

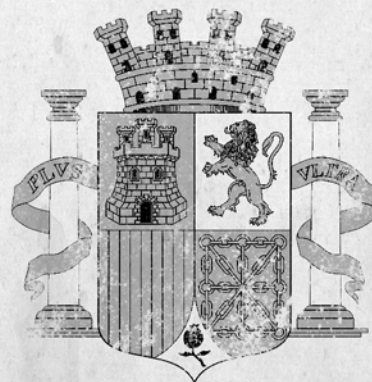
"Breve historia:

Joven campesina de un pequeño pueblo de Ávila. Aprovecho la confusión generada durante las primeras semanas de la guerra para huir de su matrimonio forzosamente con un desagradable terrateniente local que le triplicaba la edad. Su viaje por la sierra fue una auténtica odisea poniendo a prueba todo su ingenio y habilidades de supervivencia en la naturaleza. Llegó en estado de desamparo a Madrid donde recaló en el orfanato de la calle Embajadores y entró en el programa CdS. "

CORONA  
de SAL  
MUTANTES GO  
*en la Sombra*



CORONA  
de SAL



MUTANTES GO  
*en la Sombra*

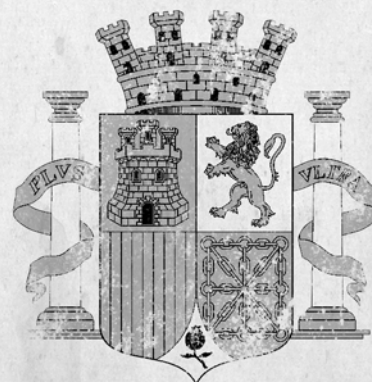
"Breve historia:

De familia humilde, huérfana de madre desde una temprana edad. Su padre fue un conductor de tranvía e importante líder sindical. Le gustaba sentarse con él a conducir cuando no tenía que ir a la escuela. En uno de estos viajes tuvo la desgracia de ser testigo de su asesinato por parte de un pistolero falangista. Eso la marco definitivamente con una fuerte convicción e ideales que le hicieron afiliarse al Grupo cultural Femenino de Barcelona. El golpe de estado la pilló en Madrid cuando trabajaba con la agrupación afín Mujeres Libres de Madrid en un programa piloto de escuelas de Chóferes para mujeres. Decidió quedarse en la ciudad pensando que allí podría ser útil. Participó en el asalto al Cuartel de Montaña y se le recompensó por su valor con la participación en el programa CdS. "

CORONA  
de SAL  
MUTANTES GO  
*en la Sombra*



CORONA  
de SAL



MUTANTES GO  
*en la Sombra*



Nombre Personaje: Mercedes

Nombre Jugador:

Procedencia:

Avila.

Mujer, 18 años.

FUERZA 5	DESTREZA 3	VOLUNTAD 6	PUNTOS DE VIDA
• Campesina.	•	•	24 23 22 21 20 19
	•	•	18 17 16 15 14 13
	•	•	12 11 10 9 8 7
			6 5 4 3 2 1
PERCEPCIÓN 8	INTELIGENCIA 4	CARISMA 7	UMBR. HERIDAS 10
• Supervivencia en la naturaleza.	•	•	UMBR. CONCENTRACIÓN 11
	•	•	P. ORGULLO 6
			DEFENSA NOR

### EQUIPO

- Capa abrigada e impermeable
- Cuchillo de monte
- Rifle Mauser M93 con 3 peines de munición (3x5 balas)

### TABLA DE ACCIONES

Nivel Caract.	Nivel de dificultad					
	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	
8	4	7	10	13	16	
9	3	6	9	12	15	

### PODER MUTANTE

## Campo de fuerza

El uso de este poder permite a Mercedes crear un campo de fuerza que no puede ser atravesado. Los objetos sólidos que intentan superar su frontera, tanto desde dentro como desde fuera, se ven frenados instantáneamente perdiendo todo su impulso. Aunque es transparente su superficie muestra una leve tonalidad azul que se intensifica cuando un objeto intenta penetrar su frontera. En condiciones normales toma la forma de una esfera con centro en la cabeza del mutante, moviéndose con él y adaptándose al terreno por el que pase. No protege contra ataques psiónicos o gases tóxicos.

### Efecto de juego:

El campo tiene un valor de absorción, cuando este llega a 0 se desvanece. Si un impacto tiene una potencia menor a este valor su potencia se reduce a 0 y queda absorbido, si tiene potencia mayor se resta el valor que quedase de absorción a la potencia total y se aplican sus efectos. De forma natural un campo pierde 10 puntos de absorción por hora de funcionamiento aunque el controlador también puede decidir desvanecerlo por completo a voluntad.

Si se mantiene la concentración se pueden ir restaurando puntos del valor de absorción (no se puede incrementar este valor por encima del valor inicial, perdiéndose el exceso).

Alguien perceptivo (**PER Dif**) o que entienda la naturaleza de este campo podría atacar directamente al campo de fuerza para destruirlo más rápido, en este caso sus ataques serían contra una defensa **Fac (+2 por cada 2m de diámetro)**.

Coste en BE:

- Por cada m de diámetro +2 BE
- Por cada 10 p absorción (creados o restaurados) +1 BE
- Si es un campo estático con centro en otra posición, visible para el mutante, por cada m de distancia +2 BE



Nombre Personaje: Marta

Nombre Jugador:

Procedencia:

Barcelona.

Mujer, 18 años.

FUERZA 4	DESTREZA 6	VOLUNTAD 7	PUNTOS DE VIDA
•	• Conductora de tranvía.	•	24 23 22 21 20 19
•	•	•	18 17 16 15 14 13
	•	•	12 11 10 9 8 7
			6 5 4 3 2 1
PERCEPCIÓN 4	INTELIGENCIA 6	CARISMA 5	UMBR. HERIDAS 8
•	• Mujeres libres de Madrid.	•	UMBR. CONCENTRACIÓN 11
•	•	•	P. ORGULLO 7
			DEFENSA NOR

### EQUIPO

- Pasquines de propia ganta de la asociación.
- Vieja foto conduciendo un tranvía con su padre.
- Rifle Mauser M93 con 3 peines de munición (3x5 balas)

### TABLA DE ACCIONES

Nivel Caract.	Nivel de dificultad					
	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	
8	4	7	10	13	16	
9	3	6	9	12	15	

### PODER MUTANTE

## Control mecánico

El mutante que emplee este poder puede manipular mecanismos sin tocarlos aunque no disponga de las herramientas adecuadas para ello.

### Efecto de juego:

Su uso con éxito sirve para abrir cerraduras y provocar o reparar averías de distinta dificultad. Si se quiere emplear para arreglar o estropear alguna máquina, Marta tendría que entender su funcionamiento (basta con tener una competencia adecuada). Aunque no tiene que estar visible si tiene que encontrar a una distancia dentro de su campo visual.

Coste en BE:

- Para arreglar/inducir una avería Fac +2 BE
- Para arreglar/inducir una avería Nor +4 BE
- Para arreglar/inducir una avería Dif +6 BE
- Para arreglar/inducir una avería MD +8 BE
- Para arreglar/inducir una avería Imp +10 BE
- El mecanismo no es visible +4 BE
- El mutante conoce el mecanismo (tiene la competencia adecuada) x1 BE
- El mutante conoce el mecanismo (tiene alguna competencia relacionada) x2 BE
- El mutante no conoce el mecanismo en absoluto x3 BE

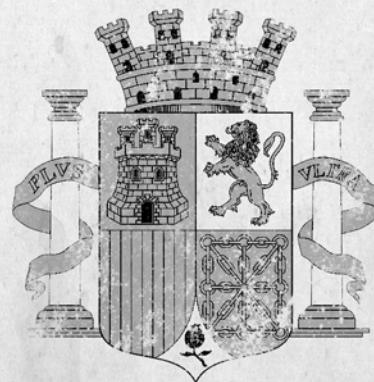
"Breve historia:

Joven italiano de familia acomodada. Simpatizante de las ideas de Mussolini abandonó sus estudios de medicina para alistarse como soldado de las camisas negras. Con ellas participó como voluntario en la campaña italiana contra Etiopía en 1935. Durante esta su unidad participó en maniobras muy reprobables tanto contra la población civil como contra la Cruz roja lo que poco a poco le fue haciendo replantearse sus ideales hasta darles la vuelta por completo. Así al poco tiempo de volver a Italia decidió romper con su pasado y huir a España para participar como voluntario en las Brigadas internacionales. Recaló en el orfanato de Madrid como escolta de un grupo de niños rescatados en Toledo, allí le convencieron para participar en el programa CdS."

CORONA  
de SAL  
MUTANTES G0  
*en la Sombra*



CORONA  
de SAL



MUTANTES G0  
*en la Sombra*

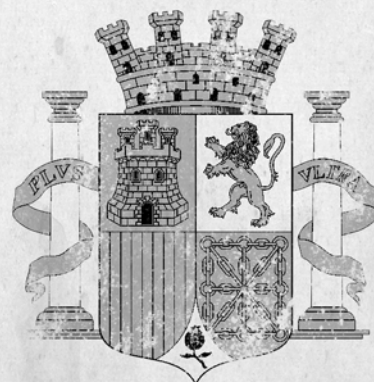
"Breve historia:

Sin familia conocida le ha tocado sobrevivir sólo en las calles de Madrid desde bien pequeño, y en demasiadas ocasiones en asuntos no legales. Sus habilidades como ratero le han hecho ganar cierta fama en los bajos fondos de la ciudad. Se coló entre los necesitados para acceder al plan de acogida del Orfanato de la calle Embajadores donde superó el programa CdS. Tras superar con éxito sus duras condiciones ha madurado de golpe, por fin se siente parte de algo y no un simple parásito."

CORONA  
de SAL  
MUTANTES G0  
*en la Sombra*



CORONA  
de SAL



MUTANTES G0  
*en la Sombra*



Nombre Personaje: *Marco* Nombre Jugador:

Procedencia: *Genova.* *Hombrer. 19 años.*

FUERZA 7	DESTREZA 6	VOLUNTAD 4	PUNTOS DE VIDA
• Soldado carnisas negras.	•	•	24 23 22 21 (20) 19
	•	•	18 17 16 15 14 13
			12 11 10 9 8 7
			6 5 4 3 2 1
PERCEPCIÓN 4	INTELIGENCIA 5	CARISMA 6	UMBR. HERIDAS 14
•	• Estudios básicos medicina.	•	UMBR. CONCENTRACIÓN 11
•		•	P. ORGULLO 4
			DEFENSA NOR

EQUIPO
- Kit básico primeros auxilios
- Cruzifija
- Rifle Mauser M93 con 3 peines de munición (3x5 balas)

TABLA DE ACCIONES						
Nivel	Nivel de dificultad					
Caract.	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	
8	4	7	10	13	16	
9	3	6	9	12	15	

## PODER MUTANTE

# Invisibilidad

Marco es capaz de volverse invisible (que no inmaterial) a el mismo, a objetos dentro de su rango visual y/o a otras personas con los que esté en contacto.

### Efecto de juego:

Las personas invisibles se vuelven totalmente indetectables por medios ópticos (la visión humana u otros medios de grabación de imagen como la fotografía...) aunque pueden ser detectados por otros medios (por ejemplo el olfato de un perro entrenado o por el ruido hecho por los propios movimientos).

Aun sospechando de su presencia la defensa del mutante se considera nivel **Imposible**. Por el contrario se pierde parte de la capacidad de visión (la retina no funciona igual en este estado por lo que se tiene **desventaja** en todas las tiradas de **Percepción** que impliquen la vista).

### Coste en BE:

- Por cada asalto que se mantenga la invisibilidad **+1 BE**
- Por cada 50 kg. de material adicional o sujeto adicional vuelto invisible **+1 BE/asalto**



Nombre Personaje: *Miguel* Nombre Jugador:

Procedencia: *Madrid.* *Hombrer. 15 años.*

FUERZA 3	DESTREZA 8	VOLUNTAD 6	PUNTOS DE VIDA
•	• Ratera	•	24 23 22 21 20 19
•	•	•	18 17 16 15 14 13
			(12) 11 10 9 8 7
			6 5 4 3 2 1
PERCEPCIÓN 6	INTELIGENCIA 4	CARISMA 5	UMBR. HERIDAS 6
•	•	• Bajos fondos Madrid	UMBR. CONCENTRACIÓN 9
•	•		P. ORGULLO 6
			DEFENSA DIF

EQUIPO
- Juego de ganzúas
- Gabardina amplia con bolsillos ocultos
- Pistola Astra 400 con 2 peines de munición (2x8 balas)

TABLA DE ACCIONES						
Nivel	Nivel de dificultad					
Caract.	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	
8	4	7	10	13	16	
9	3	6	9	12	15	

## PODER MUTANTE

# Telepatía

Miguel puede transmitir un mensaje, sensación o imagen a otro sujeto. Las personas no habituadas a ello pueden reaccionar de forma muy distinta cuando alguien usa este poder sobre ellos.

### Efecto de juego:

Suele ser necesario mantener el poder activo durante varios asaltos para transmitir pensamientos complejos o hacerlos creíbles. Si se emplea el poder para crear una ilusión el objetivo se la creará y actuará en consecuencia si falla una tirada de **Inteligencia** (Nor).

### Coste en BE:

- Por cada asalto que se mantenga activo el mensaje o ilusión **+ 2 PB**
- Por cada nivel de dificultad que se quiera imponer al objetivo para que se crea la ilusión **+2 BE**
- Individuo fuera del rango visual pero el lector tiene algún objeto suyo o un vínculo fuerte (Amor, amistad, parentesco...). **x 2 PB**
- Individuo desconocido en el rango visual o fuera pero se conocen personalmente o tiene algún objeto suyo **x 3 PB**
- Individuo fuera de rango visual y no se conocen personalmente **x 4 PB**