

SAFARI MARS

Kill 'em with fire

*La evolución del juego
sobrevive al infierno marciano
y consigue el premio gordo*

Enrique Vila

SAFARI MARS

kill'em with fire

Safari Mars es un juego de rol ambientado en un reality show de máxima audiencia, en el que los concursantes apuestan sus vidas a cambio de fama y dinero. A modo de safari podrán conseguir dinero gracias a la puntuación que los espectadores den a los peligros superados y las presas cazadas, o capturadas. La realidad en Marte en la segunda mitad del siglo XXI es una fauna y una flora mutante de pesadilla creadas por la soberbia de los hombres. El principal causante es el *Compuesto Darwin*.

Ingredientes del ROLERO DE HIERRO 2014

Evolución: El Compuesto Darwin usado para remodelar Marte dota a las formas de vida de la capacidad de desarrollar mutaciones y dar saltos evolutivos agigantados en unas pocas horas, algo que a la naturaleza le llevaría incontables millones de años mediante un método de ensayo y error.

Debajo de la mesa: Los jugadores pueden sobornar al Presentador detrás de las cámaras.

Rol Educativo: Contiene breves textos sobre ciencia: biología, astronomía, geografía y física.

Paradójicamente: El intento de colonizar el Planeta Rojo dotándolo de un ecosistema rico es a su vez la causa de que dicha colonización sea inviable.

Enemigo mío: El juego transcurre en un concurso televisivo y fenómeno social. Los jugadores no son los actuales concursantes, son concursantes anteriores, abandonados por la cadena cuando algo salió mal. Tratarán de conseguir el equipo de comunicaciones de los heroicos concursantes y averiguar donde se encuentra la nueva lanzadera.

Secuencialmente: Las reglas son explicadas en primera persona por el Coronel Phoenix Peppard y algunos de sus subordinados.



SAFARI MARS: kill'em with fire por Enrique Vila obra sujeta a la licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es_ES.

Safari Mars ofrece una ligera crítica satírica a la telebasura, por parte de los juegos de rol. Porque ya era hora de devolver la pelota.

Redactado, editado y maquetado con OpenOffice.

Imágenes de dominio público obtenidas de wikipedia.org

Cómic dibujado con Heromachine y Paint.

LA HUMANIDAD EN MARTE

A principio de los años 20 del siglo XXI la Tierra se hallaba social y ambientalmente contaminada en extremo. Con cerca de 13.000 Millones de habitantes. Calentamiento global, contaminación atmosférica, hidrológica y terrestre. Agotamiento de los recursos. El hombre se estaba ahogando en su propia casa, y estaba ahogando a sus compañeros de piso con él.

Los ojos de muchos visionarios llevaban como mínimo una década puestos en la utopía de colonizar el Planeta Rojo. Pero no era rentable, y en la Tierra ni las vidas humanas ni el futuro de la especie importan tanto como importan los beneficios.

Y es finalmente una Megacorporación gracias a la visión en el horizonte de beneficios la que decide hacer habitable Marte.

El primer factor al que se enfrentaban era la ausencia de masas de agua, existía hielo en el planeta, pero insuficiente para permitir una colonización total. Señalándose el satélite de Júpiter, **Europa**¹, como principal fuente de agua en el sistema solar. Se detonó en su superficie un Explosivo de un **gigatón**² de potencia (más de 50.000 veces la potencia de las bombas de Hiroshima y Nagashaki) Europa resultó destruida y la explosión pudo ser contemplada desde la Tierra, y su patrocinio reportó unos gastos en publicidad que multiplicaron por 33 los de la última Superbowl. Dos grandes trozos de hielo de Europa fueron lanzados a colisionar con Marte. A finales de los años 20 El planeta rojo, presentaba un aspecto marrón claro, combinación

¹**Europa** es un Satélite del planeta Júpiter, el menor de los cuatro Satélites galileanos. Fue llamado así por Europa, una de las numerosas conquistas amorosas de Zeus en la mitología griega (equivalente a Júpiter en la mitología romana). Tiene una capa externa de agua de unos 100 km de espesor (parte como hielo en la corteza, parte en forma de océano líquido bajo el hielo).

²Un **megatón**, en el Sistema Internacional de Unidades (SI), es el equivalente de 1×10^6 toneladas: 1.000 kilotonnes, o, en términos de potencia, 1.000.000 de toneladas de trinitrotolueno(TNT). Teóricamente es posible construir una bomba de más de 1.000 megatonnes; es decir, un gigatón, pero no se ha realizado.

de su antiguo color rojo, agua y hielo.

El siguiente paso era vencer las bajas temperaturas, pero algún cerebritito con acceso a muchas armas experimentales y poco sentido común (probablemente el mismo que decidió devastar Europa) se le ocurrió que una docena de misiles de plasma derretirían el hielo. Y vaya que si lo hicieron, el agua y el vapor resultante de las explosiones crearon diversas zonas de tierra/agua y una atmósfera con un alto contenido en oxígeno.

Los expertos afirmaron que ese estado de presencia de grandes acumulaciones de agua líquida y de atmósfera gaseosa rica en agua y oxígeno no se mantendría sin la presencia de grandes masas de vegetación, y que rápidamente derivaría en un planeta cubierto de hielo e inhabitable.

Entonces alguien recordó la existencia del Compuesto Darwin y sonó la flauta (o tal vez lo que sonó fue la trompeta de San Gabriel).

COMPUESTO DARWIN

Sintetizado a partir de una bacteria extremófila: *Deinococcus radiodurans*³ como ingrediente principal, y combinada con añadidos de genoma de rata, cucaracha, anfibios e insectos metamórficos, el Compuesto Darwin demostró una eficiencia del 100% combinándose y

3Deinococcus radiodurans está considerada la bacteria más resistente del mundo. Fue descubierta en 1956 en la Estación de Experimentación Agrícola de Oregón (Estados Unidos) mientras se hacían pruebas para ver si podía esterilizarse la comida enlatada mediante alta dosis de radiación gamma. Una lata fue irradiada con una dosis que se pensaba que acabaría con cualquier forma de vida conocida, la carne se pudrió, pero entre sus restos sobrevivió esta bacteria. Es el Superman de los extremófilos. Sobrevive al frío, a entornos ácidos, al vacío... pero su especialidad es la radiación gamma. Mientras que basta una dosis de 10Gy para matar a un ser humano, 'D. radiodurans' aguanta hasta 5.000Gy como si nada y, cuando son 15.000Gy, sufre un 37% de pérdida de viabilidad. Además, es capaz de aislar las zonas de su ADN dañadas y repararlas. No es el único organismo con radorresistencia. Científicos estadounidenses demostraron que puede utilizarse para guardar información que sobreviva a una catástrofe nuclear: almacenaron una canción en su ADN y la recuperaron cien generaciones después.

alterando formas de vida. Y dotándoles de la capacidad de desarrollar mutaciones en unas pocas horas adaptándose al medio, algo que a la evolución le llevaría cientos de millones de años, o miles de millones mediante un método de ensayo y error, pero de manera inmediata e infalible. ¿El motivo de crear algo así? Simple soberbia, investigadores y científicos pagados por capital privado proveniente de Megacorporaciones, decían buscar la cura para el cáncer. Los conspiranoicos no terminan de ponerse de acuerdo en si se creó con el fin de dar la inmortalidad a los mas ricos, o si se buscaban fines bélicos. El caso es que una vez creado y pagado con dinero privado, era cuestión de tiempo el que alguien decidiera amortizar la inversión y hacerlo rentable. Y la ocasión llegó cuando se hizo necesario dotar a Marte de un ecosistema floral que influyera y estabilizara su climatología.

VIDA MARCIANA

Por tercera vez se bombardeo Marte en menos de una década. La primera vez habían sido 2 bloques de hielo de proporciones estelares. La segunda 12 misiles interplanetarios de plasma. En el tercer bombardeo un sencillo cohete, cargado con muestras orgánicas de la fauna y la flora terrestre con mayor capacidad de adaptación al medio y 33 miseros litros de Compuesto Darwin. El resto como se suele decir es historia.

En apenas 7 meses la superficie marciana rebosaba vida: tundras y estepas en los polos, bosques interminables en las zonas templadas, junglas y sabanas interminables en las zonas cálidas e inmensos lagos e interminables pantanos en las zonas más ricamente regadas. La climatología se había estabilizado a unos parámetros muy similares a la Tierra, ligeramente más templado en los polos y sin zonas demasiado secas que llegaran a la desertización. El ciclo del agua resultó inesperadamente de lo más estable.

Y la fauna tan variable, adaptable y dotada para la supervivencia que los científicos resolvieron que habría de ser controlada para hacer de Marte un entorno habitable para los humanos.

El alto contenido en óxido de hierro hace que los colores, rojos, ocre y marrones sean predominantes en las formas de vida marcianas. Las hojas de los árboles por ejemplo combinan el verde de la clorofila terrestre con el tono de óxido, dando a los verdes un tono desde ligeramente pardo hasta rojo brillante en algunos casos.

MARTE INHABITABLE... PARA LA HUMANIDAD

Cuando llegó el momento de plantearse el colonizar Marte a finales de los 40's, la fauna local, capaz de evolucionar, adaptarse y sobrevivir a cualquier medio adoptando formas de ensueño o pesadilla inimaginables antes, se volvió un problema.

La baja gravedad en Marte facilita la aparición de bestias o árboles gargantuescos, además de favorecer las capacidades de salto y vuelo de todas ellas.

No se la podía matar. Ni artefactos nucleares, armas químicas o misiles de plasma. La vida regresaba a las zonas arrasadas o ignoraba los ataques, se adaptaba en cuestión de horas o volvía a saturar zonas arrasadas en menos de un par de semanas. Ni siquiera destruir el planeta garantizaría la erradicación del Compuesto Darwin y sus efectos. El Compuesto Darwin era a todas luces la culminación de la vida y la creación. Convirtió la vida en Marte en algo imposible de deshacer. Toda la inversión había sido un espectacular derroche de medios.

Paradójicamente aquello que había conseguido hacer de Marte un planeta rebosante de vida estabilizando su atmósfera, ciclo del agua y climatología lo había hecho completamente inhabitable para el hombre. Tratar de colonizarlo sería como compartir habitación con Alíen, Predator y La Cosa.

EL SHOW DEBE CONTINUAR

La Tierra seguía saturada de gente y contaminación. Convertir Marte en un hervidero de vida mutante imposible de erradicar costó billones de dolares. No resultó rentable y eso molesta mucho a la gente rica. Pero de nuevo otro iluminado con poco sentido común tuvo otra brillante idea. Organizar safaris, retransmitirlos cual reality show y ganar cantidades ingentes de dinero en publicidad. *A la audiencia le gustará, - debió pensar, - ganaremos millones en publicidad y merchandising.* La Cadena es una Megacorporación de telecomunicaciones y ocio que en el siglo XXI se encarga de idiotizar y distraer a las masas, facilitando así su docilidad y su conformidad con la falsa libertad, permitiendo que las clases realmente adineradas mantengan su estatus.

Rumores y conjeturas conspiranoicas afirman que fue el mismo capital privado el que irrigó Marte, creo el Compuesto Darwin y financia el Show televisivo y Boom social SAFARI MARS.

¿Sabéis que hora es? - Pregunta el presentador al entrar en el plató ataviado con su traje de diseño, su corte de pelo de 200 dolares y su sonrisa de porcelana. - ¡Es la hora de Safari Mars!

- ¡KILL 'EM WITH FIRE! - responde el publico a coro.

Una vieja televisión plana corona la esquina de la cafetería, bajo esta un grupo de peculiares personajes se retuerce el cuello para mirar la pantalla.

- ¿Sabéis..? - dice un hombre joven y obeso con una camiseta de Batman mientras los demás se giran para mirarle. - Me recuerda un poco a aquella película antigua de dinosaurios. Aquella basada en ese libro tan famoso.

- ¿Qué dices? No. El libro estaba basado en la película, lo sacaron después - Le replica un joven menudo y despeinado con una camisa de cuadros y unas gruesas gafas.

- Imposible, eso no tiene ningún sentido.

- Ya lo sé, pero es así..

- Pues yo he oído una historia muy interesante. - Añade un tercero, con el pelo negro

engominado y ataviado con una gabardina negra. - Recordáis a aquel ex-marine surfista guaperas que tenía aquel videoblog tan famoso? El tipo se hacía llamar Soldado Heartbreaker y desapareció justo después de que anunciaran el primer Safari Mars.

- Si pero antes de que se emitiera el primer programa, de hecho tardó unos meses desde que lo anunciaron hasta que se emitió - Añade de nuevo el chico de las gafas.

- El mismo. - dice el de la gabardina. - Se cuenta por ahí que participó en el Programa Cero, viaje a Marte, y a los pocos días de estar expuesto al Compuesto Darwin ya se había convertido en un hombre pez mutante que escupía ácido por los ojos.

- ¡Ja, ja! ¡Estas flipando! - dice el Batman gordo.

Los tres vuelven a girar sus caras hacia arriba mientras el presentador continua con su acalorada presentación. - ...programa de esta noche. Tras un mes de horrores y peligros y tras haber perdido a cuatro de sus compañeros, nuestros valientes concursantes dejaron el planeta mutante en la lanzadera que les espera en la ladera sur del Monte Olimpo⁴... - El presentador guarda silencio y desvía la mirada de la cámara y el público a la vez que se lleva una mano al oído - No. No es posible. - murmura con angustia. - No puede ser. Es horrible. ¡Es una monstruosidad!

El presentador se gira hacia la cámara de nuevo con el rostro contraído por la congoja. - Me acaban de informar que los valientes concursantes sufrieron una emboscada de unos apestosos Copiacaras justo en el momento de su despegue. La lanzadera se ha estrellado sin supervivientes... - Por un segundo parece a punto de echarse a llorar pero a pesar de trabarse mantiene la compostura - ... lamento... lamento daros esta terrible noticia. Se suponía que esta era una noche de celebración... Lamentablemente las imágenes son demasiado horribles para que las emitamos... - termina la frase con voz gangosa y finalmente prorrumpe a llorar y se tapa la cara con una mano mientras las convulsiones del llanto sacuden su cuerpo.

Una cámara enfoca al público en plató, hombres con expresiones sombrías y los hombros

⁴El **Monte Olimpo** (en latín Olympus Mons, designación oficial de la Unión Astronómica Internacional) es el mayor volcán conocido en el Sistema Solar. Se encuentra en el hemisferio occidental del planeta Marte, en las coordenadas aproximadas de 18°N, 133°O.

El Monte Olimpo es el más joven de los grandes volcanes de Marte, pues se formó durante el llamado periodo amazonico. Su naturaleza de montaña era conocida antes de que las sondas espaciales visitaran el planeta gracias a su albedo, siendo conocido por los como astrónomos **Nix Olympica**.

caídos, mujeres apenadas tapándose la boca con las manos y niños llorando a moco tendido.

- No. - dice el presentador haciendo acopio de coraje mientras niega con la cabeza repetidamente. - ¡No! ¡No lo vamos a permitir! - grita finalmente sacudiendo la cabeza negativamente y levantando el dedo índice en gesto amenazante a medida que la cámara se acerca a un primer plano. - ¡No lo vamos a permitir! - Grita con mas fuerza a medida que la tristeza da paso a la furia. - ¡NO LO PERMITIREMOS! ¡La Tierra necesita héroes valientes! ¡Nos vengaremos y les machacaremos! ¡¿Estas dispuesto a luchar por tu planeta, por tu raza, por tu país..?! ¡PRESENTAOS A PARTICIPAR EN SAFARI MARS! ¡La Cadena os necesita para que defendáis el honor de la Tierra y de América! - Grita cada vez más colérico

- ¡Recibamos con un fuerte aplauso a nuestros nuevos concursantes, sin duda héroes valientes que aman su planeta y su país! - grita en un drástico cambio pasando del odio más visceral a la sonrisa más entusiasta mientras se gira y señala a un lado del plató por el que entra corriendo un joven desgarbado con la cara llena de granos y probablemente la edad mínima legal.

- Dinos hijo, ¿cómo te llamas?

- Me llamo Joe, señor.

- Bien, Joe. ¿Que harás con los apestosos Copiacaras cuando estés en Marte?

- Matarlos. - Responde Joe dubitativo. - Matarlos con fuego.

- ¡Eso es! - grita el escandaloso presentador con un floreo mientras se dirige de nuevo al público

- ¡Matarlos con fuego!

- ¡KILL 'EM WITH FIRE! ¡KILL 'EM WITH FIRE! ¡KILL 'EM WITH FIRE! - corea enloquecido el publico, mientras entre gritos apagados el presentador hace gestos a cámara para ir a publicidad.

SAFARI MARS

Los concursantes no están solos, apostando sus vidas a cambio de fama y dinero, con las criaturas marcianas, los satélites espía o el despiadado clima (controlado mediante satélite). Abandonados a su suerte, para evitar el rechazo de la opinión publica, se encuentran grupos de

anteriores concursantes. Algunos rumores dicen que algo salió mal con el primer grupo, pero la realidad es mucho más siniestra. El safari del primer grupo comenzó a sufrir mutaciones a los pocos días de estancia en Marte. El programa no fue emitido y los concursantes fueron secretamente abandonados con su equipo de comunicaciones inutilizado por La Cadena, mediante microondas. Los grupos subsiguientes corrieron una suerte similar, con la salvedad de que sus recorridos fueron emitidos solo en parte, simulando su consecución y finalización con escenas montadas, efectos digitales y reproducciones simuladas de videojuegos de apariencia ultra-realista. La Cadena no esperaba que estos individuos sobrevivieran más que unos días, con munición limitada en un entorno extremo y hostil. Pero algunos lo hicieron, los más fuertes y mejor adaptados, permanecieron ocultos en el caótico entorno marciano, planeando su venganza. Cuando los concursantes actuales cayeron en la emboscada de los antiguos y abandonados hubo muchas muertes inesperadas. Los heroicos concursantes como tal eran sustituibles, y sus vidas para nada sagradas, ni siquiera pensaban devolverlos a sus casas. Pero la audiencia y los beneficios... esos sí eran sacrosantos. Tras una breve crisis interna de apenas 20 minutos, un directivo de la cadena sonrió y se frotó las manos.

El programa de aquella noche tuvo una entrada de lo más dramática. Tras informar de la terrible noticia de que unos mutantes Copiacaras habían masacrado a los amadísimos héroes de la audiencia, se pidió un minuto de silencio. Y después se emitieron grabaciones manipuladas del suceso. Para a continuación exaltar al público con un furioso llamamiento de patriotismo Terrícola, demandando valientes para participar en Safari Mars y viajar a Marte a patear los culos de los asesinos marcianos.

Con cada asalto de los "Copiacaras" a los concursantes la audiencia se dispara, el presentador hace una dramática introducción y se emiten unas grabaciones previamente censuradas y/o manipuladas. La recaudación en merchandising se vuelve astronómica y las acciones de La Cadena se revalúan. El presentador hace un emotivo llamamiento patriótico ensalzando a los

telespectadores que genera una subida exponencial en las inscripciones a los castings de Safari Mars.

La Cadena habiendo inventado a los Copiacaras, para prevenir de cualquier posible encuentro con anteriores concursantes, y habiendo sido advertidos tanto nuevos concursantes como espectadores, se limitó a seguir enriqueciéndose con los beneficios del programa mientras mandaba mes a mes, más incautos al Planeta Rojo. Los Copiacaras según palabras de La Cadena son mutantes marcianos, con capacidades camaleónicas y metamórficas capaces de hacerse pasar por otros seres tanto física, intelectual o socialmente. Y cuyo origen es desconocido. *¿Son mutantes creados por el Compuesto Darwin? ¿Son auténticos marcianos nativos? ¿O quizá marcianos mutados? Lo que de verdad importa es que asesinan a los concursantes, amados por la audiencia. Y eso no se puede tolerar.*

Tras el primer ataque sufrido por los concursantes de manos de supuestos Copiacaras, un compungido presentador en una memorable y sobrecogedora actuación llevó a cabo un llamamiento a vengar a los héroes terrícolas. Antes de aquello SAFARI MARS ya era un programa de máxima audiencia. Durante aquel programa histórico la cantidad de telespectadores creció en un 333%. En la semana siguiente las ventas en merchandising alcanzaron la astronómica cifra de 8.333 millones de dolares y las inscripciones a los castings para participar crecieron en un 5.000%.

Con cada nuevo enfrentamiento con los Copiacaras la audiencia se dispara y las acciones de La Cadena se revalorizan, mientras las inscripciones para los casting (al módico precio de 59,99 \$) crecen exponencialmente.

El negocio y entretenimiento en el siglo XXI es ver concursantes morir devorados por mutantes o emboscados por Copiacaras. La evolución del juego: apuesta tu vida y consigues el premio gordo.

SAFARI MARS: kill'em with fire es un juego de rol sencillo y rápido que te aportará toda la diversión que necesitas.

“Este tigre-erizo cornudo de 6 patas ha sido una dura presa, pero me aportará las proteínas necesarias y un montón de energía. La energía es movimiento. El movimiento es supervivencia. Además, este chuleton tiene muy buena pinta.”

-Phil Gribbs, El Superviviente más letal

El juego está ambientado en un reality show de máxima audiencia, en el que los concursantes apuestan sus vidas a cambio de fama y dinero. A modo de safari podrán conseguir dinero gracias a la puntuación que los espectadores den a los peligros superados y las presas cazadas, o capturadas. La fama, no la podemos olvidar, nunca se había hecho algo así, los concursantes serán famosos pioneros supervivientes al infierno marciano. La realidad en Marte en la segunda mitad del siglo XXI es una fauna y una flora mutante de pesadilla creadas por la soberbia de los hombres. El principal causante es el *Compuesto Darwin*.

Los jugadores adoptan el papel de supuestos Copiacaras, siendo en realidad antiguos concursantes secretamente abandonados a su suerte en Marte, para evitar que la opinión pública conozca sus funestos destinos, pues la mayoría acaban muertos o terriblemente mutados al estar intensamente expuestos al Compuesto Darwin. Se les inutilizan sus equipos de comunicaciones y se les niega asilo deliberadamente.

Un único jugador adoptará el papel de Presentador, ejerciendo como árbitro de las reglas, narrador y maestro de ceremonias durante el transcurso de **SAFARI MARS: kill'em with fire**.

Los jugadores sin embargo serán la contraposición y verdadera amenaza de los heroicos concursantes, sin posibilidad de un encuentro pacífico y con la intención de robarles sus equipos de comunicación y su lanzadera. A todos ojos, los villanos del concurso **SAFARI MARS: kill'em with fire**.

En 2052, un comando compuesto por cuatro de los mejores hombres del Ejército Norteamericano fueron seleccionados por sus mandos para presentarse a Safari Mars. No tardaron en superar los castings y generar gran audiencia. Fueron enviados a Marte, sobreviviendo durante un mes cazando horrores mutantes e incluso abatiendo una manada de Copiacaras. No tardaron en reincorporarse al servicio militar incluso antes de volver a sus casas, rechazando así la fama y fortuna para defender a su país y a los indefensos. Heroicamente dieron sus vidas en la guerra de Siberia. Hoy, admirados todavía por la audiencia, sobreviven en el recuerdo en el canal de reposiciones de La Cadena. A continuación... SAFARI MARS

CREACIÓN DE PERSONAJES

1
¡TENIENTE RIDLEY!
¡SOLDADO HEARTBREAKER!
¿QUÉ DIABLOS ES ESTE
ALBOROTO?

2
CARNE FRESCA...

4
¿VOSOTROS, LOS NUEVOS...?
PIDO TIPOS DUROS Y ME TRAEN
UNA PANDA DE MARGARITOS.



EN FIN, PRESTAD MUCHA ATENCIÓN PORQUE
SOLO LO DIRÉ UNA VEZ. SOY EL CORONEL
PHOENIX PEPPARD Y ESTAS SON LAS NORMAS.

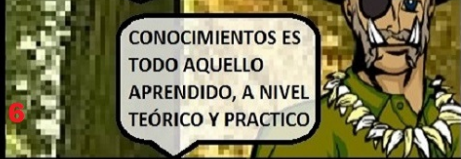
3
¡CIERRA EL PICO,
HEARTBREAKER...!
SON LOS NUEVOS
CONCURSANTES, SEÑOR.

ELIGE UN NOMBRE, UN ASPECTO Y UN CONCEPTO O ROL EN EL GRUPO DE SAFARI: MÉ DICO-CIENTÍFICO, PILOTO, TÉCNICO DE COMUNICACIONES, APOYO TÁCTICO, ASALTO, RASTREADOR, ETC.



5
REPARTE 11 PUNTOS
ENTRE TUS ATRIBUTOS:
CONOCIMIENTOS, FÍSICO,
COMBATE, ASTUCIA.

6
FÍSICO ES LA MEDIDA DE LA RAPIDEZ,
COORDINACIÓN, FUERZA Y RESISTENCIA
FÍSICA DEL PERSONAJE. LOS NIVELES DE
SALUD SON IGUAL A FÍSICO +3



CONOCIMIENTOS ES
TODO AQUELLO
APRENDIDO, A NIVEL
TEÓRICO Y PRACTICO

COMBATE ES
LA CAPACIDAD
PARA HERIR Y
EVITAR SER
HERIDO



ASTUCIA ES EL
INTELECTO
INHERENTE, LAS
CAPACIDADES DE
SUS SENTIDOS Y
SU CAPACIDAD
PARA
INFLUENCIAR A
OTROS



REPARTE DE NUEVO 11 PUNTOS ENTRE HABILIDADES QUE CREAS QUE DEBE POSEER TU PERSONAJE, CON VALORES DE 1 Y 2 PUNTOS, PODRÁS TENER UNA ÚNICA HABILIDAD ESTRECHAMENTE RELACIONADA CON TU CONCEPTO AL 3

ANOTA
11 SOBORNOS EVOLUTIVOS
Y PREPARALOS SOBRE LA
MESA. ANOTA
O FALLOS MUTANTES



¿QUÉ PASA?
¿POR QUÉ ME MIRAIS CON
ESAS CARAS?

ID CON LA TENIENTE RIDLEY.
A MI ME APETECE COMERME UN
SALMÓN Y ECHARME LA SIESTA.
ESTOY CANSADO DE VOSOTROS

NORMAS DEL CONCURSO

PARA LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN SUMA UN ATRIBUTO Y UNA HABILIDAD. ESE VALOR ES EL NUMERO DE DADOS DE SEIS CARAS (D6) QUE TIRARAS PARA LLEVAR A CABO DICHA ACCIÓN

LAS HERRAMIENTAS, ACCESORIOS O CONDICIONES FAVORABLES PUEDEN SUMAR 1, 2 O 3 DADOS EXTRA

UNA ACCIÓN EXTREMADAMENTE DIFÍCIL O UNA SITUACIÓN MUY DESFAVORABLE PUEDEN REDUCIR LOS DADOS A TIRAR A DADOS DE CUATRO CARAS (D4)

LA DIFICULTAD SIEMPRE ES 4. CADA DADO QUE IGUAL E O SUPERE LA DIFICULTAD ES UN ÉXITO. EN CAMBIO LOS 1, 2 Y 3 SON FALLOS MUTANTES, ANOTA CUANTOS OBTENGAS EN TU FICHA

LOS SOBORNOS EVOLUTIVOS SON CONTADORES, EN FORMA DE BOMBONES, CARAMELOS, MONEDAS, TORREZNOS O SIMILARES. OPRÉCESELOS AL PRESENTADOR PARA MEJORAR TUS OPCIONES. CÓGELOS DE MANERA QUE ESTE TE VEA Y DESPUÉS PÁSASELOS POR DEBAJO DE LA MESA. LOS CHANCHULLOS CON EL PRESENTADOR DEBEN REALIZARSE FUERA DEL ALCANCE DE LAS CÁMARAS. EL TE COMPENSARA HACIENDO LA VISTA GORDA CUANDO TE "EQUIVOQUES" DE DADOS

EL PRESENTADOR PUEDE OTORGARTE SOBORNOS EVOLUTIVOS POR GRANDES HAZAÑAS O SITUACIONES MEMORABLES O DIVERTIDAS


POR CADA SOBORNO EVOLUTIVO QUE LE ENTREGUES AL PRESENTADOR, PODRÁS INCREMENTAR LA CATEGORÍA DE LOS DADOS A TIRAR UNA VEZ: D4>D6>D8>D10>D12>D20 O INCLUSO D30

CUANDO EL PRESENTADOR, OTORGA SOBORNOS EVOLUTIVOS A UN JUGADOR, NO LE DEVUELVE NADA. EL JUGADOR ES RESPONSABLE DE TENER UNA RESERVA DE OBSEQUIOS PARA EL JUEGO

POR CADA SOBORNO EVOLUTIVO GASTADO GANAS UN FALLO MUTANTE, ANOTA UNOS AL GASTAR LOS OTROS. CUANDO USES DADOS DE CATEGORÍAS MAYORES, CUENTA LOS RESULTADOS DIVISIBLES ENTRE 4 COMO ÉXITOS ADICIONALES: 4+=1 ÉXITO, 8+=2 ÉXITOS, 12+=3 ÉXITOS, 16+=4 ÉXITOS, 20+=5 ÉXITOS, 24+=6 ÉXITOS, Y 28+=7 ÉXITOS

¡CERRAD LAS BOCAS!
¡PARECEIS IDIOTAS CON LAS BOCAS ABIERTAS!


ME DAIS ASCO. OS DEGOLLARÉ A CON MIS PROPIOS DIENTES. ID CON EL SOLDADO HEARTBREAKER



LOS ÉXITOS EN EL COMBATE SE ASIGNAN REPARTIÉNDOLOS ENTRE ATAQUE Y DEFENSA ANTES DE LA RESOLUCIÓN. CUANDO EL ATAQUE RECIBIDO SUPERA LA DEFENSA SE PIERDEN NIVELES DE SALUD

LAS ARMAS SON HERRAMIENTAS QUE AYUDAN EN EL COMBATE. UN DADO: CUCHILLO, PISTOLA, PORRA. DOS DADOS: SUBFUSIL, BALLESTA, TRAMPA, PISTOLA PESADA. TRES DADOS: RIFLE DE PRECISIÓN, AMETRALLADORA, LANZAGRANADAS, LANZALLAMAS, EXPLOSIVO


TRUCO: SI SOLO TIENES UN JUEGO DE DADOS CON UNO DE CADA TIPO, PUEDES TIRAR EL MISMO DADO VARIAS VECES. TUS COMPAÑEROS DE JUEGO SE ENCARGARÁN DE QUE NO TE EQUIVOQUES ACCIDENTAL O INTENCIONADAMENTE



GRACIAS AL COMPUESTO DARWIN Y A SUS CUALIDADES, LOS SERES VIVOS EXPUESTOS ADQUIEREN INCRÉBILES CAPACIDADES CURATIVAS

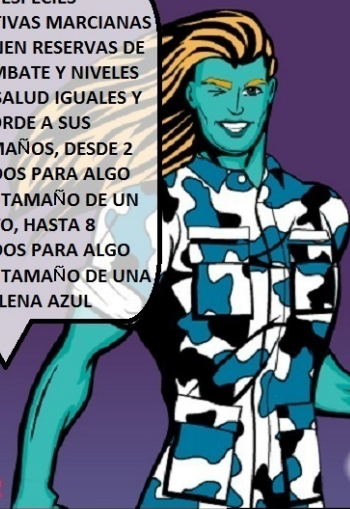
TRAS REALIZAR UNA COMIDA RICA EN PROTEÍNAS Y REALIZAR LA DIGESTIÓN, LOS SERES VIVOS CONTAMINADOS CURAN INMEDIATAMENTE TODOS SUS NIVELES DE SALUD. ANOTA COMO FALLOS MUTANTES LA MISMA CANTIDAD DE NIVELES CURADOS

TRUCO: SI SOLO TIENES DADOS DE UN MISMO TIPO (D6, D10, D20...), PUEDES HACER QUE LOS SOBORNOS EVOLUTIVOS SUMEN DADOS Y LAS ACCIONES DIFÍCILES RESTEN. FIJA ENTONCES LA DIFICULTAD DE MODO QUE EL 50% DE LOS RESULTADOS SEAN ÉXITOS Y EL OTRO 50% FALLOS




ESTE SITIO NO ME GUSTA

TENGO MIEDO Y NO SIENTO LAS PIERNAS. DIOS MIO, QUIERO IRME A CASA



LAS ESPECIES NATIVAS MARCIANAS TIENEN RESERVAS DE COMBATE Y NIVELES DE SALUD IGUALES Y ACORDE A SUS TAMAÑOS, DESDE 2 DADOS PARA ALGO DEL TAMAÑO DE UN GATO, HASTA 8 DADOS PARA ALGO DEL TAMAÑO DE UNA BALLENA AZUL



CADA VEZ QUE UN SER VIVO CONTAMINADO SE CURA, SE SOBRESFUERZA, SUFRE DAÑO O DOLOR, O SENCILLAMENTE ESTRÉS PRODUCTO DE LA FRUSTRACIÓN, SE EXPONE A MUTAR. CUANDO ACUMULES UN VALOR EN FALLOS MUTANTES MÚLTIPLO DE 10, IRREMEDIABLEMENTE ADQUIRIRÁS UNA MUTACIÓN PARA ADAPTARTE Y MEJORAR TUS POSIBILIDADES DE SOBREVIVIR

TRUCO: SI DESEÁIS QUE VUESTROS COMBATES SEAN ÁGILES Y MORTALES OBVIA LOS VALORES DE ATAQUE Y DEFENSA. ASIGNA LOS ÉXITOS DEL COMBATE DIRECTAMENTE COMO DAÑO A LOS NIVELES DE SALUD

MUTACIONES

“La Cadena juega a lo suyo. Nosotros a lo nuestro.”

-Tango Silverstone, Mutante acorralado

Cada vez que un personaje acumule 10 Fallos Mutantes adquirirá una mutación. A continuación se presenta una colección de 30 ejemplos, para que puedas usar tu olvidado D30 (si no tienes uno, utiliza un D3-1 para las decenas y un D10 para las unidades). También puede ser elegida por el Presentador y los jugadores o ser creada expresamente para la ocasión.

1. **Ojos de araña:** 8 ojos repartidos por el cráneo de manera simétrica permiten una visibilidad de 360°, puede resultar confuso a veces.
2. **Branquias:** órganos que permiten filtrar oxígeno bajo el agua ubicados en los laterales del cuello y la caja torácica
3. **Alas membranosas:** unas membranas de piel elástica se extienden desde la cadera a las muñecas, permitiendo hacer caídas controladas y planear brevemente si no se lleva camisa.
4. **Brazos extra:** un segundo par de brazos ubicados bajo los originales, permiten 2 dados de bonificación a ciertas acciones, en caso de combate es requerida un segundo arma con la que alcanzar al enemigo.
5. **Patas de canguro:** potentes y musculosas piernas dotadas de articulaciones múltiples. Permiten dar saltos muy potentes o recorrer distancias a gran velocidad desplazándose en línea recta.
6. **Alas de ave:** dos grandes alas cubiertas de plumas emergen de la espalda. Permiten desplazarse mediante vuelo, dificultan el llevar ciertas prendas de ropa o mochilas.
7. **Digestión externa:** regurgitando ácidos gástricos sobre la comida e ingiriendo la papilla

resultante es el único modo de alimentación, el estomago ya no permite digerir alimentos sólidos

8. **Cuernos:** formaciones oseas desde la frente que se retuercen hacia atrás de la cabezas añaden 1 dado a las tiradas de combate cuerpo a cuerpo en forma de potentes cabezazos.
9. **Tentáculos:** largos y potentes tentáculos sustituyen a los brazos dotando de 2 dados a las acciones que requieran agarrar con fuerza, pero dificultando enormemente muchas acciones cotidianas.
10. **Púas:** el lomo y dorso de las extremidades están cubiertos de afiladas púas. Añaden 1 dado a las presas en combate si no se lleva ropa.
11. **Orejas de bestia:** dos pares de orejas similares a los de un animal, las superiores detectan altas frecuencias, las inferiores las bajas. Dificultad auditiva con las frecuencias medias (como la voz humana) en ambientes acusticamente saturados.
12. **Fauces:** la nariz y las mandíbulas conforman un hocico alargado y dotado de colmillos. La voz se vuelve monótona y poco expresiva. Suma 1 dado a los combates cuerpo a cuerpo en forma de mordiscos.
13. **Garras:** afiladas formaciones oseas en la punta de los dedos. Los garrazos suman 1 dado a los combates, pero las actividades manuales de precisión se vuelven difíciles.
14. **Piel camaleónica:** la piel puede colorearse imitando el entorno a voluntad, suma 1 dado si se lleva ropa adecuada al entorno, pero suma 2 si se va completamente desnudo cuando se haga usos miméticos.
15. **Lengua venenosa:** una larga lengua retráctil dotada de un aguijón venenoso en la punta. En combate suma 2 dados. La vocalización se vuelve casi imposible.
16. **Piel de medusa:** secreciones tóxicas rezuman por toda la piel, resultan urticantes y muy dolorosas al tacto ajeno. Suma 1 dado a las tiradas de combate cuerpo a cuerpo.
17. **Pies prensiles:** grandes manos ocupan el lugar de los pies, imposibilitando el llevar

calzado. Son torpes e impiden realizar tareas precisas, pero suman 2 dados a trepar o mantener el equilibrio en terreno difícil (rocas, ramas...).

18. **Exoesqueleto:** carente de huesos, la sustentación del cuerpo y articulaciones depende por completo de una estructura dura que recubre todo el cuerpo. Las acciones que requieran elasticidad se vuelven difíciles, a cambio se suman 2 éxitos a las reservas de Defensa frente a traumatismos.
19. **Jirafa:** extremidades y cuello alargados. Resulta más fácil llegar a lugares altos.
20. **Dedos ventosa:** ventosas en las yemas de los dedos permiten agarrar con fuerza incluso superficies pulidas o mojadas sumando 2 dados. Se vuelve difícil el lanzar objetos.
21. **Bioluminiscente:** la piel emite luz cuando las condiciones lumínicas son pobres. Puedes ver de cerca en la oscuridad, pueden verte de lejos en la oscuridad. Esconderte a oscuras resulta difícil.
22. **Hermafrodita:** los genitales de ambos sexos están presentes, pudiendo reproducirse con miembros de ambos. Además la capacidad de autofecundación permite reproducirse con uno mismo, en cuyo caso la descendencia adquiere las mutaciones que tuviera el progenitor en el momento de la concepción.
23. **Feromonas:** a voluntad se pueden segregar feromonas que permiten alterar la disposición emocional de otros sujetos a corto alcance.
24. **Mejillas abolsadas:** abundante piel elástica en las mejillas y el dorso de la cara y cuello. Permite almacenar comida y objetos pequeños. Sirven como bolsas de flotación y permiten silbar con gran potencia.
25. **Sanguijuela:** un gran poder de succión es capaz de drenar la sangre a través de la piel, la cual es la única fuente de alimento. Extrañamente este es el único tipo de parasitismo pernicioso que se da en Marte, parece ser que el Compuesto Darwin se orienta de alguna manera hacia la creación de la vida y no a su destrucción

26. **Hilar seda:** excretada por alguno de los orificios corporales una fina pero resistente seda permite confeccionar cuerdas, redes o bolsas.
27. **Sónar:** mediante la escucha de las ondas rebotadas de un grito propio se puede hacer una estimación precisa de las formas y distancias al frente, sin usar la vista.
28. **Omófago:** la carne cruda es la única fuente de alimento, cualquier otra cosa causa indigestión, vómitos o diarrea.
29. **Metabolismo acelerado:** el metabolismo opera más rápido de lo normal, incluso la digestión más pesada se lleva a cabo en 5 minutos. Adquiere una mutación cada 8 Fallos Mutantes.
30. **Metamorfosis multifase:** formas físicas muy diferentes se adoptan a lo largo de las distintas edades. Suma 1 Fallo Mutante cada vez que adquieras una cantidad de estos. Cuando acumules 6 mutaciones en lugar de adquirir mutaciones nuevas borra una que no te guste y adquiere otra de forma aleatoria.

MUTACIONES DE LA CASA

TRAS LAS CAMARAS Y GUIONES ALTERNATIVOS

Hasta ahora el juego presenta como a los malos del concurso a los jugadores, aunque en el mundo real son poco más que personas obligadas a convertirse en criminales, a matar o condenar sin viaje de vuelta a los concursantes. Y que de lograr demostrar las malas artes de La Cadena ante un tribunal, terminarían siendo acusados igualmente debido al peso legal de la todopoderosa Cadena, tanto por sus crímenes en Marte como por contaminar la Tierra con el Compuesto Darwin.

Pero **SAFARI MARS** es ante todo un reality show, un fenómeno social y un concurso de televisión, y en él los jugadores son poco más que mutantes marcianos Copiacaras, dispuestos a asesinar a los concursantes y volver a la Tierra haciéndose pasar por ellos.

De modo que los jugadores fueron los buenos (concurstantes abandonados por la cadena), convertidos en villanos (mutantes Copiacaras dispuestos a lo que sea por ir a la Tierra), que podrían a llegar convertirse en héroes (denunciando lo que ocurre en Marte ante el público), pero que irremediamente serían condenados por sus crímenes (La Cadena y las megacorporaciones dominan la ley y la política en el mundo del futuro).

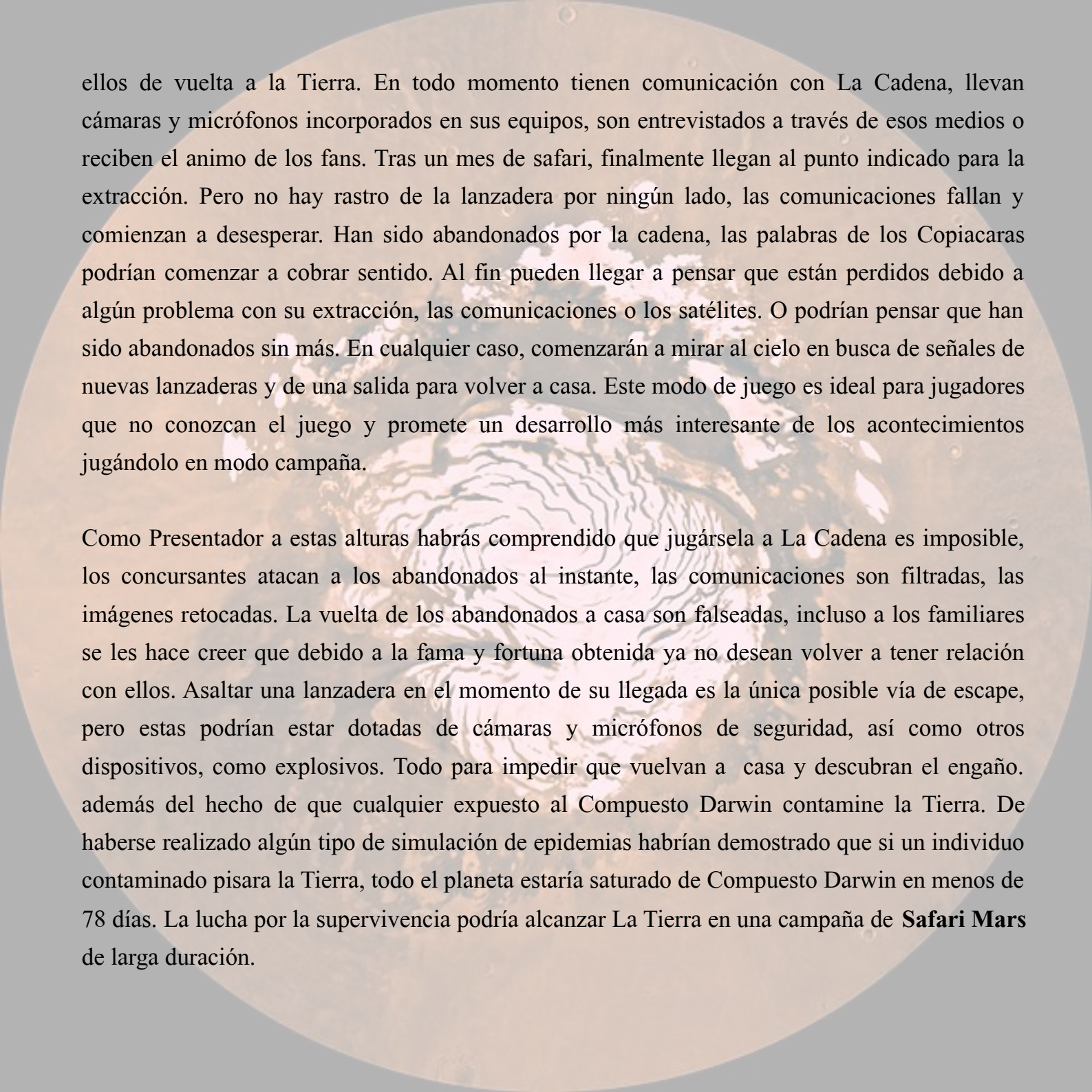
Pero en **SAFARI MARS**, donde todo parece una ilusión, dentro de un engaño, envuelto en un truco sucio, existe la posibilidad de que los jugadores encarnen a otros colectivos. Aquí tienes algunas ideas de aventuras para que como Presentador sorprendas a tus jugadores.

Si no pretendes ejercer de Presentador es recomendable que termines aquí tu lectura, para evitar estropear la diversión de descubrir los secretos presentados a continuación durante el juego.

En nomina: encarnar a personal de La Cadena y mercenarios contratados con el objetivo de librarse de los molestos concursantes abandonados de numerosos programas pasados. Comienzan a ser demasiados y por alguna extraña razón se resisten a morir, demostrando ser supervivientes con excepcionales dotes de adaptación. Sin cámaras, ni micros, ni espectadores, una matanza como las de antaño. Pero para sorpresa de nuestros confiados soldados de fortuna, los abandonados han formado grupos extremadamente numerosos, equipados con las armas que se les entregaron para sus safaris, así como dotados de nuevas capacidades mutantes y familiarizados con el terreno.

Marte es demasiado grande para los dos: para presentadores atrevidos, en caso de que dispongas de un gran número de jugadores y quieras presentarles una partida de enfrentamientos. Los jugadores se dividirán entre concursantes actuales, abandonados y si necesitas un tercer bando, mercenarios. Este tipo de sesión de juego puede ser agotadora y muy desafiante para el Presentador, además deberás asegurarte de que los jugadores no sepan lo que hacen los otros grupos, o en el caso de que no puedas separarlos, que los jugadores hagan que sus personajes no sepan lo que hacen otros grupos. El secretismo se terminará cuando se llegue al enfrentamiento, masivamente mortal probablemente. Recomendable únicamente para jugadores experimentados que quieran una partida corta llena de acción.

Safari Mars: La precuela: concursantes que han superado los castings. Comienzan la partida viviendo la emoción de aparecer en el plató siendo presentados como el nuevo equipo de safari. Rápidamente son llevados en helicóptero a la lanzadera, se les da equipo de supervivencia y armas y se les manda al Planeta Rojo. En Marte comienzan a vivir aventuras, sortear peligros y a cazar presas únicas nunca antes vistas. Incluso eliminan una descarada manada de Copiacaras que intenta engañarles contándoles toda serie de mentiras desesperadas para que les lleven con



ellos de vuelta a la Tierra. En todo momento tienen comunicación con La Cadena, llevan cámaras y micrófonos incorporados en sus equipos, son entrevistados a través de esos medios o reciben el animo de los fans. Tras un mes de safari, finalmente llegan al punto indicado para la extracción. Pero no hay rastro de la lanzadera por ningún lado, las comunicaciones fallan y comienzan a desesperar. Han sido abandonados por la cadena, las palabras de los Copiacaras podrían comenzar a cobrar sentido. Al fin pueden llegar a pensar que están perdidos debido a algún problema con su extracción, las comunicaciones o los satélites. O podrían pensar que han sido abandonados sin más. En cualquier caso, comenzarán a mirar al cielo en busca de señales de nuevas lanzaderas y de una salida para volver a casa. Este modo de juego es ideal para jugadores que no conozcan el juego y promete un desarrollo más interesante de los acontecimientos jugándolo en modo campaña.

Como Presentador a estas alturas habrás comprendido que jugársela a La Cadena es imposible, los concursantes atacan a los abandonados al instante, las comunicaciones son filtradas, las imágenes retocadas. La vuelta de los abandonados a casa son falseadas, incluso a los familiares se les hace creer que debido a la fama y fortuna obtenida ya no desean volver a tener relación con ellos. Asaltar una lanzadera en el momento de su llegada es la única posible vía de escape, pero estas podrían estar dotadas de cámaras y micrófonos de seguridad, así como otros dispositivos, como explosivos. Todo para impedir que vuelvan a casa y descubran el engaño. además del hecho de que cualquier expuesto al Compuesto Darwin contamine la Tierra. De haberse realizado algún tipo de simulación de epidemias habrían demostrado que si un individuo contaminado pisara la Tierra, todo el planeta estaría saturado de Compuesto Darwin en menos de 78 días. La lucha por la supervivencia podría alcanzar La Tierra en una campaña de **Safari Mars** de larga duración.

SAFARI MARS kill'em with fire

Nombre:

Profesión:

Aspecto:

Atributos

Conocimientos

Físico

Combate

Astucia

Habilidades

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Mutaciones

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

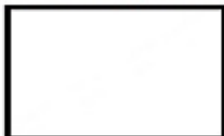
NIVELES DE SALUD



FALLOS MUTANTES



SOBORNOS EVOLUTIVOS



Equipo: _____
