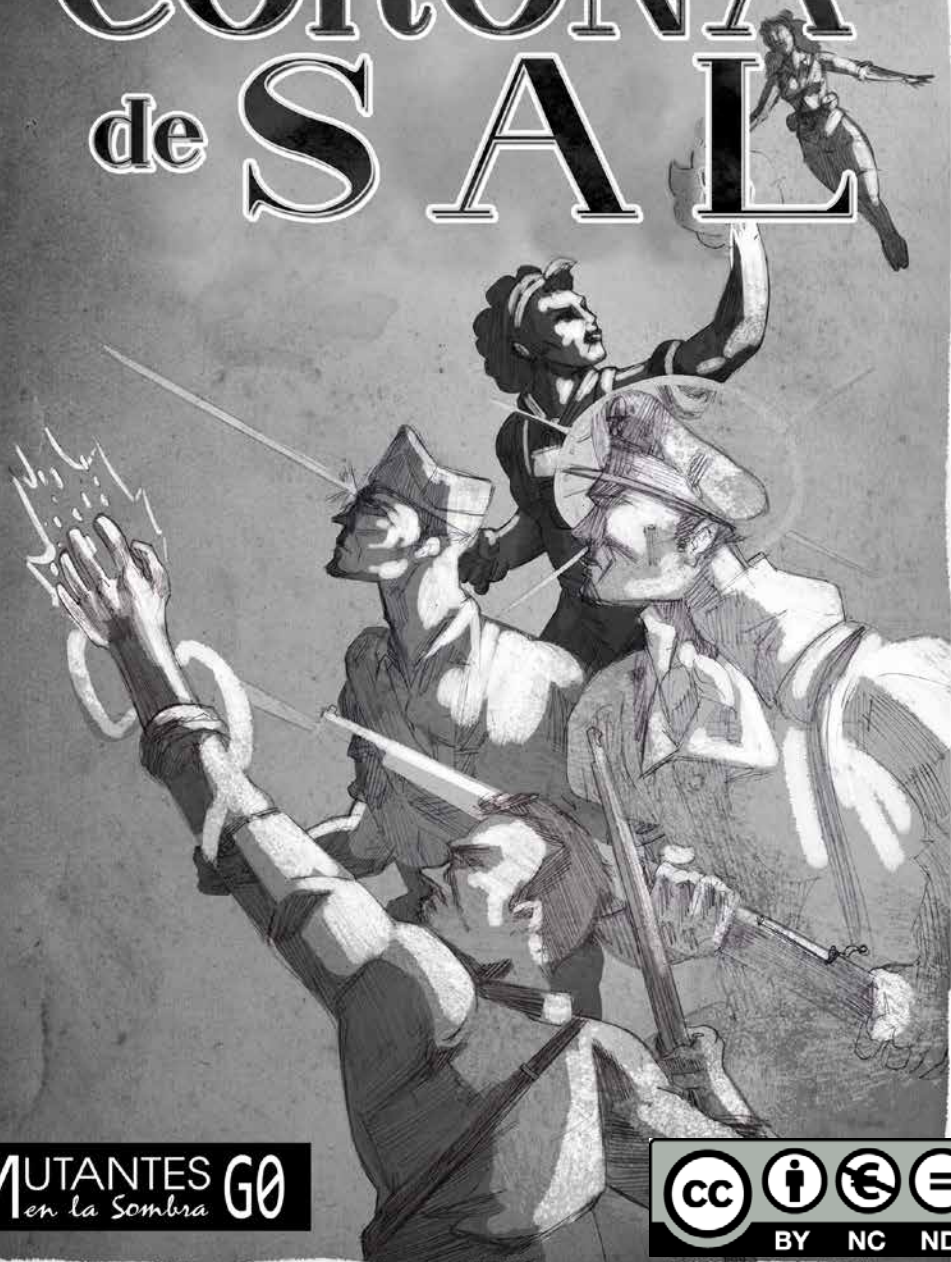


CORONA de SAL



MUTANTES **GO**
en la Sombra



CORONA DE SAL-MUTANTES EN LA SOMBRA GO

David Bueno, Jorge Mir, Borja Peinado & Alfonso Pinedo.

Estas páginas están concebidas para servir como kit introductorio para el juego homónimo de futura publicación en www.jalfdaltonics.com

El fallido golpe de estado perpetrado contra la República española el 18 de julio de 1936 dio paso a una cruenta guerra civil que asoló todos los rincones de España. Pese al acuerdo internacional de no intervención, los contendientes recibieron ayuda de otros países: Vehículos blindados, aviones, armas, combustible... y otros recursos mucho menos conocidos.

Con el beneplácito del gobierno de la República, la Unión Soviética comenzó a probar a gran escala su **“Proyecto para un hombre nuevo”**. El uso de un inestable suero radioactivo permitía que los pacientes desarrollasen poderes mentales que los convertían en supersoldados, los primeros mutantes. Aunque su éxito podría haber marcado un nuevo rumbo en la guerra, su baja tasa de éxito así como las terribles secuelas que producía penalizaron su eficacia. Los sujetos sometidos a las pruebas solían ser jóvenes o adolescentes, huérfanos en su mayoría, en los que el proceso degenerativo tardaba más en ser letal y a los que nadie iba a echar de menos. Esta es parte de su historia.

INTRODUCCIÓN

Numerosas batallas se sucedieron en la guerra civil española, una de las primeras y más relevantes fue la batalla de Madrid. A principios de octubre de 1936 el ejército sublevado comienza la aproximación a la capital. El ataque se produciría por tres flancos distintos con la determinación de entrar en la capital el 12 de octubre, “el día de la Raza”. Sin embargo la República realizó sus propios movimientos para contrarrestarlo. Se formaron la seis primeras “brigadas mixtas” lo que no significó otra cosa más que la formación de un ejército regular y el progresivo abandono de la estructura miliciana característica de los primeros años de guerra. El avance del ejército sublevado parecía no tener fin y ante el peligro de la toma de la ciudad, el gobierno tuvo que trasladarse hasta Valencia, quedando Madrid bajo el mando de Miaja y Rojo.

A pesar de la creación de las “brigadas mixtas” el sentimiento miliciano era muy fuerte y pronto se crearon comités locales así como batallones compuestos por grupos de obreros. Las consignas de “No pasarán”, “Madrid será la tumba del fascismo” y “Cada sindicato una milicia, cada sindicalista un miliciano” crearon el caldo de cultivo para la defensa popular que se vivió

en esos días. A este ambiente de júbilo — a pesar de la amenaza de los supuestos traidores infiltrados, conocidos la quinta columna— contribuyó también la llegada del primer material bélico soviético. Las circunstancias forzaron también la activación de los primeros “hombres nuevos”.

El 5 de noviembre, el general sublevado Varela, a cargo del ataque, establece el plan definitivo. Deberán fijar a los republicanos en el sur de la ciudad y atacar por la Casa de campo. De todas las opciones que se barajaban esta era la que permitiría atacar sin tener que atravesar todas las barricadas populares que se habían erigido por toda la ciudad. Un día antes del ataque decisivo, la república tiene un golpe de suerte (¿o fue tal vez otra cosa?) al encontrar los planes de ataque junto al cadáver de un capitán dentro de un blindado italiano. Así pues, Miaja puede reaccionar y movilizar a los defensores para frenar el asalto en la zona adecuada. La batalla en la casa de campo fue encarnizada, pero los milicianos allí congregados —entre los que se encontraba hasta un batallón de mujeres— consiguieron parar al ejército de África, las tropas más veteranas de las que disponía el ejército de Franco. Esto unido a la llegada a Madrid de la XI brigada internacional —considerada la mejor de todas— y la columna del célebre Durruti, reforzaron mucho la moral de la ciudad.

La batalla continuaría con un tímido avance del ejército franquista hasta que el día 21 de noviembre llegan los enfrentamientos al Hospital Clínico, el punto máximo de penetración en la ciudad. Como si fuera un prelude de lo que sería Stalingrado, en cuya batalla lucharían algunos mandos y militares rusos que estuvieron aquí, se luchó habitación por habitación hasta que los sublevados se tuvieron que retirar.

Las crónicas hablaban de hombres y mujeres luchando en igualdad por su hogar o de asalvajados marxistas capaces de todo, según del lado que caiga la pluma. Sólo algunos locos se atreverán a contar la increíble historia de jóvenes héroes protagonistas de hazañas sobrehumanas envejeciendo ante sus propios ojos en cuerpo y espíritu.

*Contar sus años no sabe,
y ya sabe que el sudor
es una corona grave
de sal para el labrador.*

Miguel Hernandez.

RESUMEN DE REGLAS

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

1. Se determina la característica que tenga más relación con la acción: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Voluntad (VOL), Percepción (PER); Inteligencia (INT) o Carisma (CAR).

2. Se determina el grado de dificultad de la acción: Fácil (Fac), Normal (Nor), Difícil (Dif), Muy difícil (MD) o (prácticamente) Imposible (Imp). Por cada PUNTO DE ORGULLO (PO) empleado se puede bajar en un nivel el grado de dificultad.

3. Con el valor de la característica y el grado de dificultad se busca el valor correspondiente en la tabla de acciones.

TABLA DE ACCIONES						
CAR	F	N	D	MD	I	
1	11	14	17	20	-	
2	10*	13	16	19	-	
3	9	12	15	18	-	
4	8	11	14	17	20*	
5	7	10	13	16	19	
6	6	9	12	15	18	
7	5	8	11	14	17	

4. Se tiran los dados

- Acciones genéricas 1d20
- Acciones que requieran cierto entrenamiento o especialidad (Se indicaran como Característica+[E]):

- Sin competencias adecuadas (Desventaja, 2d-, tirar dos dados y elige el menor. Si sacan el mismo resultado pasa algo malo independientemente del resultado).

- Competencia adecuada pero en otra característica (1d20).

- Competencia y características adecuadas para la acción (Ventaja, 2d+, tira dos dados y elige el mayor. Si sacan el mismo resultado pasa algo bueno independientemente del resultado).

5. Se describe el resultado de la acción:

- La acción tendrá éxito si el resultado es un valor igual o mayor (un 20 es un resultado crítico, genera una ventaja en futuras acciones relacionadas). La CATEGORÍA DE ÉXITO (CE) será la diferencia entre esos valores.

- La acción será un fallo si el resultado es un valor menor (un 1 es una pifia, genera una desventaja en futuras acciones relacionadas). La CATEGORÍA DE FALLO (CF) será la

diferencia entre esos valores.

En acciones enfrentadas se determina la dificultad de la manera habitual y el éxito corresponde al mayor CE. El grado de éxito de la acción se calcula restando a este valor la CE del oponente o sumándole la CF si ha fallado.

En acciones colaborativas se suman las CE y se restan las CF. Una pifia arruina el proceso completo.

COMBATE Y DAÑO

1. Se determina la iniciativa de cada personaje tirando 1d20+ DES+INI arma usada.

2. Se declaran y resuelven acciones según orden decreciente de este valor.

3. Las tiradas de ataque tienen como dificultad la defensa del objetivo.

4. Si el ataque tiene éxito se calcula su POTENCIA (POT) como la CE del ataque más la POT del arma empleada. Este valor determina la tirada (o tiradas) de FUE que ha de hacer la víctima para saber si sufre daño según la tabla de potencia:

TABLA DE POTENCIA			
POT	DIF	POT	DIF
0-5	-	26-30	MD+Fac
6-10*	Fac	31-35	MD+Nor
11-15	Nor	36-40	MD+Dif
16-20*	Dif	41-45	2 MD
21-25	MD	46-50	2MD+Fac.

5. Se pierden tantos puntos de vida como CF de cada tirada. Cuando un jugador llega a "0" puntos de vida se considera muerto y deja el juego.

6. Si el daño procede de un arma de fuego o daño mental, la tirada de FUE es con desventaja.

Si de una sola tirada se pierden más puntos de vida que el umbral de heridas se sufre una herida y queda aturrido tantos asaltos como dicho exceso (Mientras este aturrido tiene desventaja en todas las acciones que requieran esfuerzo activo y su Defensa baja un grado o a Fac-3 si ya era Fac).

Si ya tenía una herida sin curar pasa a estar herido grave (-1 en todas las acciones que requieran su esfuerzo activo por cada herida grave).

En los ataques a distancia la dificultad se puede modificar según distintos factores:

- Medio alcance (<2D) +1 nivel DIF
- Largo alcance (<3D) +2 niveles DIF
- Cobertura parcial +1 nivel DIF

- Cobertura casi completa +2 nivel DIF
- Blanco en movimiento +1 nivel DIF

Otras características de las armas.

ALC (Alcance) Alcance base en metros.

MAN (Manejo) Modificador al uso, se suma a la tirada de ataque.

BAL Máximo de balas del cargador.

TAM (Tamaño) Dificultad para ocultarla

ENC (Encasquillamiento) Si se saca un 1 o 2 en la tirada de ataque se vuelve a tirar un dado, con ese resultado o más se encasquilla (No se puede volver a usar hasta emplear un asalto entero en repararla, Destreza + [Con. Armas o militar] NOR).

DPA (Disparos por asalto) Máximo número de balas que se pueden disparar en un mismo asalto.

CURACIÓN

Cada día se recuperan tantos puntos de vida como indique la suma de distintos elementos:

Tipo de actividad: Intensa (-1), Normal (0), Reposo (+1)

TABLAS DE ARMAS											
NOMBRE	MOTE	TIPO	ALC	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA	
Astra 400	Puro	Pistola	20	6	0	12	8	Dif	+12	2	
Star 1922		Pistola	10	8	-1	9	8	Nor	+10	3	
Mauser M93		Rifle	100	3	+3	25	5	-	+15	1	
Schmeiser MP28 II	Naranjero	Fusil de asalto	50	4	-2	20	32	-	+5	8	
Puñetazo				-1	4	FUE					
Cuchillo				1	2	FUE+2					
Rifle con bayoneta				3	-2	FUE+4					

Atención médica recibida: Ninguna (-1), Mínima (0), Hospital (+1)

Estado de salud: Sin heridas (+3), Herido leve (+1), Herido grave (0, -1 por herida adicional)

Se puede recibir asistencia médica una vez por día. Esta puede usarse para: Eliminar una herida leve, cambiar una grave a leve o sumar +1 al factor de recuperación. Requiere tirada de Inteligencia + [Medicina, primeros auxilios o similar] Dificultad: Sin heridas (Nor), Herido leve (Dif), Herido grave (MD)

USO DE PODERES MUTANTES

1. Se determina el efecto que se quiere conseguir y su coste mínimo en bioenergía (BE) o los turnos durante los que se quiere concentrar (en este caso el poder solo tendrá los efectos que permita la BE acumulada).

2. El PJ mutante debe hacer una tirada de VOL por turno para acumular BE (Dificultad Nor o Dif si se está en tensión, por ejemplo en

mitad de un combate).

3. Si tiene éxito acumula tanta BE como la CE. Un resultado crítico da ventaja en las siguientes tiradas de concentración en este uso del poder.

4. Si falla acumula tanta BE como la CF. Adicionalmente acumula esa misma cantidad de daño por concentración (DC). Una pifia da desventaja en las siguientes tiradas de concentración en este uso del poder.

5. Se corta la concentración cuando se llega a la cantidad requerida de BE o se acumula tanto DC como su valor de Umbral Concentración.

6. El poder se resuelve a principios del turno siguiente en el que se haya acumulado la BE.

7. Después de resolver los efectos, el mutante sufre las consecuencias de un ataque con el DC acumulado como POT. Si como consecuencia de este proceso se acumulan heridas estas siempre se relacionan con procesos de envejecimiento (debilidad muscular, cataratas, fallo de memoria...).

8. Siempre que se usa un poder mutante de más de 10 BE con éxito los testigos de su uso pueden percibir fenómenos extraños en el entorno.

TABLA DE EFECTOS

1-2	Olor a lluvia/ozono
3-4	Comportamiento extraño en animales
5-6	Disminución de la temperatura
7-8	Chispazos en aparatos eléctricos
9-10	Sensación de Deja-vu
11-12	Sabor metálico en la boca
13-14	Falta repentina de aire, sofoco
15-16	Pitido en los oídos
17-18	Pensamiento obsesivo
19-20	Miedo producido por alucinaciones