

Mutantes en la Noche

Un Escenario para MDRG

Adaptado por Slorm

Este es un escenario sencillo de "Mutants & Death Gun Rays" inspirado en un escenario creado por Keyan Sark, que se basó en serie de novelas *Demonios del Frente Oriental*, de David Bishop, publicadas en castellano por Timun Mas.

SECTOR 45-H. La ciudad está sitiada por bandas rivales. Más de un millón de personas, civiles y soldados, morirán de hambre o a causa de los cruentos combates. Sin embargo, se rumorea que un nuevo enemigo acecha en la oscuridad. Se han visto jaurías de lobos en el Doroga Zhizni, en el lago Ladoga, atacando los convoyes de suministros. Patrullas y convoyes enteros desaparecen sin rastro y se oyen relatos de una neblina mortal que se desliza por las noches en las tiendas y barracones. El Partido rechaza estas historias considerándolas propaganda enemiga, pero las pruebas aumentan...

En medio de este infierno helado, los hombres del shtrafrotz (pelotón de castigo) de Grigori Eisenstein y Yuri Antonov luchan por sobrevivir al hambre, a los enemigos... y a los mutantes



El escenario

Los rumores sobre la presencia de infectados en el cerco del Sector 45 son una realidad demasiado conocida para los convictos del shtrafrotz de Eisenstein. Hace poco, un centinela ha advertido de la posible presencia de un infectado en uno de los barrios devastados de las afueras. Cuatro miembros del pelotón de castigo acuden a investigar.

Fuerzas

Mutantes: 1 Mutante, 6 Desposeídos con las características que se detallan al final de la aventura

Humanos: 5 humanos, con el equipo que se detalla al final de la aventura

El Mapa

Un tablero de 60x60 con varias casas destrazadas y árboles formando una zona urbana poco densa (podría ser también un pueblecito). El centro del tablero debe estar despejado, simulando una pequeña plaza.

Los soldados humanos despliegan en una de las esquinas del tablero hasta un máximo de una distancia media (80/120) de la esquina.

Al inicio de la partida los humanos ignoran dónde está el Mutante de modo que el jugador de los infectados empleará tres marcadores que representan la posible ubicación del vampiro. Estos marcadores despliegan en tres edificios diferentes en el extremo opuesto de la zona humana, dos de ellos junto con los dos grupos de desposeídos y uno en solitario.

Condiciones de victoria

El objetivo del juego es derrotar a la fuerza enemiga. El mutante deberá acabar con toda las fuerzas humanas. Los humanos deben encontrar al Mutante y acabar con él.

Marcadores de encuentro

Hay seis marcadores de encuentro repartidos por el tablero. Deben estar cerca de elementos de escenografía y situados a más de larga distancia (120/180) unos de otro y del borde de despliegue humano. Deberás disponer además de seis naipes numerados del 1 al 6.

Cada vez que un soldado humano entre en contacto con un marcador de encuentro, saca una carta y consulta la tabla de encuentros.

As	<p>Una Cruz de plata <i>Requiere tirada de Comprender Artefacto</i> Enterrado entre los escombros asoma una estaca de plata atada a una cadena. Este objeto puede usarse como un arma de energía combate cuerpo a cuerpo contra el Mutante</p>
Dos	Nada Especial
Tres	<p>Una mina antipersona La figura que active este encuentro debe superar un chequeo de Calidad o estallará una mina (granada Fragmentación) afectando a todas las miniaturas del área</p>
Cuatro	<p>Una esencia de Mercurio <i>Requiere tirada de Comprender Artefacto</i> El Mutante es repelido por el aroma del Mercurio de forma que no puede atacar cuerpo a cuerpo al portador de este objeto. El portador puede ser objeto de ataques a distancia</p>
Cinco	Nada especial
Seis	<p>¡Medicinas! <i>Requiere tirada de Comprender Artefacto</i> La figura que encuentra esta botella llena de un líquido que parece medicina, pero realmente le provocará ser es inmune a los efectos del pánico o de la hipnosis vampírica para el resto de la partida, es decir, inmunidad a los poderes psíquicos. Requerirá de dos turnos, para que le haga efecto, durante los cuales estará Paralizado.</p>

Reglas especiales

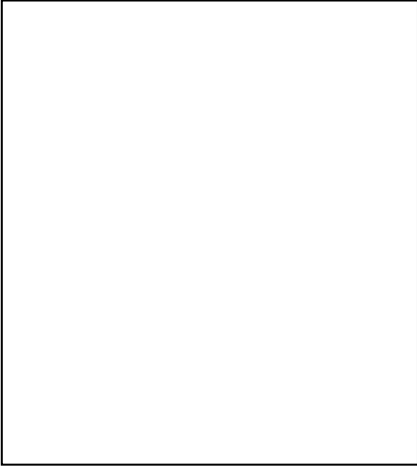
Noche: los mutantes no soportan la luz diurna por lo que sólo atacan de noche. Es noche cerrada y la visibilidad está limitada a la luz de la luna. Los soldados humanos tienen limitada su línea de vista a un Alcance Corto, a no ser que por cada tirador otra miniatura sujete un foco, teniendo entonces línea de visión de largo alcance. Cada vez que use una linterna se tirarán dados, si se sacan 2 unos, se habrá quedado sin baterías. Los mutantes ignoran esta limitación.

Movimiento oculto: hasta que los humanos descubran al mutante el jugador mutante dispone de tres marcadores de Mutante, dos ellos falsos y uno real, estos podrán moverse por el tablero libremente (capacidad de vuelo), si consigue una activación. El jugador humano que esté a Corta distancia de un marcador deberá superar un chequeo de Calidad para detectar al mutante, a no ser que tenga linternas, que podrá hacerlo a Media distancia. Si lo supera, el jugador mutante deberá informar de si el marcador era un señuelo o el mutante real. En caso de ser un señuelo, lo retirará de juego. En caso de descubrir al Mutante la miniatura de Mutante se situará en lugar del marcador y se retirará del juego todos los marcadores. Si el soldado humano falla el chequeo, el marcador sigue en juego.

El jugador mutante puede mover normal sus desposeídos, teniendo en cuenta, que el Mutante puede mover más rápido que ellos, los Desposeídos pueden infectar a los humanos. En caso de que decida atacar debe descubrir el marcador y reemplazarlo por su miniatura retirándose los marcadores del juego.

Notas finales

Este escenario puede jugarse con diferentes bandas. Los soldados humanos podrían ser robots, otros mutantes, androides y el encuentro tener lugar en cualquier otro escenario, o bien ser soldados humanos enfrentados a sus aliados fuera de control debido a que han sido contaminados. El mutante podría ser sustituido por un supersoldado enemigo (robot o cyborg) o un marcadores de encuentro deberían modificarse adecuadamente las características del escenario para hacerlo viable.



Humanos

Grigori Eisenstein, Líder Calidad 2+ Combate 3

Armado con una pistola y una arma de energía. Armadura Frag

1 Cargador

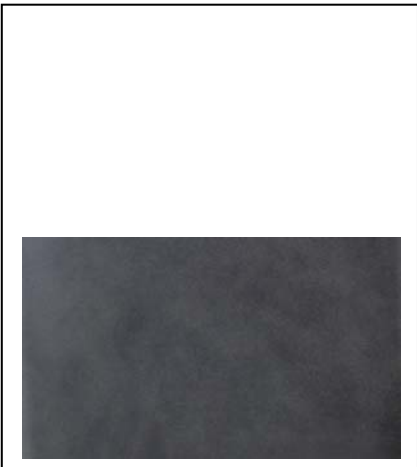
Yuri Antonov, Calidad 3+ Combate 2

Armado con un Aturdidor Sónico, Armadura Frag y Linterna

2 Cargadores

Pelotón de Castigo “Shtrafroty” Calidad 3+ Combate 2

5 Hombres Armados con Rifles de Asalto, Armadura Frag y Linterna. 1 Cargador cada uno.



Mutante

Mutante, Líder Calidad 3+, Combate 4

Equipado con una Pistola y un Campo de Fuerza

Habilidades Especiales:

Terror,

Vuelo,

Atracción,

Fobia al Mercurio, le repele el Mercurio, por lo que podrá entrar en contacto con miniaturas que tengan Esencia de Mercurio

El Mutante se cree superior a los Humanos por lo que si desea usar el arma tendrá que fallar una tirada de Calidad.



Desposeídos

Desposeídos, Calidad 4+, Combate 2

6 Desposeídos con Púas y una droga.

Al iniciar la partida, tira un dado por cada uno:

Par -> Estimulantes, la calidad del desposeído pasa a ser 3+

Impar -> Frenesí, el los combates CaC tiene un +1

Infectan a los humanos por contacto, siguiendo las reglas normales.