

ATLANTIS

JUEGO DE ROL



Finalista
del concurso
Joc
Internacional

Especial
Rosa Negra

Incluye
disquete

ATLANTIS ©
Inmaculada Flórez,
Alejandro Fresno y
Mario Grande.

DEP. LEGAL:
LE-862-1995.

EDITA: Asociación
Juvenil de Interpretación
Lúdica de León. (n.º
457 Junta de Castilla y
León).

IMPRIME: CELARAYN
DISTRIBUYE: DIRAC
DISEÑO DE JUEGO:
Inmaculada Flórez,
Alejandro Fresno y
Mario Grande.

COLABORADORES Y
PLAYTESTERS:

Fernando García
Llaneras, Manuel
Fidalgo, Juan Carlos
Flórez, Jose Luis Olite y
Alex Fernández.

ILUSTRACION DE
PORTADA: Alejandro
Fresno.

COMPOSICION DE
PORTADA: ARBIT
Informática.

ILUSTRADORES:
Richard Chao (esquema
del fondo marino),
Jesús Ybarzabal, Alex
Fernández (mapas de la
ciudad), Daniel Madueño
y Alejandro Fresno.

MAQUETACION Y
LOGOS DE ATLANTIS:
Mario Grande.

ESCANNEADO: Txavi
LOGO DE ROSA
NEGRA: Carlos
Martínez Juárez.

PROGRAMA DE
CREACION DE
PERSONAJES: ARBIT
Informática.
PRESENTACION DEL
PROGRAMA:
CHAOSOFT Corp.

PROLOGO

Es curioso, pero lo que uno espera al terminar un proyecto como éste es pronunciar alguna frase impactante; creo que lo único que me sale es un "por fin" así que dejaremos para otro día la chorrada de la frasecita. En cambio lo que si quiero decirte a ti, que has comprado el juego, es que lo sepas emplear; lo que viene a continuación es unicamente un guía, utiliza tu imaginación y el sentido común. Procura, antetodo, divertirte (si además puedes dar rienda suelta a tu creatividad, perfecto) porque si con nuestro retoño conseguimos que pases, en compañía de unos amigos/as, una sola tarde divertida yo, personalmente, me doy por satisfecho (y si es más de una tarde ya ni te cuento). Por último sólo me resta pedirós comprensión para todos los errores (que seguro que los hay) y recordaros que jugar a rol es interpretar, no simular combates (en nuestra primera sesión de ATLANTIS, de cuatro horas, sólo hubo un tiro). Bueno, nos vemos en el próximo número de Rosa Negra (sobre diciembre). Como siempre mandad vuestras consultas a ROSA NEGRA \Batalla de Clavijo, 37 P.B., 24006 LEON (Me comprometo a contestar personalmente a todas).

SE DESPIDE **M.G.**

INDICE

Prólogo	3	Armas	30
Índice	3	Equipo	34
La Historia del		Submarinos	38
Futuro	4	La Ciudad	44
¿Qué es un JdR?	5	La Sociedad	54
Generar		Drogas	55
Personajes	10	Extraterrestres	56
Sistema de Juego	17	Tramas	60
Combate	26	Hoja de PJ	61

LA HISTORIA DEL FUTURO

Las aventuras basadas en Atlantis tienen lugar en un futuro improbable (aunque nunca se sabe) en el cual la sociedad humana tal como la conocemos ha cambiado radicalmente.

A continuación os describimos los hechos históricos más relevantes de este hipotético futuro.

EL PROYECTO ATLANTIS

El proyecto Atlantis nace en el 2014, sin duda impulsado por el éxito dos años antes en el rescate de los restos del Titanic por parte de la Bradley & Co. El objetivo era crear colonias submarinas autónomas para aliviar el problema de la superpoblación. En el 2017 prácticamente la totalidad de los gobiernos apoyaban el proyecto.

En el 2032 la planta de fusión nuclear DEMO proporcionó el empuje necesario para salvar los últimos escollos técnicos. El Dr. Horner fue el artífice de este exitoso avance científico. Desde el laboratorio de la UKAEA en Culham (Gran Bretaña) consiguió elevar la temperatura cien millones de grados y conservarla dentro de una botella magnética. Utilizando deuterio y

tritio (fácilmente obtenibles del agua marina) se conseguían ingentes cantidades de energía.

[Con una tonelada de deuterio y tritio se obtenía la misma energía que con 35 toneladas de uranio, el petróleo de doce superpetroleros, o más de tres millones de toneladas de carbón, además de producir menos residuos.]

Finalmente, en el 2055, se inauguraron simultáneamente una docena de colonias subacuáticas. Atrás quedaban las largas negociaciones y los problemas de última hora. Las nuevas ciudades quedaban nominalmente bajo la custodia de los países más cercanos, pero la realidad era ya muy distinta; las gigantescas corporaciones que apoyaron técnica y financieramente la idea tomaron rápidamente posiciones.

En la década de los sesenta y principios de los setenta la proliferación de nuevas y más grandes colonias fue increíble. La captación de nuevos colonos alcanzó cotas inesperadas gracias a las ayudas y promesas de varios países y las corporaciones involucradas.

Ni siquiera la implosión (debido a materiales defectuosos en la cúpula de la colonia británica "Isabel II" pudo frenar la ola de pioneros oceánicos.

¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?

Siempre se ha dicho que es más difícil explicar lo que es un juego de rol que jugarlo; vamos a intentar explicártelo jugando; imaginemos que eres un policía y que estás persiguiendo a un delincuente armado. Al rebasar una esquina te encuentras con el delincuente, que ha cogido a un vagabundo por el cuello y le amenaza con una pistola, ¿Qué haces?

Pongamos que eres el mismo policía (y que atrapaste al criminal) y estás en la comisaría, en donde el sargento te hecha la bronca por no haber esperado a tu compañero, ¿Que le respondes?

Si durante un segundo te has imaginado la situación, has estado muy cerca de jugar a rol.

En un juego de rol un grupo de amigos se reúne para crear juntos una historia. Uno de ellos (llamado Master, Director de Juego o Arbitro) esboza una historia describiendo el ambiente, la trama, etcetra y el resto de jugadores interpretan a los protagonistas.

Supongamos que la situación anterior formara parte de una partida de rol. El Master prepara una historia sobre una banda que roba automóviles: debe definir (y apuntar) a los integrantes de la banda (descripción física, si son rápidos o lentos, forma de ser), su modus operandi, donde han actuado y cuales son sus próximos objetivos, tener ideadas varias pistas para orientar a los jugadores...

Los jugadores interpretan a un grupo de policías que investigan los robos. Actuarán en base al carácter del personaje (inventado con la ayuda del master).

Es como si el master tuviera el guión de una película con varias opciones y los jugadores, en su papel o rol de "protas", eligieran entre ellas.

Como ya supones, la tarea del master es la más dura: el interpreta a todos los personajes secundarios, a "los malos", debe describir los escenarios, crear un argumento y suponer la mayoría de las elecciones de los personajes (e improvisar sobre la marcha ante los imprevistos) pero obtiene la satisfacción de crear la historia.

Ante todo debes tener en cuenta una cosa: jugar a rol es una actividad creativa cercana al teatro, y no una exhibición de violencia gratuita como se ha insistido en algunos medios de comunicación.

Si, como no sería de extrañar, no te enteras de nada busca a un grupo de jugadores experimentados de tu localidad para que te echen una mano (pregunta o pon un anuncio en la tienda en la que compraste este juego), hojea algunos libro-juegos (hay muchos de las editoriales Timun Mas o Altea Junior) o compra La Guía Básica de Juegos de Rol (editada por Zinco). Si no puedes hacer nada de esto mandanos una carta (con sellos para respuesta) e intentaremos (a título personal) ayudarte.

LA INVASION ALIENIGENA

"Creí durante un rato que la especie humana hubiera sido barrida de la existencia y que yo, el hombre solitario que allí me hallaba en pie, era el último superviviente. En lo alto de la colina de Putney encontré otro esqueleto, cuyos brazos dislocados estaban a varios metros del tronco. A medida que avanzaba me iba confirmando en el pensamiento de que, fuera de algunos vagabundos como yo, la especie humana había sido exterminada en aquél rincón del planeta. Los marcianos -me dije- habrán continuado su camino, abandonando esta comarca desolada para buscar alimento en otra parte. Tal vez se hallen destruyendo Berlín o París; tal vez se habrán encaminado al norte..."

La Guerra de los Mundos,
H.G. Wells.

En la superficie terrestre, los "síndromes de Diana" se multiplicaron alarmantemente de año en año.

El síndrome en cuestión se caracteriza por que el sujeto cree que seres extraterrestres le han raptado y ha sido víctima de distintos experimentos. A menudo, los sujetos afirmaban que les habían sido implantados dispositivos. Al principio, los medios de comunicación enfocaron el asunto como si se tratara de una neurosis colectiva. 2069: la alarma social se dispara. Tres años después, las abducciones disminuyen inexplicablemente.

El siete de julio de 2077 (más tarde recordado como "el día de los cuatro sietes") marca el principio del fin de la humanidad: millares de gigantescos platillos volantes oscurecen los cielos de las ciudades más importantes. Ese mismo día comienzan las hostilidades por parte de los alienígenas. Sus potentes máquinas esparcieron a su paso muerte y pavor. Los "cabezones"



(como se les denominó despectivamente) no tenían reparos en destrozar ciudades enteras de forma metódica, demostrando a los estrategas humanos que la orgía de destrucción no era fruto de una furia ciega, sino de una mente fría. Las armas convencionales se mostraron poco efectivas y el pánico se adueñó de la situación. Algunos buscaron refugio en las colonias subacuáticas, respetadas hasta el momento por los invasores. Dos años después del "día de los cuatro sietes" surgen diversas sectas pseudo-religiosas (como los famosos "NeoRama") de tendencias pro-alienígenas defendiendo la idea de que la Humanidad debería reconocer como superiores a los alienígenas y someterse a ellos.

En el 2086, tras grandes sacrificios, los dirigentes más influyentes del planeta toman una decisión desesperada: utilizar el arsenal atómico sobre los extraterrestres aun a costa de millones de seres humanos. Los efectos sobre los extraterrestres fueron significativamente menores de los esperados (ahora se sabe que además de una resistencia superior a la humana frente a las radiaciones los extraterrestres poseen un blindaje especial en todos sus vehículos para soportarlas) provocando en cambio desastrosos efectos en las colonias submarinas cercanas. Tras bombardear zonas de Asia, Africa y América del Sur, los ineficaces ataques nucleares cesaron en la Nochebuena del 93. Ese mismo día, que pasaría a la Historia como la Nochebuena sin Arbol, los gobiernos más importantes capitularon ante los alienígenas. Estos tomaron a la

mayor parte de la población prisionera (presumiblemente para usarlos como esclavos o conejillos de indias). Todos los archivos referentes a la localización y características de las ciudades submarinas fueron destruidos antes de la rendición.

Unos pocos se refugiaron en lugares inhóspitos para iniciar una fútil guerra de guerrillas.

Mientras, en el fondo del mar, un puñado de humanos temblaba pensando que sus días estaban contados.

LA ESPERANZA

En junio del 94 culmina exitosamente, a pesar de la tensión reinante, el proyecto militar ultrasecreto germano-francés **Défenseur**, cuyo fin es proporcionar a las ciudades submarinas un escudo de fuerza capaz de repeler los ataques enemigos.

Los científicos, principalmente provenientes de los laboratorios KFK y ENEA, proporcionaron gratuitamente a todas las ciudades los esquemas de su ingenio. Tras pequeñas escaramuzas, los extraterrestres parecen perder el interés por los escasos supervivientes en el océano; las sucesivas mejoras en el Défenseur, [especialmente a partir del D7 que incluía ya un complejo sistema de camuflaje contra ecosondas y que se complementaba con un campo de minas perforantes (carga hueca) programables, que sólo puede ser atravesado emitiendo la clave

adecuada) obtienen excelentes resultados y los débiles ataques de los invasores finalizan en el 2102.

Aproximadamente medio centenar de ciudades reposaban en las llanuras abisales albergando en su interior a unos cien millones de seres humanos.

EL NUEVO ORDEN

El lapso transcurrido entre el 2094 y el 2145 consolida el fin de una era y el comienzo de otra. Las ciudades se convierten en ciudades-estado fácticamente gobernadas por la corporación más influyente en cada una. Las viejas nacionalidades pierden su significado y se comienzan a separar físicamente los estamentos sociales diseñándose los niveles. Si bien es cierto que este modelo no fue seguido en todas las colonias (como fue el caso de la comuna hispano-cubana "Nuevo Mundo") se impuso mayoritariamente.

En el 2157 se forma la CDNS (Coalición para la Defensa de las Naciones Subacuáticas) cuya primera (y última) acción fue la denominada "Operación Tridente".

ADIVINA QUIEN VIENE A CENAR ESTA NOCHE

La tristemente recordada "Operación Tridente" constituye uno de los mayores fracasos de la historia militar de la Humanidad. El objetivo consistía en tomar algunas islas del Atlántico situadas en puntos

estratégicos.

Sólo un 10% (aprox.) de las tropas enviadas pudo regresar. Los soldados de asalto que volvieron (la mayoría malheridos) afirmaban haber sido derrotados por unos despiadados reptiles humanoides.

La noticia de la aparición de una segunda forma de vida xenomorfa no sacudió significativamente a la sociedad humana.

Dado el fracaso de esta operación militar la CDNS desaparece, surgiendo las hostilidades entre las ciudades.

LAS GUERRAS CORPORATIVAS (2161-2163) Y LOS "LAGARTOS"

En el Año 2161 estallan las guerras corporativas en las que se ven envueltas (en mayor o menor medida) la práctica totalidad de las ciudades. El conflicto termina en tablas (2163) generando una falsa paz. Los servicios de inteligencia de cada ciudad se unen ocasionalmente con ciudades aliadas eventualmente, centrándose en los alienígenas reptiloides.

Las investigaciones de finales de los sesenta indican claramente la existencia de luchas enconadas entre los "cabezones" y los "lagartos", apuntando además la posible presencia de estos últimos en nuestro planeta desde principios de siglo. Se observa además la utilización de humanos por parte de

los cabezones como esclavos y cobayas.

fundamentalistas religiosos, las sectas pro-alienígenas y los sentimientos anti-mutantes.

LA ACTUALIDAD

En la década de los setenta las tensiones entre las ciudades submarinas crece hasta extremos alarmantes.

Simultáneamente cobran fuerza los

Año 2183. Los reductos subacuáticos son una bomba de relojería, mientras en la superficie seres no-humanos esperan pacientemente a que estalle...

A partir de este año todo puede



oc
ur
rir
,
p
or
q
ue
el
21
83
es
el
añ
o
de
...
A
T
L
A
N
T
I
S.

GENERAR PERSONAJES

"Después de todo, todos son caballeros y todos van a morir, así que la única variable que se debe considerar es: ¿qué tipo de caballero vas a ser?"

Pendragón, Greg Stafford.

Los personajes (o PJs, personajes jugadores) de ATLANTIS vienen descritos por ocho características, una serie de habilidades y, sobretodo, unas notas con respecto al carácter del personaje.

Fotocopia la hoja de personaje (al final del juego) y empieza a rellenarla. A continuación iniciamos una serie de textos en cursiva para orientarte.

Pepe es un chaval de entre 12 y 109 años que juega a rol. Hoy mismo por la mañana se ha pasado por su tienda favorita (la famosa "Dados & Dragons") y se ha comprado ATLANTIS (por duplicado, no sea que se le estropee el manual). Acaba de llegar a esta sección y sale corriendo a hacer fotocopias de la hoja de aventura (quince, por si se le pierde alguna). Ahora comienza a rellenar una de las hojas a lápiz (sí, sí, tiene varios...). Pone su nombre en el espacio reservado para el jugador y llama Kris a su personaje. Decide que Kris es una mujer y prefiere esperar al final para poner la edad, descripción física y personalidad.

CARACTERÍSTICAS

Las características reflejan las capacidades innatas del personaje.

Fortaleza (F): es la medida de lo "cachas" que está.

Tamaño (T): nos muestra las dimensiones físicas.

Resistencia (R): indica el aguante físico del PJ ante situaciones adversas (p. ej. inanición)

Destreza (D): es la habilidad manual y la coordinación mano-ojo.

Agilidad (A): mide lo ágil y veloz que es tu personaje.

Psique (P): indicador de la fuerza de voluntad (su equivalente físico es la Resistencia).

Inteligencia (I): una referencia a la agilidad mental y el CI del PJ.

Carisma (C): nos da una idea de lo bien que suele caer a la gente.

La forma de determinar el valor de las características es tirar 2d6 por cada una de ellas (1d6 más seis para T) y sumarlos (d6= dado de seis caras). Contra más alto sea el resultado más destacará el personaje en esa característica; un siete (10 para T) indica que se encuentra en la media.

Vamos a orientarte sobre las características:

Fortaleza

2: el pobre casi se hernia al levantar peso (por pequeño que sea siempre acaba sofocado).

12: tiene todas las papeletas para interpretar "Conan, el Bruto".

Tamaño

7: mide aproximadamente 140 cm y la gente suele mirarlo dos veces para verle.

12: con sus dos metros y pico son normales los dolores de cuello (de mirar siempre hacia abajo).

Resistencia

2: mantiene una gran amistad con el equipo del hospital más cercano (es un habitual).

12: es una de esas personas que jamás han estado enfermas.

Destreza

2: cuando coge un tenedor la gente se aparta (la última víctima accidental acabó con parche).

12: posee unas aptitudes envidiables para convertirse en un gran artista.

Agilidad

2: raro es el día en el que andando por la calle no se tropieza (¡media docena de veces!).

12: posee la flexibilidad y el equilibrio de un bailarín; sus movimientos rezuman elegancia.

Psique

2: se propone un objetivo (p. ej. bajar de peso) y al día siguiente lo abandona (comilona de pasteles).

12: nuestro PJ posee una voluntad de hierro y cuando se propone algo tiende a conseguirlo.

Inteligencia

2: lleva años intentando desentrañar los misterios de los mecanismos del chupete.

12: a los diez años derrotó a un gran jugador de ajedrez. Si se lo propusiera tendría un brillante currículum académico.

Carisma

2: "¡Y dices que has invitado a 'X' a la fiesta! Pero si es un muermo! Dile que al final no hay fiesta."

12: "¡¡ QUE NO HAS INVITADO A 'X' A LA FIESTA!?! ¡¡ LLÁMALE AHORA MISMO!!!"

Te recomendamos que realices dos tandas de tiradas y escojas la que más te guste. No te preocupes demasiado si las tiradas son algo bajas (aunque una colección de doses y treses no es aconsejable); el objetivo del juego no es crear personajes perfectos sino creíbles (y por ende jugables). Ten presente que una característica nunca puede (excepto temporalmente) ser mayor de 14 ni menor de 1.

Pepe vuelve a "Dados & Dragons" para comprar VARIOS dados de seis. (Los del parchis se los comió el perro). Tras esto, cómodamente sentado en casa, tira los dados para perfilar a Kris: 7, 9, 5, 7, 10, 9, 9 y 8.

*Fortaleza: 7
Tamaño: 9
Resistencia: 5
Destreza: 7
Agilidad: 10
Psique: 9
Inteligencia: 9
Carisma: 8*

Kris es una mujer de 160 cm poseedora de una inteligencia y una voluntad por encima de la media; esta siempre medio acatarrada y cuando sus ataques de mal humor la dejan, sabe ser una buena compañía. Su alta agilidad apunta a unas buenas aptitudes para la gimnasia y la danza.

Pepe avanza en la descripción: cabellos largos y negros y unos expresivos ojos castaños.

HABILIDADES

En ATLANTIS las habilidades representan todas las capacidades adquiridas durante la vida del personaje. Puede que las aprendiera estudiando una carrera, practicando

una profesión, voluntariamente en su tiempo libre, ...

El caso es que el PJ posee un número de habilidades "profesionales" equivalente al valor de su Inteligencia. Esto quiere decir que el jugador escoge un cierto número de habilidades y tira 1d6 para cada una (no puede escoger dos veces la misma). Quedan fuera de elección las habilidades **. Suma el resultado (que variará entre uno y seis) al básico (consulta la hoja de aventura o la sección referente al sistema de juego) que aparece entre paréntesis al lado de cada habilidad (si el básico es una fracción redondea hacia arriba). En todas aquellas habilidades que no escoja el jugador el PJ tendrá un nivel igual al básico menos cuatro (con las únicas excepciones de Esquivar, Correr, Saltar, Trepar, Sigilo, Sangre Fría, Percepción, Esfuerzo Físico y Conocimientos generales), reflejando un dominio muy somero; el Master es libre de negar la posibilidad de chequear una habilidad no escogida si considera que se necesitaría un conocimiento profesional.

Todos los jugadores tienen gratuitamente la habilidad de Leer/Escribir.

En una habilidad "profesional" el mínimo es 7 (independientemente de que el resultado de sumar el básico y el dado de seis sea inferior) y el máximo 18 (no se puede progresar más allá). En una habilidad no escogida por el jugador no hay mínimo (y si esto da lugar a que el personaje no pueda hacer determinadas cosas bajo ningún concepto pues no las hace y punto).

Una breve descripción de cada

habilidad aparece en el capítulo "Sistema de Juego".

Al contrario que otros juegos, en ATLANTIS no hay tablas que marquen las habilidades basándose en la actividad profesional del PJ. El sentido común debe guiar la elección de habilidades; si queremos un técnico de mantenimiento de submarinos es lógico que ostente conocimientos en Nociones Técnicas, Electrónica, Mecánica, etca... si lo que deseamos es interpretar a un guardia metropolitano un conocimiento del Derecho (Ciencia) y un cierto dominio en armas es perfectamente razonable. La idea es dar solidez al personaje, no coartar los deseos del jugador (pero por favor, nada de médicos sin Primeros Auxilios, Medicina, etca...).

Pepe, absolutamente perdido después de esta parrafada, escoge las habilidades de Kris. Ha decidido que Kris sea médico y considera que debería poseer las siguientes habilidades: Medicina, Primeros Auxilios, Química (Conocimiento), Biología (Conocimiento), Genética (Conocimiento), Cibernética, Esquivar, Pistola (Arma a Distancia) y Danza. Leer/Escribir es gratuita.

Tira 1d6 para cada una y saca: 6, 4, 1, 4, 3, 2, 3, 4, 3, 5 y 4.

Debe por tanto sumar las siguientes cantidades a los básicos de cada habilidad: Medicina 6, 4 a Primeros Auxilios, 1 a Química, a Biología 4, 3 a Genética, 2 a Cibernética, 3 a Esquivar, 4 a Pistola, 5 a Danza y 4 a Leer/Escribir. (automática).

Parece que Kris es una excelente profesional que ama la danza. No es una fuera de serie en la Química (le

debió dar problemas cuando estudiaba) y posee unas puntuaciones medias en Pistola y Esquivar que demuestran su intención de defenderse sola.

Acceso N1	2
-----------	---

Pepe calcula los básicos (ver Hoja de Personaje o el capítulo "Sistema de Juego") y les suma las tiradas.

Sus habilidades nos orientan sobre su carácter; Pepe apunta que es compasiva (estudió medicina para ayudar a la gente) y le encantan los niños pequeños (espera trabajar como pediatra). Posee una rara sensibilidad artística (danza) y es muy independiente, como muestra su deseo de defenderse sola. No parece que la interesen mucho los avances técnicos y su puntuación mediocre en Cibernética lo apoya. Es posible que además de la danza le guste leer y escribir pequeños relatos.

Mutante: los mutantes no son extraños en el futuro de ATLANTIS. A pesar de las dosis de ácido algínico proporcionadas a la mayoría de la población, los efectos de la defensa nuclear finalizada en la Nochebuena sin Arbol y la utilización en el s.XX y XXI del mar como basurero radiactivo y campo de pruebas se hicieron notar. Los mutantes son odiados por la mayoría de la población y poseen unas características que suelen rebasar los límites humanos.

Para simular esto, tira 2d6:

PECULIARIDADES

Bueno, ahora sólo falta retocar el personaje. Asegúrate de haber rellenado todo lo anterior.

Posees 20 puntos para repartir a tu gusto en la siguiente tabla: (cualquier punto no gastado se pierde)

<u>2D6</u>	<u>CARACTERÍSTICA</u>
2-4	Resistencia
5-7	Fortaleza
8	Destreza
9	Psíque
10	Tamaño
11	Agilidad
12	Inteligencia

<u>VARIACIÓN</u>	<u>COSTE</u>
Mutante	11
Cyborg	11
+1 Característica	7
Nueva Habilidad	4
Habilidad **	5

En la característica indicada el PJ **incrementa** su valor en **dos**, pudiendo traspasar el límite humano del 12, y como efecto secundario de su condición **restan dos** a su Carisma (mínimo uno) como fruto de la

discriminación que sufren. Invéntate el aspecto de tu mutante teniendo en cuenta que no suelen pasar desapercibidos; puede tenga la piel naranja, escamas o tres ojos; decídelo conjuntamente con el Master.

[Si sale I ver "+1 Carac."]

Cyborg: un cyborg es un ser humano que posee unos implantes cibernéticos, usualmente de aluminio y titanio, que mejoran sus características. Un cyborg debe elegir entre Fortaleza, Destreza, Resistencia o Agilidad y **augmentar en dos** el valor de dicha habilidad (pudiendo llegar a 14 como máximo). Por contra, los cyborgs suelen presentar trastornos de personalidad; para reflejar esto deben **restar dos** a su Psíque (el mínimo inicial en P es uno).

+1 Característica: esto indica que en una Característica a elección del jugador el PJ ha recibido un entrenamiento intensivo, con lo cual **augmenta en uno** ese valor en concreto (máximo 12). La ganancia de Inteligencia de esta forma sólo genera un aumento en el número de habilidades de la mitad (2 puntos de I = 1 habilidad) redondeando hacia abajo en esta ocasión.

Nueva Habilidad: el personaje adquiere una nueva habilidad (no puede poseerla anteriormente). Para determinar el nivel de habilidad tira 1d6 y añade el resultado al básico.

Habilidad:** esta es la única forma de adquirir algo más que un básico en una habilidad** (habilidad especial). Añade 1d6 al básico.

Acceso N1: Esto implica que el PJ tiene un nivel de vida medio, tal vez ligeramente alto. El acceso N1 significa que posee permiso temporal para visitar el nivel uno, aunque reside en el N2 (ver la sección referente a la ciudad y la sociedad).

[NOTA: Todos los personajes empiezan el juego residiendo es N2 (ver sección sobre la ciudad).]

*Pepe ha decidido no meterse en líos. Gasta los veinte puntos en 2 +1 Característica y en una Habilidad**, perdiendo un punto. Asigna los dos bonos de característica a Inteligencia (lo cual le da una habilidad extra) y selecciona como Habilidad** Sexto Sentido. Su I llega a 11, añade como habilidad extra Encanto, tira 1d6 para esta y saca un 4 que suma al básico. En su habilidad de Sexto Sentido obtiene un 5 y se lo suma al básico.*

PUNTOS DE VIDA, PUNTOS DE DESTINO Y MODIFICADOR DE DAÑO

Tranqui, el personaje ya está casi terminado, no te preocupes. Las características oscilan entre 1 y 14, y no puede detentar ninguna habilidad mayor de 18. Bien. Ahora vamos a calcular los Puntos de Vida (PV), los Puntos de Destino (PD) y el Modificador de Daño (MD).

Los **puntos de vida** son vitales para un personaje (que juego de palabras más estúpido).

Son la medida de lo duro que es el PJ y de cuantas lesiones puede aguantar. A más PV más resiste. Para

calcularlos sumamos R y T. Es imposible superar este total (aunque es **muy** posible bajar de él).

Mientras los PV sean positivos, tranquilo, no pasa nada, pero si llegan a negativos... malo chico, muy malo, ... Consulta la sección de combate para más detalles desagradables.

Los **Puntos de Destino** son algo muy especial; sólo los PJs y algunos PNJs importantes poseen PD. Estos simulan que el personaje es alguien especial, destinado a hacer algo grande. Todos los PJs empiezan con 1 y nunca pueden tener más de tres. Consulta la sección "Sistema de Juego" para más detalles (esta vez mucho menos sangrientos).

El **Modificador al Daño** viene determinado por la suma de T y F. Confronta el resultado con la siguiente tabla:

<u>SUMA DE T y F</u>	<u>MD</u>
9	-4
10	-3
11-12	-2
13-14	-1
15-18	0
19-20	+1
21-22	+2
23	+3

24	+4
25	+5
26+	+6

El **MD** se añade al daño producido por los ataques cuerpo a cuerpo (puñetazos, palos,...). No varía el daño producido por la armas de fuego o de proyectiles (arcos, pistolas, ...).

Por contra si se suma a las armas arrojadas (piedras, cuchillos arrojados, ...) aunque reducido a la mitad redondeando hacia arriba; así, un forzudo PJ con un MD +3 sumaría la mitad (1,5) redondeando hacia arriba (2) al daño de un arma arrojada.

Nuestro querido Pepe, que había salido un momento a comprar una calculadora (varias costarían mucho) para no liarse, observa las puntuaciones de Kris. Físicamente no son demoledoras (F 7 R 5 T 9) pero eso no enfria los animos de Pepe; que no sea una máquina de picar carne no hace que sea peor personaje. A fin de cuentas, con utilizar algo más la cabeza y menos los puños, Pepe puede paliar esos pequeños defectos. Calculadora en ristre llega a la conclusión de que Kris tiene 14 PV y un MD de 0.

ULTIMOS DETALLES

Lo único que falta es elaborar con la ayuda del Master una corta historia, y escoger el equipo.

Sobre la historia lo único que podemos hacer es recomendar al Master que se lea atentamente las secciones que detallan la historia, la



ciudades, solo portan armas de fuego mayores que una pistola las fuerzas del orden; vamos, que a ser posible nos gustaría que en caso de que quieras un rambo-descerebrado-armado-hasta-los-dientes dejaras este juego y destrozaras otro. Lo idóneo sería que justificaras tu equipo según tus habilidades, usando la cabeza. Veamos como le va a Pepe.

Kris suele vestir unos vaqueros gastados y un suéter negro, junto con unas cómodas deportivas, ocasionalmente acompañadas de unas gafas de sol y una gabardina. Normalmente lleva consigo su maletín con instrumental médico y una pequeña pistola (en la gabardina o en el tobillo).

Con respecto a su historia, Pepe le ha comentado con su Master y juntos ha preparado un breve boceto. Kris nació en una familia media y sólo gracias a muchos sacrificios, trabajar y estudiar sola con la ayuda de la Enseñanza por Holovisión consiguió estudiar Medicina. Su temperamento fuertemente independiente le ocasionó fricciones con la dirección del primer hospital donde trabajó, y esto dio como resultado que le destinaran a trabajar a un barrio marginal en N2. A pesar de ello, su creciente buena reputación le valió para pasar de ese tugurio a ser la médica personal de algunos importantes residentes de N1. Su afición por la danza es desconocida para la mayoría, pero en cuanto tiene tiempo pasa tardes enteras en casa practicando con holovideos. Otra de sus pequeñas debilidades es leer. Conserva la pistola desde que fue destinada al suburbio.

ciudad y la sociedad, y le eche imaginación aderezada con sentido común. Con respecto al equipo, ATLANTIS propone una variante a la tradicional compra de equipo: deja que tengan lo que quieran. Entendámonos, consulta junto a tu Master la sección de Equipo y dile lo que quieres. Si el Master opina que es correcto, no hay problema (apúntalo en de la fotocopia de la hoja de aventura). Si algo no le convence explica por que te parece que tu PJ podría tener ese artículo y discútilo entre los dos. La única restricción es que, dentro de las

*No ha sido tan difícil, ¿verdad?
Pasemos al sistema de juego.*

SISTEMA DE JUEGO

"Los dados sólo sirven para hacer ruido detrás de las tablas."
Gary Gigax, diseñador del primer juego de rol (D&D).

El sistema de juego de ATLANTIS es bastante sencillo; nuestros personajes poseen unas habilidades con un valor máximo de 18.

Para saber si fracasan o aciertan al emprender esa acción el jugador tira 1d20 (un dado de veinte caras). Si el resultado es menor o igual que el nivel del PJ en dicha habilidad, felicidades: nuestro muchacho/a lo ha logrado, pero si es mayor, ... bueno, se aprende mucho de los errores. A esto lo vamos llamar "prueba", o "comprobación de habilidad" o sencillamente "tiro de habilidad", abreviado TH. En el caso de que no exista (no que el PJ no posea, sino que no aparezca ninguna similar) una habilidad apropiada recurriremos a una Característica con un bono +4.

El Master ha escogido a Pepe como sufrido conejillo de indias para practicar el sistema de juego. Le pide que tire 1d20 y que confronte el resultado con Medicina (Kris tiene 17). Pepe saca un dieciséis: si esto hubiera ocurrido dentro de una partida Kris podría haber realizado un diagnóstico o una operación sin problemas.

Por supuesto, hay pequeñas variaciones. No siempre basta con acertar y no siempre un fallo se queda en eso.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Un crítico es un éxito excepcional, con unos resultados excelentes. Si el PJ estaba corriendo en ese momento era Carl Lewis, si reparaba algo lo ha dejado casi mejor que antes, si engatusaba a alguien ahora lo tiene comiendo en su mano, ...

Pero obtener un crítico no es fácil: sólo se consigue cuando el resultado del d20 es idéntico al nivel de habilidad del PJ.

Si Pepe hubiese obtenido un 17 cuando probaba con Medicina obtendríamos un crítico: el diagnóstico sería certero o la operación habría salido a pedir de boca y el paciente se recuperaría antes de lo previsto y sin ningún tipo de complicación.

Una pifia es un resultado espantosamente malo, de repercusiones extremadamente perjudiciales. Si el personaje intentaba ocultar algo en su abrigo el objeto se cae, si quería orientarse en dirección a la central de policía más cercana acaba en el barrio más peligroso de la ciudad, si se esforzaba en imponer su autoridad sobre sus subalternos queda en el ridículo más humillante, ...

Una pifia aparece cuando el jugador saca en el dado de veinte un cantidad igual a su nivel en dicha habilidad más uno.

En el supuesto de que Pepe sacara un dieciocho en su anterior tirada esto significaría que Kris había cometido una pifia (el resultado es igual a su habilidad -17- más uno). Kris podría estar confundiendo unos dolores de cabeza con un tumor cerebral, y si se encontrara operando es muy posible que perdiese al paciente.

MODIFICADORES

En algunas ocasiones el Master puede decidir poner de relieve las circunstancias positivas o negativas que influyen en el personaje cuando pone a prueba una habilidad. Para ello puede proporcionar un modificador a la habilidad para esa situación en concreto. El nivel de habilidad ya modificado no puede bajar de dos ni subir por encima de 18 y a partir de esta nueva cantidad se determinan los críticos y las pifias.

Los modificadores aconsejados son:

<u>ACCIÓN</u>	<u>M</u>	<u>ACCIÓN</u>	<u>M</u>
Muy fácil	+5	Muy difícil	-5
Bastante fácil	+4	Bastante difícil	-4
Fácil	+3	Difícil	-3
Con ventaja	+2	Con Desvent.	-2
Ventaja mínima	+1	Pequeña desvent.	-1

Como siempre, el Master tiene la

última palabra (siempre que uno de los jugadores no mida 190 cm sea cinturón negro de kárate y parezca el hermano mayor de Chuachena-güer, en cuyo caso recomendamos una profunda reflexión).

PUNTOS DE DESTINO

Los PD son una forma de favorecer a los PJs y a los PNJs más importantes. Los PJs empiezan con uno y pueden llegar a reunir como máximo tres. Con ellos los PJs pueden variar el resultado de sus acciones (o las de terceros). Así, un PJ que falla una tirada la puede transformar en un éxito y viceversa, así como transformar una pifia en un simple fracaso.

De todas formas esto tiene sus limitaciones: no se puede cambiar una pifia en un éxito (ni al revés) y es imposible convertir un éxito en un crítico.

Los PDs gastados se recuperan al final de la aventura y pueden ganarse como recompensa por buen juego (ver sección de experiencia).

COMPETIR

Cuando dos personajes se enfrentan (realizan acciones conflictivas entre sí como ocurre en un pulso) prueban la habilidad en cuestión. Consulta esta tabla:

<u>Oponente</u> <u>A</u>	<u>Oponente</u> <u>B</u>	<u>Resul-</u> <u>tado</u> <u>Final</u>
Exito	Fallo o Pifia	Gana A

Fallo	Fallo	Empate
Crítico	Resultado distinto de crítico.	Gana A
Pifia	Resultado distinto de pifia	Gana B
Exito	Exito	Ver debajo

En el supuesto de empate éxito-éxito el ganador sería aquél cuya habilidad restada de la tirada resultara mayor. El Master debe determinar de antemano en cuantas rondas

(turnos de tirada) debe prevalecer el vencedor (p.ej. al mejor de cinco rondas, al que antes gane dos

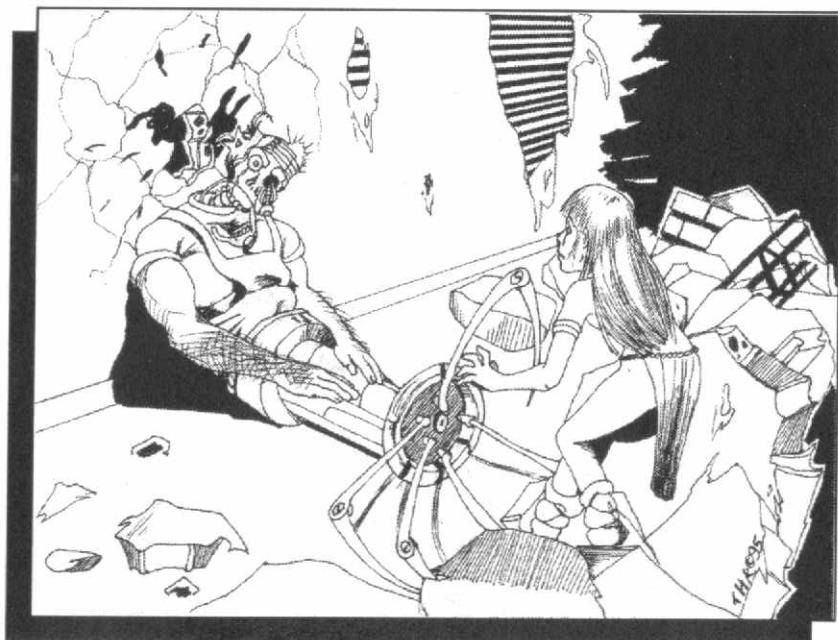
rondas

das, etcra).

Si hay más de un personaje en cada bando (como en una carrera de relevos) se calcula la media de todos los personajes en dicha habilidad.

SABER PASAR DE LOS DADOS

El Master debe saber decidir cuando pasar de los dados. No debe pedir a los jugadores que tiren dados para todo: si considera que el PJ tiene un nivel de habilidad aceptable y que lo capacita para realizar dicha acción en condiciones normales (y a la inversa) no tires los dados: límitate a informar al jugador del resultado de sus acciones (normalmente siempre que el PJ posea algo más que el básico en esa



habilidad debería permitirle tener éxito).

Por supuesto, aplica esto únicamente en situaciones rutinarias; siempre que la situación posea una cierta importancia recurre a los dados.

Recuerda que es el Master (y no el jugador) el que debe decidir cuando dar unos resultados automáticos.

Kris tiene un día movidito. El Master informa a Pepe que Kris (Medicina 17) soluciona sin problemas las dolencias de todos sus pacientes. Semanas después intenta calcular los ingredientes de una serie de compuestos. Como no es nada importante el Master la informa de los componentes. Kris acaba los análisis cansada (Química 12) pero sin mayores complicaciones.

¿INTERPRETAR O TIRAR DADOS?

Otro punto muy distinto es el conflicto dados-interpretación; siempre que sea posible el Master debe pedir al jugador que interprete a su PJ antes de tirar los dados.

Eso hace más divertido el juego y favorece que los jugadores jueguen **realmente** a rol. Si el PJ tiene que discutir con alguien interpretad la discusión. Si el jugador lo hace bien dale una bonificación, y si no es así penalízale.

Eso sí, el Arbitro debe ser moderado en estas alteraciones (un cambio entre +2 y -2 parece apropiado).

do): que el jugador sepa discutir no significa que su PJ con Discusión 4 se desenvuelva igual de bien.

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

A continuación apuntamos una breve descripción de las habilidades así como el básico de cada una. Este aparece a continuación del nombre de la habilidad, en negrita y entre corchetes, siendo una cantidad equivalente a la indicada (usualmente una característica o la media de dos -redondeando hacia arriba-). Recuerda que en aquellas habilidades que el jugador no escogió durante la creación del personaje hay que restar cuatro al básico con la excepción de las mencionadas en "Generar personajes", que mantienen sus básicos intactos. Esto puede cambiar gracias a la Experiencia (ver más adelante).

En la descripción de cada habilidad se utiliza "personaje" y "PJ" indistintamente, aunque se aplica igualmente a los PNJs (personajes controlados por el Master). En varias de ellas se indica entre paréntesis alguna profesión que debería poseerla.

Las habilidades** son especiales, las habilidades* son gratuitas, y las subrayadas poseen el básico indicado incluso si el PJ no las adquiere (las demás no escogidas tienen un -4).

Acrobacias [A]: el personaje es capaz de realizar las más increíbles cabriolas (bueno, o al menos suele ser capaz). El poseer esta habilidad posibilita al PJ realizar las tiradas de

Esquivar y Saltar con la mitad de penalización (en caso de que exista) o con un bono +1 en cualquier otro caso (adicionable hasta un máximo de +5).

Aguantar la Respiración [R]: siempre que el personaje se halle privado de oxígeno debe comprobar esta habilidad. Un éxito indica que aguanta la respiración tantos turnos o rondas o asaltos (secuencias de tiempo equivalentes en el mundo de juego a 6 o 10 segundos) como R posea. Después deberá volver a tirar R con un menos tres para cada prueba subsiguiente de esta habilidad. Un fracaso implica que el PJ se ahoga, perdiendo 1d6 -1 PVs cada dos turnos hasta que obtenga oxígeno. El TH tendrá un bono +5 si el PJ estaba preparado, en otro caso recibirá una penalización mínima de -3.

Arma Cuerpo a Cuerpo [(F+A) /2]: se debe escoger un tipo de armas cuerpo a cuerpo cada vez que el jugador elija esta habilidad. Los tipos de arma cuerpo a cuerpo son: Contundentes (Palo, Porra,...), Cortantes a una mano (Espada y Hacha) y Cuchillo. Su posesión implica una cierta capacidad en el manejo de dichos arma de forma defensiva y ofensiva. Ver "Combate" para más detalles.

Arma a Distancia [D]: se debe escoger un tipo de armas a distancia cada vez que el jugador elija esta habilidad. Los tipos de armas son: Pistolas, Subfusiles, Escopetas, Arco (que incluye arco y ballesta), Rifle submarino y Fusil antidisturbios. Su posesión muestra una cierta pericia en el mantenimiento y uso ofensivo de ese tipo de armas (pero no en el defensivo).

Artes Marciales [(A+P)/2]: esta habilidad sólo se chequea a la vez que "Pelea". Si el TH es un éxito en "Pelea" y también en Artes Marciales se añade

(en caso de estar atacando) 1d3 al daño causado (1d6/2 redondeando hacia arriba), 1d6 en caso de crítico en Artes Marciales. Si el PJ se estuviera defendiendo usando la habilidad de "Pelea", Artes Marciales sumaría dos a la defensa en caso de éxito, cuatro en caso de crítico. Si el PJ saca una Pifia (independientemente de si acierta Pelea) usando esta habilidad sufriría una fuerte molestia muscular que le ocasionaría un -2 a las siguientes acciones hasta recibir un tratamiento exitoso de "Primeros Auxilios". (Guardaespaldas).

Artesanía [D]: en el juego se entiende por artesanía cualquier labor manual artística (Escultura, Pintura, ...). Debe escogerse una labor específica cada vez que se elija "Artesanía".



(Artistas).

Artillería Naval [(I+D)/2]: esta habilidad revela al PJ como un buen conocedor de las armas ofensivas de un submarino y su uso. (Artilleros Navales).

Cartografía [D]: el personaje sabe representar sobre el papel un terreno calculando certeramente las proporciones.

Cibernética [I]: desvela los conocimientos sobre las partes mecánicas que caracterizan a los cyborgs. Imprescindible, junto a "Medicina", para implantar partes cibernéticas. (Médicos).

Conocimiento [I]: por conocimiento entendemos cualquier noción intelectual especializada (Leyes, hablar un idioma, Química, ...). Debe elegirse uno de estos conocimientos cada vez que se elija esta habilidad. (Científicos).

Conocimientos Generales [I+3]: habilidad referente a unos conocimientos mínimos de geografía, historia, matemáticas, ...

Correr [A]: un éxito en esta competencia significa que el PJ es capaz de recorrer en diez segundos una distancia equivalente a 60 metros más el doble de su habilidad en Correr. En el caso de que el PJ quisiera correr más de cinco minutos a toda velocidad además de un TH para "Correr" por cada cinco minutos subsiguientes, el PJ debería tirar R también. En cuanto falle deberá descansar el doble de tiempo del que ha estado corriendo.

Culturas Alienígenas ** [I/2]: esta es una habilidad especial (todas las habilidades especiales aparecen marcadas con dos asteriscos). Un personaje con esta habilidad conoce un poco mejor que los demás el comportamiento de los invasores, sus costumbres, ... aunque, por supuesto

NADIE comprende realmente a los extraterrestres.

Danza [A]: la capacidad del personaje de moverse al ritmo de una determinada música.

Defensa Naval [(I+D)/2]: un TH exitoso en esta habilidad abre la posibilidad de que un torpedo hiloguiado hacia un objetivo, usualmente un submarino, con éxito (mediante un TH de Artillería Naval) yerre el blanco confundido por las contramedidas electrónicas. (Tripulantes de submarino).

Discusión [P]: describe la facilidad de palabra del PJ y la posibilidad de que sus opiniones prevalezcan sobre las de otros. Por otra parte, es imposible que un TH de Discusión cambie una opinión firmemente cimentada. (Político).

Electrónica [(D+I)/2]: muestra el dominio del personaje en el tema de material electrónico, incluyendo su manipulación, trucaje o reparación.

Encanto [C]: el individuo en cuestión tiene "un-no-se-que-que-no-se-yo" que potencia las reacciones positivas de la gente. No funciona con aquellos que posean una firme opinión formada.

Esfuerzo Físico [F]: mediante un éxito en esta habilidad el PJ puede realizar proezas físicas impresionantes, como levantar un gran peso, doblar unas barras de hierro, ...

Esquivar [A]: evitar golpes cuerpo a cuerpo, alejarse de la línea de fuego de un arma, ...

Ver la sección "Combate".

Etiqueta [C]: saber comportarse adecuadamente en un determinado ambiente (escogido antes de empezar a jugar); algunos ambientes típicos son: alta sociedad, bandas, ...

Demolición [(D+P)/2]: conocer relativamente bien el mundo de los explosivos y su utilización.

Falsificación [D]: el arte de imitar carnets, invitaciones, identificaciones, ...

El Master debería recordar lo difícil que debe ser falsificar algunos documentos y traducirlo como modificadores negativos.

Fotografía [D]: la habilidad en el manejo y mantenimiento de todo tipo de equipo fotográfico.

Información [C]: indica la cantidad y variedad de las fuentes de información (fidedignas o no) del PJ. (Investigadores).

Informática [(I+P)/2]: lo hábil que es nuestro personaje en el mundo de los ordenadores. (Ver "Ordenadores" más abajo).

Instinto Callejero [C]: refleja el conocimiento empático del personaje de los bajos fondos; un TH exitoso podría permitir conocer a personajes poderosos, la localización de los lugares más frecuentados por algunas bandas, ...

Lanzar [A]: lanzar a una distancia igual a la F del personaje objetos pequeños (p.ej. granadas, cuchillos, ...) o medios (sillas). Ver sección "Combate".

Leer/Escribir* [I]: (*= habilidad gratuita) leer y escribir un idioma que el personaje sepa hablar.

Mando [(P+C)/2]: muestra la aptitud del personaje para guiar a los demás y conseguir su confianza, imponiendo sus decisiones en los momentos importantes. (Oficiales).

Mecánica [(F+I)/2]: con esta habilidad el personaje es capaz de comprender y reparar cualquier artilugio mecánico. (Técnico).

Medicina [(I+D)/2]: esta competencia engloba los conocimientos necesarios para diagnosticar, prevenir y curar enfermedades, así como realizar intervenciones quirúrgicas e implantar partes cibernéticas (conjuntamente con

la habilidad de Cibernética). Se recomienda no permitir esta habilidad sin poseer previamente *Primeros Auxilios*.

Nadar [A+2]: referente no sólo a nadar, también a bucear y a moverse dentro de un JIM (traje de buzo para altas presiones). Por cada segundo buceando o nadando se avanzan 2 metros (uno dentro de un JIM). Un fallo implica lentitud (mitad de movimiento) y cansancio, una pifia que el PJ se esta mareando y se pone nervioso (-1 a cualquier TH en los próximos diez minutos).

ORDENADORES:

ATLANTIS no contempla a fondo la posibilidad de que los personajes interaccionen en el mundo virtual de los ordenadores: la Red. La Red es un universo falso al cual se tiene acceso mediante trajes de realidad virtual. En él, la realidad es similar a la nuestra, pero sólo la pueblan aquellos que utilizan los trajes y los programas informáticos (que en este mundo parecen personas). Si tienes planeado preparar alguna partida para este mundo informático deberías tener en cuenta que la I sustituiría EN TODO a D y A, mientras que P haría lo propio con F y R. Esto daría nuevos valores para PV, MD, ... y la UNICA habilidad a efectos físicos de este pseudouniverso sería Informática (correr, trepar, pelear, ...)

Navegación [I]: el conocimiento para trazar una ruta, conocer las corrientes y todos los detalles necesarios para gobernar una nave submarina durante mucho tiempo. (Piloto)

Ocultar [D]: ser capaz de esconder objetos pequeños en las ropas de uno.

(Penalizaciones según el tamaño de los objetos).

Pelea [(F+A)/2]: responde a como se desenvuelve el personaje atacando sin armas o con armas inclasificables (como una silla), y defendiéndose con estas mismas o con armas no pensadas para detener (armas de fuego). Consultar la sección "Combate".

Percepción [P]: nos orienta acerca de lo atento que esta el personaje a captar detalles sutiles o a seguir las huellas de alguien.

Pilotar Vehículos [D]: siempre hay que escoger un tipo de vehículos (submarinos o terrestres) (y no vale elegir "los que se muevan") cada vez que se apunte esta habilidad.

Primeros Auxilios [I]: lo rápido y eficaz que puede aliviar las lesiones propias o ajenas. Solo se puede usar (a efectos de recuperar PV) una vez al día. Cada uso con éxito proporciona 1d3+1 PV (no se puede superar el tope inicial), 1d6+1 si se trata de un crítico. Si se realiza sobre alguien con PV negativos este pasa tener 1 PV (esto esta exento de la limitación de una vez al día). (Médicos y enfermeras).

Psicología [(C+D)/2]: un TH exitoso en esta habilidad permite al personaje conocer (sólo aproximadamente) las intenciones de otro individuo. Así, un TH exitoso mostrará que el individuo observado esta molesto, tranquilo, nervioso,...

Este TH lo realiza el Master a escondidas.

Regatear [(P+I)/2]: intentar bajar el precio de un artículo. El Master debe determinar antes hasta donde piensa bajar el vendedor (un 10% de descuento parece apropiado) y ese será el tope. Vendedor y comprador competirán tres asaltos usando regatear y el ganador decidirá el precio definitivo del objeto (aunque nunca por debajo

del tope ya mencionado ni por encima del precio inicial). (Comerciantes).

Resistir el Dolor ** [(R+P)/4]: con esta habilidad el PJ puede intentar seguir consciente después de llegar a PV negativos. La pérdida de PV continua hasta un TH acertado en Primeros Auxilios y cada dos asaltos debe pasar un TH de esta habilidad o caer inconsciente. Todos los THs realizados en este estado y relacionados con actividades físicas reciben un -5.

Resistir Drogas [R]: resistir los efectos de las drogas (como el alcohol). Esta habilidad proporciona un +2 para evitar la adicción y para evitar morir de sobredosis.

Resistir Torturas [(P+R)/2]: aguantar torturas sin soltar prenda (el Master debería penalizar según la crueldad y la duración de la tortura).

Robar de los Bolsillos [D]: los poseedores de esta habilidad tienen buenas posibilidades a la hora de coger un objeto pequeño (como un cartera) o de realizar trucos de magia. Si alguien le observa atentamente competirán; usando uno la Percepción y el otro esta habilidad. (Delincuentes).

Saltar [A]: esta habilidad permite saltar verticalmente 2 metros o 4 horizontalmente. Un TH exitoso resta seis a daños por caída (daño mínimo uno).

Sangre Fría [P]: tener el temple necesario para tener la cabeza en su sitio pase lo que pase.

Sexto Sentido ** [P/2]: el personaje tiene una intuición misteriosa y certera que le provoca (p.ej.) picores en la nuca cada vez que esta en peligro.

Este TH lo realiza el Master a escondidas.

Sigilo [A]: moverse en silencio y esconderse. Si alguien esta cerca, compiten Sigilo y Percepción.

Táctica [I]: el conocimiento de las tácticas militares más elementales. (Oficiales militares).

Teatro [P]: teatro es una habilidad que, aparte de permitir al PJ interpretar Hamlet, puede ser utilizada para despistar a alguien que use Psicología (se compite usando estas habilidades). (Actores)

Trepar [A]: subir (y bajar) por superficies inclinadas a una velocidad de 2 metros cada diez segundos. Un fallo indica inmovilidad, una pifia, caída (cada 4 metros de caída 1d6 de daño).

Vacío Mental [P/2]:** poner la mente en blanco, un tiro exitoso proporciona un +4 a Resistir Dolor, Resistir Drogas, Resistir Torturas y -4 a cualquiera que emplee Psicología o habilidades telepáticas con dicha persona.

Valorar [I]: acertar el precio aproximado de artículos diversos. (Comerciantes).

RECOMPENSAS

La experiencia es la única forma de aumentar las habilidades. Una vez terminada la partida (o al menos cuando se produzca un lapso de tiempo: mínimo un par de semanas en el juego) el Master asignará unos determinados puntos de experiencia (PX para los amigos) y con ellos el jugador podrá mejorar las habilidades de su personaje; con cada px se aumenta en uno una habilidad, pudiéndose gastar un máximo de dos PX en cada habilidad.

Suponemos que esto refleja el que el PJ, con algo de tiempo, se entrena, estudia, ...

NUEVAS HABILIDADES

Si un PJ escoge una habilidad que antes no tenía escogida, parte del básico con la penalización de menos cuatro (excepto en aquellas subrayadas) y es de este básico a partir de donde aumenta con los PX).

COMO DAR LOS PX

El Master debe decidir cuantos PX dar al jugador al final de cada partida; 4 PX sería lo normal, 6 PX algo excelente y 1 PX algo pésimo.

Esta puntuación debe provenir directamente (y por este orden) de la interpretación del personaje, la atención del jugador a la partida y lo que el personaje ha hecho en la partida.

OTRAS RECOMPENSAS

También al final de la partida el Master proporciona 1 PD a cualquier personaje que haya agotado los suyos en la partida.

Además para premiar la conclusión de campañas (sucesión de aventuras interconectadas entre sí y que suelen ser bastante largas) importantes (bien jugadas, se entiende) el Master puede decidir proporcionar un PD extra a cada jugador.

El máximo de PD es 3.

COMBATE

"No conoceréis el miedo. El miedo mata la mente. El miedo es la pequeña muerte que conduce a la destrucción total. Afrontaré mi miedo. Permitiré que pase sobre mí y a través de mí. Y cuando haya pasado, giraré mi ojo interior para escrutar su camino. Allá donde haya pasado el miedo ya no habrá nada. Sólo estaré yo."

Frank Herbert, *DUNE*.

En un combate dos personajes intentan producirse lesiones mutuamente.

Para simular estas situaciones debemos seguir los siguientes pasos:

1) **Iniciativa:** determina quien ataca antes.

2) **Defensa:** el personaje que haya perdido iniciativa puede intentar, impedir o dificultar el golpe de su contrincante, ya sea esquivando o deteniendo el golpe.

3) **Ataque:** el personaje que ganó iniciativa realiza su ataque teniendo en cuenta las posibles penalizaciones provocadas por el defensor.

4) Se calcula el **daño** en caso de éxito del atacante, según la tabla de armas, y se sustrae del blindaje (si hubiera).

5) Se repiten los pasos del 2 al 4 intercambiando los papeles de atacante y defensor. A continuación se repiten todos los pasos a partir de 1. Se supone que cada ronda dura entre 6 y 10 segundos.

COMBATE A DISTANCIA

1) La iniciativa se calcula tirando 1d6 y sumádoselo a la **D** y al **Modificador de Iniciativa (MI)** del arma. La cantidad mayor determina quien ataca primero.

2) La única defensa posible en combate a distancia es intentar "Esquivar" [sustituída por "Nadar" cuando el personaje esté dentro del agua]. Si el resultado es un éxito, se calcula la diferencia entre el resultado del TH y el nivel de habilidad, y esa es la penalización que recibe el atacante. Si el resultado es un crítico, el atacante no tiene **ninguna** posibilidad de acertarle (solo tiraría por la posibilidad de sacar una pifia), en cambio, si es una pifia, el atacante recibe un bono de +5.

3) Las únicas habilidades apropiadas para atacar a distancia son "Arma a Distancia" o "Lanzar" (las palabrotas aciertan siempre así que decidimos que era estúpido poner un habilidad del tipo "Tacos & Malsonancias Variadas"). Como Lanzar es un caso un poco especial del que hablamos más adelante vamos a centrarnos en "Arma a Distancia". El personaje debe conseguir un TH con las

modificaciones por la Esquiva de su enemigo. Si tiene éxito pasa al punto 4; si obtiene un crítico pasa al punto 4 añadiendo 1d6 al daño. Una **pifia** requeriría un tiro de 1d6: 1-3 el arma se encasquilla (en el próximo asalto se puede intentar arreglar con un TH de "Arma a Distancia") o en el caso de armas a distancia que no sean de fuego, se rompe; 4-6 el personaje se ha hecho daño y tiene una penalización de -1 a todo lo que haga en los dos próximos asaltos.

Si el personaje esta utilizando un arma de fuego esto puede complicarse un poco más en función a los disparos por asalto. Consulta la sección de Armas para más detalles.

4) Se tira el daño indicado en la tabla de Armas, se sustrae de esta cantidad el blindaje protector del blanco (si existe y el ataque no fue crítico) y se resta de los PV del personaje [PE si está dentro de un JIM] (consulta "Lesiones").

En cualquier caso en que el personaje use la habilidad de Lanzar, todo funciona exactamente igual, excepto en dos puntos: es la **A** la característica empleada en la iniciativa por el lanzador y hay que sumar al daño la mitad del MD.

COMBATE CUERPO A CUERPO (MELEE)

1) **Iniciativa:** proceso idéntico al Combate a Distancia, con la salvedad de que el d6 y el MI del arma se añaden a la **A**. [La única excepción la constituyen las armas de fuego pequeñas (las únicas utilizables cuerpo a cuerpo) que repiten la mecánica comentada en "Combate a Distancia"].

2) **Defensa:** existen dos formas de defenderse cuerpo a cuerpo, esquivar y detener [solamente esquivar para las armas de fuego]. Esquivar sigue el esquema ya comentado en "Combate a Distancia", en cambio **detener** es distinto; si un personaje desea detener el ataque de otro **con un arma cuerpo a cuerpo** realiza un TH de su habilidad "Arma Cuerpo a Cuerpo" con dicho arma en concreto. Un éxito detendría una cantidad de daño equivalente a la marcada como DEF (**defensa**), un crítico pararía TODO el daño, mientras que una pifia proporcionaría un +2 al TH del atacante. En el caso de que intente **parar con un arma a distancia o un objeto improvisado (o con las manos desnudas)** realizará un TH de Pelea y todo sucederá tal y como arriba esta descrito con dos diferencias: el Master debe determinar los PD de los objetos improvisados (la DEF sin armas es 2, 4 con un TH en Artes Marciales) y, en el caso de las armas de fuego siempre que el daño supere la DEF del arma este queda inutilizada (aparte de que esa diferencia daña al personaje).

3) **Ataque:** se desarrolla exactamente igual que en el combate a distancia, con la discrepancia de que el TH empleado deberá ser "Arma Cuerpo a Cuerpo" para las armas cuerpo a cuerpo, "Arma a distancia" para las armas de fuego pequeñas, o "Pelea" para un combate sin armas o con armas improvisadas. Con respecto a la Esquiva no varía nada. Un TH exitoso en ataque y que ha sido detenido se describe en el apartado cuatro. Un ataque crítico detenido

por un simple éxito rompe el arma del defensor y realiza el tiro de daño con un d6 más (1d6+2 si la parada fue hecha con las manos desnudas) ignorando la parada y cualquier blindaje; un ataque crítico detenido por una parada crítica rompe el arma del defensor pero es totalmente detenido (no se tira daño).

4) No se tira daño si la parada del defensor fué crítica. En cualquier otro caso se tira el daño del arma (añadiendo 1d6 si fue un crítico y el MD si el arma es cuerpo a cuerpo o de pelea) y sustrayendo (si procede) la DEF y el blindaje. Si el resultado es positivo se resta de los PV de la víctima [o de los PE si está dentro de un JIM].

LESIONES

"Only the good die young
All the evil seem to live forever"
Iron Maiden, *Only the ...*

Cuando un PJ sea dañado se le restarán tantos PV como se indiquen en la cuarta fase de combate. Si en algún momento pierde la mitad de sus PV tiene

una penalización a todas sus acciones de -2; si además los pierde de un sólo golpe debe realizar un TH de R+4 o quedar inconsciente 1d6 horas (1d6 minutos si alguien lo intenta reanimar). Si en algún momento posee cero PV o menos pasa a estar inconsciente y con un pie en la tumba. Por cada ronda que el personaje permanezca en este estado sin que alguien le socorra con Primeros Auxilios pierde un PV. En el momento en que los PV negativos (su valor real, se entiende) sean superiores a la R del personaje, este ha pasado a un estadio de existencia (o de inexistencia) distinto, ... en definitiva

HA MUERTO.

(Música fúnebre de fondo)

OPCIONES:

ARREBATAR EL ARMA (MELEE)

Para ello el atacante debe sacar un TH -3 con su arma y el defensor



fallar un TH +3 con la suya (en caso de ser un arma de fuego el TH es de Pelea). Si el atacante tiene éxito el arma se aleja 1d6 metros en una dirección al azar.

ATURDIR (MELEE)

Si un personaje quiere aturdir a otro debe emplear un arma contundente (una porra) o sus puños. Realiza su ataque con un -4, y en caso de acertar solo causa 1d3 de daño al adversario. De todas formas se calcula el doble del daño normal y se le resta la R del defensor. Si la cantidad es positiva se tira el d20 y en caso de que el resultado sea menor que la cantidad antes calculada el personaje queda aturdido un número de rondas igual a la diferencia entre la tirada de dado y el número ya mencionado. Si el resultado es **igual** a dicho número queda inconsciente 1d6 horas (1d6 rondas si alguien lo intenta reanimar).

Un personaje **aturdido** sólo puede esquivar o detener con un -5.

OTRAS MANIOBRAS OFENSIVAS

Las siguientes maniobras siguen la mayoría de los detalles descritos para los ataques cuerpo a cuerpo excepto que el atacante no puede esquivar ni detener.

Agarrar a un oponente: el atacante debe realizar con éxito un TH de Pelea -2, un TH de A y competir con la víctima F contra F para agarrarla. Una víctima así agarrada sólo puede realizar acciones con un -10. Cada

ronda se repiten las tiradas de A y F contra F.

Derribar a un oponente: el mismo procedimiento que para agarrar pero añadiendo al final otra competición, esta vez la F del atacante contra el T del defensor. Si la víctima cae sufre un punto de daño.

Para retener a la víctima en el suelo basta con superar competiciones de F-F y de F-T cada asalto.

Asfixia: el oponente debe estar agarrado, y el atacante ganar una competición de su F contra la R de la víctima. Si vence el defensor pierde 1d6 PV. Esto se repite cada asalto y no tiene ningún efecto si el defensor consiguió un TH de "Aguantar la Respiración" el primer asalto (al menos mientras el PJ aguante la respiración -ver descripción de dicha habilidad-).

ATAQUES EXTRA

Si un personaje renuncia a detener o esquivar en ese asalto obtiene un ataque extra al final de ese asalto. Si un personaje usa dos armas a la vez también obtiene un ataque extra, pero realiza todos ellos con una penalización: -5 con pistolas o cuchillos, -10 con subfusiles, escopetas recortadas o armas cuerpo a cuerpo (a una mano y de tamaño medio) y un -15 con fusiles, escopetas,

ARMAS

"Te olvidas de la mejor arma de todas: el valor."
Robin Hood, Príncipe de los Ladrones

<u>ARMA</u>	<u>DANO</u>	<u>T/A</u>	<u>CAR</u>	<u>PVP</u>	<u>MI</u>	<u>MB</u>	<u>DEF</u>	<u>ALC</u>
PISTOLA LIGERA	1D6	2	10	50	0	+3	5	50
PISTOLA MEDIA	2D6	2	12	60	0	0	5	50
PISTOLA PESADA	3D6	1	8	80	0	-5	6	50
SUBFUSIL	2D6	20	40	200	+1	0	8	150
SUBFUSIL PESADO	3D6	30	30	250	+1	-5	9	200
FUSIL DE ASALTO	5D6	30	30	500	+2	+3	12	600
ESCOPETA	4D6	2	10	100	+3	-6	12	50
ESCOPETA AUTO.	4D6	10	20	300	+3	-6	12	50
PALO / PORRA	1D6			10	+4	--	8	
CUCHILLO	1D6+2	1		20	+2	--	6	F
ESPADA /HACHA	2D6			70	+4	--	10	
PUÑO AMERIC.	+1D3			25	--	--	--	
ARCO / BALLESTA	2D6	1		50	+5	--	8	75

PELEA	1D6				+3	--	(3)	
GRANADA	6D6	1		450	+4	-2	0	F x 2
RIFLE SUBMAR.	2D6+1	1	20	350	+3	--	12	20
FUSIL ANTIDIST.	1D3 +E	1	6	250	+4	..	12	15

NOTA DE LOS DISEÑADORES:

Por si no ha quedado claro, nosotros esperamos que las armas no sean el eje central del juego por lo cual sugerimos que no se permita a los PJs armas de fuego más potentes que las Pistolas, ni blindajes superiores al ligero. Como todo, esto esta sujeto al empleo del sentido común. Lo que nosotros queremos es que no pienses que esta lista de armas esta para que las utilices todas; nuestra intención es no dejarte con la duda para situaciones excepcionales.

pistolas).

MI: ver la sección de combate.

MB: Modificador de Blindaje, cantidad que se suma al daño cuando el blanco posee blindaje de kevlar.

DEF: Ver sección de combate.

ALC: Alcance.

*E: El fusil antidisturbios provoca la caída del objetivo "compitiendo" una F 8 contra la de la víctima.

USANDO ARMAS

Para utilizar correctamente las armas, el personaje debe poseer la habilidad apropiada. Para usar las pistolas debería tener "Arma a Distancia: Pistola", para una espada la habilidad "Arma Cuerpo a Cuerpo: Cortantes".

BLINDAJE

El blindaje en ATLANTIS está fabricado basándose en los viejos chalecos antibalas de kevlar.

Se dividen en:

LIGERO 4 DEF (600 Oris) [-2]

MEDIO 8 DEF (900 Oris) [-4]

PESADO 12 DEF (1200 Oris)[-6]

CÓDIGOS DE LA TABLA

T/A: tiros por asalto. (Ver "Más de un tiro por asalto").

CAL: el calibre de las balas.

CAR: el número de balas en el cargador. Cambiar el cargador es una acción que toma un asalto y en la cual sólo se pueden ejecutar maniobras defensivas.

PVP: el precio en "Oris" del arma. Hay que tener en cuenta que la mayoría de los precios son referencias del mercado negro (como por ejemplo las armas de fuego, con excepción de las

El valor de los blindajes se reduce a la mitad frente a munición perforante, que realiza un $d6$ menos de los normal (excepto si el arma hace un $d6$ normalmente, en cuyo caso hace $1d3$). Frente a armas cuerpo a cuerpo romas, la DEF se reduce a la quinta parte (redondeando hacia arriba). Contra el resto de armas el blindaje es inútil. La penalización que aparece entre corchetes se aplica a todas las habilidades relacionadas con la Agilidad mientras el personaje lleve el blindaje.

ALCANCE

Se considera a Quemarropa (+3 al tiro) una distancia de dos metros o inferior. A esa distancia sólo se pueden emplear pistolas, subfusiles estandar o escopetas recortadas (idénticas a las normales pero con la mitad de alcance y una MI de +2).

Distancia corta (+1 al tiro): la cuarta parte del alcance del arma.

Distancia media (+0) la mitad del alcance.

Distancia larga (-5) el alcance total del arma.

Distancia extrema (-10) el doble del alcance.

AREA DE EFECTO

Una granada tiene un área de efecto de cinco metros; por cada 0,8 m de distancia del blanco se tira un $d6$ menos de daño.

Las escopetas tienen un área variable; a quemarropa o a corta todos los seres a 1m. del blanco sufre $4d6$ de daño, a media sufren $2d6$ en un radio de 2m., y a largo o

extremo $1d6$ en un radio de tres metros.

MAS DE UN DISPARO

Algunas armas pueden realizar más de un disparo por asalto. En el caso de las pistolas o escopetas normales se realiza un TH por cada tiro en la fase de ataque (la Esquiva del defensor penaliza a todos los tiros dirigidos contra él).

En el caso de armas automáticas (fusiles de asalto, subfusiles, escopetas automáticas) el atacante puede escoger entre disparar ráfagas de tres tiros, en automático o en barrido.

Ráfaga de tres tiros: en caso de acertar el tiro, tira $1d3$ ($1d6/2$) para determinar el número de impactos.

Sólo se puede utilizar a quemarropa, corto y medio.

Automático: el atacante dispara el número máximo de tiros por asalto.

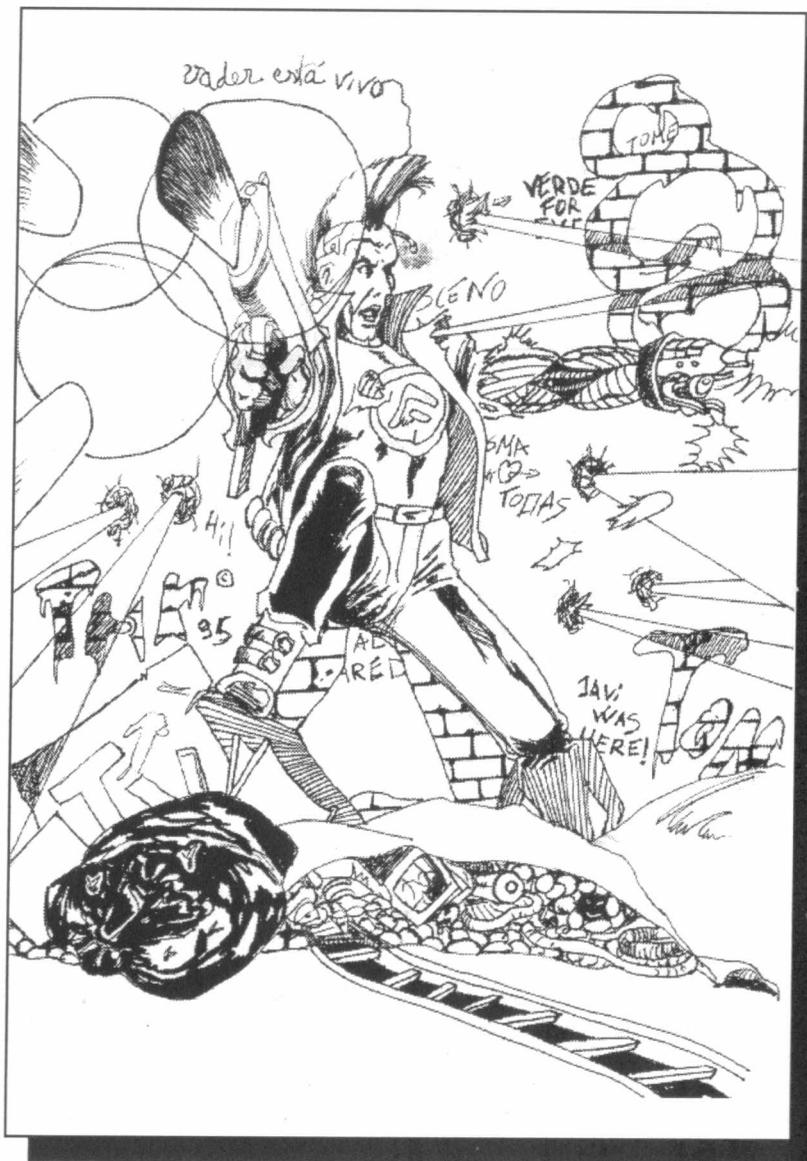
Comprueba los resultados con un TH por cada diez balas (un acierto implica el impacto de un $1d20/2$). A quemarropa o corto alcance, por cada diez balas el TH se penaliza con un -1. A cualquier otro alcance, por cada diez balas recibe un +1.

Por cada cambio de blanco se pierden $1d6$ balas y se resta un -2 (acumulativo).

Barrido: el atacante no intenta dar a nadie en particular, sólo cubrir un determinado espacio sembrándolo de plomo.

Cualquier posible objetivo que esquive con éxito (sin tener en cuenta el tiro del atacante) evita ser alcanzado.

En caso contrario tira 1d20/2 para calcular el número de balas que opinan que el interior del blanco es acogedor.



EL EQUIPO

ARMAMENTISTICO:

SILENCIADOR: **R**educe sensiblemente el ruido producido por cualquier tipo de arma al ser disparada. 70 Oris

PISTOLERA: Fundas y cintas de cuero, para portar armas y munición. 10 Oris

MIRA TELESCÓPICA: La mira telescópica da un bonus de +3 siempre que se dispara el arma a mas de 100m. de distancia. 100 Oris

MIRA LÁSER: La mira láser señala con un haz de luz roja el sitio exacto al que va a dar el proyectil; +3 al disparo a una distancia menor de 50 m. Tanto la mira telescópica como la Láser son incompatibles con el sistema de puntería de algunos equipos por lo que no se pueden sumar los bonus de los dos. 150 Oris

BLINDAJE

Las armaduras en las ciudades de Atlantis, son tan solo utilizadas por las fuerzas de seguridad, por agentes especiales, guardaespaldas, mercenarios, y algunos elementos de N3. La base de las armaduras es la fibra conocida como kevlar, que

frena y en algunos casos detiene el impacto de algunos proyectiles, y se completa en muchas ocasiones con cascos de fibra de carbono, hombreras, pectorales y protectores articulares. Hay tres tipos de blindajes:

Ligeros: Protegen tan solo la zona del torso; los clásicos chalecos antibalas de tan solo unos milímetros de grosor restan 4 puntos del daño total. 600 Oris.

Medios: Utilizados por la mayoría de los guardaespaldas y por patrullas antidisturbios de la policía, comprenden una camisa y pantalones de Kevlar con refuerzos en las articulaciones y restan 8 puntos del daño total. 900 Oris.

Pesados: Estos trajes blindados son los utilizados por agentes especiales en misiones en el exterior como la conocida "Operación Tridente". Protegen todo el cuerpo con Kevlar hiperpresado tratado con teflón, siendo especialmente endurecido en las partes vitales y formando una especie de coraza en pecho, hombros y casco, pudiendo equipar a este con un sistema de puntería y algún sensor para amplificar y aumentar los sentidos. Estos trajes restan 12 puntos de daño. 1200 Oris.

ROL PLAY TU TIENDA

Tenemos todo lo que quieres en Cartas, Rol, Wargames y afines. Ven a nuestros campeonatos de MAGIC los sábados por la mañana.

AHORA NOS ENCONTRARÁS EN C/ SUÁREZ EMA, 3

Tropicana

Cine Pasaje

Avda. Jose Maria Fernandez



ROL PLAY



HAZTE MONITOR DE TIEMPO LIBRE



TELF. 25 80 57

**AVDA. DE LA FACULTAD, 41
(BAJO) - 24004 LEON**

DIRAC

DISTRIBUCIONES

c/ Portal Nou, 24.

08003

Barcelona

Distribuidor oficial
de Magic

Y también accesorios
(fundas, álbumes),
revistas (Duelist, Maná,
Serra),
fanzines (Fanhunter,
Kame, Japan Anime,
Dragon Fall, Rosa Negra,
Gigamesh, ...)

Y Juegos de Rol.

EQUIPO NO ARMAMENTISTICO

SOLDADOR DE PLASMA: Un soldador de plasma permite la unión de metales incluso debajo del agua, utilizado para reparar cascos de naves dañadas. 100 Oris

HERRAMIENTAS: Maletas repletas de todo tipo de herramientas, para la reparación y mantenimiento de sistemas electrónicos y mecánicos. 100 Oris

PROTECTORES DE SENTIDOS: Van desde una máscara anti-gas a tapones para nariz y oídos o gafas de soldador. de 10 a 50 Oris

LINTERNAS: Potentes focos de luz halógena que proyectan chorros de luz hasta 300 m (30 en el agua). 50 Oris

CUERDA: Realizada con fibras sintéticas puede aguantar hasta 550 Kgr. 40 Oris

ADHESIVO ESPECIAL: Compuesto químico adhesivo de gran poder solidificador, se facilita en tubo o en forma de cinta. 15 Oris.

AMPLIFICADORES E INSTRUMENTOS: Cualquier tipo de instrumento musical (electrónico o no); guitarras, amplificadores, teclados etc, aunque la mayoría de esas funciones son realizadas por sintetizadores. De 100 a 500 Oris.

REPRODUCTORES VIDEO DISCO: Reproduce mini-discos digitales de audio o vídeo, pueden venir conectados a un monitor o sin el. De 50 a 150 Oris.

CÁMARAS: Graban todo tipo de imágenes con calidad digital hasta un máximo de la duración del video

disco. Su tamaño oscila desde una caja de galletas a una de cerillas.300 Oris

POSICIONADOR: Este pequeño aparato, informa en todo momento de las coordenadas en las que se encuentra el sujeto y de la ruta mas rápida para llegar al sitio deseado.

También recibe la señal de los trazadores a una distancia de 5 km. 200 Oris

VIDEO-DISCOS: De diferentes tamaños y capacidades para guardar información los video discos son el método más utilizado como soporte informático y para la grabación y reproducción de imágenes. Su duración oscila de las 10 h. a 15 min. De 1 a 10 Oris.

ROPA: Deja que los jugadores elijan que tipo de ropa y estilo adoptan sus personajes, pero pideles un poco de coherencia y que no se lleven un chatarrero con un traje de Emidio Tucci. De 5 a 300 Oris.

COMPUTADOR DE DATOS: Del tamaño de una agenda electrónica actual este computador de datos tiene las funciones de un ordenador, aunque naturalmente no disponen de una gran memoria de almacenaje de datos.400 Oris

MICRO - MASTOIDEO : Comunicador emisor-receptor de manos libres, tiene un alcance de 15 km. 100 Oris.

MOVI-TEL: Video teléfono portátil, opera en cualquier radio telefónico. 125 Oris.

CENTRAL DE DATOS: Estas terminales se hallan diseminadas por numerosos puntos del N2, ejercen de cajero automático, expendedor de entradas para espectáculos, y sirven para localizar calles, lugares o personas con tan solo la identificación del ciudadano.

MATERIAL DE ACAMPADA:

Cualquier material para expediciones en la superficie, sacos de dormir, tiendas de campaña, raciones de comida, pastillas potabilizadoras, bengalas, etc... 5 Oris por día.

ROBODROIDES: Robots con forma humanoide, se suelen encontrar tan solo en el N1 y en los barrios más favorecidos del N2. Se ocupan principalmente de la limpieza de las calles o grandes edificios corporativos, de servir comidas en los sectores más pobres del nivel 2, y de ayuda mecánica o electrónica. También existen Robodroides abordo de submarinos ALFA y HERMES encargados de misiones de exploración. Todos los robots poseen unas características medias de 9, Blind. 8 y un nivel de habilidad de 14 en las cinco habilidades más relacionadas con su cometido. De 1500 a 2000 Oris.

CRIOGENOS: Mantiene un cuerpo a una temperatura de conservación mientras un soporte vital le provee de lo necesario para mantenerlo hibernado. Utilizados en alguna penitenciaría para retener a presos demasiado importantes para ser deportados al N3. Precio no estimable.

CHEQUEADOR MÉDICO: Este pequeño scanner médico informa al momento del estado del cuerpo que tenga más próximo, pulsaciones, tensión arterial, heridas, temperatura, encefalograma etc. 200 Oris

BOTIQUÍN: Maletín personal con vendas, grapadora dérmica, antisépticos, antídotos, aplicadores, medicamentos, ... 100 Oris.

EQUIPO QUIRÚRGICO: Todo lo necesario para que un equipo médico pueda operar a un paciente en una sala convenientemente esterilizada: anestesia, bisturís, escalpelo,

minimonitores, etc. 600 Oris.

ELECTROESPOSAS: Esposas de seguridad que en caso de ser forzadas emiten una descarga eléctrica capaz de aturdir o matar al preso. 150 Oris.

TRAZADORES: Pequeños dispositivos de seguimiento del tamaño de un botón que emiten unas ondas de radio para indicar la posición del portador. 50 Oris.

DECODIFICADORES: Se introducen en lugar de las tarjetas de seguridad, decodificando el código de entrada, para lo cual el jugador deberá tirar por informática con un +5 por el decodificador, esta maniobra es imposible sin el mismo. No de facilitan y han de fabricarse a partir de unas piezas con un coste de 200 Oris.

ESCANNERS DE SEGURIDAD: Lectores de retinas, voz, huellas digitales e incluso ADN, se aseguran de que ningún intruso es admitido. De 250 a 700 Oris.

DETECTOR DE MOVIMIENTOS: Detecta cualquier indicio de movimiento de vida orgánica en un radio de 15 m. Viene dotado con una alarma de proximidad, y se puede conectar a dispositivos explosivos para que los detone si alguien se mueve dentro del área programada. 150 Oris

BINOCULARES: Prismáticos de larga distancia que en ocasiones vienen equipados con telémetros láser. 50 Oris

GAFAS: Además de las normales, algunas pueden venir equipadas con visores de infrarrojos, visión nocturna, e incluso con un sistema de puntería que señala el blanco dando +1 al disparo con arma de fuego, sin excluir las que vienen equipadas con holovisión. De 10 (las corrientes) a 400 Oris (las mejoradas).

SUBMARINOS

Las naves de ATLANTIS están diseñadas para resistir altas presiones. Ésto lo consiguen gracias a sus dos cascos internos, formados por tres esferas interconectadas, y a sus componentes: titanio, acero HY 190 y metalplastic, todo lo cual les capacita para poder explorar el "Inner Space", el mar.

ALFA DSV 9

Nave submarina diseñada para la guerra, el Alfa es el mejor arma bélica del que disponen las fuerzas de Atlas. Totalmente automatizado dispone de una gran capacidad destructiva. Tiene unas medidas de 81/23/7 y un peso aproximado de 7.000 toneladas. Sus 2 propulsores atómicos de fisión mejorados le permiten desarrollar una velocidad de 50 nudos [(millas náuticas (1.852 m.) por hora)].

Su potencia de fuego es atribuida a sus 16 torpedos, habiéndose retirado de esta versión los misiles nucleares y los cañones de cubierta.

Posee 6 tubos lanzatorpedos a proa. Tiene todas las instalaciones necesarias para albergar en su a 40 tripulantes (el mínimo para dirigirlo con todas sus funciones es de diez), y tiene una autonomía prácticamente infinita.

Su blindaje exterior es de los más resistentes en este tipo de vehículos.

Además posee la capacidad para transportar hasta tres cangrejos científicos.

HERMES (TYPHOON 30 AB DSV)

De dimensiones mayores (una longitud de 170 m), el Hermes es el método de transporte mas usual y versátil utilizado por las ciudades de Atlantis. Usado para todo tipo de funciones (sobre todo de tipo pesquero o mercante) la mayoría dispone de una bodega de carga con capacidad para 15 toneladas. Por lo general carecen totalmente de armas disponiendo tan solo los pesqueros de un generador exterior de voltaje eléctrico para matar o atontar a los bancos de peces que son filtrados y almacenados en las bodegas de conservación del submarino. Propulsados por un motor de fisión, estos submarinos alcanzan una velocidad de 30 nudos.

Gran parte del abastecimiento de las ciudades depende de estos submarinos.

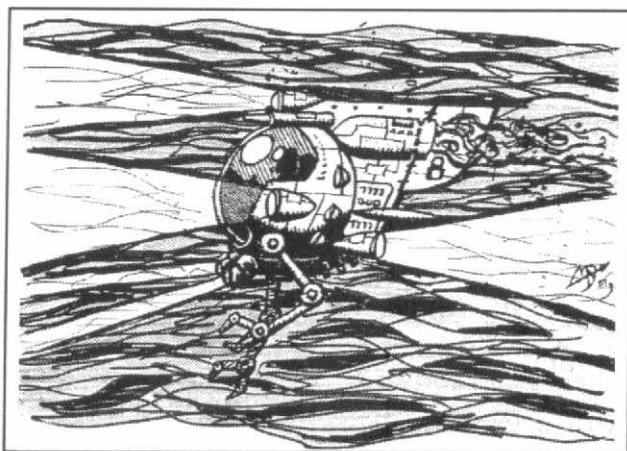
Aunque no es corriente que los lleven pueden transportar 2 cangrejos científicos además de a sus 20 tripulantes con una autonomía prácticamente infinita (mínimo para manejarlo, siete).

PERSEO (KILLER WHALE 7 DSV)

Siendo el más pequeño de los submarinos (longitud de 20 m) dispone de una gran maniobrabilidad gracias a sus 4 pequeños motores laterales, disponiendo además de un pequeño motor atómico de fusión muy potente que le dota de una extraordinaria rapidez (le permite alcanzar los 70 nudos). Diseñado como submarino táctico de exploración, va armado con seis torpedos y dos tubos lanzatorpedos a proa, y dispone de las mejores contramedidas electrónicas (ECM) conocidas. Podría albergar cómodamente a quince personas, y la tripulación mínima para manejarlo es de 3 tripulantes. Posee la capacidad para transportar un Craw F53 y suele ser el submarino ideal para trabajos científicos que requieran un gran desplazamiento.

CRAW F53 DSV (CANGREJO CIENTIFICO)

Toman su nombre por su curiosa forma y diseño que les hace asemejarse al crustáceo. Los cangrejos disponen de varios pares de brazos (de uno a tres) de 4m cada uno, acabados en forma de pinza y dotados con movilidad total para la toma de muestras de los fondos marinos. Con capacidad para



dos investigadores los cangrejos contienen todo tipo de analizadores químicos, orgánicos e inorgánicos y son capaces de aguantar las más altas presiones del fondo.

Poseen una reserva de oxígeno y una autonomía muy limitada, y son utilizados en situaciones desesperadas como cápsula de escape. Su motor eléctrico (funciona gracias a baterías de Ag/Cd) no les permite desarrollar una gran velocidad (nunca excede de los 8 nudos sumergido y sus reservas de oxígeno no exceden las 2 horas).

CARACTERÍSTICAS COMUNES

Absolutamente todos los submarinos y vehículos están totalmente automatizados y controlados por ordenadores que en todo momento hacen constar el estado del vehículo y las funciones que esta realizando de forma que

cada miembro de la tripulación apenas tiene que controlar una terminal del ordenador sin realizar ningún tipo de labor manual (excepto alguna de reparación).

Todos los submarinos están equipados con varios tipos de sensores: Scanners, infrarrojos, sónicos, de ondas de frecuencia, hidrófonos, etc... así como con un sofisticado sistema de video-comunicación (un auténtico logro) que les mantiene en permanente comunicación con las ciudades. Los submarinos de mayor longitud (ALFA y HERMES) suelen poseer robodroides, de estadísticas similares a un JIM, manejados desde el submarino gracias a pruebas de hiperrealidad (en las cuales el operario transmite cualquier movimiento de su propio cuerpo al robot). Por supuesto todos los modelos de submarinos están sujetos a modificaciones pudiéndose encontrar (por ejemplo) un Hermes con un sofisticado sistema armamentístico.

Todos los vehículos pueden sumergirse hasta seis km. de

profundidad (profundidad del 97% del océano), con la excepción de los Craw F53 que pueden internarse más allá.

CARACTERÍSTICAS DE LOS SUBMARINOS

VEL: la velocidad máxima del submarino expresada en nudos.

MAN: la maniobrabilidad de la nave, expresada en un modificador.

PE: puntos de estructura, el equivalente a los PV de los personajes. Si en algún momento baja de 0, la nave puede presentar un funcionamiento defectuoso; si en algún momento los PE negativos superan o igualan la cantidad equivalente a la mitad de los PE, el submarino se destruye en 2d6-2 asaltos (0 significa que la nave implosiona con toda la tripulación a bordo).

BLIND: blindaje, el equivalente a la DEF de los personajes. [Todo impacto a un submarino no provocado por armas pesadas se enfrenta al doble de blindaje y todo el daño se divide entre tres.]

ECM: contramedidas electrónicas, expresado como modificador.

ART.: artillería, el manejo de los torpedos de dicha nave, expresado como modificador.

Daño: el daño provocado por los torpedos de dicha nave.

<u>SUBMARINO</u>	<u>V</u> <u>E</u> <u>L</u>	<u>MAN</u>	<u>PE</u>	<u>BLIND</u>	<u>ECM</u>	<u>ART</u>	<u>DAÑO</u>
ALFA	50	-2	50	12	+3	+3	5D6
HERMES	30	-4	45	4	0	--	--
PERSEO	70	+3	25	8	+5	0	--
CRAW	8	+2	15	0	+1	--	--

[NOTA: los torpedos son de carga convencional; aquellos que posean cabeza nuclear causarían el triple de daño debido al efecto Monroe, aunque son poco frecuentes.]

COMBATE NAVAL

1) **Iniciativa:** ataca primero la nave cuyo capitán posea una mayor puntuación en *Mando*.

2) **Ataque:** el artillero del submarino atacante realiza un TH de "Artilería Naval" (con el bono, si corresponde) para hilodirigir el torpedo al objetivo [Puede disparar tantos torpedos por asalto como tubos lanzatorpedos posean, pero con un -1 por cada proyectil por encima de dos]. En caso de éxito apunta la diferencia entre el nivel de habilidad y la tirada. Un crítico significa que el torpedo no puede ser desviado y que ignora el blindaje. Una pifia significaría que el artillero pierde el siguiente turno debido a problemas técnicos (y que

no ha disparado). Si el resultado es un fallo, el artillero puede repetir la tirada en el siguiente asalto para reorientar el torpedo (siempre y cuando no dispare otro); no se puede intentar reorientar dos veces un torpedo.

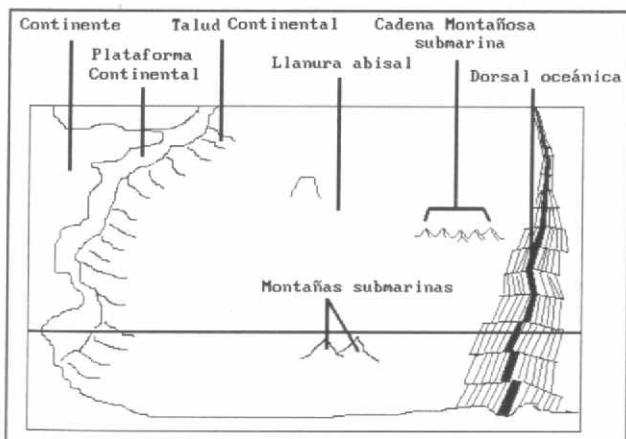
3) **Defensa:** la nave atacada se defiende gracias a las contramedidas electrónicas (ECM). El encargado de manejarlas tira "Defensa naval" (con el bono de ECM y -1 por cada proyectil que intente desviar).

En caso de que el resultado sea un éxito, se calcula la diferencia entre "Defensa naval" (con el -3) y la tirada. Compara esta cantidad con la diferencia hallada en el punto 2 (ataque) y si la primera es menor, el torpedo impacta. En cambio, si la diferencia entre el d20 y "Defensa Naval" es igual o mayor que la obtenida por el atacante, el torpedo es desviado. Una pifia ocasionaría el impacto de cualquier torpedo lanzado contra el blanco (aunque el artillero hubiera fallado). Un crítico significaría que el torpedo es destruido (el defensor ha despistado el

sonar del torpedo y lo ha dirigido contra una roca).

4) **Daños:** si se ha producido un impacto calcula el daño del torpedo y réstale el blindaje (a menos que sea un crítico, en cuyo caso no se resta nada). Si el resultado es positivo sustrae dicha cantidad de los PE de la nave.

Cuando estos lleguen a cero, la nave empieza



tener averías importantes. Cada impacto posterior produce: (tira un d6) 1= fallo en el sistema de propulsión (+3 para golpearla) 2= fallo en las comunicaciones (nave incomunicada) 3= sistema ECM inutilizado 4= artillería inutilizada 5= nave inerte (no funciona nada) 6= vías de agua que pueden inundar la nave en 2d6 + 5 asaltos. [Si la nave no posee un determinado sistema dañado, se supone que en el d6 salió 1.]

Estas averías sólo se pueden paliar tras cinco asaltos y mediante una tirada exitosa en Mecánica o Electrónica. Aun así, los sistemas reparados funcionarán defectuosamente (a mitad de velocidad, comunicaciones defectuosas, con modificador de -5, ...) hasta que el barco se repare en dique seco.

Las vías de agua serán detenidas durante un número de horas equivalente a la diferencia entre el TH y "Mecánica" después de las cuales habrá que repetir la tirada o la nave se hundirá.

5) Repite los pasos del 2 al 4 intercambiando los roles de atacante y defensor. A continuación empieza una nueva ronda.

PERSECUCIONES

Cuando una nave intente alcanzar a otra, los pilotos competirán utilizando *Pilotar Vehículo: Submarino* con una bonificación de +1 por cada 10 nudos (o fracción superior a 5) que pueda alcanzar el submarino.

SENSORES

Siempre que una nave intente localizar a otra que se esconda (en condiciones normales siempre se puede localizar a una nave si no intenta ocultarse) los encargados de los ECM competirán en *Defensa Naval* (sumando, si existiese, el bono de la nave en ECM)

MANIOBRAS

Si en algún momento el piloto de la nave quisiera realizar alguna maniobra anómala (p.ej. pasar a gran velocidad a través de una estrecha abertura) debe realizar un TH con *Pilotar Vehículo: Submarino* (añadiendo el posible bono de la nave en MAN.). A decisión del Master las consecuencias del fracaso o los efectos de la maniobra).

MAS INGENIOS MECÁNICOS

AUTOMÓVIL:

estos coches eléctricos (normalmente biplazas y con forma de huevo) son tan solo utilizados por las fuerzas de seguridad, y por los ejecutivos de las grandes corporaciones del nivel 1; algunos (mas grandes) son empleados para conducir a los presos a su lugar de confinamiento. Sus baterías eléctricas son de corta duración y duran aprox. de 5 a 10 horas y en ningún caso sobrepasan los 60 Km/h. Poseen 20 PE (las armas normales les causan la mitad de daño) y al llegar a -10 explotan causando el mismo daño que una granada.

"JIM", EL TRAJE DE LAS PROFUNDIDADES

Aunque conserva el nombre que le dieran los buzos del S.XX a los antiguos trajes de buzo, este Jim o traje de buzo conserva poco de aquellos viejos trajes.

Una de las mayores innovaciones que presenta este traje, es su capacidad para operar a unas profundidades increíbles, ya que la extraordinaria dureza de este traje le permite operar perfectamente a una profundidad de 6.000 m., sin que el submarinista sienta el menor efecto de la presión sobre su cuerpo. Equipado con unos pequeños servo-motores que responden perfectamente a los movimientos del buzo, se hace ligero y de fácil manejo.

Va equipado además con varios tipos de sensores, que en todo momento ofrecen al buzo y a la base, información en la pantalla del casco sobre el estado físico del submarinista, la

profundidad a la que se encuentra y la reserva de oxígeno. También va

equipado con unos potentes focos halógenos y unos visores termográficos, así como con una cámara de video que graba en todo momento las acciones del submarinista. Una reserva de heliox líquido le proporciona una autonomía de 6 h. La extraordinaria dureza del traje de una fibra derivada del metalplastic provee al buzo de una armadura, de tal modo que si el traje fuera sometido a un ataque físico, los puntos de vida del buzo serían sustituidos por los 35 PE del traje; en el caso de que estos llegaran a 0 tira 1d6 y mira en la tabla de efectos.

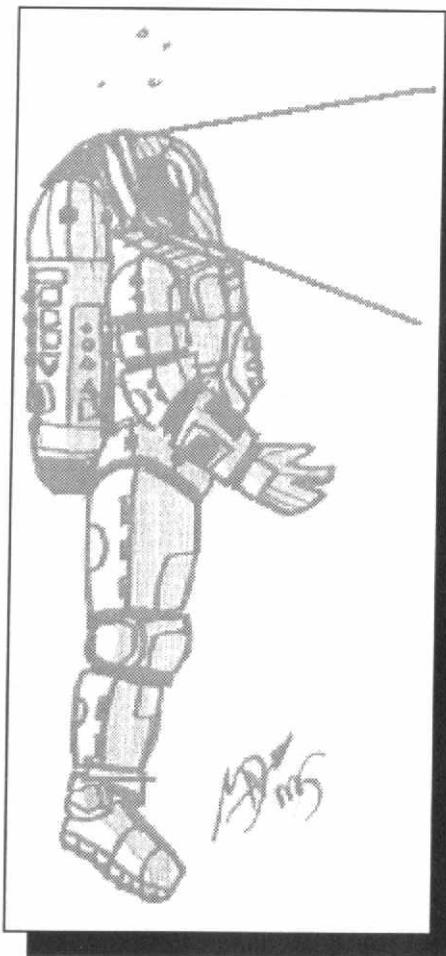


TABLA DE EFECTOS:

- 1-3 El traje implosiona, matando al buceador.
- 4-5 Se produce una fuga en los tanques de heliox que se vaciarán en 1d6 asaltos.
- 6 Un impacto en el sistema eléctrico hace que el traje quede

inmóvil en el fondo sin iluminación.

Por supuesto existen numerosos trajes de peor calidad.

Huelga decir que los JIM no pueden moverse por sí mismos fuera del agua.

LA CIUDAD

"El mar atiende a todas mis necesidades. (...) Por el mar ha comenzado todo y quién sabe si acabará por él."

"20.000 Leguas de viaje submarino", Julio Verne.

Existen unas cincuenta ciudades submarinas. Todas ellas están localizadas en el fondo oceánico, concretamente en las llanuras abisales, a unos cinco kilómetros de profundidad. Cada una de ellas cobija en su interior a unos cuatro millones de personas.

UNA CIUDAD TÍPICA: ATLAS

Atlas es una de esas cincuenta ciudades submarinas situada en el fondo oceánico del océano Atlántico. Está gobernada (de hecho) por la **WSAC (Wrightson Sub Aqua Corp)**.

Esta ciudad arquetípica esta formada por edificios alargados contenidos dentro de una cúpula virtualmente indestructible (excepto por armas atómicas) de metalplastic y vidrio que la aísla del agua. El interior de la cúpula está dividido en tres niveles: superior (N1), medio (N2) e inferior (N3); estos niveles separan el espacio vital y son distintivo de la clase social, correspondiendo N1 a la clase alta, N2 a la media y N3 a la más baja.

EL NIVEL SUPERIOR (N1)

- *¿Es cierto? ¿Has subido arriba?*
- *Sí, me llamaron para arreglar la cúpula. Tengo una tarjeta temporal.*

- *Y ... ¿Como es? ¿Se parece a la*

superficie?

- *Casi. Hay unos edificios enormes, no tienen túneles, la gente utiliza vehículos particulares, ah, y el aire es tan puro ... y además, hay jardines.*

- *¿¡Jardines!?! ¡Increíble! ¿Lo dices en serio?*

- *Totalmente, ¡Es fantástico!*

Este nivel alberga

aproximadamente a menos de medio millón de personas como residentes. Este es el único lugar dentro de la cúpula donde se pueden encontrar jardines. Unos pequeños parques circulares donde se cultivan distintas variedades de árboles (robles, chopos, castaños, ...) así como pequeños arbustos además de varios tipos de flores y plantas. Se utiliza un complejo sistema de luz ultravioleta para imitar en cierto

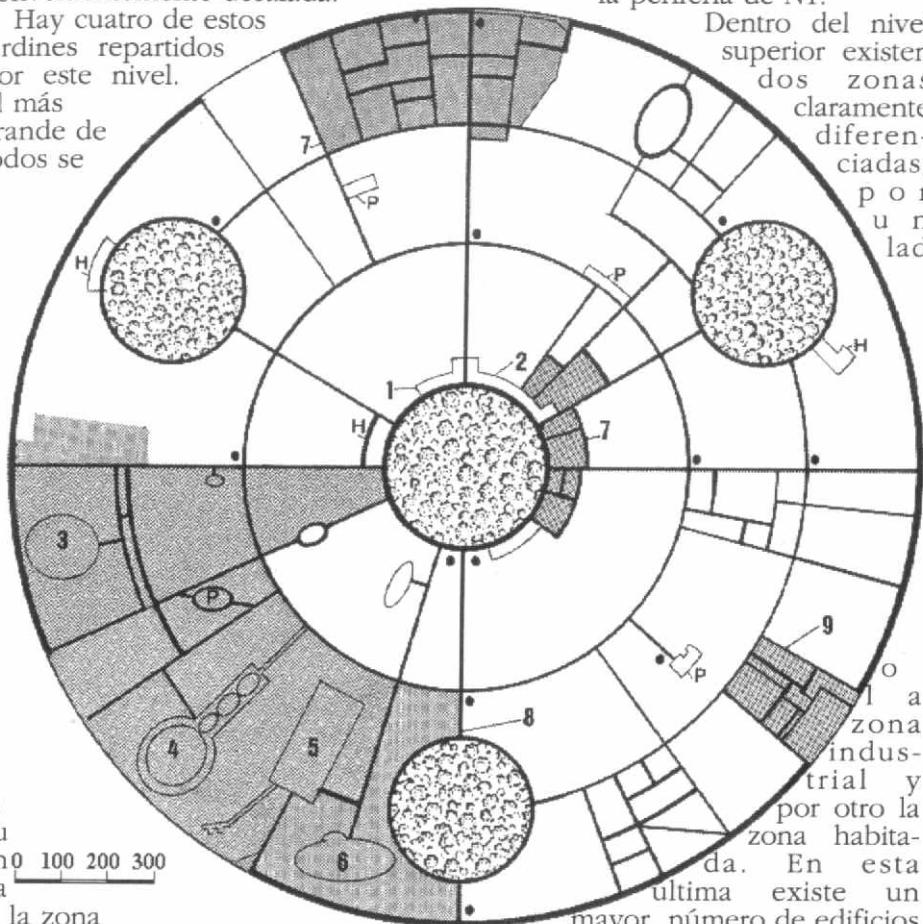
1	Biblioteca	2	Museo	3	Planta Congeladora
4	Planta de Fusión	5	Hangares		
6	Depósitos de aire	7	Area Comercial		
8	Area industrial	9	Sector Científico	H	
	Hospital	C	Comisarias	Zona Verde	
	Algunas calles Principales				
	Accesos Inter-nivel				

modo la luz del sol que no pueden recibir y el agua con que se les riega esta recogida del fondo marino (rico en sedimentos nutritivos) convenientemente desalada.

Hay cuatro de estos jardines repartidos por este nivel. El más grande de todos se

da por varios círculos concéntricos de flores y árboles exquisitamente cuidados por los jardineros. Los otros tres parques se encuentran en la periferia de N1.

Dentro del nivel superior existen dos zonas claramente diferenciadas; por un lado



en
cu
eno 0 100 200 300
tra
en la zona

la zona industrial y por otro la zona habitada. En esta última existe un mayor número de edificios además de comodidades de las que solamente se puede disfrutar en este

céntrica y está dedicado al fundador de Atlas, Adam Wrightson, que da nombre al parque y cuya estatua se sitúa en el centro del parque, rodea-

nivel.

Existen varios clubs privados, con

buena música y ambiente selecto (los más conocidos son "Aire" y "New Sky"), a los que suelen asistir los miembros más importantes de la comunidad. También hay un buen número de discotecas y clubs menos selectos donde puede entrar cualquiera (que tenga derecho a estar en el primer nivel, claro).

Otra de las lujosas particularidades de este nivel la constituyen los restaurantes, en los cuales se sirve la mejor comida que se puede conseguir. (Incluso existe un restaurante chino y otro italiano).

La ropa y complementos son de excelente calidad y pueden adquirirse en las boutiques y comercios de alta costura cercanos al centro de la ciudad. El resto de necesidades quedan perfectamente cubiertas en los grandes almacenes y supermercados de la zona norte.

El aspecto cultural lo representa la biblioteca, un enorme edificio de diez plantas. En las seis primeras en lugar de libros lo que nos encontramos son hololibros; sólo con colocar un visor (similar a un caso) y escoger un libro accedes a una replica holográfica interactiva de dicho volumen. En las últimas cuatro plantas están reunidos todos los libros que han podido recogerse del mundo de arriba. [Es común desde hace unas décadas que cualquier casa de cualquier nivel con un ordenador posea acceso a esta holobiblioteca].

Cerca de la biblioteca se encuentra el museo Wriqthson, donde se exponen todo tipo de obras de arte

del mundo exterior; las obras más importantes del museo de Atlas son la Venus de Willendorf, El grito y la Dama de Elche. Algunas de estas obras han sido rescatadas literalmente de museos que han sido destruidos en algún ataque alienígena y otras han sido donadas voluntariamente.

En este nivel también hay colegios privados donde los niños que no deseen recibir la educación en su casa a través del ordenador pueden asistir para recibir clases de profesores especialmente cualificados apoyados por la tecnología más avanzada.

Los edificios dedicados a viviendas suman más de un millar y están repartidos por toda la ciudad excepto en la zona más industrial (no resulta demasiado agradable vivir allí). Estos edificios son circulares y alargados, aproximadamente tienen unas cincuenta plantas y en cada planta hay seis pisos. Cada piso tiene acceso directo desde el exterior mediante unos elevadores. Cuentan con un sofisticado sistema de seguridad para impedir la entrada a todo aquél que no tenga permiso y todo está controlado por el ordenador de la casa, conectado al ordenador central del edificio, conectado a su vez con los ordenadores de la policía.

Los vehículos en este nivel son pequeños e individuales y no existe el transporte público. Estos vehículos funcionan gracias a las grandes cantidades de energía eléctrica que genera la central de fusión nuclear.

Para salir al exterior de la cúpula

existe una pequeña flotilla de submarinos pequeños y particulares recogidos en los puertos situados en las cercanías de la zona industrial de la ciudad.

En dicha zona podemos encontrar todo lo necesario para convertir N1 en una ciudadela completamente autónoma en caso de necesidad.

Existe una reserva de oxígeno autónoma (aparte de las reservas generales de la ciudad).

El aire más puro es el que se sintetiza en estos tanques y el que generalmente se respira en este nivel. También encontramos una planta congeladora donde la comida se almacena preveyendo casos de extrema necesidad. Así mismo el nivel N1 cuenta con una planta de energía nuclear de fusión, un generador Neoshiva del campo de fuerza Défenseur 23 y un par de hospitales. Los rumores añaden a todo esto unas plantas de experimentación genética.

El primer nivel está comunicado con el segundo por medio de doce elevadores. Para utilizar estos elevadores hay que entrar en unas compuertas selladas automáticamente, completamente inviolables, vigiladas cada una por dos agentes de la policía metropolitana y que solamente pueden abrirse por medio de un complejo sistema que sólo funciona en sentido descendente, es decir, nadie con acceso N2 puede ir a N1 pero si a la inversa.

El sistema de seguridad consiste

en unas tarjetas identificatorias que es necesario introducir en el decodificador de la compuerta. Una vez comprobada la autenticidad de la tarjeta, se realiza a quien la introduce un análisis de ADN en cuestión de segundos; en caso de que el análisis confirme la identidad de la persona la compuerta se abre, pero sólo permanece abierta diez segundos, y no puede volverse a abrir antes de tres horas por la misma persona.

Algunas personas que viven en el N2 pueden tener acceso a N1 por medio de una tarjetas temporales que solamente funcionan en determinadas horas. Si se intenta utilizar la tarjeta fuera de estas horas, esta se destruye e inmediatamente son alertados los ordenadores de la policía.

En el supuesto de que alguna persona no regresara a N2 en el plazo estipulado (normalmente menos de diez horas) la policía procedería a su búsqueda inmediata para aplicar severas sanciones económicas y retirar la tarjeta temporal (a menos que el motivo sea convincente).

Atlas está defendida por dos tipos de fuerzas policiales (más bien ejércitos), la guardia metropolitana y la guardia exterior. Las sedes principales de ambos cuerpos se encuentran en el nivel superior. La elite de estas fuerzas del orden reside en este nivel, pero es en el segundo donde existen un mayor número de "comisarías".

EL NIVEL MEDIO (N2)

Mirando abajo no se está tan mal aquí. Edificios donde vivir, trabajo para todos, algo de ocio en tu tiempo libre,

- ¡Pobre diablo! No es mal chaval, pero lo tenían enfilado por ser

mutante.

0 200 400 600

seguridad en las calles, ...
- Cierto, y una educación y un futuro para los chavales.

- Y el aire se puede respirar ¿no te parece?

A Astilleros H Hospitales P Cuarteles N Generadores de Fusión Z Zoo
O Recicladora de oxígeno C Circos de mutantas M Muelles pesqueros y diques de amarre ME Muelles del Ejército
MC Muelles Científicos  Rutas de túneles  Accesos Inter-nivel (entre 1 y 5 en un radio máximo de 50m.)

La altura de este nivel se aproxima a los doscientos metros. En este espacio viven unos dos millones de personas que pertenecen a lo que actualmente equivaldría a la clase media y media baja; es decir, trabajadores de todos los sectores industriales se concentran principalmente en este nivel, además de los "chupatin-

- Ya sabes, tiene que irse al N3.

tas" (funcionarios, abogados, ...).

En este nivel todo está absolutamente controlado y dirigido por medio de los ordenadores. En cada casa hay un ordenador conectado a un ordenador central en el edificio y este a su vez conectado a los centros de la policía. Por medio de este ordenador se puede acceder a todos los servicios de la ciudad.

Podría considerarse al N2 como el corazón tecnológico y energético de la ciudad (que posee en este nivel al equipo de mantenimiento que controla la temperatura, iluminación, reserva de oxígeno, estado de la cúpula, ...) , aunque por supuesto el primer nivel podría ser autónomo en caso de necesidad gracias a sus grandes reservas.

Hay algo más de mil edificios dedicados a la vivienda y desperdigados en toda la ciudad, no sólo en algunas zonas como ocurría en N1 dado que aquí toda la ciudad es zona industrial. A pesar de ello hay algunas zonas un poco más diferenciadas. En ellas existen mercados a gran escala que abastecen tanto a las personas que habitan en este nivel como a los mercados de los niveles superior e inferior así como a las plantas de almacenaje y congelación del primer nivel.

Además de alimentos naturales como carne, pescado, etcra, se venden todo tipo de pseudo-alimentos (con idénticos sabor y la apariencia que el auténtico aunque con menor valor nutritivo) derivados de los productos oceánicos (principalmente algas). Este nivel también cuenta con un cierto número de establecimientos en los que pueden conseguirse otros productos, como por ejemplo ropa, calzado, muebles,...

Existen pequeñas fábricas (como la de moneda y timbre, la de comida donde se sintetizan los diversos tipos de pseudo-comida que circula por N2 y N3 a partir de algas y seres abisales o las que obtienen diversos productos a partir de los productos marinos, como por ejemplo ácido algínico o papel, por nombrar algunas) que obtienen la energía de una enorme central nuclear de fusión. Esta central proporciona energía a toda la ciudad, desde los generadores de oxígeno por electrólisis al mantenimiento de cultivos y viveros, pasando por las plantas calefactoras que mantienen la temperatura a 15 grados o la energía gastada en cada casa. Los mencionados generadores de oxígeno emplean la hidrólisis para conseguirlo del agua, depurándolo posteriormente y enviando el más puro al nivel superior, absorbiendo el dióxido de carbono mediante hidróxido de litio.

Es imposible dejar de mencionar el complejo sistema de reciclaje de todo tipo de productos. El proceso comienza con una recogida selectiva de basura es transportada a factorías de reciclaje en donde son tratadas. En un mundo donde es tan difícil conseguir lo necesario para subsistir cada producto debe de ser utilizado y reutilizado al máximo.

Este nivel cuenta con una serie de criaderos de animales (fundamentalmente gallinas) y cultivos hidropónicos de diversas plantas (con el objeto de abastecer principalmente al primer nivel y de forma marginal al segundo) junto con los viveros de crustáceos, peces y algas que reproducen las condiciones ideales para que tales especies subsistan.

En la periferia de este nivel encontramos los muelles. Estos se

dividen en tres tipos: los empleados por los submarinos pesqueros que ascienden hasta profundidades más fructíferas para la pesca, o que se dedican a recolectar las algas situadas cerca de la superficie, los dedicados a los submarinos utilizados por la guardia exterior, y finalmente los utilizados por los vehículos submarinos (entre los que no son infrecuentes los batiscafos) con fines científicos (estudiar el fondo marino, revisar el estado de la cúpula y realizar todo tipo de investigaciones).

Los astilleros y talleres se hayan, lógicamente, al lado de los muelles. En ellos se reparan y fabrican los vehículos submarinos.

En el centro del nivel abundan los edificios de no demasiada altura donde se localizan los aparatos legales de la ciudad (juzgados, oficinas de abogados, delegaciones y todo tipo de centros públicos).

En N2 el transporte es público, y lo constituye una especie de tranvía denominado "los túneles" que circula sobre unas pasarelas que conectan los puntos más importantes del nivel a diferentes alturas. La única excepción en transporte "privado" la constituyen los vehículos de la policía metropolitana (parecidos a los descritos en N1).

Automóviles similares (aunque más grandes) son usados como transporte de presuntos

delincuentes.

Cuatro comisarías principales (dos de la guardia exterior y dos de la policía metropolitana) controlan el funcionamiento de la ciudad y el cumplimiento de la ley. En los sótanos de cada una de estas comisarías se encuentran las cámaras de criogenización, en las cuales se enfrían los animos de los delincuentes más peligrosos (la mayoría de los cuales termina sus días como donante "voluntario" de órganos o como práctica de algún estudiante de medicina).

Refiriéndonos a la sanidad, existen dos grandes hospitales (en los cuales se concentran los últimos avances médicos en cirugía e implantes cibernéticos) así como un hospital psiquiátrico en donde las personas con problemas mentales reciben tratamiento.

Los rumores referentes a plantas



secretas de experimentación genética cercanas a las cárceles o al hospital psiquiátrico (dependiendo de la versión) han sido desmentidos oficialmente. La educación se recibe en casa (no hay escuelas) y gracias al ordenador el niño recibe unas bases de cultura general. A los 16 años se le realizan unas pruebas para determinar el oficio para el cual posee mejores aptitudes y a partir de entonces la educación se orientará a prepararle para dicha profesión.

Apenas apartados de la zona industrial central la gente de este nivel puede encontrar algo de ocio. En los centros recreativos la gente puede usar unos trajes de realidad virtual con los cuales simular cualquier entretenimiento, desde ajedrez a tenis, pasando por películas interactivas. Una opción diferente la representan el zoológico de especies no humanas mutantes o las holobibliotecas (con hololibros pero sin libros), aunque la gente prefiere leer los hololibros a través de su ordenador. Otro tipo de diversión más violenta la constituyen los pozos de peleas de mutantes, en los cuales se suele apostar sumas importantes.

La religión sólo en N2 sigue poseyendo un papel relevante; algunas antiguas religiones perduran (especialmente el cristianismo, el judaísmo, el islamismo y el budismo) pero además, a raíz de la invasión extraterrestre, algunos han renegado de sus creencias argumentando que no puede existir un dios que permita algo así, y se han formado sectas ilegales que ven a los extraterrestres como los verdaderos hijos de Dios.

La comunicación entre el segundo y el tercer nivel se establece por medio de compuertas del mismo

modo que sucede entre N1 y N2, variando únicamente el número de compuertas, 50.

TERCER NIVEL (N3 "EL BASURERO")

- *Pero tu estás loco ¿Que se te ha perdido a tí en N3?*

- *Sólo quiero bajar y echar un vistazo, serán unas horas.*

- *Yo puedo contarle lo que hay abajo. Locos, mutantes, miseria y suciedad; drogas en cada esquina, peleas, robos, asesinatos ...*

- *No será tan peligroso, no exageres.*

- *¿Tú que crees? Si ni siquiera la policía baja a N3, por algo será.*

Los últimos estudios calculan la población de este nivel en unos dos millones de personas, aunque no se sabe con exactitud debido a la falta de control de natalidad en este nivel (cuya infracción en los niveles superiores se paga yendo a parar a N3).

Los mutantes (que no son bien vistos por el resto de la sociedad) habitan en este nivel (aunque también hay algunos en N2) así como los delincuentes que no son lo bastante importantes para ser criogenizados.

Los edificios habitables rondan el millar (aunque muchos ya no son tan habitables).

En el basurero no hay ninguna fábrica, generador de energía, oficinas burocráticas, escuelas, biblioteca, ...

En N3 el mercado negro está omnipresente ya que nadie parece conformarse con los restos de comi

da prefabricada que los otros dos niveles donan "generosamente" a la "pobre gente" del tercero.

Lo más parecido que podemos encontrar aquí abajo (y todo ilegal, por supuesto) son los pequeños laboratorios que sintetizan drogas y licores, las fábricas de armas o los laboratorios de experimentación genética.

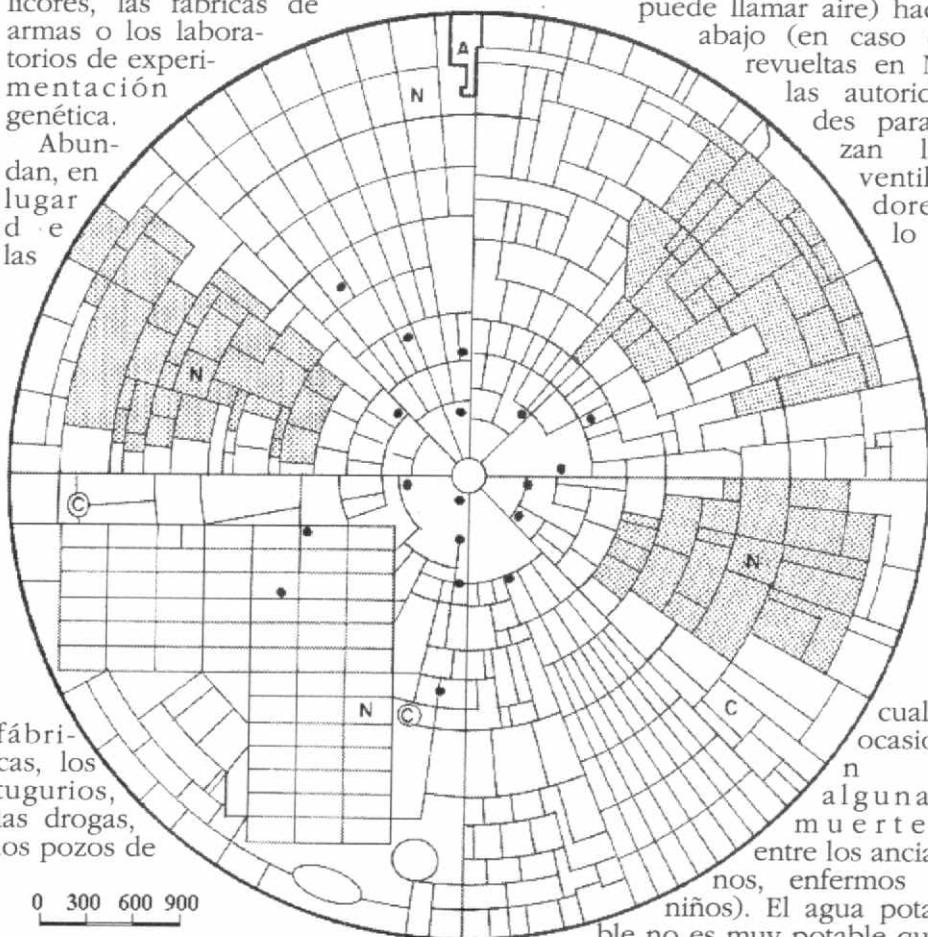
Abundan, en lugar de ellas

fábricas, los tugurios, las drogas, los pozos de

lucha de mutantes (en los cuales a veces algún humano ciego de drogas se atreve a luchar contra un mutante), etc ...

La temperatura ambiental es inferior a la de otros nivel (7 u 8 grados centígrados), la ventilación es pésima dado que el aire les llega después de pasar N1 y N2 a través de unos ventiladores que empujan el aire (si es que a lo que queda se le

puede llamar aire) hacia abajo (en caso de revueltas en N3 las autoridades paralizan los ventiladores, lo



cual ocasion a algunas muertes entre los ancianos, enfermos y niños). El agua potable no es muy potable que digamos (los residentes en N3 suelen poseer adrazos para desalarla) y la luz es más bien de poca intensidad.

A Planta Crematoria N Principales focos del mercado negro C Fosos de Lucha (los más o menos legalizados, hay muchos más de ubicación inestable)

☐ Calles Principales ☒ Barrios Basura

En el basurero no existen los vehículos particulares y ni siquiera los "túneles" del N2. Tampoco hay muelles, únicamente unas compuertas la mar para expulsar los cadáveres incinerados.

Dentro de N3 viven algunas personas que trabajan temporalmente como obreros en algunas fábricas de N2 y poseen unas condiciones de vida ligeramente superiores al resto de residentes del Basurero.

Por otra parte, también existen barrios basura en el nivel tres, en los cuales la situación es incluso peor de lo normal; edificios destartados, gente durmiendo en la calle, subsistiendo sólo con la comida prefabricada, tomando constantemente drogas, con las bandas peleando por sus zonas, ...

Aunque parece que en este nivel reina una absoluta anarquía no es del todo así, aunque realmente a la gente de niveles superiores N3 les sirve como basurero (y suministro de droga).

Distribuidas por toda la ciudad hay una especie de pantallas fabricadas con metalplastic que a modo de visores sirven a las fuerzas del orden del segundo nivel para controlar un poco lo que ocurre en el Basurero.

Una vez al mes (aproximadamente) la policía metropolitana hace un ronda por la zona (más que nada para dejarse ver) pero procuran pasar el menor tiempo posible abajo, por si acaso ...

Bueno al fin y al cabo en todas las casas hay siempre un lugar al que va a parar todo lo que estorba.

LA SOCIEDAD

"El Paraíso y el Infierno pueden ser terrenales; los llevamos con nosotros donde quiera que vamos."

1492, La Conquista del Paraíso

En las ciudades hay tres clases sociales muy diferenciadas, la clase alta, media y baja. Están distribuidas en los tres niveles de la ciudad. La clase alta está situada en el nivel uno de la ciudad. La forman una serie de personas con un altísimo poder adquisitivo. Son en su mayoría altos ejecutivos, es decir, los jefazos de la WSAC y la elite de los ejércitos. Esta gente disfruta de las mayores ventajas y privilegios de la ciudad, el mejor aire, la mejor comida, etc ... no necesitan prácticamente nada de los otros niveles; aunque disfrutan de una completa libertad para moverse dentro de la cúpula, rara vez bajan a niveles inferiores. Si necesitan algo de abajo como trabajadores, drogas, ... siempre tienen a algún amable subordinado que baja en su lugar. Las leyes tanto en este nivel como en los demás son muy parecidas a las actuales, y por supuesto, también como en la actualidad, la gente con poder se las arregla para que, por falta de pruebas generalmente, aparezcan como inocentes de toda acusación que se pueda formular contra ellos. La clase media, la maquinaria de la cúpula, vive en el segundo nivel. Es un grupo heterogéneo formado en su mayor parte por comerciantes, técnicos, abogados, jueces, científicos, médicos, policía, encargados del mantenimiento de diversos sistemas, encargados del mantenimiento de la cúpula (una vez al mes la cúpula es revisada y se recubren las posibles

grietas con metalplastic), etc ...

La población se compone mayoritariamente de humanos normales, aunque hay algunos mutantes; esto ha provocado la aparición de la Liga Anti Mutantes, organizada de forma similar al Ku Kus Klan. La gente del segundo nivel tiene acceso libre al tercero (aunque no suelen bajar a menudo) pero no en cambio para el primer nivel, con la excepción de aquellos que disponen de tarjetas temporales. Si por algún motivo ascendieran en la escala social (algo extremadamente difícil) podrían acceder al primer nivel (totalmente imposible para los mutantes). La tercera clase social son los pobres desgraciados que viven en el Basurero.

Son en su mayor parte gente indeseable (o con muy mala estrella).

Los mutantes son aquí mucho más abundantes (en realidad la mayor parte de los mutantes que hay en la cúpula vienen a parar aquí. El racismo y la xenofobia (tal y como se conocían en el s.XX) no existen puesto que en la cúpula conviven gentes de todo el mundo (todo ese odio y rabia se vierte ahora sobre los mutantes), aunque con una notable presencia de emigrantes del Viejo Mundo (se calcula que aproximadamente el 47% de la población son europeos). La raza mayoritaria es la blanca seguida (por este orden) por la negra, la asiática y la árabe. El idioma oficial es el inglés, secundado

DROGAS

Dentro de las denominadas sintéticas que circulan por el mercado negro podemos distinguir tres tipos:

Potenciadoras: sus efectos son muy intensos pero breves, dejando después al sujeto aun más hecho polvo de lo que estaba antes de tomar la droga. Suelen tomarlas los competidores de los pozos de lucha para estar "a punto" y no pensar, los obreros para soportar el trabajo y en general (pero en dosis menores) todo aquél que quiere intentar seguir "viviendo" y no morirse de asco en la ciudad. EJEMPLOS: Bombahache, Respirafuego ... EFECTOS: +2 a F y A, -2 a I y P.

Inhibidoras: estas drogas tardan algún tiempo en surtir efecto, el cual no suele prolongarse mucho, aunque si más que en las drogas potenciadoras. Son consumidas personas que sufren fuertes dolores o que han abusado de las drogas potenciadoras y quieren descansar. EJEMPLOS: TOA (Tetraodoxina atenuada), Songe, etc ... EFECTOS: cualquier dolor desaparece (al menos durante un rato).

Alucinógenos: como su propio nombre indica, son drogas de efectos rápidos y duraderos que producen alucinaciones agradables (estoy al aire libre en un bosque o una playa y lo de los extraterrestres ha sido un mal sueño). Los consumidores son aquellos que están hartos de vivir aquí y que no tienen ganas de seguir soñando sólo cuando duermen. Casi todo el mundo las ha probado. EJEMPLOS: Gourmandise, Paraíso, ... EFECTOS: los arriba descritos.

ADICCION: Cada vez que un personaje pruebe una droga debe realizar un TH de P+2. Si lo consigue, no pasa nada, pero si falla se convierte en un yonki y cada dos días debe tirar P para evitar comprar más droga. Si falla la tirada y no la compra, realizará todas las tiradas con un -5 por el mono. Cada vez el efecto será más breve y menos intenso, hasta que finalmente el adicto las consuma para huir del mono. El Master ha de poner de relieve las duras contrapartidas del uso de drogas.

SOBREDOSIS: cuando un personaje se drogue debe tirar debe tirar un d20. Si el resultado es un 20 significa que es posible una sobredosis. Haz un TH de R; si sale tiene un -2 a todo durante dos días; si no el personaje morirá en 1d6 horas (durante los cuales está inconsciente) a menos que se le realice un TH exitoso de Medicina.

por el francés y el alemán y marginalmente por el español. Las monedas que circulan en Atlas son los Orichalcums (comúnmente llamados "Oris") y los centavos (1 Ori= 100 centavos). Los ahorros de un habitante medio de N2 rondan los 1.500 Oris.

EXTRATERRESTRES

"- Oiga, yo sólo necesito saber una cosa, ¿dónde está? (...)

- Espero que tenga razón. De verdad."

ALIENS

XENOMORFOS DE TIPO 1: (LOS CABEZONES)

Informe preliminar 1432 para la WSAC. Dr. Jullius Kepler.

El examen preliminar de la criatura que hemos dado en llamar xenomorfo de tipo 1, señala que toda la información facilitada puede no ser correcta, dado el avanzado estado de descomposición del cuerpo que avanza de una forma increíble incluso mientras se realiza este examen, no obstante queda claro que nunca en la Tierra se había visto nada semejante desde los ovnis de Roswell archivo acd1634 USARMY.

Descripción Física y medidas: Sujeto con rasgos antropomórficos, cabe destacar su escasa estatura de 120 cm. de los cuales 40 corresponden a una gran cabeza con unos grandes globos oculares totalmente negros que no presentan señales de poseer cornea ni retina, restos de apéndices nasales casi desaparecidos, y lóbulos de oídos de reducido tamaño, presenta también un abultado vientre y seis dedos al final de cada extremidad. El color de la dermis es de un color rojizo oscuro con tonalidades mas claras en las secciones articulares y cuello. Carecen totalmente de órganos genitales que puedan indicar su forma de reproducción.

Examen Médico: Al iniciar la incisión nos hemos visto sorprendidos por la aparición de un liquido viscoso de color grisáceo que sin duda es el equivalente del plasma sanguíneo, 11 grandes órganos de extraña morfología en medio de una masa visceral es lo que parece animar a este espécimen; dos de estos órganos idénticos, situados uno en la parte pectoral media y otro en la ventral parecen cumplir funciones similares a las del corazón humano. Sin embargo tan solo poseen una aurícula y un ventrículo cada uno. No hay medios de conocer de que forma se alimentan ya que parecen carecer de sistema digestivo. Su gran masa cerebral de un color rojizo y de casi 4 kg. explica sus poderes psíquicos; su cerebro parece muy similar al humano excepto por la inexplicable inexistencia del hipotálamo. Fibras musculares algo menos densas que las humanas cubren un esqueleto de tipo cartilaginoso y muy flexible con una columna vertebral ramificada en dos a partir de la octava vértebra.

Conclusiones del informe preliminar: Sin duda gran parte de la forma y el estilo de vida del espécimen esta estrechamente ligado a sus enormes poderes Psi, y al secreto de las burbujas de tipo mecánico que parece envolverles en todo momento, supuestamente llenas de liquido amniótico que seguramente les provee del sustento necesario. Vistos los datos me atrevo a aventurar una arriesgada hipótesis, basada en que los xenomorfos de tipo 1 (aunque parecen en todo momento seres orgánicos completos) no son sino criaturas elaboradas en laboratorio de forma totalmente artificial por otro tipo de seres. A la espera de los análisis de los tejidos para elaborar el informe médico completo definitivo.

CARACTERÍSTICAS DE LOS "CABEZONES"

F: -(No se tiene constancia de realización de esfuerzos físicos) T: 6 R: 3 D: 13 A: 12 (La burbuja les permite flotar a gran velocidad) P: 16 I: 16 C:-(Entre ellos todos son iguales y a los humanos no les simpatizan mucho, la verdad) PV: 9 MD: todos los ataques que realizan son de carácter psi.

PODERES PSI:

Telequinesis: Es la forma que tienen los "Cabezones" de manipular y levantar objetos con la mente, pueden levantar un peso aproximado de 300 kg para por ejemplo lanzarlo contra el adversario o mover al mismo, o lo que es peor mover o aplastar una parte de su anatomía con el resultado que todos sabemos; se cree que esta habilidad esta estrechamente ligada al piloto de sus naves espaciales. Todos los alienígenas tienen esta habilidad en un nivel no inferior a 15.

Telepatía: Método de comunicación entre ellos (y se supone que entre los humanos que tienen esclavizados bajo su control) Este método de comunicación comprende también la visualización de imágenes, y la traducción instantánea de idiomas. Los xenomorfos de tipo 1 tienen esta habilidad en un nivel de 18. Una variante de esta habilidad es la obtención de información contra la voluntad del individuo que puede resistirse con una tirada de Psique -3.

Empatía: Con esta habilidad, El extraterrestre sabe exactamente cuales son los sentimientos de los que le rodean (si bien parecen carecer de ellos). Su nivel en esta habilidad es de 15, para evitar la lectura de sentimientos se permite

una tirada de Psique con una penalización de -5.

Ataque mental: Esta forma de ataque Psi penetra en el cerebro de la víctima provocando una total descoordinación en las funciones neuronales del cerebro, y "friéndolo", provocando la muerte del sujeto en medio de unos horribles espasmos, vómitos, etc... Para ello haz que la víctima enfrente su Psique con la del alien, de la forma descrita en la sección de Sistema de Juego; el que pierda muere.

Control mental: Con el uso de esta habilidad se obtiene pues eso, el control mental del individuo, incluidos sus actos y su voluntad, la habilidad de los bichos está en 15, y las víctimas pueden resistirse con una tirada de Psique. El efecto del control mental desaparece a las 7 h. de haber perdido contacto con los extraterrestres.

Control de las emociones: Con esta habilidad los "Cabezones" pueden tratar de controlar las emociones de hasta 5 sujetos si no pasan una tirada de Psique, provocando unos sentimientos de amistad, amor, temor, duda, piedad etc.

TECNOLOGÍA: La tecnología de esta raza alienígena, parece estar diseñada para funcionar respondiendo a impulsos Psi y se supone que sus naves y vehículos tienen algún sistema amplificador que les permite por ejemplo disparar poderosas ondas de choque Telequinéticas capaces de devastar grandes áreas. Análisis realizados sobre estos artilugios revelan que son de una extraordinaria dureza y que están compuestos por unos elementos desconocidos en la Tierra e imposibles de reproducir con materiales terrestres. Dentro de la mitología

quedan las creencias de que pueden viajar a través de las dimensiones y el tiempo y su capacidad de causar trastornos en los mismos, ya que nunca se ha podido demostrar; lo que si es cierto es que los poderosos campos electromagnéticos de sus naves pueden dejar totalmente bloqueados vehículos y cualquier tipo de maquinaria terrestre.

Destacan las grandes bases distribuidas por todos los puntos del planeta, donde se guardan los OVNIS en los que llegaron a la tierra, se sabe también que estas bases son inmensos laboratorios genéticos en los que se investiga con millares de prisioneros humanos, todavía se desconoce con que fin.

Son lo que los humanos han dado en llamar "Pozos Genéticos". Lo que si sabe a ciencia cierta es que los "Cabezones" disponen de ejércitos humanos bajo su control, equipados con potentes armas, (que solo funcionan cuando existe un lazo Psíquico entre el alien y el humano), y se cree, que han sido mejorados genéticamente para servir como ejército contra los vestigios de la humanidad y los lagartos.

ESCLAVO-SOLDADO:

Características: F: 10 T: 11 R: 10 D: 9
A: 9 P: -- I: -- C: 11 PV:20 MD:+2
Habilidades: Arma c a c (cuchillo): 14
Arma a D (fusil): 14 Artes marciales:14
Esfuerzo físico:14 Esquivar:14 Demolición: 14 Sigilo:14 Armas: Fusil de asalto y Cuchillo; Blindaje: 10

Las burbujas: Estas Burbujas tecnológicas envuelven permanentemente a los xenomorfos de tipo 1, dándoles soporte vital y transportándolos a grandes velocidades que en ocasiones superan los 120 Km/h. La burbuja tiene además 40 PE (ver

"Jim") que en caso de ser superados provocarían la muerte y la rápida descomposición del cuerpo alienígena.

INTENCIONES:

Aun hoy nadie ha encontrado una respuesta coherente a esa pregunta; lo que parece estar claro es que esta raza mantiene una cruenta guerra con los xenomorfos de tipo 2 con lo que es probable que estén utilizando la tierra como base y foco de resistencia, para lo cual lo mas cómodo era exterminar a la primitiva población nativa, adueñándose más fácilmente del planeta. Algunos estudiosos afirman que esta raza no es cruel intrínsecamente, sólo que considera a los humanos una especie inferior, un plaga, no un enemigo peligroso y que por ello no han puesto demasiado interés en la eliminación total de la humanidad.

XENOMORFOS DE TIPO 2: (LOS LAGARTOS)

Grabación en Video-disco 3.433
(Audio)

Transmisión Teniente Craig.

....Dios mío! Son monstruosos, base Atlas, no se de donde han salido, ¡¡¡Dios!!!, nos están disparando, están cortándonos literalmente, Señor. Los hombres quedan despedazados.El sargento Benson y Marcus han caído también.

-Atención Equipo Tridente identifique al enemigo, Repito identifique al enemigo ¿Se trata de Mutantes, repito, se trata de mutantes?

-Negativo señor, van enfundados en unos enormes blindajes corporales

completos, han atacado en grupo de seis, van provistos de unas extrañas armas negras traslucidas, que disparan algún tipo de maldita energía que corta y mutila a los hombres. ¡¡¡Charles, Charles!!! ¡¡¡Ha muerto!! esas cosas lo han matado, base, estoy empapado en su sangre ¡OH, DIOS!

-Tranquílese Craig, por favor teniente, identifique al enemigo solo son seis ¿no es cierto?

-Si... Si señor, pero nuestras armas no les afectan, he vaciado todo un cargador sobre uno de ellos y ... no ha caído, los hombres han llegado al cuerpo a cuerpo con ellos. Son muy rápidos y fuertes. Han arrojado a Jake contra una roca, ¡Creo que esta muerto! ¡JODER! ¡¡Uno de ellos avanza hacia mí!! ¡¡AAAAAAA-AAAAAH!

-Craig, Craig, Responda Teniente Craig.

-Señor, aquí Craig... Han... ha disparado el lanzamisiles, me estoy retirando, mi asaltante ha caído con el blindaje destrozado, los suyos se acercan para ayudarme mientras los supervivientes retomamos posiciones. Ahora puedo verle sin blindaje son de color verdoso... y tienen escamas ¡Dios, que dientes!, yo diría que se trata de reptiles señor, Reptiles escamosos, pero carecen de cola y sus ojos parecen como de serpiente, medirán unos 2 m. y son endiabladamente fuertes... espere, parece que uno de esos cabrones apunta hacia nosotros, vamos a...

-Teniente, ¿Me recibe Teniente Craig? ¿Teniente?

(FIN DE TRANSMISIÓN).

Efectivamente fue durante la operación Tridente, donde se tomó contacto por primera vez con estos reptiles antropomorfos y desde aquél entonces tanto los humanos como los "Cabezones" han tenido la oportunidad de comprobarlo formi-

dable de esta raza que parece haber nacido para la guerra. Despiadados y crueles; tan solo el acabar con sus adversarios parece causarles satisfacción.

CARACTERÍSTICAS DE LOS LAGARTOS

F: 14 R: 15 D: 15 A: 14 P: 10 I: 15
C:(Entre ellos cada uno la suya, para gustos humanos muy antipáticos y más bien febs)PV:27 MD:+6

Habilidades: Tienen funciones especializadas por lo que las habilidades varían, dependientemente de su ocupación.

Desde luego, los guerreros han de tener puntuaciones muy altas (p.e. 16 en combate c.a.c., a.d. artes marciales, esquivar, etc...); además sus habilidades a lo que creas necesario.

TECNOLOGÍA:

Estos extraterrestres disponen de una serie de vehículos terrestres y aéreos de todo tipo incluyendo las gigantescas traves ovoidales en las que se supone que llegaron (algunas de ellas de 1 Km de diámetro se supone que les sirven también de bases móviles), así como de unas extrañas armas grandes y pesadas de un color negro traslucido que disparan unos rayos de energía amarillos con pequeños intervalos, capaces de traspasar los más duros blindajes (que solo cubren de la mitad) hacen de 3d6 a 4d6 de daño dependiendo de su tamaño y van equipadas con un lanzador de(3) micro-bombas térmicas que (área de 3 m.) infligiendo un daño de 10d6. Estas armas efectúan un reconocimiento del ADN Alienígena, provocando la explosión de las tres Micro-Bombas si esta fuera empuñada por algún miembro de otra raza.

Poseen un blindaje pesado equivalente a su contrapartida humana y una armadura natural que les proporciona 5 DEF extra.

Los metales analizados de su tecnología son, al igual que los de los cabezones, desconocidos en nuestro planeta, a excepción del aluminio, el tugstueno, y el silicio.

INTENCIONES:

Al parecer esta violenta y belicosa raza xenomorfa esta aprovechándose de numerosos minerales y elementos terrestres, ya que poseen algunas bases mineras.

Atacan de forma casi obsesiva a lo cabezones, y a cuantos humanos se interponen en su camino llevándose los restos de los cuerpos (se supone) como recurso alimenticio.

Nunca hacen prisioneros.

TRAMAS

Bueno, ahora ya conoces todas las reglas, y tienes una ingente cantidad de datos para preparar tus partidas, pero ... ¿de qué van a ir? Pues aquí te van algunas ideas:

Ese bicho no me deja dormir: los PJs están en un submarino enorme y *algo* está troceando a la tripulación (en cachitos pequeñitos); vamos, una versión de **Alien** pero en la cuál el villano puede ser humano (o puede **no** serlo).

Ezte mar ez mú grande: cualquier aventura espacial puede adaptarse al fondo del mar; mete a tus personajes en un submarino y piensa.

Max estás hecho una pena: ¿Qué tal un agradable viaje turístico por la superficie? Aire puro, humanos brutalizados y preciosos alienígenas garantizan una estancia inolvidable.

Somos unos chicos muy listos: los PJs son, mayoritariamente, científicos involucrados en algún proyecto importante. Miembros de sus equipos desaparecen, el proyecto sufre varios sabotajes, ... hay un traidor cerca de ellos.

Ese es mi amigo, no le pongas las manos encima: el amigo de un PJ, o el propio PJ, es mutante y las bandas radicales no le dejan en paz. Ojalá esto no estuviera basado en nuestra realidad.

Sobretodo, CREA ALGO NUEVO Ω

NOMBRE DEL JUGADOR:
NOMBRE DEL PERSONAJE:
OFICIO: **ACCESO N....** **TEMPORAL**
HUMANO NORMAL **MUTANTE** **CYBORG** **EDAD:**.....
APARIENCIA:
PERSONALIDAD:.....

PUNTOS DE VIDA
(R+T):[.....].....
(-.....)

Estado: Norma I
Herido [-2]
Inconsciente

*Equipo y notas
 en el reverso
 de la fotocopia*

Puntos de Destino: **PX:** ...
Modificador de Daño:

Fortaleza: (F) ... **Tamaño:** (T) ...
Resistencia: (R) ... **Destreza:** (D) ...
Agilidad: (A) ... **Psique:** (P) ...
Inteligencia: (I) ... **Carisma:** (C) ...

HABILIDADES

Acrobacias [A]
Aguantar la Respiración [R]
Arma Cuerpo a Cuerpo
[(F+A)/2]

Arma a Distancia [D]

Artes Marciales [(A+P)/2]
Artesanía [D]
Artillería Naval [I+D]/2]
Cartografía [D]
Cibernética [I]
Conocimiento [I]

Conocimiento Gral. [I+3]
Correr [A]
Cult. Alienígenas [I/2]**
Danza [A]
Defensa Naval [(I+D)/2]
Demolición []
Discusión [P]
Electrónica [(I+D)/2]
Encanto [C]
Esfuerzo Físico [F]
Esquivar [A]
Etiqueta: [C]
Falsificación [D]
Fotografía [D]

Información [C]
Informática [(I+P)/2]
Instinto Callejero [C]
Lanzar [A]
Leer/Escribir* [I]
Mando [(P+C)/2]
Mecánica [(F+I)/2]
Medicina [(I+D)/2]
Nadar [A+2]
Navegación [I]
Ocultar [D]
Pelea [(F+A)/2]
Percepción [P]
Pilotar Vehículo:..... [D]
Primeros Auxilios [I]
Psicología [(C+I)/2]
Regatear [(P+I)/2]
Res. el Dolor [(R+P)/4]**
Resistir Drogas [R]
Res. Torturas [(R+P)/2]
Robar de los bolsillos [D]
Saltar [A]
Sangre Fría [P]
Sexto Sentido [P/2]**
Sigilo [A]
Táctica [I]
Teatro [P]
Trepar [A]
Vacio Mental [P/2]**
Valorar [I]

PUNTOS DE VENTA



- Albacete:** COMIC-ROL-
Octavio Cuartero, 18
- Alicante:** ATENEO - Portugal,36
- Algorta:** GUINEA HOBBIES
Basagoiti,64
- Almería:** COMIC CENTER - Navarro
Rodrigo, 1
- Avilés:** El HECHICERO, Cabruña 52
- Barcelona:**
DREAMS - Travessera Gràcia,449
GIGAMESH -San Pedro, 53
ZONA DE JOC
- Bilbao:**
JOKER - Trav. Iturriaga, 4
KABUKY GAMES - Gral. Concha, 7
- Cádiz:**
ELEKTRA - Feduchy, 20
- OCTUBRE COMICS - Cervantes, 7**
- Ciudad Real:** CAOS-Paloma, 5
- Córdoba:** ALA DELTA
- Elche:** AQUELARRE, Velarde, 42
- Gijón:** CAPUA HOBBY's- Pl. R.
Alvargonzález, 1
- Granollers:** FANTASTIC
GRANOLLERS - Barcelona, 31
- Leganés:** ALL STARS-Pl.España, 12
- León:**
CERVANTES - Cervantes, 7
CLASON- Centro Comercial
"Continente"
EL CORTE INGLES (Sección
Librería)
ELEKTRA - Cte. Zorita, 4
- GONZALO GARCIA- Santana, 36
HIPER HOBBY - Roma, 20
INDEPENDENCIA - Independencia,
14
- KIOSKO de la CAFETERIA
UNIVERSITARIA
LICEO - San Agustín, 2
ROL PLAY - Suárez Ema, 3
TRASTIENDA - Mariano D.
Berrueta,11
- Pamplona:** CAPYCUA-
S.Juan Bosco, 7
- Madrid:**
AKIRA COMICS -Ginzo de Limia, 32.
ALFIL - Fundadores,9 (2º Dcha.)
• EL BALUARTE-Pl. de Verfn,10
ELEKTRA - Pez, 36
GENERACION X - Galileo, 14
- Sabadell:** EL ALEPH - Abad
Esacarrer,13
- San Sebastián:** ARMAGEDDON -
Pza.Los Estudios, 9 (bajos).
- Santa Coloma de Gramanet:**
• ROLEGAME - Sant Joaquin, 101
- Sevilla:** ELEKTRA - Zaragoza, 10
- Valencia:**
• LUDOMANOS- Castellón, 13
Valladolid: MICRON-San Quintín,8
• **Zaragoza:** LUDO Z - Goya, 72

ATLAS NEWS

BOLETIN OFICIAL DE LA WRIGHTSON SUBAQUA CORP

Impreso en Atlas

Lunes, 9 de Diciembre, 2183

Num 40,085

Detenida la banda de William "Acero" McPhill

La eficiencia de las Fuerzas
de Seguridad nuevamente
demostrada

N2, 19:30. Tras un corto tiroteo, efectivos de la Guardia Metropolitana lograron reducir a los cinco integrantes de la banda de Will "Acero".

McPhill, acusados de más de una veintena de delitos de sangre. Fuentes policíacas han confirmado que ya se han puesto en marcha las diligencias judiciales correspondientes. Los expertos consultados aseguran que nada puede salvar de la criogenización al grupo mercenario autor, entre otros, del sangriento ataque al hospital central "Wrightson II" en el nivel medio.

más información en la página 14

NOTA DE LOS DISEÑADORES:

Hemos "robado" esta esquina del ATLAS NEWS para hablarte un momento sobre este proyecto; nuestra idea es intentar conectar con todos los jugadores de ATLANTIS, y ofreceremos periódicamente dos o tres ideas para crear tus propias aventuras (algo que también intentaremos desde ROSA NEGRA. Aprovechamos también para animarte a comunicarnos tus sugerencias; queremos que ATLANTIS crezca como vosotros deseáis.

Nos vemos ☺

ATLAS NEWS es un boletín editado por los diseñadores de ATLANTIS basado en un diseño de Carlos Martínez Juárez.

LAS AUTORIDADES PREVENEN ACCIONES PRO ALIENIGENAS EN LA CONMEMORACION DE LA "NOCHEBUENA SIN ÁRBOL"

Incautados en el apartamento de A.F.G., de
25 años, panfletos a favor de la sumisión

N2, 14:00. El joven dibujante A.F.G., presunto miembro de la secta NeoRama, fue denunciado por sus vecinos al observar en él una conducta atípica. Tras ser interrogado por un agente de la ley, A.F.G. engañó a este y se atrincheró en su casa. Al grito de "No me cogeréis vivo" comenzó a agredir verbalmente al agente y a arrojarle miniaturas de plomo. Al cabo de media hora el aparentemente inofensivo dibujante fue detenido no sin antes provocar numerosas contusiones en los policíacos. Una vez procedido a su arresto se registro su residencia, encontrándose en ella numerosos panfletos de la secta Neo Rama. Thomas Hurnek, delegado de Seguridad de la WSAC, ha asegurado que las autoridades están adoptando medidas para evitar disturbios similares a los del año pasado, que costaron la vida a 57 personas.

más información en contraportada.

UN "GRUPO DE LIMPIEZA" ATERORIZA N3

N3, madrugada. Un nuevo grupo de los denominados "de limpieza" ha cobrado más víctimas entre los mutantes de N3. Al parecer este grupo radical compuesto por más de una quincena de jóvenes armados es el responsable del asesinato de más de 25 personas (todos ellos mutantes o indigentes). Las indagaciones policíacas parecen haberse estancado ante la dificultad de encontrar testigos fiables.

más información en la página 13

COLABORA CONCEJALIA DE JUVENTUD

AYUNTAMIENTO DE LEON

NOTA SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA:

Las claves y respuestas han de ir en mayúsculas.

