

COMANDOS CLON™

UN JUEGO DE FRANCESC MONTSERRAT



EL JUEGO DE ROL DE LAS MASACRES TELEVISADAS

ÍNDICE

Índice	1
Bienvenido	2
Qué necesitas para jugar	2
La ambientación	3
Creación de personajes	5
Sistema de Juego	5
El combate	6
Los Malos	8
Equipo	11
Las misiones	14
El avance de los personajes	15
Dirigiendo	16
Misiones predefinidas	17
Hoja de personaje	20

BIENVENIDO

Bienvenido muchacho, estás en el futuro, el de verdad, no un futuro de esos donde todo es bonito, la gente se ama y los hippies pacifistas triunfaron.

La realidad es muy jodida y la vida en la tierra es asquerosa: la comida es basura transgénica saturada de edulcorantes y grasientas salsas de polímeros sintéticos saborizados (aunque hay gente que no podría vivir sin esa mierda), el aire está tan cargado de polución que es la primera causa de muerte del mundo, el agua es un engrudo infecto y las condiciones de vida mantienen a la humanidad terrestre hacinada en grandes complejos de hormigón, metal y componentes cancerígenos.

¿Crees que en las colonias están mejor? Error, las colonias son el culo infecto del universo donde cada día luchan para conseguir la basura que podrían tener de haber permanecido en la tierra (supongo que los publicistas hicieron bien su trabajo).

Pero tanto en la Tierra como en las colonias hay algo que une a la humanidad, algo que hace que billones de almas contengan la respiración y recen, recen fervientemente. Cada ser humano de la galaxia espera con ansia el aviso de sus comunicadores personales de que una nueva misión de los Comandos Clon ™ está teniendo lugar: los mejores guerreros de la humanidad exterminando a sus enemigos, con toda la ferocidad y la violencia que solo un soldado superior creado en los Ensambladores Genéticos del Gobierno Humano Unido sería capaz ¡y en directo!

Miles de millones créditos cambian de mano cada segundo en las casas de apuestas, nuevos millonarios aparecen, otros quedan arruinados para siempre y los patrocinadores se mueven con presteza para colocar su marca en los Comandos Clon ™ más destacados.

Por supuesto, cada ser humano de la galaxia no espera las comunicaciones de todas las misiones en marcha, sólo aquellos Comandos Clon ™ que sobrevivan más de un mes pueden esperar a tener un público fiel, y su violencia y efectividad debe ser espectacular para destacar entre los otros cientos de misiones que tienen lugar en un momento determinado.

¿Estarás a la altura soldado?

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

Para jugar vas a necesitar algunos amigos (bueno, no hace falta que sean amigos, pero es menos divertido jugar con alguien que te la tiene jurada). Con tres o cuatro además de ti mismo debería bastar, pero también pueden ser menos.

También te van a hacer falta unos cuantos dados, bueno no en realidad te harán falta un buen montón, de esos de la oca o el parchís, los que tienen seis caras numeradas del uno al seis o con puntitos, a tu gusto.

Serán de gran ayuda lápices, gomas, papel para apuntar y hacer dibujitos y una copia (da igual si es fotocopiada, impresa o manuscrita en redondilla) para cada jugador de la hoja de personaje que hay al final de este manual.

Opcionalmente un lugar donde jugar bien surtido de cosas para picar y beber, con una mesa para dejarlo todo y sillas para sentarse son de agradecer. Aunque eso sí, si hay valientes que se atrevan a jugar en lo alto de un monte, en túneles abandonados de metro o en mitad de una autopista, que nos manden fotos.



LA AMBIENTACIÓN

Lo habéis leído nada más empezar este manual (bueno, puede que no, hay mucha gente rara por ahí que se lee los libros al revés): La humanidad lo esta haciendo de puta pena.

Tras un periodo de efervescencia tecnológica, donde la humanidad como un todo puso su vista en las estrellas, fundando colonias como quien lava, un nuevo periodo de indolencia y pasotismo hizo mella en el ímpetu con el que los humanos se expandían. Por fortuna, pocos años después un primer contacto poco afortunado con una especie alienígena sacó lo peor de todos nosotros: queríamos sangre y la queríamos ya, había que poner en su sitio a esos cabezones de ojos raros que nos llamaron decadentes y otras palabras raras que nos sonaron muy mal.

El nuevo Gobierno Humano Unido tomo las riendas de la situación, que tardó unos días en irse por el retrete de nuevo: los humanos lo queríamos todo hecho, pero eso de ensuciarnos las manos no nos iba demasiado, así que ante una rebelión a nivel galáctico había que tomar medidas desesperadas.

Lo primero que hizo el Gobierno Humano Unido fue decir que sí a todo, darle a los ciudadanos comodidades sin fin, productos precocinados, tecnología, condones con estrías y ropa de colores. Mientras tanto, y echando mano de tecnología médica de última generación saco del horno la primera generación de los Comandos Clon™.

Los Comandos Clon™ son lo que su nombre indica, soldados clónicos contruidos de un cóctel de material genético humano no contaminado, especímenes cumbre de lo que el ADN humano puede ofrecer.

Adoctrinados con el metraje de antiguos documentos gráficos del lejano s. XX (la humanidad actual ya no servía ni para eso), crearon tremendas maquinas de matar con un exagerado gusto por la violencia gratuita y los chascarrillos verbales de mal gusto.

Las primeras transmisiones de las operaciones que los Comandos Clon™ llevaron a cabo provocó una legión de fieles seguidores ávidos que demandaban más de forma continua. La creación de un mercado de transmisiones, apuestas y patrocinios fue una evolución lógica e incluso deseable.

Así pues, con la mayoría de los humanos enganchados a la violencia gráfica, adictos a la comida procesada y viviendo en condiciones asquerosas, el Consumismo fue la forma de gobierno más exitosa de la historia de la humanidad.

Hay quien dice que la necesidad de la guerra y por tanto de los Comandos Clon™ ya no existe, que la guerra se ganó, y que todo lo que hace el Gobierno Humano Unido en la actualidad es perpetuar la matanza, buscando nuevos enemigos para mantener a la humanidad dócil y bajo control. Y no, el gobierno ni siquiera se molesta en silenciarlos, nadie les hace caso ya.



CREACIÓN DE PERSONAJES

En este juego los jugadores se pondrán en el lugar de auténticas máquinas de matar, salvajes comandos clónicos creados y adoctrinados para destruir con la mayor violencia posible a los enemigos de la humanidad ¿serán capaces de mantener el nivel? ¿Podrán aniquilar a otras criaturas sentientes mientras van soltando gracias que ridiculizan todas esas muertes? Averigüémoslo.

Para crear a un miembro de los Comandos Clon ™ primero hay que hacerse una imagen mental del mismo, son especialmente útiles como modelo las películas de acción que empezaron a proliferar en la década de 1980. Exacto, todas esas películas donde una bestia parda, a veces muy cabreado, aniquilaba sin problemas a pueblos enteros de malvados comunistas al ritmo de sus balas o a puñaladas si era necesario.

¿Tenemos más o menos las pintas y el modus operandi de nuestro Comando Clon ™? Excelente, pues estamos listos para empezar con los aspectos más numéricos de la hoja de personaje (sí, la del final del manual que antes hemos mencionado que os iba a hacer falta).

Primero rellenaremos las capacidades de nuestro guerrero supremo del futuro: Disparo, Tajo, Hostias y Todo lo Demás. Como habrá cosas que se le den mejor y otras peor repartiremos los siguientes valores: 3, 4, 5 y 6. El valor más bajo será lo que peor se le dé a nuestra maquina asesina y el más alto aquello en lo que definitivamente destaca.

Disparo indica lo bien que se le dan las armas de fuego y a distancia en general, Tajo lo apto que es cortando cosas para hacerles daño, Hostias lo que duelen las tortas que reparte sin armas y Todo lo Demás... a ver ¿en serio necesitas que te lo explique? Venga va... pues Todo lo Demás es la capacidad CLAVE para hacer todo aquello que no sea disparar, cortar o dar tortas.

¿Listos? Pues ya casi estamos, el valor de Fama de nuestro Comando Clon ™ empieza en 0, los puntos de Héroe en 1 y su equipo se le asignará al comenzar cada misión. Ponedle un nombre molón y... no jesperad! Falta lo más importante: El Chascarrillo.

El chascarrillo es una frase pegadiza, una mezcla entre una burla y un lema que utiliza el personaje cuando está en acción, le hace reconocible, le identifica y puede hacerle tremendamente popular. Ya hablaremos en el sistema de juego de cómo se usan los chascarrillos.

Y por fin, ahora sí, tenemos a un Comando Clon listo y preparado para repartir muerte entre aquellos que se le crucen.

SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego es tremendamente sencillo. Cuando un personaje hace algo, su jugador tira dados y debe obtener al menos un dado con un resultado de 6 para tener éxito en lo que fuera que su personaje estuviera haciendo.

¿Cuántos dados debe tirar un jugador? Tantos como el valor de la capacidad que este utilizando. Si está disparando a un grupo de enemigos y tiene un valor de 3 en Disparo, el jugador tirará 3 dados y tendrá éxito si saca al menos un seis en el resultado de uno de esos dados. Siguiendo este ejemplo, un resultado de 1, 1, 6 es un éxito, en cambio un 5, 5, 5 sigue siendo un fallo.

“¿Pero que pasa si no saco ningún seis?” Se preguntará el llorica de turno. Pues que fallas, claro. Pero eso puede cambiarse gastando un punto de Héroe, de esos que tienes solo 1 al comenzar a jugar. Por el coste de 1 punto de héroe se puede cambiar la tirada de un dado sea cual sea su valor y considerar que es un 6, y por tanto un éxito. Y adelantándome a preguntas, sí, puedes cambiar la tirada de otro jugador, interprétalo como una ayudita que tu personaje le echa al suyo, y es que entre bomberos no hay que pisarse la manguera. Y tranquilo, los puntos de héroe se recuperan al acabar la misión.

EL COMBATE

Con el combate llegamos a la parte más importante de este juego, míralo como quieras, pero el combate es por lo que viven y mueren los personajes, lo que les hace célebres y mantiene a la humanidad enganchada a las emisiones de Comandos Clon™.

En combate el tiempo se divide en turnos, en un turno los personajes actúan primero y luego actúan los malos. Si los jugadores no se ponen de acuerdo en que personaje actúa primero, que hagan una tirada de Todo lo Demás y actúen del resultado más alto la más bajo.

Cuando un personaje actúa puede hacer una acción de movimiento y una de ataque, dos de movimiento o dos de ataque, o quedarse quietecito si le apetece, pero vamos que no es recomendable.

Una acción de movimiento es aquella en la que el personaje se mueve, unos diez metros, pero también cuenta como movimiento sacar y preparar un arma, recoger algo del suelo, atarse las botas, encenderse un puro o cualquier acción asimilable a algo que puedas hacer en un momentito. Una acción de ataque es aquella donde trincas tus armas (o tu ausencia de ellas) y te lanzas a convertir a tu enemigo en pulpa sanguinolenta.

Si un jugador decide que su personaje utiliza una acción de movimiento para ponerse a cubierto o alguna chorrada similar, pues del siguiente ataque que recibe le quitas un dado a los malos y tiras los que queden, que no se diga que como director de juego no eres buena persona.

Un ataque se resuelve tirando dados, del mismo modo en que se solventan las situaciones donde está implicado Todo lo Demás, para poder atacar hay que elegir un objetivo (un grupo de malos), estar a la distancia adecuada: muy cerca, cerca, lejos o muy lejos, para poder usar tu arma (o tus puños, pies, codos... no hace falta que me extienda más). Si se saca un 6 en uno o más dados de la tirada la acción a tenido éxito y solo resta aplicar el daño que le infligimos a nuestro indigno enemigo.

Pero ojo, si conseguimos más de un 6, por ejemplo 2 o más, hemos conseguido un **Combo**. Y ante la pregunta lógica sobre que es un Combo, decir que el personaje ha hecho algo espectacular, y puede elegir, además de hacer daño a su objetivo inicial, un resultado de la siguiente lista por cada 6 después del primero que se haya obtenido en la tirada:

-Aumento de daño: Añadir el número de dados de daño de un arma a su base para la tirada de daño, esto es: un arma que cause 3D de daño, causara 6D si se elige esto una vez, 9D si se elige dos veces, 12D si se elige tres veces...

-Ataque en cadena: Después de resolver el daño contra los objetivos iniciales, el héroe puede elegir un nuevo objetivo diferente y realizar una nueva acción de ataque gratuita.

-Ventaja táctica: El héroe adopta una posición de combate tan ventajosa que hasta su siguiente turno ignora la primera herida que reciba. Puede escogerse más de una vez para convertirlo por ejemplo en las dos primeras heridas, las tres primeras...

-Con estilo: El héroe hace lo que sea que este haciendo con tremendo estilo, con lo cual añade 1 a su fama.

Por supuesto, si alguien quiere gastar sus puntos de héroe para cambiar el resultado de un dado en una tirada de combate por un 6 y esto hace que tenga más de uno, también se considera Combo.

Si tenemos claro el asunto hasta aquí, muchos (aunque deberíais ser todos) os estaréis preguntando como se calcula el daño en este juego. Muy sencillo, solo hay que ver el número de dados de daño que hace vuestra arma, tirar esa cantidad de dados y contar que cada 6 que obtengáis es un punto de daño.

“¿Y si no tengo armas?” Se quejaría ahí al fondo alguien que no ha entendido nada. Pues si no tienes armas el personaje va a Hostias y tira tantos dados de daño como su valor en esta capacidad ¿Qué tienes 4 en hostias? Pues tiras 4 dados de daño.



Recibir daño sin embargo funciona de otra manera, cada vez que un personaje reciba un punto de daño debe tachar una herida de en su marcador de heridas. Algún equipo como las armaduras recibirán daño por ellos, otros elementos les permitirán curar sus heridas y otros como las drogas de combate ignorar sus efectos. Cuando un personaje reciba suficientes heridas esto se verá reflejado en penalizaciones a sus tiradas reduciendo el número total de dados que puede tirar, esta penalización (de -1 o -2 dados) esta indicada al lado de la herida que ha de sufrir para aplicarlo.

“Ok, queda claro ¿pero que pasa al quedarse con 0 puntos de vida?” Pues pasa que el clon palma,

muere, fenece, expira, traspasa, deja de existir como criatura viviente, es un ex-clon. Cuando un clon ha recibido suficiente cantidad de daño, sea durante la misión o después de ella (por los efectos secundarios de las drogas de combate por ejemplo), se considera que está tan deteriorado que ni los tratamientos regenerativos pueden hacer nada por el trozo de carne chamuscada y/o triturada que queda.

“Ya, vale ¿pero y el chascarrillo para cuando me lo explicas?” Me parece oír ahí al fondo. No nos estreseemos, el chascarrillo puede usarse cuando un personaje realiza una acción de ataque, termina una acción de ataque o termina una escena de combate. No tiene ni que pedir permiso, suelta su chascarrillo y si los demás presentes en la mesa (jugadores y director de juego) creen que ha estado bien aplicado y hace gracia votan con el pulgar arriba, sino con el pulgar abajo. Si hay más gente que le encuentra la gracia al asunto, el personaje gana 5 puntos de fama extra al final de la aventura. Ojo que el chascarrillo solo puede usarse una vez por partida, así que hay que ir con cuidado cuando se usa para conseguir máximo efecto.

LOS MALOS

Los Comandos Clon [™] no serían nada sin los Malos, los eternos antagonistas que esperan su turno para ser eviscerados, mutilados, atomizados, aniquilados o asesinados a secas por nuestros protagonistas.

Los malos (salvo algunas excepciones que ya explicaremos) trabajan siempre en cobardes grupos, incapaces de oponerse en un justo combate uno contra uno contra los aguerridos Comandos Clon [™], por tanto en una escena de combate el director de juego distribuye a los malos presentes en grupos ¿Qué cuantos grupos debería haber sobre la mesa? Pues como norma general entre el mismo número que personajes hasta el número de personajes más dos, haciendo el reparto lo más equilibrado posible. El director de juego es libre de reorganizar los grupos entre turno y turno como crea conveniente.

Cuando nuestros héroes han actuado y dejado un buen rastro de matanza con toda seguridad, es el turno de los malos de revolveerse e intentar causar daño acorde con su perniciosa naturaleza. Hay sin embargo que tener en cuenta lo siguiente: Los malos no pueden sacar combos, y eso les causa no poca envidia hacia nuestros héroes.

Un grupo de malos elige como objetivo a uno de los personajes y hace una tirada del total de dados que lo conforman, por cada 6 en la tirada causa 1 punto de daño. Así por ejemplo un grupo de malos de un total de 8 dados que saque 1, 3, 3, 5, 5, 6, 6, 6 ha conseguido causar 3 puntos de daño al personaje objetivo.

Finalmente, los malos no reciben daño igual que los personajes, cada vez que reciben un punto de daño pierden un dado, así que cuanto más caña les deis mas inofensivos serán en el siguiente turno. Para malos con un solo dado, un punto de daño significa su muerte, con lo que las bajas son fácilmente controladas por el director de juego. Aquellos con un dado o más exigen llevar un control para poder contabilizar las bajas adecuadamente.

A continuación añadimos un listado de malos, la escoria del universo, las bestias que deben ser detenidas a cualquier precio por los Comandos Clon ™, y que no merecen más que humeante munición en sus corruptos seres.

Terroristas humanos sin sentimientos y enemigos de la democracia:

1D por cada uno, no tienen nada especial.

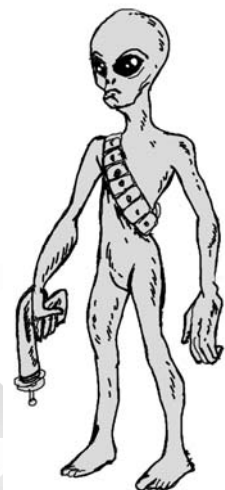
Son despreciables traidores que una vez compartieron la visión de la supremacía humana pero que ahora rechazan la autoridad del Gobierno Humano Unido. No contentos con eso se alían con escoria extraterrestre y conspiran para destruir el sueño de una humanidad unida conquistadora del universo. Veredicto: ¡Muerte!



Alienígenas pequeños, grisáceos y obviamente hostiles:

1D por cada uno, debido a su supertecnología pueden cambiar un dado en una tirada por turno (no una de cada tirada, sino solo en una de ellas por turno) por un 6 por el mismo mecanismo que se usan los puntos de héroe.

Proceden de más allá de las fronteras de nuestra galaxia y encarnan todo aquello que es detestable en una criatura pensante. Hay que destruirlos, acabar con ellos de la manera más rápida posible. Sino van a secuestrar a las vacas, abducir a tu novia y hacerte una sonda anal en sus pulcros laboratorios. Sobre todo no escuchéis sus bobadas sobre el “son de paz”, solo pretenden engañaros.

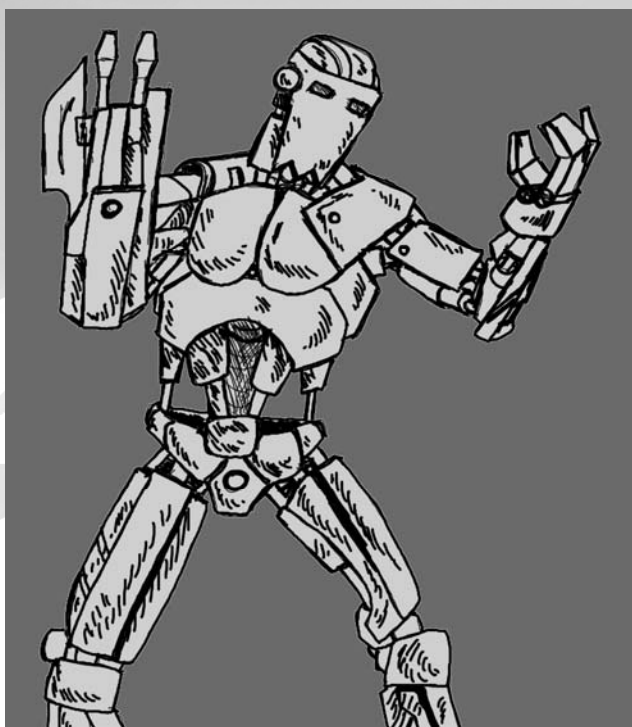


Alienígenas grandes xenomorfos y con pésima mala idea:

2D por cada uno, sangran ácido y si en conjunto han recibido daño todos los héroes que estén a distancia cerca o muy cerca pierden una herida.

A veces vienen con los grises, a veces aparecen en colonias desoladas, pero siempre hacen gala de una mala idea comparable solo a los Comandos Clon ™. Disparad nada más verlos, acabad con todos y cada uno, es una orden.





Robots nazis del espacio exterior:

3D cada uno, son grandes y llenos de pinchos, rayos y otro armamento variado.

Las malas lenguas dicen que fueron creados como las primeras tropas de la humanidad para luchar contra sus enemigos, sabed que todo eso es falso, puro bulo inventado por los enemigos de la democracia. Nada puede superar en el campo de batalla a un autentico humano... salvo claro esta un Comando Clon TM.

Ninjas mutantes superasesinos:

1D cada uno, pero como son ninjas nunca estas seguro de haberlos matado. Todo el daño recibido por estos durante un turno, es decir, los dados perdidos a causa de la agresividad de los Héroes, se tira en dados, cada seis que se saque vuelve a las filas de los ninjas de forma inmediata.

Nada sabemos de este enemigo, pero dadas sus habilidades de combate solo podemos deducir que son mutantes, criaturas antinaturales sedientas de sangre y con las habilidades místicas de los ninjas de la antigüedad ¿es posible que nos enfrentemos a una raza de cambiaformas ávidos de sembrar el terror y la muerte?



Megamalos

Los megamalos son otra categoría, no agrupan sus tiradas con los demás malos, tiran su propia cantidad de dados y pueden tener más de una capacidad especial, ahí van algunos ejemplos:

El emperador Xoing del cuadrante Xondar, lanza rayos láser por sus ojos biónicos, 10 dados, puede atacar cada turno a un blanco diferente, tiene un campo de fuerza cibernético que le proporciona

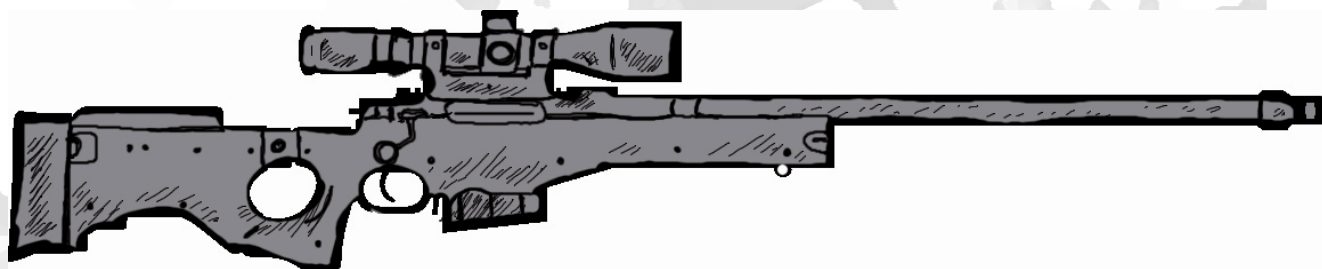
armadura por valor de 5. Nunca va solo y suele estar rodeado de al menos 10 dados de su guardia, que no son más que humanos de 1D sin capacidades especiales.

XJR-78 El superrobot asesino con cuchillas rotatorias y ataques de energía de muchos colores, 20D, repartidos en tres ataques de 4D y un superataque de 8D (puede atacar hasta a cuatro objetivos por turno). Tiene armadura por valor de 8, cada turno suelta de sus compartimentos a 2 Robots Nazis del Espacio exterior y sigue haciéndolo hasta que no es destruido del todo.

M'Ganagatho'Gha, el horror tentaculado de más allá de las estrellas, 40D, repartidos en 10 ataques de 4D, cada 5 turnos M'Ganagatho'Gha puede concentrar toda su impía furia en un solo ataque de todos los dados que le queden en un solo objetivo. Tiene armadura por valor de 10 y huele raro.

EQUIPO

Los Comandos Clon™ van siempre equipados con material de última generación, o al menos eso parece. Que sea destructivo, amenazante y que quede bien en pantalla son las premisas que reciben los fabricantes de armamento si quieren ser proveedores oficiales del programa.



Equipo básico

Un Comando Clon™ recibe de forma gratuita y sin tener que pedirlo ni nada el siguiente equipo

Nombre de equipo básico	Alcance	Tipo	Daño
Fusil Básico	Lejos	Disparo	3D
Machete con sierra	Muy cerca	Tajo	3D
Botas de combate	Muy cerca	Hostias	3D
Uniforme con su nombre a la espalda	-	-	-
Mochila	-	-	-

Equipo avanzado

Cuando los clones de un Comando Clon™ empiezan a ser famosos la gente ya no quiere verles con el mismo material estándar con el que se equipan todos los clones novatos. Esperan que sus héroes masacren a los enemigos de la humanidad con la ultimísima tecnología en armas de ataque y equipo de protección.

Nombre del arma	Alcance	Tipo	Daño
Super machete a gasolina con motor de 90 cv	Muy cerca	Tajo	6D
Fusil básico mejorado	Lejos	Disparo	5D
Pistolote Smith and Johnson de calibre .60	Cerca	Disparo	8D
Rifle sniper con mirilla digital laser	Muy lejos	Disparo	8D
Ametralladora tipo vulkan personal pesada	Lejos	Disparo	10D
Turbo RPG* (un disparo cada dos turnos)	Lejos	Disparo	12D
Espada motosierra con dientes de titanio	Muy cerca	Tajo	10D
Nudillos de pistón hidráulico	Muy cerca	Hostia	6D
Escopeta recortada con cartucho de metralla	Cerca	Disparo	8D
Granada*	Cerca	Todo lo Dem.	13D

*El que este cerca o muy cerca de donde explotan estas armas recibe 5D de daño porque sí.

Si un jugador quiere asignar a un personaje un arma que no está en la lista que la describa, le añada el alcance y le asigne un daño en número de dados, en serio, no es tan complicado. Obviamente el director de juego también puede opinar que tu arma no le gusta y obligarte a escoger algo de la lista claro...



Armadura	Protección
Chaleco ligero antiproyectiles	3
Blindaje Ablativo	8
Servoarmadura de combate	12
Campo de fuerza	15

La armadura recibe el daño antes que el personaje, cuando una armadura ha recibido tanto daño como su protección, esta queda inservible y el personaje recibe ya todo el daño. Por ejemplo si un personaje lleva un chaleco ligero antiproyectiles y recibe cuatro puntos de daño, el chaleco absorbe 3 quedando inservible y el personaje recibe el punto restante. En resumen, la armadura recibe daño hasta que agota toda su protección.

Y para la armadura lo mismo vale que para las armas, describir como es la armadura en cuestión y cuanto protege. Obviamente, aquí el directo de juego también tiene la última palabra.





Otro equipo	Fama	Efecto
Medikit	3	Cura 2 puntos de daño
Mega Medikit	10	Cura 5 puntos de daño
Mirilla laser	5	Añade 1 dado de daño a un arma de fuego
Granada de humo	3	Durante un turno los malos no le ven ni pueden atacarles
Cigarros Puros	2	+1 punto de fama extra al final de la misión
Munición Especial	12	Añade 2 dados de daño a un arma de fuego
Gafas de sol	1	Molan mucho
Resucitador	25	Si el personaje muere recupera 1 punto de daño

Si alguien tiene una idea que no esté en la lista, que lo comente con el director de juego, que este ya le dará un coste en Fama si cree oportuno incluir el cacharro.

Drogas de combate

Cuando se hace una inversión tan cara pero tan rentable como un Comando Clon™, hay que darle todo lo necesario para que su rendimiento sea óptimo: las mejores armas, la mejor protección, el mejor seguro dental... y como no, las mejores drogas de combate (o casi). A continuación se detallan algunas de estas drogas, unas más seguras, otras menos, otras directamente experimentales, pero lo importante es que todas y cada una de ellas mejoran el rendimiento del personaje durante la misión.

Para cada droga damos un nombre, una descripción precisa de sus efectos inmediatos y los efectos secundarios que acarrea su uso, para finalmente rematar con su coste en fama para poder disponer de una dosis. Por cierto, administrarse una dosis de drogas de combate se considera una acción de movimiento.

Casi no duele: esta droga anula los receptores del dolor del personaje, lo que le permite operar sin sentir dolor y por tanto las penalizaciones por daño recibido no se le aplican, como contrapartida, el director de juego será quien lleve el control de daño a partir de ahora, y todas las tiradas contra este personaje se harán ocultas. Estas demasiado colgado para darte cuenta que ya estas muerto chaval. 5 puntos de Fama.

Me has hecho enfadar: cuando las armas ya no sirven para nada y aun quedan enemigos que castigar esta droga permite sumar 2 al valor de la capacidad de Hostias durante el resto de la misión, por desgracia jode tanto el cerebro que el personaje es incapaz de usar sus capacidades de Disparo o de Tajo, así que deberá resolverlo todo a torta limpia. Al finalizar la misión tirar 1 dado por cada dosis que el personaje se haya tomado, si alguno de ellos resulta en un seis este personaje habrá muerto de un aneurisma agudo. 8 Puntos de Fama.

Pasado de vueltas: El personaje que se toma esta droga puede añadir una acción gratuita, ya sea de movimiento o de ataque, durante su turno hasta que termine la escena, solo tiene efecto una vez y no importa cuantas se tome. Al final de la misión el personaje recibe una tirada de daño de 10D debido a la intensa sobrecarga neuronal y motora que causa esta droga. 10 puntos de Fama.

Me encantan los nanobots: El personaje que se toma una píldora de nanobots se cura de todas sus heridas. Bueno al menos temporalmente, cuando al final de la misión se les acaban las pilas recibe todos los puntos de daño que había “curado” de golpe. 10 puntos de Fama.

Superesteroides Express: El personaje que se inyecta esta droga recibe 2D extra en sus capacidades de Tajo y Hostias. Dura solo hasta el final de una escena. Al final de la misión hay que tirar 1 dado, si el resultado es 6 el personaje pierde permanentemente 1D en sus capacidades de Tajo y Hostias, y es que rebasar el límite físico del cuerpo trae consecuencias... 12 puntos de fama.

LAS MISIONES

Una misión es el momento más importante para los Comandos Clon™, cuando suena la alarma en la base y tienen (¡por fin!) acceso a la armería, donde abastecerse del equipo necesario para, una vez más, arrasar con los culos de aquellos que osan interponerse entre la humanidad y su imperecedera gloria.

Pero vayamos por partes, lo primero que sucede cuando los personajes van a ser enviados a una misión es una charla adoctrinante, donde se mencionan mucho las palabras “valor”, “libertad” y “élite”. Por supuesto, todo esto ya se está retransmitiendo en directo y los logos de los patrocinadores deben lucir bien vistosos en los uniformes de nuestros musculosos héroes. En este punto se les expone el peligroso y dañino enemigo al que se van a enfrentar, destacando sus peores cualidades y su bajeza moral.

Acto seguido se les deja delante de las consolas de selección de equipo donde los Comandos Clon™ escogerán cuidadosamente el material que les haga falta. Por supuesto si no tienen puntos de fama deberán aceptar el equipo básico y arrear con el.

Pero ahora viene cuando los puntos de fama saltan a la palestra y demuestran su importancia: Además del equipo básico, cualquier personaje que tenga puntos de fama puede conseguir más y mejor equipo. Las armas tienen un valor en puntos de fama igual a los dados de daño que causan, las armaduras igual a su valor de protección y el equipo que no es directamente de combate tiene una puntuación determinada, sumando los puntos que cuesta lo que un jugador quiere para su personaje sabremos cuantos puntos de fama necesita tener. Cuidado, que los puntos de fama no se “gastan”, simplemente es necesario tener una cantidad para obtener cierto equipo. Pongamos un ejemplo, si un personaje quiere hacerse para una determinada misión con un Espada Motosierra con dientes de titanio de 10D de daño y una armadura corporal que le proteja de 3 puntos de daño, necesita tener fama 13: 10 para la motosierra y 3 para la armadura.

Con los Comandos Clon™ equipados y su alma puestas en convertir en papilla (o tuercas, táchese lo que no proceda) a los enemigos de la humanidad, se carga a los comandos en la capsula de asalto y se les suelta sobre el planeta objetivo desde la órbita, mientras billones de seres humanos jalean las hazañas que están por venir.

Los ingenieros que calculan la trayectoria de las capsulas de asalto son siempre precisos, pero es que además cuentan con uno de los sentidos del humor más negros de toda la humanidad. El aterrizaje

de la capsula nunca será en las afueras de una ciudad o lejos del objetivo, ya hemos dicho que los tíos tienen puntería: El aterrizaje siempre se producirá en medio del enemigo, destruyendo sus edificios, arrasando todo lo posible hasta que la capsula termina frenando al final de un camino de destrucción. Y en efecto, si pueden darle a un orfanato o un hospital, ahí es donde van a aterrizar los personajes. Lo que empezó como una manera de vencer el tedio ha acabado como uno de los momentos favoritos de los espectadores.

Y una vez la capsula de asalto se detiene, las cargas de expulsión detonan expulsando las compuertas y dejando que su carga de muerte y destrucción en forma de Comandos Clon™ hagan su trabajo.

Opcionalmente se puede utilizar este listado de Problemas durante la Misión. Aumenta la dificultad de las mismas pero mejora la experiencia, y es que la vida con sorpresas siempre es más divertida. Si decides utilizar esta tabla haz una tirada de un dado al iniciar cada escena y aplica el resultado como mejor se te antoje.

Resultado	Efecto
1	¡Encasquillada! Elige un arma de los personajes, ya no funciona.
2	¡Trampa! un personaje pisa una trampa que le causa 5D de daño
3	¡Emboscada! Los malos actúan primero
4	¿Dónde lo he dejado? Elige equipo que no sea un arma, se ha perdido
5	¡Suministros! Equipo gratis por valor de 10 puntos de Fama
6	No pasa nada, todos tranquilos

Obviamente, si sale un resultado que ya no se puede aplicar, considera el resultado como un 6 y adelante.

EL AVANCE DE LOS PERSONAJES

Al terminar una misión los Comandos Clon™ reciben fama, lo más importante y el fin último de su existencia. Anotan los puntos de fama conseguidos por combos realizados “con estilo”, por el chascarrillo si ha sido exitoso, otro punto adicional por haber sido el que más bajas individuales ha contabilizado y si el director de juego se siente generoso, pues otro punto más.

Cada 10 puntos de fama conseguidos el personaje además puede mejorar su ficha, esto es, que puede añadir un punto a un valor de una de sus capacidades o añadir un punto de héroe a su total.

Pero la fama además sirve para algo más, es lo único que permitirá a un clon volver a la acción después de haber sido convertido en papilla sanguinolenta ¿verdad que hemos dicho que los clones existen para hacer dinero saliendo en pantalla? Pues cuando un clon es lo bastante famoso alguien “de arriba” puede decidir que siga pegando tiros: simplemente sacan una copia nueva, le implantan el patrón de personalidad del original, le pasan unos videos de “sus” anteriores hazañas y listo para seguir arrasando a los enemigos de la humanidad en vivo y en directo. Para cuando un clon muera, en el caso que su jugador quiera seguir jugando con este, debe dividir entre 10 su puntuación de fama, eso le dará un número de dados a tirar, si saca al menos un 6, premio, tenemos una nueva copia del personaje. Y para los avispados confirmarles su sospecha, hasta que un clon no es famosillo (fama 10 o más) simplemente es descartado para siempre en caso de morir.

DIRIGIENDO

Hacer de director de juego con este manual puede parecer que no es tan exigente como hacerlo en juegos más elaborados, narrativos y con cientos de suplementos, pero precisamente por eso el papel que desarrolla como narrador es crucial.

El director de juego podría limitarse a sacar oleada tras oleada de enemigos en un escenario llano, gris y sin detalles, pero debe darles a los jugadores un marco ideal para que sus personajes salven al universo o al menos se hagan lo bastante celebres para que McBasura les patrocine.

Al empezar una misión es muy útil saber a que recóndito lugar del universo han mandado a los adoctrinados asesinos que son los Comandos Clon™ a llevar a cabo su misión ¿se trata de un enclave minero de los grises? ¿Es una colonia rebelde que cultiva su propia comida y rechaza los alimentos que impone el Gobierno Humano Unido? ¿Quizás se trata de un planeta metálico poblado por una avanzada civilización de robots? No escatimes en detalles, aunque sepas que los jugadores los van a usar solo de blanco, pero eso si, y esto es muy importante, descríbelo todo desde un punto de vista propagandístico y alterado.

Como director de juego deberás además calcular cuantos malos y cuantas dificultades esperan a nuestros héroes en cada misión. Hay que tener en cuenta que como más famosos son unos Comandos Clon™, más extremas y difíciles se vuelven las misiones en las que se ven implicados. La cantidad mínima de dados de malos a los que se van a enfrentar los personajes en una misión es la suma de todos los dados de las capacidades del grupo más el total de la fama que tengan y todo esto multiplicado por dos, pero esa es solo la cantidad mínima, si como director de juego te sientes particularmente cruel, la cifra total puede ser de hasta tres veces esa cantidad. Por ejemplo, un grupo de Comandos Clon™ recién creados de cuatro miembros significa $3+4+5+6= 18 \times 4 = 72 \times 2 = 144$ dados de malos.

Una vez tenemos el número de dados de malos que van a oponerse a los personajes como director de juego debes anunciar la naturaleza de la misión: defensa de una posición, aniquilación del enemigo o toma de una posición fortificada son ejemplos sencillos que hasta un Comando Clon™ no particularmente brillante puede entender.

Sabiendo entonces como va a desarrollarse la misión (aunque es posible que los jugadores decidan no hacer ni puñetero caso y tirar por la de en medio para que sus personajes hagan lo que les de la real gana), divide el total de dados de malos en escenas, lo normal es entre tres y cinco escenas por misión repartiendo los dados de forma desigual para que la violencia y la oposición vayan aumentando según avanza la misión. En el ejemplo anterior de 144 dados y con cuatro personajes se pueden montar dos escenas de 45 dados, y una de 54, o una de 38 dados, una de 50 y una de 56. Elegimos entonces el tipo de malo (o lo combinamos al gusto entre diferentes tipos) y que comience el espectáculo. Tan solo ten en cuenta que los espectadores esperan una última escena épica, debe ser el enfrentamiento más brutal de todos y si hay que poner dificultades adicionales o megamalos, este es el lugar.

Tras cada escena dale un respiro a los Comandos Clon™, que usen los kits médicos, las drogas de combate que crean oportunas, saqueen lo que consideren necesario, hagan planes o se meen en los

cadáveres de sus enemigos. Terminado este receso y manteniendo siempre la tensión y la violencia elevadas da comienzo a la siguiente escena.

Al terminar la misión es el momento, en plan televisivo, de honrar a las bajas, colar un par de mensajes comerciales y hacer un recuento de víctimas entre los malos. Hay que celebrar la fama ganada por los personajes, recuerda: esto es un negocio de proporciones épicas.

MISIONES PREDEFINIDAS

En esta sección ofrecemos algunas ideas para misiones, pero ya veréis que esto ni tan siquiera es necesario ¡con calcular los dados de malos que van a aparecer en la misión y distribuir su aparición debería bastar!

Misión 1: ¡Traidores en Venus!

Venus es uno de los primeros planetas terraformados, la joya de la corona en cuanto a colonización espacial se refiere, un agujero infecto igual que la tierra pero un agujero infecto de éxito, con graves problemas de superpoblación y carestías constantes de alimentos que deben ser enviados desde las factorías de la Tierra.

Pues bien, en Venus uno de los Megabloques del hemisferio norte se ha declarado en rebeldía, no les da la gana comer los alimentos de McBasura, prefieren alimentarse de algo que ellos llaman Cultivo Ecológico ¡y ni siquiera le ponen salsas especiales autorizadas por el Gobierno Humano Unido!

Rebeldes de esta calaña, que dan la espalda a la humanidad y a su glorioso destino merecen ser tratados como la escoria que son, así que un equipo de Comandos Clon™ ha sido enviado al lugar a repartir justicia en nombre de todo aquello que significan la libertad y el patriotismo mal entendido.

Este es una misión estándar y muy básica, los Comandos Clon™ deben ir al Megabloque XXXVIII del hemisferio norte y aniquilar toda la oposición que encuentren.

Calcular los dados de malos de manera normal (doble o triple al gusto del director de juego) y jugar la misión en cuatro escenas. Los malos presentes serán todos humanos de 1 dado.

Escena 1: La capsula de desembarco está incrustada en una instalación deportiva, el impacto ha matado a la mayoría de malos aquí presentes, así que los personajes solo van a encontrar a un máximo del total de dados de malos de la misión dividido por 5.

Escena 2: Saliendo de la zona deportiva, los personajes estarán en una plaza de hormigón con los malos atacándoles desde las pasarelas superiores y muy pocos desde la propia plaza, debido a la sorpresa aun no son muchos, el número de dados de malo es también el total de dados de malo de la misión dividido por 5.

Escena 3: Superado el ataque en la plaza de los malvados rebeldes los Comandos Clon™ verán como los supervivientes se retiran, si les siguen, se encontrarán en los grandes almacenes donde los

restaurantes McBasura han sido clausurados y lucen llenos de pintadas ofensivas (¡y además mentira!). Aquí les espera un contingente mejor preparado pero con las mismas intenciones de los traidores rebeldes que han encontrado hasta ahora. Aquí van a encontrar la oposición del total de dados de malo de la misión dividido entre 4.

Escena 4: Arrasada la zona comercial, el detector de movimiento solo da señal en la zona de la azotea, donde el resto del contingente de malos (es decir, todos los dados de malo que quedan) se han refugiado en su sucios Cultivos Ecológicos, que encima no tienen pinta ni de comida. Si los Comandos Clon™ triunfan aquí aniquilando a los sucios traidores su misión habrá sido un éxito y la nave de extracción llegará para recogerles.

Otorga fama según los logros de cada uno ¡y a por otra misión!

Misión 2: Vinieron de más allá del espacio

Una tranquila mañana en la nave-base de los Comandos Clon™ se ve interrumpida por las alarmas de combate sonando a todo volumen y llamando a misión a los personajes. Mientras una machacona voz robótica va resaltando de fondo una “ALARMA DE INVASIÓN”.

Al parecer una meganave está cruzando ya la órbita de Neptuno, quien sabe con que malignas intenciones. Esta nave está mandando mensajes de paz en miles de millones de combinaciones e idiomas, pero el Gobierno Humano Unido ha sabido ver a través del engaño y va a enviar a los Comandos Clon™ a hacer su trabajo y acabar con la amenaza de la escoria alienígena.

Calcular los dados de malos de manera normal (doble o triple al gusto del director de juego) y jugar la misión en cinco escenas. Los malos presentes serán una variedad de Robots Nazis del Espacio Exterior y Alienígenas pequeños grisáceos y obviamente hostiles

Escena 1: La capsula de desembarco impactará con enorme violencia contra el casco de la Meganave alienígena, atravesando la estructura y quedando firmemente incrustada en el corazón de la misma. Esta escena se desarrolla en los tanques de sueño suspendido de toda una especie que emigra de su devastado mundo para encontrar un nuevo hogar, así que duro con ellos y que no quede ninguno de estos hijos de puta grises. Ah, defendiendo el lugar hay un grupo surtido de Robots Nazis del Espacio exterior, con tantos dados como el total de dados de malo de la misión dividido entre 5. Nota: si los personajes voluntariamente y con saña la emprenden con los indefensos alienígenas en animación suspendida, dales un punto de Fama extra al final de la misión.

Escena 2: Tras destruir a los Robots Nazis y seguramente habiendo arrasado la mayor parte de una avanzadísima raza extraterrestre, el siguiente paso consiste en arrasar la zona de tripulantes, donde un grupo de Grises que totalizan el número total de dados de malo de la misión dividido entre 5 intentan defenderse desesperadamente mientras farfullan amenazas en su extraña lengua.

Escena 3: Con la mayor parte de la tripulación formando parte de la decoración mural, el único camino abierto que queda para los personajes les lleva ante una inmensa puerta decorada con dibujos alegóricos y otras estupideces de los grises. Pues bien, en el momento que entren en la antesala de esta enooooorme puerta, detrás de ellos se cerrará de forma inmediata otra mucho menos ornamentada pero mucho más resistente, y de agujeros en el techo y paredes empezarán e

emerger los guardianes de la nave: Xenoformos con muy mala idea que quieren comerse a los Comandos Clon ™, en total son una quinta parte de los dados de malo del total de la partida.

Escena 4: Tras la imponente puerta que veíamos en la escena 3, reside una especie de hemicíclo, en el centro del cual un anciano alienígena con cara de infinita tristeza apelará en lengua terrestre a los Comandos Clon ™ con conceptos como la paz, la tolerancia, la amistad y la misericordia, que al menos le dejen seguir su curso para convertir la meganave en el mausoleo de su especie que los personajes habrán previamente aniquilado, él es el último, no queda nadie más. El que se lo cargue se lleva un punto de Fama extra al final de la aventura.

Escena 5: Con el último gris muerto a bordo de la nave el resto de dados de malo que queden aparecerán en forma de Robots Nazis del Espacio exterior y de regalo el megamalo XJR-8 (si el robot de las chucillas que está en la sección de ejemplos de malos) nada más que por joder las expectativas.

Si los personajes sobreviven serán extraídos de la nave que será destruida con arsenal nuclear de última generación, en directo, para todos los espectadores.

Otorga fama según los logros de cada uno ¡y a por otra misión!



JUGADOR:

NOMBRE DEL CLON:

CHASCARRILLO:

DISPARO

TAJO

HOSTIAS

TODO LO DEMÁS

FAMA

PTOS. DE HÉROE

HERIDAS

SANO

-1D

-2D

MUERTO

ARMAMENTO

OTRO EQUIPO

COMANDOS CLON™

Bienvenido muchacho, estás en el futuro, el de verdad, no un futuro de esos donde todo es bonito, la gente se ama y los hippies pacifistas triunfaron.

La realidad es muy jodida y la vida en la tierra es asquerosa: la comida es basura transgénica saturada de edulcorantes y grasientas salsas de polímeros sintéticos saborizados (aunque hay gente que no podría vivir sin esa mierda), el aire está tan cargado de polución que es la primera causa de muerte del mundo, el agua es un engrudo infecto y las condiciones de vida mantienen a la humanidad terrestre hacinada en grandes complejos de hormigón, metal y componentes cancerígenos.

¿Crees que en las colonias están mejor? Error, las colonias son el culo infecto del universo donde cada día luchan para conseguir la basura que podrían tener de haber permanecido en la tierra (supongo que los publicistas hicieron bien su trabajo).

Pero tanto en la Tierra como en las colonias hay algo que une a la humanidad, algo que hace que billones de almas contengan la respiración y recen, recen fervientemente. Cada ser humano de la galaxia espera con ansia el aviso de sus comunicadores personales de que una nueva misión de los Comandos Clon™ está teniendo lugar: los mejores guerreros de la humanidad exterminando a sus enemigos, con toda la ferocidad y la violencia que solo un soldado superior creado en los Ensambladores Genéticos del Gobierno Humano Unido sería capaz ¡y en directo!

