los concursantes serán informados para encender el Commlink y prepararse. Johnny Melter volverá a hacer una actuación estelar. Los astros se han alineado; en la Tierra es sábado noche, horario de máxima audiencia, los concursantes se enfrentan a la última semana, la recta final. Todo está dispuesto para el espectáculo número uno del mundo. Audiencia y

espectáculo, dos lenguajes que el presentador más popular del siglo XXI conoce como cada bucle de su peinado. El público no puede ser defraudado.

Johnny Melter entrará en plató con una sonrisa de oreja a oreja y arropado en vítores y aplausos. Saludará al público e incluso, aprovechando mientras suena la célebre sintonía del programa (disponible en www.nosolorol.com), se acercará a las primeras filas a repartir abrazos y apretones de manos antes de volver al centro del plató.

—Buenas noches. Buenas noches, América. Buenas noches, mundo. Y buenas noches, Marte —saludará en última instancia, a la vez que recibe un primer plano y señala con ambas manos a la cámara—. Esta es una noche muy especial, y no lo digo solo porque sea sábado. No. Lo digo porque nuestros héroes, los concursantes, se acercan a la recta final. En menos de una semana estarán volviendo a casa. Aunque he de decirlos, bravos concursantes, que hasta ahora todo ha sido un juego y que deberéis extremar las precauciones. De acuerdo que ninguna criatura de ese planeta es amistosa o tiene buenas intenciones, la totalidad de mutantes pretende hacerlos todo el daño posible, pero los copiácaras son los peores. Dotados de una péruida astucia, no solo pretenden hacerlos daño, sino que querrán robarlos la lanzadera para venir a la Tierra y hacérselo también a vuestros seres queridos y a cualquier inocente con el que se crucen. Sabemos que lo han intentado antes y maldita sea si no han estado cerca de conseguirlo. También sabemos que volverán a intentarlo. Queremos que estéis alerta y queremos que acabéis con esos bárbaros desalmados. Haced que os salgan ojos en el culo. Bueno, no, que entonces seríais mutantes —bromea, y provoca estallidos de risas en el público—. Pero tened presente que, si os atacan los copiácaras, será en esta semana. Por eso os vamos a proporcionar algo de munición y armamento extra. No escatimaremos en gastos para ver a esos miserables asesinos morder el polvo. Estad atentos, porque ya va en camino un nuevo cajón de suministros. Dadles duro y recordad que cada copiácaras abatido son 50 puntos, o lo que es lo mismo, medio millón de dólares.

Al ser noche cerrada, los concursantes no podrán ver el cajón, pero sí unas luces estroboscópicas que descienden del cielo. El lugar de la caída no estará muy alejado y podrá verse con facilidad gracias a sus luces, pero, además, cuando llegue al suelo, se dispararán cuatro bengalas rojas hacia el cielo en rápida sucesión, que iluminarán la zona boscosa en la que se encuentran.

El cajón contendrá eXtreme Cola Isotónica y barritas energéticas PowerCherry en cantidad. Además, se incluirá un cargador de pistola para cada uno de los concursantes y una motosierra en el compartimento para el que ocupe el primer puesto.

El territorio que comprende los últimos doscientos kilómetros de travesía hasta el monte Olimpo es un extraño bosque. Enormes matas de oscuros y retorcidos tallos, que se rizan formando grandes túneles y extraños laberintos, de los que brotan duras espinas de un metro de largo, dominan el paisaje. Los tallos se alzan sobre gruesas raíces que les dan el aspecto de patas, y sus enormes y retorcidos retallos se extienden en horizontal sobre la zona, formando una interminable cúpula espinada en la que parece imposible distinguir dónde termina una planta y dónde comienza la siguiente.

La marcha es relativamente fácil, salvo por el intrincado entramado que conforman ramas y raíces. El paraje se encuentra en calma, con una notable ausencia de animales grandes y un relativo silencio, atípico en un entorno vegetal salvaje.

Hacia el cuarto día comenzarán a tener la extraña sensación de ser vigilados. Más tarde, durante la noche, escucharán el chasquido de una rama seca al partirse, aunque no podrán dar con ninguna pista más. En efecto, los protagonistas están siendo seguidos y vigilados. Este es territorio de los copiacaras y otros depredadores, y las señales luminosas del cajón de suministros atrajeron demasiado la atención.

El quinto día, cubriendo el suelo, entre las raíces y entre las matas comenzará a aparecer una capa de telarañas que reviste el paraje. Al principio se presentará esporádicamente formando telares o pantallas, pero se volverá más frecuente cada vez, hasta que al final lo ocupe todo. Resulta imposible rodarla, ya que se extiende varios kilómetros y se interpone completamente en el itinerario de los concursantes.

A medida que las zonas de telarañas se concentran más, recubriendo todas las superficies y llenando los huecos entre los gigantes rizos de las zarzas, la sensación y las evidencias de ser observados irán incrementándose. Finalmente, verán una suerte de criaturas

trepadoras y peludas, grandes como simios y dotadas de múltiples extremidades, que se escabullen por los alrededores y que terminarán atacando en un círculo envolvente a los concursantes. Consulta las estadísticas de los treparredes en la página 71.

Esta emboscada no vendrá sola. Cuando los concursantes están a punto de derrotar a sus cazadores, una nueva tendrá lugar. Los copiacaras también han estado siguiéndoles la pista y aprovecharán la distracción del combate para sumarse a la lucha. Consulta las estadísticas de los copiacaras lotófagos en la página 69.

Después de tener la oportunidad de enfrentarse a los copiacaras, los concursantes podrán comprobar cómo su similitud con humanoides trogloditas se combina con rasgos animales, como garras, fauces o cuernos. Se delatan como una especie mutante más del infecto planeta rojo, aunque sean antropomorfos.

Casi en casa

A lo largo de los dos próximos días, la vegetación espinosa irá degradándose hasta dejar al descubierto un terreno arcilloso con escasos matojos que termina en la ladera del imponente



monte Olimpo. Con sus veintitrés kilómetros de altura desde la base, ha sido el referente geográfico que ha guiado a los concursantes durante las cuatro semanas de su estancia en Marte.

El terreno despejado y la reconocible figura del gran volcán simplificarán mucho el encontrar un lugar apto para la recogida. Una vez estén en los límites de la ladera sur, solo tendrán que esperar. En algún momento durante su expectación, o bien cuando estén a punto de llegar, o mientras comprueben el Commlink para confirmar los datos de la recogida, los dispositivos de comunicación dejarán de funcionar. La avería no será gradual ni habrá indicios previos. Los aparatos de comunicación se apagará y no podrán volver a encenderse. De tener éxito en una prueba de  a dificultad 14 para examinarlos, los concursantes podrán llegar a la conclusión de que un circuito cerrado de potencia ha frito las baterías, que han quedado inservibles y solo volverán a funcionar de conseguir una nueva fuente de alimentación. Aparte de estar incomunicados, habrán agotado sus últimas vacunas. Se hará de noche y el día siguiente pasará sin ningún incidente.

Lo más importante de esta parte de la aventura es que no pasará nada. Ni comunicaciones ni ataques ni lanzadera o

cajones nuevos de suministros. Los concursantes estarán solos con sus conjeturas, e incluso podrán iniciar discusiones acerca de qué hacer o qué está pasando. Como director de juego, recuédate y disfruta. Sin importar a qué conclusiones lleguen, recuérdales lo que saben las veces que haga falta. Diles cómo pasa el tiempo, cómo el nuevo día sucede a la noche y el atardecer se aproxima de nuevo. Es entonces, pasadas las veinticuatro horas sin vacunas, que comenzarán a sentirse muy cansados, enfermos y febriles. Caerán presas de un profundo sueño, sin importar los esfuerzos que pongan por hacer turnos de guardia, mantenerse despiertos o lo acalorada de la discusión. Llevan un día sin vacunarse y es evidente que algo está afectándolos (una prueba de Medicina o alguna habilidad que el director de juego considere adecuada a dificultad 15 tan solo confirmará que se trata de síntomas demasiado generales para identificar su causa). Presas de dolores de cabeza, pesadez muscular, fiebre leve y cansancio, no tendrán claro si se trata de una reacción alérgica, un virus, intoxicación o una infección severa. Y así será que, enfermos y sin que nadie vaya a rescatarlos, caerán inconscientes la segunda noche después de que tendrían que haber abandonado el planeta y vuelto a casa.



DIRECTO



COMPARTIR



EL SHOW DEBE CONTINUAR



UN AMANECER ESPECIAL

«Show Must Go On» (Queen)

A pesar del malestar nocturno, los protagonistas habrán dormido profundamente y por la mañana despertarán descansados, con la cabeza despejada, una temperatura corporal agradable y con energías como para comerse el mundo.

A pesar de su vigor renovado, no todo serán buenas noticias, pues con el nuevo día han llegado sus nuevos yos. A medida que vayas describiendo a los jugadores sus nuevos cuerpos, ve haciéndoles entrega de sus nuevas fichas de juego. Estas nuevas fichas tienen los valores numéricos de juego (aspectos, habilidades, atributos iniciales y secundarios) en blanco, para que se puedan modificar durante el juego, siguiendo las reglas de degeneración mental (página 41). Los valores iniciales de estos personajes serán los mismos que los que tenían antes de la mutación.

Insecto forzudo [Carl Mason]

Por algún motivo notas la piel ligeramente entumecida. Apenas sientes el suelo bajo tu pesado cuerpo. Sin embargo, no sabes muy bien cómo, tienes una extraña intuición de la posición que ocupan tus compañeros: sin abrir los ojos, puedes sentir dónde se encuentran. Echas un vistazo alrededor y lo primero que capta tu atención son dos extraños pedúnculos que se agitan por encima de tu campo de visión. Te han crecido antenas, como las de los insectos. Horrorizado, levantas los brazos para descubrir que la piel de tu musculoso cuerpo ha sido sustituida por una oscura coraza que te recubre de pies a cabeza con rígidas junturas allí donde estaban tus articulaciones. Por si eso no fuera bastante, tu mano izquierda ha desaparecido y ha dado lugar a una poderosa y dura pinza, llena de pequeñas púas, que recuerda a las fauces de una hormiga o simplemente a la pinza de una langosta.

Spidergirl [Yuki Kimura]

Notas que el aire te refresca la cabeza, como si de pronto llevaras el pelo mucho más corto. Abres los ojos y una sensación de náuseas y mareo te asalta. Miras y parpadeas confusa sin entender del todo cómo encajan las imágenes que estás viendo, como cuando te pones bizarra a propósito pero peor. Poco a poco las imágenes comienzan a encajar y aclararse. Levantas los brazos para frotarte los ojos, pero



las manos que acuden a tu rostro son demasiadas, aunque todas tuyas. Sientes y gesticulas con cuatro brazos a la vez. Para cuando tu vista termina de aclararse, eres consciente de que puedes ver en todas direcciones al mismo tiempo, pues tienes cuatro pares de ojos. Además, en cada una de tus muñecas hay una misteriosa formación: al examinarlas, obtienes del interior de ellas una sustancia fibrosa que conforma resistentes hilos pegajosos.

Demonio alado [Tyler Silverstone]

No sabes cómo has acabado durmiendo encima de unas ramas o raíces que se te clavan en la espalda. Cuando te incorporas y te vuelves para quitarlas de debajo de ti, no te importa no encontrar nada. Lo que te horroriza es que tu mano está recubierta de gruesas y duras escamas de un rojo oscuro que se extienden por tus brazos. Te tocas la cara y compruebas que te recubren por completo. Y hay más: de la parte alta de tu frente emergen dos protuberancias óseas que no pueden ser otra cosa que cuernos. En cuanto a las molestias en tu espalda, siguen ahí, notas que hay algo dentro de tu camisa. Cuando te la desabrochas, contemplas horrorizado que dos enormes alas coriáceas y una larga y gruesa cola recubiertas de las mismas escamas rojo oscuro han brotado de tu cuerpo. Consternado, te sientes el blanco de una blasfema broma salida de la mente del propio Satanás.

Depredadora reptiliana [Valerie Jo Ridley]

Despiertas con una rara sensación de hinchazón en la lengua y una extraña presión bajo ella, algo ajeno dentro de tu boca. La mueves en tu interior para ver de qué se trata y se produce un repentino espasmo que propulsa lo que sea que tienes a gran velocidad hacia afuera. Lo más peculiar es que lo has sentido en toda su extensión. Abres los ojos sobresaltada y repites la operación, tan solo para ver con horror cómo un insólito pseudópodo tan largo como tu brazo vuelve a salir disparado hacia adelante, con un mortífero colmillo retráctil en la punta. Tratas de maldecir y cagarte en todo, pero te cuesta vocalizar y apenas te sale un murmullo ininteligible. Levantas los brazos y ves que tu piel está coloreada del mismo color que tu uniforme. Cuando coges tu arma o la mochila, tu piel se vuelve a colorear imitando lo que sea que toques, además de que los objetos parecen adherírse a las manos. Te miras a ver si tienes rastros de algo pegajoso, pero cuanto puedes ver es que tienes las palmas recubiertas de unas microfibras que forman ondulaciones, similares a las de los geckos.

Hombre pez [Bobby «Soldado Heartbreaker» McGee]

Contemplas horrorizado cómo tu atractivo ha desaparecido. Tu largo y sedoso pelo rubio te ha abandonado y aparece esparcido por el suelo. En su lugar hay un cráneo ligeramente ahuevado y aerodinámico. Tus ojos azules ahora son enormes y bulbosos, dotados de párpados dobles. Tu bronceada piel perfectamente depilada ha dado paso a algo de tacto gomoso que abarca distintos colores, desde un blanquecino plateado en el frente de tu torso a un verde azulado moteado por el resto del cuerpo. Aún más, los dedos de manos y pies parecen ligeramente más largos y están dotados de membranas interdigitales. Unas alargadas aperturas en la piel te cubren los laterales del cuello y el torso, que con toda certeza deben de ser branquias.

Mente enjambre [Kylie Simmons]

Sin abrir los ojos o saber lo cerca que están, eres capaz de percibir el estado de ánimo de tus compañeros. Lo percibes por el olor, no sabes cómo, pero es así. Eso no es todo, notas un montón de presencias menores que transmiten devoción y servilismo a partes iguales. Abres los ojos mientras te incorporas y, sobresaltada, descubres un enjambre de gordos insectos marcianos que rodean la zona en la



que has estado durmiendo. Hay insectos de todas las especies y no se mueven ni se atacan, sencillamente están ahí, expectantes y en formación, acordonando el lugar. Como reacción a tu sorpresa, se alejan un par de palmos. Después, tímidamente, vuelven a acercarse. En la penumbra del amanecer te resulta una escena bastante horrible, un pequeño ejército de los gigantescos insectos marcianos que te escoltan como si fueras su reina. Alargas una mano hacia una especie de escarabajo del tamaño de un zapato y, de pronto, sin saber bien cómo, la piel de tu mano se ilumina y su luz te permite contemplar aún mejor a tus nuevos súbditos.

Wendigo (Phoenix Trujillo)

Despiertas inundado por olores y sonidos que percibes con una claridad e intensidad excepcionales. Te desperezas y estiras, y en lugar de un bostezo se te escapa el rugido grave y salvaje de una bestia. Te levantas casi de golpe, no sabes si has sido tú o si hay un puma cerca; no sería tu primer despertar junto a un depredador. Percibes algo extraño en tu campo visual. La nariz te ha crecido en anchura y ahora ocupa un gran espacio en tu visión. Te tocas la cara y compruebas cómo tu boca se ha convertido en las fauces de un felino, con colmillos prominentes. No solo eso, toda tu cabeza está cubierta de un suave vello y posees dos grandes orejas. Tus brazos, también recubiertos del mismo vello de color arena, terminan en unas manos dotadas de garras afiladas. Las botas se te han salido mientras dormías y tus tibias están dobladas en un ángulo extraño que, cuando te levantas el pantalón, deja ver unas articulaciones y pies que pasarían por las patas traseras de un gran felino.

Mujer erizo (Lindsay Lafayette)

Cuando despiertas te sorprende que el pelo no te tape la cara como es habitual, pero notas pequeñas ramas o raíces aplastándose contra tu piel por todo el cuerpo, como si hubieras rodado sobre un matorral mientras dormías. Te hacen cosquillas en la cara y en el cuello. Tratas de apartártelas, pero tu brazo está doblado bajo tu cuerpo de una forma que, aunque incómoda, no te produce ningún dolor, casi parece que fuera de goma. Te apartas de la cara y del cuello las agujas de pino o lo que sean, pero no hay pelo, solo esas alargadas espinas que salen de tu cabeza. Al borde de la histeria, te incorporas para descubrir que tu pelo, que llevabas teñido de un carísimo color rubio, yace esparcido por el suelo donde dormías y que por toda tu piel salen unas cortas y duras púas marrones, que se vuelven más largas y numerosas en tu cabeza y espalda. ¡Eres un monstruo horrendo! No puede ser, tiene que ser una pesadilla. Te estiras para levantarte y, al mover tus brazos hacia el frente, unas pocas de esas púas salen disparadas de tus antebrazos y se clavan en una pared cercana de terreno arcilloso.

Y así, convertidos en alienígenas y rodeados de un grupo de monstruos que recuerdan vagamente a sus compañeros, amanecerán los concursantes el segundo día después de no haber sido rescatados. Aunque no dispongan de espejos, podrán usar el cristal protector de las cámaras de los comunicadores, la pantalla apagada del Commlink o contemplar su reflejo en un charco. Desde luego, esto no son efectos especiales ni ningún truco de maquillaje. El horror de haberse convertido en criaturas de pesadilla es de lo más real.

Este es el resultado final del tratamiento con vacunas, aunque ellos no lo sepan. El verdadero cometido de las «vacunas» era evitar que mutaran delante de las cámaras. De hecho, el programa dura un mes porque es el tiempo en que el tratamiento resulta eficaz. Administrarse vacunas a posteriori no evita el proceso por más tiempo. Los exóticos y mortales virus marcianos no son más que una invención de La Cadena para justificar ese tratamiento y que los concursantes no sospechen. La terrible realidad es que cualquier forma de vida expuesta al Compuesto Darwin se vuelve un mutante en potencia y portador de inmediato. Debido a que los concursantes han estado conteniendo las mutaciones durante cuatro semanas, han inhibido el proceso gradual de mutación, lo cual ha provocado un efecto de acumulación, que ha culminado en un cambio radical en sus fisionomías.



Todos estos datos son desconocidos para los protagonistas, aunque una prueba exitosa a dificultad 20 de una habilidad como Medicina podría darles a saber que su estado enfermizo del día anterior era producto de la preparación de su organismo para un cambio drástico.

La degeneración mental de los mutantes

Estas mutaciones no son el final del proceso provocado por el Compuesto Darwin, que afecta a los humanos de un modo especial debido a una cualidad única que estos poseen y de la cual otras formas de vida carecen. La evolución mutante, que se acelera de manera inesperada pero en beneficio de La Cadena, repercute en la capacidad intelectual, que en los humanos es superior a la de cualquier otra especie. Este estado de mutabilidad excepcional tiende a impulsar a las formas de vida hacia una mayor capacidad de supervivencia. Fuerza, velocidad, resistencia, armas naturales o habilidades adaptativas forman parte de los cambios predilectos del Compuesto Darwin. Un intelecto superior o la enorme cantidad de energía derrochada por el cerebro humano no son bienvenidos. Es por eso que la afección de mutaciones y evolución acelerada del compuesto tiende a desechar el intelecto superior como un rasgo deseado en esta selección evolutiva forzada.

Así es que los humanos afectados por el Compuesto Darwin ven su inteligencia y su humanidad sometidas a una espiral de degeneración. Los concursantes serán presas de esa degeneración mental a partir del momento en que mutan, y cada vez se encontrarán más cerca de convertirse en las salvajes bestias descerebradas que a La Cadena y a su audiencia les gusta ver siendo dadas caza.

Después de haber mutado por primera vez, para reflejar la degeneración mental de los protagonistas en bestias inhumanas, cada periodo de tiempo igual a su Aguante en días perderán un punto del valor más alto de la siguiente lista: Voluntad, Inteligencia,  o . Este punto pasará a Fortaleza o Reflejos si proviene de un atributo o a  o  si proviene de una habilidad. En caso de empate en los valores más altos, serán las habilidades las que tienen preferencia a la hora de degenerar, y, en caso de empate entre atributos o entre habilidades, la decisión queda en manos del jugador. Como las habilidades tienen prioridad, lo normal es que en la fase final, las habilidades hayan quedado a 0, justo antes de que uno de los atributos llegue a 0.

A medida que el personaje vaya reduciendo dichos valores, irá sufriendo una serie de cambios irreversibles en su psique:

- ❑ **Interacción:** Su manera de hablar y expresarse se volverá más simple y primitiva. Perderá la habilidad del lenguaje al llegar a 0.
- ❑ **Cultura:** Los conocimientos adquiridos a lo largo de una vida se pierden, primero los académicos y complejos, luego los más generales. Al llegar a 0 se perderán incluso los recuerdos de la vida pasada.
- ❑ **Profesión:** Su pérdida afectará a muchas de las habilidades adquiridas como producto de vivir en un mundo civilizado repleto de tecnología y costumbres. Cada vez le costará más usar un ordenador, recargar un arma, usar herramientas... Al llegar a 0, el personaje no entenderá las más sencillas tecnologías, como un cerrojo, una polea o incluso una palanca.
- ❑ Cuando su Voluntad o Inteligencia lleguen a 0, perderá todo rastro de humanidad y se convertirá en una bestia difícil de someter, que solo entenderá los principios de la manada y la caza.

Durante el proceso de degeneración, también puede llegar a ser adecuado cambiar algunos aspectos que se adapten más a la nueva naturaleza del mutante. En el caso de , la habilidad representa tanto la capacidad de mentir, disimular y ocultar intenciones como la de ser sigiloso, esconderse o fingir. En el proceso de degeneración, esta habilidad se trata de un modo especial, siendo más adecuado simplemente cambiar su nombre que sus valores. En el caso de , podrá aumentarse como si se tratara de las habilidades que pueden subirse debido a la degeneración ( o ).





CARL MASON

Strongman resquejado

Todos los hombres son creados iguales, pero algunos entrenan más duro en la pretemporada.

CARACTERÍSTICAS	HABILIDADES
FOR	
REF	
VOL	
INT	
HITOS	COMPLICACIÓN
COMBATE	ESTADO
AGUANTE	DRAMA
PUNTOS DE RESISTENCIA	H
DEFENSA	I
INICIATIVA	M
DAÑO CUERPO A CUERPO	
DAÑO A DISTANCIA	

Insecto forzudo

- Exoesqueleto quitinoso:** Proporciona resistencia al daño (RD) 6.
- Antenas:** Permiten sentir las vibraciones a una distancia media. +4 a para detectar movimientos próximos.
- Gran pinza (brazo izquierdo):** Arma cuerpo a cuerpo (daño C).

Aspecto físico

Tu enorme corpachón está recubierto de una dura coraza quitinosa de aspecto inquebrantable. Te mueves con cierta rigidez debido a las articulaciones de tu exoesqueleto. De la parte alta de tu frente emergen dos gruesas antenas que se agitan sondeando tus alrededores. Tu mano izquierda ahora es una potente pinza espinosa de aspecto amenazador.

Historial

Te criaste en los suburbios de Chicago, pero escapaste de las bandas y de una más que probable vida como criminal gracias a tu físico y a tu talento para el fútbol americano.

Conseguiste cuantiosas becas para seguir jugando y pronto te convertiste en una sobresaliente estrella de la Liga Universitaria. Aunque los ojeadores de los equipos profesionales competían por conseguir que firmaras como próximo fichaje, las deudas con un traficante te obligaron a vender esteroides a tus compañeros de vestuario. Cuando esto se hizo público, tu carrera deportiva se fue por el desagüe y todo el mundo te dio la espalda.

Entonces te las apañaste para montar un gimnasio y compaginar ser entrenador personal con un trabajo de portero de discoteca mientras entrenabas para competiciones de fuerza en busca del título del hombre más fuerte del mundo.

Todo cambió cuando descubriste a tu marido en la cama con otro: enloqueciste y terminaste con la vida de ambos con tus propias manos. El juicio fue rápido y la condena, inmediata, pero escapaste del corredor de la muerte gracias a que saliste escogido como concursante de Marte eXtremo.

Personalidad

Desde luego, no eres un tipo encantador ni Míster Simpatía, pero tratas a los demás con cordialidad y sin ánimo de provocar. Espontáneo y directo, te gusta el humor sencillo y con frecuencia usas expresiones deportivas, incluso fuera de contexto. Te consideras un buen jugador de equipo, alguien leal hacia los demás. Recientemente te ves en la necesidad de causar buena impresión y resarcirte de tu reputación de asesino peligroso.

YUKI KMURA

Hacker autodidacta

Molaría reconfigurar los protocolos de comunicación y tener acceso al satélite. No sería hacer trampas.

CARACTERÍSTICAS

FOR ○○○○○○○○○○
REP ○○○○○○○○○○
VOL ○○○○○○○○○○
INT ○○○○○○○○○○

HITOS

-
-
-
-

COMBATE

ACUANTE PUNTOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA DAÑO CUERPO DAÑO A DISTANCIA



HABILIDADES



COMPLICACIÓN

-

ESTADO
DRAMA  H I M

Spidergirl

- Chica araña:** Una pelusa dura y poco densa recubre tu cuerpo.
- Brazos extra:** Dos brazos adicionales te permiten hacer una acción manual extra con el gasto de un punto dramático.
- Lanzar telarañas:** Lanzas hilos pegajosos y resistentes. Ataque de presa a distancia (prueba enfrentada de ).
- Ojos extra:** +4 a  al usar la vista.

Aspecto físico

Tu cuerpo sigue siendo enjuto y pequeño, pero ahora tienes otro par de brazos que surgen de tu costado, que te permiten llevar a cabo tareas simultáneas. Además, en tus cuatro muñecas hay unas extrañas glándulas que te permiten disparar hilos de seda adhesiva. El pelo de tu cabeza ha dado paso a una dura y áspera pelusa que recubre tu cráneo. Tus ahora cuatro pares de ojos te permiten ver en todas direcciones al mismo tiempo.

Historial

Naciste en una familia de origen nipón con unos valores tradicionales muy rígidos. A pesar de ser una niña muy precoz de mente privilegiada que acabó el instituto con trece años, tu familia se opuso a tus deseos de estudiar Ingeniería Informática y quiso obligarte a unir tus votos en un matrimonio concertado. Sacrificaste la relación con tu familia en un juicio para lograr la emancipación y conseguir llevar a cabo tus estudios.

Tu paso por la universidad fue bastante turbulento. Tu talento despertó los celos y envidias de tus compañeros, uno de los cuales llevó el conflicto demasiado lejos: te inculpó de varios delitos informáticos que arruinaron tu carrera universitaria y te hicieron perder tu beca, y te humilló horriblemente con unas fotos obscenas que sacó mientras estabas inconsciente.

Te libraste de ir a prisión por ser menor de edad y, de manera autodidacta, conseguiste labrarte un nombre en el mundo de la seguridad informática. En algún momento de tu carrera incluso llegaste a participar en el diseño de la seguridad de La Cadena.

En una travesura en la que pretendías demostrar tu maestría a ti misma, manipulaste los videocastings de Marte eXtremo y te seleccionaste como concursante.

Personalidad

Tu entusiasmo juvenil, salvaje y temerario te domina. Siempre ansiosa por demostrar tu valía, aunque solo sea a ti misma, abordas los mayores desafíos en arrebatos acalorados. No es que quieras quedar por encima de los demás, pero odias que te menosprecien o subestimen. No te asusta ninguna tarea por imposible que parezca, salvo que sea un cometido de importancia, en cuyo caso te sientes agobiada por la presión de su posible trascendencia.



ARTIR



TYLER SILVERSTONE

Minero temeroso de Dios

Aunque camine por el valle de la sombra, no temeré mal alguno, pues tu vara y tu cayado me guían.

CARACTERÍSTICAS

FOR ○○○○○○○○○○

REF ○○○○○○○○○○

VOL ○○○○○○○○○○

INT ○○○○○○○○○○

HITOS

-
-
-
-

COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE DEFENSA INICIATIVA DAÑO CUERPO DAÑO A DISTANCIA



HABILIDADES



COMPLICACIÓN

-

ESTADO

DRAMA H I M

Demonio alado

- Forma demoníaca:** Piel rojo oscuro, ojos rojos, cola puntiaguda.
- Alas coriáceas:** Te permiten volar.
- Cuernos:** Arma cuerpo a cuerpo (daño C).
- Escamas:** Proporcionan resistencia al daño (RD) 2.

Aspecto físico

Todo tu cuerpo está recubierto de duras escamas de color rojo oscuro y tus ojos son dos orbes rojos. De tu ancha espalda crecen dos grandes alas coriáceas que te permiten alzar el vuelo. Terminando de redondear tu aspecto de criatura infernal, una larga cola puntiaguda brota de tu rabadilla y un par de cuernos siniestros coronan tu frente.

Historial

Te criaste en un pueblo minero, donde cuidabas de tu hermano pequeño, Jeremy. Tu madre trabajaba de sol a sol para daros sustento. La única figura paterna en tu vida fue el reverendo Koplowsky, con el que compartíais algunos momentos cada domingo.

Te viste en la necesidad de aceptar trabajos mal pagados cuando tantos años de trabajo ininterrumpido empezaron a pasarle factura a tu madre. En un arrebato del que siempre te arrepientes, robaste dinero de la iglesia para poder pagarte estudios de geología. Para mayor culpa por tu pecado, el reverendo te recomendó para trabajar en la mina. Fue tu arrepentimiento y vergüenza lo que incentivó tu gran fe.

Conseguiste llegar a capataz y pronto lograste un buen puesto dirigiendo unas prospecciones en Siberia con el que mantener a tu madre y tu hermano holgadamente, al menos por un tiempo. Todo terminó con los atentados de los insurgentes mongoles: te costaron tu puesto y también buenos compañeros.

La situación económica de tu familia ha llegado al límite, así como la salud de tu madre y tu hermano. Inscribirte en Marte eXtremo parecía la única solución, tanto económica como para encontrar un donante de médula para Jeremy.

Personalidad

Eres afable, franco y sencillo. Aunque te preocupan los contratiempos, no dejas que hundan tu espíritu luchador. Te muestras desinteresado y generoso con los que necesitan ayuda. Tu devoción religiosa te define: rezas con frecuencia, bendices la comida y das gracias por lo que tienes continuamente. No eres muy dado a las grandes citas bíblicas, pero sí a las coletillas religiosas más coloquiales.

MENÚ

COMPART

VALERIE JO RIDLEY

Oficial de las Fuerzas Aéreas

Las órdenes son las órdenes, pero ahora yo estoy al mando y yo decido cuáles son las órdenes.

CARACTERÍSTICAS

FOR ○○○○○○○○○○

REF ○○○○○○○○○○

VOL ○○○○○○○○○○

INT ○○○○○○○○○○

HITOS

-
-
-
-

COMBATE



HABILIDADES



COMPLICACIÓN

-



Depredadora reptiliana

- **Piel camaleónica:** +4 a para esconderte cuando tu piel esté al descubierto.
- **Larga lengua con aguijón retráctil:** Arma cuerpo a cuerpo (daño 1), veneno inyectable (dificultad 12, daño m/M, 3 dosis de veneno que se regeneran cada varias horas).
- **Manos y pies adherentes.**

Aspecto físico

Eres alta y atlética. Llevas el pelo muy corto, que, como tus ojos, tiene un color ambiguo difícil de especificar. Tu piel tiende a imitar los colores que te rodean, a veces tu ropa o el terreno, o a cambiar de tono con los cambios de luz. Una mueca amarga se dibuja con frecuencia en tu rostro, junto con una mirada dura y fría. Las yemas de los dedos y las palmas de las manos presentan ondulaciones compuestas de microfibra similares a las de los geckos.

Historial

Tu padre era un almidonado militar bastante severo que centraba su opresiva mano dura en tu hermano, mientras tú quedabas relegada a un segundo plano, en el que las películas y videojuegos bélicos se hacían cargo de tu educación.

Para ganarte su respeto, comenzaste a competir en actividades deportivas, pero tu creciente éxito y los muchos fracasos de tu hermano solo engrosaron la desunión con tu padre. A pesar de ello, le cogiste el gusto a competir, ganar y dirigir un equipo.

Mientras que la enemistad de tu hermano con tu padre creció hasta el punto de hacerle huir de casa, tú entraste en West Point como preparación para tu ingreso en las Fuerzas Aéreas. Tu talento no pudo evitar que tu carrera se detuviera debido a tu mal carácter, y terminaste envuelta en un negocio de contrabando con un coronel que esperabas te favoreciera en tu ascenso.

Cuando los compradores comenzaron su campaña de terrorismo, te enfrentaste al coronel, que te apartó del combate y de pilotar y te destinó a un puesto en intendencia. Atrapada entre tu aburrido retiro del combate y las deudas del irresponsable de tu hermano, y en plena intoxicación ética, te inscribiste en Marte eXtremo.

Personalidad

Eres cabezota, dominante, casi rozando la tiranía, y competitiva. Salvo por un sarcasmo bastante cáustico, no tienes sentido del humor. A veces te excedes llevando al extremo el protocolo oficial-subordinado. Te gusta tener la sartén por el mango y te muestras bastante insumisa cuando se trata de cumplir órdenes ajenas a las que terminas haciéndoles cambios de última hora. Te apasionan las armas, las aeronaves, la estrategia militar y el combate aéreo desde niña, aunque ahora lo manifiestes a tu particular y áspera manera.

MENU

COMPAGNIE



BOBBY «SOLDADO HEARTBREAKER» MCGEE

Fenómeno mediático

¡Guau! ¿Has visto eso? Puedo repetirlo cuando quiera.

CARACTERÍSTICAS

FOR 0000000000

REP 0000000000

VOL 0000000000

INT 0000000000

HITOS



COMBATE

AGUANTE

PUNTOS DE RESISTENCIA

DEFENSA

INICIATIVA

DAÑO CUERPO

DAÑO

A

A

A

A

HABILIDADES



KYLIE SIMMONS

Rata de laboratorio

¡Esto es fascinante! Tendría que tomar muestras y llevarlo al laboratorio de inmediato.

CARACTERÍSTICAS

FOR: ○○○○○○○○○○○○
REF: ○○○○○○○○○○○○
VOL: ○○○○○○○○○○○○
INT: ○○○○○○○○○○○○

HITOS

-
-
-
-

COMBATE

AGURANTE PUNTOS DE RESISTENCIA DEFENSA INICIATIVA DAÑO CUERPO A CUERPO DAÑO A DISTANCIA

HABILIDADES



COMPLICACIÓN

-

ESTADO
DRAMA H I M

Mente enjambre

- **Luminiscencia:** Puedes irradiar luz en parte o toda tu piel a voluntad.
- **7 Mente enjambre:** Puedes controlar insectos mediante mensajes neuroquímicos.
- **5 Percepción y control de las feromonas:** Puedes afectar a la actitud de otros hacia ti mediante una prueba enfrentada.

Aspecto físico

Eres una chica joven y delgada. Aunque tienes un rostro bonito, cubierto de pecas y enmarcado en una maraña de rizos pelirrojos, tienes un halo de mosquita muerta que hace que nadie lo perciba, casi siempre cabizbaja y encogida sobre ti misma. Tu piel es increíblemente pálida, e irradiia luz a tu voluntad, y tus ojos verdes miran con timidez. Suelas abrazar los objetos frente a ti como un escudo que se interpone entre tú y el mundo.

Historial

Al ser huérfana de madre, te crió tu padre, un cínico cazafortunas que, viviendo de su aspecto, tenía como forma de vida desposarse con ricas viudas o herederas para quedarse con sus fortunas en divorcios relámpago. Algunas se esforzaron por ejercer de madre, ninguna duraba más de un año.

Si bien tu padre trató de inculcarte algo de su forma de ser, tú aborrecías todo aquello. No deseabas ni lujo ni fiestas, y ni siquiera se te daba bien la gente. Preferías dedicarte a estudiar, aprender y cultivar tu mente en lugar de tu aspecto. Aunque te habías convertido en una paria social, lograste destacar como una celebridad estudiantil y situarte en unos laboratorios biomédicos de investigación.

A pesar de haber conseguido distanciarte del caradura de tu padre, terminó volviendo a tu vida de una manera un tanto desagradable. Haciendo acopio de su habitual gorronería, te hizo chantaje emocional para que testificaras por él y lo libraras de su posible implicación como sospechoso de asesinato.

Te inscribiste en Marte eXtremo como consecuencia de un ataque de rabia provocado por el desdén y menosprecio al que eras sometida por tus compañeros de trabajo.

Personalidad

Eres muy inteligente, cultivada y posees un proceder empírico con el que pones fin a todos los problemas y desafíos a los que te has enfrentado a lo largo de tu vida. Sin embargo, hay algo que se te escapa por completo: la gente. Relacionarte o interactuar con normalidad siempre ha sido algo que se te quedaba grande. No importa lo inteligente que seas o lo que tengas que decir, tu timidez te bloquea. A veces te cuesta tanto abrir la boca para comunicarte con un extraño que terminas comunicándote señalando con el dedo.



MENU

APARTIR





PHOENIX TRUJILLO

Cazador furtivo veterano

Si no estás siempre preparado, no estás nunca preparado.

CARACTERÍSTICAS

FOR ○○○○○○○○○○

REF 0000000000

VOL 0000000000

INT ○○○○○○○○○○

HITOS

- 4

COMBATE

HABILIDADES



COMPLICACIÓN

- 1

ESTADO

Wendigo

- ❑ **Puma humano:** Patas de bestia bípeda, cola, espeso pelaje corto.
 - ❑ **Sentidos de felino:** +4 a  al usar el oído u olfato.
 - ❑ **Garras:** Arma cuerpo a cuerpo (daño C).

Aspecto físico

Eres delgado, aunque fuertes tendones y tensos músculos se marcan bajo tu piel, formada por un suave pelaje de color arena. Tu rostro está formado por un ancho hocico y una boca con largos colmillos. Tienes unos grandes ojos amarillos y unas orejas enhiestas que coronan tu cabeza, una cola de felino y piernas articuladas como las de los cuadrúpedos, así como garras retráctiles en manos y pies que terminan de darte el aspecto de bestia.

Historical

Te criaste en una caravana junto a los pantanos de Luisiana, sin más familia que tu madre y tu abuelo, un viejo indio, casi al margen de la civilización. Al morir tu madre incluso dejaste de ir a la escuela y te dedicaste plenamente a aprender a vivir y a cazar en territorio salvaje, en donde tu abuelo hizo de ti el hombre en el que te has convertido. Hiciste de las enseñanzas del viejo indio chickasaw tu forma de vida. El contrabando de especies protegidas o exóticas cacerías furtivas te permitían vivir cómodamente y sin tener que acercarte mucho a las ciudades.

A pesar de tu vida aventurera, terminaste criando solo a tu hija, cuando la madre se largó con otro. Aunque cuidaste de ella lo mejor que supiste, su pasión por el activismo ecológico generaba demasiadas confrontaciones y terminó por desaparecer en Sudamérica siguiendo la ruta que le marcaba su lucha. No has vuelto a saber de ella.

Tus negocios ilegales de caza furtiva te llevaron a tener un encontronazo con las autoridades, pero resultaste seleccionado para participar en Marte eXtremo y eso te pareció una buena manera para escapar de la ley.

Personality

Eres un tipo solitario, pragmático y duro. Los demás nunca se han preocupado por ti y tú casi nunca te has preocupado por los demás. Eres demasiado viejo para aguantarle chorradas a nadie. Aunque grosero y carente de tacto, resultas loable y conservas un ideal de honor y nobleza algo arcaico. Eres práctico, salvas los problemas sin dejar de avanzar y manteniendo los ojos abiertos.

LINDSAY LAFAYETTE

Aspirante a estrella

Cuando sea famosa os arrepentiréis.

CARACTERÍSTICAS

FOR 0000000000

REP 0000000000

VOL 0000000000

INT 0000000000

HITOS

-
-
-
-

COMBATE



HABILIDADES



COMPLICACIÓN

-

ESTRADO

DRAMA H I M

Mujer erizo

- Púas:** Los ataques sin armas recibidos devuelven daño m.
- Ejectar púas:** Arma a distancia corta (daño C).
- Huesos de goma:** Muy flexible. Proporcionan resistencia al daño (RD) 2.

Aspecto físico

Eres alta, de curvas sugerentes y te mantienes muy en forma. Con un cuidado bronceado y grandes ojos y labios carnosos, tu atractivo se ve malogrado por las largas púas que sustituyen el pelo de tu cabeza y que continúan por tu espalda. En el resto de tu cuerpo, las púas se vuelven cortas y suaves y muy dispersas.

Historial

Naciste en una familia de clase alta y encontraste con rapidez tu lugar entre la casta dominante del instituto, donde dedicaste tu tiempo a dirigir el equipo de animadoras, ir a fiestas y mortificar a otros estudiantes. Pero perdisteis la impunidad con la que maltratabais a los demás cuando una chica llamada Rubelia, con la que os pasasteis de la raya, saltó del tejado y quedó tetrapléjica.

Tanto tus padres como la dirección del centro te culparon de lo sucedido y, junto con los demás castigos que te impusieron, te viste en la obligación de visitar a Rubelia a diario para ayudarla y hacerle compañía. A pesar del cambio radical que sufrió tu comportamiento, ella nunca te perdonó y aprovechó la oportunidad para atormentarte con la culpa y el chantaje emocional. Acabaste por explotar y la asesinaste, y cuando te acusaron de su muerte alegaste que había sido su voluntad, lo que te permitió salir indemne del juicio.

Aunque dejaste atrás tu conducta cruel y mezquina y te centriste en triunfar en el espectáculo, el ambiente de competición desalmada sacó de tu interior la pésima arpía que un día fuiste. Fue entonces cuando viste en tu participación en Marte eXtremo la oportunidad de medrar que siempre habías buscado.

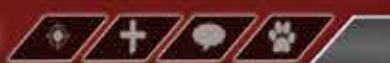
Personalidad

Eres decidida y agresiva. Algunos confunden tu seguridad en ti misma con arrogancia, pero has trabajado muy duro y conseguirás lo que te propongas. Tu talento hablará por sí solo, no entiendes cómo los demás no se han dado cuenta aún. No eres esa clase de persona que disfruta siendo cruel y maliciosa, pero no soportas que, cuando tratas a los demás de manera amable y benéfica, abusen de ti y te menosprecien, de modo que terminas teniendo que abrirte paso a codazos. Y es que cuando tienes que convivir con monstruos has de comportarte como el peor de ellos.



MENU

COMPARTIR



SIN CÁMARAS

Al igual que cuando se vieron abandonados, cuando los protagonistas despiertan simplemente no ocurre nada. Viven la pesadilla de verse convertidos en monstruos y se presenta otro momento propicio para que discutan sus conjeturas acerca de qué está pasando. Aunque más adelante tendrán oportunidad de conocer algunos hechos, la inminente realidad es que los premios y la vuelta a la Tierra son una farsa. La Cadena abandona a cada remesa de concursantes en Marte, que se convierten sin remedio en copiacaras marcianos, el más odiado de los enemigos para los espectadores. Negocio redondo, porque son esos enfrentamientos entre concursantes y copiacaras los que disparan la audiencia y las ventas en *merchandising*.

La crisis de los protagonistas puede durar todo el día o ser breve. Pueden ser relativamente prácticos y tratar de volver sobre sus pasos para localizar algunos de esos antiguos concursantes abandonados, pero aun guiándose de forma correcta hacia el lugar donde se enfrentaron con aquellos copiacaras, el camino de vuelta les llevaría varios días.

En algún punto de ese primer día como mutantes, ya sea en un momento de paz y silencio, durante una sigilosa partida de caza o en lo más acalorado de una discusión (lo que más dramático te parezca), volverá a escucharse el atronador rugido que reverbera en las colinas y devuelve potentes ecos («Rugido», descargable en www.nosolorol.com). Lo cierto es que están siendo buscados, pero a gran distancia. Sus vigías no son otros que dos antiguos

y mutados concursantes que, al igual que ellos, fueron abandonados a su suerte en Marte. Mantendrán las distancias, pues consideran a los protagonistas aún peligrosos y prefieren dejarles un tiempo para que asimilen su situación, y así evitar que el encuentro sea violento en lugar de amistoso.

La intención de estos dos individuos es guiar a los protagonistas hacia un campamento oculto en donde convive un pequeño reducto de concursantes abandonados. Actuarán con mucho tacto hasta convencerse de que los protagonistas, conscientes de su situación, no supongan un peligro para el resto del poblado.

El primer método que utilizarán será dejar un rastro de señales en forma de flechas, confeccionadas con palos, piedras o dibujadas en el suelo, tras la primera noche que pasen los protagonistas como mutantes, quizás cerca o en el medio de su propio campamento. Puede que estos encuentren huellas sueltas, pero los dos exploradores conocen muy bien el terreno como para dejarse rastrear o atrapar (prueba de u otra habilidad relacionada con la supervivencia a dificultad 20). Las señales guiarán a los protagonistas en dirección sureste, aunque la velocidad a la que se sucedan dependerá de lo amistosa o agresiva que parezca su actitud.

Entre tres y cinco días después de comenzar a seguir el rastro, llegarán a una zona repleta de riscos. Allí, sentados sobre las rocas en actitud expectante, los dos exploradores estarán esperándolos. Tratarán de no hacer movimientos bruscos y, aunque conscientes de la llegada de los protagonistas, dejarán claro que no son peligrosos y permitirán que se les acerquen.



De lejos parecerán un par de animales antropomorfos, pero a medida que los protagonistas se acerquen verán a un chico joven y menudo con rasgos de roedor y a un hombre maduro y más corpulento que recuerda a un terrorífico alce bípedo de color negro. No portan más armas que unos cuchillos en su cinturón y unos andrajosos uniformes de Marte eXtremo. Ratboy y Hehaka son los nombres de estos heraldos, que, aunque asustados por la superioridad armamentística de los protagonistas, se mostrarán cordiales. Transcurran como transcurran las negociaciones, estos peculiares seres confirmarán que son concursantes de anteriores ediciones y que desean llevarlos junto al resto de su comunidad.

RATBOY Y HEHAKA

La intención de estos heraldos es convencer a los protagonistas de sus buenas intenciones y asegurarse de que no reaccionarán de forma violenta cuando los guíen hasta el poblado de concursantes abandonados. Los protagonistas pueden mostrarse recelosos e interrogar a los dos exploradores, que tratarán de responderlos lo mejor posible, aunque cuanto más conversen con ellos más evidente se hará que algo extraño ocurre en sus formas de hablar.

¿Quiénes sois?

RATBOY: Concursantes viejos. Cadena dejó aquí. Sin volver casa. Para volvernos mutantes tontos. Somos amigos. Enseñaremos nuestro poblado.

¿Cuántos sois?

HEHAKA: Ser pocos, menos de dos docenas. Ser amigos, querer ayudar. Querer conocer vosotros. Venir campamento. Bajar armas, nosotros amigos. No querer problemas.

¿Por qué nos atacaron los otros copiacaras?

RATBOY: Cuando pasa tiempo, gente se vuelve tonta, gente se vuelve mala. Exiliados. Peligrosos. Queremos ser amigos, llevaremos lejos lotófagos. Lotófagos son copiacaras malos. Nosotros somos buenos. Nosotros cícones. Marlon dijo esconderse de lotófagos.

¿Qué está pasando?

HEHAKA: Nosotros solo exploradores. Si querer respuestas, venir campamento. Cordelia explicar todo, Cordelia aún lista. Nosotros solo exploradores.

¿Quién es Marlon?

RATBOY: Marlon fue líder. Líder listo. Pero pasó hace mucho. Nadie recuerda Marlon ya. Solo recordamos palabras Marlon dijo. Escondernos de lotófagos. Escondernos de concursantes hasta concursantes mutar. Exiliar mutantes malos, mantenerlos lejos. Esas son palabras Marlon dijo.

Estas explicaciones jeroglíficas serán con las que los protagonistas tendrán que quedarse. La elocuencia de los exploradores les dará a entender que son pocos, que se esconden de los otros y que la tal Cordelia es la más indicada para responder a sus preguntas y arrojar algo de luz a tanta confusión. Las respuestas a

DIRECTO



COMPARTIR



preguntas que requieran más información de la ahí ofrecida serán ininteligibles y Ratboy y Hehaka reiterarán en el hecho de que ir a hablar con Corodelia es lo más práctico.

Los protagonistas serán conducidos a través de estrechos y laberínticos cañones, levemente cubiertos de bruma, a través de los riscos. Hehaka los acompañará. Algo giboso, avanza a grandes zancadas. Aunque no se apresura, cubre terreno con rapidez. Ratboy, en cambio, va en avanzadilla, haciendo señales a los demás cuando continuar sea seguro. Muy encorvado, tanto que se apoya en las piedras o los obstáculos tras los que se oculta con una de sus manos, de cobertura a cobertura llega a corretear velozmente a cuatro patas, haciendo gala de demasiada naturalidad de su lado animal.

Después de un trecho, si los protagonistas están atentos (prueba de a dificultad 15), podrán contar un par de vigías en lo alto de los riscos, en distintos lugares y cubriendo ángulos diferentes, que al estar a contraluz resultan difíciles de identificar.

Al fin, tras un recodo del camino, entre paredes rocosas y riscos se toparán con un rastrillo de troncos afilados. Ratboy hará unos gestos con los brazos a una figura que hay en lo alto del risco, cuyos rasgos también son difíciles de discernir. En ese momento, el rastrillo comenzará a abrirse.

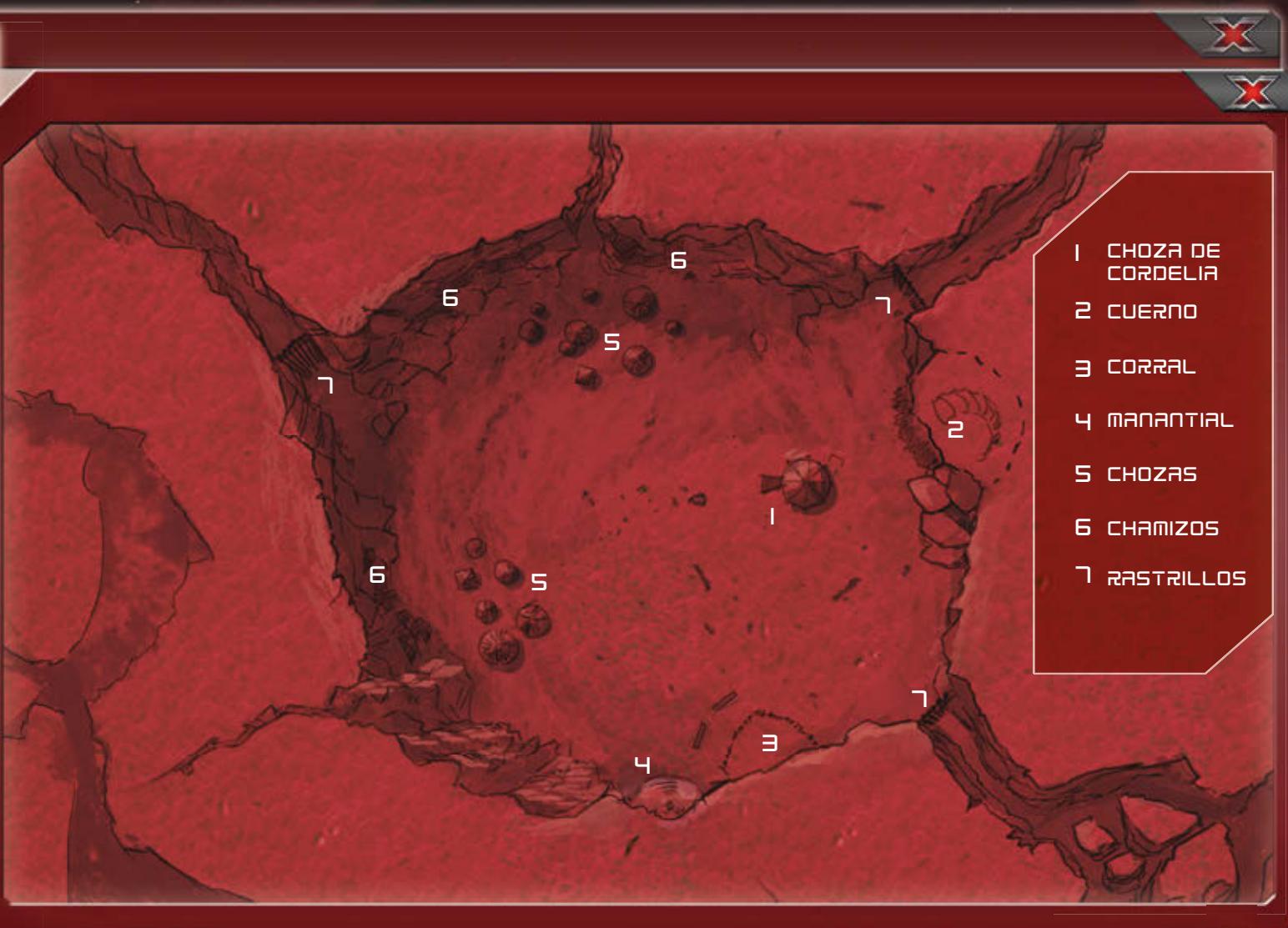
Del otro lado verán que, a medida que el rastrillo se levanta, un ser cuya cintura está unida a lo que sería el cuello de una gran bestia cuadrúpeda, casi como un terrorífico centauro, parece ser el responsable de estar levantando el rastrillo al tirar con fuerza de una cuerda conectada a un sistema de poleas. Mientras los músculos de sus brazos y su espalda se tensan y mantienen a pulso el peso del rastrillo, construido con troncos afilados, Ratboy y Hehaka hacen unas señas a los protagonistas para que crucen el pórtico.

EXTRAÑOS ENTRE EXTRAÑOS

Una vez dentro, verán algunos mutantes más que se pararán a mirarlos. Mientras unos parecen estar dando de comer a unos pequeños animales que tienen en corrales confeccionados con cañas, otros transportan agua en tосos cubos tallados. Próximos a la puerta, un par de copiadoras los vigilan atentamente con sus arcos preparados.

El musculoso ser parecido a un bestial centauro soltará de golpe la cuerda, lo que hará caer el rastrillo con fuerza suficiente para que los afilados troncos se claven en el suelo con violencia: los protagonistas quedarán atrapados en el interior del fuerte.





POBLADO CICONIO

Ubicado al noreste de los Riscos del Gigante, en una extensa meseta rocosa repleta de grietas y oculto entre estrechos y laberínticos cañones, se halla un pequeño ensanchamiento en el cañón en forma de Y, con algunas concavidades poco profundas en sus paredes. Está protegido por rastillos de troncos afilados en las tres posibles entradas (oeste, norte y sureste) y hay algunos oteadores escondidos en las alturas que vigilan las rutas de aproximación.

El interior del poblado se compone de pequeñas chozas, un par de corrales con animales pequeños y repechos acortinados en las paredes rocosas. Una choza mayor destaca sobre el resto, ubicada en el centro y sobre la cual hay una cueva a varios metros de altura, disimulada con unos burdos tejidos de cáñamo. A esta cueva se accede por una serie de salientes naturales de roca que conforman una escalera, pero que quedan ocultos por la choza. También disponen de agua potable que obtienen de un manantial situado en la pared sur. El agua resbala por la pared y se vierte en unos grandes abrevaderos, construidos con grandes troncos ahuecados.

Los habitantes fueron bautizados como cicones por el propio Marlon, siguiendo con las nomenclaturas de mitología grecorromana que nombran los accidentes geográficos del planeta: al comparar el destino del primer poblado de excursantes que fue masacrado por un grupo de concursantes aún sin mutar con una de las tribus masacradas por Ulises en la *Odisea*, Marlon decidió bautizar al poblado y a los supervivientes empleando dicho paralelismo.

Consulta la página 66 para una información más detallada acerca de los cicones.

MENÚ

COMPARTE

COMPARTE



53

Mientras, Hehaka los escuchará y Ratboy los cominará con su peculiar forma de hablar a que lo sigan a la choza grande, donde podrán hablar con Cordelia, su líder. El ser cuadrúpedo, cuyo nombre es Wayne, recogerá una pesada hacha y, manteniendo la distancia, los seguirá con pose alta hasta que entren en la choza. Al interior solo los guiará Ratboy, que se hará a un lado nada más entrar.

—Esta, Cordelia —dirá señalando hacia la figura de una mujer alta y huesuda cuya cara está compuesta por un pico de ave negro, a la vez que un denso plumaje negro se extiende por todo su cuerpo, incluidas sus grandes alas.

—Gracias, Ratboy —despedirá al grimo muchacho—. Me alegro de que hayáis decidido venir y uniros a nosotros. Sé que puede ser una decisión difícil, sobre todo en los momentos tan confusos y traumáticos que suceden a las mutaciones. Es duro, pero gracias. Podéis bajar las armas, aquí estáis entre amigos. —Su voz sonará algo nasal, pero su dicción y su capacidad de hablar parece normal.

Medio paso por detrás de Cordelia y casi rozando una viga con su cabeza habrá un gigantesco hombre lagarto, encorvado y de aspecto amenazador pero completamente inmóvil, al que todos llaman Lizard. Si en algún momento alguien se acerca demasiado a Cordelia, recibirá un amenazador gruñido de su parte, pero inmediatamente Cordelia alzará un brazo frente a él y lo contendrá con una mirada de reproche, diciendo a los protagonistas en un tono reprimitorio hacia el lagarto:

—Os ruego disculpéis el excesivo celo protector de Lizard, solo quiere protegerme. A veces los nuevos se ponen nerviosos y tratan de usar la violencia contra mí.

Como les adelantaron los heraldos Ratboy y Hehaka, Cordelia es la que mejor y más información puede dar a los protagonistas. Como las preguntas de los jugadores pueden ser muchas y muy variadas, a continuación se ofrece la información en manos de Cordelia, que ofrecerá bien en un pequeño discurso de bienvenida o bien en forma de respuestas, en función de la actitud de los protagonistas.

- ❑ No ha habido ningún fallo en el concurso: desde la primera edición, todos los concursantes han sido abandonados sin excepción. La disfunción de los equipos de comunicación es deliberada y las fuentes de energía son irrecuperables.
- ❑ Las vacunas son falsas. Lo que evitan es que los concursantes muten ante las cámaras durante el mes de su participación. Después de las cuatro primeras semanas, seguir vacunándose es inútil. Lo normal tras una exposición a la atmósfera marciana sería mutar gradualmente, pero el efecto de contención de las vacunas se desencadena en una acumulación de cambios repentinos, normalmente después de un periodo de malestar e inconsciencia. Todos los copiacaras fueron concursantes.
- ❑ Las mutaciones que habéis sufrido no es lo peor que os pasará. Vuestros procesos mentales se irán volviendo más primitivos y salvajes. Terminaréis por convertiros en depredadores sin mente ni humanidad que solo entienden de la caza y la manada. Incluso olvidaréis quiénes sois, vuestra vida pasada y a vuestros seres queridos. Cuando alguno de

nosotros llega a ese punto, es reducido, llevado lejos y exiliado. No matamos a nadie, este planeta ya es lo bastante brutal y peligroso de por sí.

- ❑ Nos hacemos llamar cicones, como nos bautizó un hombre llamado Marlon. Él fundó este campamento, después de que el poblado anterior fuera arrasado por concursantes. No recordamos bien los detalles de la historia, pero parece ser que los cicones aparecen en la *Odisea* y fueron un pueblo arrasado sin piedad por Ulises.
- ❑ A los que exiliamos, si tienen suerte, se unen a una manada, lo que mejora sus posibilidades de supervivencia. Marlon los bautizó como lotófagos, en honor a una tribu que también aparecía en la *Odisea* y en la que perdían la memoria al consumir cierta fruta. Estos son bastante peligrosos, tanto por el número como por la letalidad que alcanzan sus líderes alfa o sus grupos de caza. No obstante, preferimos apañárnoslas para mantenerlos alejados antes que combatirlos. Algunos fueron amigos nuestros.
- ❑ Marlon fue un líder muy capaz, pero degeneró como todos y fue exiliado hace mucho. Era un enamorado de la cultura grecorromana y, siguiendo con la nomenclatura que reciben algunos accidentes de la región, así nombró a algunos de sus habitantes, como nosotros. También fue el que dictó las leyes que seguimos, que han pasado de unos a otros.
- ❑ Las normas son básicas: convivimos pacíficamente y todo el mundo realiza una labor que ayuda a la comunidad.
- ❑ Otros grupos han intentado asaltar a los concursantes para revelar la verdad, pero, aparte de que fueron masacrados por los concursantes del momento, sospechamos que cualquier cosa que dijeran fue oportunamente censurada. Dudo siquiera que les diera tiempo, somos la presa más codiciada de Marte eXtremo. Cada remesa de nuevos concursantes suele ser guiada directamente a través del territorio de los lotófagos, puede que lo hayáis comprobado por vosotros mismos. Es lo que más aviva al público.
- ❑ Podéis construir una choza o madriguera donde queráis en el interior del campamento. Podéis quedáros las armas, pero no hágais ostentación de ellas. Hay turnos de guardias y vigías constantes, si necesitáramos recurrir a ellas, todos tendríamos tiempo de sobra para armarnos.
- ❑ Esto no es el paraíso, ni mucho menos, pero tratamos de llevarlo lo mejor posible y convivir con ello hasta que llegue el momento en que nos olvidemos de todo y tengamos que despedirnos.

Tal como Cordelia ha dado a entender, los habitantes del poblado llevan a cabo diversas tareas para la comunidad, entre las que destacan: caza silenciosa y recolección, mantenimiento de las estructuras, alimentar a unas pequeñas aves gallináceas y unos herbívoros peludos que mantienen como ganado, repartir cubos de agua entre los distintos «hogares», labores de exploración y la más importante, guardias por turnos. Durante los primeros días, los protagonistas necesi-

EL SECRETO DEL RUGIDO

Un par de horas después del incidente, mientras los protagonistas montan guardia desde las alturas vigilando las rutas de acercamiento, Cordelia se les aproximará volando uno a uno. Les ofrecerá un puñado de un esparto finamente desmenuzado que casi parece algodón.

—Es para que os tapéis los oídos. Vamos a usar un cuerno muy potente cuyo sonido consigue mantener alejados a los depredadores. Eso ayudará a que Lizard se aleje en dirección contraria. Protegeos bien los oídos, incluso con las manos. El volumen será muy alto.

Dicho esto, una mutante de piel recubierta de vello pardo y negro, grandes orejas y morro alargado preparará la pared que hay tras la gran choza central. Una vez allí, detrás de un burdo tejido confeccionado de fibras secas, descubrirá un cuerno negro y retorcido con la superficie corrugada y del tamaño de una mesa de comedor.

Si se fijan en el resto de habitantes del poblado, verán que muchos ya se han metido bolas de esparto en los oídos y, además, se tapan los oídos con las manos, aunque algunos han preferido meter directamente la cabeza en uno de los abrevaderos. Entonces, la mujer mutante, cuyo nombre, Wanda, podrán averiguar más tarde, hará unos gestos exagerados y se dispondrá a soplar el cuerno con fuerza.

El sonido será tan potente que, aun tapándose los oídos, será claramente audible. Si alguno no llega a protegerse, perderá el oído varias horas y se le quedará un zumbido durante un par de días. Les hará castañetear los dientes y lo sentirán en las entrañas, pero más revelador aún será que es un ruido familiar: es exactamente el que escucharon varias veces en semanas anteriores, con su retumbar y sus ecos. Es el rugido que los puso en alerta y que espantó a toda criatura viviente mientras cruzaban el bosque o el extraño zarzal y que parecía provenir de un depredador de dimensiones gargantescas.

De preguntar por los buenos resultados del cuerno a los habitantes del poblado, todos coincidirán en que su efectividad para mantener a raya a otros depredadores o a los copiacaras exiliados no ha dado problema hasta ahora. Si piden ver de cerca el cuerno, nadie se lo impedirá, pero si tratan de averiguar su origen, probablemente solo Cordelia o Wanda sepan dar una explicación a los protagonistas: pertenece a una criatura lo bastante grande como para tener un cuerno de semejantes dimensiones. Es más, probablemente perdió el cuerno hace tiempo y ahora los tenga mucho mayores. Si resultan lo bastante persuasivos (prueba de  a dificultad 19) podrían llegar incluso a averiguar que lo encontraron al norte de aquí, hace mucho, en tiempos del líder Marlon. En cuanto a la criatura en sí, bueno, lo único que averiguarán será que nadie ha vuelto a verla.

EL DESTINO DE TERRANCE

En lo que resta del día, los protagonistas quedarán al cargo de las guardias y la vigilancia. No ocurrirá nada sospechoso. Ratboy, Hehaka y Wayne no darán señales de vida, pero tampoco Lizard.

tarán abandonar el campamento en busca de materiales de construcción para su nueva choza, aunque les dirán que por seguridad no vayan al oeste o al norte y que vigilen bien sus pasos. Si quieren cazar, aunque no es necesario, que traten de ser silenciosos. Los depredadores grandes pueden verse atraídos por los tiroteos, por eso muchos de los mutantes usan arcos o lanzas.

Permite que los protagonistas salgan y vuelvan sin muchos incidentes. Quizá quieran cazar algo o simplemente recolectar madera para su choza.

LIZARD YA NO MÁS

«Love Me Like a Reptile»
(Motörhead)

En una de las vueltas al poblado, los protagonistas oirán jaleo en el interior. El vigía que debería dar la señal para que les abran estará de espaldas. Si consiguen llamar su atención, responderá bastante alarmado:

—¡Nadie puede abrir puerta ahora! ¡Lizard ya no más! ¡Lizard ahorra peligroso! —Y desaparecerá de su vista para encaminarse hacia el interior apresuradamente.

Si los protagonistas intentan levantar el rastrillo (prueba de  a dificultad 25, con la bonificación correspondiente por cada ayudante adicional), podrán acceder al interior del poblado y ver cómo hay mutantes corriendo alarmados de un lado a otro. Cordelia estará saliendo de la choza grande por el agujero del techo. Parece presentar heridas de garras y sangra profusamente.

—¡No le maté! ¡Atadle y le llevaremos lejos!

Del interior de la choza saldrán rugidos y golpes de madera seca al partirse. Entonces, Cordelia saldrá volando hacia otro lugar más seguro mientras un poseído Lizard aparece por el agujero del techo. Como el perro rabioso que no reconoce a su dueño, dará un par de garrazos al aire e incluso, llevado por la furia, saltará tras ella, aunque sin éxito en su ataque. Caerá en mitad del poblado y se revolverá furioso contra sus antiguos compañeros, algunos de los cuales, armados con pértigas con lazo, tratarán de rodearlo. Incapaces de hacer frente a su poderío físico, saldrán despedidos por los aires por los potentes zarpazos de Lizard.

Deja que los protagonistas tomen parte en el asunto y traten de reducirlo. Pasado un tiempo o cuando finalmente lo consigan, aparecerá a la carrera Wayne, que hará retumbar el suelo con su trote, y, demostrando un excelente dominio del lazo al más puro estilo texano, ayudará a atar a Lizard.

Cordelia descenderá. Tendrá unos feos cortes en un lado de la cara, pero aun así, con nervios templados, tomará el control de la situación. Pedirá a los protagonistas que realicen la vigilancia de las puertas mientras la situación se normaliza y ella se hace cargo de los heridos. Enviará a Ratboy, Hehaka y Wayne a que se lleven a Lizard, inmovilizado en una improvisada camilla y con los ojos vendados, por la puerta oeste, aquella por la que los protagonistas llegaron.

CONSPIRANDO CONTRA LA CADENA

Puede que en algún momento los protagonistas quieran sacar el tema de los copiacaras que han intentado atacarlos e incluso volver a casa robando una lanzadera. Después de que ayuden con alguno de los incidentes durante su estancia en el poblado, Cordelia y Wanda se mostrarán más dispuestas a hablar con confidencia de dicho tema. Los protagonistas pueden llegar a darse cuenta (prueba de a dificultad 16) de que las dos mujeres ya han tenido esta conversación antes. Además, son piloto y experta informática respectivamente y, aunque su deterioro aún es leve, temen que el tiempo de intentar algo se les escape debido a la degeneración mental a la que todos están expuestos.

En efecto, las dos han acumulado cierta cantidad de conjeturas y estimaciones. Algunas de las cosas que los protagonistas pueden llegar a sacar de la conversación son las suposiciones e hipótesis de las mujeres. Al contrario que en su primera entrevista, esta vez no les soltarán un discurso ni responderán sin más a sus preguntas. Deja que los jugadores lleven el peso de la conversación, que interpreten entre ellos el dilema de cómo afrontar la huida y que las dos mujeres contribuyan levemente para encauzar la conversación o recordar lo que los protagonistas saben y conocen, o aportar su punto de vista técnico o su experiencia. En definitiva, no les des el plan de huida hecho, pero ayúdale si ves que se atascan con ciertos detalles.

- ❑ La Cadena tiene localizados a todos los humanos en el planeta, es por eso que los concursantes siempre atraviesan territorio de copiacaras. Masacraron el campamento de Marlon hace mucho y ahora siempre cruzan el territorio de los lotófagos.
- ❑ Nuevos concursantes llegan al centro de la caldera del monte Ulises cada cuatro semanas. Si el grupo de concursantes muere al completo antes de alcanzar su objetivo, se envía un equipo nuevo. Si hay supervivientes, deben continuar «concursando», aunque sea uno solo.
- ❑ Las armas de fuego no pueden usarse contra los concursantes. Intentar deshabilitar el inhibidor sin estropear el arma es imposible.
- ❑ Las lanzaderas vuelven a la Tierra por piloto automático. Habría que emboscar una justo en el momento de despliegue de los concursantes, aprovechando mientras se inyectan las primeras vacunas en el planeta. Tener acceso al satélite es indispensable para saber cómo localizan a los copiacaras, dar con los concursantes o impedir que manejen la lanzadera desde la Tierra el tiempo suficiente para deshabilitar cualquier control remoto.
- ❑ En caso de capturar una lanzadera, La Cadena podría estrellarla si no se desactiva el control remoto o incluso podría haber explosivos a bordo.
- ❑ Es imposible lograr nada sin un Commlink operativo. Hace falta una fuente de alimentación distinta a las baterías originales del equipo, que fueron destruidas por La Cadena.

Poco antes del crepúsculo, volverá a hacerse sonar el cuerno, con las mismas advertencias previas. Al anochecer, serán relevados por otros copiacaras, alguno de los cuales presentarán magulladuras de su enfrentamiento con Lizard.

Esa noche la actividad del poblado será nula: todos están apesadumbrados por los acontecimientos recientes y recogidos en sus respectivos hogares. Debido a que los protagonistas han ayudado en el incidente con Lizard, parece que los demás les tienen en más estima que al principio.

Cordelia invitará a los protagonistas a su choza, aunque estos se hayan hecho una propia, y mantendrán una pequeña charla antes de dormir. Parecerá que sus heridas no eran tan graves como antes, y los personajes podrán aprovechar para preguntar por el cuerno o recibir alguna información nueva o simplemente una charla lamentándose de lo ocurrido.

En tono confiante, Cordelia les dirá que los copiacaras más capaces son los que están siguiendo a Lizard. El plan es usar el cuerno cada cierto tiempo durante unos pocos días, mientras Ratboy, Hehaka y Wayne le siguen los pasos para asegurarse de que no vuelve y, si es posible, guiarlo hacia el territorio lotófago, donde son acogidos aquellos que han mutado más allá de la razón humana.

—No obstante, hay otro contratiempo que me preocupa —confesará en tono bajo—, y sois los más capacitados para ayudarme, pues mantenéis vuestras facultades frescas aún. Uno de los miembros del poblado, Terrance, acostumbra a llevar a cabo una misión vital para la seguridad del campamento.

Terrance es un mutante cuyas patas inferiores son una extraña masa de tentáculos y que está dotado de unos brazos muy desarrollados, de músculos grandes que llegan casi al suelo. Terrance tiene una capacidad especial: mediante un peculiar dominio de las feromonas puede amansar a grandes mamíferos. Y eso es precisamente lo que le permite llevar a cabo una delicada tarea de aprovisionamiento de presas para un gigantesco depredador.

—La misión de Terrance consiste en usar su singular capacidad para domar una serie de grandes mamíferos (quizá los hayáis visto, unos enormes mamuts-cabra cornudos) y guiarlos hasta la guarida de una terrible criatura que permanece aletargada y que solo despierta para comer. Si Terrance no le facilitara las presas, probablemente arrasaría docenas de kilómetros a la redonda en busca de alimento y quizás encontrara este poblado. Para que os hagáis a la idea de lo peligrosa que resultaría esa criatura, el cuerno que hacemos sonar proviene de ella. Marlon la bautizó como Polifemo debido a su inmenso tamaño. Lo que me preocupa es que Terrance debería haber vuelto hace ya unos cuantos días. Necesito a alguien que se dirija al norte y trate de averiguar algo acerca de su paradero. Quizás esté herido o algo peor. Solo necesito que le busquéis y me digáis qué le ha pasado. Quizás su mente ha degenerado y se ha olvidado de nosotros, pero lo veo poco probable: conservaba su humanidad bastante bien, así que podría estar herido o perdido o algo peor.

Con esta información, los protagonistas serán guiados por la mañana hasta la puerta norte y se les dejará salir con la misión de localizar a Terrance. De no aceptar, pasados unos días los tres que escoltaron a Lizard volverán y partirán hacia el norte de inmediato, aunque será demasiado tarde y los acontecimientos se apresurarán hasta la sección «De vuelta en el campamento» (página siguiente), solo que a los exploradores ni siquiera les dará tiempo a volver y avisar del destino de Terrance.

Se han hecho muchas salidas hacia el norte siempre en la misma dirección, de modo que queda un rastro bastante fácil de seguir. Este rastro tan evidente se bifurca después de dos días caminando hacia el norte.

MENÚ

COMPARTIR



El camino noreste, tras medio día de viaje, lleva a unas formaciones rocosas y a un profundo cañón. Desde lo alto se ve que el suelo está cubierto de restos de esqueletos de grandes criaturas, muy probablemente cornuleks. También verán una gran cueva, cuya entrada es lo bastante grande como para que quepa un edificio de diez plantas en su entrada. A pesar de la distancia, llegarán a sus oídos el profundo susurro del viento, solo que (prueba de a dificultad 14), aunque espaciado, resulta bastante regular y proviene directamente del interior de la cueva. En efecto, esta es la guarida de Polifemo, que dormita en la seguridad de su guarida cual dragón. Si deciden entrar y son lo bastante sigilosos, darán con una bestia del tamaño de un rascacielos tumbada. Su sueño es profundo, pero puede despertar si se lo ataca o si son poco discretos. Aunque matarlo mientras duerme puede resultar tentador, es poco probable que muera del primer golpe: enfrentarse a él a corta distancia en el interior de su guarida es una acción suicida.

El camino noroeste conduce hacia una llanura de hierbas de tallos altos, hogar de los cornuleks. Pero antes de que se adentren en la pradera, darán con el escenario de una reyerta. Varios copiacaras yacen muertos por brutales heridas y uno de ellos coincide con la descripción de Terrance. Los otros tres también están muertos; parece que Terrance les plantó cara y acabó con ellos antes de caer. Presentan graves traumatismos e incluso fracturas craneales, producto de los potentes puños del ciconio. Este presenta cortes y mordiscos de escasa peligrosidad en los antebrazos, de defenderse. Sin embargo, un gran garrazo en el abdomen hizo que sus entrañas se desparramaran y le provocaran la muerte, hará ya algunos días. También queda el rastro de dos humanoides que escaparon en dirección este, que termina diluyéndose demasiado para ser seguido.

DE VUELTA EN EL CAMPAMENTO

El viaje desde la bifurcación del camino lleva un par de días. Con la suma de la ida más el tiempo que los protagonistas hayan pasado investigando las bifurcaciones, es probable que como mínimo hayan pasado fuera cinco días. Alguno puede decidir adelantarse debido a que se desplaza a mayor velocidad (volando, dando saltos...), pero no parece buena idea sabiendo que siempre hay lotófagos y depredadores cerca. Separarse puede resultar mortalmente peligroso.

Para cuando todos los personajes lleguen al campamento, descubrirán que los tres cicones que salieron antes que ellos ya han regresado. La inconfundible figura y cornamenta de Hehaka les revelará que es el centinela que da la bienvenida al campamento y que hace señas a Wayne para que levante el portón.

Una vez dentro del campamento, Cordelia, desde la entrada a la choza grande, buscará con la vista la presencia de Terrance entre los recién llegados y fruncirá el ceño al no encontrarlo. Aunque probablemente todo el mundo notará la tardanza del compañero encargado de alimentar a Polifemo, Cordelia se apresurará a hacer un gesto para que los personajes acudan a reunirse con ella.

La líder de los cicones acogerá las noticias con disgusto y saldrá al centro del pueblo con los hombros caídos mientras busca con gran pesar las palabras adecuadas para comunicarlo al resto. Alzará la vista en rededor y cogerá aire para comenzar a hablar cuando se dará cuenta de que la práctica totalidad del campamento ya

está en la explanada mirándola y esperando la mala noticia. Por la expresión de sus caras, Cordelia se dará cuenta de que ya han adivinado lo que va a decir. Finalmente se resignará a no decir nada y hará un gesto amargo de negación. El resto de mutantes, también con los hombros caídos y la mirada en el suelo, se volverán hacia sus tareas con un arrastrar de pies.

De pronto sonará el cuerno con fuerza. Todos se girarán desconcertados y, echándose las manos a los oídos, mirarán hacia la cueva en alto. Pero donde debería estar el cortinaje de cáñamo echado a un lado y la chica chacal soplando no hay nadie, y el cobertor que esconde el cuerno cuelga con normalidad. El rugido proviene del norte, lejano pero con gran potencia, y devuelve los ecos igual de audibles.

EL DESPERTAR DE POLIFEMO

La gran bestia que debía ser contenida en un sueño casi perpetuo, llevándole el alimento a la puerta de su guarida, ha despertado. Ha despertado y tiene hambre y un rastro de olor de sus próximas presas.

Polifemo pondrá rumbo al sur siguiendo el rastro que dejaron los protagonistas (o Ratboy, Hehaka y Wayne, si los primeros decidieron no ir en busca de Terrance). Sus rugidos cada vez se oyen más cerca y es evidente que su tamaño le permite avanzar a gran velocidad. Si los personajes han cultivado alguna enemistad en el campamento, puede que reciban alguna acusación del tipo: «Vosotros le habéis guiado hasta aquí! ¡Seguirá vuestro rastro y nos matará a todos! ¡Es culpa vuestra!». Cordelia intervendrá y cortará la discusión con bastante contundencia. Si se negaron a ir hacia el norte en busca de Terrance, serán Ratboy, Hehaka y Wayne los que se hayan marchado, pero tan solo hace un día, así que morirán primero.

Cordelia se dirigirá a todos y tratará de montar una línea de defensa. Aunque no parece que haya posibilidades de crear ningún plan, deja que los jugadores aporten ideas. La única esperanza que tienen es coger el armamento pesado de los protagonistas y las armas del concurso que aún conservan algunos de los cicones y, con esas, esperar para acribillar a la criatura, intentando aprovechar que los pequeños cañones y grietas del terreno resultan demasiado estrechos para ella (suma 15 a la Defensa de cualquiera que se oculte en los estrechos cañones de la zona). Sin embargo, si puede tratar de alcanzar el interior con sus zarpas.

Sus pisadas comenzarán a oírse a medida que se aproxime y, de vez en cuando, se impulsará para dar un salto, que hará temblar el suelo con fuerza. Sus bramidos se aproximan y los mutantes pronto tendrán que taparse los oídos con lo que encuentren a mano.

Aquellos que suban a los riscos y las mesetas pedregosas que dominan la zona podrán verla desde muy lejos. Su tamaño es similar al de un edificio de doce plantas, y notarán que cada cierto tiempo se agacha y, con unos gestos que parecen de olfatear, vuelve a erguirse y brama al tiempo que reemprende la marcha. La velocidad a la que avanza y su capacidad de rastrear por el olfato darán a entender a los protagonistas que huir no sirve de nada y que todas sus cartas se limitan a utilizar la morfología del terreno, una meseta rocosa, surcada de grietas y estrechos cañones por



MENÚ

los que escabullirse mientras descargar la artillería y cruzar los dedos, las garras, las pinzas, los tentáculos o los apéndices mutados que deseen para que les den suerte.

Debido al terreno, Polifemo caminará por la superficie mientras los cícones tratan de sortearlo o escurrirse por los corredores de piedra y descargar contra él sus armas más pesadas, similares a las que portan los protagonistas. Polifemo irá de aquí a allá persiguiendo a los menos hábiles en el juego de disparar y esconderse. Cada poco se agachará y meterá su zarpa en una de las grietas e irá comiéndose uno a uno a los habitantes del poblado. Los más degenerados caerán primero: su falta de pensamiento táctico los hará disparar demasiado a la vista del cazador. Aunque resulta fácil de acertar, debido a su fortaleza y dureza hará falta una gran potencia de fuego para derribarlo y, finalmente, parecerá que solo los protagonistas tienen munición para acabar con él.

Cuando la batalla finalice, las bajas serán numerosas. Aunque todos habrán puesto su granito de arena para derrotar al gigante, muchos habrán caído. Los protagonistas apenas encontrarán supervivientes en el recuento.

Cordelia estará muerta salvo si ningún jugador está llevando a Valerie: será una perfecta piloto sustituta en caso de llevar a cabo un plan de fuga.

El estado de salud de Wanda dependerá de si Yuki está en el grupo de protagonistas, pues ambas tienen los conocimientos necesarios para piratear y acceder al satélite. Si Yuki no está, Wanda adoptará el papel de experta en tecnología. Si está, Wanda estará gravemente herida y su muerte estará próxima, pero tendrá tiempo de rebelarles un secreto: Wanda esconde en su madriguera una vieja placa solar. La encontró en territorio lotófago poco después de ser abandonada por La Cadena. Allí vio una pequeña montaña de restos de tecnología apilados sin ningún sentido. Las placas provenían de un extraño vehículo de pequeño tamaño, una especie de robot explorador. Sus baterías, en combinación con las placas solares, podrían dar energía a un Commlink el tiempo suficiente para acceder al satélite unos pocos minutos.

LA GUARIDA DE LOS LOTÓFAGOS

Como Wanda afirma, en el lugar donde se agrupan los lotófagos hay algunos tesoros acumulados sin ningún sentido formando una pila. Esta zona es un área cubierta por una cúpula de zarzas y espinas con un pequeño estanque bajo ella. Distribuidos aquí y allá hay pequeños nidos excavados en el suelo, con montículos formados



COMPARTIR



LOS TRÁMITES DE LA LIBERTAD

Los protagonistas pueden decidir que regresar e infectar todo el planeta (a la conclusión de que esa es una consecuencia directa de su vuelta a la Tierra deberán llegar ellos solos) no entra dentro de su código moral y pueden limitarse a intentar avisar a la Tierra o resignarse y convertirse en seres descerebrados y permitir que La Cadena condene a más y más personas al mismo destino. Tanto si pretenden volver a la Tierra como si intentan comunicarse con ella, tendrán que hacer frente a algunos de los inconvenientes presentados en «Conspirando contra La Cadena» (página 56).

Reparar el Commlink: Empleando las placas solares y la batería de la sonda Spirit se puede conseguir tener el Commlink operativo. La batería se halla muy deteriorada por el paso del tiempo y hay que cargarla durante al menos seis horas para poder utilizar el Commlink algunos minutos. Cada hora de recarga de las baterías permitirá llevar a cabo una acción (una prueba) de intrusión en el satélite o dos minutos de uso normal. El tiempo máximo que pueden recargarse son nueve horas al día si la placa está perfectamente orientada al sol. Las horas restantes son de noche u otorgan una iluminación insuficiente.

por la tierra desalojada junto a ellos. Uno de estos nidos está repleto de restos de tecnología y trastos de la civilización que los lotófagos han acumulado sin una causa aparente, pues yacen abandonados cachivaches tales como cajones de suministros vacíos, Commlinks o comunicadores con las baterías inutilizadas, puede que alguna arma con la recámara y el cañón llenos de tierra y barro. Pero entre estos despojos hay una antigua sonda de exploración, enviada hace mucho a documentar Marte: la sonda Spirit, cuyos paneles solares y baterías pueden utilizarse para alimentar un Commlink el tiempo suficiente para acceder al satélite durante un instante.

Los protagonistas pueden intentar llevarlo por la fuerza o intentar hacer una sigilosa incursión, o quizás ambas cosas. Lo que se encontrarán al acercarse a la zona son algunas pequeñas partidas de caza de entre tres y seis miembros de lotófagos en un radio de como máximo un día de viaje a pie. El uso de armas de fuego quizás atraiga nuevas patrullas, aunque podrían tardar horas. Teniendo en cuenta que normalmente las patrullas parten en todas direcciones, no habrá más de dos en un espacio relativamente amplio.

En el propio campamento hay unas dos docenas de lotófagos, que, si bien durante el día están activos y dispersos, por la noche duermen en los nidos excavados, en grupos de entre uno y cuatro. Además, Vaclav, su líder alfa, nunca se aleja demasiado de la zona de residencia de la manada.

COMPARTIR



TRIBU DE LOTÓFAGOS

Los humanos mutados degeneran mentalmente. Su cerebro racional, repleto de emociones, recuerdos y pensamiento complejos, va dando paso a un cerebro primitivo, que convierte hasta el más piadoso e inofensivo ser humano en un temible depredador mutante. Estos protohumanos solo obedecen a los instintos más ferales y primitivos: la caza, la supervivencia y la manada. A pesar de que se vuelven agresivos hacia otras criaturas, incluidos humanos mutados, estos seres perdidos en el salvajismo más primario se reúnen en manadas, en ocasiones pequeños grupúsculos, que tienden a reconocerse y anexionarse en grupos mayores ante la presencia de líderes fuertes.

Así es que, en la región final por la que se guía a los concursantes en su última semana tanto para menguar la población lotófaga como para ponérselo difícil a los concursantes y generar grandes picos de audiencia, deambulan manadas de caza de estos copiacaras. Esta región, formada por gigantescas matas rizadas cubiertas de espinas, es territorio del más numeroso de los grupos de copiacaras, una manada de varias docenas que conviven reunidas bajo el liderazgo de un alfa, un imponente ser con cuerpo de cobra antropomorfa gigante. Bajo una gran cúpula de estas zarzas espinadas hay una serie de montículos y estanques.

Consulta la página 68 para ver una información más detallada acerca de los lotófagos y su líder.

ROBOT DE EXPLORACIÓN SPIRIT

Este robot de exploración planetaria de principios de siglo parece estar en buenas condiciones. Cómo ha recorrido más de tres mil kilómetros desde su lugar de despliegue, en el cráter Gusev, es un misterio. Cuando estaba intacta, hace medio siglo, pesaba ciento ochenta kilos, pero ya no está completa. Aun así, resulta muy pesada (prueba de  a dificultad 15 para cargar con ella).

Desmontando las baterías de litio y alguno de los paneles solares se puede llegar a alimentar el Commlink. No obstante, las baterías están muy deterioradas por el paso del tiempo: recargarlas durante varias horas apenas permitirán unos pocos minutos de uso.

MENÚ

COMPARTIR





El Commlink recibirá la misma información que el de los concursantes nuevos. Cualquier cosa que los protagonistas intenten comunicar será ignorada, pues un nuevo grupo de hombres y mujeres aterriza en Marte en la madrugada del viernes al sábado, momento que coincide con la «extracción» de los concursantes anteriores. Cada cuatro semanas llegan al centro de la caldera del monte Ulises, salvo si el grupo completo muere antes de llegar al final del concurso, en cuyo caso la llegada de los nuevos concursantes se precipita lo máximo posible, normalmente uno o dos días. Es decir, siempre hay un equipo de concursantes activo y, a través del Commlink, se podrán seguir sus progresos durante el programa. Los protagonistas también tendrán acceso a la información que tenían antes de ser abandonados, pero siempre respecto a los nuevos concursantes (las comunicaciones con La Cadena, el ranking de puntuaciones, los desafíos propuestos...). No podrán, en cambio, elegir las opciones de ruta por ellos o intervenir en el programa, pues esa es información que también se procesa en la Tierra.

Al encender el Commlink, La Cadena podrá localizarlos con exactitud.

Piratear el satélite: Una de las líneas de acción de los protagonistas puede ser tratar de enviar mensajes de alerta a la población terrícola. No hay problema, los mensajes se envían, pero en la Tierra solo existe un receptor cuántico capaz de recibir las señales desde el satélite marciano, y está en manos de La Cadena. Sin embargo, esos mensajes no caen en saco roto, pues ponen en alerta a La Cadena de lo que estos apestosos copiácaras están intentando hacer.

Si La Cadena detecta la actividad de los protagonistas, comenzará a enviar a los nuevos concursantes en una ruta de interceptación en su camino desde el monte Ulises al monte Olimpo, aunque no recibirán órdenes de retroceder si los protagonistas ya están entre los nuevos concursantes y la zona de despliegue inicial. Como apunte recordatorio para estos enfrentamientos, las armas de fuego resultan inhibidas al intentar disparar a personas con comunicadores operativos, es decir, los protagonistas no podrán usarlas directamente contra los concursantes.

La Cadena tiene localizados a todos los humanos en el planeta, es por eso que los concursantes siempre atraviesan territorio de copiácaras. Una vez masacrado el campamento de Marlon, ahora siempre cruzan el territorio de los lotófagos.

Implantes dérmicos: La Cadena puede averiguar la ubicación de los protagonistas si estos utilizan el Commlink (superar una prueba de una habilidad relacionada con la informática a dificultad 12 permitirá darse cuenta de esto), pero otro modo por el que son rastreados con precisión son unos implantes que tienen en la nuca. El propio Mac Bronson se los colocó en el momento de su primera «vacuna». Durante el pirateo del satélite, pueden tratar de deshacerse de los localizadores.

El satélite capta la señal de todos los chips de rastreo existentes en el planeta. Mediante un código de colores puede distinguirse el estado de sus portadores: verde para los concursantes actuales, rojo para los copiácaras y azul para aquellos cuyas constantes vitales han desaparecido. Gracias a la precisión de estos elementos de rastreo, es posible ampliar el mapa hasta descubrir que el implante está en la zona del cuello (tumbándose en el suelo, por

ejemplo, el punto de emisión aparece a la altura del cogote, allí donde el implante se colocó por primera vez). Este microlocalizador tiene apenas el tamaño de un grano de arroz (prueba de 10 pertinente a dificultad 14 para extraerlo).

Las lanzaderas: Vuelven por control remoto, así que habría que emboscar una justo en el momento de despliegue de los concursantes, mientras estos se inyectan las primeras vacunas. A la vez, debería piratearse el satélite (prueba de 10, relacionada a dificultad 16) para interrumpir el control remoto de la lanzadera o, sencillamente, transmitirle órdenes distintas. Sin un Commlink operativo es imposible llevar a cabo el primer paso con el objetivo de impedir que La Cadena estrelle la lanzadera (prueba de 10, relacionada con tecnología, electrónica o pilotar a dificultad 12 para desconectarlo estando a bordo). El segundo paso sería deshabilitar el piloto automático, una vez dentro de la lanzadera. Esta información estará en manos de cualquiera que tenga conocimientos de pilotaje.

Si los protagonistas no toman la decisión de escapar hacia la Tierra pero sí de dar mensajes de alarma, los acontecimientos que desencadenan les cerrarán las puertas a más opciones: o se quedan y permiten que más y más gente sea enviada a Marte o contaminan la Tierra (si es que han sido capaces de deducir que eso podría pasar), pero cuanto más tarden en tomar la decisión, menos oportunidades tendrán debido a su imparable deterioro mental.

A LA CAZA DE CONCURSANTES

La noche en la que los protagonistas fueron abandonados, una nueva remesa de concursantes fue enviada a Marte. Al igual que los primeros, los nuevos concursantes seguirán una ruta de cuatro semanas hacia su destino. Empleando el sumario de trayectos que les fueron ofrecidos a ellos, podrán estimar su posición aproximada. Sin embargo, si consiguen reparar y, por tanto, encender el Commlink, tanto si envían mensajes como si no o si inician su viaje hacia el sur, La Cadena enviará a los nuevos concursantes a interceptar a los protagonistas para acabar con esa «peligrosa manada de copiácaras». Si los concursantes ya han pasado de largo a los protagonistas en su itinerario hacia el monte Olimpo, no los enviarán de vuelta, pero la próxima remesa de concursantes sí irá en su busca, así que hay altas probabilidades de que, de una forma u otra y en algún momento, los protagonistas se enfrenten a los concursantes.

En caso de que consigan ponerse en contacto con los nuevos concursantes a través del satélite y el Commlink restaurado (mediante las tiradas de manipulación informática o electrónica pertinentes), siéntete libre para decidir si estos se dejan convencer. En cualquier caso, La Cadena realizará algún montaje para justificar su «traición» y enviará nuevos concursantes para que destruyan a los mutantes. Serán más luchando contra La Cadena, pero la situación no cambiará mucho. Para La Cadena se trata de una situación sin precedentes que debe frenarse de inmediato.

Por supuesto, la codicia por los puntos que suponen y el hecho de que los concursantes están tan cegados a la verdad como los protagonistas al principio de sus andaduras por Marte harán que cualquier concursante ataque de inmediato. La Cadena se encar-

ga de alimentar el odio hacia los copiacaras e incluso les entrega «ayudas» en forma de avisos debido a la capacidad de localización del satélite, drogas para mantenerlos despiertos y equipo, como detectores de movimiento y gafas térmicas. Ten presente que las armas de fuego se inhabilitan de forma automática al disparar a un concursante debido a los comunicadores que llevan prendidos en el uniforme.

Si, tras enfrentarse a los concursantes, son los protagonistas los que vencen, en el momento en que vuelvan a consultar el Commlink podrán ver una intervención de Johnny Melter vilipendiándolos. Una vez más, será de lo más dramático.

—Son unos momentos terribles para todos nosotros. Padres enlutados, niños huérfanos y toda una nación commovida —dice con su fingida pena habitual—. Esas aberraciones inhumanas carentes de alma y corazón han masacrado a nuestros héroes. Yo desde aquí los maldigo, pero sé que no estoy solo en mi dolor y en mis ansias de venganza. Sé que, junto conmigo, muchos otros comparten las ganas de combatir. Sé que todos vosotros cogeríais un arma y subiríais ahí arriba. Sé que queréis participar, sé que queréis defender nuestro honor como terrícolas —dice a medida que su tono afligido y su postura alicaída van dando paso a una actitud más desafiante—. Y, desde luego, no me cabe duda de que los nuevos concursantes darán buena cuenta de ellos. ¡No es así, Mac? —concluye, y dirige su mirada hacia la gran pantalla desde la que lo saluda Mac en la sala de los sillones, esperando junto a los concursantes nuevos.

—Así es, Johnny. Esos copiacaras de mierda se van a llevar una sorpresa si intentan algo contra estos nuevos concursantes.

La emisión parecerá cortarse para los protagonistas por unas horas.

Las nuevas remesas que lleguen a Marte resultarán mucho más agresivas, pero acabar con ellas es el único modo de asegurarse una lanzadera, ya que, mientras haya concursantes con vida, el programa continuará su curso y eso puede suponer hasta cuatro semanas de espera. Como ya habrán deducido por la mecánica del programa, cada nueva remesa trae consigo una lanzadera, la única vía de escape posible.

POSIBLES DESENLACES

Existen infinitos desenlaces, posiblemente tantos como mesas de juego, pero pueden clasificarse en dos categorías bien diferenciadas:

No vuelven a la Tierra: Por el motivo que sea, los protagonistas se resignan a vivir en Marte y no volver a casa. Quizá no consigan tener acceso a la única vía de escape, no derroten a los lotófagos y no puedan obtener las baterías de la sonda Spirit, no elaboren el plan adecuado, sus capacidades no sean suficientes o no se encuentren en posición de realizar un ataque exitoso contra los concursantes antes de que la lanzadera abandonase Marte. Sean cuales sean los motivos por los que permanezcan en el planeta rojo, su degeneración ya está en marcha. Tardarán más o menos

tiempo, pero terminarán desconectando por completo con su lado humano y se convertirán en poco más que salvajes mutantes antropomorfos. Quizá hayan creído que si volvían a la Tierra podrían contagiar al planeta y hayan preferido quedarse. Aunque más y más concursantes participen en Marte eXtremo, al menos así la Tierra estará a salvo de la horrible plaga que supone el Comuesto Darwin.

Vuelven a la Tierra: Lo consiguen, recuperan las piezas para hacer funcionar el Commlink, dan caza a los nuevos concursantes (o se alían con ellos, ¿quién sabe?) y fuerzan que se envíe una lanzadera que puedan capturar (esta es una opción con un gran potencial dramático que recompensará los muchos esfuerzos y las peripecias de los protagonistas). Emboscan y abordan la nueva lanzadera y ponen rumbo a casa con el propósito de denunciar las inhumanas prácticas de La Cadena y la muerte en vida a la que esta condena a todos sus concursantes. Aunque horriblemente mutados, esperarán convertirse en héroes, y quizás incluso con la esperanza de ser tratados para recuperar su esencia humana.

Sin embargo, a pesar de que La Cadena no dispone de medios para pararlos si el piloto automático está desconectado, tratará de persuadirlos una última vez. Justo al entrar en la atmósfera terrestre, un caza de combate aparecerá para derribarlos, en el mismo instante en que reciben un desconcertante mensaje desde el intercomunicador de la lanzadera. Les llegará el audio de alguien que no es el técnico habitual de La Cadena:

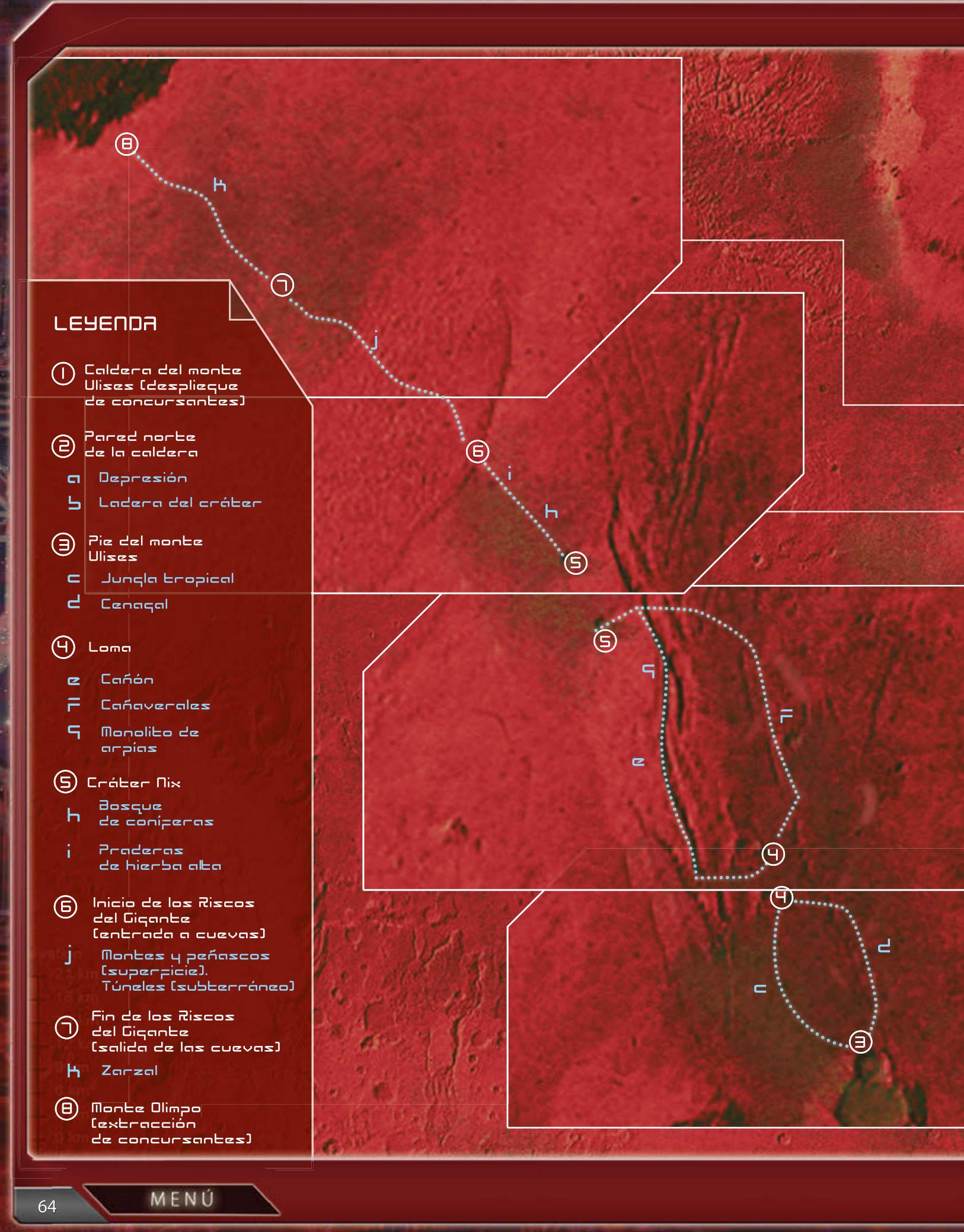
—No volváis, por favor —gimotea histérica la voz—. Por favor, los de la lanzadera de Marte eXtremo, si podéis oírme, no volváis.

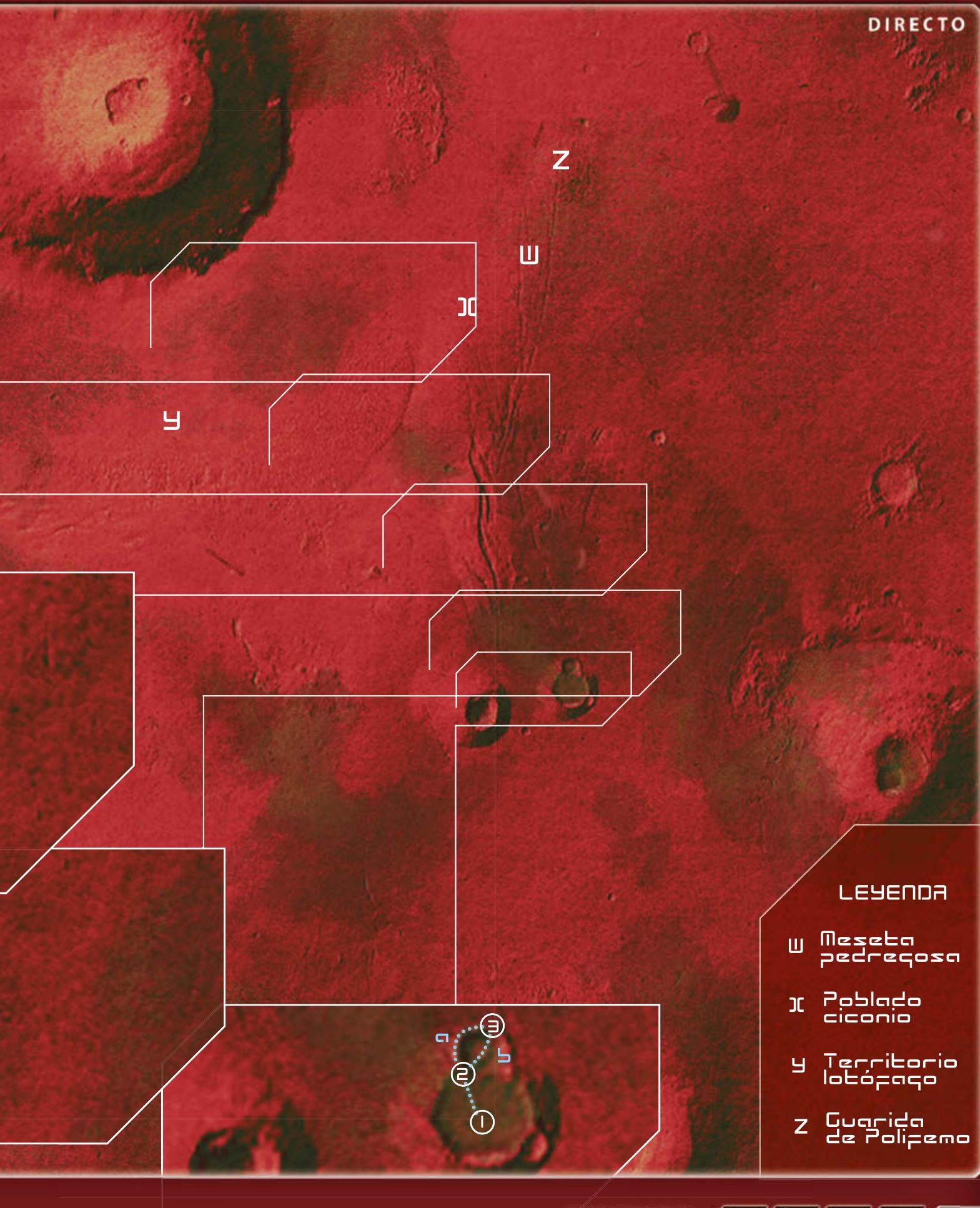
La voz se interrumpe por un crujido y un fuerte golpe, como si echaran una puerta abajo.

—¡Eh, usted! ¡No puede estar aquí! ¡Qué está haciendo?! ¡Apaque eso! —grita una voz grave aunque alejada del micrófono.

—¡Por favor, no volváis! ¡Las mutaciones provocadas por el Comuesto Darwin son contagiosas! ¡Se transmiten por el aire! ¡No volváis, por favor, contagiaréis a to...! —Los apresurados chillidos de la voz se ven súbitamente interrumpidos por el tableteo de los disparos de un arma automática. La comunicación se pierde justo en el momento en que los disparos del caza de combate alcanzan la lanzadera, que cae fuera de control y sin posibilidad de maniobrar o volver a abandonar la atmósfera de la Tierra.

Quizá quieras acabar ahí tu partida de Marte eXtremo, o puede que a tus jugadores les apetezca seguir un poco más porque están enamorados de sus personajes, porque se lo pasan bien con lo que está ocurriendo o porque os sobra tiempo de la sesión de juego. En ese caso, deja que sobrevivan al accidente, que tengan que esconderse o huir. Tal vez, perseguidos por unos impasibles mercenarios contratados por La Cadena para no dejar cabos sueltos, traten de ponerse en contacto con sus familiares, amigos o conocidos, denunciar lo que está pasando y hacerlo público o buscar ayuda y una cura para su condición de mutantes. En cualquier caso, y con total seguridad, terminarán contagiendo a todo el maldito mundo. Todas y cada una de las formas de vida de la Tierra se volverán una volátil criatura mutante.





APÉNDICE I HABITANTES MARCIANOS



COPIACARAS

Todos los copiacaras fueron concursantes en su día, además, famosos, pues finalizaron las cuatro semanas del concurso. Debido a las mutaciones, pueden ser difíciles de reconocer y muchos ni siquiera conservan sus nombres originales, pero dada la magnitud del fenómeno social que supone Marte extremo, los protagonistas pueden llegar a recordar cosas acerca de estos copiacaras, bien porque los reconozcan o porque sus nombres permanezcan en sus memorias. Es por eso que las descripciones de algunos de ellos incluyen algunos detalles de cómo fueron antes de mutar, cuando salían por la caja tonta en horario de máxima audiencia.

Algunos vienen acompañados por una ficha con sus valores de juego, aspectos y algún hito. Estas fichas representan el estado de degeneración mental que sufren dichos personajes en el momento en que los protagonistas los encuentran. Es de suponer que la degeneración los afecta de la misma manera que a los personajes jugadores, pero por motivos de síntesis se proporcionan unos valores de juego únicos y se desaconseja que se lleve un seguimiento riguroso de cómo degeneran. Ciertamente, cuando los protagonistas den con estos copiacaras, estos ya habrán visto mermadas sus capacidades intelectuales y en un futuro las verán reducidas aún más. No te obsesiones con llevar las cuentas con estos personajes, a menos que estimes necesario mostrar los efectos de la degeneración porque los protagonistas convivan con ellos mucho tiempo (por ejemplo, si deciden quedarse a vivir en Marte junto con los supervivientes al ataque de Polifemo).

En el bestiario se incluyen las estadísticas de juego de algunos copiacaras secundarios, como recurso desecharable (página 69).

Cícones

Fueron bautizados como cícones por el propio Marlon, siguiendo las nomenclaturas de mitología grecorromana que nombran los accidentes geográficos del planeta: al comparar el destino del primer poblado de exconcursantes que fue masacrado por un grupo de concursantes aún sin mutar con una de las tribus masacradas por Ulises en la *Odisea*, Marlon decidió bautizar al poblado y a los supervivientes empleando dicho paralelismo.

Cordelia

Esta (antaño) mujer alta y huesuda tiene el rostro desfigurado, ya que su nariz y parte de su boca se han convertido en un corto pico de color negro. Sus ojos también son dos esferas enteramente negras. Entre su pelo y por las partes visibles de su piel le crece un corto y suave plumón negro, a excepción de dos enormes alas de grandes plumas negras que brotan de su espalda. Viste un uniforme del concurso relativamente pulcro, modificado para dejar sus alas fuera. Acostumbra a mirar a los ojos a sus interlocutores. Tiene una mirada penetrante y, aunque su voz resulta algo nasal, pronuncia y habla perfectamente, lo cual la hace destacar entre el resto de cícones. Ejerce un poco como líder o capataz entre ellos, pero no profesa ningún tipo de tiranía, más bien los organiza de manera eficiente. La base de su liderazgo reside en que es la habitante cuyas facultades mentales permanecen menos alteradas. Hasta el momento ha resultado muy buena organizando al poblado y ha tenido ideas muy eficaces para mantenerlo oculto y a salvo.

Características: Fortaleza (Larguirucha) 3, Reflejos (Ligera) 5, Voluntad (Líder sensata) 6, Intelecto (Distraída en ayudar) 2.

Habilidades: Levantar vuelo 3, Quitarle de en medio 3, Planear silenciosamente 3, Pendiente de los demás 4, Reparar aeronaves 5, Pilotar 5.

Combate: Aguante 6, Resistencia 18, Defensa 13, Iniciativa 6, Daño +1/+0.

Hito: Se apuntó al concurso por una apuesta con otro piloto.

Hehaka

Antes de mutar, este indio de origen canadiense era un tipo alto y corpulento con dos trenzas negras. Ahora su aspecto es más grande e imponente aún. Tiene fuertes y largas patas que terminan en pezuñas en lugar de piernas, una espalda ancha y musculosa y brazos como troncos. Coronando su cabeza hay unos extraños cuernos palmeados repletos de pequeñas púas por todo su perímetro. Su rostro es alargado y presenta numerosos colmillos, que se cruzan unos con otros y sobresalen por los lados de sus fauces. Su piel se ha vuelto muy oscura y se ha recubierto casi por completo de un vello muy negro, tanto como sus ojos, profundos y brillantes. Aún conserva las

tradicionales trenzas de su cultura. Muy serio y sobrio, cuando se expresa resulta bastante parco. De hecho, tiende a no conjugar los verbos, casi como en una parodia de los indios de película que, sin embargo, resulta completamente carente de gracia.

Características: Fortaleza (Brazos como troncos) 7, Reflejos (Pássos firmes) 3, Voluntad (Serio) 4, Intelecto (Razonable) 2.

Habilidades: Caminar por los páramos 5, Cornada 6, Acechar 4, Gramática exótica 1, Tradiciones indias 4, Gestión de casinos 2.

Combate: Aguante 9, Resistencia 27, Defensa 14, Iniciativa 4, Daño +3/+1.

Hito: Vio cómo sus compañeros se mataron unos a otros después de mutar.

Lizard

Este tipo ya era un gigante, de oficio camionero, antes de mutar. Su apodo de Lizard se debe a que, tras su metamorfosis, su cuerpo creció hasta los dos metros y medio de altura y adquirió fuertes y musculosos brazos terminados en garras y una gruesa y poderosa cola. Su rostro es parecido al de un caimán de hocico corto, con un montón de dientes y unos ojos amarillos de pupilas verticales. Lizard no habla. Se desconoce si es mudo, si su lengua bifida le hace imposible vocalizar o si su cerebro se ha deteriorado demasiado como para poder expresarse. Ejerce de guardaespaldas de Cordelia; la protege con celo y no permite que nadie se le acerque.

Características: Fortaleza (Fuerza bruta) 9, Reflejos (Reacción eléctrica) 5, Voluntad (Esbirro) 1, Intelecto (Casi un animal) 1.

Habilidades: Abrirse paso 7, Garrazo 6, Olfato de reptil 4, Guardar las espaldas 3, Carreteras secundarias 1.

Combate: Aguante 9, Resistencia 27, Defensa 17 (RD 2), Iniciativa 5, Daño +3/+1.

Hito: Ha olvidado su nombre y apenas recuerda quién era.

Marlon

Marlon fue un antiguo superviviente del concurso, líder mítico y fundador de los cícones. Fue él quien bautizó a las dos facciones de copiacaras y a Polifemo, siguiendo con la nomenclatura de mitología grecorromana que ya daba nombre al planeta y sus accidentes geográficos. Aunque su mente degeneró hace mucho y fue desterrado, su recuerdo y su palabra han perdurado entre las filas de los cícones veteranos y novatos.

Ratboy

Todos lo llaman Ratboy. En su humanidad fue un muchacho menudo y nervioso. Ahora tiene evidentes rasgos de roedor de una especie indefinida. Su pelaje es suave y de un marrón oscuro con tonos caoba, aunque sus manos, pies y cola están

más pelados. Tiene unos grandes incisivos y se mueve nervioso continuamente, acompañado de inquietos y repetitivos guiños de ojos. Siempre anda frotándose los bigotes, el hocico o las orejas con las manos, aunque en ocasiones, como cuando está sentado o apoyando la espalda en algo, sujetá su cola de rata con ambas manos. Aunque entiende todo lo que le dicen y no da muestras de retraso mental, está claro que tiene algún defecto en el habla: omite artículos y conjunciones, o las palabras más cortas, pero se deja entender.

Características: Fortaleza (Tiene aguante) 4, Reflejos (Escuálido) 7, Voluntad (Necesita un adulto) 2, Intelecto (Intuitivo) 3.

Habilidades: Correr a cuatro patas 6, Mordisco infeccioso 5, No lo ves si él no quiere 7, Murmurar 1, La aldea y sus alrededores 3, Una cosa que se llamaba béisbol 1.

Combate: Aguante 5, Resistencia 15, Defensa 18, Iniciativa 8, Daño +2/+1.

Hito: Se apuntó al concurso al acabar el instituto.

Terrance

Es un mutante que recuerda a un siniestro gorila cuyas patas inferiores han quedado sustituidas por una extraña masa de tentáculos y cuyos brazos están muy desarrollados. Terrance tiene una capacidad especial: mediante un peculiar dominio de las feromonas puede amansar a grandes mamíferos. Y eso es precisamente lo que le permite llevar a cabo la delicada tarea de manutención de un gigantesco depredador.

Wanda

Una mujer joven de estatura media y complexión atlética a la que la contaminación mutante ha convertido en una chacal antrópomorfa, ataviada con un uniforme del programa que parece haber sido recortado deliberadamente hasta convertirse en unos simples pantalones cortos y un chaleco diminuto. Tiene una mirada inquisitiva y astuta. Cuando habla realiza pausas demasiado notorias, antes de empezar o entre frases, mientras mira paranoicamente en todas direcciones, como si escogiera con excesivo celo cada una de sus palabras o si temiera que la espiaran.

Características: Fortaleza (Atlética) 4, Reflejos (Ágil) 5, Voluntad (Huidiza) 2, Intelecto (Curiosa) 5.

Habilidades: Trepar y saltar 3, Evitar el dolor 3, Montar guardia 4, Cuando la ves, ya está encima 4, Pensar antes de hablar 2, Horas frente al ordenador 5, Hardware 4.

Combate: Aguante 5, Resistencia 15, Defensa 13, Iniciativa 7, Daño +1/+0.

Hito: Participó en Marte eXtremo para tratar de salvar su empresa de software de la bancarrota.

Wayne

Wayne era un texano de pueblo, muy corpulento y con un corte de pelo de lo más *redneck*: cuadrado por arriba y largo en la nuca. Ahora tiene, además, unos colmillos que sobresalen de las comisuras de su boca hacia arriba. El Compuesto Darwin lo convirtió en un grotesco centauro, es decir, torso de hombre y parte inferior de cuadrúpedo, aunque no exactamente un caballo. Tiene un cuerpo enorme recubierto de escamas y púas bajo su cintura, pero está dotado de cuatro fuertes patas que terminan en garras, con el añadido de que la musculatura de su torso es sobrehumana y le sobresalen unas protuberancias óseas bastante afiladas del dorso de sus inmensos antebrazos. Aunque es mal encarado con los extraños, resulta bromista y parlanchín con sus amigos. El problema reside en que su acento texano es tan cerrado que apenas se le entiende una de cada cuatro palabras.

Características: Fortaleza (Fuerza de toro) 10, Reflejos (Pesado) 3, Voluntad (Mal encarado) 3, Intelecto (Chistes texanos) 2.

Habilidades: Cargar troncos 5, Hacha 6, Montar guardia 4, Acento texano 1, Baladas country 2, Mecánica 3.

Combate: Aguante 11, Resistencia 33, Defensa 14, Iniciativa 4, Daño +4/+1.

Hito: Terminó Marte eXtremo con más de 1000 puntos.

Lotófagos

Fueron bautizados por Marlon, también con el nombre de un pueblo aparecido en la *Odisea*, cuyos miembros, al consumir el fruto de la planta de loto, perdían la memoria y se olvidaban de su hogar. Viven formando pequeños grupos de caza, como células más pequeñas de una manada. Duermen en pequeñas madrigueras excavadas en la tierra de no más de un par de metros de profundidad, y recolectan y acumulan restos de tecnología, sondas perdidas o cajones de suministros vacíos, quizá por alguna memoria residual y nostálgica de su vida pasada como humanos o por simple codicia de urraca.

Vaclav

Este mutante, que ejerce como líder alfa de los lotófagos, es una gigantesca serpiente antropomorfa, de mordedura venenosa y con numerosos y fuertes brazos que terminan en garras. Desde su cabeza hacia atrás surgen numerosas crestas o aletas que pueden mantenerse enhiestas o plegarse contra su cuerpo gracias a afiladas espinas que las dotan de una estructura interna. La longitud de la cabeza a la cola es de siete metros, pero la parte de su cuerpo que más recuerda a un hombre y que se mantiene erguida sobre su cola supera con creces los dos metros de altura. Vaclav es un feroz depredador que gobierna la manada de copiacaras salvajes debido a su temible letalidad en combate, que le ha otorgado un liderazgo que pocas veces le han disputado y que nunca ha perdido.

Características: Fortaleza (Fuerza constrictora) 8, Reflejos (Rápido como una serpiente) 7, Voluntad (Dominante) 1, Intelecto (Completamente salvaje) 0.

Habilidades: Trepar 5, Garrazo 6, Constreñir y morder 4, Visión termográfica 5, Siseo escalofriante 4.

Combate: Aguante 8, Resistencia 24, Defensa 18 (RD 4), Iniciativa 7, Daño +3/+1.

Hito: Como alfa nunca ha sido derrotado.

BESTIARIO

Aunque la mayoría de estas criaturas mutantes aparecen por primera vez en función de los desafíos y las rutas que sigan los cursantes, durante la segunda parte de la aventura tendrán más libertad de movimiento y resulta impredecible adónde irán o qué harán. Sírvete de ellas para añadir algún que otro peligro en el deambular por Marte.

Arpías de las rocas

Estos seres alados miden en torno a metro y medio de altura y más de cuatro metros de envergadura. En su piel rosada se forman desagradables pliegues enrojecidos. Aunque sus afiladas garras en manos y pies resultan muy peligrosas, sus delgados huesos y sus alas coriáceas son bastante endebles. Algunos individuos más grandes y fuertes llegan a desarrollar un segundo par de alas. No son unos depredadores muy agresivos, pero sí son combativos y muy territoriales cuando ven invadido su espacio. Acostumbran a anidar lejos del suelo, en alturas inaccesibles para depredadores terrestres.

Arpía de las rocas

Características: Fortaleza (Huesuda) 3, Reflejos (Ágil) 6, Voluntad (Cobarde) 1, Intelecto (Social) 0.

Habilidades: Volar 4, Garras 2, Otear 3, Quedarse inmóvil 1.

Combate: Aguante 3, Resistencia 9, Defensa 15, Iniciativa 6, Daño +1/+0.

Arpía multialas

Características: Fortaleza (Huesuda) 4, Reflejos (Ágil) 6, Voluntad (Alfa) 2, Intelecto (Social) 0.

Habilidades: Volar 5, Garras 3, Otear 3, Quedarse inmóvil 1.

Combate: Aguante 5, Resistencia 15, Defensa 16, Iniciativa 6, Daño +1/+0.

Concursante eXtremo

Este perfil refleja al concursante medio al que podrán enfrentarse los protagonistas cuando decidan usar la fuerza para volver a la Tierra o simplemente se topen con ellos por cualquier otro motivo. Son personas con una forma física atlética, preparada a

conciencia para la ocasión. Siguen el programa con gran fervor y ansían convertirse en ricos y famosos abatiendo mutantes y copiacaras. En su ansia por cazar montones de presas y conseguir gran cantidad de puntos, tienden a disparar impulsivamente ante cualquier movimiento derrochando grandes cantidades de valiosa munición. En función del tiempo que lleven en Marte, tendrán más o menos munición, pero a su vez ganarán armas superiores. Puedes activar con libertad el aspecto «Munición escasa» o dejar que lo hagan los propios jugadores. También puedes asignarles un arma superior por cada semana que lleven concursando si quieras añadirles algo más de potencia de fuego.

Características: Fortaleza (En forma) 5, Reflejos (Entrenado) 5, Voluntad (Patriota) 2, Intelecto (Se cree lo que ve en la tele) 2.

Habilidades: 🤖 Máquinas de gimnasio 4, 🤖 Disparar a todo lo que se mueve 3, 🤖 Delatar su posición 4, 🤖 Programas anteriores 5.

Combate: Aguante 6, Resistencia 18, Iniciativa 6, Defensa 14, Daño +2/+0.

Hito: Ha gastado más munición de la conveniente.

Copiacaras

Humanoides de aspecto desaliñado y primitivo, aunque de gran fortaleza física. Lucen fauces repletas de colmillos, cabezas de animal, orejas grandes, garras, cuernos, colas, cuerpos peludos o escamosos. Quizá a oscuras y de lejos podrían parecer humanos que juegan a imitar monos o cavernícolas, pero un vistazo más detenido deja bien claro que estos seres, aunque dotados de astucia de depredador, no son ni remotamente humanos, sino bestias mutantes antropomorfas.

Cícones

Características: Fortaleza (Fuerte) 5, Reflejos (Ágil) 4, Voluntad (Dócil) 2, Intelecto (Corto) 1.

Habilidades: 🤖 Trepar y correr 2, 🤖 Arcos y lanzas 2, 🐙 Recocer depredadores 4, 🤖 Escabullirse 3.

Combate: Aguante 6, Resistencia 18, Defensa 11, Iniciativa 4, Daño +1/+0.

Lotófagos

Características: Fortaleza (Brutal) 6, Reflejos (Rápido) 5, Voluntad (Rabioso) 0, Intelecto (Predador) 1.

Habilidades: 🤖 Correr libre 2, 🤖 Uñas y dientes 3, 🐙 Sentidos agudos 2, 🤖 Emboscar 4.

Combate: Aguante 6, Resistencia 18, Defensa 13, Iniciativa 5, Daño +2/+0.

Cornuletos

Bestias herbívoras de gran tamaño, cinco metros de cruz y nueve de largo, con un peso aproximado de dieciocho toneladas. Poseen fuertes patas tronquiformes y un pelaje lanudo, y destacan

sus numerosos cuernos, parecidos a los de las cabras, y sus colmillos de elefante. Son animales gregarios que recorren las llanuras en grupos pequeños. No son agresivos, salvo que se vean amenazados. Poseen muy mala vista de lejos, pero tienen un olfato excelente.

Características: Fortaleza (Enorme) 22, Reflejos (Torpe) 3, Voluntad (Tozudo) 2, Intelecto (Memoria de paquidermo) 0.

Habilidades: 🤖 Arrancar árboles 5, 🤖 Embestir 4, 🐙 Miope 1.

Combate: Aguante 23, Resistencia 69, Defensa 13, Iniciativa 3, Daño +6/+0.

Escolopendra gigante

No se trata del animal terrestre conocido como escolopendra gigante, sino de su versión marciana. Esta escolopendra mide siete metros de largo y su cabeza es tan grande como el torso de un niño. Sus docenas de patas terminan en puntas afiladas. Las dos primeras son más grandes y fuertes y están dotadas de colmillos con los que inyecta veneno. Posee cuatro ojos a cada lado de la cabeza y un sentido de las vibraciones muy desarrollado, que le permite detectar presas en la oscuridad con total precisión.

Características: Fortaleza (Pesada) 15, Reflejos (Colérica) 9, Voluntad (Indomesticable) 2, Intelecto (Oportunista) 0.

Habilidades: 🤖 Correr por las paredes 3, 🤖 Sajar y envenenar 4, 🐙 Sentido de la vibración 5, 🤖 Acechar en la oscuridad 2.

Combate: Aguante 16, Resistencia 48, Defensa 18 (RD 4), Iniciativa 9, Daño +4/+0.

Ataque: Saja y envenenar +13 (C+4 y veneno: dificultad 11, m/M).

Escórpidos succionadores

Estas criaturas, cuyo cuerpo alcanza el metro de longitud, están dotadas de un exoesqueleto quitinoso ligeramente translúcido que se vuelve rojo brillante en las partes más duras de su anatomía, como las pinzas, la punta de las patas y los agujones. Estos horrores de la evolución se sirven de sus poderosas pinzas para sujetar a sus presas mientras les succionan la sangre. Si bien carecen de órganos bucales, al final de su cola, de más de metro y medio, poseen una especie de aguijón doble, más parecido a unos quelíceros con el que succionan la sangre de sus presas. Sus cuerpos de color ocre translúcido van coloreándose a medida que se alimentan.

Características: Fortaleza (Quitinoso) 4, Reflejos (Escurridizo) 3, Voluntad (Huidizo) 1, Intelecto (Oportunista) 0.

Habilidades: 🤖 Correr por las grietas 2, 🤖 Aguijón y pinzas 2, 🐙 Sentir vibraciones 3, 🤖 Escabullirse 3.

Combate: Aguante 4, Resistencia 12, Defensa 10 (RD 2), Iniciativa 3, Daño +1/+0.

Gallimimus satador bermejo

Reptil de grandes y fuertes patas traseras y manos pequeñas, con una larga cola y un largo cuello que le dan una envergadura

de seis metros de largo y tres de alto, y cabeza pequeña con pico de ave. Aunque parezcan mansos, si se les molesta, atacarán agresivamente dando potentes saltos y aterrizando sobre sus adversarios, a los que derriban y acometen a picotazos. Si hay un depredador mayor cerca o escuchan el ruido de disparos, darán saltos increíblemente grandes para escapar a la mayor velocidad posible, momento en el que son muy difíciles de alcanzar.

Características: Fortaleza (Grande y acorazado) 10, Reflejos (Imparable) 5, Voluntad (Predador) 1, Intelecto (Masticar presas) 0.

Habilidades: Saltar 5, Picotazo 3, Aplastar 2, Detectar predadores 4.

Combate: Aguante 10, Resistencia 30, Defensa 15, Iniciativa 5, Daño +3/+0.

Gorgona de pantano

Este ser recuerda vagamente a la hidra mitológica. Su cuerpo achaparrado se mantiene siempre bajo el nivel del agua, sostenido por cuatro patas cortas y fuertes, bastante lentas. La parte superior son incontables apéndices y tentáculos rematados con cabezas de serpiente, algunos gruesos como un muslo humano y otros estrechos como lombrices. El hecho de que sean solo estos cuellos-serpiente los que sobresalen del agua contribuye a dar la impresión de que se trata de individuos diferentes que conforman algún tipo de colonia. Debido a su fisonomía, es más fácil herir a esta criatura con armas de filo que con proyectiles.

Características: Fortaleza (Cuerpo sólido) 13, Reflejos (Múltiples cabezas) 4, Voluntad (Constante) 1, Intelecto (Infravisión) 0.

Habilidades: Andar por el barro 1, Lluvia de mordiscos 3, Detectar presas 4, Acechar en el agua 1.

Combate: Aguante 13, Resistencia 39, Defensa 12 (RD 2), Iniciativa 4, Daño +4/+0*.

* Daño especial: La gorgona es un animal pesado y fuerte, pero son sus muchas cabezas, más ligeras y débiles, las que llevan a cabo los ataques, de modo que hacen solo daño 1, sin aprovechar la bonificación al daño de su potente cuerpo, aunque tiene la capacidad de atacar múltiples veces cada turno (tantas como el dado M), repartiendo sus ataques entre los que se encuentren a su alcance y vean superada su defensa. Sin embargo, si el cuerpo llega a pisar a una víctima, que probablemente deba estar indefensa para dejarse alcanzar, se aplica todo el daño y sus bonificaciones.

Hormigas evisceradoras

Unas gigantescas hormigas rojas, del tamaño de un pulgar humano y cubiertas de pequeñas espinas orientadas hacia atrás. Tienen unas afiladas tenazas con las que pueden rasgar la piel de sus víctimas de un solo tijeretazo. Una vez abierta la piel, se introducen bajo ella y avanzan rápidamente por las extremidades hasta alcanzar las zonas más ocultas, en ingles y axilas de su presa, en donde comienzan a masticarla desde el interior. Se las puede extraer machacándolas o cortando la piel y extirpándolas.

Características: Fortaleza (Diminuta) 1, Reflejos (Sentido ciego) 5, Voluntad (Agresiva) 0, Intelecto (Mente colmena) 0.

Habilidades: Rápida y pequeña 6, Trepar 4, Devorar entrañas 4, Sentir vibraciones 3, No ser vista 5.

Combate: Aguante 1, Resistencia 3, Defensa 16, Iniciativa 5, Daño especial*.

* Daño especial: El poder de estas hormigas radica en que atacan en gran número y se introducen en el cuerpo de sus víctimas. Sus ataques hacen solo daño 1, pero si tienen éxito una sola vez, se introducen bajo la piel y comienzan a avanzar hacia los órganos vitales generando un gran destrozo. Una vez dentro (después de un primer ataque exitoso), realizan automáticamente daño 1 cada ronda de combate hasta que sean extraídas o la víctima muera, lo que ocurra primero.

Langostruosidad

Una horrible langosta roja de cuatro metros de largo, dotada de poderosas pinzas y recubierta de duras y afiladas espinas cortas. Puede aguantar la respiración bajo el agua durante largos períodos y nadar con pequeños estallidos de velocidad gracias a los impulsos de su cola. Fuera del agua se mueve lentamente y con más torpeza, pero puede clavar sus extremidades delanteras en el suelo y darse impulso para cargar hacia delante.

Características: Fortaleza (Quitinosa) 8, Reflejos (Escurridiza) 5, Voluntad (Huidiza) 1, Intelecto (Oportunista) 0.

Habilidades: Bucear 5, Tenazas 4, Sensible al movimiento 3, Acechar bajo la superficie 5.

Combate: Aguante 8, Resistencia 24, Defensa 15 (RD 6), Iniciativa 5, Daño +3/+0.

León espinoso

La anatomía de esta bestia recuerda a un león tan alto como un humano y de unos cuatro metros de largo. No obstante, su melena y lomo, recubiertos de duras púas que cascabelean cuando la criatura agita la cabeza, y sus cuatro extremidades frontales dejan claro que este depredador no es terrestre.

Características: Fortaleza (Grande y acorazado) 14, Reflejos (Imparable) 8, Voluntad (Predador) 3, Intelecto (Masticar presas) 0.

Habilidades: Saltar 5, Desgarrar 6, Cazar 4, Acechar 7.

Combate: Aguante 15, Resistencia 45, Defensa 19 (RD 4), Iniciativa 8, Daño +5/+0.

Piratas

Ágiles y pequeñas criaturas de pelaje negro y suave que se mueven en grupo. Pueden confundirse con algún tipo de roedor que trepa y da saltos, de no ser por sus docenas de dientes pequeños y afilados. A la hora de cazar, asaltan a su presa en un frenético banquete de carne en el que cada individuo de la manada muerde de un trozo y se quita del medio para evitar que sus compañeros lo muerdan. Una vez traga el bocado, repiten la operación hasta

que de la presa no queda más que un ensangrentado esqueleto descarnado. Sus ojos brillantes son muy sensibles a la luz, a la que rehuyen, por lo que prefieren los horarios nocturnos o las zonas subterráneas.

Características: Fortaleza (Pequeña) 1, Reflejos (Veloz) 7, Voluntad (Manada) 1, Intelecto (Curiosa) 0.

Habilidades: Trepar y saltar 4, Mordisco 4, Oler la sangre 3, Ocultarse en las sombras 5.

Combate: Aguante 1, Resistencia 3, Defensa 16, Iniciativa 7, Daño +1/+0.

Polifemo

Una bestia mutante gargantuesca que, a pesar de su tamaño y su enorme fuerza, puede moverse ágilmente gracias a la baja gravedad. Su aspecto recuerda al de un cruce entre un cocodrilo y un gorila: bípedo, con una cola larga y poderosa, espaldas anchas y brazos superdesarrollados, garras cortas y fauces terribles, todo cubierto de una escamosa piel que recoge distintos tonos entre el negro y el rojo. Fue bautizado por Marlon como Polifemo, aunque, a diferencia del mítico cíclope, no tiene un ojo, sino nueve: cuatro ojos simples de color negro a cada lado de la cabeza y un gran ojo compuesto de tonos irisados, similar a los de las libélulas o las moscas, que ocupa la práctica totalidad de su rostro. A los lados de su boca, del hueso maxilar, crecen dos cuernos enrollados, no demasiado largos, pero sí gruesos y rugosos.

Características: Fortaleza (Titánico) 36, Reflejos (Rabioso) 6, Voluntad (Rey de la jungla) 2, Intelecto (Hambriento) 0.

Habilidades: Fuerza excepcional 5, Atrapar en sus garras 4, Nueve ojos ven más que dos 6, Rugido atronador 6.

Combate: Aguante 37, Resistencia 111, Defensa 14* (RD 6), Iniciativa 6, Daño +10/+0.

* Su enorme tamaño y su falta de miedo hacen de Polifemo relativamente fácil de acertar en combate, por eso su defensa es solo 14, como si siempre estuviera desprevisto.

Tortuqatops

Un gigantesco reptil con un caparazón que protege su torso y lomo, de unos ocho metros de largo y más de tres de alto. Tiene duras crestas espinadas que recorren su cuerpo, cola y caparazón, grandes garras en sus robustas patas, tres cuernos que coronan su frente y un pico afilado capaz de partir árboles de un solo mordisco. Aunque su fuerza es colosal y puede embestir con velocidad moderada, sus cambios de dirección son lentos y torpes.

Características: Fortaleza (Grande y acorazado) 16, Reflejos (Lento y torpe) 4, Voluntad (Predador) 1, Intelecto (Masticar presas) 0.

Habilidades: Amontonar cosas 6, Imparable 5, Cornear 4, Detectar presas 3, Ocultarse en las sombras 5.

Combate: Aguante 16, Resistencia 48, Defensa 15 (RD 8), Iniciativa 4, Daño +5/+0.

Treparredes

Estos depredadores de aproximadamente metro y medio de estatura, cubiertos de pelo castaño rojizo, dotados de cuatro brazos que terminan en manos con pulgares oponibles, cuatro grandes ojos negros repartidos simétricamente por su cráneo y dos largos colmillos que se prolongan por debajo del borde inferior de su maxilar, excretan un pegajoso hilo con el que tejen redes que convierten los bosques que habitan en trampas-embudo. Les gusta acechar a sus presas durante días, a veces asustándolas para que se adentren más en la trampa, momento en el que atacan en manada rodeando a sus presas.

Características: Fortaleza (Fuerte) 6, Reflejos (Hábil) 5, Voluntad (Cooperador) 2, Intelecto (Coordinado) 0.

Habilidades: Trepar redes 4, Cazar 2, Ocultarse entre las ramas 2, Inmovilizar a sus presas 3, Tejer redes 1.

Combate: Aguante 7, Resistencia 21, Defensa 14, Iniciativa 5, Daño +2/+0.

APÉNDICE 2

EL SISTEMA HITOS



A continuación te presentamos el sistema **Hitos**, que te permite disfrutar de esta aventura en su totalidad. Las distintas reglas de este sistema son muy sencillas y están recogidas aquí para que puedas jugar sin necesidad de recurrir a ningún otro reglamento.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Aunque se ofrecen ocho personajes pregenerados y listos para jugar, es posible que quieras que tus jugadores se creen los suyos propios.

Los jugadores tienen 18 puntos para repartir entre las cuatro características, que deberán tener una frase o palabra adecuada, y 35 puntos a repartir entre habilidades. Estas son libres, pero acuérdate de que representen al menos la forma física de los personajes, su capacidad de combate, su percepción, su subterfugio, su interacción social, su cultura y su profesión. Si lo prefieres, puedes hacerlos más o menos poderosos permitiendo que tengan un número mayor o menor de puntos en características y habilidades.

Los personajes también tendrán cuatro hitos (eventos importantes que hayan marcado su vida) y una complicación. Además, deben tener un concepto, que describa brevemente lo que son. Todos ellos contarán con 5 puntos de Drama. También será preciso calcular su Iniciativa, puntos de Resistencia y bonificación al daño, que se detallan más adelante, en la página siguiente.

Rasgos de los personajes

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Se constituyen de una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, en qué destacan y cuáles son sus puntos débiles.

Características

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro: dos físicas y dos mentales. Cada una engloba un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme y asignarle una única puntuación:

- **Fortaleza:** Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza habitualmente son más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.

- **Reflejos:** Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- **Voluntad:** Esta característica se refiere a la presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, su tesón y apremio. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.
- **Intelecto:** Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un Intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos con mayor facilidad. También la percepción depende del Intelecto.

Cada característica tiene un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustra cómo se ve el personaje debido a su puntuación en la característica. Este rasgo sirve para describirlo y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto.

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer, así como sus conocimientos, y también son aspectos que pueden activarse durante el juego. A continuación encontrarás la descripción de las habilidades básicas, cada cual se asocia con un símbolo. Durante la aventura, el director de juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad es la más recomendable para cada prueba. Por ejemplo, si aparece , se trata de una prueba de la habilidad de interacción que tenga el personaje, aunque esto no significa que no se pueda emplear alguna otra si el director de juego lo considera apropiado.

- **Forma física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que los personajes tendrán que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente sus condiciones atléticas. Se utilizará para cualquier situación física que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate).

- **Combate:** El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieras hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.

Percepción: A nuestro alrededor continuamente suceden cosas y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.

Subterfugio: La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio, que podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones o transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

Interacción: Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. La misma frase dicha por dos personajes diferentes puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre personajes secundarios. Si quieras, puedes hacer énfasis en sus capacidades sociales adquiriendo distintas habilidades de interacción.

Cultura: Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica: algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión.

Profesión: Las habilidades anteriores reflejan capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas a los que han recibido una formación específica. De este modo, dentro del término profesión están incluidas una serie de competencias que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión, personalizando su nombre como con cualquier otra, pero procura dejar claro con el director de juego sus usos adecuados.

Mutación: El Compuesto Darwin es una fórmula bioquímica que, aplicada a seres humanos, provoca el cambio físico y la degeneración mental. Como resultado, los humanos desarrollan capacidades extrahumanas exclusivas que les permiten sobrevivir en un ambiente hostil como es Marte. La puntuación de la habilidad de mutación representa la pericia del personaje en utilizar sus nuevos «dones» y la potencia de los mismos.

Puntuaciones de combate

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo de él:

Aguante: La capacidad para soportar dolencias físicas. Es la suma de la característica Fortaleza y la mitad de la característica Voluntad.

Puntos de Resistencia: La cantidad de daño que puede soportar antes de morir. Un personaje tiene tanta Resistencia como su Aguante multiplicado por 3.

Defensa: Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa es su característica Reflejos más su habilidad de  o  (la que resulte más alta) más 5.

Iniciativa: Lo rápido que reacciona en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

Bonificaciones al daño: Un daño extra para los ataques basado en la forma física y pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo, la bonificación es la suma de Fortaleza más  dividida entre 4. Para los ataques a distancia, es  dividido entre 4. En las fichas del bestiario, las bonificaciones al daño se indican separadas por una barra diagonal: la primera cifra es la bonificación al daño cuerpo a cuerpo y la segunda, la bonificación al daño a distancia. Muchas de las criaturas de Marte eXtremo carecen de manos o extremidades con las que sostener un arma a distancia. Incluso si lanzaran un objeto o lo dejaran caer, serían ataques que dependerían de su fuerza física, por lo que no todas tienen bonificación al daño a distancia, aunque por sistema sí debieran. El daño cuerpo a cuerpo funciona de manera normal.

Hitos

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva que representa un momento de su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino de momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarlo como perjudicarlo, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspectos, y pueden activarse como tales (ver página 75).

Complicaciones

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, se merece una compensación en forma de un punto dramático. El director de juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva o irrelevante en su historia.

Drama

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo de cada sesión, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama. Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para influir en la historia o mejorar las posibilidades de éxito de sus personajes en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionarle puntos dramáticos adicionales cuando aparezcan en la partida.

MECÁNICA BÁSICA

El sistema **Hitos** utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleve a cabo se deben tirar tres dados de diez caras (3d) y ordenar los resultados de menor a mayor, de forma que podemos clasificar los dados en dado menor («m») para el que tiene el resultado más bajo, dado central («C») para el dado intermedio y dado mayor («M») para el dado con el resultado más alto. Es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una prueba se tiran los dados, se escoge el resultado del dado C y se añade la puntuación de los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la prueba. La suma final se compara con un número objetivo: el valor de la dificultad o un número del rango que el director de juego considere adecuado (ver tabla de dificultades). Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla. Las pruebas de  se resuelven de manera normal, tomando la puntuación de la habilidad y una característica apropiada y comparando el resultado de la tirada con una dificultad establecida por el director de juego o con una tirada enfrente.

En ocasiones, como durante el combate (página 75) o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dados.

Crítico y pifia

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10, el resultado es un crítico. En este caso, la prueba se considera exitosa automáticamente, sin importar la dificultad. Además, el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal (ver página 75) o algún otro beneficio.

Por otro lado, si se obtiene un doble o triple 1, el resultado es una pifia. Aunque se haya superado la dificultad, la prueba se considerará fallida. Además, una pifia puede ir acompañada de algún resultado catastrófico o de una secuela (ver página 78) si el director de juego lo cree conveniente.

Dificultades

Categoría de dificultad	Dificultad de la prueba	Descripción
Fácil	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	23-27	La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	33-37	Una heroicidad de entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

Pruebas enfrentadas

Cuando se realizan acciones en las que varios personajes se oponen entre sí, cada uno realiza su prueba y se compara con la del otro. Aquel que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez), entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite, vuelve a repetir las pruebas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

Pruebas de acción prolongada

Cuando una acción requiere cierto tiempo para llevarse a cabo, el director de juego debe determinar, además de la dificultad, el número de pruebas exitosas para completar la acción y cada cuánto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora...) es posible realizar una tirada.

Acciones conjuntas

Trabajar en equipo no consiste solo en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airoso: en términos de juego esto supone una acción conjunta. El director de juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleve la voz cantante en la tarea correspondiente. El resto de colaboradores proporcionarán una bonificación a la prueba de acuerdo con la tabla siguiente.

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+5
Tres personas	+9
Cuatro personas	+12
Cinco personas	+14
Seis personas	+15

En caso de que un colaborador supere al personaje en su puntuación de habilidad, proporciona un +1 adicional.

ASPECTOS

Existen cuatro tipos de aspectos:

Aspectos propios: Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, habilidades, hitos, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga.

Aspectos ajenos: Son los aspectos propios de otros personajes, jugadores o no.

Aspectos de situación: No pertenecen a ningún personaje, sino al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena.

Aspectos implícitos: No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores serán mencionados expresamente por el director de juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente un aspecto utilizable del propio concepto.

Activar aspectos

Los aspectos pueden activarse fundamentalmente con tres finalidades:

Afectar a una tirada positivamente: Gasta un punto dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges para la prueba el dado mayor o la suma de los dobles, lo que dé un resultado más alto. Sin embargo, un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.

Afectar a una tirada negativamente: Obligas a un jugador a repetir tantos dados de su tirada como quieras. En esta nueva tirada se considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4) y se escoge el resultado del dado menor o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus puntos dramáticos al jugador afectado, aunque este puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote a ti a su vez uno de sus puntos dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarás.

Introducir un elemento narrativo: Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo, por ejemplo, disponer del conocimiento de un dato clave o de un recurso determinando. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. En ese caso, el punto dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque su jugador puede rechazar tu elemento narrativo pagándote a ti a su vez un punto dramático.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen lo gana el director de juego, y cualquier punto que gasten proviene de él.

Agotar aspectos

Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos o no se disponen de más puntos en la reserva, debe agotarse dicho as-

pecto. En ese caso, en lugar de utilizar puntos dramáticos para activarlo, el aspecto agotado no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio el director de juego. Un aspecto agotado, en todo caso, sigue pudiendo ser activado por otros jugadores o por el director de juego en contra del personaje. Un jugador solo puede agotar los aspectos de su propio personaje.

Aspectos temporales

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos pueden prolongarse una escena (por ejemplo, con un doble 1 o doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o triple 10).

Mutaciones como aspectos

Cuando un personaje dispone de mutaciones en su ficha, estas son susceptibles de usarse como aspectos, además de sus usos mecánicos, al igual que se usaría un aspecto de «Suelo mojado» o «Tubería oxidada».

COMBATE Y ACCIÓN

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido, es decir, con un -2 a su Defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez, deja de estar desprevenido. El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate, los cuales cuentan con un asalto sorpresa. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, este asalto sorpresa no existe.
2. Todos los jugadores participantes realizan una prueba de Iniciativa para determinar el orden en el que actúan sus personajes, de mayor a menor. En caso de empate, se realiza una nueva prueba para resolverlo.
3. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos).
4. Cuando todos han tenido un turno de acción, el combatiente con el total de Iniciativa más alto vuelve a actuar y se repiten los pasos 3 y 4 hasta que el combate termina.

Ataque

Cuando un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa, se considera una acción de ataque. Esta se realiza como una acción normal usando siempre Reflejos más , pero la dificultad será el valor de Defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse penaliza su Defensa en -2. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse, recibe un +4 a su Defensa.

Críticos y pifias en combate

Un resultado de crítico siempre es un éxito, sin importar la Defensa del objetivo, y el aspecto temporal al que da lugar será una secuela temporal (ver página 75), cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, el daño se triplica.

Un resultado de pifia en una prueba de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone, además, la ganancia de un aspecto temporal negativo.

Daño en combate

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva. El daño que sufre el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada, tal como se indica en la tabla siguiente.

A discreción del director de juego, exponerse a daños más graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque quienes deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño mCM de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como les parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

Bonificaciones al daño

Además del daño según la categoría de la arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su  y, en el caso de armas cuerpo a cuerpo, también de su Fortaleza (ver página 73).

Resistencia al daño

Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (abreviado «RD»). Resta esa RD a cualquier resultado de daño que afecte al personaje. Si, por cualquier circunstancia, un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero	1
Casco de motorista	2
Armadura de antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8*
Traje de Kevlar	10*

* Solo frente a ataques balísticos. Divide entre 3 para otros tipos de daño.

Otras fuentes de daño

Hemos visto cómo un personaje puede producir y recibir daño a consecuencia de un ataque, pero hay muchas otras formas de ser herido. En esta sección describiremos algunas de las más frecuentes.

Caídas

Habitualmente, una caída será fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

- ❑ Una prueba fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia tirada para determinar el daño.
- ❑ Un ataque que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la bonificación al daño cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla siguiente. Sin embargo, en Marte, las caídas se producirán con una gravedad inferior de la terrestre, por lo que la altura afectará de manera diferente al daño.

Altura	Altura en Marte	Daño
3 metros	6 metros	m
6 metros	12 metros	C
9 metros	18 metros	M
12 metros	24 metros	mM
15 metros	30 metros	CM
18 metros o más	36+ metros	mCM

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el efecto de la caída en 3 metros (6 en Marte) y producir, por tanto, un daño menor.

Categoría	Nivel de daño
Animales pequeños o enjambres de alimañas	Un punto de daño (1)
Ataque sin armas	Resultado del dado menor (m)
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras, táser)	Resultado del dado central (C)
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol)	Resultado del dado mayor (M)
Armas de fuego pequeñas (pistolas)	Suma del dado menor y el mayor (mM)
Armas de fuego medianas (fusiles, subfusiles y escopetas)	Suma del dado central y el mayor (CM)
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	Suma de los tres dados (mCM)



Venenos

Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la prueba de resistencia, mientras que el mayor se aplica de fallarla. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y su forma de exposición y algunos venenos pueden producir efectos adicionales, como parálisis o temblores. La prueba para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

Veneno	Método	Dif.	Daño	
			min.	max.
Cicuta	Ingerido o herida	4	C	CM
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C
Veneno de víbora	Herida	11	m	M
Arsénico	Ingerido	13	m	MM
Gas sarín	Inhalado	14	C	MC

Asfixia

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Podrá aguantar la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante o como el cuádruple de su Aguante si ha logrado coger aire antes. Cada turno adicional sin respirar, se debe hacer una tirada de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba de este tipo después de la primera. Si se falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo (más adelante). Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

Fuego y explosiones

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director de juego determina dos valores de daño: el daño completo, que representa que ha impactado de lleno al personaje, y el daño parcial, que se utiliza si elementos de cobertura, maniobras u otros factores lo protegen parcialmente, como rodar por el suelo o saltar a cubierto. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial y, en caso de tener cobertura, podrían no sufrir daño.

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Bombona de butano	M	m+CM
Coche bomba	m+M	m+CM+1d
Explosión de una gasolinera	m+CM	m+CM+3d

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto a las llamas que se encuentre el personaje. Al igual que en las explo-

siones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga éxito en la prueba para tratar de apagarlo, mientras que el mayor se aplica en caso de fracaso. Si se tiene éxito, además, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por ejemplo, pasando de una exposición mayor a una exposición media (ver tabla siguiente). En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como «Hay un sistema antiincendios» o «Hay un extintor», para eliminar por completo el fuego directamente.

Exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menos del 50 % del cuerpo	1	C
Entre el 50 y el 75 %	C	m+M
Más del 75 % del cuerpo	m+M	m+CM

SALUD

Los personajes disponen de dos atributos para representar su resistencia al daño: su Aguante y su Resistencia. Cada vez que un personaje es herido, se compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si tiene éxito o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia que pierda, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

Sano: El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

Herido: La pérdida de puntos de Resistencia es mayor o igual que el Aguante, pero menos que el doble. Todas las acciones del personaje, así como su Defensa, tienen una penalización de -2.

Incapacitado: El personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero menos que el triple. El personaje sufre un -5 en todas sus acciones, así como en su Defensa.

Moribundo: El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba. Cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, el jugador debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 15. Si falla, el personaje muere de inmediato. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no se necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado, o puede ser estabilizado por otro si este tiene éxito en una tirada de Intelecto más 1 u otra habilidad apropiada a dificultad 15.



Secuelas

Un personaje que ha estado moribundo y se recupera nunca llega a hacerlo del todo. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de secuela permanente, que a todos los efectos es una nueva complicación que refleja los efectos imborrables que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir esta secuela, pero debe ser adecuada al tipo de daño que dejó a su personaje moribundo.

Un personaje incapacitado adquiere una secuela temporal, es decir, una complicación pasajera que terminará desapareciendo. Una secuela temporal se pierde cuando el personaje recupera suficientes puntos de Resistencia para alcanzar el estado sano.

También puede recibir una secuela temporal como consecuencia de un ataque crítico. En este caso, la duración depende del tipo de crítico que provocara el daño: si fue un crítico de doble 10, durará una escena, mientras que si fue de triple 10, durará hasta el final de la sesión de juego actual.

Siempre que sea posible, es recomendable que el personaje no acumule secuelas, sino que, si se recibe otra, se agrave la que ya tiene. Una secuela, como toda complicación, es un mecanismo de ganancia de puntos dramáticos para el personaje, por lo que si el jugador elige una secuela irrelevante, estará posiblemente cerrándose a esa ganancia.

Drogas contra el dolor

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su Defensa. Estas penalizaciones se deben al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y *shock*, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, existen drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan 2 puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan 5 puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal «Bajo el efecto de las drogas» u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

Curación

Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: Un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: Cuando un personaje está herido, debe realizarse cada semana una prueba de Aguante a dificultad 10. Si se tiene éxito, el personaje recupera tantos puntos de Resistencia como el valor del dado C. Si se activa un aspecto positivo o

se obtiene un resultado crítico, recupera esa semana el dado M, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado m. Con una pifia, perdería una cantidad de Resistencia igual al dado M.

Incapacitado: Cuando un personaje está incapacitado, debe hacerse cada semana una prueba de Aguante a dificultad 15. Si se tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado del dado m. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada podrían hacer que recuperara el dado C, mientras que uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.

Moribundo: Un personaje moribundo está a las puertas de la muerte y se debe hacer cada turno una prueba a dificultad 15 para mantenerlo con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, por la intervención de otro personaje o por la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75 % del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si la gravedad fuera un grado mayor. Si un personaje está incapacitado y continúa su actividad normal, se debe hacer la habitual tirada de Aguante a dificultad 15 por cada semana. Si se tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si se falla, pierde tantos puntos de Resistencia como el dado C. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado m, mientras que uno negativo lo elevaría al dado M.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que lo supervisa debe tener una habilidad apropiada y, además, se debe superar cada periodo que lo atienda una prueba cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: fácil si está sano, media si está herido o difícil si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamento o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si se tiene éxito en la prueba, el personaje herido gana el aspecto temporal «Bajo supervisión médica», que se puede activar o agotar durante la recuperación para obtener mejores resultados en las pruebas.

La curación y los mutantes

En Marte eXtremo, la curación de los personajes jugadores está marcada por la influencia del Compuesto Darwin, un prodigo bioquímico cuyas propiedades afectan notablemente a las formas de vida. Los concursantes o cualquier otra forma de vida mutada tienen la capacidad de curar grandes porciones de su cuerpo en el intervalo de tiempo que dura una digestión y la asimilación de los nutrientes necesarios para reparar el daño: de cuatro a diez horas. De este modo, siempre y cuando se alimente de forma adecuada, sus daños físicos deberían regenerarse de manera asombrosamente rápida. Esto se traduce en que un personaje que ha comido recupera todos sus puntos de Resistencia a las pocas horas.

Con el objetivo de mantener a los jugadores engañados durante la primera mitad de la aventura, puedes darles por explicación que los medicamentos contenidos en las vacunas son los responsables de la capacidad de recuperación de sus personajes. Así evitarás que jugadores conocedores del sistema **Hitos** o demasiado suspicaces sospechen. De igual forma, si ponen sus dudas en conocimiento de La Cadena, obtendrán la misma respuesta, ya provenga de un técnico o del propio Mac Bronson.

DEGENERACIÓN MENTAL DE LOS MUTANTES

Después de haber mutado por primera vez, para reflejar la degeneración mental de los protagonistas en bestias inhumanas, cada periodo de tiempo igual a su Aguante en días perderán un punto del valor más alto de la siguiente lista: Voluntad, Inteligencia,  o . Este punto pasará a Fortaleza o Reflejos si proviene de un atributo o a  o  si proviene de una habilidad. En caso de empate en los valores más altos, serán las habilidades las que tienen preferencia a la hora de degenerar, y, en caso de empate entre atributos o entre habilidades, la decisión queda en manos del jugador. Como las habilidades tienen prioridad, lo normal es que en la fase final, las habilidades hayan quedado a 0, justo antes de que uno de los atributos llegue a 0.

A medida que el personaje vaya reduciendo dichos valores, irá sufriendo una serie de cambios irreversibles en su psique:

-  **Interacción:** Su manera de hablar y expresarse se volverá más simple y primitiva. Perderá la habilidad del lenguaje al llegar a 0.
-  **Cultura:** Los conocimientos adquiridos a lo largo de una vida se pierden, primero los académicos y complejos, luego los más generales. Al llegar a 0 se perderán incluso los recuerdos de la vida pasada.
-  **Profesión:** Su pérdida afectará a muchas de las habilidades adquiridas como producto de vivir en un mundo civilizado repleto de tecnología y costumbres. Cada vez le costará más usar un ordenador, recargar un arma, usar herramientas... Al llegar a 0, el personaje no entenderá las más sencillas tecnologías, como un cerrojo, una polea o incluso una palanca.

Cuando su Voluntad o Inteligencia lleguen a 0, perderá todo rastro de humanidad y se convertirá en una bestia difícil de someter, que solo entenderá los principios de la manada y la caza.

Durante el proceso de degeneración, también puede llegar a ser adecuado cambiar algunos aspectos que se adapten más a la nueva naturaleza del mutante. En el caso de , la habilidad representa tanto la capacidad de mentir, disimular y ocultar intenciones como la de ser sigiloso, esconderse o fingir. En el proceso de degeneración, esta habilidad se trata de un modo especial, siendo más adecuado simplemente cambiar su nombre que sus valores. En el caso de , podrán aumentarse como si se tratara de las habilidades que pueden subirse debido a la degeneración (,  o ).

PERSECUCIONES

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

- Corta:** Los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.
- Media:** Los personajes están separados por una decena de pasos.
- Larga:** Los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: Los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro caliente que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una prueba enfrentada de Reflejos más la habilidad adecuada (generalmente , pero puede ser otra, por ejemplo, si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la distancia mínima siempre será corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución termina. Un éxito crítico o pifia finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico o desfavorable si el resultado era una pifia.

EQUIPO Y DISPOSITIVOS

El sistema **Hitos** es un juego abstracto, así que normalmente no se ofrece una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: puedes imaginar el tipo de objetos que hay disponibles en el mundo de juego y, en términos de juego, harán aquello para lo que fueron diseñados, atendiendo al máximo al sentido común.

Sin embargo, en Marte eXtremo vamos a necesitar detallar algunos de los elementos que aparecen. Bien sean por su carácter de inusuales o ficticios, requieren explicación, y otros, como las armas, siguen unas reglas de juego ligeramente distintas a lo habitual.

Debido a la singularidad de esta ambientación, se hace indispensable llevar a cabo un control algo más exhaustivo sobre las reglas de armas y municiones. Los personajes se encuentran aislados en un entorno único y salvaje, y el armamento existente se proporciona con cuentagotas, cada carga de munición es un recurso único e insustituible. Un concursante atrapado en Marte no puede ir a una gran superficie y adquirir nueva munición, tiene la que La Cadena le proporciona. Desperdiciarla sería un error fatal.

A continuación se muestran las descripciones del equipo y armas proporcionadas a los concursantes y algunos datos específicos. También se facilitan unas tarjetas de seguimiento del equipo: dado el carácter de supervivencia y escasez de recursos de Marte eXtremo, llevar la cuenta de la munición mantiene los niveles de emoción y las tarjetas permiten realizar un seguimiento de quién tiene qué arma y la munición restante. Es tan simple como entregar a cada jugador la tarjeta correspondiente al arma que consigue su personaje. Por un lado encontrará sus valores de daño, que podrá completar con la propia bonificación de su personaje, y por el otro, la capacidad de dicha arma y unas casillas para llevar el recuento de la munición. En el caso de armas alimentadas por cargador, se muestran distintos cargadores para que, en las ocasiones en las que se predice el inminente uso del arma y un personaje prefiera cambiar un cargador a media capacidad por uno lleno, el jugador pueda tachar las balas a medida que se gastan y rodear con un círculo el número del cargador insertado en cada momento.

Si a ti y a tu grupo de juego no os gusta este sistema, sois libres de modificarlo o ignorarlo.

COMPARTIR



Equipo

Commlink: Este maletín metálico reforzado contiene una tablet configurada para funcionar a modo de centralita de comunicaciones de los comunicadores individuales. También mantiene conexión con el satélite marciano, enviando a la Tierra todas las grabaciones audiovisuales que captan los comunicadores individuales, así como la ubicación exacta de estos. La tablet dispone de cámara, micrófono, altavoces y un sistema de posicionamiento global (GPS) adaptado a Marte, denominado MPS (*Mars Positioning System*). Este dispositivo permite también que los concursantes consulten sus puntuaciones dentro del *ranking* del concurso o que vean las rutas seguidas a lo largo de sus desafíos. También les permite recibir videoconferencias desde la Tierra.

Comunicador individual: Es un pequeño dispositivo semiesférico que puede prenderse en la ropa como un broche, normalmente en un bolsillo frontal en el pecho, en una camiseta o en la correa de una mochila. Dispone de cámara de video, micrófono y altavoz y sirve como intercomunicador. Además, emite una señal inhibidora que afecta a las armas de fuego proporcionadas por La Cadena. Si un arma de fuego apunta a un sujeto con uno de estos dispositivos operativo, el arma simplemente no dispara.

Detector de movimiento: Un aparato pequeño con forma cúbica y una empuñadura. Mediante una pantalla retroiluminada de color verde, muestra la dirección en la que se detecta movimiento en un arco de ochenta grados al frente y unos veinte o treinta metros de distancia en función de los obstáculos en la línea de detección. Puede configurarse en sensibilidad y puede de ir acompañado de señales sonoras además de visuales.

Drones de recompensa y suministros: Drones orbitales que dejan caer en los puntos de control cajones de aluminio reforzados con esquinas redondeadas y paragolpes de goma y que se sirven de paracaídas para frenar su descenso. Estos cajones tienen un depósito común donde los concursantes encontrarán equipo, armas y suministros. También tienen un apartado sellado con una cerradura de huellas digitales, en el que se podrá encontrar el equipo que ha sido otorgado a un concursante específico. Después de soltar su carga, estos drones vuelven al satélite-estación orbital, que hace las veces de almacén automatizado.

Repetidor: Este dispositivo electrónico es una antena que permite mantener la comunicación entre el satélite y el Commlink cuando esta no es posible de manera directa, por ejemplo, en el interior de una cueva. Esta antena con forma de cetro se clava en el suelo frente a la cueva con la que se quiere mantener comunicación y, mediante una señal de alta intensidad, funciona como repetidor entre las dos señales. Debido al consumo de energía que requiere, suele durar poco más de una semana desde el momento en que se activa. Dispone de una carga de ácido que lo hace desaparecer cuando los concursantes que lo utilizaron dejan de ser protagonistas.

Vacunas: Una pistola de inyección fabricada en metal junto a pequeñas botellas, también de metal, que contienen la solución a inyectar. Son muy fáciles de usar: se presiona contra la piel y se acciona el gatillo. El conjunto viene en un pequeño estuche antigolpes dotado de una alarma sonora que se activa ocho horas después de cerrar la tapa. Cada estuche contiene las dosis necesarias para una sola persona durante cuatro semanas, ni más ni menos.

Armas

Ametralladora pesada: Se trata de un arma de un calibre relativamente pesado con una gran cadencia de tiro, motivo por el cual la munición se alimenta mediante cintas contenidas en un compartimento inferior situado donde otras armas tendrían el cargador. Debido a la velocidad de disparo, consume una media de diez cartuchos por «disparo», aunque permite mantener el gatillo pulsado y rociar al blanco con cantidades ingentes de balas a costa de vaciar el cargador. Su alcance efectivo es de unos cuatrocientos metros.

Escopeta de plasma: Esta arma de invención relativamente moderna realiza descargas de gas ardiente cargado eléctricamente. Resulta un arma realmente devastadora, tanto contra materia orgánica como contra materiales inertes, fundiendo y carbonizando aquello contra lo que impacta. Se alimenta con unos contenedores cilíndricos de unos doce centímetros de altura. A pesar de su poder destructivo, tiene un alcance bastante limitado: unos cincuenta metros.

Katana: Esta arma, fabricada combinando tecnología punta con técnicas ancestrales, tiene una longitud de aproximadamente un metro, con una hoja curva de un solo filo de unos setenta y cinco centímetros y una empuñadura de veinticinco. Su filo de acero ha sido afilado a mano por artesanos durante días para conseguir una capacidad de corte sublime.

Fusil de asalto: De uso militar, mide sesenta y cinco centímetros desde la culata al extremo del cañón, aunque puede configurarse para adaptarse al tirador. Puede efectuar disparos tiro a tiro o ráfagas de fuego automático de diez proyectiles cada una, con un calibre de potencia considerable. Su alcance efectivo es de doscientos metros.

Machete: Esta arma de hoja ancha de un solo filo y empuñadura ergonómica mide cuarenta y cinco centímetros de largo y tradicionalmente se utiliza como herramienta para abrirse paso en la espesura de la jungla o para cortar cañas de bambú. Como arma es bastante letal.

Magnum .500: Este monstruoso revólver de calibre 500 es pesado, intimidador y ensordecedor. Los cartuchos del calibre Magnum .500 son tan desproporcionadamente grandes que el tambor aloja solo cinco cartuchos, en lugar de los seis de otros revólveres convencionales. Solo descargado pesa dos kilos, y tiene un alcance de sesenta metros. Su detonación resulta tremendamente ruidosa.

Motosierra: Una pesada sierra mecánica accionada por un motor de gasolina. Es muy ruidosa, pero tiene la capacidad de cortar grandes troncos, huesos y cuernos de bestias como si fueran de papel. Imagina lo que hará con la carne. Un depósito de gasolina le proporciona combustible para poder accionarla veinte turnos.

Lanzagranadas: Se trata de un arma con un aspecto bastante amenazador que recuerda a una escopeta corta alimentada por un gigantesco tambor de revólver. El tambor contiene seis granadas que estallan al impactar, lo que permite una mayor precisión que las granadas de mano. Debido a que el vuelo de los proyectiles es más lento que el de las balas, evitar la detonación puede ser relativamente sencillo. Esto se refleja en dos valores de daño diferentes: M si la explosión se evita con éxito

y mCM en caso contrario. Para evitar la deflagración, se debe superar la prueba del atacante en una prueba de o , la que resulte mayor. Tiene un alcance de veinticinco metros.

Lanzallamas: Este pesado artilugio, similar a una escopeta unida a una mochila con una manguera, dispara chorros de napalm a corto alcance. El daño de los fogonazos puede evitarse parcialmente con una prueba de o que supere el resultado del atacante, lo que reduce el daño de mCM a simplemente M. El depósito completo tiene capacidad para nueve llamaradas y un alcance de tan solo quince metros.

Pistola 40 S&W: Se trata de un arma de mano ligera y compacta fabricada en polímeros negros. Se alimenta mediante cargadores de diez cartuchos y su seguro automático impide que se dispare por accidente. Tiene un alcance de treinta y cinco metros.

Rifle criogénico: Esta arma futurista tiene el aspecto de una pesada escopeta cromada en la que lucen unos brillantes depósitos de color azul claro. Realiza daño por congelación al disparar descargas concentradas de nitrato amónico disuelto en nitrógeno líquido. Produce un sonido muy diferente al de un disparo normal, un siseo parecido a una fuga de gas súbita seguida de los crujidos que produce el objetivo al congelarse con rapidez. Cuando impacta, no solo daña al blanco, sino que provoca una reducción en su agilidad y capacidad para luchar

(reduce su Iniciativa y Defensa en una cantidad igual al dado m del ataque). Tiene autonomía para realizar siete disparos y un alcance de cuarenta metros.

Rifle de precisión: Un rifle de un tamaño considerable que dispara munición pesada con gran precisión a larga distancia. Posee una capacidad limitada (cinco cartuchos), aunque no está pensado para tiroteos prolongados, sino para alcanzar a sus objetivos a larga distancia con un único disparo. Tiene una distancia efectiva de mil quinientos metros.

Subfusiles gemelos: A pesar de lo que podría parecer, no se trata de dos armas ligeras iguales, sino de un arma que nace de la fusión de dos subfusiles ligeros y que ha de sujetarse con ambas manos, como si de los mandos de vuelo de un avión se tratase. Tiene dos cañones que se activan pulsando a la vez ambos gatillos y solo si se dispone de balas en ambos cargadores, con una capacidad superior a la de una pistola y con la velocidad de disparo de un arma de asalto. Precisamente su utilidad es la de proporcionar una gran potencia de fuego a corta distancia. Debido a su capacidad de fuego automático, descarga sus cargadores en tiempo récord. Así, los treinta cartuchos de cada cargador apenas duran unas tres ráfagas de diez balas por cañón cada uno. No es posible disparar tiro a tiro. Tiene un alcance de unos cuarenta metros.

Arma	Capacidad	Daño	Otros
Machete	-	C	-
Katana	-	M	-
Motosierra	20 turnos	M	-
Pistola 40 S&W	10	mm	-
Rifle criogénico	7	mm	Reduce la defensa y la iniciativa en m.
Magnum .500	5	CM	-
Rifle de precisión	5	CM	-
Fusil de asalto	30	CM (tiro a tiro), mCM (ráfaga de 10 balas)	-
Subfusiles gemelos	2x30	mCM (ráfaga de 10 balas)	-
Ametralladora pesada	100	mCM (ráfaga de 10 balas), mCM +1d (fuego automático sostenido)	-
Escopeta de plasma	6	mCM	-
Lanzagranadas	5	M/mCM	Prueba de o para evadir.
Lanzallamas	9	M/mCM	Prueba de o para evadir.
Commlink	-	-	-
Detector de movimiento	-	-	-
Repetidor	-	-	-

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker. Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos. NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsara. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos. El Judio Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Postapocalyptica, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Frank Guerra. Cazadores de Leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Ismael Díaz Sacaluga. Matrioska, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Mario Fernández. Plata de Ley, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Cultos Innombrables, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero and Jokin García. Hitos: Guía Genérica, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Iván Sánchez, Pedro J. Ramos, Sergio Vergara and Manuel J. Sueiro. Marte Extremo, Copyright 2015, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Enrique J. Vila.

LA CADENA SE COMPLACE EN PRESENTAR EL CONCURSO NÚMERO UNO DEL MUNDO. CADA NOCHE, DIRECTO DESDE LAS ESTRELLAS A TU PANTALLA. ¿TE LO VAS A PERDER? A CONTINUACIÓN, EN LA CADENA... MARTE EXTREMO.

EN UN FUTURO DISTÓPICO NO MUY LEJANO, EN EL QUE EL INTENTO DE TERRAFORMAR MARTE SALIÓ HORRIBLEMENTE MAL, UNA ENFERMIZA SOCIEDAD DE ESPECTADORES INSENSIBILIZADOS CORRE CADA NOCHE PARA SENTARSE FRENTE AL TELEVISOR Y PRESENCIAR LA ÚLTIMA MODA EN PROGRAMAS CONCURSO: UN MORBOSO *REALITY SHOW* EN EL QUE LOS PARTICIPANTES SE ENFRENTAN A VIDA O MUERTE CONTRA MONSTRUOS MUTANTES EN EL PLANETA ROJO. EL MÁS JUGOSO DE TODOS LOS PREMIOS A CAMBIO DE APOSTAR SUS VIDAS.

MARTE EXTREMO ES UNA AVENTURA AUTOJUGABLE DE CIENCIA FICCIÓN AMBIENTADA EN EL AÑO 2054 DISEÑADA POR ENRIQUE J. VILA PARA EL SISTEMA **HITOS**. UNA HISTORIA CON GIROS INESPERADOS QUE TE OBLIGARÁ A TOMAR DECISIONES QUE NO HUBIERAS IMAGINADO PARA QUE TU PERSONAJE SOBREVIVA EN EL PLANETA ROJO. EN ESTA AVENTURA ENCONTRARÁS:

- UNA TREPIDANTE AVENTURA DE CIENCIA FICCIÓN PARA SEIS JUGADORES.
- OCHO PERSONAJES COMPLETAMENTE DESCRITOS LISTOS PARA JUGAR.
- UNA GUÍA RÁPIDA CON EL SISTEMA **HITOS** CON TODAS LAS REGLAS NECESARIAS PARA JUGAR LA AVENTURA, ASÍ COMO REGLAS NUEVAS PARA REPRESENTAR LAS PECULIARIDADES DEL PROGRAMA **MARTE EXTREMO**.
- Además, el módulo incluye un pack con 24 cartas de armas y equipo para contabilizar tus objetos y munición en el programa estrella del *prime time*.

MANDA TU MEJOR VÍDEO Y DISPONTE A CONCURSAR EN **MARTE EXTREMO**.

