



EXPEDIENTE X

UNIVERSO

Seguro que muchos de vosotros habéis disfrutado (y aún podéis seguir haciéndolo) de las aventuras de los agentes Fox Mulder y Dana Scully, miembros del FBI, dedicados al estudio de los más sorprendentes casos a los que se enfrenta esta agencia gubernamental. Es difícil resistirse a vivir una de estas apasionantes aventuras, y mucho más si pensamos que sólo necesitaremos el sistema Universo, dos jugadores y un DJ. La emoción está servida.

POR DAVID MARTÍN

Preparación

Los jugadores, como agentes del FBI, han recibido una formación básica que incluye las siguientes habilidades:

- Ciencia: Derecho (INT/3)
- Arma corta (2xPER/3)
- Ciencia: Psicología (INT/3)
- Conducir vehículo: Automóvil (INT+PER/3)
- Ciencia: Criminología (INT/3)
- Computadora

Esto en lo tocante a su preparación en la agencia federal. Por lo que podemos saber por la serie, Scully ha estudiado además medicina forense en la universidad, conocimientos que ha desarrollado en su vida profesional, y que se reflejarán en las siguientes habilidades:

- Medicina (INT/2)
- Ciencia: Química (INT/3)
- Ciencia: Biología (INT/3)

Por su parte, el agente Fox Mulder ha hecho de los sucesos paranormales la razón de su existencia a raíz de la supuesta abducción de su hermana cuando ambos eran unos niños, lo que le confiere las siguientes habilidades:

- Ciencia: Ufología (INT/3)
- Ciencia: Paraciencia (INT/2)
- Como psicólogo que estudió en Oxford suma +40 a su habilidad "Ciencia: Psicología".

Condiciones de trabajo

El ambiente en el que se desarrollan las investigaciones de Mulder y Scully es el siguiente: Sus compañeros del FBI les contemplan como a unos medios chalados que se ocupan de perseguir fantasmas, así que en realidad no les hacen mucho caso. Su labor está un poco desprestigiada. La relación con otros agentes se verá empañada por la sorna con que estos les tratan. Sin embargo, las enormes facilidades que proporciona el FBI a sus agentes si están a su alcance. A este respecto nuestros agentes contarán con laboratorios, ordenadores, armas ligeras y la colaboración de los equipos de apoyo del FBI, sin olvidar también que las tarjetas de crédito de la agencia juegan un papel primordial gracias al cual no tendrán que preocuparse por el dinero.

La base de operaciones será el Cuartel General del FBI, situado en el edificio Edgar Hoover

(Washington D.C.), mientras que Scully pasa también temporadas en la Academia del FBI, en Quantico (Virginia).

La policía de cada uno de los estados en los que intervendrán está obligada a colaborar hasta cierto punto con ellos, siempre que el caso esté relacionado con algún delito de jurisdicción federal. En otro caso, el mayor o menor grado de colaboración dependerá de la buena o menos buena voluntad de la policía estatal o local.

El superior inmediato de Mulder y Scully es el jefe adjunto Skinner, que muestra en todo momento una actitud de inquietante equilibrio entre la colaboración y la protección hacia sus agentes y el sometimiento a oscuras y superiores voluntades, relacionadas inexorablemente con el Gobierno, y más concretamente, con clandestinas agencias sin nombre que trabajan para la administración militar.

La más sombría y peligrosa de estas voluntades es sin duda un tético personaje conocido simplemente como "El Fumador". Este hombre parece encontrarse detrás de una campaña de ocultamiento a la opinión pública de todos los aspectos relacionados con la presencia de alienígenas en la Tierra y de las actividades que estos desarrollan. Su presencia planea siempre sobre la seguridad de ambos agentes y sobre la continuación o el cierre de los expedientes X. El fin de este personaje y de los agentes que trabajan para él será siempre ocultar a cualquier precio el rastro de toda actividad OVNI en el planeta.

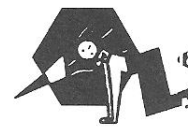
Equipo

Para llevar a cabo sus misiones los agentes cuentan con el equipo estándar del FBI: una identificación de agente, un teléfono móvil y un arma corta (las estadísticas de acuerdo al sistema *Universo*).

El resto de necesidades (alojamiento, viaje, alquiler de coches, etc...) corren de cuenta del FBI que paga todas las facturas de sus agentes cuando estos se encuentran en activo.

Contactos

Uno de los elementos más importantes para que los agentes puedan llevar a cabo sus misiones es la posibilidad de acceder a información que generalmente les está vedada a la mayoría de los ciudadanos. Esta información reservada suele



venir de algunas fuentes seguras.

"Garganta Profunda" es un misterioso individuo de nombre desconocido del que se ignora la verdadera identidad, y que parece estar situado en las altas esferas de los más celosamente guardados secretos de la administración americana. Este personaje suele ir poniendo a Mulder (no tomó contacto directo con Scully hasta el día de su muerte) sobre la pista de algún enigma, a la vez que le proporciona pequeñas dosis de información que alientan y a la vez exasperan al inquieto agente. Inicialmente "Garganta Profunda" era un hombre de raza blanca de unos cincuenta años de edad, que murió a manos de agentes al servicio de "El Fumador" después de que Scully le entregara un feto alienígena conservado en nitrógeno líquido a cambio de la vida de Mulder.

A continuación uno de los hombres que trabajaba para él (esta vez de raza negra) sustituyó a "Garganta Profunda" en el papel de informante y orientador de Mulder en sus investigaciones. Este nuevo contacto recibe el nombre de "X". Otra fuente de información es la redacción del "Tirador Solitario", un grupo de extraños amigos de Mulder que dedican su tiempo a investigaciones ufológicas, la publicación de este boletín y a navegar por Internet. Son tres chiflados que, no obstante, disponen de mucha información y de tecnología que en varias ocasiones han resultado de vital importancia para la resolución de casos. Los nombres de estos personajes son Byers, Langly y Frohike. Todos ellos son de la opinión de que existe una conspiración gubernamental para ocultar a los ciudadanos cualquier información relacionada con ovnis u otros temas paracientíficos. No obstante, no hay que descartar que en determinadas aventuras aparezcan nuevas fuentes de información previamente conocidas por los agentes, según el criterio del DJ.

Tipos de aventuras

Son muchas y muy variadas las posibles historias que pueden desarrollarse en este entorno (a la vista están las muchas posibilidades en los episodios de la serie). Para orientación de muchos señalaremos algunas, las que nos han parecido más interesantes:

- Posesión diabólica, vudú, prácticas religiosas sectarias y/o relacionadas con cultos ancestrales o remotos.
- Seres terrestres no humanos (yetis, hombres salvajes).
- Seres terrestres mutados (pirokinéticos, mutantes físicos y psíquicos).

– Actividad psíquica anormal: telepatía, telekinesis, precognición, teleportación,...

– Misiones relacionadas con restos de tecnología OVNI caídos en manos militares debido a aterrizajes, accidentes u otras causas.

– Investigación de plagas biológicas no identificadas con medios de propagación y efectos claramente extraños.

– Misiones relacionadas con abducciones (secuestros de personas por entidades extraterrestres), aterrizaje de OVNIS, etc...

– Presencia de extraterrestres infiltrados entre los humanos, formando parte de una conspiración en la que se encuentra implicado el Gobierno de los Estados Unidos.

– Descubrimiento de prácticas de hibridación de ADN humano y alienígena.

– Investigación de instalaciones estatales civiles o militares en las que se sospecha que se llevan a cabo proyectos secretos al margen de la ley, y que pueden involucrar a veces a organismos estatales (Bases aéreas, laboratorios de investigación, etc...)

– Desapariciones inexplicables de personas u objetos (incluso barcos).

– Asesinatos en extrañas circunstancias en las que se aprecia la existencia de fenómenos paranormales o de imposibilidades físicas.

– Cualquier otro hecho que presente circunstancias claramente extrañas.

A lo largo de todas estas investigaciones los agentes se encontrarán con la oposición firme de las agencias gubernamentales que tratan de ocultar circunstancias que son objeto de materia reservada. "El Fumador" es sin duda el cabezalla operativo de estas organizaciones. Un paso en falso puede conducir a que los agentes corran el mismo destino que "Garganta Profunda".

Ficha de Fox Mulder

Fuerza: 60

Constitución: 60

Agilidad: 70

Inteligencia: 95

Percepción: 75

Apariencia: 75

PX: 50.000

Acc./Asal.: 1

Nivel: 5

– Habilidades Generales:

Puntos de vida: 69

Inconsciente: 7

Acechar/Discreción 73%, Buscar Referencias 85%, Comb. Cuerpo a Cuerpo 65%, Conocimientos Generales 35%, Equilibrio Mental 95%, Escondarse 36%, Idea 48%, Idioma nativo 95%, Influencia 94%, Iniciativa 35%, Juegos de Azar 38%, Lanzar 68%, Parada 18%, Percepción 75%,

Primeros Auxilios 48%, Rastrear 85%, Suerte 38%, Tregar/Saltar 70%.

– Habilidades de Aprendizaje:

Ciencia: Derecho 41%, Ciencia: Criminología 41%, Arma Corta (2D10+7) 59%, Ciencia: Psicología 61%, Computadora/Comunicaciones 57%, Conducir Vehículo: Automóvil 52%, Ciencia: Ufología 71%, Ciencia: Paraciencia 52%.

– Equipo:

Identificación agente FBI, pistola automática Sig Sauer P229 (2D10+7), teléfono móvil.

– Resistencias:

Enfermedades y Venenos 20%, Prejuicios 20%.

– Antecedentes:

Apodado "Siniestro Mulder", hermana abducida (Samantha), fama de chالado en el FBI, contactos con "Garganta Profunda", "X", "Tirador Solitario" y senador influyente (Sen. Richard Matheson), afición a comer pipas, actitud cínica.

Ficha de Dana Scully

Fuerza: 60

Constitución: 70

Agilidad: 60

Inteligencia: 85

Percepción: 75

Apariencia: 60

PX: 50.000

Acc./Asal.: 1

Nivel: 5

– Habilidades Generales:

Puntos de vida: 94

Inconsciente: 9

Acechar/Discreción 68%, Buscar Referencias 75%, Comb. Cuerpo a Cuerpo 60%, Conocimientos Generales 36%, Equilibrio Mental 85%, Escondarse 34%, Idea 43%, Idioma nativo 85%, Influencia 83%, Iniciativa 30%, Juegos de Azar 38%, Lanzar 68%, Parada 15%, Percepción 75%, Primeros Auxilios 43%, Rastrear 80%, Suerte 38%, Tregar/Saltar 60%.

– Habilidades de Aprendizaje:

Ciencia: Derecho 41%, Ciencia: Criminología 41%, Ciencia: Química 41%, Ciencia: Biología 41%, Arma Corta (2D10+7) 62%, Ciencia: Psicología 41%, Conducir Vehículo: Automóvil 52%, Computadora/Comunicaciones 41%, Medicina 71%.

– Equipo:

Identificación agente FBI, pistola automática Sig Sauer 230 (2D10+7), teléfono móvil.

– Resistencias:

Enfermedades y Venenos 23%, Prejuicios 3%.

– Antecedentes:

Supuestamente abducida, padre recientemente muerto, contactos en la Academia del FBI (Quantico, Virginia), actitud científica más bien incrédula, educación católica.