

CRONOPOLIS
EDICIONES



HERO-E

agenda

EXPANSION SHI / ESPECIAL VILLANOS

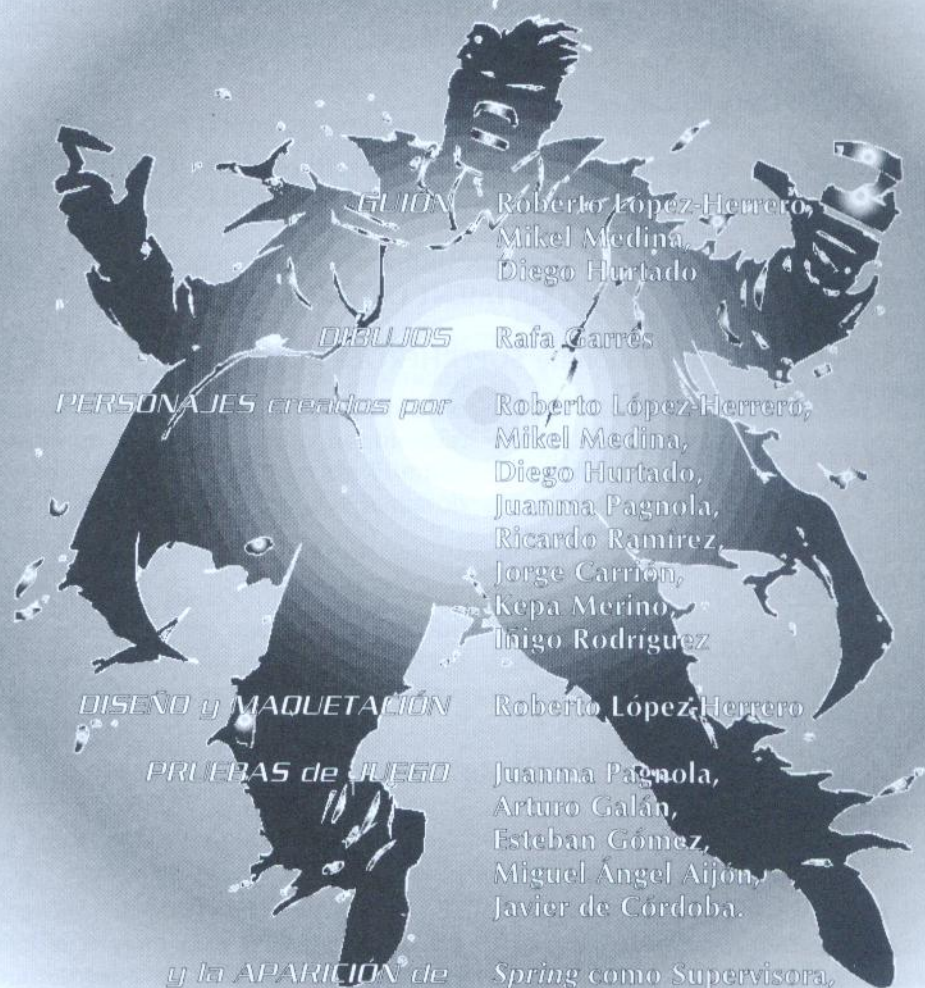


SUPRINE
HERO-E
EL JUEGO DE POC DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC

LIBRO 2

HERO-E

agenda



GUION

Roberto López-Herrero,
Mikel Medina,
Diego Hurtado

DIBUJOS

Rafa Garrés

PERSONAJES creados por

Roberto López-Herrero,
Mikel Medina,
Diego Hurtado,
Juanma Pagnola,
Ricardo Ramírez,
Jorge Carrión,
Kepa Merino,
Inigo Rodríguez

DISEÑO y MAQUETACIÓN

Roberto López-Herrero

PRUEBAS de JUEGO

Juanma Pagnola,
Arturo Galán,
Esteban Gómez,
Miguel Ángel Aijón,
Javier de Córdoba.

y la APARICIÓN de

Spring como Supervisora,
Mikel Medina como Rompecuerpos
Roberto López-Herrero como Vidrios

A Víctor Von Muerte. Gracias, majestad.

ADVERTENCIA: Esto es una expansión para un juego de rol. Como tal, todos los sucesos ocurridos durante las sesiones de juego deben ocurrir únicamente en la mente de los jugadores, para su entretenimiento y deleite. No se debe confundir la realidad con la ficción. CRONÓPOLIS Ediciones no se responsabiliza del mal uso que de este manual, o cualquiera de sus productos, pudiera hacerse, ni de las implicaciones, de cualquier rango, que de estos hechos se derivasen. Recomendado para jugadores ADULTOS.

En este libro se ha utilizado la nomenclatura masculina para simplificar su lectura ya que sería engorroso describir a los/las superhéroes/heroínas mediante ambos géneros. En ningún caso se debe considerar este hecho como un ejercicio de machismo o de discriminación.

Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio pasado, presente o futuro. **CRONÓPOLIS Ediciones** iniciará cuantas actuaciones legales sean necesarias para perseguir la copia ilegal, los plagios o cualquier manipulación que sufran las obras objeto de su propiedad intelectual y sus registros de patentes y marcas.

© 1996 **CRONÓPOLIS Ediciones**.

SUPERHÉROES Inc. El Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic, HÉROE Agenda, SHI: Crossover son marcas registradas por **CRONÓPOLIS Ediciones**.

Los personajes aquí descritos, así como sus distintivos de imágenes son propiedad de **CRONÓPOLIS CÓMICS ENTERTAINMENT GROUP**. Usados bajo licencia.

HÉROE Agenda es una expansión de **SUPERHÉROES Inc. El Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic**.

HÉROE Agenda es una publicación de
CRONÓPOLIS Ediciones

Apdo. de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230 - MADRID

Primera edición, Marzo de 1996
I.S.B.N 84-88749-07-4
Depósito Legal: M. 7.820/1996

Impreso en Artes Gráficas Fernández Ciudad
C./ Catalina Suárez, 19
28007 - MADRID

Al otro lado...

Yo no era nadie.

Me habían criado mis tíos, una especie de *familia adoptiva*. No éramos una familia propiamente dicha porque ahí no había ningún tipo de cariño. Aunque yo me esforzaba por tenerlo, era imposible. Yo no era más que el hijo bastardo de una hermana díscola.

Era el *hijo del pecado*. No me trataban bien, me daban poca comida, me esclavizaban de sol a sol para arañarle a una tierra seca unos escasos frutos.

Pero crecí. Los vecinos comenzaron a murmurar sobre mí. Era más alto, más fuerte y más rápido que los muchachos de mi edad y de mi tiempo. Luego empezaron a pasar cosas extrañas... El pueblo estaba asustado.

El Inquisidor de su Santidad Sixto V tomó cartas en el asunto. Se producían sucesos que las gentes de Salamanca no entendían más que como hechicería. Cuando el Inquisidor Juan de Fuentes llegó hasta mi pueblo, todos le hablaron de mí, de "el brujo".

Fui requerido para Confesión. Se me urgió a declarar mis pactos con Belcebú y mi participación en Aquelarres. Decían que cohabitaba con brujas, con incubos y súcubos.

Me reí.

Me desnudaron y buscaron en mi cuerpo marcas del Diabólico. Cualquier cosa les sirvió: una cicatriz, un lunar, una señal, eran para ellos tetillas con las que amamantaba a las criaturas satánicas que yo creaba.

Me torturaron. Rompieron y descoyuntaron mis miembros. Sajaron mi piel. Me prendieron fuego...

Me reí nuevamente.

Fui considerado brujo y condenado a la hoguera. El verdugo intentó romperme el cuello antes de que la pira comenzase a arder. Lo hizo y me reí con una grotesca carcajada.

Cuando se apagaron las cenizas yo ya estaba completo de nuevo. Firme, joven y poderoso. Se asustaron y huyeron. Gritaron. Rezaron.

Yo no comprendía nada de lo que había ocurrido. Sólo sabía que era casi inmune al dolor y que nada me dañaba durante mucho tiempo. Pero también sabía que el Odio crecía dentro de mí. Cada vez más fuerte, cada vez más imparable...

Destrocé el pueblecito donde había sido criado y donde me mataron. Y me marché.

Los años me enseñaron a utilizar mis dones. Pocas cosas me hacen daño hoy en día. No soy invulnerable, pero ya me he acostumbrado al dolor. Es un viejo amigo para mí. Me ha acompañado durante toda mi vida y no podría vivir sin él. Mi cuerpo se recupera con una facilidad increíble, y no puedo morir. Lo que para algunos sería una maldición, para mí es la Dicha Eterna.

Comencé a viajar. Deseaba aprender. Me enrolé en la tripulación de un barco y marché a Nueva España. En Tenochtitlan hice una gran fortuna con el oro. Me divertí, me casé varias veces y tuve varios hijos. Nunca supe si eran

como yo, ya que los asesiné nada más nacer. Yo soy único.

La Revolución Francesa fue una época interesante para mí. Algunos se empeñaban en equiparar al vulgo con la nobleza. Y la nobleza se empeñaba en ser superior por haber nacido en buena cuna. Yo me había convertido en mercenario y servía al mejor postor. Marat fue mi trabajo más importante según la Historia, aunque para mi no fue más que un idiota en una bañera. Me cansé de los franceses y me fui a Sajonia cuando ese Bonaparte alcanzó el poder.

El siglo XIX fue muy aburrido para alguien como yo. Sólo al final de éste, cuando yo ya vivía en los Estados Unidos, comenzaron a producirse sucesos que llamaron mi atención. La explosión del espiritismo fue una buena manera de conocer algo más de mi mismo, aunque no hallé respuestas concluyentes.

Con mi fortuna no era un impedimento la distancia. Así, pasé una buena temporada en Inglaterra, en la época victoriana. En seguida me granjeé la amistad de los más poderosos. Su majestad me concedió un ducado y yo se lo agradecí con los corazones de unas rameritas indecentes que cazaba por las noches.

Desde ese día han pasado muchos años. Ahora soy un respetado miembro de la sociedad norteamericana. Todo un magnate republicano. Ya nadie me llama brujo. Y los que me faltan al respeto mueren.

Soy muy poderoso. Hombres de negocios, gobernantes, incluso representantes de la Iglesia me piden favores y me temen. Soy el amo de sus vidas. Firman pactos conmigo que nunca pueden romper, por mucho que lo intenten.

Ahora se lo que soy... un mutante con el poder de resucitar y de regenerar mis heridas. Así, soy inmortal.

De mi estirpe no queda nadie. Los he exterminado a todos para que nadie más pueda disfrutar de la eternidad como yo lo hago. Ahora tengo contactos poderosos y soy alguien a quien la gente teme, aunque no sepan mi nombre. Estoy tras el presidente de los Estados Unidos de América. Él hace lo que yo quiero que haga...

Ken Clarke,
Consejero de Defensa
Estados Unidos de América

CREACIÓN DE UN VILLANO

La oscuridad, el reverso siniestro del alma humana es algo que ha fascinado a los hombres y mujeres a lo largo de la historia. Si existen grandes héroes, es lógico que también se desarrollen sus antagonistas, los supervillanos.

Un supervillano es un metahumano considerado una amenaza pública por el resto de los habitantes del planeta (excepto sus posibles aliados y/o acólitos), o un metahumano con un odio declarado hacia algún héroe, colectivo, grupo o estamento social.

Obviamente esta es una reducción maniqueísta. El mundo de los comics de superhéroes está poblado de grandes y buenos ejemplos de supervillanos, oscuros personajes que pueden abarcar desde la banda mafiosa que hace la vida imposible a un justiciero, o el enemigo recurrente de un grupo de mutantes, hasta la entidad divina y malvada que pretende dominar el Universo.

El DJ de **SUPERHÉROES Inc.** encontrará en **HÉROE Agenda** todos los elementos necesarios para crear y disfrutar con supervillanos. Los jugadores habituales, que quieran interpretar personajes *al otro lado de la Ley* pueden hacerlo.

Esta es la primera expansión de **SUPERHÉROES Inc. el Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic** e incluye una campaña ambientada a través de nuestro planeta para dar caza e intentar poner punto y final a la carrera de varios conocidos héroes.

Para crear un SPJ de **SUPERHÉROES Inc.** que actúe como un villano, se seguirá el proceso normal de Creación de personajes del manual original.

En las páginas siguientes, los jugadores encontrarán sugerencias para personalizar mejor a sus personajes, así como datos que pueden hacer más interesantes los historiales de sus SPJs.



Jugar un Supervillano, ¿POR QUÉ?

¿Y por qué no? En la mayoría de los juegos se encarnan a protectores de la viuda y del huérfano, a héroes que luchan contra el mal, a seres altruistas que destruyen ejércitos de demonios para salvar damiselas y devolver a las autoridades un buen tesoro robado a los malos. Los jugadores cumplen su papel de héroes porque en realidad no pueden hacerlo de otra manera.

A todas las personas les han inculcado los valores que la sociedad considera positivos.

Pero ¿Y aquellos que se apartan del recto camino de la Verdad y la Justicia?

Una vez liberados de las cadenas de la realidad es necesario liberarse de los prejuicios. Las cosas no son, ni fueron, ni serán blancas o negras. Los conceptos del bien y del mal son sistemas de referencia ideales, nunca reales. Las personas no son malas o buenas. Actúan según sus deseos o su educación, moviéndose por toda la gama de los grises.

Generalmente es difícil ponerse en la piel de alguien *realmente malvado*, transformándolo siempre en una caricatura que roba, tortura y asesina porque en su ficha se indica que es *malo*. Este es un punto del que los jugadores deben huir, ya que empobrece notablemente la calidad de las partidas.

Muy a menudo se tiene tendencia a pensar que los malos no piensan, son feos y les encanta la violencia y el sufrimiento ajeno. Lo mejor será poner los puntos sobre las íes.

Lo primero que hay que entender es que, de la misma manera que los buenos ciudadanos no van por ahí repartiendo su dinero, los supervillanos no van por ahí sembrando la muerte y la destrucción sin razón (a no ser que estén locos). El crimen no es un fin en sí, sino una manera de alcanzar más fácilmente un objetivo, y por lo tanto un supervillano debería actuar según su inteligencia, descartando la violencia gratuita pero sirviéndose de ella para eliminar los obstáculos que aparezcan ante él.

También hay que entender que la noción del bien o del mal depende en gran medida del punto de vista que cada uno asuma. Dependiendo de nuestras convicciones políticas o religiosas juzgaremos ciertas acciones de diferente manera. Una persona podrá ver el aborto como un horrible crimen perpetrado por una madre contra su propio hijo indefenso mientras que otra podrá defender el derecho de la mujer a elegir y alegará que un feto no es un niño y que mejor eliminar un obstáculo que tener un hijo al que no se podrá cuidar.

¿Quién tiene razón? Los dos; todo depende del punto de vista de cada uno.

El personaje del villano puede ser visto de manera atractiva. El villano es alguien que se ha liberado de las normas de la sociedad, que conoce la verdadera libertad, que no se pone límites. Es alguien fuerte, que no tiene miedo de sus impulsos o de sus emociones sino que los utiliza. Se rebela contra una sociedad que no quiere aceptarle tal como es. A pesar de que la civilización ha progresado bastante desde la Edad Media, todavía, y pasaran miles de años antes de lograrlo, no hemos alcanzado la perfección. Se nos enseña que vivimos en el mejor de los mundos, pero no es así.

El villano es aquel que ve al ser humano tal como realmente es, que ve la verdadera naturaleza de las cosas. Es peligroso por que es una mente libre y por eso es perseguido.

Ser bueno es fácil, no existe ninguna opción. Todos los actos están dictados por un código.

Ser malvado es mucho más difícil... porque se tiene libertad absoluta.

PERSONALIZACIÓN DE SUPERVILLANOS

Cuando se crea un personaje en un juego de rol lo más importante no es que sea el más poderoso; eso lo hacen los dados. Lo más importante es lo que el jugador invierta en él, lo que le hace diferente de todos los demás personajes creados. No hay dos seres humanos idénticos y por lo tanto no debería haber dos SPJs iguales, o que sólo se distinguen por unas tiradas de dados.

Cuando se crea un supervillano es necesario personalizarlo. No basta con decir "es muy malo". La gente no se levanta un día por la mañana y dice "Hoy me siento malvado. Creo que me apetece conquistar el mundo". Cada supervillano tiene su propia historia, personalidad y motivaciones. A continuación se presentan rasgos de personalidad y datos que pueden ayudar a personalizar los supervillanos.

Los jugadores, elegirán uno o varios elementos de cada lista y los adaptarán a su SPJ. Por supuesto, de común acuerdo con el DJ, se pueden introducir todos aquellos elementos que enriquezcan dramáticamente al personaje.

EL PASADO

No se puede comprender a nadie si no se conoce su historia. Las razones que llevan a alguien a seguir la senda del mal se encuentran siempre en su pasado.

★ Educación especial

Durante los primeros años de la vida los seres sentientes son particularmente vulnerables a las influencias externas. Todo aquello que se experimenta en la niñez queda profundamente grabado en la psique e influirá durante toda la vida. Si se reciben malos tratos o si se es educado de manera negativa se puede acabar siendo antisocial.

★ Ser diferente

El hombre puede ser particularmente cruel con aquellos que no son como él. Aquel que se aleja de los patrones dictados por la tradición o la sociedad puede ser discriminado por aquellos que son *normales*, incluso cuando la diferencia sea una mayor inteligencia o alguna habilidad extraordinaria. Un hombre rechazado por su entorno puede responder con una conducta violenta y vengativa.

★ Situación traumática

Ciertas situaciones traumáticas como sufrir heridas graves, la pérdida de algún familiar o de algún amigo, o las circunstancias que le otorgaron sus poderes (en el caso de mutantes inducidos) pueden provocar deseos de venganza contra el causante, ya sea una persona, un grupo o la sociedad misma.

★ Trato con entidades malignas

En el mundo de **SUPERHÉROES Inc.** existen entidades tan maléficas y poderosas que son capaces de transformar a un hombre en una criatura de la oscuridad. Aquellos que tienen contacto o que pactan con criaturas de otros mun-

dos pueden verse arrastrados a experimentar profundos cambios de personalidad, sin importar si sus intenciones eran buenas o no.

★ Adoctrinamiento

Ciertos grupos reeducan de manera especial a sus miembros. Aquellos que han sido adoctrinados pueden encontrar muy difícil el actuar en contra de los mandamientos de ese colectivo. En la mayoría de los casos el adoctrinamiento es un lavado de cerebro que elimina la individualidad y transforma a la persona en un esclavo del grupo sin voluntad propia.

★ Pobreza

La razón más común para entrar en el mundo del crimen es que muchas veces es preferible arriesgarse a quebrantar la Ley antes que pasar hambre. Una vez dentro puede ser muy difícil salir.

NOTA IMPORTANTE

La frontera entre supervillano y superhéroe es tan delgada que cualquiera de los elementos anteriormente citados ha podido servir para la transformación de una persona no en supervillano sino en superhéroe. La manera en que cada personaje reacciona ante lo que le ocurre es lo importante y lo que el jugador debe decidir.

PERSONALIDAD

El bien es único pero el mal es múltiple. La oscuridad tiene infinidad de matices y cada cual hace el mal a su manera, según su personalidad.

Este es un apartado de vital importancia en todos los juegos de rol, pero especialmente en **SUPERHÉROES Inc.**, ya que se trata de interpretar a personajes a ambos lados de la Ley, con poderes

que les separan del resto de la Humanidad y que no deben diferenciarse únicamente por sus uniformes.

★ Místico

El místico es aquel que considera que tiene una misión en la vida que le ha sido encomendada, ya sea persiguiendo un ideal, ya sea siguiendo los designios de alguna entidad superior existente o imaginaria. El místico cree fanáticamente en su objetivo y será capaz de poner su vida en peligro o incluso de sacrificarse por la causa. Si tiene un aspecto agradable y una gran habilidad para convencer a la gente es posible que haya formado una secta de fanáticos adoradores que seguirán a su Mentor hasta la muerte.

★ Demente

El demente sufre una enfermedad mental que le obliga a hacer el mal. No se puede juzgar o cambiar a un loco, ya que está por encima del bien y del mal y sigue su propia escala de valores, dictada por su mente enferma. Dentro de esta categoría cabe casi cualquier cosa.

★ Manipulador

El manipulador es el que siempre actúa en la sombra, sin exponerse físicamente. Es el que utiliza a las personas sin que se den cuenta para que hagan lo que él desea. A menudo son personas muy inteligentes que manipulan a la gente utilizando sus sentimientos y deseos para dominarlos. Generalmente es gente que posee numerosas fuentes de información que utiliza para controlar al resto de los seres humanos.

★ Mercenario

El mercenario es aquel que no posee convicciones políticas o ideológicas y que emplea sus poderes para enriquecerse. Generalmente trabajan al servicio de alguien, bien porque no sean lo suficientemente listos para hacer sus propios planes, bien porque prefieran dejar

ese trabajo en manos de otro. Su lealtad es poco firme y no dudarán en traicionar a su jefe si les conviene.

★ **Megalómano**

Es el supervillano clásico. Orgullosa, inteligente, el único objetivo que considera digno de él es la conquista total y absoluta del mundo. Lo que hará una vez que lo haya conquistado no lo tiene muy claro, pero supone que bajo su reinado el mundo alcanzará una Edad de Oro. Generalmente no son simples locos ya que poseen terribles poderes que, aunque quizás no basten para cumplir su objetivo, les transforman en gente a tener en cuenta. Tradicionalmente cometen el error de, en un exceso de orgullo, revelar demasiado pronto su plan maestro, pero lo lógico es que ya hayan aprendido de sus errores.

★ **Demonio**

Este tipo de villanos son criaturas inhumanas, encarnaciones de lo que comúnmente se conoce como maldad. Para ellos causar dolor y sufrimiento es tan natural como respirar, y matar, destruir y engañar es su modo de vida. Sin dudas, sin otras emociones que el odio o el placer de hacer el mal, son probablemente los más malignos y peligrosos.

★ **Víctima**

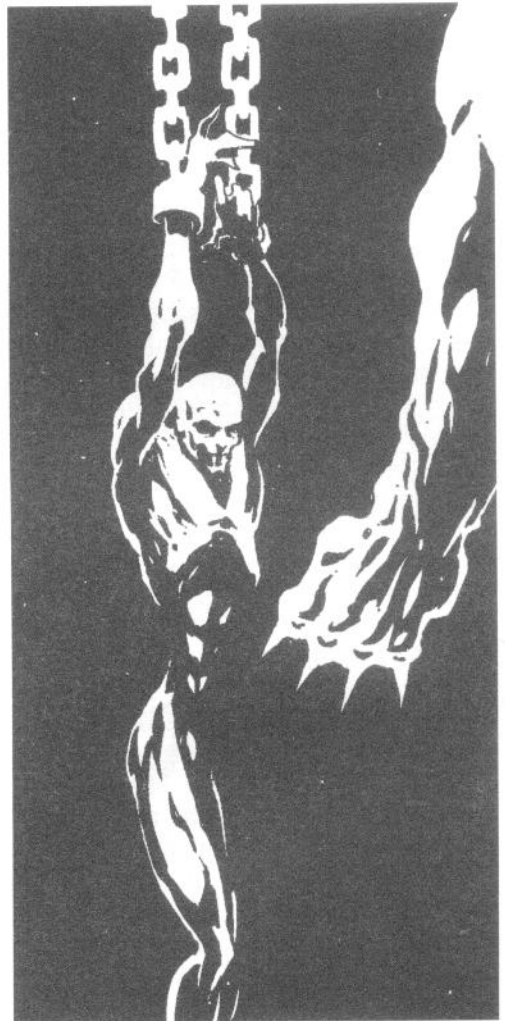
No todos los villanos lo son por vocación. Algunos lo son porque alguien tiene los medios de obligarles a actuar, ya sea mediante el chantaje, las amenazas a terceros o algún equipo tecnológico que permita controlar sus actos. Al no ser verdaderos villanos tratarán de hacer el menor daño posible.

MOTIVACIONES

Todos quieren algo en este mundo. Son los deseos los que impulsan a actuar. El supervillano buscará sus motivaciones guiado por los sentimientos más oscuros de la naturaleza humana.

★ **Dinero**

Dicen que el dinero mueve el mundo y es completamente cierto. Puede parecer un motivo rastrero y ruin, pero el dinero es un buen medio para alcanzar todos los deseos de un supervillano.



★ Poder

No hay nada como ser dueño y señor de las propias acciones y de las de los demás. El poder es la droga más poderosa porque una vez probada no se puede olvidar. *El poder corrompe, el poder absoluto corrompe absolutamente...* ¿Quién se va a preocupar de un viejo refrán hecho por, y para, mentes débiles?

★ Venganza

El deseo de venganza es como una ola que lo arrastra todo. Es un sentimiento absurdo y estéril pero tan poderoso e irrefrenable que anula a todos los demás. Hay gente que es capaz de olvidarlo todo y concentrar su vida en un único objetivo, en una sola meta: destruir a aquel o aquellos que le hicieron daño. No importa que pasen los años, la venganza es un plato que se sirve frío.

★ Diversión

Hay determinadas personas que simplemente no quieren morir en la cama. La emoción del peligro, el sabor del riesgo o la alegría de apostar y ganar, no tienen precio. Una vida segura y cómoda pero aburrida puede ser insoportable para ciertas personas.

★ Rebeldía

Hay gente que cuando se intenta meterla en un molde se rebelan, se saltan las normas por el simple placer de hacerlo, por conservar su libertad pura e intacta. Mientras las mentes de los hombres sean libres siempre habrá alguien que considere que la sociedad es opresiva, tiránica.

En ciertos casos las ganas de rebelarse están justificadas (Dictaduras, totalitarismos) pero en muchos otros es sólo un medio de canalizar el odio creado por la incapacidad de adaptarse, o una forma de llamar la atención de los demás.

★ Anarquía

Cuando el sistema está podrido sólo puede hacerse una cosa: destruirlo y tratar de construir algo bueno sobre las cenizas. Muchas veces el deseo de acabar con el sistema no necesita unas convicciones políticas.

El placer que comporta el acto de destruir puede ser demasiado irresistible para un supervillano. El caos por el caos, la entropía pura y dura, el fin del estado del orden... son deseos que muchos pretenden alcanzar.

★ Estética

Hay locos para todos los gustos. El crimen, el asesinato o la tortura pueden ser considerados artes y el supervillano puede verse como un refinado artista. Todas sus acciones se ven encaminadas a crear el efecto escénico, a crear obras maestras que sólo él comprende.

Cada alarido es una nota musical, cada cadáver es una escultura perfecta, cada robo es una representación teatral. El crimen se vuelve aburrido si no hay variedad en la forma de ejecutarlo.

★ Deseo

Nadie puede negar que el deseo se puede ignorar, controlar o estimular pero es imposible desprenderse de él. Es un sentimiento primario, poderoso, muchas veces irresistible.

El supervillano puede desear utilizar sus poderes para hacer las conquistas que era incapaz de hacer siendo una persona normal.

Por supuesto no se le pregunta su opinión a la persona deseada.

ENEMIGOS

Un gran cineasta afirmaba que no era posible crear una buena historia sin un buen antagonista. En el caso de los supervillanos es impensable pensar en crear un enemigo de la humanidad sin dotarle de su reverso legal, de ese superhéroe o grupo de héroes que le persiguen y desean reducirlo para acabar con esa amenaza.

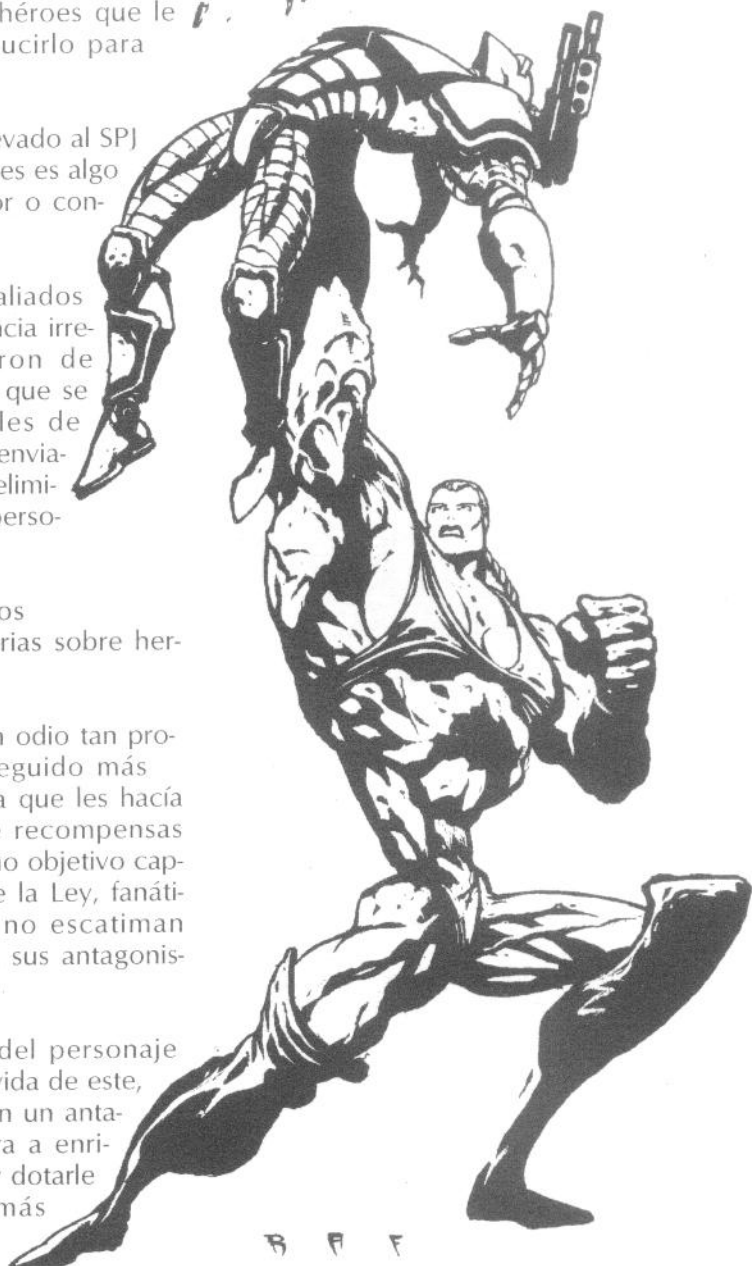
Los motivos que hayan llevado al SPJ a enfrentarse a estos héroes es algo que debe crear el jugador o consultarlo con su DJ...

Quizá fueron antiguos aliados que a raíz de una diferencia irreconciliable se separaron de manera definitiva; puede que se trate de fuerzas oficiales de algún país que han sido enviadas por sus gobiernos a eliminar la amenaza que el personaje supone...

Desde el principio de los tiempos ha habido historias sobre hermanos enfrentados hasta la muerte, soldados de diferentes bandos con un odio tan profundo que se han perseguido más allá del final de la guerra que les hacía combatir, cazadores de recompensas que se han marcado como objetivo capturar a algún evadido de la Ley, fanáticos de la Justicia que no escatiman esfuerzos por derrotar a sus antagonistas, etc.

Aunque los enemigos del personaje variarán a lo largo de la vida de este, es importante crearlo con un antagonista definido, de cara a enriquecer su personalidad y dotarle de una personalidad más rica y compleja.

La aparición de su enemigo en cualquier momento, será una ocasión que el villano no debería desperdiciar para acabar con él, definitivamente.



Nuevos Metahumanos



La expansión de la Genética, la Biología y otras ciencias como la Exobiología han ayudado a comprender y clasificar nuevos tipos de metahumanos desconocidos hasta entonces.

Algunos podrían haber sido confundidos con humanos o mutantes inducidos, otros parecen tratarse de nuevos tipos de alienígenas...

En las páginas siguientes se presentan nuevos metahumanos para que los jugadores de **SUPERHÉROES Inc.** puedan tener mayor variedad a la hora de elegir sus personajes.

Estos nuevos tipos de metahumanos no son necesariamente villanos, aunque en algunos casos su aspecto así pudiera indicarlo.

Queda a la libre elección de los jugadores (de común acuerdo con el DJ) el origen de sus personajes según convenga, dado el carácter de las aventuras, las necesidades del grupo al que pertenezcan, etc.

SOBRENATURALES

Leyendas de mil y un lugares han narrado siempre las terribles historias de Criaturas de la Noche que vagaban por el mundo de las sombras asesinando a justos e injustos, a hombres y mujeres, a niños y adultos por sus necesidades sobrenaturales, por estar demasiado cerca de la frontera con la Oscuridad.

Los Hijos de la Noche son poderosas criaturas que tienen una marcada relación con la Oscuridad y el Mal, aunque no todos muestren estas tendencias negativas.

Entre ellos se encuentran Vampiros, Hombres-Lobo y Poseídos, atormentadas criaturas cuyos cuerpos sirven de refugio a demonios y espíritus desencarnados.

Similares a estos, existen otros seres (Vampiros estelares y artificiales) que han sido incluidos aquí de cara a simplificar la estructura del manual, aunque su origen es bien distinto.

VAMPIROS

Los vampiros son algo más que un mito. Se trata de una raza tan antigua como el hombre y que se encuentra por encima de él en la cadena de la depredación. Las leyendas los sitúan en Europa del Este pero no hay parte del globo donde no se les pueda encontrar. Su origen sigue siendo un misterio.

Se habla de tenebrosos pactos con entidades malignas, de seres extraterrestres, de degeneración causada por la endogamia e incluso de evolución natural pero nadie lo sabe con certeza. El caso es que estos son los hechos: los vampiros son una raza poco numerosa pero muy extendida, que presenta habilidades sobrehumanas pero también debilidades anormales y extrañas necesidades. Son depredadores nocturnos que llevan hasta sus últimas consecuencias la frase "Vivir para matar, matar para vivir".

Su vida nocturna está causada por una grave alergia a las radiaciones solares y por una excesiva dilatación de las pupilas que, si bien les permite ver perfectamente en la oscuridad, les deja prácticamente ciegos frente a la luz diurna. Su metabolismo es muy activo, lo que les proporciona una fuerza y vitalidad más que extraordinarias, pero esta actividad parece consumir alguna sustancia sanguínea que no son capaces de generar de manera natural. Por eso, cada noche, salen de caza.

Son incapaces de reproducirse entre sí. Para perpetuarse vacían de sangre a una de sus víctimas y le proporcionan una gran parte de su propia sangre. No todas las víctimas sobreviven a la pérdida de sangre y a las transformaciones que su cuerpo experimentará, pero el precio está a la altura del riesgo: la eterna juventud.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Su apariencia es la de seres humanos normales con la excepción de una cierta palidez y una mirada quizás demasiado penetrante. Tienen la piel fría y no se aprecian los estragos de la edad desde el momento en que fueron mordidos: para ellos el tiempo ha dejado de correr. Físicamente son muy superiores a cualquier persona normal. Si un doctor examina a un vampiro verá que, con la excepción de una anemia sanguínea y un ritmo cardíaco y respiratorio muy lento, está en perfecta salud.

CARÁCTER

Si hay una cosa que los vampiros tienen muy clara es que son superiores. Fuertes, rápidos, eternamente jóvenes, se consideran absolutamente superiores a los seres humanos que sólo están ahí para servirles de alimento. Esta arrogancia les ha costado cara más de una vez, así que todos ellos siguen por lo menos una regla: jamás revelar su naturaleza. Consideran que pertenecer a su grupo es un inmenso privilegio y nunca elegirán a un candidato imperfecto para *La Conversión*.

Sus habilidades y los conocimientos que pueden aprender durante sus largas vidas les hacen aptos para cualquier trabajo (Mientras sea nocturno) pero su carácter orgulloso y su naturaleza sanguinaria les hace decantarse por profesiones arriesgadas (Habitualmente relacionadas con el crimen) o que les ofrecen poder (Generalmente como importantes ejecutivos o financieros).

Desgraciadamente para ellos la conservación de la salud física no siempre viene acompañada de la salud mental. Misteriosamente, la mayoría de ellos acaban volviéndose locos tras décadas y

décadas de vivir en la oscuridad y acababan cometiendo algún error fatal. Probablemente esa humanidad que rechazan y desprecian sea más importante de lo que creen a la hora de mantener la mente en buen estado. La eternidad puede ser algo muy desagradable cuando todo lo que uno conocía va desapareciendo con los años.

PODERES ESPECIALES

Cuando se ven expuestos a la luz solar empiezan a sufrir pequeñas quemaduras en la piel, invisibles a simple vista pero muy dolorosas para el vampiro. Pierden 1d10 PVs por cada 5 asaltos de exposición, dependiendo de la intensidad solar y del tipo de ropajes que lleven, aunque existen rumores acerca de un vampiro que habría inventado un traje especial que le protegería completamente de las radiaciones solares. Además, los sensibles ojos de estas criaturas nocturnas se irritan tanto ante la luz solar que todas las tiradas de percepción que tengan que ver con la vista sufren un -30. Por si fuera poco, durante el día los vampiros se ven afectados por una pesada somnolencia que modifica todas sus habilidades con un -15.

Poseen una cierta afinidad con los animales (Empatía animal rango Bajo), y generalmente eligen como compañeros a lobos, perros, cuervos o murciélagos.

Ejercen una fascinante atracción sobre los seres humanos que, de alguna manera, les da la capacidad de imponer su voluntad únicamente con la mirada (Dominación mental rango Elevado).

Los vampiros necesitan alimentarse con sangre de mamífero cada noche bajo pena de perder la mitad de sus PVs por cada día de ayuno (No recuperables por reposo). A pesar de que la sangre de animales les nutre lo suficiente como para mantenerles, sólo la sangre huma-

na calma su hambre. Para alimentarse utilizan su poder de Absorción de vida rango medio. Les bastan 20 PVs por día aunque hay vampiros que no se conforman si no matan a su víctima.

A pesar de que la mayoría de los vampiros posee los poderes anteriormente citados, parece ser que el ADN de su raza es bastante inestable y pueden presentar importantes diferencias entre ellos. Se cree que uno de cada ocho vampiros presenta alguna variación respecto al modelo normal, ya sea en los poderes que posea o en sus características físicas. Entre los poderes que suelen tener los vampiros atípicos se encuentran: Volar, Anulación de poderes, Absorción de poderes, Absorción de energías, Adherencia, Regeneración de tejidos y Telequinesis.

Los vampiros nunca pasan del nivel 10

Características por raza

FUE	100+2d6
CON	100+3d10
AGI	100+4d10
INT	40+6d10
PER	100+2d10
APA	40+6d10

VAMPIROS ARTIFICIALES

Los experimentos de **IDESS** transformaron a un pacífico metahumano de nombre clave Héctor en una bestia ávida de sangre que transmitía una extraña enfermedad mediante sus dentelladas. Aquellos que fueron mordidos por él empezaron a desarrollar síntomas absolutamente sorprendentes. Su cuerpo era capaz de segregar adrenalina en cantidades mortalmente altas lo que les proporcionaba aptitudes físicas más allá de lo imaginable, pero provocaba en ellos

profundos cambios de personalidad. Las víctimas se volvían crueles y sanguinarias aunque en apariencia fueran perfectamente normales. Por alguna extraña razón todas desarrollaban una sed de sangre incontrolable. En realidad no la necesitaban, pero ellos estaban convencidos de que sí, y si no la bebían empezaban a volverse violentos y la sola visión de la sangre les hacía atacar. Desgraciadamente, sólo la sangre cálida de una víctima humana les calma.

IDESS encargó a sus mejores hombres la búsqueda y captura de todas aquellas personas que fueron infectadas. Afortunadamente se tomaron medidas antes de que Héctor mordiera a mucha gente, porque no existe remedio para esta enfermedad y sólo un análisis de sangre puede revelarla. Aun así, demasiados inocentes tuvieron que ser *silenciados*. El asunto no llegó a los medios de comunicación de puro milagro.

Héctor fue capturado pero desapareció misteriosamente. Sin embargo no se ha vuelto a detectar ningún caso de *sed de sangre*.

Lo que los técnicos de **IDESS** no saben es que todos los infectados no fueron capturados.

Algunos de entre ellos descubrieron que tenían la misma *afición* y acabaron formando una especie de secta.

Se llaman a sí mismos Hermanos de Sangre y se reúnen para capturar víctimas y para la admisión de nuevos miembros. La enfermedad se transmite por la sangre así que, de vez en cuando, algún miembro decide *enseñar la luz*, generalmente a alguien de su familia, obligándole a beber una gran cantidad de su fluido vital.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Físicamente son perfectamente normales pero un análisis de sangre minucioso revelará la presencia de una proteína extraña (para-beta-hidroxi-caroteno) que parece ser la causa de la enfermedad.

CARÁCTER

En apariencia el carácter de los afectados no varía sustancialmente, pero aquellos que viven con los afectados notarán de vez en cuando comportamientos extraños, cambios de humor injustificados, tendencia a salir por la noche sin razón... Si lleva mucho tiempo sin *alimentarse*, en presencia de sangre el infectado se volverá muy violento y atacará con uñas y dientes para conseguir la sustancia vital.

PODERES ESPECIALES

En situaciones de peligro o de excitación son capaces de aumentar su FUE, su AGI, su CON y su PER un 25% más, pero si el esfuerzo es demasiado intenso y demasiado largo sufrirán un paro cardíaco.

Por ejemplo: Mientras los Cazadores de Sombras perseguían a una de sus víctimas, ésta se encontró totalmente acorralada, aumentando automáticamente sus características. Sus niveles normales eran FUE 101, CON 120, AGI 80 por lo que ahora se convertiría en un ser con FUE 126, CON 150 y AGI 100. Jade dio un respingo al encontrarse cara a cara con la criatura...

Características por raza

FUE	100+1d6
CON	100+2d10
AGI	40+6d10
INT	40+6d10
PER	40+6d10
	+20 (Sólo en oscuridad)
APA	40+6d10

VAMPIROS ESTELARES

Se trata de unos extraños alienígenas que recorren el Universo en busca de energía. Durante la mayor parte de su vida permanecen en un estado de hibernación profunda, viajando por el espacio. Generalmente tratan de llegar a alguna estrella pero prefieren un planeta lleno de vida, donde pueden desarrollarse perfectamente en él, y absorber una gran variedad de energías. Poseen una capacidad de adaptación asombrosa y son capaces de desarrollarse en cualquier ecosistema.

Tratarán de tomar la forma de la especie dominante, se reproducen por mitosis y absorberán poco a poco la vida y la energía de su alrededor, almacenándola.

Cuando decidan que el planeta no puede proporcionarles más energía, es decir, cuando no sea más que un cascarón vacío de vida y energía, tomarán una forma que les permita volar hasta el espacio y se dirigirán hacia otro sistema solar o planeta.

Hace varios años uno de ellos llegó a la Tierra y tomó forma humana. Desde entonces ha tenido numerosos hijos. Es imposible saber cuantos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los vampiros estelares son los maestros del disfraz. Ningún examen médico revelará nada a no ser que el vampiro haya tomado una forma que no sea completamente humana.

CARÁCTER

Generalmente toman como modelo de comportamiento a las diferentes personas cuyas mentes han absorbido, aunque nunca olvidan su obsesión por absorber y almacenar energía. Se ha dado el caso de un vampiro estelar que

se unió a un grupo de superhéroes y que se comportó como tal durante meses antes de ser descubierto al tratar de devorar a sus compañeros.

No se conoce ningún caso pero es posible que un vampiro estelar adquiriera verdaderos sentimientos y personalidad propia. Al ser verdaderos camaleones son muy sensibles a las influencias externas.

PODERES ESPECIALES

Los vampiros estelares poseen Multiformidad (Adquieren la forma de un representante de la especie dominante del planeta), sin embargo la transformación no es instantánea, pudiendo durar de diez minutos a varios días, dependiendo de si la forma nueva es muy parecida a la anterior (si por ejemplo sólo cambia el color de los ojos) o es completamente distinta (La nueva forma pertenece a un miembro de una raza alienígena con poderes mutantes).

Mientras dura la transformación se encierran en un Campo de fuerza que absorbe 90 PVs.

El vampiro puede elegir al empezar una transformación el dotar a su nueva forma de los poderes Absorción y Emisión de cualquier tipo de energía con rango elevado, pero sólo de un tipo por forma.

Todos los vampiros estelares que llegaron a la Tierra poseen en cualquier momento el poder Absorción de Vida con rango alto, pero generalmente lo utilizan muy poco a poco, absorbiendo no más de uno o dos PVs de las personas de su entorno al día, pero también pueden utilizarlo para protegerse si son descubiertos en plena transformación.

Son unos terribles depredadores estelares cuyo máxima ambición es la supervivencia de su raza.

HOMBRES LOBO

"El Gran Espíritu nos ha abandonado. Cada día nuestros hogares son talados y quemados y cada día nuestros cachorros son cazados o esclavizados por el dinero y el alcohol. Cada día nos acercamos más al fin. Pero no siempre fue así. Hubo un tiempo en que la caza abundaba y los bosques eran tan grandes que no se podían cruzar en una semana. Pero ese tiempo se fue... Nada sabemos de nuestros hermanos europeos. No sabemos si se extinguieron junto a sus amados bosques o si murieron junto a sus amigos los druidas. No importa. Pronto nos reuniremos junto a ellos en los Terrenos de Caza Eternos."

Viento del Pasado
Jefe de la última tribu de hombres-lobo

En tiempos remotos los hombres vivían en armonía con los demás habitantes de la Tierra. Desde entonces las cosas han cambiado mucho. Los hombres-lobo o licántropos son aquellos seres humanos que decidieron tomar un camino diferente. No quisieron arrebatar a la naturaleza sus riquezas sin pensar en las consecuencias, no quisieron someterla a su capricho, no quisieron matarse entre ellos.

Mientras la civilización humana avanzaba y se creaban las primeras ciudades, los hombres-lobo decidieron no salir jamás de los bosques y las montañas.

Su relación tan estrecha con los animales y las plantas, su deseo de vivir en equilibrio, en simbiosis con su entorno, les hizo evolucionar de manera diferente al hombre y les concedió increíbles

poderes sobre su medio. Tanto los druidas celtas, o los chamanes indios, como los brujos africanos tenían como origen a los licántropos. Pero la "civilización" occidental no dudó en barrer del mapa a estas culturas en favor de una nueva y "superior" forma de vida. Bosques talados, animales cazados por su piel, guerras incesantes,...

Con cada paso que daba la colonización los hombres-lobo se veían obligados a retroceder. Eran fuertes pero poco numerosos y la fuente de su vida, de su energía y fuerza, se agotaba; la naturaleza moría y ellos morían con ella.

Actualmente los hombres-lobo son sólo una sombra de lo que fueron. Desperdigados, sin orgullo, ignorantes de su pasado, inseguros acerca de su futuro, sobreviven como pueden en un mundo que ya no es el suyo.

Quedan muy pocos hombres-lobo de pura raza. Sólo se conoce la existencia de una tribu, llamada la Manada, que vaga por los parajes naturales de los Estados Unidos y Canadá. Para sobrevivir, la mayoría de ellos se mezclaron con los humanos. Algunos de sus descendientes poseen en sus genes los poderes de sus ancestros pero estos no se manifiestan casi nunca, y aquellos que sí lo hacen carecen de la enseñanza para controlarlos y desarrollarlos. Existen rumores acerca de que en la CEI un laboratorio consiguió aislar los genes de la herencia de los licántropos y descubrió el proceso para activarlos. Esta información se habría utilizado para crear un cuerpo de comandos especia-

les exclusivamente formado por hombres-lobo. También se cree que Löwe del Escuadrón Blitzkrieg es en realidad un licántropo cuyo potencial genético despertó gracias a los experimentos del Doctor Meyer.

No todos los hombres-lobo aceptaron con resignación su destino. Algunos abjuraron de sus principios y códigos morales y decidieron devolver golpe por golpe a los humanos: se llamaron a sí mismos los Renegados.

Estuvieron en la caída del Imperio Romano, en las Guerras de Religión y en las Guerras Mundiales. Allí donde se pudiera matar humanos, estaban ellos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Físicamente son prácticamente iguales a los humanos, aunque se suele tratar de individuos con bastante vello corporal. Sus mujeres suelen tener una belleza salvaje con grandes y largas melenas rizadas.

Por supuesto, cuando cambian de forma sus diferencias se hacen evidentes.

CARÁCTER

Los hombres-lobo forman una raza muy heterogénea. Aquellos que aún recuerdan los antiguos valores tienen una mente muy equilibrada y rara vez se enfadan, aunque, cuando lo hacen, mejor no estar cerca de ellos.

A pesar de sus poderes, se ven incapaces de mejorar su situación y su vida está marcada por la pena y el sentimiento de ser una raza en vías de extinción.

Mantienen lazos estrechos con varias asociaciones ecologistas y con el grupo de superheroínas **Nature Corps.**, habiéndoles servido en varias ocasiones de gran ayuda.

Por el contrario los Renegados son brutales, sanguinarios y despiadados. Se han adaptado perfectamente a la vida humana que les ofrece múltiples oportunidades de demostrar su crueldad.

Muchos de ellos ni siquiera recuerdan el origen de sus deseos de venganza hacia los hombres, pero no necesitan ninguna excusa. Forman un grupo muy unido y fuerte, aunque la endogamia ya ha empezado a afectarles, al ser un grupo muy cerrado.

Los descendientes de hombres-lobo y humanos cuyos poderes se han manifestado llevan generalmente una vida solitaria, tratando de alejarse lo más posible de los demás hombres para evitar problemas.

Algunos tienen suerte y son encontrados por la Manada. Entre los suyos, aprenderán a controlar sus cambios de forma.

Otros no tienen tanta suerte y caen en la trampa de algún cazador o son atropellados en alguna autopista.

Se cree que existen razas de licántropos que, al haber evolucionado en ecosistemas donde no hay lobos, pueden adoptar la forma de otros animales. Sin embargo, si existen, su número debe ser muy reducido...

PODERES ESPECIALES

Hombres-lobo puros

Todos poseen Multiformidad Animal Única (Ver Reglas avanzadas). Generalmente pueden adoptar la forma de un lobo, pero existen rumores acerca de algunos hombres-lobo que serían en realidad hombres-tigre u hombres-oso.

En casos de rabia intensa o de gran peligro los hombres-lobo son capaces de adoptar una forma híbrida, a medio camino entre la forma humana y la animal.

En esta forma apenas se controlan y, si son atacados o heridos tendrán que superar una tirada de EQM para no entrar en una especie de rabia asesina, atacando a veces a sus propios compañeros. En ese estado deberán hacer una tirada de EQM cada vez que quieran hacer algo en contra de lo que les dicte su rabia. A veces, tomar esta forma les causa pérdidas de memoria.

No es raro que un hombre-lobo se despierte un día sin saber que ha hecho durante las últimas tres noches. Por estas razones los hombres-lobo sólo adoptan esta forma en caso de extrema necesidad.

Poseen un cierto control sobre la vegetación y los animales (Deberán tirar el rango). Además son capaces de curar heridas con el simple contacto físico (Donación de vida rango elevado)

Inexplicablemente sufren una grave alergia a la plata. Su contacto les es doloroso y cualquier arma hecha con este material suma +20 al daño.

Hombres-lobo híbridos

Al igual que sus ancestros son capaces de adoptar una forma medio humana, medio animal en las mismas circunstancias. Desgraciadamente tienen una mayor tendencia a transformarse. Una situación de peligro o sufrir una herida hará que la transformación empiece. Para evitarlo será necesaria una tirada de EQM.

Por su relación con la naturaleza, aunque sea en parte, y la influencia de nuestro satélite en las mareas, las noches de luna llena también tienen efecto sobre ellos. En esas noches la transformación es inevitable. Si un híbrido vive durante una buena temporada con la Manada, quizás pueda desarrollar un control sobre sus cambios de forma similar al de sus hermanos puros.

Sus terribles mordiscos transmiten una extraña enfermedad mental a la que los médicos llaman licantropía.

Si la víctima es mordida y no pasa una tirada de resistencia a venenos y una tirada de EQM, sufrirá cambios de carácter: Se volverá muy agresivo y las noches de luna llena creará transformarse en lobo y saldrá de caza. Esta enfermedad no otorga ningún poder o habilidad sobrenatural. La mayoría de los crímenes que se atribuyen a hombres-lobo han sido causados por estos desequilibrados.

Las armas de plata sólo suman +10 al daño.

Renegados

Son básicamente iguales a los Hombres-lobo puros con algunas diferencias:

Jamás se controlan cuando adoptan la forma de transición (¿Para qué?).

No poseen la paz interior necesaria para tener los poderes de Control de la flora y la vegetación, Empatía animal y Donación de vida, sin embargo gozan de Regeneración de tejidos, rango Alto.

Son particularmente primitivos y muy poco inteligentes, por lo que sufren un -20 en inteligencia independientemente de la forma que adopten.

POSEÍDOS

"Había alcanzado la ciudad entre las brumas de la noche... Había encontrado un refugio, un lugar caliente y cubierto, donde descansar... Había encontrado mi muerte en vida..."

Omar Thumbwell
Memorias

La injerencia de Criaturas demoníacas, la participación de Aspectos oscuros de Entropía, los pactos diabólicos son algunas de las acciones que llevan a un ser humano a convertirse en un poseído.

Un poseído es, al igual que un mutante inducido, alguien que ha sido deformado, alterado y cambiado hasta en su más pura esencia de una manera paranormal. Sólo que en este caso el origen es místico y maldito.

Ser un poseído es llevar una maldición consigo mismo. Es tener poder a cambio de un alto precio: el alma humana.

La Maldición ha podido recaer en el personaje de varias formas que el jugador deberá poner de acuerdo con el DJ, pero lo que debe definir perfectamente es la manera de librarse de ella. Aunque puede ocurrir que esto sea imposible, o que el talante del personaje le haga pensar que vive mejor desde que ha perdido su alma. Este punto se deja en manos de jugadores y DJs de **SUPERHÉROES Inc.**

Es muy importante definir con claridad la Maldición que el personaje arrastra, ya que esto dará la craga de dramatismo necesaria para un SPJ de este tipo.

MODIFICADORES EN FORMA DE TRANSICIÓN

	Puros	Híbridos	Renegados
Fuerza	100+2d10	100+1d10	100+3d10
Constitución	100+2d10	100+2d6	100+3d10
Agilidad	100+1d10	100+1d10	100+2d10
Inteligencia	-30	-30	-40 (Mínimo 10)
Percepción	100+1d10	100+1d10	100+2d10
Apariencia	-20	-30	-40

Todos los tipos de hombres-lobo poseen en esta forma garras y colmillos que suman +3d10 al daño (Este daño se deberá fijar en el momento de crear el personaje).

Los poseídos son criaturas retorcidas que pueden tener un aspecto normal, o transformarse en determinados momentos, o haber sido variados de tal manera, que nunca volverán a ser humanos.

La Pasión, oscura criatura miembro del grupo **Cazadores de Sombras**, purga su vida anterior en la forma actual. Una forma que no es humana...

Para saber si el personaje tiene aspecto humano, cambia de forma o, por el contrario, ha perdido su aspecto humano totalmente, se realizará una tirada de 1d100

1 a 40	Humano
41 a 90	Cambia de forma
91 a 00	Forma no-humana

Si el personaje es humano y no cambia de forma, tendrá sus poderes en este aspecto normal, aunque el jugador debería dotarle de algún efecto especial de modo que resulte patente la utilización de los poderes.

Cuando se crea un personaje que cambia de forma, sus poderes sólo se dan en esta forma nueva, cuya APA siempre es -50 que la humana.

Las formas no-humanas de estos seres tienen una APA de 1d20, aunque por su impresionante aspecto, suman un +50 a la Influencia cuando intentan aterrorizar y conseguir una confesión, forzar a alguien, etc. Su mera visión puede provocar a muchos personajes que los encuentren a entrar en estados mentales alterados.

Los personajes cuya forma sea no-humana no envejecen más allá del nivel 10, por lo que son cuasi-inmortales.

La naturaleza mística de estos personajes, les dota de la mitad de la Energía

Mágica que dispondrían en caso de ser magos, para obtener los conjuros que deseen (Pero no podrán adquirir nuevos al subir de nivel, sino reforzar los que tuviesen), así como 1d4-1 Poderes Infernales.

Los Poseidos pueden ser SPJs muy poderosos que deben ser llevados por jugadores experimentados, o controlados de cerca por el DJ.

PODERES INFERNALES

1d100	Poder
1	Absorción de Energía Mágica
2 a 4	Absorción de Vida
5 a 9	Anulación de Poderes
10 a 14	Blindaje Natural
15 a 18	Cambio de Estado
19 a 23	Cambio de Tamaño
24 a 28	Congelación
29 a 39	Control del Fuego *
40 a 50	Emisión de Energía Mágica
51 a 54	Empatía Animal
55	Inmortalidad
56	Invulnerabilidad
57 a 60	Multiformidad
61 a 64	Plasticidad
65	Polilocación
66 a 70	Regeneración de Tejidos
71 a 74	Super Constitución
75 a 79	Super Fuerza
80 a 83	Super Percepción
84 a 88	Teleportación
89 a 00	Volar

* El control del Fuego puede ser solamente del **Fuego Infernal**. Se trata de una extraña emisión de origen místico que no quema físicamente pero que provoca daños al alma humana, así como, a efectos de juego, modificadores negativos iguales que el rango del poder.



ALIENÍGENAS: DORKAN

Cada día nuevas razas alienígenas entran en contacto con la Tierra. Algunos son pacíficos y se limitan a la observación de tan curioso mundo. Otros son terribles conquistadores estelares. Una de las más temibles razas del espacio conocido son los Dorkan. Padres genéticos de multitud de otras razas, su pasión por la guerra y la batalla les ha llevado por innumerables mundos.

Son oriundos del planeta Dorkan, que orbita la estrella Deneb y fueron creados genéticamente por una anterior raza, como guerreros perfectos.

Los Dorkan asumieron el poder de su mundo original tras exterminar a todos y cada uno de los miembros de la raza original en una persecución sangrienta que duró cientos de años y que hoy en día están obsesionados por terminar, ya que creen que algunos de sus *creadores genéticos* siguen vivos en algún punto del espacio.

El ADN variable de estos alienígenas les permite adaptarse, en muy pocas generaciones, al mundo que deseen colonizar. Hoy en día las variedades de Dorkan comprenden desde superfuertes y ultradensos de mundos de gravedad brutal, hasta dorkan voladores de mundos ligeros, pasando por radiactivos que viven en planetas cercanos a *pulsars*, cuasi-vegetales en mundos yermos, etc.

La humanidad tiene una alto potencial de variabilidad genética que se manifiesta en los mutantes. Los Dorkan van mucho más allá, todos son mutantes que evolucionan al unísono en cuanto las condiciones así lo requieren.

En muy pocas generaciones, todos los descendientes de un dorkan establecido en un mundo donde los depredadores tengan una gran percepción, por ejemplo, desarrollarán mimetismo y camuflaje lo que les permitirá pasar desapercibidos, así como las armas naturales necesarias para acabar con esos enemigos.

Como se puede ver, fueron creados para ser los guerreros definitivos... y lo son.

Los Dorkan primarios (*Daörr-Qaehn*, en su lengua) son humanoides con una gran fortaleza (FUE 105+1d10) y una gran resistencia (CON 120+3d10). Poseen un marcado instinto, aunque no son especialmente inteligentes (INT 40+4d10). Su altura oscila entre el 1,80 y los 2 metros. Se dejan crecer el pelo y lo recogen en una coleta baja en la base del cuello.

La tecnología de los Dorkan está orientada únicamente a la guerra. Heredada de sus creadores genéticos, es muy avanzada y han conseguido hacerla evolucionar para ser más mortales y letales como raza. Sus naves son rápidas y con una gran potencia de fuego, aunque prefieren la colonización de los mundos mediante el desembarco y el ataque directo. En muchos planetas son temidos y casi reverenciados.

No mantienen pactos ni establecen relaciones comerciales con ningún mundo. Simplemente cogen lo que quieren o se adaptan a ese planeta o zona.

Mantienen un código de honor muy fuerte que se puede resumir en una sola frase: "Todo por la Guerra y la Conquista". Si uno de ellos es herido en combate, no pedirá ni recibirá ayuda, ya que eso supondría un lastre para los demás. Cuando un Dorkan no es válido para seguir luchando, se autoinmolará para no ser una carga para su pueblo.

Básicamente mamíferos, se reproducen muy activamente, dando a luz las hembras alrededor de una docena de pequeños en cada parto, cuya gestación dura unos cuatro meses terrestres. Solo los más fuertes sobreviven. No existe medicina en la ciencia dorkan. No es necesaria: el que muere, puede hacerlo por deber (suicidio al ser inservible) o con deshonra (Inutilidad, debilidad, taras).

El único momento de su vida en que un Dorkan recibe atenciones y es tratado con cariño? por parte de otros es cuando una hembra queda preñada, lo cual es muy frecuente.

Entre los Dorkan son guerreros ambos sexos, y un macho buscará como reproductora de su estirpe a aquellas guerreras especialmente fuertes, salvajes o crueles. Para conquistarla, deberá reducirla, por lo que en muchos casos, antes de conseguir su objetivo, algunos y algunas Dorkan mueren en el cortejo, ya que ambos deben demostrar su dureza. Él dominándola y ella resistiéndose hasta el fin. Un hembra gestante Dorkan es intocable y reverenciada como portadora de futuros guerreros. La madre es la encargada de revisar a sus hijos y librarse de los que no son aptos, antes de presentárselos al padre.

VARIEDADES DORKAN CONOCIDAS

La mutabilidad de los Dorkan hace casi imposible contabilizar el total de variedades existentes, tantas como mundos conocidos por estos. Entre ellos destacan los Tesh-Kar, habitantes de la selva amazónica terrestre y adaptados a este mundo con fiereza y precisión. Aunque desconocen su origen estelar, los Tesh-Kar también presentan variaciones respecto a los originales. Desgraciadamente, años de aislamiento y la endogamia de este pueblo, ha suavizado su original rabia, *humanizándolos*.

ARKONIAN

Adaptados a Mizar-IV, planeta de gran tamaño y gravedad que orbita esa estrella, los Arkonian son una variedad superfuerte de Dorkan. Su altura máxima alcanza 1,40 m. y su densidad es enorme, haciéndoles pesar más de 600 Kg.

Son extremadamente fuertes (FUE 150+2d10), muy resistentes (CON 180+2d10) e invulnerables a ataques energéticos. Son lentos (1 AxA), pero pacientes y con un carácter muy traicionero.

KERREN

Sitos en Rigel-II, los Kerren se han adaptado a un mundo pantanoso habitado por una gran cantidad de parásitos y microorganismos. Han sido una de las adecuaciones más costosas de los Dorkan, ya que las enfermedades bacterianas de este mundo fueron muy difíciles de combatir. El resultado son los Kerren, el arma biológica de los Dorkan. Son unisexuados, reproduciéndose por partición, por lo que es muy difícil eliminarlos mediante armas que provoquen cortes o los fragmenten. En cambio son muy vulnerables al fuego.

Sin pelo, de apariencia casi reptiloide y adaptados al medio acuático, pueden respirar en el aire y bajo el agua. Sus características destacables son: FUE 40+2d10, CON 100+2d10. Poseen el poder Absorción de Vida rango bajo y pueden transmitir enfermedades que actúan como venenos de potencia normal.

DRAKEN

Oceana es un mundo totalmente acuático, antiguamente habitado por seres sentientes de forma similar a delfines. La riqueza de sus fondos marinos, así como su situación estratégica, atrajo los intereses Dorkan.

Los Draken han desarrollado un sistema respiratorio doble lo que les permite vivir en superficie o en los fondos marinos. Están blindados de manera natural, con una CON de 120+2d10 y una FUE de 120+1d10. Emiten descargas eléctricas que causan un daño de 5d10+75.

ZEXONIAN

Inclusive un planeta totalmente estéril como Zexon I fue colonizado por los Dorkan. Aunque varios miles murieron envenenados por la radiación y la escasez de sustentos (Que debían ser enviados desde el planeta madre) la genética adaptativa Dorkan fue capaz de sobrevivir y triunfar en este mundo radiactivo, que orbita el *pulsar* Zexon.

Los Zexonian se han convertido en baterías nucleares vivientes. Sus células se han mutado en estructuras energéticas y su cuerpo en una carcasa de polímeros de silicio que impiden la degeneración de los centros neuronales.

Son ovovivíparos, es decir, las hembras gestan docenas de pequeños huevecillos en su interior que eclosionan minutos antes del parto, por lo que las crías nacen sin protección externa, dependiendo su supervivencia de su fortaleza natural. Alcanzan la madurez en 12 ciclos de Zexon I (aproximadamente 18 años terrestres) y son educados en las artes de la guerra desde la infancia.

Su sistema social es totalmente anárquico y la tecnología muy simple, aunque adaptada al viaje estelar.

Su piel se asemeja a un carbón encendido y pulsante. El contacto físico con un Zexonian sin una protección antinuclear causa un daño de 5d10. La baja gravedad les ha hecho ser rápidos (AGI 110+2d10), muy altos y delgados (2,20 - 2,40). Las durísimas condiciones hacen que se alimenten de radiación (Absorción de energía Electromagnética y Radiactividad rango bajo), así como que sean invulnerables a ataques de este tipo (Invulnerabilidad energética y calórica).

Los zexonian emiten energía nuclear como ataque con rango bajo.

PARAHUMANOS: TERRANOS

Existen otras realidades alternativas en las que la Tierra no es tal y como la conocemos. En algunos casos se trata de variaciones tan dispares que difícilmente sería reconocible, en otros la diferencia es tan sutil que bien podría parecer el mismo mundo.

Pero hay un mundo alternativo que ha entrado en contacto con el nuestro en más de una ocasión: Terra.

Llamada así por sus habitantes (básicamente humanos), Terra es una versión alternativa de la Tierra donde la Magia suple a la Ciencia y los modos de vida parecen haberse estancado en el Medioevo. Aún así, su desarrollo es muy amplio.

Con ligeras diferencias a lo largo de su geografía, la mayoría motivadas por diferencias en la Historia (Las islas Británicas se hundieron por culpa de la actuación de un enloquecido dios egipcio Geb y América fue descubierta a finales del Siglo XIX), Terra está dividida en Reinos y Ducados al más puro estilo medieval.

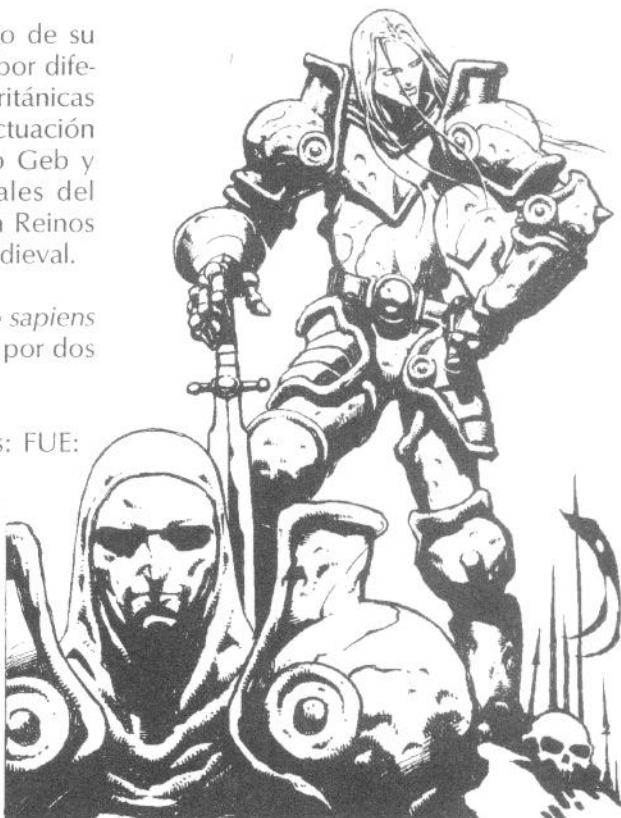
Los humanos de Terra son *homo sapiens* más dotados que los de la Tierra por dos motivos, principalmente:

- ★ Sus características mejoradas: FUE: 70+4d10; CON: 70+4d10; AGI: 70+4d10; INT: 70+4d10; PER: 70+4d10; APA: 70+4d10.
- ★ La magia intrínseca: Lo que les permite gozar de $EM = (CON+PER+INT)/4$, para tener hechizos que al subir de nivel solo podrán mejorar, no adquirir otros nuevos.

Por otra parte, los terranos suelen llevar consigo un objeto especial que les dota de otro (solo uno) poder propio de guardianes, y que suele ser entregado por los padres o tutores a sus hijos cuando éstos cumplen la mayoría de edad.

Algunos terranos no poseen capacidad mágica, como es el caso del superhéroe **Darkness**, debido a eventos de diversa índole (Nacimiento en circunstancias extrañas, maldiciones, etc.). En estos casos, las familias suelen dotar a estos terranos con otro objeto extra lo que les permite estar a la altura de sus demás congéneres.

Como curiosidad hay que destacar que los terranos ponen nombres a sus hijos de realidades naturales. Así son comunes los nombres como Ocaso, Mar, Lago, **Spring**, River, **Darkness**, etc.



War Master y el Duque de Linx, de los Señores de la Guerra.

Este mundo, batería mística universal de su realidad alternativa, ha sido codiciado a lo largo de su historia por muchos grandes villanos, entre los que destacan **Epsilon Eridani** y **K'sser**, el místico oscuro, quien ya intentó en más de una ocasión tomar control del mismo, esclavizando mentalmente a los miembros del supergrupo **Fuerza Máxima**, a los que traslado hasta allí pero que se liberaron con la ayuda de **Spring & Darkness**.

Los principales grupos de héroes de Terra son los **Campeones del Reino** (Radicados en Europa Central), **Caballeros de la Unión** (De América del Norte), los **Señores de la Guerra** (Versión alternativa del **Vértice de Combate**, liderados por Lord Fire) y **Fuerza Elemental** (Héroes oficiales del reino de Castilla).

Los más poderosos villanos son **Dragón Oscuro** (Un guardián chino con los mismos poderes que **Tsang Tseng**, aunque no se trata de Kien Shi), **Eridani Rex** (Monarca absoluto del reino de Transjantán), **Geb** (El enloquecido dios egipcio de los terremotos y rector de Egipto), **La Horda** (Con algunas variaciones, como la falta de **Agresor Eterno**, parece tratarse de la versión terrana de **Brazo Ejecutor**) o los **Disidentes** (Grupo que aglutina a villanos de poca monta, utilizados en más de una ocasión por **Eridani Rex** como carne de

cañón.).

En Terra existen versiones alternativas de la mayoría de los héroes y villanos de nuestro mundo, con sus correspondientes diferencias, así como fantásticas razas de carácter mágico como son los elfos, trolls, enanos, orcos, etc. En algunos casos estas razas se han integrado en la sociedad civilizada, en otros, suponen un potencial peligro para la estabilidad de este mundo.



Geb, versión terrana de Seismo. El mismo poder, la misma locura.

Equipamiento Especial



Los avances de la tecnología son imparables. Día a día, minuto a minuto, la ciencia desarrolla nuevas formas, nuevos aparatos, nuevos ingenios que pueden ayudar a la Humanidad...O exterminarla.

A continuación se muestran nuevos tipos de armas, así como equipo especializado, pequeños adminículos con fantásticas atribuciones (Gadgets) y otros elementos de interés para equipar mejor a los personajes jugadores de **SUPERHÉROES Inc.**

La manera de conseguir este equipamiento es idéntica a la que se propone en el manual básico, mediante tiradas de 1d100 que indicarán la disponibilidad que tiene el SPJ. Por supuesto, el DJ incluirá modificadores tales como

Posición Social, Lugar de petición del equipo, afiliación a grupos u organizaciones, así como si el personaje ya tuvo este elemento anteriormente.

NUEVAS ARMAS y GADGETS

En muchas ocasiones la tecnología y la ciencia pueden suplir la falta o la debilidad de un personaje.

Los tecnificados son la máxima expresión de la anterior frase, pero otros personajes pueden necesitar complementos que les ayuden en determinadas aventuras.

En las páginas siguientes encontrarás nuevos elementos de tecnología para dotar de mejor equipamiento a tus SPJs o para ambientar mejor las partidas.

ARMAS COMBINADAS

En el Universo vasto e infinito de los comics de superhéroes, muchos guionistas nos sorprenden con nuevas e increíbles armas que permiten a sus personajes hazañas impensables. En el Universo de **SUPERHÉROES Inc.** también existen armas que combinan ataque con otras

opciones. Aunque el DJ es el que tiene la última palabra para permitir la creación de estas armas, aquí se muestran algunos ejemplos que facilitarán sus misiones a los SPJs.

El daño base de todas estas armas es de 1d10x3, al que hay que añadir la potencia (Pot) del arma. Se indica también la disponibilidad del arma (Disp), los disparos por asalto (DxA), el número de balas por cargador (BxC) y el tipo de proyectiles (Proy) que admite, además de la munición normal. Todas estas armas se rigen con la habilidad Arma Corta.

ARMAS COMBINADAS (I)

Nombre	Pot	Disp	DxA	BxC	Proy
--------	-----	------	-----	-----	------

Hidden A	8	N	1	6	Todos
-----------------	----------	----------	----------	----------	--------------

La Hidden Alpha no es un arma combinada propiamente dicha, pero tiene una peculiaridad que la hace especialmente atractiva: está fabricada con materiales cerámicos lo que la hace indetectable a sistemas de detección de metal convencionales. Su forma, un tanto excéntrica, tampoco permite reconocerla, en caso de estar ensamblada, como un arma de fuego. Puede desmontarse en diez piezas, fáciles de encajar, para ocultarla sin mayor problema. Por contra, la Hidden Alpha es un arma de escasa potencia y difícil de apuntar (-20 al % de Arma Larga).

Reinhard B95	32	D	2	26	Perf/Snd
---------------------	-----------	----------	----------	-----------	-----------------

La R/B95 incorpora un tambor con capacidad para seis granadas antipersonal, con un alcance de 100 metros y una potencia equivalente a un explosivo débil cada una.

TopCow II	12	D	2	100	Perf/Adh/A
------------------	-----------	----------	----------	------------	-------------------

Este arma, de excelente factura, tiene la particularidad de poder ser usada en ambas manos, a la vez, sin reducción en el porcentaje de acierto y sin que el personaje sea ambidextro ya que su diseño permite usarlas como si de guantes se tratara.

Anhilate VII	66	MD	1	14	G/A/Elc
---------------------	-----------	-----------	----------	-----------	----------------

Este arma puede también proyectar un cable de una distancia de 25 metros que emite una descarga de alto voltaje, que causa 50+1d100 PV de daño. La recogida del cable, recarga y puesta a punto es un proceso en el que se invierten dos asaltos. Si se activa el cable, no se puede disparar al mismo tiempo. En caso de disparar durante los dos asaltos de recogida y recarga, la probabilidad de acertar sufre un modificador negativo de -25.

ARMAS COMBINADAS (II)

Nombre	Pot	Disp	DxA	BxC	Proy
NetWhipper	22	MD	1	25	A/LB/Perf

La NetWhipper incorpora un pequeño sistema de expansión de mini redes lo que facilita la captura de un blanco. El cambio necesario para disparar la red es de una acción. Su recogida en el interior del arma es un proceso en el que se invierten 2 acciones. La red puede tener una FUE variable (Dependiendo del objetivo a cazar) de 90+4d10 que deberá fijarse en el momento de conseguir el arma.

Judas III	12	E	3	50	Xplo/Loc
------------------	-----------	----------	----------	-----------	-----------------

De gran fiabilidad (solo se encasquilla con una pifia de 00), la Judas III permite concentrar los tres disparos en uno solo de mayor potencia, o realizar tres disparos de precisión contra blancos diferentes en el mismo asalto sin modificadores en contra. Incorpora un localizador de infrarrojos que hace que la probabilidad de impactar sume +15.

Mainhead	5/42	E	2	60/10	Perf/Snd/Loc
-----------------	-------------	----------	----------	--------------	---------------------

Desarrollada por los estadounidenses a finales de 1997, la Mainhead es un arma doble que permite combinar disparos a un mismo punto con dos tipos de proyectiles diferentes. Su doble cañón asimétrico le da un aspecto muy amenazador y su gran tamaño la hace difícil de disimular (-15 a Acechar/discreción). El cambio de proyectil a disparar es algo automático que no requiere tiempo de realización.

DLK Combine	25/(*)	E	1	20	Perf/Xplo/Loc/A
--------------------	---------------	----------	----------	-----------	------------------------

Combinando la más alta tecnología, la empresa de desarrollo armamentístico DLK creó, a petición de Zortek, esta combinación entre fusil de asalto y láser ligero. Permite cambiar automáticamente de arma sin necesidad de invertir acciones en el proceso. El daño que causa el láser es de 5d10+50.

PROYECTILES Y PUNTAS DE FLECHAS

Algunos jugadores prefieren hacer utilizar a su SPJ un arco en lugar de armas de fuego u otras modernas. Sin embargo, en estos tiempos, las flechas clásicas están obsoletas. Existen flechas más mortíferas y con diversas utilidades.

A continuación se muestran algunas de las más comunes y utilizadas por los arqueros modernos, aunque pueden combinarse y acoplarse a ellas la

mayoría de los gadgets descritos, quedando este punto al acuerdo entre el DJ y el jugador que interpreta al personaje.

Todas estas variantes sirven también para ser aplicadas a balas y proyectiles de armas de fuego.

★ Perforantes (Perf)

Los proyectiles perforantes están recubiertos de una fina capa de titanio indeformable, sus puntas son muy afiladas y penetran con facilidad entre las fibras del tejido Kevlar, haciendo inútil el uso de chalecos antibalas de este material,

así como cualquier protección por debajo de 40 DA. Salvo esta peculiaridad, los proyectiles perforantes causan el mismo daño que la munición normal.

★ Explosivos (Xplo)

La munición explosiva contiene en si misma una pequeña carga que se activa al encontrar resistencia al avance, es decir, al penetrar en cualquier material. El efecto causado suma 5d10+25 al daño normal del arma.

★ Sónicas (Snd)

Este tipo de proyectiles produce un sonido particularmente doloroso para los oídos, causan un modificador negativo a cualquier acción de -15 a los que lo escuchen sin protección. Si la víctima tiene superpercepción auditiva, entonces la penalización será de -30.

★ Eléctricas (Elc)

Además del daño normal, este tipo de cargas posee un pequeño generador eléctrico que produce descargas eléctricas que causan 25 Puntos de Daño suplementarios. Además, si se clavan en un aparato electrónico, lo cortocircuitarán.

★ Con cable de acero (S-C)

Al igual que el lanzagarfios, estas flechas/proyectiles permiten clavar un finísimo y resistente cable de aleación acero-titanio en casi cualquier sitio para poder trepar con más facilidad.

★ Con bengala (LB)

Producen una luz muy brillante que, además de iluminar eficazmente, es capaz de cegar durante 1d10 asaltos a alguien que la mire desde una distancia inferior a 10 metros si no pasan una tirada de Iniciativa/Reflejos, para no quedar deslumbrado. La luz sólo se enciende poco después de que el proyectil sea lanzado.

★ Ácidas (A)

La punta de este tipo es de polímeros plásticos quebrables y en su interior contiene una pequeña dosis de un potente ácido que se desprende cuando se rompe la punta, causando 2d10 Puntos de Daño (que tardan el doble en recuperarse) durante 1d10+5 asaltos.

★ Cargadas con gas (G)

Al igual que las anteriores, estas flechas/proyectiles tienen puntas quebradizas. Cuando se rompe libera una pequeña dosis de un determinado gas cuyo efecto será igual a un gas normal.



Magnicida, una heroína de dudosos métodos y variada munición.

★ Con localizador (Loc)

Incorpora un pequeño sistema emisor que permite la localización del mismo en un radio de 5 Km, gracias a un sencillo sistema de radio. Compatible con tecnoarmaduras con Comunicaciones básicas.

★ Cargadas con adhesivo (Adh)

Cuando una de estas impacta, se rompe y salpica el exterior con un cemento plástico macromolecular que se solidifica rápidamente entorpeciendo los movimientos de la persona que lo reciba. La víctima sufrirá un modificador de -15 por cada carga de pegamento que reciba hasta que pueda quitárselo.

A efectos de juego, la fuerza que el adhesivo opone a los movimientos del personaje atacado, queda a poner de común acuerdo entre el DJ y el jugador, ya que son múltiples los tipos de adhesivos que existen en 1999.

LUCHA ANTI-METAHUMANOS

Tanto IDESS como H.U.M.A.N.S. están particularmente interesados en armas que pongan al hombre a la altura del metahumano y que sirvan para capturarlo sin matarlo. A su vez, muchos SPJs utilizan estos gadgets para reforzarse y combatir mejor contra sus enemigos.

★ Bombas o pistolas de gas

De poco peso y fácilmente camuflables, pueden contener gases adormecedores, venenosos o provocar cortinas de humo para cubrir la huida. La potencia del gas varía según la disponibilidad siendo la correspondencia: Débil-Fácil, Normal-Normal, Fuerte-Difícil, Muy Fuerte-Muy Difícil, y Letal-Excepcional.

★ Propulsor

Se trata de un pequeño reactor que permite al portador volar y que puede acoplarse a una pequeña mochila, un cinturón o incluso una botas. A efectos de juego, la velocidad del propulsor se relaciona directamente con su disponibilidad, siendo el máximo 1.5 Match. Para poder manejar el propulsor son necesarias tiradas de AGI/2.

★ Campos de éxtasis

Se trata de campos de energía generados por dispositivos muy complejos. Los campos tienen el tamaño de una persona, pero se pueden agrandar para adaptarlo a criaturas mayores (Aunque entonces necesita mucha más energía). La persona que se encuentre en el interior no podrá efectuar ningún movimiento, pero podrá hablar y respirar.

Ningún poder podrá ser utilizado con la excepción de Super Percepción y, en situaciones de emergencia, podrán ser enviados mensajes cortos mediante Telepatía si se supera una tirada Difícil de EQM. Los seres sintéticos no se ven afectados por este dispositivo. Este campo se coloca generalmente en camillas o en grandes cilindros de cristal. Disponibilidad Muy Difícil.

★ Detector de metahumanos

Es un pequeño radar que detecta a todos aquellos cuyo código genético difiera de los patrones normales del *homo sapiens*. Su alcance es de 100 metros. Alguien que se encuentre protegido por paredes de plomo no será detectado.

Es un dispositivo extremadamente caro y difícil de realizar, lo que ha impedido hasta ahora que sean utilizados en masa para la captura y exterminio de los mutantes. Disponibilidad Excepcional.

★ Psi-onda

Complejo sistema de detección de los patrones mentales. Mediante un ordenador permite descubrir las complicadas y únicas emisiones propias de la mente de cada ser vivo. Tiene una fiabilidad de un 97% dentro de un radio de 5 Km. En el caso de SPJs con Telepatía, Empatía mental y Dominación mental, el Rango (no el valor) actuará como modificador negativo al funcionamiento de la Psi-onda. Disponibilidad Excepcional.

★ Neutralizador

Dispara rayos de energía que, si alcanzan a un mutante, pueden neutralizar sus poderes. No es un aparato muy fiable. Los efectos se comprueban mediante 1d100. Disponibilidad Excepcional.

01 a 20	El mutante pierde todos sus poderes hasta que el DJ decida (Pasar un nivel, situación crítica, encontrar un aparato que devuelve los poderes,...)
21 a 70	El mutante pierde 1d6 poderes durante 2d10+5 asaltos
71 a 94	Uno de los poderes del mutante baja de rango durante 1d10+4 asaltos.
95 a 100	El mutante no se ve afectado.

★ Escudo impacto-energético

Este pequeño generador produce un campo de energía del tamaño de una persona que defleca los ataques físicos y energéticos, absorbiendo 75 puntos de daño. El campo de energía defleca los golpes sólo si van a gran velocidad por lo tanto las balas tienen que superar la protección mientras que los golpes normales no.

Cuando el escudo está activado el aire se vuelve borroso al borde del campo (-15 a la percepción de la persona en el

interior del campo) lo que le hace más difícil de golpear (-10 para acertar). Los ataques del portador también se ven afectados por el escudo. Disponibilidad Excepcional.

★ Amortiguador mental

Dispositivo acoplable a diademas, cascos, capuchas, joyas, etc., que protege la psique del que lo lleva puesto de las agresiones psiónicas, reduciendo el daño recibido. Existen diferentes grados de protección, que varían según la disponibilidad: Difícil = 1/2 Daño; Muy Difícil = 1/4 Daño; Excepcional = 1/10 Daño.

EQUIPO DE ESPIONAJE

Todos estos elementos de espionaje tienen una disponibilidad Excepcional-Muy Difícil-Difícil, dependiendo de si el SPJ no pertenece a ninguna organización, si pertenece a alguna o si pertenece a organizaciones militares avanzadas (UEO por ejemplo) u organizaciones muy avanzadas (IDESS, H.U.M.A.N.S., etc.), respectivamente.

★ Llave maestra

Esta llave electrónica puede adaptarse a casi cualquier tamaño de cerradura. Hay un 70% de que esta llave pueda abrirla, modificado por la complejidad del dispositivo de seguridad.

★ Cámaras autopropulsadas

Estas cámaras son capaces de moverse por sí solas gracias a un sistema de propulsión y son controladas a control remoto. Su velocidad máxima es de 20 Km/h y su autonomía es de 10 horas. Pueden ser controladas desde una distancia de varios kilómetros. Son particularmente discretas y silenciosas.

★ Protectores psíquicos

Son pequeños dispositivos que emiten ondas de cierta frecuencia que obstaculizan la lectura de mente por parte de los telepatas. Su miniaturización permite acoplarlos a cascos, diademas, joyas, etc. Ocasionalmente se implantan en la base del cuello o en el cerebro y opcionalmente puede implantarse también una minibomba que estallará si alguien trata de extirpar el dispositivo.

A veces es mejor destruir la información que dejar que caiga en manos del enemigo.

★ Transmisores miniaturizados

La ciencia moderna permite reducir micrófonos y auriculares a un tamaño inferior que un botón lo que les permite pasar totalmente desapercibidos. Tienen un alcance variable.

★ Diente hueco

Tan perfectos que podrían engañar a un odontólogo, estos dientes falsos contienen generalmente un transmisor miniaturizado o una cápsula de veneno para poder suicidarse si se es capturado.

★ Relojes

Alguien como **Calibre** es capaz de hacer maravillas con un reloj y meter dentro lo que sea: explosivos, un pequeño láser, un hilo estrangulador,...

★ Lanzagarfios

Este fusil es capaz de lanzar un garfio unido a un cable de acero hasta una distancia de 50 metros, lo que permite a SPJs que no vuelen, leviten, etc., acceder a lugares inaccesibles. Puede ser utilizado como arma y entonces ocasiona 3d10+25 a un blanco situado a menos de 10 metros.

Recoger el cable requiere tres acciones.

Mércury (DefCon Zero) Vs. Salamandra (Murder Unlimited)



SHI:

Reglas

Avanzadas

Las nuevas reglas que a continuación se exponen son de utilización opcional. En unos casos complementan a las incluidas en el manual básico, y en otros plantean soluciones alternativas.

Queda a la libre elección del DJ el utilizarlas o no, dependiendo si considera que le aportan soluciones útiles y le ayudan en su labor. Recordamos a los jugadores de **SUPERHÉROES Inc.** que la aplicación, a no, de estas reglas (En su totalidad o en parte), es patrimonio exclusivo del DJ.

FLEXIBILIDAD EN LA UTILIZACIÓN DEL MANUAL

Al plantearse la realización de un juego de Rol basado en el mundo de los comics de superhéroes, los autores tuvieron la nada despreciable labor de intentar, al menos, plasmar en el reglamento sus complejos e imaginativos matices. Esto se tradujo en el manual básico de **SUPERHÉROES Inc.**

No obstante, en los comics, los personajes cambian significativamente según sea su equipo creativo. Autores como John Byrne o Walt Simonson, son capaces de resucitar la colección más desahuciada y revolucionar a los personajes más clásicos. De la misma manera los DJ valientes e imaginativos adap-



tarán (y deberían hacerlo) las reglas del manual a su propia manera de pensar y actuar.

Otro problema del juego es que algunas de las personas que lo poseen, no son lectores habituales de comics de superhéroes, por lo cual, se ciñen a las reglas del manual sin darles un mínimo de flexibilidad. Este problema no lo suelen tener los lectores más o menos avezados de comics.

Por ejemplo: Un DJ que haya leído comics posiblemente permitiría que Seismo "volara" subido a una gran roca a la que controlase con su poder de Control de la Geodinámica. Sin embargo aquel que no conozca la manera de actuar de los héroes y villanos en los tebeos, se ceñiría al manual, y no lo consentiría.

Otro ejemplo: Creando un grupo de SPJs para jugar una partida, el DJ se encuentra con algunos jugadores un tanto molestos por jugar con personajes poco poderosos y que afirman que la partida quedaría descompensada. En los comics de superhéroes existen tradicionalmente grandes grupos compuestos por miembros de muy diferente rango de poder (Inclusive sin poderes) que se enfrentan a enemigos cada uno de su nivel.

El DJ debe adaptar los enemigos al nivel de los personajes.

Por eso es conveniente que los jugadores de **SHI** se aficionen a leer comics. Seguro que así se resolverán la mayoría de sus dudas y disfrutarán de mejores partidas.

DIOSES Y HÉROES CÓSMICOS

En este apartado hay un punto que parece haber causado algo de confusión. En el manual se especifica que los dioses no suben de nivel. Pero eso no quiere decir de ninguna manera que un dios sea siempre de Nivel 1.

Lo que se trata de decir es, que cuando un jugador tiene a un dios como personaje, este ya lleva viviendo cientos, probablemente miles de años, por lo que ya no puede subir más de nivel. Se considera entonces que el personaje es de Nivel 10, por lo que en el momento de su creación el jugador deberá crear al personaje como si fuera de Nivel 1 y a continuación tendrá que realizar las correspondientes subidas de nivel hasta conseguir la ficha definitiva.

Esto será así siempre que el personaje sea un dios típico o conocido, como **Thor**, **Shiva** o el mismo **Seismo**.

No obstante siempre se tiene la opción de jugar con un dios desconocido y adolescente, el cual sí comenzará sus aventuras en el primer nivel e irá subiendo sus habilidades hasta el Nivel 10.

Otro punto en cuestión dentro de este capítulo es la aparente incompatibilidad de este tipo de superhéroes con los poderes psíquicos. Estos poderes no están incluidos dentro de la lista de poderes de dioses y héroes cósmicos debido a que es muy infrecuente que los tengan.

Además, este punto se soluciona de manera diferente en el caso de que hablemos de dioses o de héroes cósmicos.

Los dioses es verdad que no pueden tener poderes psíquicos reales, pero entre estos seres abundan los que practican las artes mágicas (caso evidente de origen múltiple dios/mago), pudiendo adquirir habilidades y hechizos de gran similitud con este tipo de poderes (proyección astral, pseudo psi).

Los héroes cósmicos son seres bien distintos. El origen de sus poderes les viene dado por entidades superpoderosas, que en muchos casos forman parte del tejido propio del Universo.

¿Quién es capaz de poner límite a los deseos de una de esas Entidades Cósmicas?

Posiblemente nadie, y aunque no es frecuente ver a un héroe cósmico con poderes mentales, es perfectamente posible.

TECNIFICADOS

En primer lugar, subsanar los errores de la tabla de Tecnificados del manual básico. Una vez corregida quedaría de la siguiente manera:

1d100	Tipo de Tecnificación
01-50	Tecnoarmadura
51-75	Tecnoimplantes
76-00	Artificiales

Existen nuevos sistemas que se pueden incorporar. El jugador que quiera añadir uno o varios de ellos a su personaje con armadura tendrá que sustituir los nuevos elementos por su equivalente en precio de los antiguos.

★ **SRS (Self-Reconstruction System)**

Esta novedosa incorporación permite a la armadura autorrepararse, tanto los sistemas internos, como la estructura del blindaje. La velocidad de reparación es de 30 PV/Hora o un Sistema/Hora. No funciona en zonas o sistemas afectados por un Crítico.
Precio 100 millones.

★ **Repulsores**

Son haces electromagnéticos de gran efecto contundente. Causan un daño de 100+1d100 y tienen un alcance efectivo de 60 metros. Su gran capacidad destructiva hace que cada tres disparos necesite un período de 2 asaltos para recargarse. DxA 2.
Precio 50 millones.

★ **Magnetizadores**

Permiten cargar cualquier objeto metálico con una polaridad magnética determinada, que luego puede ser controlada por el portador de la armadura. El peso

máximo que se puede mover con este sistema son 10 Tm. a una distancia efectiva de 15 metros.
Precio 15 millones.

★ **Rayo Tractor**

De parecido efecto que el caso anterior, sólo que este dispositivo actúa sobre cualquier tipo de material, aunque sólo es capaz de atraer pesos de hasta 1 TM. y a una distancia no superior de 100 metros.
Precio 10 millones.

★ **ISA (Impulsores Silenciosos de Aire)**

Este novedoso sistema impulsor permite que la armadura se desplace por el aire sin emitir el más mínimo ruido. Su velocidad máxima es de 150 Km/h. y su principal defecto es que sólo funciona bajo condiciones atmosféricas. No tiene ninguna efectividad ni bajo el agua ni en el vacío del espacio.
Precio 75 millones.

Los avances de la tecnología son tan vertiginosos que recientemente se ha diseñado otro tipo completamente nuevo de tecnoarmaduras. Son los llamados Exoesqueletos energéticos.

EXOESQUELETO ENERGÉTICO

Compuesto por una finísima capa de microcircuitos, generadores y acumuladores de energía. Estos elementos pueden acoplarse a trajes especiales que recubren el cuerpo del portador (son trajes de superhéroes de apariencia normal).

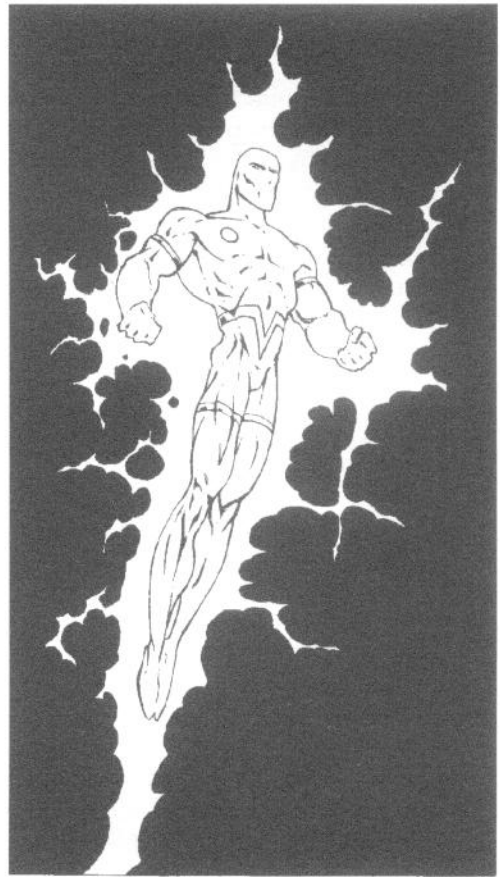
El traje está diseñado para acumular cierto tipo de energía (habitualmente solar o electromagnética difusa), y los microcircuitos integrados posibilitan el control de dicha energía.

Estos trajes emiten un continuo campo energético visible que rodea total y estrechamente al personaje, proporcionándole una protección efectiva contra todo tipo de ataques, a la vez que potencia la fuerza del individuo hasta límites insospechados. Además le permiten emitir un rayo de energía por asalto de diversa intensidad.

El campo de fuerza también posibilita el vuelo del personaje mediante un efecto combinado de anulación de la gravedad y emisión controlada de energía direccional.

En estos exoesqueletos no se pueden acoplar los elementos habituales de las armaduras tecnificadas.

El personaje que quiera disponer de uno de estos exoesqueletos deberá averiguar el dinero de que dispone (del mismo modo que con las tecnoarmaduras normales) y elegir según sus posibilidades entre los disponibles.



EXOESQUELETOS ENERGÉTICOS

PRECIO	FUE	PV	DA	R (PV/H)	Potencia de los Rayos	VV
200	105	100	60/75	5	25+5d10	0.5
250	110	120	75/90	10	40+5d10	0.5
325	120	140	90/105	15	60+5d10	1
400	130	160	105/120	20	60+1d100	1
475	140	180	120/135	25	80+1d100	1.5
550	150	200	135/150	30	100+1d100	1.5

NOTA IMPORTANTE

El precio viene expresado en millones de pesetas; el DA tiene dos valores, el primero representa el daño absorbible ante golpes o ataques cinéticos, y el segundo ante ataques energéticos; la R nos muestra los PV/H que se recupera el campo de energía; VV significa velocidad de vuelo, expresada en Match.

MAGOS

En el complejo mundo de la Magia está casi todo por descubrir. Por un lado están los magos o hechiceros clásicos, seres que dedican su vida al aprendizaje del Saber Oculto. Pero también existen pueblos en los que la Magia se manifiesta de manera diferente. Son pueblos primitivos, que no han perdido el contacto con los elementos de la Naturaleza, unas fuerzas que sus chamanes son capaces de dominar. Este tipo de Magia es conocida como **Magia Totémica**.

MAGIA TOTÉMICA

En este tipo de magia, el chamán utiliza la energía de los espíritus para conseguir poder. Para estas personas todos los elementos naturales tienen un espíritu: los árboles, el viento, los animales, los ríos... Los chamanes invocan la ayuda de cada espíritu en caso de necesidad, por eso ellos jamás manipulan la energía mágica.

Las tribus de pieles rojas norteamericanas, los esquimales, los pueblos de África y de Oceanía son los principales practicantes de este tipo de magia. En cada caso los Tótems escogidos variarán en función al entorno al que están acostumbrados.

Por ejemplo un chamán apache invocará el espíritu del oso o del roble cuando necesite realizar un acto de fuerza, si embargo el chamán africano llamará al espíritu del elefante o el rinoceronte para realizar un acto similar.

Los efectos de la magia duran aproximadamente 5 minutos, a menos que el mago decida que acaben antes, y sólo se puede invocar la ayuda de un espíritu a la vez. Además será inútil que un chamán invoque espíritus que no son de su

cultura o entorno, pues no encontrará respuesta alguna. Para realizar con éxito la invocación, el personaje deberá superar una tirada de Magia. En este tipo de mago la EM no se utiliza para nada, ya que el poder que maneja es de origen externo. Cuanto mayor sea el nivel del mago, mayor será la respuesta a sus invocaciones. Así tenemos que:

Aumento de las Características

Solicitando por ejemplo la fuerza del oso, la resistencia (CON) de una roca, la velocidad del guepardo, la agilidad del puma, la vista del águila, etc. el chamán podrá lograr mejorar temporalmente alguna de sus características

Nivel 1	Hasta 100
Nivel 2	Hasta 105
Nivel 3	Hasta 110
Nivel 4	Hasta 115
Nivel 5	Hasta 120
Nivel 6	Hasta 125
Nivel 7	Hasta 130
Nivel 8	Hasta 135
Nivel 9	Hasta 140
Nivel 10	Hasta 150

Volar

Invocando la ayuda del viento, el personaje podrá desafiar la Ley de la Gravedad, pudiendo controlar él, la dirección e intensidad (excepto si es de nivel 1).

Nivel	Peso	Vel. Máx.
Nivel 1	Propio peso	Levitar
Nivel 2	Peso x 2	10 Km/h
Nivel 3	300 kilos	20 Km/h
Nivel 4	500 kilos	40 Km/h
Nivel 5	750 kilos	60 Km/h
Nivel 6	1 TM.	80 Km/h
Nivel 7	1,5 TM.	100 Km/h
Nivel 8	2,5 TM.	125 Km/h
Nivel 9	5 TM.	150 Km/h
Nivel 10	10 TM.	200 Km/h

NOTA IMPORTANTE

Los efectos de este tipo de magia solamente están limitados por la imaginación del jugador y por el buen juicio del Director de Juego. Se anima a los jugadores a que invoquen otros espíritus para conseguir otro tipo de ventajas, será labor del DJ limitar la cuantía de la ayuda (si es que esta se produce), dependiendo del nivel del personaje.

NUEVOS HECHIZOS

El manejo de la Energía Oculta de Entropía permite a los conocedores de los saberes arcanos, el conocimiento de nuevos conjuros para derrotar y destruir a sus enemigos.

Estos conjuros no son exclusivos de los villanos y pueden ser adquiridos por personajes con motivaciones más altruistas.

REVIVIR MUERTOS

Coste por rango 75 EM

El mago puede devolver la vida a aquellos que ya no la tienen. Algunos nigromantes poderosos como K'sser se rodean de legiones de no-muertos para lograr sus intereses personales.

Los dioses, y aquellos que se encuentran en el estado de no-muertos, como Onda Expansiva, no pueden ser resucitados. Los seres artificiales tampoco serán afectados por este conjuro.

Rango 1 Solo se pueden revivir a aquellos cuya muerte se haya producido en las últimas 24 horas. Las características quedarán reducidas a la mitad y en caso de haber tenido poderes metahumanos, estos desa-

parecerán. El número máximo de cadáveres a resucitar será de 1d6.

Rango 2 El tiempo de resurrección se amplía hasta una semana. El número de individuos que se puede reanimar aumenta a 1d10.

Rango 3 Se pueden resucitar 1d20 cadáveres que lleven muertos menos de un mes. La agilidad, así como la fuerza estarán a nivel normal.

Rango 4 El número de muertos a resucitar se mantiene, ampliándose el plazo de resurrección hasta seis meses. Si se trata de muertos mutantes, sus poderes se podrán usar pero solo en rango bajo.

Rango 5 Posibilidad de resucitar metahumanos mutantes con sus poderes al mismo nivel que en vida. La características estarán al nivel normal.

ANIMAR OBJETOS

Coste por Rango 75 EM

Este conjuro permite convertir en seres cuasi-vivos objetos inorgánicos. Juguetes, esculturas, mobiliario, armas, etc. Cualquier cosa es susceptible de convertirse en un secuaz del mago. Si el mago cae inconsciente o muere, los objetos enloquecerán y se atacarán entre ellos hasta la destrucción total.

Rango 1 Objetos pequeños (cuyo peso no exceda los 10 Kg.). No podrán atacar y tan solo

servirán como distracciones que dejarán de animarse en cuanto sean dañados. No cambiarán de forma y solo podrán desplazarse 1d20 metros.

Rango 2 Objetos cuyo peso no exceda los 100 Kg. El mago es capaz de ver a través de ellos mediante la Percepción Mágica con lo que la información que se recibe no es visual, auditiva o táctil, sino una percepción de las sensaciones de los seres vivos que entren en contacto con estos objetos.

Rango 3 Los objetos de hasta 1000 Kg., cobran mayor capacidad de movimiento pudiendo tener 2 AxA y con posibilidad de atacar. Un arma animada de este modo causará el daño normal al ser disparada. Otros objetos serán considerados como golpes cuyo daño será el equivalente al daño que causaría un SPJ que tuviera la FUE necesaria para levantar dicho peso. El % de acierto será el Combate Cuerpo a Cuerpo del Mago.

Rango 4 El peso máximo de un objeto a animar será de 10 Tm. Sus AxA serán 3. Si el objeto se fractura o es dividido solo se mantendrán animadas su dos partes mayores.

Rango 5 Posibilidad de animar estructuras complejas cuyo peso no exceda las 100 Tm. Como por ejemplo armadu-

ras de combate, o partes de estas, vehículos, armas de proyección de partículas, etc., controlando sus sistemas.

Por ejemplo: K'sser anima un automóvil de 2000 Kg. de peso para atacar a Thunder. Tras completar la animación, el coche se alza y, como si de una pesadilla tecnológica se tratase, camina hacia el héroe de Fuerza Máxima. Consigue impactar (Thunder se ha desconcertado con la súbita transformación) y el daño que recibe el escocés es de 4d10. Nada de lo que deba preocuparse...

METAMORFOSIS OSCURA

Coste por rango 85 EM

Mediante este conjuro, el mago revela su verdadera naturaleza maligna en forma de ser oscuro y aterrador.

Su mera visión obligará a los que le observan a realizar tiradas contra su EQM, existiendo muchas posibilidades (-30 a EQM) de entrar en estados mentales alterados.

El jugador, de común acuerdo con el DJ forjará la imagen más terrorífica de acuerdo con el carácter de su personaje.

Rango 1 Se trata de una ilusión que provocará terror en sus enemigos. No es una forma física real y se desvanecerá en 1d4 asaltos.

Rango 2 El mago puede asumir durante 1d4 asaltos esa forma, redistribuyendo sus Características (de común acuerdo con el DJ y distribuyendo la suma total de sus características como le

plazca) y sin poder hacer uso de otro hechizo.

Rango 3 La forma oscura puede mantenerse durante 2d10 asaltos. Todo el daño que la forma Oscura reciba, pasará al mago en el momento en que vuelva a su estado natural.

Rango 4 La Forma Oscura puede mantenerse el tiempo que desee el mago, aunque deberá realizar el conjuro para cambiar de su cuerpo a la Forma y viceversa. El hechicero no recibirá ningún daño en el caso de haber obtenido un crítico en la tirada.

Por ejemplo: K'sser asume su forma oscura. Sus características son FUE 70 CON 65 AGI 80 INT 100 PER 100 APA 55, con los que la suma total es 470 y decide que su Forma Oscura tendrá las siguientes características FUE 120 CON 200 AGI 90 INT 10 PER 50 APA 0. K'sser es consciente del riesgo que corre en este estado, ya que su INT es muy baja y su EQM es mínimo.



ENCANTAR OBJETOS

Coste por rango 50 EM

Permite dotar de energía mágica a objetos no mágicos como armas de fuego, armaduras, etc. El daño que causen estas armas tendrá, además, un reflejo en daño mágico que solamente será causado si el atacado es invulnerable al daño normal del arma en cuestión.

Rango 1 Solo se pueden cargar mágicamente objetos pequeños y durante 1d4 asaltos. Balas, flechas, pivotes, estrellas shuriken, puñales, etc.

Rango 2 Se pueden encantar armas que no sean de fuego de manera permanente y siempre que el porcentaje de hierro en su aleación no supere el 50%.

Rango 3 Armas que no sean de fuego, o energéticas, con cualquier porcentaje de hierro en su composición.

Rango 4 Armas de todo tipo. El DJ aplicará modificadores negativos a la tirada de Magia, cuando se trate de armas Hi-Tech, o demasiado complejas.

Rango 5 Durante 1d4 asaltos, seres vivos (Otros SPJs, animales, criaturas, etc.), para que su ataque normal sea también de orden mágico

Rango 6 Igual que el Rango anterior, solo que durante 1d6+4 asaltos.

Rango 7 El tiempo de encantamiento alcanza 1d10+6 asaltos.

- Rango 8** Puede mantenerse el encantamiento durante 1d20+10 asaltos.
- Rango 9** Se puede cargar mágicamente a seres cuya protección (Dioses, héroes cósmicos, tecnificados con armadura o invulnerables a la magia) sea elevada durante 1d10+6 asaltos.
- Rango 10** El daño que el ser cargado mágicamente causa es el doble del normal mientras esté encantado (No causará cuádruple daño si obtiene un crítico).

ENVEJECIMIENTO ACCELERADO

Coste por rango 300 EM

Este peligroso conjuro (que en caso de pifia se vuelve contra el mago) provoca el envejecimiento de un ser en segundos.

Este ataque es restrictivo, ya que sólo se puede atacar a un enemigo cada vez.

- Rango 1** El personaje que sufre el conjuro gana un nivel cada dos asaltos sin adquirir experiencia, sin posibilidad de subir sus % en habilidades, ni PVs. A partir del nivel 10, los humanos normales envejecen y pierden porcentajes. En el caso de dioses y otros personajes que normalmente no envejecen, les causará una pérdida de vida (No evitable por DA) de 1d10x5 PVs cada dos asaltos. Robots, androides y seres artificiales

sufren, hasta su reparación un modificador acumulable de -5 cada dos asaltos a cualquier actividad debido a la oxidación y deterioro de sus sistemas. Si el mago cae inconsciente o muere, el SPJ afectado volverá a su estado normal en un periodo de tiempo equivalente.

NOTA IMPORTANTE

Este conjuro, de extrema complejidad, solo se puede adquirir si el mago ya tiene todos los conjuros existentes en el manual básico y a rangos máximos. Este conjuro si está disponible para personajes del tipo Sobrenaturales-Poseidos, sin tener que cumplir el anterior requisito, pero pudiendo hacer uso de él sólo a partir del nivel 2.

OBJETOS MÁGICOS

La intervención de dioses y de seres extraordinarios en este y otros planetas, han hecho de este universo un lugar con multitud de objetos con extraordinarios poderes. Aun así, no todos ellos son inofensivos, pues muchos llevan grabadas en sangre condiciones desconocidas y maldiciones terribles. Estos elementos pueden servir al DJ para tentar a sus jugadores, causándoles fatídicas consecuencias que sirvan de argumento para futuras partidas.

Una poderosa espada que corrompa a quien la posea, extrañas gemas protegidas por algún espíritu vengativo que persiga a quien las tenga, etc., son ejemplos clásicos de lo anteriormente expuesto.

Estos objetos mágicos, siempre que contengan en si mismos una maldición, pueden ser el origen de los poderes inferna-

les o de la posesión de un personaje sobrenatural de este tipo.

Si el DJ hace uso de la Regla de Eventos Extraordinarios, y el SPJ sufre alguna variación en sus poderes, puede ser debido a la nueva posesión de algún objeto mágico.

La siguiente tabla muestra algunos de los objetos mágicos, así como su efecto, más comunes en el Universo de **SUPERHÉROES Inc.** También se indica el coste en EM para su creación. La Energía Mágica que se gaste al crear uno de estos objetos no se recuperará hasta el nivel siguiente del mago. Para su creación deberá superar una tirada de Magia/2, que en caso de fallo, provocará un cansancio que se reflejará en un modificador de -30 a PER, INT y Magia.

EM OBJETO MÁGICO

- | | |
|---|--|
| <p>80 Amuleto de regulación de temperatura corporal. Quien lo lleva no siente los rigores de las temperaturas extremas. Para él es como si estuviera a 20°C. Reduce a la mitad el daño causado por fuego.</p> <p>80 Botas de Lert. Doblan la capacidad de salto de quien las lleva.</p> <p>90 Saco sin fondo. En él se pueden llevar todos los objetos que se quieran, con el único requisito de que deben entrar por la boca del saco.</p> <p>130 Amuleto de velocidad en combate. +1 acción en esas situaciones.</p> <p>100 Odre del insaciable. Por mucha agua que se beba de este pequeño odre, siempre seguirá lleno.</p> <p>100 Cuerno de la abundancia. Es un recipiente que puede presentarse</p> | <p>de muy diversas formas, su principal característica es que de él se puede sacar toda la comida que se desee, puesto que siempre habrá más.</p> <p>80 Llave maestra. Abre cualquier cerradura no mágica</p> <p>100 Ojo volador. Es un pequeño orbe que vuela y a través del cual el personaje puede ver a distancia.</p> <p>160 Manto de invisibilidad. Es una tela o capa que, colocada sobre un personaje le vuelve invisible durante 10 asaltos cada día.</p> <p>100 Pié de lince. Son unas botas que no dejan rastro alguno, aunque se camine sobre nieve o barro.</p> <p>130 Guantelete de fuerza. Otorga a quien lo lleve +50 a la FUE. Solo puede ser utilizado 10 veces al día.</p> <p>130 Cinturón de resistencia. Proporciona +50 a la CON. Protege automáticamente, actuando solo 10 veces al día, tras lo cual sus efectos se desvanecen hasta la llegada del alba.</p> <p>75 Flechas inteligentes. Suman +50 al porcentaje de éxito en la habilidad que rige este arma.</p> <p>100 Carcaj de Ionna. Nunca se le acaban las flechas</p> <p>160 Capa de espectro. Una vez al día, y durante un máximo de 10 asaltos, hace que quien la lleve se vuelva intangible.</p> <p>120 Pluma de levitación. Permite a su poseedor levitar lentamente. No sirve para volar sino que otorga un estado de ingravidez transitorio.</p> |
|---|--|

- 60 **Filtros** de respiración para ambientes hostiles. Protegen contra gases de potencia Muy Fuerte.
- 90 **Anillo de luz.** Emite un haz de luz que alcanza 1d10x10 metros.
- 150 **Brazaletes de cambiante.** Permiten a su poseedor cambiar de forma, tantas veces al día como nivel del SPJ y durante un máximo de 10 asaltos, siempre y cuando no exista una diferencia mayor de 15 puntos entre su CON y la de la nueva forma. Manteniendo su cuerpo puede asumir cualquier rostro.
- 120 **Espejo de transparencia.** Colocado sobre una superficie permite ver lo que hay al otro lado.
- 110 **Gema de la verdad.** Permite al personaje saber, sin duda alguna, cuando le dicen la verdad y cuando le mienten.
- 60 **Piedra Laara.** Absorbe 1 crítico, tras lo cual se rompe y queda inservible.
- 110 **Espada de Unicornio.** Es una espada fabricada con el cuerno de uno de esos extraordinarios seres. Dado el carácter de las criaturas, el arma adquiere las siguientes características: causa +50 al daño cuando lucha por una causa justa o contra seres malignos, sin embargo es totalmente inofensiva si la causa de la lucha es injusta o se enfrenta a seres del bien.
- 50 **Poción de Curación.** Permite recuperar todos los puntos de vida que un personaje hubiera perdido o cura la herida y los efectos causados por un impacto crítico.
- 110 **Cristal de Conciencia.** Desvela la verdadera naturaleza de las personas.
- 140 **Bastón de Surt.** Está cargado de Energía Mágica. Usado a larga distancia, emite una descarga por asalto, que causa la pérdida de 5d10+50 PV y que está regida por la PER del personaje. También puede usarse como bastón en combate (habilidad Armas Especiales), causando 5d10+Mod. por FUE puntos de daño.
- 130 **Medallón de protección mágica.** Los daños causados por medios mágicos le causan la mitad de daño.
- 150 **Tiara mental.** Refuerza la resistencia psíquica del personaje, reduciendo cualquier ataque mental al 10% de su daño, o del valor del ataque.

ARMAS CONTUNDENTES

En las habituales peleas entre superseres puede plantearse la duda de qué daño le causa un personaje a otro si le golpea con un coche, o con una gran roca o un árbol.

Este problema se resuelve si conocemos el material de que está hecho el objeto con el que se golpea.

Dependiendo de su dureza se aplicará un modificador al daño producido por el personaje.

Estos modificadores se aplicarán también cuando las armas que lleven los personajes estén creados en materiales especiales.

Material	Mod. al daño
Madera	+10
Ladrillo	+15
Hierro	+20
Roca	+20
Acero	+25
Aleaciones	
superresistentes	+30
Zynex*	+40
Optimun o Strenium	+50
Materiales mágicos	Variable

* Y aleaciones similares de Optimun o Strenium.

En el manual básico vienen algunos ejemplos como son los guanteletes de Uru de **Mjöltnir** de **Fuerza Máxima**, que causan un +40 al daño.

Por ejemplo: En una pelea entre Tsang Tseng y Atlas en pleno centro de París, este último se encontraba en una difícil situación, el superser de la máscara mística encajaba sus golpes sin apenas pestañear. La lucha les llevó hasta las inmediaciones de la Torre Eiffel, sin que las autoridades pudieran hacer otra cosa que acordonar la zona y alejar a los curiosos. Atlas, viéndose vencido, arrancó una viga de acero de la estructura del famoso monumento y golpeó con ella al oriental con todas sus fuerzas, causándole un daño de $100+1d100$ (daño normal de Atlas) + 25 (por la viga de acero). Tsang Tseng retrocedió aturrido, parece que las tornas habían cambiado...

ARTES MARCIALES

Los SPJs que se encuadran en el tipo Expertos en Artes Marciales, pueden hacer uso de su energía interna, canalizándola en forma de Chí, como se explica en el manual básico.

Dependiendo del nivel del personaje, este podrá usarlo un determinado número de veces, que estará en relación con este baremo.

Nivel	Veces/Día
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11
7	13
8	15
9	17
10	19

Por otra parte, aunque generalmente nos referimos a expertos en lucha oriental, también pueden ser consideradas artes marciales otros tipos de lucha completamente distintas. El boxeo, la lucha libre, el sabate, son sólo algunos ejemplos.

A efectos de la ficha del personaje, tendrán los siguientes beneficios: +20 a la Parada y +20 a la Iniciativa, además del daño doble en sus golpes. No podrán utilizar el efecto **Chí** de los Expertos en lucha oriental.

Superfuerza y Chí

También es necesario establecer la especial relación entre la habilidad y el poder "superfuerza". Así, permanecen inalterables los modificadores que afectan a la Iniciativa y a la Parada del personaje. Lo que cambia es el daño causado y los efectos de la utilización del **Chí**.

SUPERFUE Y CHI

Fuerza	Daño	Efectos del Chí
0-100	x2	x10
101-110	x2	x5
>110	+30	x2

PODERES

A la hora de crear el manual básico se establecieron una serie de normas rígidas para impedir el descontrol del juego. No obstante, son muchos los DJs que confían en sus jugadores y muchos los jugadores que desean combinar poderes o hacer un uso diferente de estos.

A continuación se explican algunos puntos oscuros o que conviene tener en cuenta de cara a conseguir mayor espectacularidad durante las partidas.

CAMBIO DE TAMAÑO

En este poder se nos plantea un problema:

¿Causa el mismo daño un golpe al personaje sin tener en cuenta su tamaño?

La respuesta es **NO**. Dependiendo del Rango del poder, el PJ será afectado de la siguiente manera.

Rango	DA	Daño
Bajo	10	No varía
Elevado	20	Daño/2
Alto	30	Daño/3
Cósmico	40	Daño/4

Así, primero restaremos el daño absorbido del SPJ y a continuación, y según sea su Rango, veremos si es que hay que dividir el daño restante o no.

Esto es siempre en el caso de que el personaje asuma su tamaño máximo. Ya que si permanece en su tamaño normal el daño que le causen los golpes será el de una persona normal.

Esta variación de daño no afecta al causado por métodos psíquicos ni al causado por Fuego Infernal.

CONTROL DEL CLIMA

Aquí, es preciso corregir en parte lo descrito en el manual básico, ya que el personaje que posea **Control del Clima** con un determinado Rango, adquiere **Volar** y **Emisión de Energía**, pero siempre con **UN RANGO INFERIOR** al de **Control del Clima**.

Shiva, el terrible dios hindú de las tormentas posee el poder Control del Clima con Rango Cósmico. Debido a ello también tiene los poderes Volar y Emisión de Energía Eléctrica, ambos con Rango Alto.

SUPERVELOCIDAD

El modificador a la agilidad resultante del poder de Supervelocidad es de 60+4d10 y no de 6d10 como, por error, pone en el manual básico.

También es necesario apuntar que la superagilidad que se adquiere con la supervelocidad sólo es válida para correr más deprisa y a efectos de **Iniciativa** y **Reflejos**.

SUPERINTELIGENCIA

Este es un poder que puede parecer, a simple vista, realmente inútil, excepto para mejorar ciertos aspectos relacionados directamente con la INT del personaje.

Respecto al diseño y creación de tecnología, en los cómics de superhéroes es tradicional que un miembro de un supergrupo sea extremadamente inteligente y desarrolle los más increíbles artificios, pero hay que recordar que también es necesario tener en cuenta si el personaje dispone de los elementos, recursos y tecnología necesarios para llevar a buen fin su proyecto.

Dependiendo del nivel de INT (0-200), el personaje podrá, o no, realizar y entender determinadas acciones.

INT	Capacidades. <i>Ejemplo.</i>
0 a 20	Intelecto rudimentario. Nivel animal. Se mueve más por instintos que por reflexiones abstractas. <i>Hermanos pequeños de Cieno.</i>
21 a 40	Inteligencia infantil. Puede comprender órdenes sencillas y directas, así como el uso de aparatos muy simples (Palancas, armas blancas, etc.). <i>Macross.</i>
41 a 60	Inteligencia humana inferior. Comprenden lentamente los procesos complicados. Pueden aprender a base de esfuerzo. <i>Ocelote, Ogro.</i>
61 a 80	Intelecto humano normal. <i>Bandera Negra, Onda Expansiva.</i>
81 a 100	Inteligencia humana superior. Pueden entender el manejo de aparatos complejos, así como desarrollar la tecnología normal de su tiempo. <i>Euroman, Umbra.</i>
101 a 140	Genio. Entiende la tecnología alienígena o de otro tiempo. Puede manejar y crear casi cualquier sistema o ingenio de alta tecnología de su tiempo. <i>Épsilon Eridani, Darkness.</i>
141 a 180	Superdotado. Puede desarrollar ingenios alienígenas o de otro tiempo. <i>Golem II.</i>
>180	Inteligencia cósmica. Nada escapa a su comprensión y entendimiento. <i>Unidad, Entropía.</i>

Los personajes con un marcado talante científico y especializados en una rama

concreta (Biología, genética, ingeniería, robótica, etc.) suben un nivel de atribución en ese campo respecto al correspondiente por INT.

Aquellos SPJs humanos (incluidos mutantes) que superen el nivel 140 no podrán hacer uso de su INT ya que podrían sufrir daños cerebrales irreparables, porque la fisiología humana no puede admitir tamaña capacidad de proceso. A efectos de juego, esto se traduce en una pérdida de EQM que volvería loco, e injugable, al personaje.

CAMBIO DE ESTADO

Durante los períodos en los que el personaje permanezca en otro estado, mantendrá un tenue control psíquico sobre su cuerpo, permitiéndole tomar una dirección u otra y pudiendo cambiar la forma ligeramente. No podrá, no obstante, mantener formas complicadas ni realizar acciones bruscas.

CAMPOS DE FUERZA

Ampliando la información del libro de reglas, veremos en este apartado cómo hay distintas clases de campos de fuerza, cada una de ellas con sus peculiaridades y características.

Campos de fuerza mentales

También los pueden proyectar aquellos que tengan **Telequinesis**. La resistencia del campo varía en función del Rango de la Telequinesis de la misma manera que en el manual básico. No obstante el personaje recibe en su mente los efectos de lo que esté soportando su campo de fuerza. Así por cada golpe que reciba el campo, el PJ deberá realizar una tirada de su poder con un modificador negativo igual al 10% de la fuerza del golpe.

Campo automático

En este caso el personaje se ve envuelto continuamente por el campo de fuerza, que no desaparece nunca (a menos que el PJ lo desee). En estos casos el DA por Rangos es diferente.

Rango Bajo	25
Rango Elevado	50
Rango Alto	75
Rango Cósmico	100

Energéticos

Los DA son también diferentes a los del manual, además tienen la peculiaridad de que causan daño a cualquiera que entre en contacto con ellos.

Rangos	DA	Daño Causado
Bajo	75	25+5d10
Elevado	100	50+5d10
Alto	125	50+1d100
Cósmico	150	100+1d100

Por otro lado se pueden dar casos combinados de campos Energéticos y automáticos, como es el caso del villano espacial **Starbolt**.

MULTIFORMIDAD

Dentro del poder de multiformidad, se dan también varias clases diferentes. Para averiguar el tipo de multiformidad que posee un PJ deberemos realizar una tirada en la siguiente tabla.

1d100	Tipo
01-35	Multiformidad animal única
36-50	Objetos
51-75	Personas
76-00	Animales

Multiformidad animal única

No tiene Rangos. El jugador tendrá que escoger el animal en el que se transforma

su personaje (ver tabla de animales en el libro de reglas). Además podrá mantener una forma intermedia en la que tres de sus características aumentarán hasta 100+5d10 (de acuerdo con el animal en el que se transforme).

Si el personaje conoce (por aventuras previas) algunos animales mitológicos, prehistóricos o alienígenas, podrá transformarse en ellos, siempre y cuando supere una tirada de Conocimientos Generales.

Un personaje que se transforme en oso, en su forma intermedia aumentará la FUE, la CON y la PER; sin embargo si se transforma en puma, sus características aumentadas serán la CON, la AGI y la PER.

Objetos

El PJ puede cambiar de forma y convertirse en cualquier objeto inanimado. La masa del personaje no varía, por lo que deberá convertirse en algo de tamaño similar.

Personas

En este caso el personaje puede elegir cualquier forma humana, le bastará con haberla visto una vez y ya no se le olvidará jamás. En el caso de haber oído su voz y de haberla visto actuar; será capaz de asumir su personalidad y resistirá incluso un examen de huellas dactilares. No obstante se le puede descubrir mediante las huellas retinales o con medios telepáticos. Un PJ con el sentido del olfato superior a 125 puede también descubrir al impostor.

Animales

La limitación es el nivel de conocimientos del personaje. Este puede transformarse en cualquier clase de animal, asumiendo sus características físicas pero manteniendo su propia inteligencia. Desde una hormiga hasta una enorme ballena, cualquier animal y de cualquier tipo.



TELEPORTACIÓN

Aquí describimos este poder de efectos muy parecidos a los del conjuro Abrir portales de los magos. Los personajes son capaces de abrir una brecha en el continuum espacio-tiempo y acceder en un instante a otro punto en distinto emplazamiento físico.

El proceso es casi automático y el PJ no recuerda nada de su paso por la dimensión de tránsito. En este caso existen Rangos que delimitan su poder.

TELEPORTACIÓN

Rango	Nº	Dist. Máx.
Bajo	Él solo	500 m.
Elevado	1 más	5 Km.
Alto	Máx. 10	Todo el planeta
Cósmico	100	Interplanetaria

POLILOCACIÓN

El poder de Polilocalización es un superpoder que, unido a otros, puede resultar excesivamente potente, y que es capaz de desequilibrar la más emocionante partida. No es labor de este párrafo limitar las posibilidades de los jugadores, si no todo lo contrario.

No obstante el DJ tendrá que tener mucho cuidado al permitir usar este poder unido a otros como Superfuerza, Emisión de Energía, Superconstitución, Agresión mental, Explosividad, etc., ya que de lo contrario se verá ante un jugador que maneja un verdadero ejército de seres superpoderosos, y por ello muy difícil de controlar.

Una variante atractiva en el uso de este poder combinado con otros es la posibilidad de que cada réplica, aparte del cuerpo original, solamente contenga uno de los poderes extras. Es decir, sólo tendrá todos los poderes cuando se encuentre en forma de unidad.

*Por ejemplo: Durante una batalla en el espacio contra la Legión Exterior, Rüdell, del **Vértice de Combate**, adquirió al alcanzar el cetro Cronal, varios poderes nuevos (Superfuerza 200, Emisión Energía Mágica, Super Constitución 200). Al polilocalizarse en tres seres, el alemán descubrió que sus nuevos poderes se dividían en tres cuerpos obteniendo una*

copia superfuerte, una superresistente y una tercera con poderes místicos. Además era incapaz de generar más copias. Cuando las reabsorbió, volvió a disfrutar de todos sus nuevos poderes... que perdería al devolver el cetro a su legítimo poseedor, el pueblo de los Endorian.

INTANGIBILIDAD Vs. CAMPO DE FUERZA

Este apartado no trata de un poder en concreto, si no que intenta establecer la relación entre dos superpoderes que se encuentran en un claro conflicto. ¿En que manera afectan los distintos tipos de campo de fuerza a aquellos personajes capaces de volverse intangibles?

En primer lugar trataremos de establecer el significado de la intangibilidad.

Este poder consiste en una drástica variación de la densidad atómica de las moléculas que componen al afectado, de tal manera que se produce una desaparición de materia física, pero permanece la cohesión energética, permitiendo así la no descomposición del individuo.

Esta teoría, posteriormente aceptada por la comunidad científica internacional, fue formulada por primera vez por el Profesor Peter Lang (el mismo que inició el desarrollo de las armas de Proyección de Partículas) en 1.996.

Esto nos lleva a las siguientes conclusiones:

★ Los **campos de fuerza telequinéticos**, al ser de carácter dinámico o físico, no representan dificultad alguna para un ser intangible, que los puede atravesar sin ningún problema.

★ Los **campos de fuerza energéticos** causan una imprevisible disrupción en la unión energética de las moléculas del ser intangible. Aún así, el efecto varía mucho dependiendo de la intensidad del campo y del tipo de energía que lo genere. Así, si un PJ intangible intenta atravesar uno, deberá realizar una tirada en la siguiente tabla para determinar el efecto que le causa.

1d100	Efecto
01-10	Logra traspasar el campo sin dificultades
11-20	Lo traspasa, pero recibe 25+5d10 Puntos de Daño
21-30	Lo traspasa, pero recibe 75+5d10 Puntos de Daño
31-40	Lo traspasa, pero recibe 100+1d100 Puntos de Daño
41-50	No lo traspasa
51-60	No lo traspasa y además recibe 25+5d10 Puntos de Daño
61-70	No lo traspasa y además recibe 75+5d10 Puntos de Daño
71-80	No lo traspasa y además recibe 100+1d100 Puntos de Daño
81-90	Cae inconsciente
91-00	La energía del campo disrumpte definitivamente su cohesión molecular, el PJ muere

Estos parámetros están indicados para un campo de fuerza de Rango Alto, el DJ deberá aplicar los oportunos modificadores dependiendo de la intensidad.

Los **campos de fuerza mágicos**, no permiten el paso de la esencia espiritual del personaje. Debido a ello un PJ humano (o cualquier otro tipo de ser vivo), que fuera intangible, no podría atravesar un campo de fuerza mágico. Sin embargo un androide o cualquier otro tipo de entidad sin espíritu sí podría atravesar sin dificultades dicho campo (siempre que tuviera el poder de Intangibilidad).

PODERES MENTALES

Llamamos poderes mentales a aquellos que tienen como origen la actividad *Psi* de las personas. Recientes estudios han demostrado que todos los individuos tienen el potencial de desarrollarlos en un cierto grado. Hoy en día, no obstante, sólo un grupo de seres son capaces de lograrlo, y esto les convierte en seres poderosos y muy peligrosos.

Los poderes *Psi* más conocidos son: Telepatía, Telequinesis, Empatía, Dominación mental, Agresión psiónica y Precognición.

En algunos casos, estos poderes tienen un ámbito de actuación meramente físico (telequinesis), o bien tienen relación con el campo de las probabilidades (precognición); en otros, sin embargo, actúan sobre la mente de otros seres. Vamos a centrarnos en estos casos.

La Telepatía, la Empatía mental, la Dominación mental y la Agresión psiónica son los poderes *Psi* que, como hemos visto con anterioridad, actúan sobre otras mentes, por ello su comportamiento no es uniforme, si no que depende de la mente con que estén tratando.

Así, el DJ deberá tener en cuenta el carácter y la personalidad del personaje con el que se esté tratando a la hora de aplicar modificadores.

Por ejemplo, un jugador que utiliza un PJ con Dominación mental Rango Elevado intenta usar su poder sobre un drogadicto que sale a toda prisa del Banco que acaba de atracar. Su valor en el poder es de 80%, pero como va a aplicar su poder a un delincuente normal y corriente, cuya fuerza de voluntad se ve minada por la acción continuada de las drogas, el DJ considera oportuno aplicarle un modificador de +30, con lo

que su porcentaje aumenta hasta 110%, así que a menos que saque una pifia, el éxito estará asegurado.

Meses más tarde, ese mismo personaje tras intensas aventuras se encuentra frente a frente con Épsilon Eridani, el DJ interpreta entonces que poder dominar la mente del carismático líder Transjeco, cuya indomable fuerza de voluntad le ha ayudado a superar multitud de situaciones desesperadas, es una tarea extremadamente difícil, por lo que le aplica un modificador de -70, por lo que el porcentaje de éxito se reduce a un 10%, además en caso de obtener la tirada, el PJ no podrá mantener bajo su dominio a Eridani más que unos pocos segundos antes de que se libere de su control.

Las mismas dificultades tendrán aquellos cuyos poderes sean Telepatía y Empatía. En el caso de la Agresión mental el resultado será que el daño causado será menor, aunque el porcentaje permanezca inalterable.

Existen también otros modificadores dependiendo del tipo de personaje al que se le aplique el poder mental, así tenemos que:

Mentes extraterrestres	-30
Atlantes	+15
Tes-Khar	-20
Androides	Sin efecto
Magos	-5 x nivel del mago
Dioses	-50
Héroes Cósmicos	-40

Todos estos parámetros son acumulativos con los producidos por los rasgos de personalidad y fuerza de voluntad. Así si el PJ anterior intentara dominar la mente del dios-villano **Seismo**, aparte de un modificador de -40 por su fuerza de voluntad, habría que aplicar otro -50 por su condición de dios, con lo cual el modificador total sería de -90.

EFFECTOS ESPECIALIZADOS DE CADA PODER

Este apartado es simplemente una recomendación a DJ y jugadores de **SUPERHÉROES Inc.**

Es conveniente que cada jugador dote a sus personajes de elementos característicos y distintivos que le otorguen personalidad propia y lo alejen y diferencien del resto. Esto se puede manifestar mediante efectos determinados de los poderes del PJ, que no varíen las características de dichos poderes.

Un poder típico en los superhéroes es Volar, por ejemplo. Si queremos que nuestro PJ volador se diferencie de los demás, podemos establecer que cuando vuele deje tras él un rastro luminoso, o que su vuelo produzca un sonido característico e inconfundible.

Un PJ que se teleporte puede dejar tras de sí una oscura nube de humo, o un flash de luz brillante.

Todo es válido, sonidos, efectos visuales, olores, etc.. Lo importante es que aquello que se elija se convierta en marca inconfundible del personaje, que cualquiera que lo vea sepa con quién está tratando. En definitiva, estos son los detalles que otorgan un atractivo especial a los personajes de éxito.

Por ejemplo: Al crear a la joven y atractiva heroína Spring, el jugador, de común acuerdo con el DJ, estableció que cada vez que utilizase cualquiera de sus superpoderes, sus ojos brillasen en un destello dorado. A su vez, Darkness, su compañero de aventuras, oscurece sus ojos hasta un negro profundo cuando se irrita (Y suele ser muy a menudo).



PODERES INCONTROLADOS

Aunque en el manual se establece como límite a las características de los SPJs el 200, y en los poderes, el Rango superior es el Cósmico, puede haber casos en los que se supere dichas clasificaciones. Está claro que ciertos seres o Entidades Cósmicas superan ampliamente esos baremos, no obstante son Personajes no Jugadores.

Hay ocasiones en los que un SPJs posee una característica de valor 200, o un poder a nivel Cósmico y, tras una aventura, el DJ considera necesario que efectúe una tirada en la tabla de EVENTOS EXTRAORDINARIOS.

Puede darse el caso que debido a ello ese poder suba de Rango. También puede ser que el SPJ posea varios tipos de Emisión de Energía, y el jugador desea que su personaje ataque con los dos poderes a la vez.

Se puede establecer entonces una regla, según la cual cuando un SPJ utilice una Característica o un Poder a un nivel que supere el 200 o el Rango Cósmico, se considera que es un poder incontrolado. Esto quiere decir que puede intentarlo, pero que posiblemente tendrá repercusiones sobre él y/o sobre su entorno.

Por ejemplo: **Fuego Estelar** posee los poderes de Emisión de Energía Cósmica con Rango Cósmico y Control de fuego con Rango Alto. Puede utilizar ambos poderes a la vez, a cuyo efecto llamaremos **Llama Solar**, el valor de este "nuevo poder" será la cuarta parte de la media de los valores de los otros dos poderes, así si tanto en Emisión de Energía como en Control del Fuego tenía valor 80%, en Llama Solar tendrá un valor igual al 20%. Este será el porcentaje que tendrá el Héroe Cósmico de "enfocar" su poder. El daño causado será la suma de los daños de los dos poderes $(150+1d100)+(40+1d100) = 190+2d100$. Ahora bien llamamos incontrolado a este poder por que tiene una serie de efectos. Fuego Estelar apenas puede controlarlo, por lo que, de fallar la tirada, todo lo que se encuentre en un radio de 100 metros recibirá el daño $(190+2d100)$, así mismo el SPJ quedará exhausto cada vez que utilice la Llama Solar, por lo que durante $1d10 \times 10$ asaltos todos sus poderes y características físicas quedarán reducidas a la mitad.

Este es un ejemplo que nos indica que el SPJ debe utilizar ese poder sólo en casos de extrema necesidad, y corriendo el riesgo de causar algún perjuicio tanto a él como a posibles amigos o aliados.

MODIFICADOR AL IMPACTO

Cuando un personaje tiene un porcentaje determinado en una habilidad o poder ofensivo (emisión de energía, arma corta, etc.), este parámetro nos indica la probabilidad que ese PJ tiene para impactar a un adversario en condiciones normales. No obstante, en una lucha dinámica se producen muchas situaciones que alteran estos porcentajes. La tabla inferior indica algunos de estos modificadores.

Los dos últimos casos vienen dados por la enorme experiencia de este tipo de personajes a la hora de evitar golpes e impactos. Este modificador es válido en situaciones de combate normales, si el Justiciero o el Experto en Artes Marciales está desprevenido no tendrá efecto. En los casos de Origen múltiple, no serán acumulativos los modificadores, primando el superior.

MODIFICADORES AL IMPACTO

Situación	Modificador
Atacante en movimiento	-15
Objetivo en movimiento	-15
Objetivo pegado a una pared	-10
Objetivo con Superagilidad	-(AGI del objetivo -100)
Supervelocidad	Igual que en la Superagilidad
Noche	-20 (a menos que se posea SuperPer)
Objetivo Experto en Artes Marciales	-30
Objetivo Justiciero	-20

Estos modificadores son acumulativos.

Organizaciones

Desde la aparición pública y reconocida del primer metahumano, oscuros intereses se alinearon para poder hacerse con un poder que no les pertenecía por naturaleza. Múltiples organizaciones, cada día más, operan en el Universo de **SUPERHÉROES Inc.** con el objetivo de capturar, exterminar, utilizar o proteger a aquellos que se alejan del patrón *homo sapiens*.

Algunas de estas organizaciones son de carácter privado, otras poseen un fuerte influjo gubernamental o están apoyadas por comisiones *inexistentes* de determinados gobiernos.

Como se puede observar en el Gráfico de Organizaciones, las conexiones son muy variadas: grupos financieros enfrentados cara al público, apoyan secretamente a organizaciones o financian grupos de metahumanos con intereses muy diferentes a los recogidos en sus actas de fundación o estatutos; laboratorios científicos que trabajan para organizaciones militares, desarrollan proyectos y prototipos para reforzar super-equipos a las ordenes de intereses privados...

A la cabeza de estos grupos de poder suelen encontrarse personajes de marca popularidad pero que, en la práctica, no desempeñan más papel que el de dar una imagen positiva al público, siendo los gestores otras personas en la sombra, que representan a los verdaderos *accionistas* e impulsores de estas sociedades.

Periódicamente, algunos escandalo saltan a los medios de comunicación referidos a estas empresas: tratos con países que acogen a mega-terroristas, intercam-

bios comerciales con conocidos enemigos públicos, experimentos oscuros nunca aclarados... Escandalo que siempre intentan ser silenciados a la Prensa por cualquier medio... El que sea necesario y el más contundente.

COMISION OMEGA

Conocida anteriormente bajo el nombre de su fundador (**Comisión Bradley**), este selecto grupo de influyentes europarlamentarios, vigila los proyectos y supervisa las actuaciones en los que son necesarios, o participan, metahumanos.

La desaparición de su mentor, Richard Bradley (suceso que fue mostrado al público como una muerte heroica) supuso el comienzo de las malas relaciones entre el **Vértice de Combate** (que se sentían utilizados) y la Comisión.

Aparentemente fue desmantelada, aunque la verdad es que simplemente cambiaron los nombres de los titulares y de la Comisión.

Su misión oficial dentro de la Unión Europea, es velar por la buena integración de humanos y metahumanos. Los intereses verdaderos de sus miembros son bien distintos: poder, poder y poder. Para ello no dudan en utilizar a cualquiera que sea medianamente útil.

Su influencia se extiende entre los directivos de **IDESS** y **Zortek**, así como entre los principales mandos de la **UEO**, **TecnoRed**, o los ejércitos europeos. Tienen contactos con el **Mouvement Humanistique Francais**, **H.U.M.A.N.S.**,

y mantienen excelentes relaciones con sus homólogos del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, los miembros de la **Winter Office** y con el **Vulkan Komite** (Rusia).

La **Comisión Omega** tiene en su poder datos que confirman la participación de metahumanos relacionados con la empresa española **Superhéroes Inc.** en diversos atentados.

H.U.M.A.N.S.

Alexander Hauptmann es el líder de **H.U.M.A.N.S.** (**H**ighly **U**nified **M**en **A**gainst **N**uclear **S**acrileges), y, como su organización es mucho más de lo que aparenta...

H.U.M.A.N.S. no es sólo una organización humanitaria que recoge fondos para las víctimas de los superterroristas como **Seismo**, que lucha por la abolición de las centrales nucleares y las pruebas atómicas y que se opone al uso policial o militar de metahumanos. Tras esta agradable fachada se encuentra una de las más poderosas organizaciones secretas del mundo y no precisamente humanitaria.

Siembran en la gente común el odio contra los metahumanos, presionan sobre los partidos políticos para que propongan programas anti-superhéroes y financian a empresas que desarrollan tecnología para la lucha contra mutantes y metahumanos diversos.

Cuando todo esto no basta, provocan atentados que serán atribuidos a conocidos metahumanos, entrenan a grupos armados y utilizan a sus propios metahumanos para *neutralizar* a aquellos que no les apoyan.

Tienen agentes infiltrados en casi todas las organizaciones importantes del planeta y sus archivos sobre metahumanos es el más completo después del de **IDESS**.



ALEXANDER HAUPTMANN

Nacido en Alemania a principios de este siglo, fue un testigo privilegiado del mayor salto atrás que ha cometido la humanidad en muchos siglos; la subida del nazismo y su terrible desenlace: el Holocausto y la Segunda Guerra Mundial.

Su falta de escrúpulos y su gran habilidad para el espionaje hicieron que, con apenas veinte años, fuera un miembro respetado y temido de la Gestapo, amigo personal del Führer, que le consideraba como el prototipo del nuevo alemán, del superhombre.

Pero Adolf Hitler no sabía lo equivocando que estaba. Los verdaderos super-

hombres no serían humanos sino metahumanos, pero aquel demente que llevó a Alemania al peor desastre de su historia no lo comprendió a tiempo.

Hauptmann nunca creyó sus discursos ultranacionalistas y pseudoépicas. Fingir fidelidad absoluta hacia ese loco demagógico era la mejor manera de alcanzar lo único que desea en esta vida: poder.

Durante la Guerra Civil Española fue enviado allí como observador de los progresos del **Vértice de Combate** original. Entonces tuvo una revelación: allí se encontraba el verdadero poder. Si un solo hombre como Golem era capaz de levantar un camión y lanzarlo sobre el enemigo, un ejercito entero sería invencible. Los alemanes habían tenido primero la idea pero los ingleses y los americanos, tras haber observado la eficacia de un solo trío de superhombres, estaban desarrollando sus propios programas de metahumanos a una velocidad vertiginosa.

A pesar de sus múltiples peticiones, el gobierno alemán no suministró los medios necesarios a los diferentes proyectos metahumanos y eso significó la derrota alemana a manos aliadas.

Hauptmann utilizó su influencia para ser asignado al Proyecto Golem y aprender más sobre los mutantes. Allí conoció al Doctor Meyer, creador del Escuadrón Blitzkrieg. Hauptmann le consideraba un loco, pero valoraba en extremo sus conocimientos en el campo de la genética y las mutaciones provocadas.

A medida que el fin del nazismo se acercaba decidió que lo mejor era abandonar el barco con lo que se pudiera salvar para tener una segunda oportunidad. Se encargó de que Golem fuera sacado de Alemania sano y salvo, junto con todas

las riquezas y documentos sobre metahumanos que pudo salvar.

Los horrores de la guerra estaban demasiado cerca como para intentar nada, pero sabía que la gente acabaría olvidando. Había mucho que aprender de la derrota alemana. Cuando el racismo volvió a estar de moda no le resultó demasiado difícil convencer a mucha gente de que los metahumanos eran escoria sub-humana.

Tuvo un golpe de suerte y encontró a un orador que era capaz de ejercer un efecto sobre las masas similar al que el Führer ejercía: un español nacido durante la dictadura llamado Sebastián Benavente. Era perfecto: ultraconservador, místicamente religioso y odiaba a los metahumanos por razones personales (Su hija es la mutante llamada Inercia). El es su mejor orador y la imagen pública de **H.U.M.A.N.S.**.

El objetivo de Hauptmann es controlar o eliminar a los metahumanos para ser el hombre más poderoso de la Tierra.

LA TAPADERA

Oficialmente **H.U.M.A.N.S.** es una pequeña pero floreciente empresa humanitaria financiada gracias a donativos y que se encarga de ayudar a aquellos que han sufrido las consecuencias de algún desastre provocado por metahumanos, así como de organizar diferentes manifestaciones y mítines pacifistas y ecologistas.

Es una empresa discreta pero su política es cada vez más agresiva: sus discursos contienen cada vez más alusiones a la necesidad de medidas *enérgicas* para limitar las actividades metahumanas, envían documentación sobre la empresa a todos aquellos que han perdido sus

posiciones, familiares o amigos a causa de una pelea entre metahumanos, se declaran públicamente de acuerdo con partidos políticos que repudian a los metahumanos (Como el **Mouvement Humanistique Français**) y organizan grupos de jóvenes que apoyan sus ideas y manifiestos radicales.

LA VERDAD

SOBRE H.U.M.A.N.S.

Sólo aquellos miembros de **H.U.M.A.N.S.** que han demostrado su fidelidad y sus ganas de poder "hacer algo más por eliminar la amenaza metahumana" son informados de algunas actividades encubiertas de la empresa como el asesinato, el chantaje o el robo, todo con un único objetivo: la eliminación completa y absoluta de los metahumanos. Estas personas reciben entrenamiento para servir de espías o asesinos y se les condiciona para odiar con toda su alma a cualquier persona que no corresponda con el modelo *correcto* de ser humano.

Cada agente sólo conoce a otros pocos, por lo que es muy difícil saber su número exacto y su identidad. Son fanáticos y cuando reciben una orden la obedecen sin preguntarse si hacen bien. También se encargan de transmitir las ideas de la empresa en su entorno pero tratando de no llamar excesivamente la atención. En caso de ser capturados negarán toda afiliación a **H.U.M.A.N.S.**

Una de las actividades principales de **H.U.M.A.N.S.** es la captura de metahumanos. Sus agentes más capaces son asignados a los grupos de élite conocidos como Purificadores.

Los purificadores se consideran a sí mismos como santos inquisidores que capturan aberraciones demoníacas para su

posterior *absolución*. La realidad es otra. Lo que los purificadores no saben es que su misión es reclutar aliados para La Causa.

Sólo las personas más cercanas a Hauptmann conocen ciertas acciones que la empresa comete y que parecen contradictorias con su política: la utilización de metahumanos. Los robos cometidos por superseres representan la mayor parte de los ingresos de **H.U.M.A.N.S.**. Éstos también son utilizados para causar atentados y catástrofes, con el objetivo de aumentar el odio de la gente hacia las personas con poderes.

A los que son capturados por los purificadores se les ofrece la posibilidad de unirse a **H.U.M.A.N.S.** como agentes "especiales" o la de morir a manos de la nueva versión de la Inquisición. Pocos eligen la muerte.

Entre los metahumanos que trabajan para ellos se encuentran el **Golem** original, **Boa**, **Cazador** y ocasionalmente grupos como **Murder Unlimited** o **Triángulo Mortal** son contratados.

Pero el verdadero peligro que **H.U.M.A.N.S.** representa no son sus mutantes sino el odio que crea entre la gente y que puede provocar la muerte de cientos de humanos y mutantes inocentes y la creación de una guerra fratricida a escala mundial, enfrentando a padres y a hijos en un torbellino de odio sin sentido.



IDESS

Apoyados por el Gobierno Español y otros estamentos europeos, Investigación, Desarrollo y Estudio de Super Seres (**IDESS**) opera con carta blanca a lo largo y ancho de la Unión Europea.

Son varias las organizaciones que reciben apoyos de **IDESS**, ya sea monetario o de traslado de especímenes, con el fin de mejorar el estudio de los metahumanos capturados. A su vez, también la empresa madre recibe datos y se mantiene informada gracias a otros grupos.

AFFAIRES ÉTRANGES

Affaires Étranges (Asuntos Extraños) es una empresa dedicada a la investigación de fenómenos paranormales en Francia. Con sede en París, se ocupan de realizar labores de estudio en el lugar de los hechos. Sus actuaciones están orientadas a demostrar, racionalmente, la inexistencia de fenómenos de origen sobrenatural.

Sus miembros, en su mayoría mutantes con poderes psíquicos, evalúan los fenómenos y buscan el origen de estos. Han sido acusados de manipular datos y de falsificar pruebas en numerosas ocasiones. Hoy en día la imagen pública de Asuntos Extraños es más bien ridícula.

Affaires Étranges sirve como apoyo logístico a varios grupos de metahumanos controlados por **IDESS** cuando estos se desplazan hasta Francia, o actúan en las inmediaciones de París.

Jacques Matee, como cabeza visible, y Didier Renaux como director ejecutivo, son los dos miembros más conocidos de **Affaires Étranges**. Ambos son telépatas.

CONTROL

Con sede en Londres (UK) y especializados en la localización y captura de metahumanos, **Control** es uno de los brazos de **IDESS** más activos de toda Europa. Su avanzada tecnología, así como la especialización de sus cuerpos de élite, hacen de esta asociación un pequeño ejército de caza y captura de superseres.

Bill Hewitt fundó **Control** en 1984, tras haber dado caza a un mutante evadido de **IDESS** UK, un joven argelino que fue abatido por el propio Hewitt sin miramientos. Tras este éxito y habiendo cobrado la recompensa ofrecida por **IDESS**, se decidió a sacar rendimiento a ser un vulgar cazarrecompensas.

Control tiene soplones en casi cualquier esquina de UK y en gran parte de las mayores capitales de Europa. Si alguien demuestra tener poderes metahumanos, **Control** lo sabe. Si ese superser está buscado por algún asunto pendiente, **Control** lo sabe y si es necesario exterminarlo, **Control** lo hará, limpiamente.

GESCHLECHT

Si hay un lugar de Europa donde **IDESS** ha tenido problemas, ese es Alemania. Desde los primeros intentos fallidos de fundar una sede en Berlín (desestimados por la administración germana en base a la poca claridad mostrada por el informe remitido por **IDESS**) hasta los atentados sufridos en su actual base por parte de grupos incontrolados que les acusan de genocidios, la estabilidad de la empresa en Alemania ha estado amenazada.

Por ese motivo, e intentando provocar los sentimientos más xenófobos, fue fundada **Geschlecht** (En alemán, raza), cuyos objetivos públicos son "defender la supremacía del ser humano frente al

invasor mutante y establecer las diferencias entre ambos". Su presidente Andreas Kollemberghër es un fanático ultraderechista con conexiones con el Mouvement Humanistique Français, la extrema derecha francesa y germana y grupúsculos fascistas españoles.

Geschlecht mueve, socialmente, a cientos de jóvenes que se dedican a peinar las calles en busca de aquellos que son menos que humanos. Apalean, intimidan, capturan y asesinan a muchos metahumanos en las calles de cualquier ciudad alemana. En las elecciones alemanas de 1997, **Geschlecht** concurrió consiguiendo poco más del 0,25% del favor del electorado, lo que provocó protestas ante las embajadas alemanas de muchas ciudades europeas y del resto del mundo.

Andreas Kollemberghër mantiene, desde hace años, una gran amistad con Alexander Hauptmann, líder de H.U.M.A.N.S..

ZORTEK

Aunque mantienen su independencia total como empresa, lo cierto es que hasta estos conocidos laboratorios de desarrollo tecnológico, fundados en 1974 por Emmanuel Zorton, han llegado las redes de **IDESS**. Dos de sus consejeros principales, Hector Gallager y Madeleine Wilson, son ex-consejeros de **IDESS** que mantienen un férreo control sobre Zortek.

El autor galés Earl Courtis, afirmaba en su libro "Redes:IDESS/Zortek" que ésta última ha utilizado metahumanos cautivos (en teoría, criminales) para probar peligrosos prototipos de armaduras de alto nivel, con el consiguiente riesgo que ello implica.



MADRETIERRA

Organización No Gubernamental Ecologista sostenida gracias a generosas donaciones de **Antonio del Hierro**. Creada en 1995, **Madretierra** realiza diversos programas de mantenimiento medioambiental. Su campo de acción abarca desde catástrofes ecológicas, hasta denuncia de vertidos industriales descontrolados por parte de empresas europeas.

Sus miembros, ciudadanos normales concienciados ecológicamente, mantienen una crítica actitud frente a los gobernantes de la Unión Europea a los que acusan de permisivos frente a los problemas medioambientales. Entre sus filas se encuentran conocidos metahumanos, que, obviamente, desconocen la financiación interesada que el fundador de **IDESS** realiza.

En 1996, tras una polémica campaña en Barcelona, **Madretierra** consiguió el cierre de una empresa metalúrgica, cuya propiedad pertenecía a Kien Shi (Tsang Tseng) por un exceso en la emisión de contaminantes que obligó al Gobierno a aplicar con dureza la legislación vigente.

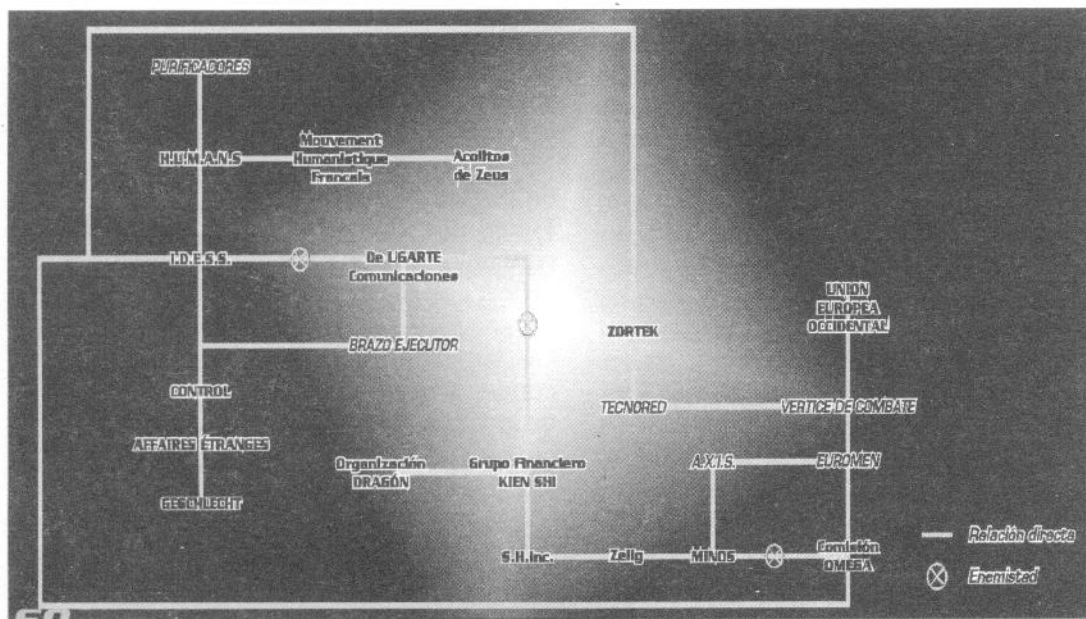
Las superheroinas de Nature Corps., condecoraron con el galardón Defensa de la Tierra -1998 a una de sus activistas, Nekane Azkárregui, desconociendo totalmente su relación con **IDESS**.

ZELIG

al público su verdadera naturaleza. Su impulsor, Silas **Zelig**, de 95 años de edad, es un hombre que arrastra una maldición familiar en forma de un demonio que le posee. Siempre ha luchado contra su influjo negativo, y gracias a su férrea voluntad, casi siempre lo ha conseguido.

Aparentemente inexistente, los intereses de esta organización están en el ámbito de protección de metahumanos. Los miembros de ésta han sufrido en sus carnes la discriminación, el desprecio de los humanos, o han perdido mucho por no saber controlar sus poderes. **Zelig** ha apoyado la creación de **Superhéroes Inc.** desde el primer momento. Este último dato solo es conocido por Bernardo L. Cintrano, quien mantiene contactos con **Zelig**, aunque desconoce la identidad del mismo, así como su radicación.

Markus Simmons, miembro de la organización, es el impulsor y creador de **Minos S.L.**, empresa desaparecida y recientemente recuperada, que se encuentra detrás de la creación del grupo de superhéroes **A.X.I.S.**, así como han mostrado un fuerte apoyo a las actividades de **Superhéroes Inc.**



Quién es quien

En el mundo de **SUPERHÉROES Inc.**, los metahumanos aparecen, evolucionan y desaparecen con gran rapidez. A viejos héroes les suceden nuevas generaciones deseosas de llenar el vacío de poder y asumir los compromisos adquiridos por sus mayores... Lo mismo ocurre con los villanos. Las ansias de poder, el deseo de controlar o diezmar a la humanidad, nunca decrecen...

Aunque algunos personajes, ya conocidos, han muerto, o desaparecido en

combate, otros nuevos han tomado el relevo... En las páginas siguientes el DJ encontrará una completa descripción de villanos y grupos de villanos, así como algunos nuevos héroes para ambientar y desarrollar sus historias.

Nota Importante

Algunos personajes se presentan sin el desarrollo completo de su ficha de cara a que el DJ los adapte en función de los poderes de los SPJs a los que se vayan a enfrentar.

Blinker, Löwe, Wirbelsturm y Drache.



ESCUADRÓN BLITZKRIEG

El **Escuadrón Blitzkrieg** es un grupo de supervillanos con tendencias neonazis. Su creador es el doctor Herman Meyer, un eminente científico alemán nacido en 1916 y que durante el Tercer Reich trabajó en los proyectos alemanes sobre

metahumanos. La genética estaba en sus comienzos, así que sus logros y sus innovadoras ideas le transformaron en el mayor experto en el tema de aquella época.

Aún hoy en día es uno de los más competentes debido a una falta total de escrúpulos a la hora de experimentar con sujetos humanos.

Tras la Segunda Guerra Mundial, marchó a Argentina, donde el gobierno aceptó con agrado el darle asilo político a cambio de sus conocimientos. No sabían con que clase de monstruo estaban tratando.

En 1986 tuvo que huir de este país debido a un terrible escándalo descubierto por la prensa: el doctor Meyer experimentaba con niños abandonados o que habían escapado de sus casas. Cuando las autoridades registraron su laboratorio privado, la visión no pudo ser más dantesca: Niños transformados en monstruos grotescos y deformes deambulando, encerrados en jaulas, atados a mesas de operaciones... Todos se habían vuelto

locos hacía tiempo y se encontraban en un estado de avanzada desnutrición. En su jardín se encontraron los esqueletos de los *experimentos* que habían fracasado. El asunto fue silenciado por el gobierno militar pero no faltó gente que recordó el asunto tras la dictadura.

El Doctor consiguió huir junto a los especímenes más prometedores a una isla del Pacífico que compró con su fortuna personal. Con ellos creó el **Escuadrón Blitzkrieg**, un sueño acariciado por él durante años, cuya primera aparición pública ocurrió hace unos meses cuando provocaron una verdadera batalla campal durante una manifestación antirracista en Madrid.

DRACHE

Fuerza:	150
Constitución:	99
Agilidad:	85
Inteligencia:	65
Percepción:	80
Apariencia:	50
DA	0(40)

Nombre real:	Enrique Alvarez
Tipo:	Mutante inducido
Profesión:	Terrorista
Acc./Asal.:	2
Nivel:	4
PV	70

EQM	65
------------	----

Parada	22
---------------	----

Habilidades

Arma corta	67%
Otro idioma, alemán	22%

Familiares

María (Madre, fallecida), padre desconocido

Poderes	Valor	Rango
Emisión de microondas	55%	Elevado
Volar	53%	Alto
Superfuerza		

Historial

Enrique se quedó huérfano a los 11 años y desde entonces tuvo que valerse por sí mismo para sobrevivir en los barrios pobres de Buenos Aires. Ya entonces demostraba su mal talante y su odio hacia la sociedad en general y hacia los débiles en particular. Con 18 ya era el cabecilla de una pequeña banda de delincuentes juveniles y famoso por ser particularmente violento y cruel. Tras una pelea que acabó mal, fue a parar al hospital con numerosas heridas de navaja. Allí le encontró el Doctor que a menudo buscaba nuevos cobayas entre los moribundos. El Dr. Meyer vio que el chico tenía aguante, un carácter digno de un guardia de campo de concentración, dotes de mando y un ADN prometedor, por lo que decidió salvarlo para convertirle en el jefe del grupo de supervillanos que pronto crearía.

Los resultados fueron más que satisfactorios. El doctor Meyer tiene en Drache a un seguidor poderoso e incondicional y Drache está más que contento con su nueva naturaleza que le permite destruir a los débiles, a los que él considera inferiores y, en general, a todo el que se le ponga por delante.

WIRBELSTURM

Fuerza:	79	Nombre real:	Adolfo Meyer
Constitución:	90	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	80	Profesión:	Terrorista
Inteligencia:	69	Acc./Asal.:	2
Percepción:	90	Nivel:	4
Apariencia:	70	PV	63
DA	0		
EQM	69	Parada	20

Habilidades

Otro idioma, alemán	23%
Arma larga	58%

Familiares

Herman Meyer (Padre), madre desconocida

Poderes	Valor	Rango
Control del clima	90%	Elevado (65)
Volar	55%	Elevado (65)

Historial

Ni siquiera lo sabe, pero **Wirbelsturm** es el hijo del doctor Meyer. Las condiciones de su nacimiento son desconocidas, así como la identidad de su madre. **Wirbelsturm** ingresó en un orfanato al poco de nacer. Su infancia fue muy difícil ya que los demás

niños le consideraban extraño y muy distante: nunca sonreía, nunca lloraba, casi nunca hablaba y tenía una mirada fría e impenetrable. Los tests de inteligencia y percepción realizados no revelaron ningún problema en el chiquillo, simplemente su carácter era reservado.

A los 14 años empezó a desarrollar poderes, provocando buen o mal tiempo según su estado de ánimo. Las emociones que nunca expresaba con gestos o palabras las reflejaba por medio de alteraciones climáticas. La sorpresa del doctor Meyer cuando descubrió que su propio hijo era mutante fue mayúscula. El desprecio que *Herr Doktor* sentía por su vástago se tornó en interés científico. Todos esos años experimentando con radiaciones habían provocado el accidente.

Meyer adoptó a su propio hijo y le ayudó a comprender y controlar sus poderes pero nunca le ha revelado que es su padre.

BLINKER

Fuerza:	60	Nombre real:	Angélica Montes
Constitución:	75	Tipo:	Mutante inducida
Agilidad:	91	Profesión:	Terrorista
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	3
Percepción:	180	Nivel:	1
Apariencia:	85	PV	38
DA	0		
EQM	80	Parada	23

Habilidades

Comp./Com.	40%
Arma corta	120%
Conducir avión	65%
Abrir cerraduras	40%
Otro idioma, alemán	27%

Estatus legal

No consta en ningún censo

Poderes	Valor
----------------	--------------

Teleportación	90%
Superpercepción	

Historial

Angélica recuerda muy poco de su infancia. No recuerda por qué ni cómo fue separada de su familia y acabó mendigando en las calles. Fue recogida por el doctor

Meyer, el cual la utilizó para sus horribles experimentos. Angélica tuvo la suerte de sobrevivir sin ninguna secuela, pero guarda un recuerdo muy vivo de aquella terrible época de su vida, por eso nunca ha confiado del todo en el doctor que tanto la hizo sufrir de pequeña. A pesar de todo le está muy agradecida por sus poderes.

Blinker no es como Drache. No es una asesina ni una terrorista por vocación. Durante la primera aparición pública del Escuadrón se preguntó si debía permanecer en ese grupo que provocaba violencia y muertes innecesarias. Finalmente decidió permanecer con su *familia*. Después de todo son sus únicos amigos y quizás pueda, desde dentro, evitar algún mal.

LÖWE

Fuerza:	99	79	Nombre real:	Ignacio Costa
Constitución:	140	60	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	135	90	Profesión:	Terrorista
Inteligencia:	35	80	Acc./Asal.:	4/2
Percepción:	85	65	Nivel:	1
Apariencia:	60	70	PV	110/30
DA	60	0		
EQM	25	70	Parada	50/23

Habilidades

Trampas	80%
Comp./Com.	40%
Ciencia: veterinaria	27%
Otro idioma, alemán	27%

Estatus legal

No consta en ningún censo

Poderes	Valor
Supervelocidad	135%
Superconstitución	

Historial

Al igual que Blinker, Löwe fue uno de los afortunados que salió del laboratorio del doctor Meyer sin secuelas aparentes. Cuando huyeron de Argentina era todavía muy joven (tenía 5 años) así que ha pasado la mayor parte de su vida en la isla donde se oculta el doctor Meyer. Él también se ha planteado dejar el grupo pero decidió quedarse por razones más o menos similares ("Más vale malo conocido que bueno por conocer"). Además teme que el Escuadrón sean los únicos que le acepten, siendo sus poderes tan peligrosos e incontrolables como son.

En situaciones de estrés, Ignacio se transforma en una criatura mitad hombre mitad león. En este estado es muy violento y destructivo y le crecen garras y colmillos muy duros y afilados (+3d10 al daño). Ignacio odia transformarse porque, una vez mutado, no puede controlarse. Su mayor deseo es tomar las riendas de la bestia que vive en él para poder vivir en paz, sin miedo a perder el control, sin miedo a que el animal salga en cualquier momento y lo destruya todo. Esto ha provocado varios enfrentamientos contra Meyer, al que acusa de no haber desarrollado con éxito su variación genética.

Las relaciones entre los cuatro son similares a las de una familia: Löwe, como hermano pequeño, admira y teme a la vez a Drache; Blinker siente un terror inhumano hacia Wirbelsturm, del cual piensa que es un psicópata; Drache ejerce las funciones de cabeza de familia y no duda en hacer uso de la violencia física para dominar a sus hermanos; Wirbelsturm es un caso aparte: los odia a todos y su violencia la demuestra psicológicamente ("Un maldito bastardo", "El cabrón de hielo" o "El hijo de puta más frío de la historia" son algunas de las descripciones que tanto Drache como Löwe dedican a Adolfo).

SPRING & DARKNESS

Son una pareja de superhéroes justicieros que patrullan las noches de Madrid. Sus primeras actuaciones, en agosto de 1995, hicieron creer a las autoridades que eran objeto de una *peculiar broma*: algunos ciudadanos afirmaban ser delincuentes de poca monta que se entregaban voluntariamente... Cuando se les interrogaba y comprobaba la veracidad de sus acusaciones, estos afirmaban haber sido convencidos por "una chica bajita, como un duende y un tipo hecho de sombras oscuras como el infierno".

Spring & Darkness son dos evadidos de Terra, tras un intento de K'sser por hacerse con el control de su mundo y llegados al nuestro en el mismo instante en que aparecían también los miembros del super-equipo **Fuerza Máxima**, con los que trabaron amistad en la estancia de estos últimos en su dimensión.

Parece ser que ambos son criaturas muy relacionadas con fuerzas elementales de la naturaleza y aunque en este mundo sus poderes se han reducido considerablemente, siguen siendo dos poderosos metahumanos.



B P F , 96

Spring vuela (Rango alto) y emite descargas de energía mágica con rango elevado. El origen de sus poderes parece estar relacionado con los pendientes en forma de cruz con una estrella interior que siempre lleva.

Darkness tiene el poder de fundirse con las sombras, así como el de Emisión de energía Oscura rango elevado. Esta fascinado por las armas de fuego (desconocidas en su mundo) y suele llevar un arsenal bajo la gabardina. **Darkness** es un terrano muy peculiar ya que es incapaz de realizar hechizos, al contrario que los demás de Terra. Esto puede ser debido al hecho de haber nacido en una noche de eclipse. Sus poderes se alimentan mutuamente, por lo que si se separan más de 100 metros, estos quedan reducidos a la mitad en efectos y en valor.

Tras su llegada a nuestro mundo han quedado impresionados por el desarrollo tecnológico de éste (No hay que olvidar que provienen de un mundo donde se vive al estilo medieval y la magia suple a la ciencia) y se han adaptado con gran velocidad. **Spring** cambia su uniforme de combate muy a menudo y siempre según los diseños de la moda, algo que exaspera a su compañero quien más de una vez se lo ha recriminado argumentando que "Va a parecer que tengo treinta y dos compañeras diferentes y no es serio".

Parece ser que **Spring & Darkness** disfrutan reduciendo criminales, ya que más de uno ha corroborado que "no paraban de sonreír y de hacer chistes malos a mi costa".

Dejando aparte su relación con **Fuerza Máxima**, han tenido contacto con **Jinete Nocturno** y con **Muerte Sutil**, aunque estos últimos no quisieron mantener ningún pacto de amistad al tener talentos tan dispares.

K'SSER

Fuerza:	70	Nombre Real	Jhamal K'sser
Constitución:	65	Tipo	Mago
Agilidad:	80	Profesión	Nigromante
Inteligencia:	100	Acc./Asal.	2
Percepción:	100	Nivel	15
Apariencia:	55	PV	115
DA	0	EM	265
EQM	75	Parada	20

Habilidades

Magia 100%

Estatus Legal

Ciudadano libio sin existencia legal

Hechizos	Rango
Abrir portales	5
Animar objetos	5
Crear Ilusiones	5
Curación	5
Encantar objetos	10
Envejecimiento acelerado	1
Escudos místicos	10
Levitar	5
Metamorfosis oscura	4
Percepción Mágica	5
Proyección cuerpo astral	5
Proyección Energ. Mágica	10
Revivir muertos	5
Seudo Psi	4
Transformar materiales	1

Historial

Jhamal K´sser nació con el siglo XX en algún lugar del sudeste de Libia. Hijo de una familia pudiente de comerciantes, sus padres se volcaron para darle lo mejor, incluso haciendo algún sacrificio. Su curiosidad juvenil le llevó a estudiar las escrituras antiguas y a decantarse por los saberes oscuros. A los 20 años y tras haber pasado fugazmente por la Universidad en Egipto, entró como aprendiz de un poderoso nigromante, pero él quería más.

Ambicioso, cínico y tenaz, el joven **K´sser** intentó por su cuenta un peligroso hechizo: abrir un portal dimensional a otro mundo. Al ser inexperto, la Realidad se distorsionó a su alrededor... Cuando abrió los ojos no reconocía el lugar donde se hallaba.

Algo parecido a un minotauro le observaba en silencio. En su cintura, y sujeto a un taparrabos, la criatura llevaba un enorme puñal, que de haberlo cogido el joven hechicero, le hubiera obligado a doblarse del peso. Mayor sorpresa sufrió el aprendiz de brujo cuando la criatura habló en algo parecido al inglés?. Jhamal no daba crédito a sus sentidos... ¿Una criatura fantástica hablando en inglés?.

Entabló una ligera conversación con el ser, que resultó ser inteligente y amistoso. Este le guió hasta un asentamiento humano cercano. Allí comenzó a comprender: su hechizo había funcionado, pero ¿dónde estaba?.

Poco a poco asumió su condición de exiliado en un mundo imposible y al que llamaban Terra. Pero, curiosamente, sus avances en la Magia eran prodigiosos. Era como si ese mundo fuese especialmente sensible a la Energía Mágica. Allí comenzó su sueño: ser Dueño y Señor de esa potencia mística que era Terra.

En este mundo **K´sser** se sentía más fuerte y más poderoso que en el suyo. Adquirió cierta notoriedad debido a que, aunque escasos, sus conocimientos de la ciencia eran avanzadísimos para un mundo medieval como este. Se ganó la amistad de poderosos reyes y duques y sus palabras se escuchaban con atención.

Era el poderosísimo **K'sser**... y sólo tenía 24 años.

Su maestro de la Tierra encontró la forma de hallar al pupilo díscolo y le reclamó la vuelta mediante un viaje astral. La respuesta de Jhamal no tardó: volvió a la Tierra y asesino a su antiguo mentor... no sin antes comprobar como sus hechizos descendían de potencia en nuestro mundo.

Desgraciadamente, el portal de vuelta al Mundo Mágico parecía esquivar los intentos del mago por volver a abrirse...

K'sser estaba de nuevo en casa, a su pesar. Algunos magos de Terra, que admiraban al joven y poderoso hechicero, habían observado toda la escena desde su realidad, lo que motivó que los poderosos terranos le retirasen su apoyo y se prepararan ante su posible vuelta, sin saber ya a que atenerse.

No se equivocaban. **K'sser** volvió seis años más tarde, más duro, más amargado y con deseos de coronarse señor absoluto de Terra...



R P F , 96

Tras varios años e intentos, **K'sser** ha probado miles de formas de hacerse con el control de este mundo místico. En algunas ocasiones (1956, 1970 y 1999) ha estado a punto de lograr su objetivo, pero la intervención decidida de héroes de ambos mundos (Tierra y Terra) han evitado su éxito. **K'sser** sabe que no le queda mucho tiempo. Aunque se autoaplica hechizos resurectores con cierta asiduidad, sabe que no es inmortal, por lo que prepara a su hija **Jewel**, para que se convierta en su heredera... o en su arma de destrucción definitiva.

Jewel es el fruto de su unión con una terrana, lo que ha dotado a la joven de poderes híbridos que van más allá de lo que cualquier terrano o terrestre podría soñar. En alguna ocasión se ha dejado ver en público y por lo que se conoce de ella, es extremadamente fuerte, resistente (Aguantó un combate contra **Erzfeind** de **Fuerza Máxima**), goza de poderes como Volar, Emisión de Energía Mágica, Regeneración (todos con rango Cósmico) y disfruta de invulnerabilidad muy variada (Energética, Cinética, Mágica y Temperaturas Extremas).

La hija de **K'sser** es virtualmente imparable. El día que alcance la madurez y su padre disponga que está preparada, todo el **Universo** comenzará a morir...

Algunos creen que **K'sser** ha firmado un pacto con Entropía para ser su servidor.

RAINBOW WARRIORS

A la usanza de las **Nature Corps.**, estos superhéroes también luchan denodadamente por defender el ecosistema. Reunidos en 1999 por **Ola Salvaje**, estos cuatro héroes han sido utilizados por **Épsilon Eridani** como tapadera en más de una ocasión, debido al pacto que une al villano Transjeco con el superhéroe canario.

Eridani mostró, a bordo de su base Cerbero, a **Ola Salvaje**, la muerte de su hermana **Tsunami** a manos de **Agresor Eterno**. Gustavo Domínguez se derrumbó: hacía tiempo que conocía a la Nature, y aunque sabía que algo les

unía, desconocía que fuese su hermana. El supervillano no escatimó datos y le mostró fríamente su muerte. **Ola Salvaje** juró vengarla, pero él solo poco podía hacer. **Eridani** le pudo en contacto con **Leviathan** y **Ariete**, que ya formaban pareja y a estos se unió la novia de Domínguez, bajo el significativo nombre de **Tsunami II**.

Al contrario que las **Nature Corps.**, que tienen una buena imagen pública, los **Rainbow Warriors** son considerados eco-terroristas, máxime cuando entre sus filas se encuentra **Ariete**, condenado por defender a ultranza la no-utilización de prendas de piel, atacando peleterías y por haber causado destrozos en varias plazas de toros españolas.

OLA SALVAJE

Fuerza:	135	Nombre Real:	Gustavo Domínguez
Constitución:	110	Tipo:	Mutante Atlanteano?
Agilidad:	90	Profesión:	Ex-locutor de radio
Inteligencia:	60	Acc./Asal.:	2
Percepción:	75	Nivel:	7
Apariencia:	75	PV	90
DA	15		
EQM	50	Parada	23

Estatus Legal

Ciudadano español sin antecedentes penales

Grupo de afiliación

Rainbow Warriors

Aliados

Nature Corps., Épsilon Eridani.

Poderes	Valor	Rango
Super Fuerza		
Super Constitución		
Poderes Atlantes		
Control del Agua	60%	Elevado

Rainbow WARRIORS

De arriba a abajo: Ola Salvaje, Tsunami II, Leviathan y Ariete.



Historial

Separado de su hermana melliza **Tsunami** al nacer y criados sin conocerse, **Ola Salvaje** ha pasado su vida en las Islas Canarias, alejado de la vida de los superhéroes, limitándose su contacto con este mundo a colaboraciones esporádicas y de nivel táctico con **Superhéroes Inc.**

A los 16 años, cuando sus poderes comenzaron a aflorar sin él saberlo, se proclamó en Isla Margarita (Venezuela) campeón del mundo de surf de 1987. Inconscientemente, Gustavo modificaba ligeramente el curso y la forma de las olas para que estas fuesen perfectas y así poder lucir mejor sus habilidades sobre una tabla.

En 1989, en una playa al norte de Tenerife, uno de sus amigos sufrió un tirón muscular en plena bajada de una ola, lo que hizo que cayese al agua y fuese arrastrado por la fuerte corriente. Cualquier surfer se hubiese asustado ante la fiereza de los elementos, pero no Gustavo Domínguez, quien, sin pensarlo dos veces, se arrojó tras su amigo y consiguió rescatarlo.

En ese momento se percató del cambio que se había producido en el mar: de unas olas salvajes de más de tres metros y medio a una calma impropia de la zona. El Atlántico parecía más una playa mediterránea que un verdadero océano.

En 1990, mientras practicaba submarinismo, Gustavo se cruzó con una manada de jóvenes delfines que comenzaron a jugar con él. Los simpáticos animales no dejaban de molestarle y él no podía quitárselos de encima. De pronto escuchó algo insólito: los pensamientos, simples pero coordinados, de los mamíferos marinos.

Obviamente se asustó; pensó que había tenido una alucinación, pero no era así. En varias ocasiones pudo entablar contacto mental con varias criaturas marinas, a las que amaestró sin problemas.

Una de ellas, un delfín al que llamaba Leo, le dijo que él tenía el poder de mover el agua... En un primer momento no le creyó, pero poco a poco pudo comprobar la verdad en las palabras de la criatura.

Esto le obligó a renunciar al título conseguido años atrás. Su alejamiento de los circuitos profesionales del surf fue algo muy comentado por los diarios deportivos quien le habían bautizado como "el Jerry López español" por su estilo similar al del conocido surfer desaparecido años atrás...

Ola Salvaje pasa gran parte de su tiempo en el mar. Allí es donde encuentra la paz que le ha sido negada tras conocer la verdad sobre **Tsunami**, su hermana, de manos del terrorista mundial **Épsilon Eridani**, con quien ha firmado un diabólico pacto para vengar la muerte de ésta.

Sus compañeros de **Rainbow Warriors** desconocen la implicación de Eridani en la fundación del grupo.

TSUNAMI II

Fuerza:	75	Nombre Real:	Helena Robledo
Constitución:	80	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	100	Profesión:	Ex-estudiante
Inteligencia:	85	Acc./Asal.:	3
Percepción:	95	Nivel:	2
Apariencia:	80	PV	45
DA	0		
EQM	85	Parada	25

Estatus Legal

Ciudadana española sin antecedentes penales

Poderes	Valor	Rango
Control de Agua	58%	Alto
Control del Clima	90%	Elevado

Tsunami II controla solo una parte del clima: el Viento.

Historial

Helena Robledo era una estudiante de B.U.P. cuya vida transcurría normal en Gran Canaria. Entre las salidas con sus amigos y el instituto, su vida era de lo más corriente, hasta el día en que descubrió sus dones naturales.

En unas vacaciones en Tenerife, y observando desde la playa las evoluciones de un grupo de surfers, Helena deseó que uno de ellos se cayese, cosa que ocurrió inmediatamente. Era muy curioso, la ola se había cortado en seco. El surfer salió del agua con evidentes signos de enfado y tuvo que aguantar las bromas de sus amigos.

De pronto una voz le dijo: "¿Te lo pasas bien con el agua?". Helena dio un respingo. Un tipo no muy alto, con una tabla bajo el brazo la observaba con cierta curiosidad. "Te he hablado a ti, a la que ha tirado al surfer. ¿No tienes lengua?". Helena se excusó y comenzó a andar por la línea de la playa, pero aquel tipo no parecía darse por vencido. "Me llamo Gus y se lo que haces... Lo se, porque yo también lo hago" dijo con cierto orgullo mal disimulado. Los pocos días que restaban de vacaciones los pasaron juntos. Parecían que estaban hechos el uno para el otro. Gus encontró en Helena la compañera perfecta y ella en él el maestro para desarrollar sus poderes.

Por indicación de **Ola Salvaje**, Helena pasó una temporada en Bilbao, siendo entrenada por **Prime J**, de **Amanecer Mutante** y miembro de **Superhéroes Inc.**

El primer nombre asumido por Helena, *Wipe Out*, no le resultaba cómodo del todo y lo cambió al de **Tsunami**, tras conocer la noticia de la muerte de la **Nature Corp.** y por indicación de Gustavo, que deseaba que el espíritu de su hermana permaneciese en el recuerdo.

LEVIATHAN

Fuerza:	70	160	Nombre Real:	Andrés Fungairiño
Constitución:	80	160	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	90		Profesión:	Ex-Fotógrafo
Inteligencia:	80		Acc./Asal.:	2
Percepción:	95		Nivel:	4
Apariencia:	70	30	PV	55/155
DA	0	90		

EQM	65	Parada	23
------------	----	---------------	----

Poderes	Valor	Rango	Efectos
Super Fuerza			1d100+60
Super Constitución			
Emisión energía eléctrica	60%	Alto	100+1d100

Leviathan cambia su forma humana por una bestial en la que su tamaño es mayor (3 metros de alto) con la que tiene sus poderes. Su piel es gris y similar a la del tiburón.

Historial

Nacido en El Ferrol, Andrés siempre disfrutó en el mar. Sus estudios de Imagen y Sonido le llevaron a especializarse en fotografía submarina, donde cosechó varios premios con impresionantes vistas de los fondos gallegos.

En 1995 decidió embarcarse en una peligrosa aventura, descender a la Fosa de las Marianas en un batiscafo blindado y fotografiar a las criaturas abisales. Todo el mundo le desanimó "No tendrás dinero" dijeron, "Ahí no hay nada que ver" fueron algunas de las frases que tuvo que oír. Pero lo consiguió. Junto el material necesario y se lanzó al misterio.

Cuando se encontraba a 11 Km de profundidad, algo falló. El pequeño sumergible no aguantaba la salvaje presión del fondo marino y comenzó a entrar el agua. Aunque los servicios de rescate llegasen hasta él, cosa muy difícil, todo se habría perdido. Perecería a una profundidad tal que, con suerte, encontrarían los restos aplastados del vehículo.

Las últimas transmisiones de Andrés fueron patéticas: consciente de su final, recordó a sus amigos y familiares y comenzó a rezar. No se sabe si sus plegarias fueron atendidas, pero en ese momento, en el instante en que el batiscafo crujió por el peso de tantas toneladas de agua encima, sus poderes mutantes se despertaron.

Una hora más tarde Andrés alcanzó la superficie convertido en una criatura propia de las leyendas o de la ciencia-ficción: un grotesco ser de increíble tamaño y resistencia, que al igual que muchas criaturas marinas, emite descargas eléctricas

Ese día nació Leviathan.

ARIETE

Fuerza:	130	Nombre Real:	Chris Smith
Constitución:	90	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	200	Profesión:	Ex-veterinario
Inteligencia:	60	Acc./Asal.:	6
Percepción:	70	Nivel:	8
Apariencia:	55	PV	90
DA	0		
EQM	35	Parada	80

Estatus Legal

Ciudadano Británico con antecedentes penales

Grupo de afiliación

Ex-miembro del **Frente de Liberación Animal**.

Actualmente miembro de **Rainbow Warriors**.

Poderes

Super Fuerza

Supervelocidad

Invulnerabilidad ataques cinéticos

Efectos

1d100+30

+ Mod. por Vel.

Historial

Chris Smith (Londres, 1965) es el miembro más loco y radical de los **Rainbow Warriors**. Procesado y detenido en dos ocasiones por haber participado en atentados perpetrados como miembro del **Frente de Liberación Animal**, contra peleterías españolas y contra representantes del mundo taurino, Smith cumplió, por buena conducta, dos años de presidio de los seis a los que estaba condenado.

Aunque seguía con sus ideas sobre el respeto a la vida animal, decidió enmendar su vida anterior e iniciar una nueva, en la que usaría sus poderes en favor de los seres humanos, independientemente del trato que estos dispensasen a los animales. Se instaló en el Levante Español, donde conoció a **Astro**, un héroe retirado que le puso en contacto con **Superhéroes Inc.** de la que éste último era miembro. A su vez, estos le comentaron la posibilidad de ayudar a un reciente metahumano: **Leviathan**, un joven gallego con *poco rodaje* en sus poderes.

Desde ese momento se forjó una alianza entre ambos, a pesar de la diferencia de caracteres, ya que mientras Leviathan es serio y responsable, Ariete es juerguista, parlanchín, bocazas e incapaz de mantenerse sobrio más de dos días.

En 1999 **Ola Salvaje** se puso en contacto con ellos para iniciar un grupo de defensa ambiental que cubriese el espacio europeo.

Si algún día **Ariete** descubre que **Eridani** se encuentra detrás de todo, es posible que reaccione de forma muy violenta contra **Ola Salvaje**, del que no termina de fiarse.



ASKATU

Fuerza:	80	105	Nombre Real:	Desconocido
Constitución:	75		Tipo:	Justiciero Tecnológico
Agilidad:	100		Profesión:	Desconocida
Inteligencia:	90		Acc./Asal.:	3
Percepción:	100		Nivel:	6
Apariencia:	60		PV	75/100
DA	0/50			
EQM	90		Parada	25

Habilidades

Armadura de combate	105%
Sistemas de Armamento	95%
Conducir vehículo (todos)	85%
Arma corta	110%
Arma larga	105%
Armas blancas	100%
Explosivos	85%
Otro Idioma (Eusquera)	75%

Estatus Legal

Justiciero perseguido por las autoridades españolas.

Aliados

Ninguno

Características de la armadura

Camuflaje
Comunicaciones básicas
POW B3 (2)1d10x2+35
Visor Nocturno
5 Granadas

Equipo

Helicóptero Westland Lynx AH-MK1
Bimota Biposto (modificada)

Historial

El azote del terrorismo nacionalista vasco ha provocado, a lo largo de la historia reciente de España, diferentes reacciones. En 1986, un grupo de ciudadanos vascos deseosos de paz, contrataron a un mercenario metahumano para que se infiltrase entre los terroristas y así, colaborar en su erradicación. El nombre clave utilizado fue *Operación Askatu* (En vasco, libertad). Desgraciadamente, los asesinos lo descubrieron y ejecutaron, no sin que éste ayudase a evitar dos sangrientos atentados, sabotando los explosivos que pensaban utilizar y consiguiendo que estos explotasen en las manos de los asesinos.

En 1992 y tras un recrudecimiento de los atentados terroristas, volvieron a producirse reuniones de este grupo de ciudadanos. Esta vez, se encontraba entre ellos Izaskun Echeverría, contacto de **SHI** en el País Vasco, quien propuso la utilización directa de un grupo de metahumanos contra los violentos. Lo que en principio fue desestimado y más tarde olvidado por la muerte de la Srta. Echeverría en circunstancias no aclaradas, tomó forma al adquirir estos ciudadanos un prototipo de armadura, de bajo rendimiento, desechada por **TecnoRed**.

La forma y los contactos necesarios para conseguirla, siguen siendo hoy en día un misterio, aunque se cree que las influencias de algún poderoso financiero fueron muy útiles.

El primer **Askatu** que vistió el uniforme fue Jon Guenebarrena, que falleció en una misión en el sur de Francia en diciembre de 1994. Tras su muerte, la opinión pública ya conocía la existencia de este "justiciero antiterrorista" como lo apodaron los diarios y la TV.

Enrique Urbizi fue el segundo en vestir los colores de **Askatu**. Tras una carrera plagada de éxitos, se retiró en 1996 tras ser gravemente herido y mutilado cuando intentaba evitar un atentado en Oyarzun.

La identidad del actual **Askatu** permanece en el más estricto secreto. Es un desconocido que ha dirigido sus esfuerzos en atacar la base social de los terroristas siguiendo una especie de venganza por la que ejecuta a simpatizantes cada vez que los asesinos llevan a cabo una acción violenta.

Desde marzo de 1999 no se han vuelto a producir atentados terroristas en España... Aunque **Askatu** ha dirigido sus objetivos contra narcotraficantes, ladrones, especuladores, supervillanos y cualquiera que intente quebrar la paz en Euskadi.

Askatu cuenta con el apoyo y la simpatía de una gran parte de la población vasca, aunque tiene pendientes varias cuentas con la Ley, por tomarse la justicia por su mano.

Askatu creado por Kepa Merino (Vitoria - Álava)

CAZADORES DE SOMBRAS

Se trata de un grupo atípico de cazadores de seres de procedencia sobrenatural. Se formó en 1986 tras el encuentro en Amsterdam de cuatro personajes sin aparente conexión, pero que tenían algo en común: una rosa negra tatuada en la espalda.

Un tatuaje en forma de rosa de pétalos negros que revela una antigua maldición transmitida de generación en generación: los cuatro portadores de la flor negra sienten un dolor agudo, como el mordisco de mil perros, ante la presencia de vampiros, ladrones de almas, licántropos, demonios, zombies o manifestaciones diversas del mal. En cierto modo, están poseídos...

El poder de la rosa negra tensa sus músculos y agudiza sus sentidos. Y entonces los **Cazadores de Sombras** cazan.

Desde el encuentro en Amsterdam, este cuarteto ha recorrido todo el viejo continente en su peculiar cruzada contra las fuerzas de la oscuridad. Se mueven en una furgoneta negra, en la más absoluta clandestinidad. De hecho, su existencia como grupo de acción es desconocida por la opinión pública.

Entre sus gestas figuran la noche del Infierno de Amberes, cuando cerca de un centenar de vampiros fueron quemados en una velada épica. También fueron los responsables de la expulsión de varias legiones de muertos vivientes en el norte de Francia en el verano de 1992. En la actualidad están patrullando en el norte de la Península Ibérica, concretamente Galicia y el País Vasco, lugares de actividad de diversos habitantes de la noche.

Sus miembros son: **Acero templado**, **Jade**, **Cerbatana** y **la Pasión**.

ACERO TEMPLADO

“Apretó el gatillo y el proyectil de plata voló hacia la criatura que saltaba hacia él. La bestia se desplomó. Mientras sacaba la recortada de debajo del chaquetón echó una mirada a las criaturas restantes. Quedaban cinco por lo menos y de un momento a otro iban a saltar sobre él. Escupió el puro que había masticado durante horas, mientras esbozaba una sonrisa. Pese a su edad, aquel hombretón, que por el pañuelo y el parche parecía sacado de una película de piratas, mantenía a raya a toda aquella escoria. -¿Quién va a ser el siguiente? -murmuró. “

Acero Templado es el líder del grupo y padre de **Jade**. Hace tanto tiempo que busca en las grandes ciudades el rastro de vampiros que casi ha olvidado porqué lo hace. Es un tipo duro, que a pesar de sus casi cincuenta años conserva una forma física envidiable y una imponente musculatura. Ni siquiera su propia hija sabe mucho sobre su pasado; es un misterio para todo el mundo.

No le interesa la procedencia de la Maldición de la Rosa. Sólo sabe que todos sus antepasados llevaron la espalda tatuada y lucharon contra las fuerzas de la oscuridad sin preguntar jamás el porqué. Él hace lo mismo. Acepta la misión que algo o alguien le ha encomendado: acabar con esos seres infernales y asesinos.

Es un experto en el uso de las armas de fuego (todas al 95%), sobre todo con la recortada de la que nunca se separa. En su lucha contra el mal generalmente utiliza una ballesta cargada con dardos de plata y explosivos (105%). Bajo los extraños efectos de la maldición tiene una FUE de 105 una AGI de 85 y una PER de 105.

JADE

“La chica saltó con elegancia y, en su pirueta, desenfundó ambas katanas. La trenza de azabache que colgaba a su espalda se agitó con gracia y sus ojos verdes gritaron de rabia mientras sus espadas decapitaban sin piedad.”

Es la única hija de **Acero Templado** y, como él, lleva la maldición en forma de rosa negra. Pero ella no acepta su destino de buena gana y desearía poder llevar una vida normal.

Ha cumplido los veinte y aún conserva el aspecto de una adolescente. Es una experta en el manejo de la katana y esgrime dos de plata (90%). Cuando la maldición la posee tiene una FUE de 100, una AGI de 105 y una PER de 110.

CERBATANA

“Mientras rodaba sobre su propio cuerpo no cesaba de escupir por su cerbatana y de lanzar pequeños pero mortíferos dardos. Su melena dorada se agitaba alrededor de su cara mientras sus ojos azules enfocaban la horda de criaturas que le rodeaba.”

Cerbatana es un holandés de veintiséis años y gran estatura que desde hace tres se unió a los cazadores. Pasó toda su infancia en el Barrio Rojo de Amsterdam, entre prostitutas y traficantes, lo que forjó su carácter y le aficionó a las armas blancas. Es un chico rebelde, informal, y disfruta gastándole bromas a Jade a pesar de que, en secreto, está locamente enamorado de ella.

Como su propio nombre indica, su arma favorita es una cerbatana que utiliza con endiablada rapidez (90%) aunque no duda en lanzar dardos (80%) de todo tipo. Todos sus proyectiles están envenenados. También es un experto en todo tipo de armas blancas y es un maestro con los cuchillos (85%).

Lleva la Maldición de la Rosa con indiferencia. Lo importante para él es la emoción y el riesgo del combate. La maldición le otorga una FUE de 95, una AGI de 100 y una PER de 120, cuando es preciso.

LA PASIÓN

“La caja se abrió y surgió un torbellino negro de fuerza desgarradora que envolvió a Draxar, el gran demonio. Unos segundos después sólo quedaban cenizas y silencio.”

La Pasión es un ser oscuro, de procedencia extradimensional. Físicamente parece un torbellino de unos dos metros de altura, negro y plateado. **Acero Templado** compró la caja que le sirve de hogar en un misero zoco de Daguestán, al percibir la gran cantidad de energía mágica que irradiaba el objeto.

No parece tener conciencia, simplemente sale de la pequeña caja china en la que está recluso cuando la situación es demasiado peligrosa para el resto de los miembros de los Cazadores.

Es, sin duda, el más poderoso de los **Cazadores de Sombras**, pero también el más incontrolable. **La Pasión** es simplemente eso: devastadora pasión.

Cazadores de Sombras creados por Jorge Carrión Gálvez (Mataró)

LA COFRADÍA

Nacidos humanos, los miembros de **La Cofradía** han sido alterados por las fuerzas de **Demencia** más allá de lo imaginable. Sus cuerpos han sido retorcidos, alterados, cambiados y modificados de miles de formas diferentes. El resultado es una burla de humanidad que posee capacidades superiores y que son inmortales. Sus motivaciones no parecen seguir ninguna lógica. En ocasiones han diezmado pequeñas poblaciones sin que se supiera el porqué, en otros casos, han atacado a personalidades públicas o han exterminado a ciudadanos anónimos.

Se esconden en **Nigalión**. Desde este Infierno pueden acceder a cualquier punto de nuestro Universo. Las leyes del espacio-tiempo no rigen en este dominio de locura.



Sus diferencias en cuanto a aspecto parece indicar un origen temporal variable. En los designios de **Demencia** el tiempo fluye loco y su poder le permite abrir brechas espacio-temporales por las que pueden aparecer miembros de **La Cofradía**.

Aunque se desconoce su número exacto, algunos héroes se han enfrentado en varias ocasiones con estos seres y existen archivos con algunos datos que pueden indicar su naturaleza parahumana y sus increíbles poderes. Parece ser que estas huestes de **Demencia** son dotadas por su Oscura Señora con poderes según sea necesario. En cualquier caso, la Cofradía es un peligro difícil de conjugar.

Todos los cofrades tienen unas características comunes: son inmortales, entendiendo esta inmortalidad como resurrecciones recurrentes, es decir, aunque aparenten estar muertos, su retorno puede no hacerse esperar, o por el contrario... Las modificaciones sufridas en sus cuerpos parecen haberles dotado de una especie de armadura natural. Por otra parte, todos los cofrades parecen estar dotados de gran velocidad y agilidad.

Los descritos a continuación son los principales miembros de esta pesadilla, aunque parece ser que hay una ingente cantidad de estas torturadas criaturas.

ROMPECUERPOS

Rompecuerpos no usa armas, él es un arma. Todo su enorme corpachón ha sido modificado para producir dolor. Su fuerza es enorme y su piel parece tener espículas que causan daño al tacto (2d10) y debido a la naturaleza mística de estos seres, este daño no puede ser evitado por ningún medio. Lo mejor es no dejarse acariciar por este grotesco ser salido de una pesadilla bulímica.

VIDRIOS

Bajo las oscuras gafas de **Vidrios** se esconden dos pozos de terror que en su día fueron ojos. Es el único de los cofrades con predilección por el dialogo. Nunca para de hablar y de atormentar con largas peroratas a sus enemigos. Vidrios proyecta cristales muy cortantes de sus manos cuyo daño es similar a un explosivo potente y su dispersión muy grande por lo que a partir de 300 m. rara vez son efectivos.

HELLGOBLIN

Sus grotescos movimientos al andar, como si de un simio drogado se tratase puede hacer confiarse a más de uno. Craso error. **Hellgoblin** es muy rápido y, aunque puede ser el cofrade más débil en cuanto a daño causado, puede generar miembros extras si es herido. Así, con dos brazos más su capacidad de daño en combate cuerpo a cuerpo se duplica, con cuatro brazos nuevos se triplica, etc. En una aparición de **La Cofradía** en una pequeña localidad de Wisconsin, **Hellgoblin** asumió un grotesco aspecto similar a una bola creada con brazos y piernas semi-humanos.

DISCIPLINADOR

Se ha enfrentado en varias ocasiones con **Maestro Arcano**. Dejando aparte su inmortalidad como cofrade, su principal poder es la emisión de energía de intensidad variable. En un combate contra **Atlas**, demostró tener una capacidad agresiva muy elevada ya que estuvo a punto de causar la muerte al joven miembro de los **Euromen**.

H.U.M.A.N.S. Corps.

Estos, y otros, metahumanos se encuentran al servicio de la Organización **H.U.M.A.N.S.**. Algunos han sido creados ex-profeso para la misma. Otros desconocen siquiera su participación debi-

do a la gran cantidad de tapaderas de las que dispone esta organización. Es importante destacar el uso que **H.U.M.A.N.S.** hace de cualquier metahumano disponible para luchar contra otros metahumanos, algo que parece ridículo...

GOLEM I

Fuerza: 133
Constitución: 119
Agilidad: 62
Inteligencia: 80
Percepción: 74
Apariencia: 28
DA 30

EQM 53

Nombre real: Klaus Bitterberg
Tipo: Mutante genético
Profesión: Ex-soldado
Acc./Asal.: 1
Nivel: 17
PV 155

Parada 17

Habilidades

Arma corta	106%
Arma larga	109%
Armas militares	81%
Conducir camión	95%
Otro idioma: inglés	82%

Estatus legal

Ciudadano alemán oficialmente desaparecido

Poderes

Superfuerza
Superconstitución

Historial

Klaus luchó en la Guerra Civil Española del lado de los nacionalistas y en la Segunda Guerra Mundial del lado de los alemanes. Fue uno de los primeros metahumanos utilizados con fines militares y sus poderes le permitieron conseguir todas las condecoraciones posibles. Cuando llegó el final de la guerra consiguió huir de Alemania gracias a la ayuda de Alexander Hauptmann y desde entonces trabaja para él. La gratitud no es lo único que le impulsa a participar en las operaciones de **H.U.M.A.N.S.**. Para Gólem la guerra nunca acabó. El día que las tropas aliadas bombardearon su pueblo natal, hasta destruirlo completamente, juró que no descansaría hasta vengar la muerte de su familia. Por ello no duda nunca en provocar atentados sangrientos en los países que lucharon contra Alemania durante la Segunda Guerra Mundial.

Ahora, debido a su gran experiencia en el campo de las operaciones militares, se encarga de coordinar a los diferentes grupos de choque de **H.U.M.A.N.S.** y participa periódicamente en las operaciones de captura de metahumanos para que se unan a la Causa, aunque no le gustan demasiado los purificadores, que le consideran como un perro mutante que les ayuda en sus cacerías. Ya empieza a notar los efectos de la edad pero el hecho de poder seguir participando en operaciones especiales le hace rejuvenecer.

CAZADOR

Fuerza:	100	Nombre real:	Ninguno
Constitución:	100	Tipo:	Mutante no humano
Agilidad:	152	Profesión:	Mercenario
Inteligencia:	87	Acc./Asal.:	4
Percepción:	163	Nivel:	6
Apariencia:	69	PV	83
DA	0		
EQM	80	Parada	55

Habilidades

Arma corta	139%
Arma larga	142%
Explosivos	74%
Trampas	117%

Estatus legal

Variable, actualmente ciudadano español con antecedentes penales.

Poderes**Valor****Rango**

Empatía mental	155%	Medio(35)
Superagilidad		
Superpercepción		

Historial

Cazador no es de este mundo. Nació hace varios siglos en un planeta tan alejado que ni siquiera ha sido descubierto por los radiotelescopios humanos. Pertenece a una raza llamada Dautari que, al igual que los K´rmai, necesita un anfitrión para vivir. No tiene una verdadera forma física, siendo más bien un parásito microscópico, un terrible virus inteligente. Una vez que penetra en un ser humano sólo necesita unos minutos para tomar un control absoluto sobre sus movimientos, pensamientos y funciones vitales. Es capaz de regular la producción de adrenalina para potenciar la fuerza del anfitrión además de ser absolutamente insensible al dolor por lo que la fuerza y la resistencia son potenciadas hasta el límite. Además, proporciona a la víctima una agilidad y una mejora de sus sentidos que va más allá de los límites humanos. Si el anfitrión se encuentra a punto de morir, liberará el virus que se transmitirá a otra persona. Nadie sabe como funciona la transmisión o como protegerse.

Los Dautari son seres que inicialmente no poseen ninguna inteligencia ni capacidades especiales. A medida que van parasitando criaturas son capaces de añadir ciertos conocimientos y habilidades a su ADN y transmitirlos a futuras víctimas. Cazador escapó de su mundo cuando infectó a un explorador espacial que hizo una parada en su planeta. Desde entonces ha estado viajando por el espacio, pasando de víctima a víctima, ofreciendo sus servicios como asesino absolutamente indetectable e infalible.

Hace poco llegó a la Tierra pagado por los Dorkan, una raza enemiga de los Ursinos, para eliminar a todos los Ursinos que viven en este planeta, pero fue derrotado y descubierto. Además se dio cuenta de que, de alguna manera, al mezclarse prolongadamente su ADN con ADN humano, había sufrido una incontrolable mutación. El ADN humano se combinaba tan perfectamente con el suyo que se había vuelto incapaz de combinarse con el de otras razas. Su simbiosis con los humanos es tal que ha adquirido la capacidad de sentir y proyectar emociones a los humanos. En su situación actual se encuentra incapacitado para volver a su casa. No puede controlar a un Ursino o aun Guimoran para utilizar su tecnología y huir de la Tierra y los Dorkan no le ayudarán escapar hasta que no quede un sólo Ursino o Ursino híbrido en la Tierra. Por eso ofrece sus servicios al mejor postor con la esperanza de conseguir los medios de volver al espacio.

BOA

Fuerza:	132	65	Nombre real:	Beatriz Rodríguez
Constitución:	97	86	Tipo:	Mutante genética
Agilidad:	121	96	Profesión:	Bióloga
Inteligencia:	69	90	Acc./Asal.:	3
Percepción:	82	72	Nivel:	3
Apariencia:	99	99	PV	59
DA	0			

EQM	52	Parada	40
------------	----	---------------	----

Habilidades

Ciencia: Biología 42%

Farmacología 57%

Estatus legal

Ciudadana española sin antecedentes penales.

Familiares

Juan (Hermano), Luisa (madre)

Poderes

Superfuerza

Elasticidad

Historial

Beatriz Rodríguez era una chica normal hasta que un día sus poderes mutantes se despertaron. A los catorce años, una noche mientras se peinaba después de ducharse, sus miembros empezaron a alargarse y alargarse. A Beatriz le entró pánico. Mediante un gran esfuerzo de voluntad consiguió devolver a sus brazos y piernas su longitud original pero desde entonces su vida no volvió a ser igual. Se volvió tímida, silenciosa, solitaria. Sus amigas dejaron de llamarla y los chicos no se interesaban por ella porque era *rara*. Ella tenía un miedo horrible a perder el control sobre sus poderes, a que alguna emoción fuerte provocará la transformación.

No se sabe si fue debido a la represión que ejercía sobre sí misma o a su naturaleza mutante pero Beatriz empezó a desarrollar una doble personalidad. Su otro Yo se llama Boa y es todo lo que Beatriz desearía ser pero que le asusta: es fuerte, violenta, decidida, frívola y audaz. Al igual que muchos jóvenes y a pesar de ser muy inteligente, Beatriz no consiguió encontrar un trabajo para el que estudió y acabó siendo secretaria.

Un día, su jefe abusó de ella. Beatriz se sintió tan aterrorizada que dejó que Boa tomara los mandos. El jefe de Beatriz fue enviado al hospital con múltiples fracturas y

cortes pero cuando llegó ya había muerto. Cuando uno de los agentes de **H.U.M.A.N.S.** infiltrados en la policía se enteró de lo ocurrido avisó a los purificadores para que la capturasen. Beatriz aceptó unirse a La Causa para huir de la policía y con la esperanza de que en **H.U.M.A.N.S.** descubran una manera para eliminar definitivamente los poderes mutantes mientras que Boa aceptó unirse por diversión.

Desde entonces, durante el día Beatriz lleva una vida casi normal trabajando como científica en **H.U.M.A.N.S.** pero por la noche, es Boa quien generalmente toma el control. El reverso psicótico de la bióloga hace trabajos para la organización o mero-dea por las calles protegiendo a las mujeres de los violadores y los ladrones, aniquilándolos. Beatriz trata de ignorar lo que hace su *alter ego* aunque en su interior sabe que Boa es responsabilidad suya y que debería ser fuerte y controlarla.

PSYKOSYS

“Ningún abismo es tan profundo como el de la locura humana”

Si el Diablo hubiera querido retratar la locura, el odio, la furia, la muerte y, en general, todos aquellos deseos insanos y sombras oscuras que anidan en el corazón del hombre, no hubiera hecho un trabajo tan perfecto como... **Psykosys**.

Psykosys es una de las manifestaciones más terribles y obvias del mal en este mundo. Se trata de un grupo de seres humanos corrompidos y *reconstruidos* por **Entropía** según la imagen de sus encarnaciones.

No parece haber freno para sus excesos y sus crímenes. Son una provocación para toda forma de vida. Afortunadamente la opinión pública desconoce su existencia, porque podría cundir el pánico si se supiera que un poderoso grupo de metahumanos liderados literalmente por la Demencia se encuentra en libertad y con ganas de causar el mayor dolor posible.

Sus objetivos son simples: el caos, el pánico y la locura, pero esto no significa que vayan por ahí matando gente sin orden ni organización.

Sus operaciones siempre están cuidadosamente planeadas para causar el mayor efecto posible. Su jefe, **Arkham**, es un verdadero genio del crimen y nunca juega si no está seguro de aplastar a sus adversarios y devorar sus almas.

No parecen tener una base de operaciones fija, sino que se van desplazando por el mundo según sus necesidades.

En diversos momentos ha habido rumores acerca del fallecimiento de alguno de los componentes del grupo pero la muerte es sólo un estado temporal para ellos, gracias a los oscuros poderes de su dama y señora, **Demencia**.

Psykosys

ARKHAM

Fuerza:	73	Nombre real:	Nicholas Saby
Constitución:	99	Tipo:	Mago-Mutante inducido
Agilidad:	77	Profesión:	Asesino
Inteligencia:	107	Acc./Asal.:	2
Percepción:	98	Nivel:	6
Apariencia:	33	PV	90
DA	0	EM	304
EQM	10	Parada	20

Habilidades

Magia	103%
Ciencia: Ocultismo	75%
Ciencia: Psicología	75%

Estatus legal

Ciudadano británico con antecedentes penales, declarado mentalmente enfermo y peligroso.

Familiares

Ninguno vivo

Poderes	Valor	Rango
Empatía mental	135%	Cósmico (100)

Conjuros	Rango
Abrir portales	5
Escudos místicos	10
Proyección del cuerpo astral	1
Crear ilusiones	5
Percepción mágica	1
Seudo psi	4
Revivir muertos	5
Animar objetos	4
Metamorfosis oscura	4

Historial

Aunque Nicholas jamás hubiera conocido a **Demencia** se habría convertido en un monstruo. De pequeño, su pasatiempo favorito era provocar dolor. Lo hacía sin pestañear, disfrutando cada momento. Sus padres se dieron cuenta de su extraño comportamiento, pero pensaron que con el tiempo todo se arreglaría. Cuando a sus trece años encontraron a Nicholas en el cuarto de su hermanito vieron con claridad que el caso de Nicholas estaba más allá de toda solución: había acuchillado a su her-

mano de tres meses porque sentía celos de los cuidados que sus padres le prodigaban. Nicholas fue internado en un asilo para locos peligrosos en el que pasó diez años. Con el tiempo, tanto los enfermeros como los pacientes aprendieron a temerle. Su increíble regocijo ante el dolor propio o ajeno, su terrible imaginación y su tenaz voluntad le hacían insoportable incluso para los más desequilibrados de sus compañeros. Físicamente no era nadie excepcional pero le bastaba una mirada, un gesto, para que todo el mundo se echara a temblar. Tenía *algo* que inspiraba terror.

Fue en aquel asilo donde **Demencia** apareció y le ofreció lo que más ansiaba: poder para vengarse del mundo que le había encerrado. A cambio, **Demencia** sólo pedía ciega obediencia. Nicholas no dudó en cerrar el pacto. Pasó una larga temporada en Nigalió donde aprendió las artes arcanas de la oscuridad. Cuando volvió, Nicholas ya no existía, sólo quedaba **Arkham**.

Su venganza no se hizo esperar. La casa de su familia ardió hasta los cimientos y así empezó el primero de una larga cadena de asesinatos. Todo aquel que alguna vez causó a Nicholas alguna molestia murió en circunstancias misteriosas. Después se dedicó a viajar por el mundo para encontrar y reunir a los miembros del temible grupo **Psykosys**.

Arkham es un perfecto catálogo de todas las enfermedades mentales. Su existencia es un monumento a la locura. Es extremadamente inteligente y se lo toma todo como si fuera un macabro juego. Para él, el éxito se mide en diversión y víctimas.

Su verdadera apariencia es en realidad bastante mediocre: larguirucho, feo y prematuramente envejecido por la tensión que sufre su cuerpo mortal frente a las tremendas energías místicas que controla, aunque eso no es lo peor de su aspecto... En el lugar donde deberían encontrarse sus ojos hay sólo dos agujeros y, más allá, el abismo de la locura. Sólo alguien que le mire directamente a los ojos puede sufrir su poder de empatía mental. La víctima podrá ser bombardeada por las propias emociones de **Arkham** y no hay muchas mentes que puedan mantenerse sanas tras sufrir tal experiencia.

También puede, combinando su empatía con sus poderes psi, enseñar a su víctima el lado más oscuro de su propia alma, mostrándole sus propias debilidades, sus propios deseos oscuros e inconfesables. Puede ser un golpe muy duro para el Equilibrio Mental de muchas *buenas personas*. **Arkham** no utiliza a menudo este poder, reservándolo para las ocasiones especiales. Cualquiera que sea capturado por él tiene altas probabilidades de acabar completamente loco y dominado.

Utilizando su poder para crear ilusiones **Arkham** puede adquirir cualquier aspecto. Siempre se muestra radiante: alto, guapo, sano,... aunque generalmente mantiene el verdadero aspecto de sus ojos, ocultos tras unas gafas negras. En su forma oscura adopta la apariencia de un grotesco y demoniaco bufón de piel pálida y garras afiladas. En esta forma es extremadamente ágil y fuerte y es capaz de inspirar un terror irracional a todos aquellos que le miren.

EVA

Fuerza:	60	Nombre real:	Eva Emirianovsky
Constitución:	65	Tipo:	Mutante inducida
Agilidad:	78	Profesión:	Ninguna
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	2
Percepción:	80	Nivel:	2
Apariencia:	99	PV	40
DA	0		
EQM	19	Parada	20

Estatus legal

Ciudadana polaca, nacionalizada española

Poderes	Valor	Rango
Dominación mental	85%	Alto (80)
Empatía mental	85%	Elevado (60)
Inmortalidad		

Historial

Nadie diría que esta hermosa pelirroja tiene ya 76. Nacida en Polonia, se exilió a España (donde vive en la actualidad) durante la invasión germano-rusa de 1936. **Eva** era una mujer de extraordinaria belleza, con un gran control sobre los hombres. Durante toda su vida jugó con los sentimientos de sus amantes consiguiendo todo lo que quería de ellos, pero llegó un momento en que la juventud se fue y con ella la belleza.

Eva no podía soportar el haber perdido su atractivo y, al encontrarse sola y despreciada por todos los hombres que alguna vez la amaron, empezó a degenerar. Sin ganas de vivir en el presente, la demencia senil llegó muy pronto. Entonces encontró a **Tiempo**, una de las más terribles encarnaciones de **Entropía**. **Tiempo** era capaz de darle marcha atrás al reloj biológico y a cambio no pedía nada importante: el alma de **Eva**. Además recibiría más control sobre los hombres del que jamás tuvo y no tendría que volver a preocuparse de la vejez o la muerte.

Volvió a ser joven y descubrió que, efectivamente, poseía un control absoluto sobre la mente de los hombres, aunque no sobre la de las mujeres. Al poco tiempo de su “resurrección”, **Arkham** la encontró y le ofreció unirse a su grupo. Ella aceptó y cuando juntan sus poderes no hay mente que se les resista.

Eva es irresistible como la tentación, pero a pesar de que generalmente mantiene una apariencia sana, su mente está muy desequilibrada. Cuando las cosas no salen como ella desea, tiene terribles ataques de histeria.

CHAINSAW

Fuerza:	165	Nombre real:	Philippe Talbot
Constitución:	180	Tipo:	Guardián
Agilidad:	65	Profesión:	Asesino
Inteligencia:	43	Acc./Asal.:	1
Percepción:	80	Nivel:	4
Apariencia:	30	PV	190
DA	120		

EQM	3	Parada	17
------------	---	---------------	----

Habilidades

Arma especial: Motosierra	74%
Conducir vehículo: Camión	40%

Estatus legal

Ciudadano canadiense con antecedentes penales

Poderes

Superfuerza
Superconstitución

Historial

Philippe era un obrero de la industria maderera canadiense hasta que sufrió un terrible accidente que le desfiguró el rostro. En una pelea con un compañero de trabajo le destrozaron la cara con una sierra mecánica. De la noche a la mañana lo había perdido todo: sin rostro era incapaz de relacionarse, de estar con sus amigos, de tener una vida normal. Empezó a volverse violento y a perder la cordura. **Caos**, en su eterna búsqueda de desesperados, le hizo un *regalo*: una extraña Motosierra. Philippe descubrió que cuando la cogía en sus manos sus problemas parecían insignificantes y se sentía invencible. Pero era más que un sentimiento. La sierra mecánica era en realidad un poderoso artefacto creado por **Caos** y que había tomado la apariencia de la máquina que desfiguró a Philippe. Con ella era casi imparable y a cambio sólo tenía que proporcionarle vidas.

Philippe acabó por volverse completamente loco. Se cubre la cara con una máscara de hierro y en sus momentos más lúcidos se ve a sí mismo como el valiente caballero andante **Chainsaw** que combate en una heroica cruzada contra la belleza; en sus momentos de crisis es como un animal rabioso. **Chainsaw** es el guardaespaldas de Arkham y Eva, los cuales le tienen completamente dominado. Para **Chainsaw**, **Arkham** es su rey y **Eva** su Dulcinea. La Motosierra es mucho más que una herramienta. Posee consciencia propia y es capaz de hablar con **Chainsaw**. Cuando se encuentra en combate empieza a aullar y a emitir un humo fantasmagórico. Suma +50 al daño y sólo **Chainsaw** puede utilizarla.

TERROR

Fuerza:	65	Nombre real:	Desconocido
Constitución:	80	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	74	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	70	Acc./Asal.:	1
Percepción:	90	Nivel:	2
Apariencia:	60	PV	45
DA	0		
EQM	0	Parada	19

Habilidades

Arma especial: Guadaña 65%

Estatus legal

Persona fallecida no identificada.

Familiares

Desconocidos

Poderes	Valor	Rango
Alteración de la densidad	45%	Bajo (15)
Volar	70%	Medio (30)
Emisión de energía mágica	65%	Bajo (15)

Historial

Terror fue ingresado en un hospital en una fría noche de invierno pero ya era tarde. Presentaba múltiples heridas de arma blanca y ya estaba muerto antes de llegar al hospital. No tenía ninguna documentación y nadie denunció su desaparición. La policía pensó que era un simple indigente asesinado en alguna pelea entre bandas. Pero las cosas no iban a ser tan simples.

Pasó tres días en el depósito de cadáveres. Al cuarto despertó. El médico de guardia creyó que estaba viendo un fantasma o un ángel oscuro: **Terror** atravesaba las paredes y dos gigantescas alas de cuervo batían a su espalda. Salió volando del depósito y no se supo nada de él hasta que se unió al grupo de **Arkham**.

Terror es un muerto viviente. A pesar de que su corazón no late y sus pulmones no respiran puede seguir moviéndose y pensando. La verdad es que su rostro parece más bien el de un cadáver, siempre impassible y nunca dice una palabra. Extrañamente, **Arkham** parece poder comunicarse con él, aunque también es posible que el líder de **Psykosys** mantenga conversaciones imaginarias con su propia mente desequilibrada.

Viste como la muerte: lleva un hábito de monje y una impresionante guadaña. La guadaña no es sólida; en realidad es la forma en que la energía mágica de éste se manifiesta. No puede lanzar rayos, así que para herir a alguien tiene que atacarle con la guadaña. El hecho de que sea capaz de causar el daño incluso siendo intangible lo convierte en un asesino muy eficaz, que puede surgir en cualquier momento de una pared y quitar la vida como si de la misma Muerte se tratase.

No parece tener sentimientos. Siembra la muerte como si él no fuera más que una marioneta controlada por alguien. Como la Muerte, su comportamiento puede ser caprichoso y aleatorio. A veces deja vivas a personas que parecía tener la intención de matar, pero una cosa es segura: si quiere asesinar a alguien, no existe un lugar seguro.



Terror, Eva, Chainsaw, Peter Pain y Arkham... Psykosys

PETER PAIN

Fuerza:	50	Nombre real:	Desconocido
Constitución:	65	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	190	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	73	Acc./Asal.:	5
Percepción:	80	Nivel:	1
Apariencia:	78	PV	33
DA	0		

EQM	0	Parada	65
------------	---	---------------	----

Habilidades

Armas blancas	90%
---------------	-----

Poderes	Valor	Rango
Superagilidad		
Volar	45%	Alto (85)

Historial

Se barajan varias hipótesis acerca del origen de **Peter**. Algunos creen que se trata de un niño corrompido por la magia de **Arkham**, otros que es su hermano vuelto de la tumba, e incluso hay gente que afirma que es el hijo de **Eva**.

Peter es una burla al mito de *Peter Pan*: el niño que no quería crecer. Tiene la apariencia de un niño de seis años y siempre la tendrá mientras cumpla un terrible y macabro requisito: comer carne humana. Bajo esa sonrisa burlesca que siempre esgrime se encuentra una dentadura constituida por afilados colmillos. Peter siempre está hambriento y tiene preferencia por las víctimas muy jóvenes.

Para seguir con la *broma* viste como un niño adorable, pero con ropas antiguas y pasadas de moda unos treinta años. Lleva siempre con él un gran puñal que utiliza en combate aunque muchas veces prefiere usar sus dientes (1d10 de daño). Su increíble agilidad le permite vencer a adversarios mucho más corpulentos.

Peter es burlón, sádico, egoísta y está obsesionado con alimentarse. Cuando está hambriento puede volverse muy violento y atacar en cuanto vea una posibilidad de comer algo.



Magnicida, Acorazado, Metal Wolf y Enigma.

A.X.I.S.

Supergrupo fundado por la empresa **Minos S.L.** y liderado por **Enigma**. Los miembros de **A.X.I.S.** mantienen un contrato comercial con la misma, por lo que se puede hablar de mercenarios más que de auténticos superhéroes, excepto en el caso de su líder.

Sus actuaciones más conocidas han sido sus enfrentamientos recurrentes contra **Nature Corps.** y **Rainbow Warriors** debido a las acusaciones de grupos ecologistas contra **Minos S.L.** por realizar vertidos contaminantes incontrolados en el océano Atlántico.

También se ha enfrentado en más de una ocasión a **Murder Unlimited** y **Brazo Ejecutor**.

Mantienen una cordial distancia con todos aquellos asociados a **Superhéroes Inc.**,

aunque no dudan en colaborar con ellos si resulta preciso.

Las relaciones entre los miembros del grupo resultan especialmente tensas, por lo que no suelen tener contactos habituales, a menos que sean convocados para combatir alguna amenaza.

Magnicida suele seguir su carrera como heroína independiente, a pesar de lo cual, siempre que se requiere su presencia, acude en ayuda de sus compañeros de este particular grupo de superhéroes.

El encargado de localizar a sus compañeros es Enigma debido a sus poderes de teleportación. En alguna ocasión, Acorazado le ha reprochado su falta de tacto al presentarse en momentos íntimos o familiares.

Actualmente **Minos S.L.** gestiona la legalización total de su supergrupo.

MAGNICIDA

Fuerza:	65	Nombre Real:	Valeria Kohagen
Constitución:	75	Tipo:	Justiciero
Agilidad:	100	Profesión:	Ex-Mercenaria
Inteligencia:	70	Acc./Asal.:	3
Percepción:	100	Nivel:	5
Apariencia:	85	PV	60
DA	0		
EQM	15	Parada	25

Habilidades

Arma corta	115 %
Arma larga	105 %
Conducir Moto	75 %
Comp./Com.	65 %
Supervivencia: Bajos Fondos	60 %

Estatus Legal

Ciudadana española con antecedentes penales.

Aliados

Jinete Nocturno

Familiares

Brent (Padre, fallecido), Yosune (Madre), Diana (Hermana)

Historial

Harta, humillada, vejada por el trato que la prensa había dado a las supuestas inculpciones de su padre en casos de corrupción, lo que provocó el suicidio de éste, Valeria Kohagen decidió acabar de una vez por todas con los que habían convertido a su padre en un chivo expiatorio. Desde los escalafones inferiores, hasta las altas cúpulas del gobierno, todos los que estén haciendo un mal uso del dinero que tienen destinado, o aquellos que se enriquezcan a costa de otros, tiemblan cuando reciben una carta de la baraja española, el rey de oros, tachada en rojo, pues saben que **Magnicida** no se detendrá hasta acabar con ellos.

De firmes convicciones comunistas, Valeria Kohagen ha pasado gran parte de su vida entrenándose en el manejo de todo tipo de armas y en el combate cuerpo a cuerpo en los servicios secretos de la antigua Unión Soviética. **Magnicida** cree firmemente en las ideas de Lenin y Stalin.

La lista de *Ejecutados por decisión del pueblo* de Valeria es muy larga. Hasta la fecha nunca ha cometido un error que haya costado una vida inocente y siempre ha pro-

bado la implicación de sus víctimas en los hechos que les imputaba. La versión oficial del gobierno sobre Magnicida es totalmente falsa y se ha tejido para tranquilizar a la ciudadanía, haciéndoles creer que las muertes son naturales, se deben a accidentes o no tienen relación unas con otras.

Para sus desplazamientos utiliza diferentes medios, destacando una moto Kawasaki ZZR 100 totalmente negra.

Sus armas habituales son la pistola DLK 45 y una escopeta POW E9. Para su protección viste una gabardina fabricada en Kevlar (DA 40).

METAL WOLF

Fuerza:	75 (150)	Nombre Real:	Nathaniel Stuart
Constitución:	80	Tipo:	Tecnificado
Agilidad:	95	Profesión:	Ingeniero Industrial
Inteligencia:	100	Acc./Asal.:	3
Percepción:	85	Nivel:	5
Apariencia:	70	PV	65(155)
DA	135		

EQM	75	Parada	24
------------	----	---------------	----

Estatus Legal

Ciudadano británico, nacionalizado español, sin antecedentes penales

Familiares

Brad (Hermano), Muriel (Esposa), Kirk (Hijo)

Características Tecnoarmadura

Garras +30
2 Misiles Xplendor 5d10+75
Computadora Táctica
Comunicaciones Avanzadas
Escudo Energético
Ocultación / Camuflaje
Soporte Vital

Historial

Nathaniel Stuart (Londres, 1960) siempre se sintió atraído por el mundo de la alta tecnología. Enrolado en las fuerzas aliadas en la Guerra del Golfo como ingeniero, sirvió desde la retaguardia, creciendo en su interior un sentimiento de culpabilidad y cobardía.

Cuando un grupo de soldados americanos quedo atrapado por fuerzas iraníes, Stuart decidió demostrar su hombría cruzando las lineas de fuego. Fue abatido y capturado. Sus heridas se infectaron y la gangrena estuvo a punto de matarlo.

Salvado *in extremis* tras la derrota iraní, se le amputaron ambas piernas, lo que le sumió en un oscura depresión que su nuevo destino civil (**Zortek**) no pudo paliar.

Comenzó a trabajar frenéticamente en el campo de la ingeniería aplicada a las prótesis, lo que le llevó a desarrollar un nuevo tipo de implantes removibles que le dotaron de cierta movilidad. En seguida los jefes de su departamento se interesaron por sus avances y por su aplicación en el campo militar, extremo este que le desagradaba en suma ya que consideraba al ejército el responsable de todos sus males.

Trabajó secretamente en el desarrollo de una armadura completa que le permitiese escapar sigilosamente, pero fue descubierto antes de finalizarla... **TecnoRed** se hacía cargo de todo el proyecto. Stuart tuvo que luchar... Y lo hizo como nunca lo había hecho. Recuperar el uso de sus piernas le empujó más alla de su cobardía... Esa noche se sintió como un lobo solitario. Un lobo... de metal.

ACORAZADO

Fuerza:	70 (185)	Nombre Real:	Miguel Igéa
Constitución:	75	Tipo:	Tecnificado
Agilidad:	85	Profesión:	Ingeniero Industrial
Inteligencia:	95	Acc./Asal.:	2
Percepción:	90	Nivel:	5
Apariencia:	60	PV	200
DA	150		
EQM	95	Parada	21

Habilidades

Sistemas de Armamento	75%
Armadura de combate	95%
Cibernética	90%
Mecánica	80%
Ciencia: Ingeniería	90%

Estatus Legal

Ciudadano español sin antecedentes penales

Familiares

Andrea (Esposa), Felix y Esther (Hijos)

Características de la Tecnoarmadura

Protección Anti-láser	DA+75
Amortiguador Cinético	DA+25
Impulsor Match 1.5	
Condiciones Extremas	
Comunicaciones Avanzadas	
Proyector de Partículas Megam V	75+5d10
Fusil de plasma PL9	85+1d100
Ametralladora	75+1d10x5
1 Misil Xter	100+5d10

Historial

El primer Acorazado (Daniel A. Rivero) fue destruido por el ataque de un grupo de supervillanos. Su corta trayectoria como héroe quedó así anulada. Compañero de Rivero en el desarrollo de la armadura original, Miguel Igéa (Zaragoza, 1974), encontró toda la documentación, que Rivero le había ocultado referente a esta, en casa del anterior **Acorazado**.

Reconstruir el prototipo, mejorarlo y dotarlo con ampliificaciones de potencia, le costó mucho trabajo y parte de la fortuna de su familia ya que el laboratorio para el que trabajaba quedó prácticamente destruido cuando unos saboteadores de **IDESS** decidieron acabar con el resurgimiento de la **Organización Minos**, para la que, sin que Igéa lo supiese, trabajaba en el desarrollo de la armadura, amen de otros proyectos tecnológicos.

Fue toda una masacre llevada a cabo por asesinos profesionales que, sin embargo, dejaron con vida a un hombre: Igea. Cuando los saboteadores revisaron las ruinas del laboratorio le encontraron, aterrorizado, en el interior de la armadura.

A punto de ejecutarlo, alguien disparo certeramente contra los agresores. Una mujer joven, vestida con gabardina y sujetando un arma enorme le encañonó. A su vez, un individuo vistiendo una armadura que se asemejaba a un lobo metalizado le dio el alto a la justiciera.

Tras las correspondientes explicaciones y presentaciones, **Magnicida** abandonó las ruinas. **Metal Wolf** ayudó a Igéa a salir de la armadura y se interesó vivamente por el prototipo. Stuart le propuso unirse a él y trabajar más estrechamente con **Minos**, lo que en un principio Miguel no aceptó, ya que su vida era la de un tranquilo ingeniero y no la de un luchador.

Pero las cosas se torcieron e Igea fue acusado de negligencia temeraria y de haber causado los destrozos en el laboratorio, lo que pudo ser probado al encontrarse evidencias de haber activado el prototipo. Cuando el juicio parecía decantarse en contra de Miguel, Stuart envió un equipo de abogados de **Minos**, que retiraron las acusaciones contra él y consiguieron su libre absolución. Todo había sido una maniobra del británico para conseguir que se incorporara a **Minos** (dato que Igéa sospecha, pero que nunca ha podido confirmar).

En los meses siguientes aprendió a controlar todos los sistemas de la poderosa armadura y desarrolló algunos nuevos que mejoraron la capacidad defensiva y agresiva de Acorazado.

Se ha integrado con reservas al grupo, más obligado por su contrato que por vocación superheróica.

ENIGMA

Fuerza:	75	Nombre Real:	Harold T. Simmons
Constitución:	80	Tipo:	Guardián
Agilidad:	100	Profesión:	Actor
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	3
Percepción:	95	Nivel:	10
Apariencia:	65	PV	123
DA	300		
EQM	70	Parada	25

Estatus Legal

Oficialmente Harold Simmons es ciudadano del Reino Unido dado por desaparecido en accidente de aviación en 1930 en los montes Hombori (Mali)

Poderes	Valor	Rango
Campo de Fuerza	80%	Cósmico
Teleportación	100%	-
Emisión Energía Cósmica	100%	Cósmico

Historial

Harold Theodor Simmons (1902, Brighton) nació en el seno de una rígida familia británica. Educado con extrema firmeza por su padre, un protestante radical que renegaba de los avances de la ciencia, Harold se enroló en un barco como polizón a los 15 años, llevándole su viaje hasta las costas de la India. Fascinado por la cultura hindú, continuó viajando y probando toda suerte de drogas que le llevaron a un estado de ansiedad que desembocó en un ingreso en una Institución Mental tras ser encontrado por su hermano Markus mientras Harold vivía al sur de Calcuta.

En 1921 emigró a Estados Unidos para probar suerte como actor, músico o "lo que sea", según se despidió de sus familiares. El éxito tardó en sonreírle y tras numerosos y pobres papeles de secundario y como extra en obras de teatro, en 1929, le vino su gran oportunidad con la película "My way of life". Su interpretación de un mendigo le supuso una nominación a los Oscar de la Academia, aunque no llegó a alcanzar el galardón.

En marzo de 1930, mientras volvía de un rodaje en África, su avioneta sufrió un accidente del que no hubo supervivientes...

De Harold T. Simmons la crítica dijo: "Un gran actor, una sobria combinación de carisma, presencia y ternura"; "... ninguna mirada llenaba tanto las salas como Simmons"; "... podemos decir que Simmons es el mejor actor de nuestra generación, de nuestros días". Pero mientras el mundo le lloraba, Simmons descubría una nueva vida...

Tras el accidente, fue recogido por una tribu de nativos que se definían como dogones. Despertó sin recordar su vida anterior. Lo único que sabía era que no pertenecía a ese mundo. Su mente era un enigma para él mismo.

Los dogones le instruyeron en su tradición oral, según la cual, seres de otro mundo ("nommos") visitaron la Tierra en siglos pretéritos desde "Digitaria" (Sirio).

Simmons recuperó paulatinamente la salud y su memoria y quedó fascinado por la cultura dogón. Tras decidir volver a los Estados Unidos, los dogones le entregaron dos brazaletes de metal sagrado *sagala*. Harold alcanzó, tras varios meses de peregrinaje, un asentamiento sanitario y pudo volver a su hogar.

Su familia había desaparecido sin dejar rastro (habían emigrado a Centroeuropa) y se le había dado por muerto. Alguien, o algo, se había encargado de borrar todos los restos de su vida. Desesperado, Simmons cayó en el alcoholismo.

En 1939, al borde del suicidio, y dispuesto a terminar con su enigmática existencia, recibió un extraño mensaje mental. Era el mago dogón, quien, al final de sus días, le advertía de la inminente creación de una terrible amenaza "un pacto entre demonios que dará a tu mundo sangre y muertos más que estrellas del cielo".

Sólo él, nacido y renacido en dos pueblos diferentes y habitante de ningún sitio, podía hacerle frente.

Siguiendo las instrucciones del espíritu del mago dogón, vistió los brazaletes *sagala* para, acto seguido, comprobar como podía aparecer en otros lugares...

La amenaza predicha era la Segunda Guerra Mundial. En ella, **Enigma**, nombre que le pusieron los alemanes al comprobar sus poderes, luchó valientemente contra los enemigos de la democracia y junto a otros héroes en el supergrupo **Centinelas de la Libertad**.

En 1956 y tras luchar con gran cantidad de criminales, **Enigma** desaparecería misteriosamente...

El interés y la curiosidad de los Cronóides les ha llevado a observar con detenimiento muchos fragmentos de tiempo. Uno de ellos es el siglo XX, siglo de cambios y época de crisis varias. Fueron ellos los que captaron a **Enigma** para observarlo con detenimiento.

La estancia de Simmons en Cronópolis se alargó durante años y le permitió mejorar sus conocimientos sobre la Magia (Tema que siempre le había fascinado). Su retorno a la Tierra supuso un shock para él. Habían pasado 37 años en los que el mundo había cambiado vertiginosamente.

Encontró a su hermano Markus, convertido en un viejo y poderoso hombre de negocios. Con su ayuda reestructuraron **Minos S.L.** y fundaron **A.X.I.S.**, del que Enigma es el líder indiscutible... a pesar de Magnicida.

DEFCON ZERO

"Señores, es muy curioso, mejor dicho, preocupante, que tengamos la mayor población de metahumanos del mundo... y no los utilicemos a nuestro favor. El Gobierno de los Estados Unidos de América necesita un arma definitiva para ser garante de paz en todo el mundo. Necesitamos una condición de defensa de nivel máximo... Hagan algo."

Tras estas palabras, pronunciadas por el Presidente de los USA en 1992, comenzó el desarrollo del proyecto **DefCon Zero**, un protocolo de actuación que incluía la creación de un super-equipos de metahumanos al servicio de la bandera de las barras y las estrellas.

Aunque en los Estados Unidos los metahumanos son muchos, hasta este momento no se había producido ningún intento gubernamental de crear o controlar a un grupo de superseres.

DefCon Zero es el arma máxima estadounidense. Sus misiones están catalogadas como Alto Secreto y se llevan a cabo de manera solapada. Todos sus miembros son militares.



MERCURY

Fuerza: 70-160
Constitución: 90-200
Agilidad: 95
Inteligencia: 70
Percepción: 80
Apariencia: 75
DA 0-150

Nombre Real: Sunset Thomas
Tipo: Mutante Inducido
Profesión: Militar
Acc./Asal.: 3
Nivel: 3
PV 60

EQM 65

Parada 24

Estatus Legal

Ciudadana norteamericana sin antecedentes penales.

DefCon Zero: Shooter, Mercury, Weapon y Steelguy.





Grupo de afiliación

DefCon Zero

Poderes	Valor	Rango
Plasticidad	55%	
Alteración de la Densidad	55%	Cósmico

Mercury altera su densidad pero no puede desmaterializarse, sino variar la densidad del líquido de metal orgánico que conforma su cuerpo.

Historial

La Capitán de Fragata Sunset Thomas se presentó voluntaria al proyecto de defensa **DefCon Zero** al tener conocimiento de su existencia, en Marzo de 1993.

Alterada genéticamente, mediante el retro-virus sintético Evol IV-b, su cuerpo se convirtió en un fluido de metal orgánico de densidad variable que puede ser muy resistente y superfuerte. **Mercury** puede convertirse en formas simples, y además utilizar partes de su cuerpo como armas de metal endurecido, que causan el mismo daño que las armas blancas que mimetiza (Dagas en los dedos, cuchillas, espadas afiladas en los brazos, arietes en la cabeza, etc.) más su pertinente modificador por FUE. El máximo alcance de sus extensiones, manteniendo su FUE es 9,5 metros.

De carácter alegre y extrovertida, **Mercury** puede revertir a su forma humana siempre que lo desee, aunque suele pasar grandes temporadas en su aspecto metálico. Es una experta combatiente en el cuerpo a cuerpo, así como en uso de armas blancas, a las que es muy aficionada.

Mercury desea fervientemente enfrentarse cara-a-cara con **D.A.R.R.Y.L.** del super-equipo canadiense **Yukon Wild-Fighters**, cuyos poderes parecen asemejarse.

SHOOTER

Fuerza:	115	Nombre Real:	Rock Steetwel
Constitución:	145	Tipo:	Tecnificado
Agilidad:	100	Profesión:	Militar
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	3
Percepción:	95	Nivel:	7
Apariencia:	70	PV	155
DA	75		
EQM	75	Parada	25

Poderes

Super Fuerza

Super Constitución

Brazos Modificados 1d10x5+75

Historial

Rock Steetwel sirvió con honores en la Guerra del Golfo, en misiones muy arriesgadas. Desgraciadamente, una granada de fragmentación le destrozó ambos brazos, amen de causarle múltiples traumatismos y heridas. Rescatado por un inglés (que también resultó herido en las piernas), se recuperó para comprobar que ya no estaba completo. En este estado su moral estaba bajo mínimos, sintiéndose un ser desgraciado y un inútil.

El proyecto **DefCon Zero** le devolvió las ganas de vivir a este veterano, que se incorporó al protocolo en el verano de 1993.

Dos implantes tecnológicos, similares a brazos humanos, le dotaron de mayor fuerza. Los daños sufridos en todo el cuerpo fueron restaurados mediante costosos tratamientos. Su constitución fue aumentada mediante el retro-virus Evol IV-B, que había sido previamente probado en **Mercury**. Aunque los efectos en Steetwel fueron permanentes y no tan espectaculares como en la capitán Thomas, el Teniente se adaptó a la perfección a sus nuevos poderes, sirviendo con lealtad y fiereza a su país.

Shooter puede revertir la forma de sus brazos a unos de aspecto humanos y totalmente funcionales. Está casado desde 1996 con Eleanor Wallis, militar como él.

STEELGUY

Fuerza:	200	Nombre Real:	Tom Tanker
Constitución:	200	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	80	Profesión:	Militar
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	2
Percepción:	65	Nivel:	4
Apariencia:	50	PV	220
DA	150		
EQM	30	Parada	20

Estatus Legal

Ciudadano americano pendiente de juicio.

Familiares

Samuel y Linda (Padres)

Poderes

Super Fuerza
 Super Constitución
 Invulnerabilidad ataques energéticos
 Invulnerabilidad ataques temperaturas extremas

Historial

Tom Tanker fue el tercer miembro de **DefCon Zero** en ser creado. Al contrario que **Shooter** y **Mercury**, con él las cosas no fueron del todo bien. La aplicación del retrovirus Evol IV-b causó grandes cambios en la morfología del sargento Tanker... y en su mente.

Tanker enloqueció y su enorme y recién adquirida fuerza le hizo ser muy peligroso. Reducido por **Mercury**, pasó seis meses en tratamiento psiquiátrico hasta que fue dado de alta. No obstante, en un enfrentamiento contra **Shiva**, **Steelguy** perdió los estribos y comenzó una frenética carrera de destrucción que casi arrasa New York.

Actualmente **Steelguy** se enfrenta a un proceso militar para depurar responsabilidades y a un exhaustivo estudio psicológico para verificar su quebradiza salud mental.

WEAPON

Fuerza:	185	Nombre Real:	Zero Weapon Prototype E-1
Constitución:	200	Tipo:	Androide
Agilidad:	100	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	100	Acc./Asal.:	3
Percepción:	115	Nivel:	-
Apariencia:	75	PV	200
DA	150		
EQM	100	Parada	25

Estatus Legal

Propiedad del Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América.

Módulos

Módulos	Efecto
Impulsor	Match 1.5
Proy. Partículas	1d100+75
Autodestrucción	
Radar 25 Km	
Medidas Electrónicas	
Repulsores	1d100+100
Self Reconstruction System	
Comunicaciones avanzadas	

Historial

Aunque ninguno de sus compañeros lo sabe, la realidad sobre **Weapon** es que se trata de un avanzado androide. Desarrollado con la colaboración de **Zortek** para el Departamento de Defensa, el **Weapon Zero Prototype E-1**, es uno de los más desarrollados ejemplos de cibernética y robótica de la Tierra.

Capaz de simular un complejo programa sensorial, el **E-1** puede parecer un ser humano: tiene sentido del humor, e inclusive, puede manifestar sentimientos complejos como ira, odio y amor. La programación de su cerebro positrónico, basado en pautas cerebrales recogidas de avanzados científicos, discierne perfectamente entre el bien y el mal, así como profesa una fe ciega hacia los Estados Unidos de América.

El prototipo dispone de bancos de memoria que se retroalimentan periódicamente para salvaguardar su personalidad en caso de la destrucción de su cuerpo. En instalaciones secretas en Phoenix, Arizona, se encuentran almacenados otros prototipos fallidos con el mismo objetivo: crear un soldado artificial.

Gracias a **Weapon**, el Departamento de Defensa sabe en cada momento donde se encuentra operando **DefCon Zero**.

Con sus compañeros, **Weapon** ha simulado llamarse Bill (en honor de su presidente favorito) y ser un ciborg casi completo, lo que le da una cobertura psicológica completa. Su nombre secreto completo es Bill Weathers.

Suele discutir de política con **Shooter** ya que ambos se encuentran ideológicamente en posiciones muy distintas, siendo este último, según **Weapon** "un republicano más cargante que el presidente Reagan".

LIBRA

Fuerza:	160	Nombre Real:	L'brae
Constitución:	175	Tipo:	Parahumano alterado
Agilidad:	180	Profesión:	Asesina
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	5
Percepción:	110	Nivel:	5
Apariencia:	90	PV	190
DA	120		

EQM	45	Parada	60
------------	----	---------------	----

Habilidades

Armas especiales: hacha	110%
Supervivencia: Jungla	70%
Armadura de Combate	95%
Sistemas de Armamento	85%
Trampas	105%

Estatus Legal

Ciudadana Tesh-Kar en el exilio.

Grupo de afiliación

Ninguno

Aliados

Épsilon Eridani

Base de Operaciones

Base Cerbero

Familiares

B´ranae (Hermana), L´endor (Hermano)

Poderes	Valor	Rango
Supervelocidad	-	-
Superfuerza	-	-
Superconstitución	-	-
Regeneración	-	Alto

Equipo especial

Hacha de Strenium +50 al daño

Historial

Nacida en el núcleo principal del asentamiento Tesh-Kar de Amazonia y hermana de la actual líder, B´ranae; L´brae destacó desde la infancia por su soberbia y mal carácter. Los primeros problemas surgieron al cumplir L´brae los once años y empeñarse en participar en las ceremonias de iniciación masculina. A pesar de las burlas de sus compañeros, familiares y amigos, la pequeña Tesh-Kar perseveró y se entrenó en secreto observando a los machos de su especie.

Cuando sus hermanos de camada cumplieron quince años, fueron invitados a participar en una expedición de caza para probar su valía como rastreadores. Las cosas no fueron demasiado bien ya que solamente un miembro de los doce que formaban la partida volvió. Herido y moribundo contó como habían sido emboscados por militares humanos con potentes armas de fuego. La reacción de L´brae no se hizo esperar: instó a todos a seguirla y dar muerte a los asesinos de sus hermanos de camada. Algunas hermanas tuyas le pidieron que no participara ya que la sociedad Tesh-Kar, tremendamente sexista, deja las funciones de caza y lucha sólo a los machos, mientras que los asuntos de gerencia y mando están en manos de las hembras.

L´brae parecía haber acatado las ordenes de su hermana B´ranae, actual líder del enclave, pero esa misma noche siguió el rastro de sus hermanos.

La líder B´ranae había prohibido expresamente cualquier tipo de venganza y cualquier ataque a los humanos de cara a proteger el secreto emplazamiento de su tribu,

decisión esta que fue muy protestada por los machos que buscaban sangre.

Tres días más tarde, L'brae volvió con cuatro cabezas humanas como trofeo. Las arrojó delante de su hermana y afirmó haber dado caza a los cincuenta militares.

El Consejo de Ancianas Tesh-Kar se reunió de inmediato para observar el comportamiento de L'brae que se rebajaba a lo que las leyes Tesh-Kar consideraban propio de machos.

La condena fue unánime: el exilio y la marcha definitiva del poblado bajo pena de muerte. Pero no solo el destierro iba a ser el futuro de L'brae, pues uno de los machos mayores y de más tamaño la retó para comprobar si era una hembra o no. L'brae no dudó y le rebanó el cuello sin darle oportunidad a terminar de reír.



Convertida en asesina, huyó, perdiendo todo contacto con su civilización.

Fue hallada semiconsciente por el doctor y la doctora Tyrell, geneticistas al servicio de **Épsilon Eridani**. Trasladada a la estación Cerbero, **Eridani** la alteró para que creciera más deprisa, alcanzando la plenitud en un año y la dotó de una armadura de combate parcial que le permite teletransportarse y hacer uso de armas complejas como misiles, lasers o proyectores de partículas.

Su hogar es la estación orbital Cerbero, base de **Épsilon Eridani**, al que considera su mentor y por el que profesa una fe ciega.

PLAGA

Fuerza:	95	Otros nombres :	Peste Negra, Azote de Dios
Constitución:	180	Tipo:	Poseído
Agilidad:	99	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	60	Acc./Asal.:	3
Percepción:	75	Nivel:	5
Apariencia:	0	PV	185
DA	120	EM	315
EQM	15	Parada	25

Habilidades

Magia 68%

Estatus Legal

Inaplicable. Las actuaciones de Plaga han sido consideradas epidemias a lo largo de la historia.

Poderes	Valor	Rango
Empatía animal	50%	Alto
Super Constitución		

Hechizos Rango

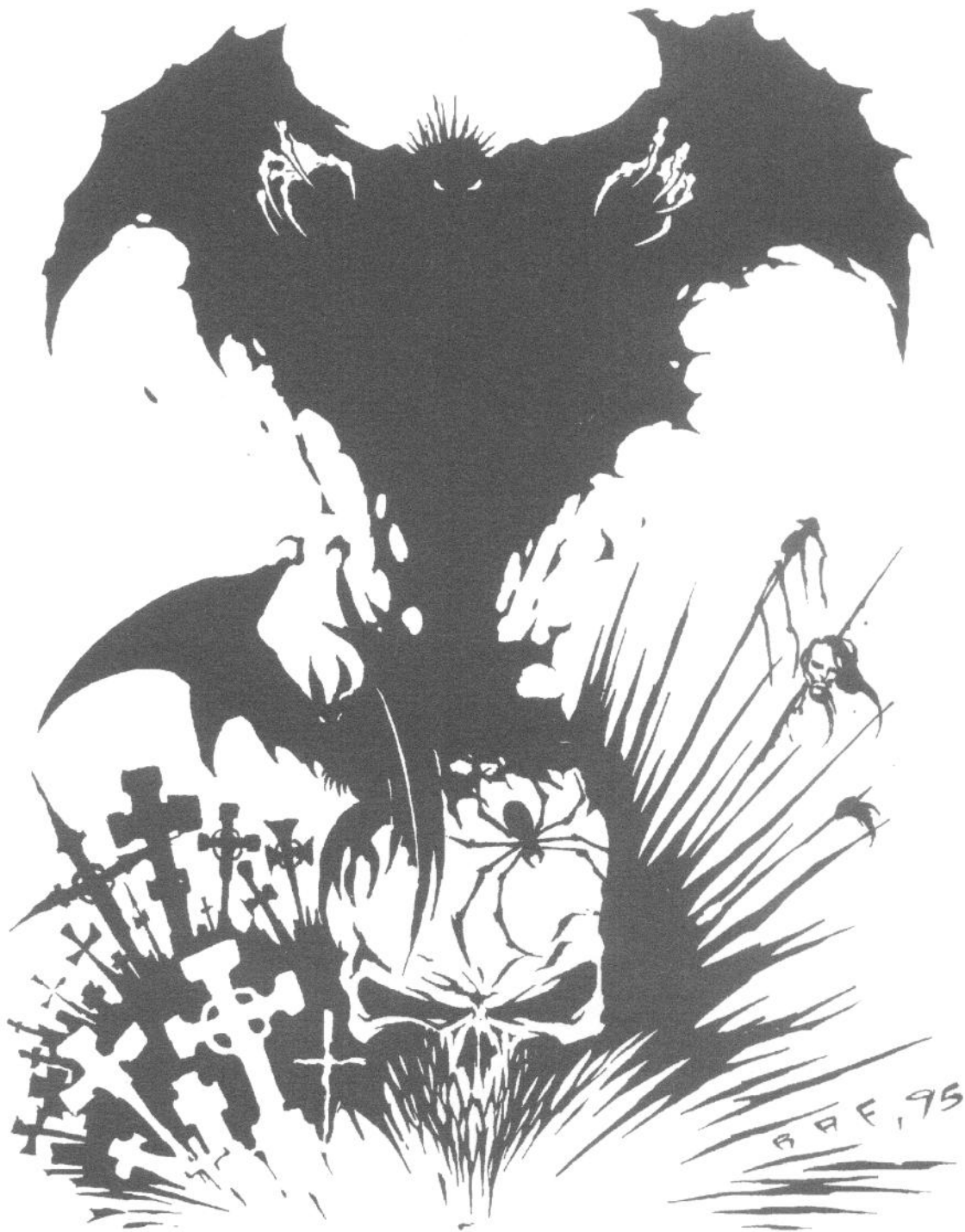
Envejecimiento acelerado	1
Levitar	5
Revivir muertos	3

Historial

Parece ser que **Plaga** fue un ser humano consumido por las Fuerzas de la Oscuridad. Su venida a nuestros días fue motivada por la actuación de **Arkham**, quien en un viaje temporal a la Edad Media, lo capturo y trajo a nuestros días para que causará el caos y sembrara la destrucción.

Plaga es una pesadilla que nunca para de reírse. Esta caricatura de humano es un ser caótico, extremadamente peligroso, como lo demuestran sus enfrentamientos con el **Vértice de Combate**, que casi le cuestan la vida Lynx, en 1998.

Actualmente **Plaga** se encuentra recluido en la prisión para metahumanos de Aqera, a la espera de ser juzgado por crímenes contra la Humanidad, ya que es el responsable de las oleadas de Peste Negra que casi arrasan Europa en siglos pasados, y de otras múltiples epidemias.



SACRED SPIRIT

Fuerza:	70	Nombre Real:	Debbi Angelway
Constitución:	80	Tipo:	Mago
Agilidad:	80	Profesión:	Periodista
Inteligencia:	95	Acc./Asal.:	2
Percepción:	90	Nivel:	5
Apariencia:	85	PV	70
DA	0		
EQM	95	Parada	20

Estatus Legal

Ciudadana norteamericana con antecedentes penales

Grupo de afiliación

Nature Corps.

Aliados

Rainbow Warriors

Familiares

John (Padre), Danielle (Madre, fallecida), Quira (Madrastra), James, William, Theresa (Hermanos)

Poderes

Magia totémica 93%

Historial

Deborah Angelway nació en Alaska, EE.UU., en 1972. Desde pequeña se sintió atraída por las tradiciones indias que su abuelo, un dakota exiliado, le contaba y le imbuía a pesar de las negativas de su padre, más propenso a una educación occidental para su hija. Su abuelo había sido el último chamán de su pueblo y renegaba de la pérdida de las tradiciones y costumbres.

La muerte de su abuelo, cuando tenía ella once años, hizo respirar tranquilo a John Angelway que vio como desaparecía la influencia que el consideraba negativa.

No obstante, la curiosidad impulsó a Debbi a estudiar periodismo y a investigar en la cultura india norteamericana. A los veintitrés años, en 1995, ya había publicado tres libros sobre sus ancestros, sus conexiones antropológicas, raíces comunes y base de sus religiones.

Su vida cambiaría en Agosto, el día 5 de ese mismo año, cuando encontró un antiguo manto sagrado cherokee. La reliquia comenzó a obsesionarla, hasta el punto de caer en una profunda depresión que comenzó a combatir con tranquilizantes y drogas.

En diciembre de 1996 fue detenida por tráfico de drogas, con más de 15 gramos de cocaína en papelinas. En la cárcel conoció a una mujer venezolana que afirmaba ser también periodista. Esta mujer, Christian de Ugarte le ofreció la posibilidad de escapar, después de que Debby le hablara del manto místico.

Tras evadirse, **Umbra** le ofreció unirse a **Brazo Ejecutor** para aprender a manejar los poderes de la reliquia india, cosa que Debby aceptó, con temor y gratitud por haberla sacado de la prisión.

En su primera misión, **Brazo Ejecutor** se enfrentó a las **Nature Corps**. La batalla se decantó a favor de los villanos quienes a punto estuvieron de eliminar a las heroínas.

En ese momento Debby comprendió la verdadera naturaleza de De Ugarte y se enfrentó a sus secuaces, salvando así a las **Nature Corps**.

Tras esto, se unió a ellas en régimen de entrenamiento, para sustituir a **Tsunami** tras su desaparición...

Aunque mantiene algunas secuelas por sus devaneos con las drogas, **Sacred Spirit** es una mujer amigable, de carácter fuerte y una excelente luchadora en situaciones de batalla.

El grupo indígena norteamericano **Tomahawk** la persigue desde que uno de sus miembros reclamara para sí el manto que Debby heredó de sus ancestros místicos.

Los enfrentamientos entre las **Nature Corps** y los **Tomahawk** se han saldado, hasta ahora, a favor de las ecologistas, pero...





CALIBRE

Generalmente es muy difícil encontrar material de Alta Tecnología con fines militares o de espionaje. Los principales fabricantes trabajan exclusivamente para gobiernos determinados, los cuales sólo suministran este equipo a sus servicios de inteligencia y espionaje. Hay una excepción que merece ser citada: **Calibre**.

Calibre es un metahumano experto en la fabricación de gadgets, equipo tecnológico, vehículos y armas. Durante varios años trabajó para la **K.G.B.** hasta que pasó al Oeste en 1973 por razones económicas. Después hizo varios trabajos para los servicios de inteligencia norteamericanos hasta que sufrió un atentado. Nunca se supo quien hizo explotar su casa, si fue la **C.I.A.**, la **K.G.B.** o él mismo.

El caso es que se le dio por muerto y no se volvió a saber de él hasta que varios años más tarde aparecieron armas de su fabricación en el mercado negro. Terroristas y espías mercenarios interrogados por diferentes servicios de inteligencia afirman haber tratado con él. Ahora no trabaja para ningún gobierno y suministra equipo a cualquiera que pueda pagar sus precios.

Calibre es un genio de la tecnología y aunque sus honorarios puedan parecer prohibitivos siempre suministra material de primerísima calidad que no se puede encontrar en ningún otro sitio.

Para **Calibre** la seguridad es esencial. Cualquiera que vaya por ahí preguntando por él puede no despertarse un día. Desde el atentado nadie le ha visto claramente. Aunque siempre trata los asuntos personalmente, se mantiene en la sombra y todo lo que el cliente puede ver es una silueta oscura.

SHIVA

Fuerza:	180	Nombre Real:	Shiva
Constitución:	195	Tipo:	Dios
Agilidad:	85	Profesión:	Destructor
Inteligencia:	85	Acc./Asal.:	2
Percepción:	90	Nivel:	10
Apariencia:	15	PV	245
DA	150		
EQM	50	Parada	21

Estatus Legal

Inaplicable

Familiares

Kali (Esposa), Skanda y Ganesha (Hijos), Brahma, Visnú.

Poderes	Valor	Rango
Control Clima	143%	Cósmico

Historial

El Destructor, El Favorable, el Oscuro, etc. Muchos han sido los nombres de este poderoso dios Hindú. Desde el principio de los tiempos, **Shiva** ha retado en duelo a Brahma y a Visnú, saliendo airoso en multitud de ocasiones.

Su afán de conquista y lucha le ha llevado por todos los confines del Universo, donde ha participado en múltiples batallas y ha sido adorado como dios en gran cantidad de sistemas estelares. En la actualidad y tras la huida de su esposa Kali con sus hijos Skanda y Ganesha, este violento dios ha enloquecido y la persigue por cualquier dimensión, reino o planeta. Su incesante búsqueda le ha llevado hasta la Tierra, donde ha sido combatido por héroes como **DefCon Zero**, **Vértice de Combate** o incluso el mismo **Seismo**, quien vio como el hindú representaba un peligro para Egipto, mayor que su propio poder desencadenado. En un combate épico, digno de los tiempos mitológicos, el dios de la Tierra venció al dios del Cielo, tras una batalla que bien podría haberse decantado a favor de cualquiera de los dos, verdaderas fuerzas de la naturaleza encarnadas.

Aunque podrían haber sido aliados, los caminos entre ambos dioses se separaron, creando entre ellos una enemistad eterna y una promesa de muerte.

En uno de los últimos atentados de **Épsilon Eridani**, se vio al conquistador colaborando estrechamente con **Shiva**, lo cual hace temer un pacto entre ellos que podría provocar el caos más absoluto. **Shiva** es todavía adorado con fuerza en 1999 y son estos seguidores los únicos que pueden acercarse hasta su temible dios, sin temer por sus vidas. Los adoradores de **Shiva** han sido acusados en varias ocasiones de causar atentados terroristas, como los ocurridos en Japón en 1995, bajo la premisa de divulgar la *Verdad Suprema*.



GARRÉS, 96

ULTIMA FORCE

Grupo de Superhéroes japoneses. No son oficiales y actúan por su cuenta, aunque la amistad personal de **Musashi** con el Emperador, hace que muchas veces este último acuda solicitando la intervención del grupo en asuntos que le afecten directa o indirectamente.

Tienen una base subterránea en Osaka, desde donde atienden casos que afecten al Japón e incluso a otras partes del mundo.

Su relación con los **Guerreros del Imperio** es buena, aunque no han faltado disputas entre ambos grupos debido al fuerte carácter de sus miembros.

Al carecer de estatus oficial, **Ultima Force** dispone de mucha mayor maniobrabilidad que los **Guerreros del Imperio**, y en más de una ocasión se han hecho cargo de misiones que estos últimos no podían afrontar debido a presiones políticas o diplomáticas.

Sus miembros son: **Musashi**, **Tatsunu**, **Garra**, **Sumo** y **Kamikaze**.

MUSASHI

Fuerza	98
Constitución	86
Agilidad	100
Inteligencia	96
Percepción	100
Apariencia	80
DA	0(135)

Nombre real:	Miyamoto Musashi
Tipo	Artes Marciales - Guardián
Profesión:	Aventurero
Acc./Asal:	3
Nivel:	10
PV:	95

EQM	96
-----	----

Parada	45
--------	----

Habilidades de Aprendizaje

Artes Marciales	110%
Katana	100%

Historial

Musashi es el mayor guerrero de la historia de Japón. Participó en las batallas por el Shogunato durante el siglo XVII; más tarde dedicó su vida al arte de la guerra, lo cual le convirtió en un luchador casi invencible y en un estratega supremo. Durante una de sus aventuras, el propio dios **Izanagi** se le apareció y le recompensó con tres obsequios: el primero la **Immortalidad**; el segundo una armadura de samurai forjada por el propio dios, que le protege de los impactos que no superen los 135 PV y que es prácticamente indestructible; y el tercero la espada encantada que el dios arrebatara al demonio Totshu-No-Asu.

Equipamiento Especial

Aparte de su fantástica armadura, que le protege de cualquier daño que no supere los 135 PV, **Musashi** posee una fabulosa Katana de increíble poder y asombrosas capacidades. Forjada en acero negro es inquebrantable, y causa un daño de 80+1d100, independientemente de la fuerza de su portador. Además de eso, la espada tiene una pseudo voluntad propia, de carácter eminentemente maligno, que

De Izda. a Dcha.: Kamikaze, Mushashi, Tatsunu y Sumo. Agachado: Garra



afecta a su portador. Solamente alguien de una voluntad y un espíritu tan absolutamente inquebrantable como Musashi puede poseerla sin caer bajo el influjo de la temible hoja. Si alguien que no sea él coge la espada se verá inmediatamente afectado por su influencia (150%), a la que deberá oponer la influencia propia en tiradas de enfrentamiento de habilidades (con los modificadores que el DJ crea oportunos dependiendo del carácter y las tendencias del personaje). El efecto de no superar las tiradas varía desde la pérdida de EQM hasta el cambio total de alineamiento del personaje, pasando por la total dominación del individuo por parte de la espada.

TATSUNU

Fuerza	70	200	300
Constitución	60	200	300
Agilidad	95	85	75
Inteligencia	80	80	30
Percepción	70	70	100
Apariencia	90	20	30
DA	0	150	250

Nombre real:	Yukio Shiseido
Tipo	Dios
Profesión:	Desconocida
Acc./Asal:	3/2/1
Nivel:	5
PV:	55/240/500

EQM 80/80/Inaplicable

Parada 20/20/Inaplicable

Poderes

Yukio es la personificación en la Tierra del demonio-dragón **Tatsunu**. Debido a esto tiene tres formas diferentes: la primera es su forma normal de humana, en la que no posee ningún poder ni característica especial; la segunda es una forma intermedia de mujer-dragón, de casi cuatro metros de altura y una fuerza y constitución impresionantes; en esa forma retiene su inteligencia así como adquiere un pequeño par de alas que le permiten volar en Rango bajo; la tercera forma es la del verdadero demonio-dragón **Tatsunu**, que adquiere el control de su cuerpo y se convierte en una terrible bestia mitológica incontrolada.

En este estado sólo obedece las órdenes de **Musashi**, con quien mantiene un vínculo especial. **Tatsunu** sólo puede transformarse voluntariamente a su forma intermedia, y sólo se convierte en **Tatsunu** en casos verdaderamente desesperados y sin que ella pueda evitarlo.

Historial

Yukio fue criada por una secta japonesa que veneraba a **Tatsunu**, pretendiendo utilizar su basto poder cuando éste se manifestara. Musashi dismanteló la secta y tomó bajo su protección a la joven.

Con el paso de tiempo se creó un vínculo especial entre los dos, lo cual permitió a Musashi poder controlar al demonio cuando llegó el temido momento de su aparición. A partir de ahí comenzaron a buscar a otros seres para formar **Ultima Force**. Más tarde se enamoraron y finalmente, en mayo de 1.997, se casaron.

GARRA

Fuerza	76	116
Constitución	95	135
Agilidad	100	140
Inteligencia	75	75
Percepción	100	100
Apariencia	90	60
DA	0	60

Nombre real:	Desconocido
Tipo	Artes Marciales-Guardian
Profesión:	Ex-asesino
Acc./Asal:	3/4
Nivel:	7
PV:	135

EQM	75	Parada	45/70
------------	----	---------------	-------

Habilidades de Aprendizaje

Artes marciales	95%
-----------------	-----

Poderes

Efectos

Superfuerza	5d10+20 (+30)
Superconstitución	
Superagilidad	

Historial

Poco se conoce del origen de **Garra**. Se sabe que perteneció durante un tiempo al *ryu Kusho*, una escuela secreta donde se enseña a los elegidos, desde que son apenas unos niños, las más sofisticadas maniobras de asesinato y técnicas ninja. La creencia popular japonesa califica a sus seguidores de brujos, porque son capaces de evadir la trampa mejor preparada y de asesinar al más protegido de los hombres. Es un personaje reservado y silencioso, y aunque sus compañeros desconfían de él, **Musashi** le conoce desde hace bastante tiempo (algunos dicen que fueron enemigos).

Equipamiento Especial

Garra posee un traje especial, de origen desconocido (seguramente místico), que aumenta sus capacidades físicas de FUE, CON y AGI. Además de su traje, **Garra** lleva consigo bombas de humo, shurikenes, pequeñas bolas explosivas (1/2 de una granada) y muchos otros artilugios.

SUMO

Fuerza	160
Constitución	200
Agilidad	40/80
Inteligencia	65
Percepción	75
Apariencia	60

Nombre real:	Saigo Tanaka		
Tipo	Mutante Genético		
Profesión:	Ex-luchador de sumo		
Acc./Asal:	1/2		
Nivel:	4		
PV:	220	DA	150

EQM	65	Parada	30/40
------------	----	---------------	-------

Poderes	Valor	Rango
Control de densidad	100%	Cósmico

Puede aumentar su masa hasta pesar 95 Ton., en ese estado tiene una FUE de 160 y una CON de 200.

Secuelas

Sumo posee el poder de una manera incontrolada, ya que debe permanecer siempre a su máxima densidad y no puede reducirla de ninguna forma.

Equipamiento Especial

Lleva un cinturón antigravitatorio que le permite desplazarse normalmente. Lo controla mentalmente pudiendo hacer que su cuerpo varíe de peso entre 0 kg. y las 95 Ton de su peso natural.

Historial

Musashi conoció a Saigo cuando éste tenía solo 15 años, y se preparaba en la escuela de futuros luchadores de Sumo. Ya entonces destacaba por su enorme estatura, fuerza y peso. A la edad de 16 comenzó a luchar profesionalmente, ganando rápidamente dinero y fama. A los pocos meses combatió por el título de Yokojama (gran maestro) y en el transcurso de la pelea sus poderes mutantes afloraron. Saigo mató de un golpe a su adversario (sin pretenderlo) y el tatami se hundió bajo sus pies. Fue acusado de homicidio, pero debido a la influencia de **Musashi** con el Emperador fue perdonado e ingresó en **Ultima Force**.

KAMIKAZE

Fuerza	140	Nombre real:	Itami Hideyoshi
Constitución	170	Tipo	Mutante genético
Agilidad	80	Profesión:	Estudiante
Inteligencia	70	Acc./Asal:	2
Percepción	90	Nivel:	3
Apariencia	85	PV:	95
DA	105		

EQM	70	Parada	20
-----	----	--------	----

Poderes	Valor	Rango	Efectos
Superfuerza			
Superconstitución			
Invulnerabilidad a ataques cinéticos (golpes, rayos de fuerza, etc.).			
Volar	60%	Alto	Match 2

Historial

Fue la última en unirse al grupo. Itami descende de una familia que vivía en las proximidades de Hiroshima. Sea como fuere, a los trece años comenzó a darse cuenta de sus fantásticos poderes: ningún golpe, por duro que fuese, le causaba el menor daño. Además, a pesar de ser una chica, era muchísimo más fuerte que el más fuerte de sus amigos. Dos años más tarde descubrió que podía volar y decidió comenzar su carrera como superheroína. Tras varios meses de aventuras decidió unirse a **Última Force**, y no cejó hasta conseguirlo. Hoy, a sus 16 años, es un miembro útil y competente que se ha enfrentado multitud de veces con amenazas mortales.

Tiene un carácter alegre, que contrasta con la seriedad de alguno de sus compañeros. Se lleva muy bien con Sumo, ya que son de edades parecidas.

MUERTE SUTIL

Fuerza:	74	Nombre Real:	María Montenegro
Constitución:	100	Tipo:	Justiciera
Agilidad:	100	Profesión:	Secretaria
Inteligencia:	97	Acc./Asal.:	3
Percepción:	100	Nivel:	6
Apariencia:	90	PV	100
DA	0(40)		
EQM	97 (08)	Parada	25

Estatus Legal

Ciudadana española sin antecedentes penales, buscada por la Justicia.

Aliados

Jinete Nocturno

Historial

Nacida en Madrid (20-XI-75) el mismo día de la muerte del General Franco, la infancia de María fue plena y normal hasta los diez años. En 1985, y delante de sus ojos, un drogadicto apuñaló a su padre para saciar su necesidad de droga. El padre de María murió por mil miserables pesetas...

Los problemas no hicieron sino empezar, pues tras pasar meses de psicólogo en psicólogo, el día 4 de Mayo de 1987, fue violada y dada por muerta por un criminal que asesinó a su madre. La impresión de tan trágico suceso sumió a María en un estado cercano al coma vegetativo, del que saldría seis meses más tarde.

Tras cinco años de aparente felicidad o, al menos tranquilidad, con su abuela materna, decide incorporarse al mercado laboral. Los días oscuros de su adolescencia

parecían haber terminado al encontrar un buen puesto de trabajo en una floreciente empresa: **SUPERHÉROES Inc.**

El trato con superhéroes hace que María se interese cada vez más por estos metahumanos, entablando amistad con más de uno y aprendiendo, casi como un juego, el manejo de armas y técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Aunque sus compañeros creían que se trataba de un entretenimiento, María absorbía cada palabra, cada gesto, cada golpe... para evitar que volviese a suceder lo que a ella tanto le había marcado: la muerte de sus padres y su propia violación.

El doce de junio de 1992 su abuela es asesinada a golpes por dos vulgares rateros a los que la policía fue incapaz de capturar... Las Navidades de ese año fueron un pozo de dolor para María. Se trasladó a vivir a un apartamento al centro de Madrid y vendió la casa de su familia, invirtiendo su dinero en acertados negocios.



En 1994 tomó la decisión de convertirse en **Muerte Sutil** tras conocer la existencia de **Jinete Nocturno**, mientras se encontraba en un bar con unas amigas. La impresionante demostración del justiciero, al acabar con tres matones que amenazaban a la camarera, hizo que algo saltase en el cerebro de María Montenegro... La rabia, el dolor, el odio acumulado durante años, pugnaban por salir y por defender a los indefensos, a los que sufrían injusticias...

Actualmente, y después de eliminar a más de cincuenta delincuentes, entre los que se cuentan violadores, camellos y asesinos, **Muerte Sutil** está siendo buscada por la Justicia madrileña, pero gracias a la colaboración de una gran parte de la población de los barrios más desfavorecidos, "parece como si esta mujer fuese un fantasma" en palabras del Jefe de Policía de la Zona Sur de Madrid, el comisario Ramón Fuentes.

Muerte Sutil creada por Ricardo Ramírez
Castillejo (Madrid)

9 9 9 , 96

ETERNO

Fuerza:	90	Nombre Real:	Kaneda Shirow
Constitución:	85	Tipo:	Mutante/A. Marciales
Agilidad:	100	Profesión:	Instructor A. Marciales
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	3
Percepción:	100	Nivel:	1
Apariencia:	70	PV	43
DA	0		
EQM	75	Parada	45

Estatus Legal

Ciudadano japonés nacionalizado español

Aliados

Jinete Nocturno, Spring & Darkness, Muerte Sutil

Familiares

Ken Clarke (Padre?), Clan Shirow (Clan materno)

Poderes	Valor	Rango
Inmortalidad		
Regeneración	-	Alto

Historial

Kaneda Shirow se crió en Japón, donde la familia de su madre poseía una escuela de Artes Marciales. Nunca oía hablar de su padre ya que se trataban de un *Gaijin* (Extranjero) que había deshonrado a su madre.

Aunque nunca influyó en su estricta educación marcial, Kaneda siempre sintió curiosidad por su progenitor y por el mundo occidental. Emigró a Londres en 1986, con solo 16 años y conoció a una adorable joven: Clarice. Una chica preciosa pero peligrosa, ya que estaba metida de lleno en el submundo de las drogas. Kaneda intentó ayudarla a desintoxicarse, a separarla de ese ambiente... La llevó a España, donde podrían empezar una nueva vida. Kaneda tenía 18 años, pero ya se comportaba como un verdadero adulto.

Allí Clarice volvió a drogarse, a espaldas suyas primero, libremente después. Kaneda la abandonó. No podía soportarlo más. Esa misma noche fue asesinada por su habitual camello...

Loco de rabia, Kaneda buscó y halló al asesino de su amor. En el enfrentamiento recibió varios impactos de bala. El fin estaba cerca y por fin podría reunirse con su amada.

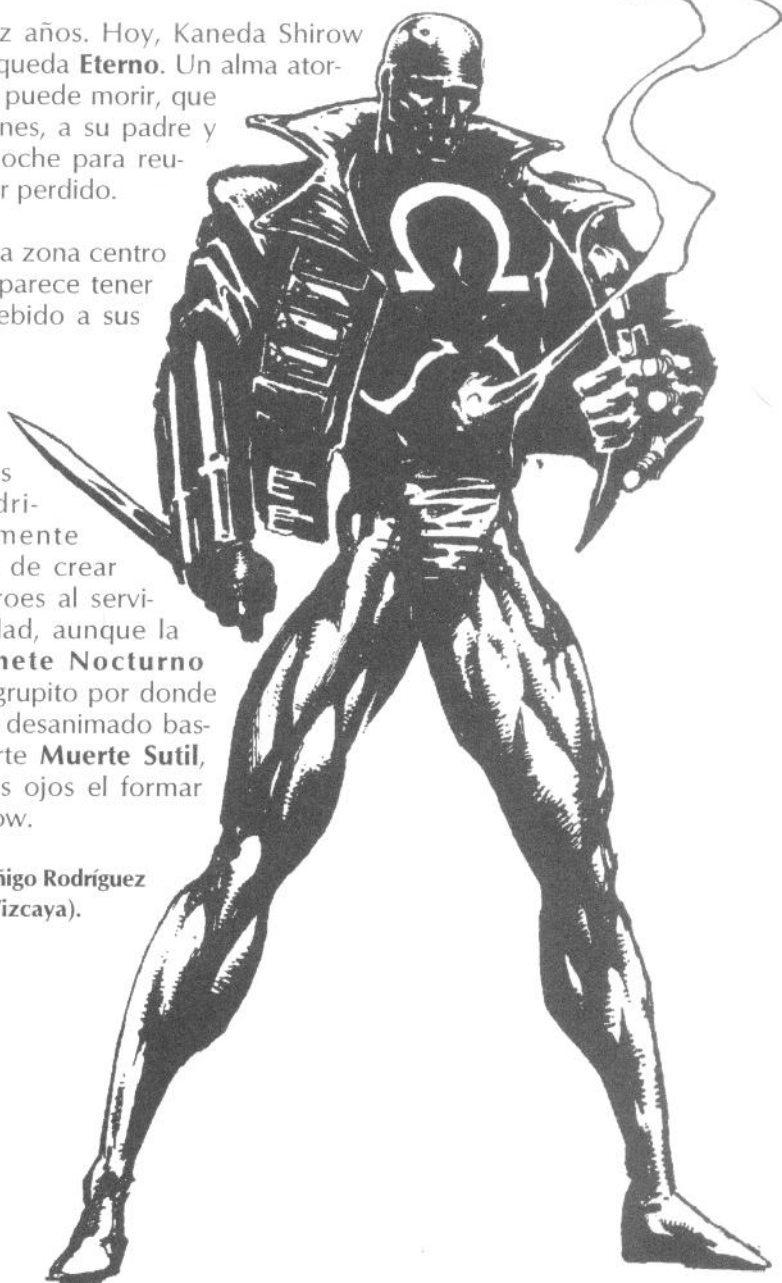
No fue así, cuantas más veces caía, más se levantaba. Una maldición le impulsaba a seguir luchando. Cuando tenía al asesino de Clarice acorralado se dio cuenta de su superioridad y, aterrorizado, huyó, dejándolo con vida, como testigo del nacimiento de un nuevo héroe...

Han pasado diez años. Hoy, Kaneda Shirow no existe... Sólo queda **Eterno**. Un alma atormentada que no puede morir, que busca sus orígenes, a su padre y que reza cada noche para reunirse con su amor perdido.

Eterno actúa en la zona centro de Madrid y no parece tener miedo a nada debido a sus poderes.

Ha colaborado en muchas ocasiones con otros justicieros madrileños y ultimamente persigue la idea de crear un grupo de héroes al servicio de esta ciudad, aunque la negativa de **Jinete Nocturno** ("¡Metete lo del grupito por donde te quepa!") le ha desanimado bastante. Por su parte **Muerte Sutil**, si ve con buenos ojos el formar tandem con Shirow.

Eterno creado por Iñigo Rodríguez
(Las Arenas - Vizcaya).



B A F, 96



MURDER UNLIMITED

Murder Unlimited es probablemente la compañía de asesinos y espías más eficaz del mundo. Se creó a principios de los 90 por iniciativa de **Sniper**, un antiguo asesino de la **C.I.A.**, que decidió montar su propio negocio.

Es una organización pequeña pero poderosa, que agrupa a algunos de los mejores asesinos humanos y metahumanos del mundo.

Cuando alguien tiene un *problema* y contacta con **Murder Unlimited**, Sniper elige a sus agentes más adecuados para cada asunto y les encarga la tarea de eliminar el *problema*.

Por supuesto si el cliente no quiere pagar el precio convenido se convierte automáticamente en la próxima víctima de esta temible organización. Sus pre-

cios son altísimos pero garantizan una eficacia ejemplar. **Murder Unlimited** nunca ha rechazado un encargo por difícil que fuera y las veces que ha fracasado se pueden contar con los dedos de una mano.

La cúpula directiva de esta organización está formada por cuatro individuos: **Sniper**, **Profecía**, **Salamandra** y **Doll**. La actual sede de **Murder Unlimited** se encuentra en Suiza, camuflada como una asesoría fiscal.

El trabajo más reciente de **Murder Unlimited** ha sido el asesinato de Maurice Marceau, un empresario galo.

MURDER
Unlimited

SNIPER

Fuerza:	80	Nombre real:	Brian Bradstone	
Constitución:	73	Tipo:	Mutante genético	
Agilidad:	85	Profesión:	Asesino	
Inteligencia:	94	Acc./Asal.:	2	
Percepción:	193	Nivel:	7	
Apariencia:	75	PV	76	DA 0
EQM	94	Parada	22	

Habilidades

Arma larga	171%
Arma corta	169%
Armas blancas	130%
Otro idioma: Ruso	41%
Explosivos	67%

Estatus legal

Ciudadano estadounidense oficialmente fallecido.

Poderes

Superpercepción

Historial

Cuando los servicios secretos estadounidenses descubrieron el singular talento de Brian no tuvieron ningún escrúpulo en transformarle en un vil asesino. Un hombre que podía ver a kilómetros de distancia, tanto de día como de noche sin ningún tipo de ayuda, podía transformarse en el mejor francotirador de la historia. Lo que no se esperaban es que algún día dejaría la **C.I.A.** y montaría su propio negocio.

Fue entrenado como asesino y espía de élite. Sus trabajos en América del Sur fueron impecables y el **KGB** sigue preguntándose aún como pudo entrar en Rusia, matar a siete agentes y a un miembro del Partido y volver a los USA sin ser detectado.

Pero **Sniper** era muy ambicioso. Con el fin de la Guerra Fría empezó a tener cada vez menos trabajo y menos oportunidades de ganar dinero. Decidió que su gobierno no sabía apreciar sus cualidades en su justa medida por lo que montó su propio negocio. Fingió su propia muerte para evitar persecuciones y juntando su dinero con la fortuna de **Salamandra** montó **Murder Unlimited**. Su experiencia en el campo del espionaje y del asesinato le convierten en el directivo más adecuado para una empresa de este tipo.

Sólo ha fallado un encargo y fue debido a la intervención del superhéroe, actualmente retirado, **Astro**. **Sniper** no lo ha olvidado y tiene reservada una bala para él.

PROFECÍA

Fuerza:	59	Nombre real:	Ana Clemens
Constitución:	78	Tipo:	Mutante genética
Agilidad:	70	Profesión:	Ejecutiva
Inteligencia:	137	Acc./Asal.:	1
Percepción:	85	Nivel:	5
Apariencia:	92	PV	63
DA	0		
EQM	97	Parada	18

Habilidades

Ciencia: Política	83%
Ciencia: Economía	80%
Comp./Com.	103%

Poderes	Valor	Rango
---------	-------	-------

Superinteligencia		
Precognición	67%	Elevado

Historial

Profecía se encarga de los asuntos financieros de la empresa, aunque sus atribuciones van más allá. Es la consejera personal de Sniper, el cual siempre le pide consejo en las decisiones importantes.

Sus motivaciones nunca han estado muy claras. Se sabe que Sniper la salvó de un grupo de agentes de **IDESS** que querían capturarla y que desde entonces trabaja para él, pero seguramente lo hace por algo más que por gratitud.

Profecía ve el futuro con relativa claridad y se cree que, aunque a veces sus acciones puedan carecer de sentido, siempre van orientadas a producir un resultado en el futuro, a completar una visión, a cumplir una profecía. Parece ser que sus visiones le indican que debe permanecer en **Murder Unlimited**. A quién o a qué beneficia esto (aparte de a Sniper) es un completo misterio.

El único miedo que tiene **Profecía** es la llegada del año 2001, ya que según sus visiones, en este año se producirá una catástrofe de magnitudes cósmicas que arrasará la Tierra y a sus habitantes.

En su capacidad para ver lo que tiene que venir, esta mujer ha observado, con acierto, la llegada de poderosos héroes y villanos, permitiendo anticipar los efectos.

Hasta ahora no se ha equivocado nunca en sus visiones. Para ella el futuro no es tan inmutable como el pasado. Todo está escrito... pero puede ser variado con la fuerza necesaria. La fuerza de **Murder Unlimited**.

SALAMANDRA

Fuerza	80-180	Nombre real:	Hans Learson
Constitución	98	Tipo:	Mutante genético
Agilidad	85-120	Profesión:	Terrorista
Inteligencia	65	Acc./Asal.:	2
Percepción	70	Nivel:	4
Apariencia	75	PV	69
DA	0		
EQM	55	Parada	22

Habilidades

Ciencia: Química	40%
Explosivos	53%

Estatus legal

Ciudadano estadounidense con antecedentes penales.

Familiares

Desconocidos

Poderes

Absorción de energía calorífica
Invulnerabilidad: Temperaturas extremas
Supervelocidad

Rango

Alto (90)

Historial

Salamandra puede ser una persona agradable y simpática pero entra en contacto con el fuego es como si se emborrachara. Cuando toca las llamas empieza a volverse excitable y a sentirse con ganas de comerse el mundo; es como una droga para él. Cuando se quema, su cuerpo empieza a absorber la energía calorífica y a transformarla en fuerza y vitalidad, adquiriendo una potencia muscular sobrehumana.

No existe fuego lo suficientemente intenso como para causarle daño alguno e incluso, cuando se encuentra en medio de un fuego, se mueve con increíble rapidez.

Es un especialista en la fabricación de bombas incendiarias. Generalmente, cuando va a atacar un lugar, se las arregla para provocar un incendio antes, con el fin de facilitarse el camino y de hacer huir a los curiosos.

Muchas veces lo que hace es recubrirse el cuerpo con combustible para aviones y encender una cerilla; el resultado es muy espectacular, además de efectivo.

Salamandra sirve generalmente a **Murder Unlimited** provocando sucesos que distraen la atención de las fuerzas de seguridad. Se encuentra en la cúpula directiva ya que aportó la mayor parte del capital necesario para montar la empresa. Pero lo que a él realmente le gusta es la acción y no las aburridas reuniones con sus socios. Esta fortuna le venía de una larga carrera como extorsionador en Estados Unidos. Si no querías que tu fábrica ardiera debías comprar la *protección* de Salamandra. Cuando fue detenido por las Nature Corps, fue Sniper el que le sacó de prisión y le propuso montar **Murder Unlimited**.

DOLL

Fuerza:	55	Nombre real:	Cynthia Rosenberg
Constitución:	70	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	78	Profesión:	Asesina
Inteligencia:	99	Acc./Asal.:	2
Percepción:	87	Nivel:	3
Apariencia:	93	PV	50
DA	0		

EQM	13	Parada	24
------------	----	---------------	----

Habilidades

Comp./Com.	63%
Cibernética	65%
Ciencia: Robótica	49%
Mecánica	62%

Estatus legal

Ciudadana británica con antecedentes penales

Familiares

Susan (Madre), Anthony (Padre)

Poderes	Valor	Rango
Telequinesis	100%	Medio
Empatía tecnológica	64%	Alto

Historial

Doll pasó una infancia muy solitaria. Sus padres se divorciaron cuando era muy pequeña y se distanció de ellos. Su padre tenía demasiado trabajo como para *malgastar* su precioso tiempo con su hija y su madre la veía como un estorbo a la hora de buscar otro marido, pero ambos la llenaban de regalos, cuando lo que necesitaba era cariño. Poco a poco fue distanciándose de la realidad y a vivir en un mundo ima-

ginario donde sus muñecas cobraban vida y jugaban con ella. Durante su adolescencia empezaron a manifestarse sus poderes: descubrió que cuando se concentraba era capaz de mover objetos y empezó a sentir como si las máquinas estuvieran vivas y le hablaran. Fue la gota que colmó el vaso: la cordura la abandonó.

Doll se viste y se maquilla como si fuera una delicada muñeca de porcelana pero tras esa inocente fachada se encuentra una mente perversa y retorcida. Es una peligrosa criminal que utiliza juguetes supersofisticados para cometer sus fechorías. Entre sus actividades habituales se encuentran el terrorismo y el asesinato, pero lo que a ella le gusta de verdad es aterrorizar a la gente.

Entre los artefactos que Doll utiliza más a menudo se encuentran un avión con forma de cisne que utiliza para desplazarse, mortíferos robots decorados como si fueran soldaditos de plomo de tamaño natural y coches explosivos teledirigidos.

Su función en **Murder Unlimited** es fabricar las armas y gadgets que utilizarán los agentes de la empresa.

CORROSIÓN

Fuerza:	70	Nombre Real:	Arantxa Herranz
Constitución:	80	Tipo:	Mutante Inducida
Agilidad:	95	Profesión:	Exobióloga
Inteligencia:	70	Acc./Asal.:	3
Percepción:	80	Nivel:	3
Apariencia:	65	PV	55
DA	0		

EQM	30	Parada	24
------------	----	---------------	----

Estatus Legal

Ciudadana española con antecedentes penales

Poderes	Valor	Rango
Absorción de Vida	80%	Elevado
Invulnerabilidad a gases y venenos		

Secuelas

La destrucción de los PVs de los otros personajes se produce por envenenamiento producido por las feromonas que **Corrosión** emite. No puede incorporar los PVs drenados a sí misma.

Historial

Arantxa Herranz (Barcelona, 1976) estaba destinada en la empresa Minos S.L. para investigar nuevas formas de vida. La fortuna, o la falta de esta, la hizo dar con restos

de una nave Dorkan, variedad Kerren, con cadáveres de estos seres en su interior.

Los días siguientes fueron un infierno para la joven exobióloga: contaminada por algún tipo de extraña enfermedad, su cuerpo empezó a sufrir los rigores de una muerte inminente. Los otros científicos de **Minos S.L.**, dos de los cuales habían muerto contagiados, no daban crédito a sus ojos y a los datos que extrapolaban de los análisis: nuevos virus mutantes crecían en enormes cepas situadas en el interior de las pústulas que recorrían el cuerpo de Arantxa, variaciones y degeneraciones de su ADN tan radicales que ningún ser vivo sobreviviría.

Pero Arantxa sobrevivió, pagando un alto precio: la mujer alegre, torrente de voz y simpatía que antes era, había desaparecido. En su lugar se alzaba una enviada de la muerte, un exterminador que provocaba enfermedades a cualquiera que estuviese en contacto con ella.

El aislamiento obligatorio hizo el resto. Arantxa culpó a sus compañeros de su desastre y escapó, con su cordura mellada y con ansias de ser libre. A pesar de la persecución iniciada por el grupo **A.X.I.S.**, fue imposible localizarla...

Corrosión se ha enfrentado en varias ocasiones a las **Nature Corps** y ha estado a punto de asesinar a **Fiebre** en una de sus confrontaciones.

Corrosión vive en el sur de Estados Unidos, a donde huyó auxiliada por la sombría criatura **Plaga**, quien la adora y la considera su compañera ideal.

Sacred Spirit, reforzando las Nature Corps.

Presentada en sociedad la nueva miembro del supergrupo ecologista.

New York. Pat O'hara.

Como si de una nueva entrega de los Oscars de la Academia de Cine se tratara, todo estaba listo para un gran espectáculo: la llegada de **Nature Corps** al Dorothy Chandler Pavillion. Hicieron su aparición por separado y con un gran despliegue de medios.

La siempre fría **Fiebre**, vestida con un elegante y sobrio modelo de Yves Saint Laurent fue la primera en aparecer. Lo hizo sola, sin acompañante y casi sin saludar a los más de dos mil fans del grupo que esperaban ansiosos la llegada de sus divas.

Tras ella, y con una diferencia de diez minutos, apareció **Natura**, vestida por Calvin Klein, de la mano de este famoso diseñador y repartiendo sonrisas por doquier. La más salvaje de las **Nature** hizo un alto para firmar autógrafos, besar y saludar a algunos admiradores.

La última en aparecer fue la siempre explosiva **Orquídea**, vestida por Versace, que lo hizo con dos desconocidos, presumiblemente modelos, que a pesar de su elegancia y buen ver, no pudieron más que aderezar la belleza sobrehumana de la Reina de la Vegetación. **Orquídea** no se hizo de rogar y posó hasta la saciedad para los compañeros de la prensa gráfica y realizó jugosas declaraciones para el papel cuché sobre su vida afectiva.

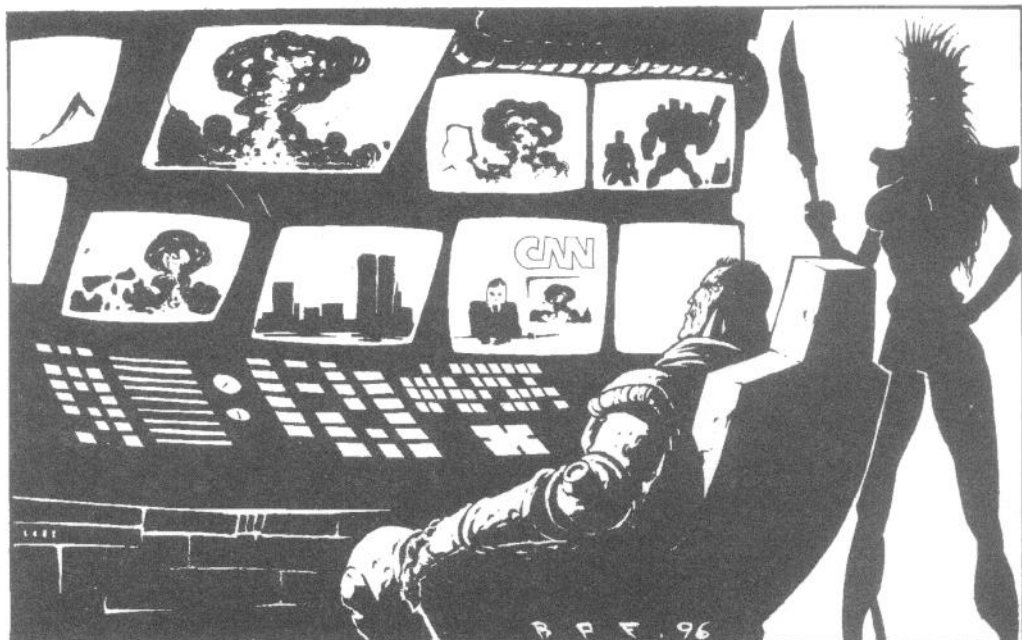
Recordamos a nuestros lectores que esta era la primera aparición pública de las Eco-heroínas tras la desaparición de su miembro acuático, la enigmática **Tsunami**, en condiciones nunca reveladas pero que parecen indicar la retirada o el fallecimiento de ésta.

El espectáculo, al estilo de las **Nature**, y patrocinado por una conocida casa electrónica, contó con la participación de los mejores cantantes y grupos del momento. Las entradas estaban agotadas desde dos meses atrás, y, como es habitual en la carrera de las **Nature**, todas las ganancias irían destinadas a organizaciones ecologistas.

El plato fuerte, y más esperado, de la noche fue la presentación de la nueva miembro. Con un fondo musical del folklore de los indios americanos, hizo su aparición **Sacred Spirit**, una menuda pero atractiva jovencita de aspecto indio que pronunció un tan emocionado como enérgico discurso sobre la defensa del patrimonio natural mundial.

Pasadas las tres de la madrugada, pudimos ver a la nueva **Nature**, junto a **Orquídea** y **Natura** -**Fiebre** no es muy amiga de este tipo de actos en una conocida discoteca en la que bailaron y se divertieron con personalidades del mundo del espectáculo hasta bien entrada la mañana.

Objetivo: Euroman



APUNTES SOBRE LA CAMPAÑA

Estas aventuras están diseñadas para ser jugadas por un grupo ya establecido de supervillanos. Es conveniente que esté formado por metahumanos de distinto nivel de poder (debe ser un grupo equilibrado, con SPJs potentes, otros de nivel medio y alguno poco poderoso).

No obstante el DJ podrá adaptar la capacidad de los enemigos que los personajes se encuentren en la campaña, ya que, de lo contrario se correría el riesgo de que

ésta resulte demasiado fácil y aburrida, o imposible de llevar a cabo.

El grupo dispondrá de una base situada en un punto de España elegido por los jugadores, no demasiado avanzada, pero que reunirá los requisitos que exige su situación ante las autoridades.

Hay que hacer especial hincapié en que, muchas veces puede resultar más atractivo jugar con un personaje menos poderoso pero más rico en matices. El DJ deberá tener en cuenta este punto a la hora de otorgar los Puntos de Experiencia.

CRONOPOLIS
EDICIONES



H-E-R-O-E

agenda



MODULO 1
GPAAS, 96

APERTURA

MORTAL

El más absoluto silencio reinaba en el interior de la base **Cerberó**. Su dueño meditaba y sopesaba los detalles de su última idea. En el exterior, el mundo aparecía pequeño, vulnerable, se asemejaba a un trofeo o un premio que estaba esperando al hombre capaz de conquistarlo. El tenía la ocasión, tenía el plan. Una imaginaria partida de ajedrez se estaba formando en su privilegiado cerebro. Sólo le faltaba una cosa: los peones.

EL REY BLANCO

Euroman estaba descansando después de una dura sesión de entrenamiento. A pesar de que se le consideraba el hombre perfecto, debía esforzarse por mantenerse en forma, pues de ello podía depender su vida. Además, durante estos últimos meses se había visto sometido a mucha presión.

Por un lado los criminales habían estado muy activos, y por el otro se había visto obligado a asistir a numerosos actos oficiales a los que no era muy aficionado.

Antes todo parecía más simple, pero ser un superhéroe oficial te convierte en un ser siempre observado por todos. La mitad de los periodistas que le perse-

guían eran capaces de morir por conseguir una exclusiva y la otra mitad no veían el momento de aprovechar cualquier error suyo para hundirle.

La tensión se estaba volviendo insopportable, por lo que **Euroman**, aconsejado por sus compañeros de equipo, había decidido no participar en una reunión de rutina de la **UEO**, dejando a sus camaradas con la fatigosa tarea de tratar con los burócratas.

El se quedaría de guardia en la base auxiliar de los Euromen.

LOS PEONES

Los SPJs deberán formar un grupo de supervillanos. Puede que ninguno de ellos conozca personalmente a **Epsilon Eridani**, pero todos reaccionarán con temor ante el llamamiento del líder transjeco. Si alguno de los personajes no se siente intimidado o interesado, el DJ es libre de enviar contra él a **Alter**, un bio-androide creado por Eridani como guardaespaldas, para que le convenza.

Una vez que todo quede aclarado, quedarán citados en un almacén en cuyo interior se encontrará una persona con un maletín (un crítico en Conocimientos Generales les indicará que se trata de Ken Clarke, Consejero de Defensa de los USA). Una vez que hayan llegado, el hombre abrirá el maletín, en cuyo interior habrá un ordenador portátil que

recibe señales desde la base Cerbero. En la pantalla aparecerá el rostro severo de **Eridani**, que informará a los SPJs de lo que tienen que hacer si quieren ganarse la gratitud de su interlocutor. **Eridani** dejará bien claro que negarse significará la muerte de los SPJs, y ellos saben que es muy capaz de cumplir sus amenazas.

Su objetivo es eliminar a **Euroman** (puede que alguno de los personajes villanos tenga cuentas pendientes con el héroe, dándole así una motivación adicional para llevar a cabo la misión) que se encuentra actualmente en la base auxiliar de los **Euromen**. Probablemente esté solo, por lo que debería ser un blanco fácil. El hombre del maletín entregará a los SPJs un sobre en el cual se encontrará un plano con la localización de la finca de **Euroman**, además el

maletín contiene cien millones de pesetas que servirán para cubrir los posibles gastos que la misión pudiera ocasionar. Así mismo les proporcionará un dispositivo teleportador, del tamaño y la forma de un pequeño mando a distancia, que les llevará hasta este mismo almacén, donde encontrarán una aeronave que les llevará a un lugar seguro.

Deberán usar el teleportador sólo en caso de que sea estrictamente necesario, ya que el aparato está diseñado para un único uso, tras el cual quedará absolutamente inservible. Eridani exigirá a los SPJs que le presenten alguna prueba del éxito de su misión.

Si alguno de los personajes posee Superpercepción o Telepatía se podrá dar cuenta de que el hombre del maletín es en realidad un androide (es **Alter**).

Alter

Fuerza	160	Nombre real:	Alter
Constitución	180	Tipo:	Androide
Agilidad	85	Profesión:	Guardaespaldas
Inteligencia	80	Nivel:	-
Percepción	100	Acc./Asal:	2
Apariencia	40	PV	200
DA	120		

PODERES	Valor	Rango
Superfuerza	-	-
Superconstitución	-	-
Emisión Energía Atómica	80%	Alto
Campo de Fuerza Energético	100%	Alto
Multiformidad (personas)	-	-

EL TABLERO

Euroman se encuentra en una finca en medio del campo a varios kilómetros de Madrid. Casi siempre está solo, acompañado únicamente por los robots encargados del mantenimiento de las instalaciones y los mecanoides diseñados por él mismo para utilizarlos en la Sala de entrenamiento.

Las medidas de seguridad son, no obstante, extraordinarias.

El jardín está lleno de sensores y cámaras que son capaces de detectar a casi cualquier intruso. Un pequeño radar vigila el cielo. Hay incluso detectores de vibraciones enterrados. La verja no está electrificada pero cualquiera que trepe por ella o la corte conectará la alarma. Cuando los dispositivos localicen una amenaza sonará una alarma en toda la base, mientras que en el sótano los ordenadores que dirigen los sistemas de seguridad tratarán de identificar al intruso. **Euroman** lleva siempre un mando a distancia que le permite activar los sistemas de seguridad auxiliares de la casa. Con pulsar un botón puede conectar las ametralladoras que se encuentran en el techo y hacer bajar paneles de acero que cubren puertas y ventanas. Las ametralladoras dispararán sobre todo lo que se mueva (60%) por lo que **Euroman** no las conectará a no ser que esté seguro de que se trata de una amenaza seria y no de unos vulgares ladrones o gamberros que se han colado en su casa. El

edificio dispone de un pequeño generador autónomo por lo que cortar la corriente no desconectará los sistemas de defensa pero apagará todas las luces.

Entrar en la base sin ser detectado por ninguno de los sensores es una tarea extremadamente difícil. Si un SPJ altera su densidad para ser intangible y pasara bajo el suelo para entrar en la casa, tendría un 75% de posibilidades de activar alguno de los sensores subterráneos, sin olvidar que tendrá que salir para respirar. Alguien que disminuyera su tamaño hasta unos pocos centímetros sólo tendría un 20% de ser detectado y alguien que se redujera hasta menos de medio centímetro no podría ser detectado, pero tardaría demasiado tiempo en llegar a la casa. Si alguno de los SPJs poseyera Empatía tecnológica Rango Alto quizás pudiera desconectar la alarma pero, a menos que sacara un crítico, alguno de los sensores habría escapado a su control y daría la alarma en 1d10 asaltos. Alguien que pudiera transformarse en gas no tendría problemas para entrar. Si alguien tratara de hacerse pasar por otra persona, los sensores detectarían el engaño en 2d10 asaltos.

Mecanoide Alfa

(Diseñado para el entrenamiento de Euroman y Hydrae)

Fuerza	100		
Constitución	120		
Agilidad	80		
Inteligencia	10		
Percepción	60		
Apariencia	20		
PV	80	DA	30

Iniciativa	40%	Parada	20%
Cpo. a cpo.	70%		3d10

SISTEMAS	%	EFFECTOS
Láser Ligero	75%	50+5d10
Rayo Aturdidor	80%	El mismo que un gas Normal

Mecanoide Beta

(Diseñado para el entrenamiento de Europa y Gestein)

Fuerza	140		
Constitución	150		
Agilidad	80		
Inteligencia	10		
Percepción	60		
Apariencia	20		
PV	125	DA	75

Iniciativa	40%	Parada	20%
Cpo. a cpo.	80%		40+1d100

SISTEMAS	%	EFFECTOS
Láser Medio	65%	75+5d10

Mecanoide Omega

(Diseñado para el entrenamiento de Atlas)

Fuerza	160
Constitución	160
Agilidad	95
Inteligencia	10
Percepción	80
Apariencia	20

PV	140	DA	90
----	-----	----	----

Iniciativa	40%	Parada	20%
Cpo. a cpo.	80%	60+1d100	

SISTEMAS	%	EFFECTOS
PL-5	70%	75+1d100

LA PARTIDA

A **Jaime Torrens** le cuesta relajarse. Durante el día se encuentra principalmente en el gimnasio y no sale de allí más que para comer. Por la tarde deja el entrenamiento y hace algo más relajado como leer o ver viejas películas. Por la noche a menudo baja al sótano donde se pasa la noche frente a sus computadoras.

Euroman no soporta la idea de estar ocioso así que pasa muchas horas estudiando los datos que posee sobre criminales, tratando de descubrir alguna manera de capturarlos. Duerme poco y mal, asaltado por las dudas que le planean su trabajo y su vida.

Generalmente duerme en el sótano cuando, exhausto, deja de repasar sus archivos. Si hay algún invitado en casa, pasará bastante tiempo conversando en el salón o jugando al billar en la sala de juegos.

Eridani ha garantizado a los SPJs que el héroe europeo se encontrará solo, no obstante aunque Torrens no tenga superpoderes, no deben subestimarlos.

Los personajes deberán acercarse con cautela si no quieren ser descubiertos demasiado pronto. Lo más probable, sin embargo, es que sean detectados e identificados por las computadoras antes de que consigan entrar en el edificio.

Si la alarma suena, su primer impulso será bajar al sótano para identificar la amenaza, avisar a sus aliados y armarse. Si la amenaza se confirma conectará las ametralladoras y bajará los paneles. Si puede se pondrá su traje (Necesita sólo dos asaltos) ya que está hecho de Kevlar. Tratará de ponerse el visor infrarrojo y apagará las luces. A partir de ahí tratará de atacar a sus adversarios uno a uno y de ganar tiempo hasta que lleguen los refuerzos. Otra opción es tratar de que los villanos entren en la Sala de entrenamiento, si lo consigue, conectará el simulador de ambientes (aquí el DJ tiene plena libertad a la hora de escogerlo; puede ser una escena post-nuclear, o una frondosa selva tropical, o también los suburbios de una ciudad alienígena), lo importante es que Euroman estará en franca ventaja, ya que los SPJs no sabrán qué es real y qué no lo es. Además los personajes serán atacados por los mecanoides diseñados para el entrenamiento de los Euromen. Existen distintos mecanoides adaptados a las características de cada miembro del grupo, de cualquier manera los principales son Alpha, Beta y Omega.

Existen diversos niveles de entrenamiento, pero Euroman habrá programado el ordenador en su nivel máximo, por lo que los seres artificiales no tendrán ninguna piedad y atacarán con toda la potencia de que sean capaces.

El programa se desactivará automáticamente en cuanto los androides sean

vencidos. También desaparecerá el ambiente generado mediante hologramas y se desbloqueará la cerradura de la puerta.

JAQUE MATE

Euroman aprovechará la confusión reinante para salir de allí, y se dirigirá a la Sala del Generador auxiliar, que es donde están guardadas las armas que necesita para defenderse. Es conveniente que esto suceda cuando la pelea de los SPJs con los mecanoides esté a punto de acabar, así alguno podrá percatarse de la retirada de Torrens y así podrán seguirle de cerca.

El DJ tiene ahora la tarea de conducir la persecución entre Euroman y los SPJs que le acosan, aunque parezca un enfrentamiento desigual, el Director de Juego deberá tener en cuenta varias cosas.

- ★ La experiencia como héroe de Euroman.
- ★ La base se encuentra totalmente a oscuras, además Torrens se habrá colocado un visor de infrarrojos que le permitirá localizar a sus enemigos.
- ★ La existencia de dispositivos automáticos de defensa, que el DJ puede utilizar cuando crea oportuno (láseres ocultos, emisores de gas, redes de acero, etc.)

No obstante, todos estos obstáculos servirán para prolongar el transcurso de la persecución, hasta que se produzca el desenlace final.

Tras perseguir al héroe por toda la mansión, lo acorralarán en una gran estancia rectangular, en la que destaca la presencia de un enorme generador de energía. La habitación estará llena de tubos conductores, que transmiten la energía del pequeño pero potente generador al resto de la base.

Euroman plantará cara a sus enemigos e intentará hacer hablar a los SPJs con la esperanza de que le revelen los motivos del asalto.

Tanto si los SPJs le contestan como si no, Torrens comenzará a disparar con un PL-5 de mano a los personajes. Pronto toda la habitación se verá envuelta en enormes chisporroteos producidos por el generador alcanzado por algún impacto del arma del héroe.

Una tirada de "Idea" revelará a los personajes que aquello está a punto de explotar, además su enemigo está atrapado sin posibilidad de escape. Apenas hayan salido por la puerta, se producirá una enorme detonación, que hará temblar la casa entera. Instantáneamente se conectarán los sistemas anti-incendios. Una gran nube de humo impide la entrada a la habitación siniestrada. Si un SPJ intenta entrar y tiene menos de 140 en Constitución, se mareará y caerá incons-

ciente a menos que salga de allí inmediatamente.

Transcurridos unos minutos el humo se habrá disipado. Al entrar observarán que el anterior orden se ha convertido en un espectáculo dantesco. La estancia estará completamente llena de escombros y el techo se habrá derrumbado. El SPJ con mayor Percepción detectará algo entre un montón de piedras: un trozo del traje de Euroman, completamente destrozado y lleno de sangre, es la única prueba que encontrarán del éxito de su misión, y deben entregársela a Eridani. Por la potencia de la explosión no debe de haber quedado del héroe mas que pedazos del tamaño de una moneda.

En el exterior se escuchará el estruendoso sonido de una nave que se acerca. Si se asoman al exterior comprobarán que se trata del supergrupo Vértice de Combate, acompañados por un pelotón de efectivos de Tecnoled.

Es el momento de activar el dispositivo teleportador que les proporcionó Eridani, o de lo contrario se enfrentarán a más de una docena de enfurecidos superhéroes, por otra parte ellos ya han cumplido con su misión...

EL VENCEDOR

Los SPJs aparecerán en el interior de una aeronave de avanzada tecnología, en el mismo almacén en el que tuvieron la cita con el androide de Eridani. Al principio estarán confusos, pero enseguida se darán cuenta de que están solos. El tejado del almacén se abrirá, los motores se pondrán en marcha y la aeronave se elevará, adquiriendo pronto un altura y una velocidad sorprendentes (si algún SPJ posee Empatía Tecnológica podrá comprobar que no hay nada raro en el aparato).

Al cabo de tres horas de vuelo, comenzará automáticamente las maniobras de aterrizaje. Durante el viaje los personajes han podido darse cuenta en todo momento de la ruta que han seguido, gracias a los diversos aparatos de medición y localización del avanzado ingenio volador.

Bajo ellos se extiende una enorme masa boscosa. Según los datos de la computadora se encuentran en algún punto aislado de Noruega.

Una pequeña parcela del bosque se moverá y dejará al descubierto la entrada a una base secreta.

Una vez que los SPJs hayan descendido de la nave, el rostro de Eridani aparecerá en una gran pantalla en el hangar. Eridani estará complacido con el trabajo de los SPJs. Les dirá que pueden perma-

necer en esa base el tiempo que prefieran, y que dentro de unos días se pondrá en contacto nuevamente con ellos para hacerles otra proposición. Ahora, lo único que deben hacer es introducir los restos sangrientos del traje de **Euroman**, en un analizador situado en el laboratorio biológico de la base, para comprobar que la sangre y el ADN corresponden con los del héroe.

Los personajes comprobarán que la base está provista de todo lo que puedan necesitar.

En los siguientes días la noticia de la muerte de Euroman ocupará las primeras páginas de los periódicos y será la columna vertebral de los informativos de radio y televisión de todo el mundo.

Comenzarán los preparativos para el funeral y a partir de ese momento, los SPJs serán considerados como Terroristas mundiales.



TM

H·E·R·O·E

agenda



9 78848 119079

5,96

MODULO 2

EL OCASO DEL SOL NACIENTE

Los actos de homenaje a Euroman se sucedieron durante la siguiente semana. Miembros de los dos grupos a los que pertenecía aparecían continuamente como anfitriones en multitud de eventos organizados al efecto.

Pronto, los dirigentes mundiales deciden que el concepto de Euroman debe prevalecer a las personas, por lo que se crea un Comité Especial, formado por miembros de la Unión Europea y representantes del Gobierno español, encargado de buscar a la persona idónea para vestirse con el traje y el nombre de Euroman.

Las sesiones y la identidad de los posibles candidatos se mantienen en el más absoluto de los secretos.

Mientras, los Servicios de Inteligencia más importantes del mundo, trataban infructuosamente de localizar el paradero de los causantes del horrible crimen.

Los SPJs estarán ocultos a todos en su seguro refugio de Noruega. O puede que no, ya que unos peligrosos visitantes están a punto de aparecer.

LA CAMADA

Lo que ni Eridani ni los personajes sospechaban, es que la base secreta se encuentra a poca distancia del nuevo refugio de un grupo de Renegados.

Los Renegados son Hombres-lobo que han perdido el menor rasgo de humanidad y han repudiado la armonía de los de su raza con la Naturaleza, convirtiéndose en asesinos despiadados y en devoradores de hombres. Este grupo, había encontrado en estos bosques primitivos, el entorno ideal para ocultar su presencia a los humanos.

Conocían la existencia de una instalación en su recién adquirido territorio, pero no habían podido localizarla. Cuando llegó la nave con su cargamento de "carne fresca", la siguieron hasta ver dónde aterrizaba. Una vez localizado el lugar, no les fue difícil encontrar los conductos de la calefacción y ventilación. Y a través de ellos acceder al interior.

El grupo, que se llama a sí mismo La Camada, está compuesto por cuatro miembros (si el grupo de SPJs es mucho mayor, el DJ es libre de hacer que haya más Hombres-lobo), y son originarios de diversos puntos del norte y el este de Europa, se unieron para así poder enfrentarse mejor a la persecución a la que han sido sometidos durante los últimos años.

Los miembros de La Camada van a aprovechar la ocasión lo máximo posible. Utilizarán su experiencia para ocultarse de los PJ con tanta habilidad que un personaje con superpercepción notará olores de animal, pero no localizará a los Renegados a menos que

Iván

Fuerza	120	Nombre Real	Iván Stenov
Constitución	125	Acc./Asal.	3
Agilidad	105	Parada	30
Inteligencia	80	PV	140
Percepción	105	DA	45
Apariencia	35	Regeneración de tejidos Rango Alto	
Combate cuerpo a cuerpo	120%	Daño	35+1d100

Iván es el jefe del grupo de Hombres-lobo, es especialmente inteligente para ser un Renegado. Mantiene una disciplina férrea dentro del grupo, al que dirige como si una manada real de lobos se tratase. Odia todo lo que tenga que ver con los seres humanos, ya que perdió un ojo a causa de una herida de la que todavía conserva una gran cicatriz (causada por Acero Templado, miembro de los Cazadores de Sombras, con los que mantienen una enemistad que se remonta a los tiempos en los que el héroe era joven y luchaba en solitario con la única ayuda de su maldición de la rosa negra.).

Nathasa

Fuerza	105	Nombre Real	Nathasa Petrova
Constitución	120	Acc./Asal.	3
Agilidad	110	Parada	30
Inteligencia	60	PV	110
Percepción	110	DA	30
Apariencia	55	Regeneración de tejidos Rango Alto	
Combate cuerpo a cuerpo	110%	Daño	2d6+25

Compañera de Iván desde que huyeron de la Unión Soviética hace más de veinte años, ha permanecido a su lado desde entonces. De pelaje gris, es, posiblemente, el miembro más sanguinario del grupo. Iván la rescató siendo muy joven cuando estuvo a punto de morir a manos de una multitud humana que la quería quemar por considerarla una bruja.

Urlik

Fuerza	130	Nombre Real	Urlik Jojannson
Constitución	130	Acc./Asal.	3
Agilidad	102	Parada	30
Inteligencia	40	PV	145
Percepción	105	DA	45
Apariencia	30	Regeneración de tejidos	Rango Alto

Combate cuerpo a cuerpo 115% Daño 60+1d100

Hombre-lobo procedente de los bosques del norte de Suecia. El y su hermana Inga encontraron a Iván y Nathasa cuando apenas eran adolescentes. Es una bestia descomunal y enormemente fuerte. Tiene una fe ciega en Iván, y no dudaría en dar su vida por él.

Inga

Fuerza	120	Nombre Real	Inga Jojannson
Constitución	120	Acc./Asal.	3
Agilidad	105	Parada	30
Inteligencia	45	PV	115
Percepción	110	DA	30
Apariencia	60	Regeneración de tejidos	Rango Alto

Combate cuerpo a cuerpo 115% Daño 35+1d100

Es la hermana pequeña de Urlik. Desconfía de Iván y Nathasa, pero no deja el grupo porque sabe que su hermano no la acompañaría. Eso no quiere decir que tenga reparo alguno a la hora de matar.

obtenga un crítico (tirada que deberá efectuar el DJ), para que el jugador no sospeche que hay nada raro), además son capaces de que su cerebro funcione a un nivel básicamente animal, por lo que no podrán ser detectados por medios telepáticos.

Los Renegados atacarán a los SPJs de uno en uno, procurando que el resto no se dé cuenta hasta que sea demasiado tarde. Empezarán por el personaje más débil e intentarán capturarlos a todos (la emoción de la caza). Según lo vayan consiguiendo irán escondiendo a sus prisioneros. Si intentan pedir ayuda a Epsilon Eridani, este les dirá que si no son capaces de solucionar ese problema deberá ir buscando a otros que sean más válidos para sus planes. Además, si van al hangar verán como el motor de la nave está completamente destrozado.

Si los SPJs buscan a su/sus compañeros, los encontrarán tras sufrir una emboscada por parte de los Hombres-lobo.

Atacarán con salvajismo (sobre todo Urlik) y, si las cosas van mal, Iván y Nathasa intentarán escapar.

Una vez que logren internarse en el bosque será imposible intentar buscarles, además ese es el terreno de los Renegados, que en cualquier momento pueden dar un rodeo y tenderles una emboscada.

EL EMPERADOR

En el mundo exterior, los preparativos para los funerales de Euroman siguen su curso, los líderes mundiales ya han confirmado su asistencia a los numerosos actos programados. Incluso uno de ellos, el Emperador del Japón, ha adelantado su viaje para así abordar temas de índole política y económica con los dirigentes europeos. Llega acompañado de los dos grupos más importantes de su país (**Guerreros del Imperio** y **Ultima Force**).

Eridani se pondrá entonces nuevamente en contacto con los SPJs y, tras darse cuenta de que los SPJs han sido atacados (si es que estos no se han puesto en contacto antes con él para pedirle ayuda) les dirá que no sabe si puede confiar en ellos para algo realmente importante. A poco que los personajes insistan, se dejará convencer y les hará una oferta que difícilmente podrán rechazar.

Les dirá que se propone tomar el control político del mundo, y que aquellos que estén junto a él se convertirán en Señores y Gobernadores con poder absoluto en su parte del planeta. Insistirá en que considera a los personajes una parte importante del plan global, y que serán generosamente recompensados si le ayudan.

Les propondrá que realicen un atentado contra el Emperador japonés, aprove-

chando su estancia en Europa. Él se encargará de crear una distracción para que la mayor parte de los miembros de los Guerreros del Imperio y de Ultima Force no estén presentes en el momento de su actuación.

NOTA PARA EL DJ

Los SPJs deberán pasar una tirada "fácil" de Conocimientos Generales para conocer a los grupos nipones, si no Eridani se encargará de proporcionarles la información que precisen.

El líder transjeco mandará otra nave a la base donde se encuentran los SPJs, para que estos la utilicen cuando decidan atacar al Emperador.

Los personajes tendrán también acceso a la "Agenda" del dignatario japonés, en la que se especifica el itinerario secreto del Emperador nipón durante los dos días que permanezca en Europa, y dejará que sean ellos quienes escojan el momento y el lugar preciso del ataque.

Lo único que deberán hacer es comunicárselo con la suficiente antelación como para que él prepare algún tipo de distracción que aleje a los superhéroes que lo escoltan.

El resto será cosa fácil. El Emperador japonés tendrá los siguientes actos de relevancia, que son los momentos en los que será más vulnerable.

Martes 8

- 9h. Visita y acto militar en el Monumento al Soldado Desconocido en Berlín.
- 11h. Entrevista con el Canciller alemán.
- 16h. Reunión con empresarios alemanes en la sede de la Cámara de Comercio.
- 19h. Viaje en avión hasta Bruselas, sede de la UEO.
- 21h. Recepción en el aeropuerto de Bruselas, viaje en coche hasta el Hotel.

Miércoles 9

- 10h. Recepción con el Secretario General de la OTAN.
- 12h. Consultas con los miembros del Comité Especial para el nombramiento del nuevo Euroman.
- 14h. Comida con una delegación de dirigentes de multinacionales japonesas instaladas en Europa.
- 18h. Reunión con el Primer Ministro belga.

Una vez decidan el lugar del ataque, será conveniente que descansen para recuperarse de las posibles heridas recibidas en el transcurso de su lucha contra los Hombres-lobo.

Según los datos proporcionados por Eridani, la nave tardará un máximo de 2 horas desde la base hasta cualquiera de los puntos de ataque, que tendrá que ser programado antes en la computadora para que así los datos lleguen hasta el conquistador transjeco y para que el piloto automático de la nave les lleve al lugar preciso.

La aeronave dispone de los más sofisticados sistemas de ocultación, así como un campo de parcial invisibilidad, por lo tanto podrán acercarse hasta casi el mismo punto de destino. No obstante la nave deberá permanecer a una altitud superior a los 500 metros, para evitar riesgos.

Cuando estén a punto de llegar al lugar indicado para el ataque al Emperador verán las siguientes imágenes en el monitor de la aeronave: Un robot gigantesco comienza a atacar indiscriminadamente a la población. En las imágenes se observará cómo los miembros de los supergrupos japoneses de los **Guerreros del Imperio** y **Ultima Force**, han acudido al lugar de los hechos en previsión de que pudiera constituir una amenaza para la vida del dirigente nipón, éste ha decidido seguir con su programa de actividades, protegido por **Kawatane** de los **Guerreros del Imperio** que permanece a su lado. Evidentemente esas imágenes serán falsas y estarán producidas por Eridani, para que los SPJs creen que tienen el camino libre hasta el Emperador.

EL GAMBITO

Una vez en el lugar escogido, la silenciosa nave se detendrá y se mantendrá flotando en el aire, invisible. Se abrirán las compuertas para que salgan los SPJs. Si los personajes no tienen posibilidades de controlar su descenso (ninguno vuela), será un rayo tractor de la nave, el que se encargue de que lleguen con prontitud a la superficie, para no perder así el elemento sorpresa.

El Emperador estará a su merced, los agentes de seguridad intentaran atacar a los personajes para dar tiempo a retirar al dignatario japonés.

Ahora un SPJ con superpercepción se dará cuenta de que están metidos en una trampa. El Emperador es demasiado corpulento, y se mueve de una forma demasiado fluida como para ser un hombre normal.

Su visión periférica le dirá que los agentes de seguridad se mueven de una manera extraña: en realidad se están retirando, como en una maniobra ensayada, además un terrible golpe en la nuca, hará que pierda el equilibrio, aturcido (este SPJ, a discreción del DJ habrá sido atacado por **Garra**).

Han caído en una trampa, los miembros de los dos grupos nipones atacan sin piedad a los SPJs.

Este combate está diseñado para que los personajes lleven la peor parte. El potencial de los dos grupos de superhéroes unidos es lo suficientemente impresionante como para que no se pueda conseguir la victoria frente a ellos. No obstante, si el grupo de los SPJs es demasiado poderoso, el DJ siempre tiene la opción de hacer que los miembros de uno de los siguientes grupos operativos de Tecnoled acudan en ayuda de los orientales:

Grupo Operativo	Sede
GOA 5	Berlín
GOA 6	Munich
GOA 7	Copenhage
GOA 13	Rotterdam
GOA 30	Berlín

Durante la pelea los SPJs podrán hacerse las siguientes preguntas:

¿Dónde está el Emperador? ¿Les ha traicionado Eridani?

Los personajes irán cayendo uno por uno ante el ataque de los héroes. De pronto un remolino de luz y color distorsionará la percepción de todos. Aquellos que no superen una tirada de CON/2 quedarán inconscientes, el resto, contemplará como se abre una brecha en el aire.

Será como si el tejido mismo de la realidad se desgarrase, un intenso olor a azufre precederá a un gran estallido. La brecha en el aire adquirirá mayores dimensiones, y a través de ella se adivinarán

formas humanoides, de muchos tamaños y formas diferentes que cruzarán el umbral en cuanto tenga tamaño suficiente.

Los grotescos seres atacarán a los héroes, haciéndoles retroceder confusos. Entonces los SPJs escucharán una voz dentro de su cabeza.

-Cruza el portal entre los mundos, no hay tiempo que perder

Los personajes notarán un impulso que les conducirá a obedecer la extraña voz (si algún SPJ no quiere entrar por el agujero, un oportuno ataque de Tatsunu puede que le ayude a decidirse).

Desde su privilegiado mirador, Epsilon Eridani observa preocupado el desarrollo de los acontecimientos. Su atención se centra en los dos monitores que mantiene encendidos frente a él.

En el primero, observa como un nuevo jugador entra en escena arrebatando a los SPJs de una muerte o captura segura. Le disgusta que haya factores que escapen a su control, no obstante, la inclusión de este nuevo elemento, le aportará la emoción del desafío a la partida.

En el segundo, el más importante, observa como su nueva asesina **Libra**, ataca al verdadero Emperador.

Eridani había sacrificado al grupo de SPJs, atrayéndoles a una trampa en la

que también caería el Emperador. Había conseguido que un miembro del servicio secreto (que en realidad era agente suyo) convenciese al asistente personal del Emperador, de que éste iba a sufrir un atentado (dándole el lugar y la hora, lo que posibilitó que los superhéroes japoneses tendiesen una emboscada a los confiados personajes).

Ahora Kawatane permanecía firme y con el rostro severo ante la peligrosa asesina que les había sorprendido hace escasos minutos. Todo parecía ir perfectamente hasta que se dio cuenta de que los miembros de seguridad que le acompañaban habían desaparecido. Inmediatamente comunicó con las autoridades a través de la radio instalada en su cuerpo cibernético, y entonces apareció ella.

Parecía un miembro de la extraña raza semisalvaje Tesh-Kar, pero también era algo más...

La batalla fue dura, y el héroe aguantó más de lo que Libra, o el propio Eridani podrían sospechar.

Resistía más muerto que vivo, pues sabía que cada segundo que permaneciera en pie, más posibilidades tenía su Emperador de vivir. Además la ayuda ya no podía tardar.

La sangre le cubría el rostro, y sentía como los pulmones se le inundaban de sangre cada vez que respiraba.

Desesperado, se lanzó hacia delante consciente de que era su último ataque. Frustrado comprobó cómo la hembra Tesh-Kar le esquivaba con suma facilidad. Entonces un profundo y lacerante dolor atravesó su pecho, Libra había logrado traspasar sus defensas, y su mortífera hacha cortó metal, carne y huesos como si fueran mantequilla.

Un estruendo a su derecha precedió a la entrada de un GOA de Tecnored. Lo había conseguido, su sacrificio no había sido en vano. Su última mirada se posó en el rostro de su Emperador, quien lo observó con un semblante desencajado, en el que el héroe pudo ver el eterno agradecimiento de su monarca. Comenzó a recitar los versos del *Haragei*, en los que los samurais que mueren con honor, llaman a los espíritus de viento para que lleven su alma a presencia de los dioses, y el último suspiro salió lentamente de su pecho mortalmente herido.

Libra sacó violentamente su hacha del cuerpo sin vida del japonés y sopesó la situación.

Un grupo de cinco tecnored se interponían entre ella y su presa. Posiblemente podría acabar con todos ellos, pero no antes de que más gente acudiera.

Lanzó un grito de rabia que heló la sangre de todos los presentes y conectó su dispositivo teleportador. Esta vez había fracasado.

CRONOPOLIS
EDICIONES



© 1996 Cronopolis Ediciones

TM

H·E·R·O·E

agenda



9 78848 489079

VOL. 3

¿PUEDE MORIR UNA DIOSA?

El fognazo cegador dio paso a una ligera sensación de mareo...

Se encontraban en un enorme patio, rodeado por gigantescos muros de piedra. Junto a ellos, un siniestro individuo permanecía a la expectativa. Aunque físicamente parecía un ser débil, de su figura emanaban una maldad y un poder casi sin límites.

- *Bienvenidos a Terra, bienvenidos al reverso mágico de la Tierra.*- dijo K'sser con un tono bajo y siseante.

Esta es la situación en el momento en que los SPJs salen del portal dimensional creado por el nigromante. Los personajes deberán realizar con éxito una tirada muy fácil (+50) de Conocimientos Generales para conocer la identidad de su salvador. Si ninguno la obtiene, el propio K'sser se presentará.

Si alguno tiene poderes derivados de la magia, notará como estos aumentan. A efectos de juego, los rangos de los hechizos subirán uno automáticamente (hasta el rango máximo permitido) y el porcentaje de control de Magia sumará un +30. Estos efectos desaparecerán al volver a su dimensión de origen.

K'sser invocará a sus Huestes Oscuras, un ejército de muertos revividos (cuyo número ajustará el DJ para lograr una buena batalla) compuesto por cadáveres de extrañas criaturas y cargados mágicamente, que atacarán de inmediato a los SPJs. Sus características son:

FUE	100		
CON	120		
AGI	80		
PV	50		
AxA	2	DA	30
Iniciativa	40	Parada	20

Arma	%	Daño
Hacha de guerra	60	2d10+4

K'sser endurecerá la batalla lo suficiente como para cansar a los personajes, pero no para matarlos. Mientras tanto él se teleportará para observar el combate desde el plano astral, por lo que será imposible atacarle (a no ser que algún SPJ sea mago y le persiga si se apercibe de su huida).

Cuando la prueba termine, el nigromante reaparecerá sonriente y satisfecho. Antes de que los SPJs puedan reaccionar, y como muestra de su poder convocará más muertos vivientes que acto seguido desintegrará.

- *Veo que os desenvolvéis bien. Supongo que os preguntaréis porqué os he traído aquí... Es sencillo: os ofrezco más poder del que podéis soñar a cambio de una pequeña ayuda... ¡La destrucción de los Señores de la Guerra!*

Como demostración de sus palabras, K'sser cargará mágicamente a algún SPJ (Preferiblemente el más débil). Éste se sentirá potenciado en su esencia y el mago le invitará a que pruebe sus poderes, si el personaje accede y obedece a K'sser (Golpea algo, lanza algún rayo, etc.) los efectos serán devastadores.

En realidad se trata de una ilusión creada por el mago que no tiene ningún interés verdadero en fortalecer a sus peones.

LA TORRE

En el centro del grandioso patio se levanta una majestuosa construcción. Se trata de una torre hecha con mármol negro. Si algún SPJ mira fijamente su superficie, diría que rostros desencajados por el horror y el sufrimiento afloran al exterior. Sin duda es una torre maldita, en cuyo interior quién sabe qué atrocidades se habrán cometido.

K'sser les advertirá que no deben separarse de él en ningún momento, y que hacerlo significaría la muerte, o algo mucho peor. Les conducirá a través de innumerables estancias y pasillos, tan pronto suben por unas escaleras como bajan por otras.

Los SPJs se darán cuenta de que están perdidos (ni siquiera un personaje con Super Percepción sería capaz de encontrar el camino correcto), además

tendrán la extraña sensación de que las dimensiones exteriores de la torre no coinciden con las interiores.

Al cabo de unos minutos llegarán a una sala lujosamente decorada, donde unos espectrales sirvientes les servirán un banquete digno de un rey.

Durante la comida, el mago les explicará quiénes son Los Señores de la Guerra, y les prometerá que a cambio de sus servicios les proporcionará poder suficiente para vengarse de Eridani, a quien hace causante de la emboscada que sufrieron los SPJs.

Después de la comida, los personajes se encontrarán total y mágicamente recuperados de todos sus golpes y heridas, si alguno llevara una tecnoarmadura ésta también estará como nueva.

Una vez los SPJs estén preparados K'sser les teleportará hasta las inmediaciones de su objetivo. Aparecerán en la cima de una colina, desde la que se divisa un majestuoso castillo cerca del horizonte. El castillo de Los Señores de la Guerra, sin duda alguna.

Según las indicaciones del nigromante, está completamente lleno de héroes y soldados, pues a los *alter ego* del Vértice se les considera como nobles guerreros, y tienen todas las prebendas que su situación puede otorgarles.

LOS SEÑORES DE LA GUERRA

El camino hasta el castillo es más largo de lo que parecía. La fortaleza debe ser enorme, ya que se divisaba desde una distancia tan grande. Para llegar a su destino, los SPJs deben atravesar un profundo bosque. Una tirada de PER les permitirá divisar dos desconocidos animales voladores que hacen guardia sobre el hogar de los héroes.

Según K'sser se tratan de **Grifos**, belicosas bestias mitad león mitad águila. El nigromante advirtió a los personajes sobre la peligrosidad de esos animales, que no tienen miedo ni siquiera de los temibles dragones.

Los Grifos tienen una vista sorprendente, por lo que los SPJs deberán realizar el trayecto hasta el castillo ocultándose. Aun así, existe un 10% de posibilidades cada dos asaltos, de ser descubiertos antes de llegar a las murallas (Tardarán un mínimo de 10 asaltos). Si esto ocurre, las bestias aladas se lanzarán en picado en pos de los intrusos.

NOTA PARA EL DJ

El DJ puede variar el número de Grifos, dependiendo del potencial del grupo de personajes.

Si han sido descubiertos por los Grifos, los guardias del castillo estarán alerta e intentarán detener a los SPJs hasta la llegada de sus amos.

Grifos

FUE	140
CON	160
AGI	90
INT	40
PER	120

PV	120	DA	90
Iniciativa	45	Parada	23

Arma	%	Daño
Garras	70	40+1d100+2d10

Guardias

FUE	105
CON	105
AGI	85

PV	80	DA	15
Iniciativa	43	Parada	21

Arma	%	Daño
Lanza	70	3d10+8

No deben ser un obstáculo importante para los SPJs, pero aún así, lucharán con energía inusitada. Justo cuando el último de los guardias caiga, un puño de fuego derribará a uno de los personajes (a elección del DJ).

En lo alto de una de las murallas Los **Señores de la Guerra** hacen acto de presencia. Su nombre está, sin duda, bien elegido. Todos ellos tienen un aspecto terrible, aunque su relación con

los héroes del **Vértice** es evidente. Lanzando su grito de guerra, se lanzarán contra el grupo de los SPJs. La batalla es inevitable.

Durante el combate, Lord Fire y sus compañeros tratarán de averiguar la identidad de los agresores y el por qué de su ataque. Esto no influirá, no obstante, en la energía de su acometida.

NOTA PARA EL DJ

Los superpoderes de Los Señores de la Guerra, vienen dados, en la mayoría de

los casos, por los objetos mágicos que poseen, ya que se trata de terranos. Son grandes guerreros, duros e insensibles.

El personaje al que K'esser "potenció" se dará cuenta a las primeras de cambio de que todo era una ilusión. El nigromante les ha metido en una lucha de la que no sacarán nada positivo.

El Director de Juego debe ser benévolo si los personajes pretenden retirarse, si por el contrario prefieren luchar, el grupo de héroes será implacable.

Lord Fire

El legendario líder de Los Señores de la Guerra. Noble de cuna, combate el mal allí donde se encuentre. Fue el fundador del grupo. Su poder sobre el fuego le convierte en un enemigo temible.

Fuerza	95	Nombre real:	Lord Fire
Constitución	85	Tipo:	Parahumano
Agilidad	85	Profesión:	Caballero
Inteligencia	80	Nivel:	9
Percepción	90	Acc./Asal:	2
Apariencia	70	PV	90
DA	0		

Iniciativa	43%	Parada	21%
------------	-----	--------	-----

PODERES	Valor	Rango
Control del fuego	85%	Elevado

CONJUROS	Rango
Levitar	4
Percepción mágica	5
Escudos místicos	3

War Master

Enfundada en su armadura mística, **Andrea Gein** es una de las mujeres más poderosas de Terra. Mantiene en secreto su condición femenina, y se muestra implacable en el combate. Su armadura y su espada fueron heredadas de su padre, el legendario guerrero **Arcalt Gein**.

Fuerza	150/70	Nombre real:	Andrea Gein
Constitución	180/ 80	Tipo:	Parahumano-guardian
Agilidad	76	Profesión:	Caballero
Inteligencia	85	Nivel:	4
Percepción	77	Acc./Asal:	2
Apariencia	40/ 90	PV	75 (180)
DA	120/0		
Iniciativa	38%	Parada	19%

PODERES	Valor	Rango
Superfuerza	-	-
Superconstitución	-	-

ARMA	%
Espada encantada.	85

Es virtualmente indestructible, otorga a su portadora un modificador de +40 al daño. Además absorbe cualquier tipo de energía dirigida contra ella.

Anima Negra

Ser espectral con la facultad de atravesar las paredes. En su estado de espíritu debe vagar por Terra hasta purgar las culpas de un pasado oculto e indigno.

Fuerza	60	Nombre real:	Franco Landino
Constitución	90	Tipo:	Poseído
Agilidad	70	Profesión:	-
Inteligencia	80	Nivel:	10
Percepción	95	Acc./Asal:	1
Apariencia	25	PV	100
DA	0		
Iniciativa	35%	Parada	18%

PODERES	Valor	Rango
Alteración de Densidad	90%	Bajo

CONJUROS	Rango
Proyección energía mágica	8
Crear ilusiones	3
Percepción mágica	5

Gólem

La criatura conocida como Gólem, fue una creación del nigromante K'sser, con el fin de destruir a Lord Fire. El mago utilizó el alma de un prisionero para poder dotar de apariencia de vida una estatua de roca. Lo que no sabía es que el prisionero era el hijo menor del noble caballero, y en el último momento fue capaz de sobreponerse al influjo del mago y se unió a su padre.

Aunque el hechizo que le convirtió en un monstruo es irreversible, Gólem se sobrepuso y hoy en día es uno de los más firmes luchadores a favor de las fuerzas del bien. K'sser lo considera un fracaso personal, por lo que siente un odio especial hacia el joven héroe.

Fuerza	200	Nombre real:	Ian Fire
Constitución	200	Tipo:	Poseído
Agilidad	70	Profesión:	Héroe
Inteligencia	70	Nivel:	3
Percepción	85	Acc./Asal:	1
Apariencia	45	PV	210
DA	150		
Iniciativa	35%	Parada	18%

PODERES

Super Fuerza
Super Constitución
Blindaje natural (Permanente)

Duque de Linx

El más audaz y hábil espadachín del reino. De carácter desenfadado y jovial, no conviene sin embargo menospreciarle en la batalla. Miembro destacado de la Guardia Real, a veces saca al serio Lord Fire de sus casillas.

Fuerza	103	Nombre real:	Miguel de Boston
Constitución	95	Tipo:	Parahumano
Agilidad	90 (180)	Profesión:	Caballero
Inteligencia	75	Nivel:	7
Percepción	99	Acc./Asal:	3 (5)
Apariencia	90	PV	110
DA	0		

Iniciativa	45 (90)%	Parada	23 (65) %
------------	----------	--------	-----------

PODERES

Super Agilidad

CONJUROS

Rango

Proyección energía mágica	6
Levitar	5

ARMA

%

Efectos

Espada	115	+30 al daño
--------	-----	-------------

Estos son los cinco miembros de Los **Señores de la Guerra** que aparecen ante los SPJs, según las descripciones de K'sser, aun faltan algunos miembros más, pero a pesar de eso la lucha va a ser muy dura.

Hay tres posibles desenlaces a esta compleja situación:

- ★ Que sean vencidos y capturados por los **Señores de la Guerra**. En este caso desnudarán a los SPJs (en Terra la mayoría de poderes residen en objetos mágicos), y les apresarán

en una celda. Si algún personaje es mago, se dará cuenta de que sus poderes han desaparecido (mientras estén encerrados). Por otra parte no debe serles muy difícil escapar, ya que sus carceleros están convencidos de que al quitarles sus pertenencias les han quitado también sus poderes. Además, para cuando des-

pierten, sólo unos pocos guardias quedarán en el castillo.

- ★ Que sean ellos los que venzan a Los Señores de la Guerra. Ahora saben que posiblemente K'sser sea el único capaz de devolverles a su mundo.
- ★ Que escapen. Lo que les conduce al mismo dilema que en el apartado anterior.

K'sser sin embargo, ha seguido los acontecimientos desde el plano astral, y sabe que los SPJs están libres, o no tardarán en escapar. No intervino en la lucha por temor a que **Maestro Arcano** detectara su presencia, pero el mago no apareció por ningún lado.

Un plan comenzó a forjarse en la mente del retorcido nigromante. En la Tierra, la mayoría de los héroes están buscando al grupo de los personajes, así que, si consiguiera implantar en la mente adecuada el pensamiento preciso...

K'sser mantiene desde hace tiempo una enemistad mortal contra **Epsilon Eridani**. Quizás sea el momento de utilizar a sus propios peones contra el transjeco.

LA FUERZA DEL FUTURO

Durante las últimas noches, Primaria había tenido unos sueños reveladores. No sabía si habrá sido debido a la reciente muerte de su compañero Euroman, pero una diosa como ella sabía que semejantes mensajes siempre tenían un significado.

Había visto en sueños cómo los asesinos de su líder permanecían alegremente en un mundo paralelo. Y se reían y presumían de su hazaña asesina.

Comentó el caso a sus compañeros, porque no conocía medio alguno para llegar a ese mundo. Estos decidieron que las visiones de Primaria eran demasiado detalladas como para no tenerlas en cuenta. Ahora se les planteaba un problema. ¿Dónde estaba el lugar que Primaria veía en sueños? Y sobre todo ¿Cómo iban a poder llegar hasta allí?

K'sser mientras tanto reía interiormente. Su plan estaba saliendo según lo previsto.

Intentaron sin éxito localizar a Maestro Arcano, pidieron consejo a otros místicos. Nada tuvo éxito. Pablo Córdoba (Ocelote) recordó entonces una conferencia que escuchó hace unos meses. Trataba el tema de los Universos Paralelos, y entre los ponentes recordaba al eminente científico Peter Lang, que teorizó acerca de las posibilidades de viajes entre estos mundos.

Se pusieron en contacto con el profesor Lang y le explicaron su problema. Este accedió a ayudarles y les invitó a su mansión en Gales.

Los héroes tardaron apenas una hora en llegar a su cita. El científico estaba esperándoles con expresión seria. Les hizo pasar y les condujo sin más retrasos hasta el sótano donde estaban situados los laboratorios del científico. La tecnología allí reunida sobrepasaba todo lo que hubieran conocido con anterioridad, y eso que estaban acostumbrados a tratar con aparatos y proyectos experimentales del Gobierno.

Lang les mostró la cámara que, según él, les llevaría de este mundo a otro, en otra dimensión paralela.

El científico les explicó que volvería a accionar el dispositivo al cabo de veinticuatro horas, para así traerles de vuelta.

Sin más preámbulos los héroes se introdujeron en la estrecha cámara y, cuando Peter Lang accionó una palanca, desaparecieron con un chisporroteo de energía.

Mientras, en Terra, los SPJs tendrán que vagar durante un par de días, ya que no conocen el terreno ni saben hacia dónde deben dirigir sus pasos.

Encontrarán aldeas y pueblos, y dado sus poderes no les resultará difícil sacar a los lugareños la siguiente información.

- ★ Los Grandes Reinos tienen noticias ya de la presencia de los personajes en Terra. También conocen el ataque a Los Señores de la Guerra.
- ★ Se está formando una coalición para hallar a los SPJs. Los principales grupos de héroes de este mundo, los están buscando.
- ★ Como habrán podido ver por sus propios ojos, han aumentado las patrullas de Grifos. Los personajes deberán tener cuidado si no quieren ser descubiertos. Además resultará casi imposible que los SPJs se desplacen volando.
- ★ **K'sser** habita los territorios del noroeste, a unas 5 horas a caballo de donde se encuentran ahora.

El curso de acciones a seguir dependerá de los jugadores. Lo que está claro es que su situación en este mundo es bastante delicada. Además su único "aliado", **K'sser**, parece que los ha utilizado como *carne de cañón*.

Si al aparecer en este mundo alguno de los personajes obtuvo la tirada de Conocimientos Generales sobre el nigromante, podrán saber que las relaciones del mago con el líder transjeco están muy deterioradas desde el fallido intento de asalto a la isla de Córcega, en el que las hordas demoníacas de **K'sser** abandonaron a Eridani a su suerte, propiciando así la victoria del supergrupo Fuerza Máxima.

Este conocimiento puede servir a los SPJs para hacerle al mago algún tipo de ofrecimiento de colaboración, a cambio de que les transporte de regreso a la Tierra

Lo que ignoran los personajes es la presencia de la Fuerza del Futuro en este mundo.

Las últimas horas del grupo español han pasado deprisa. Justo cuando la búsqueda parecía más infructuosa, Primaria se elevó volando y se dirigió hacia una extraña criatura mitad águila y mitad león. La diosa mantuvo una breve conversación con la bestia mitológica y regresó junto a sus compañeros.

De la información proporcionada por el animal, dedujeron que los SPJs se dirigirían en busca de K'sser, así que se dispusieron a tenderles una emboscada.

No obstante, los peligros de Terra son abundantes, y durante la espera fueron sorprendidos por un grupo de Trolls. Además, el plazo que el profesor Lang les había proporcionado no tardaría en expirar.

PRIMARIA CONTRA TODOS

Si los personajes tienen cuidado y se ocultan y procuran avanzar por caminos protegidos por bosques, no tendrán problemas con los Grifos.

De pronto el cielo se cubrirá de nubes, los relámpagos caerán con fuerza y, a lo lejos, oirán el inconfundible fragor de una batalla.

Cuando se acerquen lo suficiente como para ver lo que está pasando observarán lo siguiente:

Gran parte del bosque se encuentra destrozado, los árboles rotos yacen en el suelo junto a los cuerpos de más de una docena de grotescos monstruos. Frente a ellos una impresionante figura femenina se alza desafiante, en su mano derecha ensangrentada, sostiene la cabeza del último de sus oponentes.

Una tirada "Muy fácil" de Conocimientos Generales les indicará que se trata de Primaria. Otra tirada, esta vez de PER les permitirá reconocer a sus compañeros, Siluro y Ocelote, caídos en el suelo, junto a los monstruos. La diosa les ha visto y reconocido. Lanzando un terrible grito, arroja al suelo la cabeza y se eleva por los aires majestuosamente. En el horizonte, se adivina la siniestra silueta de la Torre Negra de la fortaleza de K'sser.

Es evidente que la diosa guerrera va a atacar a los SPJs a pesar de encontrarse en inferioridad numérica

NOTA PARA EL DJ

Aunque superada en número ampliamente, la rabia dominará a Primaria. Es conveniente que la heroína mantenga

en jaque a los SPJs, al menos durante un tiempo (volará a gran velocidad y lanzará contra ellos rayos y relámpagos sin cesar). Más tarde, el DJ puede aflojar un tanto la mano y permitir que la balanza se incline poco a poco del lado de los personajes.

Multitud de heridas cubren el cuerpo de la bella diosa. Seguramente muchas de ellas son graves de necesidad. No obstante la determinación de su rostro no ha variado en absoluto. Está dispuesta a morir, si es que puede morir una diosa. Justo cuando los personajes lancen su ataque final, un vórtice de luz rodeará a Primaria y a los caídos Siluro y Ocelote. El plazo dado por Lang ha pasado, la Fuerza del Futuro regresa a la Tierra.

Los frustrados personajes se quedarán sin saber que hacer, magullados y rodeados de cadáveres. Una voz que ya conocen les hará volverse.

- Veo que no sabéis terminar un trabajo - exclamará el sombrío mago - Ya no me servís para nada, ni siquiera valéis la energía que me costaría acabar con vosotros.

Junto al nigromante se encuentra su hija **Jewel** (tirada de Conocimientos Generales para conocerla), y tras ellos, seis figuras de piedra permanecen encogidas, agitando nerviosamente sus enormes alas de murciélago. Son Gárgolas, animadas por la magia del hechicero. Si algún SPJ intenta agredir a K'sser, una

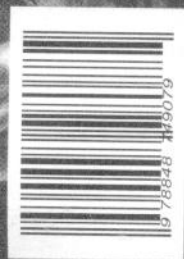
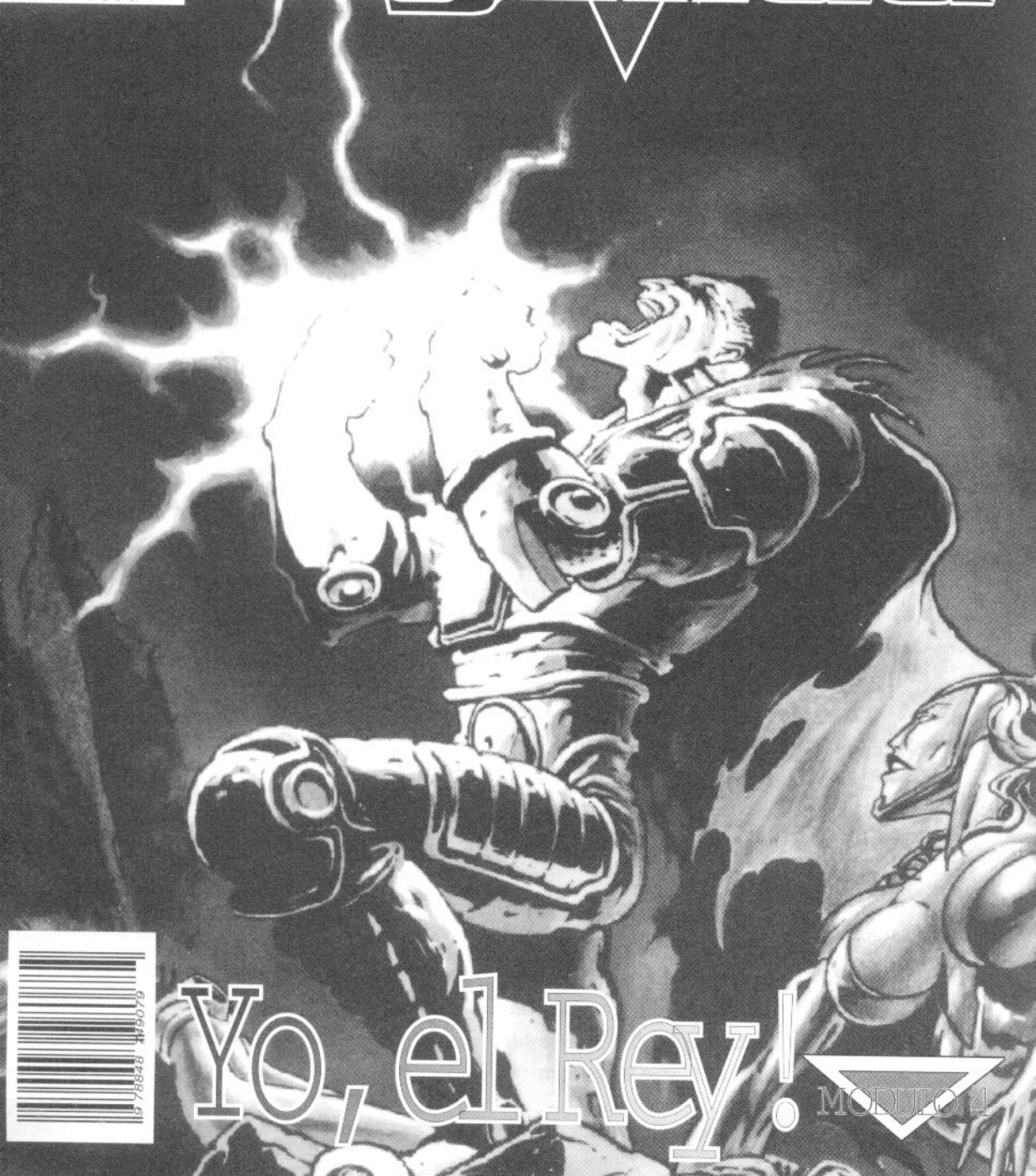
de las Gárgolas se adelantará en un veloz movimiento y atacará al personaje, derribándolo. K'sser dará una orden y la criatura se detendrá con sus mandíbulas a escasos centímetros del atacante.

De cualquier manera, K'sser abrirá un portal dimensional y dará a los personajes la oportunidad de regresar a la Tierra. Si no desean entrar por las buenas, Jewel y las Gárgolas les obligarán por las malas.



H·E·R·O·E

agenda



Yo, el Rey!

MODULO 4

YO, EL REY

Los personajes llegarán a la Tierra en medio de un desolado campo. La energía de la puerta dimensional crepitará un poco y desaparecerá. No tendrán la más remota idea del lugar donde se encuentran. Es de noche. A lo lejos, las luces de una pequeña localidad alumbran la oscuridad.

Cuando se hayan alejado, la apertura dimensional volverá a abrirse. El destello de un par de ojos rojos anunciará la llegada de una imponente figura. Una de las Gárgolas de K'sser, la de mayor tamaño, cruzará rápidamente el portal, que se cerrará sin dejar rastro de su presencia. La Gárgola mirará nerviosamente a ambos lados, como temiendo haber sido descubierta. Un sagaz observador se daría cuenta de que su pétrea piel está surcada de heridas y cortes. El monstruoso titán desplegará sus terribles alas y, en segundos, desaparecerá en la oscuridad de la noche sin hacer el más mínimo ruido.

A los SPJs no les será difícil llegar al pueblo. Ahora deberán decidir la manera de buscar información.

- ★ Si son diplomáticos, puede que algún SPJ con aspecto humano pueda averiguar algo en la gasolinera, o llamando a alguna casa.
- ★ También pueden entrar a saco en el pueblo y obtener la información que

necesitan de una manera violenta, después de todo son villanos.

- ★ Hay un 50% de que las personas que les vean, les hayan reconocido en la televisión como autores de la muerte de **Euroman**, si es así, no podrán reprimir una expresión de terror en su rostro.

De cualquier manera se enterarán de lo siguiente:

Se encuentran en el norte de España, en una localidad de la provincia de Navarra. Su base no debe encontrarse demasiado lejos (por lo menos están en el mismo país). Si se entretienen en exceso destruyendo el pueblo, acudirán las autoridades antes de que puedan escapar, y aunque no serán un impedimento importante, se habrá dado la señal de alarma.

El Director de Juego puede comunicarles (si alguno saca una tirada de idea), que no sería extraño que apareciera algún grupo de superhéroes o quizás la misma Tecnoled, así que lo mejor será que vuelvan a su base.

EN LA BASE

Una vez en su base, los SPJs se enterarán de que han sucedido bastantes cosas durante su ausencia.

- ★ Tendrán noticias sobre el intento de asesinato del Emperador japonés y de

la muerte Kawatane, miembro de Los Guerreros del Imperio. Los agentes de Tecnoled obtuvieron una grabación donde aparecía una extraña mujer guerrera como autora del atentado.

- ★ La designación del nuevo Euroman será dentro de tres días, en Madrid.
- ★ Una ofensiva criminal está causando el terror en Europa y América del Norte, como consecuencia de la cual, **Tsunami** del grupo **Nature Corps**, ha desaparecido y se teme que esté muerta.
- ★ También ha aparecido muerto **Agresor Eterno**, el villano integrante de **Brazo Ejecutor**. Su cadáver fue arrojado por **Libra** (la misma que intentó matar al Emperador nipón), sobre la embajada estadounidense de la capital de España.
- ★ Las relaciones entre Japón y occidente se han deteriorado debido al incidente con su máximo dignatario. Además las autoridades rusas han difundido un vídeo donde se puede ver a los SPJs en el momento en que Ken Clarke, Consejero de Defensa de los Estados Unidos les hace entrega de un maletín lleno de dinero (Cuando Eridani encargó la muerte de Euroman a los SPJs). El político americano ha sido retirado de su cargo, y se ha iniciado una investigación en el Senado. Mientras, la Administración Norteamericana a acusado a los rusos de organizar un montaje con el fin de enturbiar las relaciones de Occidente con el Japón.

No debe resultar muy complicado deducir que **Epsilon Eridani** es quien está detrás de todo este asunto. ¿Qué van a hacer los personajes? ¿Dejarán que el hombre que los ha utilizado se salga con la suya?

Los cursos de acción a seguir pueden ser varios:

Si los SPJs deciden que es mejor no meterse con alguien como Eridani, la aventura habrá terminado y ellos aparecerán públicamente como parte implicada en el plan para matar al Emperador japonés.

Si por el contrario, creen que esto no puede quedar así y se disponen a frustrar los planes del malvado líder transjeco, y de paso ver si ellos pueden sacar algún provecho de la situación. Entonces deberán averiguar qué es lo que realmente pretende Eridani.

Ahora el DJ debe mostrar algo de "manga ancha" con los jugadores y permitir que sus personajes, a través de sus contactos en los bajos fondos, o con organizaciones terroristas internacionales, o mediante sus propias habilidades, averigüen alguna o todas las siguientes pistas.

- ★ **Libra** ha sido vista en las inmediaciones del puerto de Barcelona.
- ★ Dentro de dos días arribará el acorazado de la armada Estadounidense "Alabama". Los grupos ecologistas

preparan acciones de protesta ya que, según ellos, lleva armamento nuclear. Esta información está siendo enérgicamente desmentida por las autoridades españolas.

- ★ Los rusos difunden otro vídeo en el que también se ve a Ken Clarke, en una oscura habitación, discutiendo con unos militares con uniformes del ejército de los USA sobre la conveniencia de un ataque nuclear masivo contra el estado ruso. Las autoridades de la antigua Unión Soviética protestan enérgicamente y anuncian que cualquier amago de agresión será respondida con la mayor contundencia por el ejército ruso.

Si los SPJs se dieron cuenta de que el Ken Clarke que ellos conocieron era un androide creado por **Eridani**, pueden suponer (tirada de Idea), que la actual crisis entre las dos superpotencias está provocada por el villano, pero ¿con qué fin?

Lo que no saben todavía los personajes es que Eridani pretende que Libra y Alter se hagan con el control del "Alabama", aprovechando que las medidas de seguridad se relajen durante la ceremonia de presentación del nuevo Euroman.

Una vez conseguido, aprovechará la situación de crisis mundial para recuperar su trono en Transjastán, seguro de que los rusos no se atreverán a movili-

zar de inmediato su ejército por temor a desencadenar una Guerra nuclear.

El día elegido para el ataque llegará pronto. Los SPJs deberán decidir qué acciones piensan llevar a cabo para evitar los planes de Eridani, sabiendo de antemano que se ganarán un enemigo muy peligroso. Es conveniente que los personajes lleguen a sus conclusiones la noche anterior al nombramiento de Euroman, así no podrán impedir el ataque al barco.

La vigilancia en torno al acorazado será impresionante. Además quien pretenda entrar en el navío deberá hacerlo sin causar alarma, ya que a pocos kilómetros de allí (en Madrid), se estará realizando una importante ceremonia (nombramiento del nuevo Euroman) a la que acudirán gran cantidad de "héroes", que podrían llegar a Barcelona en cuestión de minutos.

Libra y Alter no tendrán problemas para entrar en el buque gracias al dispositivo teleportador de la primera. Se teleportarán en el interior del camarote del Almirante y le matarán. Alter asumirá su personalidad y tomará su lugar.

Cuando los SPJs lleguen a las inmediaciones del puerto, verán como el acorazado comienza a abandonar lentamente el puerto. Ahora depende de la habilidad de los personajes el que puedan introducirse en el navío sin ser vistos. Si algún SPJ tiene superpercepción o algún poder psi,

se dará cuenta de que el Almirante no es humano (si es que le ve).

- ★ Si le atacan, Alter asumirá su forma real y se defenderá. Al cabo de 2 asaltos acudirá Libra atraída por el ruido de lucha.
- ★ Si intentan buscar el camarote del Almirante serán sorprendidos por Libra y la lucha atraerá a Alter.

Para hacerse con el control del barco deben vencer a los sicarios de Eridani. Deben tener en cuenta que si no quieren que la tripulación pida ayuda deben inutilizar las comunicaciones. No obstante sólo puede haber tres desenlaces:

Que los SPJs logren vencer (si las cosas se ponen feas Libra se teletransportará llevándose consigo al androide). Ahora tienen que decidir que hace con el acorazado, los misiles nucleares y la tripulación. Pueden intentar chantajear a los países occidentales.

También pueden llevarse una o dos cabezas nucleares y huir antes de que aparezca un ejército de héroes. De cualquiera de las maneras habrán frustrado los planes de Eridani.

Otra posibilidad es que Libra y Alter lleven la mejor parte en la pelea, pero que acudan los héroes de la reunión de Madrid antes de que acaben con los SPJs. Los esbirros de Eridani se teletransportarán a un lugar seguro, y los personajes deberían seguir su ejemplo si no quieren acabar en Aqera (prisión de máxima

seguridad, especial para retener delincuentes con superpoderes). En este caso también habrán conseguido que Epsilon Eridani no pudiera llevar a cabo con éxito su plan.

La tercera opción es que Alter y Libra eliminen a los personajes, o que estos huyan. Los planes de Eridani seguirán adelante y probablemente recuperará el trono de Transjastán y se convertirá de nuevo en Rey.

EPÍLOGO

Los preparativos para la ceremonia de nombramiento del nuevo Euroman llevarán el curso previsto. Todas las personalidades estarán presentes en un momento tan especial. Los máximos responsables de la vida política nacional e internacional, ocuparán los puestos de honor.

El nombre del escogido se había mantenido en riguroso secreto. Habían corrido diversos rumores y especulaciones, pero en realidad nadie tenía la más mínima idea de la identidad del nuevo héroe.

El desarrollo de la ceremonia tendrá estrecha relación con lo ocurrido en el asalto al "Alabama" por parte de los sicarios de Eridani y los SPJs. No obstante, aunque el nombramiento se viera aplazado por ese motivo, el desenlace final sería el mismo.

Los discursos de los mandatarios ensalzarán la figura del difunto Jaime Torrens del cual destacarán su contribución a la paz mundial y su abnegación en el cumplimiento de su deber como Euroman.

Así mismo desearán y esperarán que su suceso haga honor al puesto que se le encomienda y estarán seguros de que su nombramiento constituirá un reforzamiento de la unión de todos los países de la UEO.

En realidad la elección no fue nada fácil. Cada facción consultada pretendía colocar en el puesto a una persona cercana a sus intereses y llegar a un acuerdo parecía una tarea imposible.

No obstante todos estaban de acuerdo en que era necesario un mayor control del personaje y de sus actividades por parte de las autoridades políticas y militares de la Unión Europea. La postura española, mientras tanto exigía que el elegido fuese de nacionalidad española, en contra de lo que opinaban los representantes de Francia y del Reino Unido. Al final, un repentino cambio de postura del comisionado alemán Fritz Jurgens permitió que las tesis españolas salieran adelante.

El elegido fue el teniente de la Legión española Esteban Martín, un joven oficial con una impecable hoja de servicios y varias menciones al valor por su decisiva intervención en la reciente defensa

de Ceuta en Agosto de 1.999. Martín estaba incluido hasta ese momento en un programa especial secreto del ejército español en el que se intentaba formar una unidad compuesta por soldados con "poderes especiales". Recibió la noticia de su designación con una mezcla de temor y euforia.

Consideraba el hecho un honor y se juró a sí mismo que haría todo lo que estuviera en su mano para llevar el nombre del legendario héroe lo más dignamente que le fuera posible.

El entrenamiento especial del ejército le han convertido en un experto tirador y un luchador excepcional.

Euroman II

Fuerza	115	Nombre real:	Esteban Martín
Constitución	120	Tipo:	Mut. inducido/Artes M.
Agilidad	140	Profesión:	Militar
Inteligencia	80	Nivel:	5
Percepción	80	Acc./Asal:	4
Apariencia	83	PV	120
DA	30 (70)		

PODERES

Super Fuerza

Super Constitución

Super Agilidad

HABILIDADES

Arma corta	95%
Arma larga	90%
Artes Marciales	110%
Conducir vehículo (coche)	80%
Conducir vehículo (moto)	90%
Conducir vehículo (camión)	75%
Idioma inglés	65%
Idioma alemán	70%
Idioma francés	80%

EQUIPAMIENTO ESPECIAL

Traje de Kevlar

Escudos (2) de Strenium

HISTORIAL

Esteban Martín es un hombre estricto, descendiente de una larga estirpe militar. Por este motivo Esteban se prestó voluntario al proyecto para el desarrollo del soldado perfecto (que originó al primer Euroman). Desgraciadamente el proceso fue mal y Martín quedó en un estado latente durante varios años, mientras su cuerpo se adaptaba a la mutación. Tras su despertar, se incorporó de nuevo a la vida militar. Existen 16 europeos más, en criogenización, que han sufrido el mismo proceso que Martín...

EPÍLOGO 2

El profesor Theodor Linnermann, se encontraba de guardia en el Observatorio de Manferts House, en una tranquila noche de verano. Acababa de anochecer, y la luz del astro rey todavía se asomaba por el horizonte. Siguiendo con su rutina se acercó a los potentísimos ordenadores que estaban conectados con el mayor telescopio mundial.

Sobresaltado, revisó los datos una, dos veces. Descolgó el teléfono con manos temblorosas y..., antes de que pudiera pronunciar una sola palabra, el cielo se iluminó con un enorme estallido de luz.

Una llamarada solar de dimensiones desconuales atravesó el firmamento. El grupo de expertos de Manferts House estaba reunido tras la angustiada llamada de Linnermann. Los datos que aparecían en las pantallas de los ordenadores no ofrecían lugar a la más mínima duda.

Algo había atravesado el Sol de parte a parte, a tal velocidad que produjo incontenibles mareas en la superficie magmática de la estrella, dando lugar así a la gigantesca llamarada solar.

Además, ese no era el dato más preocupante. Sea lo que fuese se dirigía ahora hacia la Tierra, a una velocidad que desafiaba las leyes de la física.

Se realizaron docenas de llamadas. Se dio la señal de alarma. Según los últimos cálculos, el objeto caería en pleno centro de París, dentro de menos de media hora. No había tiempo para una evacuación. Millones de personas morirían a causa del terrible impacto.

En el cuartel general de Tecnoled de París se realizaba un último y desesperado intento.

Se programó un prototipo experimental de tecnoarmadura WMA para que interceptase en el espacio el veloz objeto. La WMA partió sin tripulante hacia el cielo. Mientras, los parisinos, gritaban y corrían presas del pánico.

Una vez en la estratosfera, el coloso mecánico se detuvo. Las computadoras internas trabajaban al límite de su capacidad, intentando fijar un blanco sobre el que efectuar un disparo, sólo tendría una única oportunidad.

Los científicos tenían ya una imagen en sus pantallas. Algo similar a un cometa se acercaba vertiginosamente al autómat. Pero era imposible que un cometa viajara a tal velocidad.

La WMA, ajena a cualquier tipo de consideraciones, apuntó con cuidado. Su armamento estaba compuesto por emisores de rayos repulsores, proyectores de partículas, desintegradores de materia y media docena de misiles.

No tuvo tiempo de disparar. El objeto aumentó su velocidad en el último instante y se abalanzó contra el prototipo de armadura. Una cegadora explosión envolvió a las dos figuras que chocaban. La luz iluminó durante un instante la noche.

El objeto seguía cayendo. Había atravesado la casi indestructible armadura sin ni siquiera notarlo. París estaba condenado y, aunque aparentemente la velocidad había descendido algo tras el choque, apenas quedaban dos minutos antes de que se produjera la catástrofe.

De pronto, el brillante proyectil dio un giro de más de 45° hacia el sureste y pasó sobre la capital dejando tras de sí una estela de fuego de cientos de kilómetros.

El impacto se produjo cinco minutos más tarde, en una colina situada a 150 kilómetros de Marsella. Los institutos sísmográficos de toda Francia, registraron en sus aparatos la violencia del impacto. La roca explotó y se fundió debido a la fuerza de la colisión. Donde antes había una colina, ahora aparecía un cráter de más de cinco kilómetros de diámetro.

Los primeros en llegar al lugar del impacto fueron los miembros del supergrupo Fuerza Máxima, acompañados por el Grupo Operativo de Asalto 8 de Tecnoled. Cuando la nube de humo se hubo disipado y la temperatura de las rocas se hizo soportable, los intrépidos

superhéroes descendieron hasta el fondo del enorme cráter.

Una vez abajo, encontraron la inerte figura de un extraño ser. Su piel era de aspecto metálico, pero a la vez ardía con el fuego inextinguible de las estrellas. Se acercaron a él y vieron que aun vivía. Mientras agentes de Tecnoled se acercaban con dispositivos anti-radiación, el alienígena abrió los ojos y, con un tremendo esfuerzo, se aferró al brazo de **Drac** y gritó:

-¡NEKRÓÓÓNNN!...

Y cayó nuevamente inconsciente.

NUEVAS AVENTURAS

A lo largo de toda la Campaña se han ido introduciendo elementos y se han dejado cabos sueltos que se resolverán en futuros suplementos de **SUPERHÉROES Inc.**. A pesar de ello, son buenas ocasiones para que cada DJ intente en sus partidas ver hasta dónde le llevan esas incógnitas.

En unas ocasiones su solución coincidirá con la que se dé desde aquí dentro de unos meses. En otras serán soluciones totalmente diferentes. No importa, ya que siempre se podrá considerar como si fuera una **realidad alternativa**.

A continuación vamos a repasar esos elementos, aunque seguro que un ojo entrenado puede descubrir más de los que aquí se indican.

- ★ ¿Quién es el extraño personaje que ha caído del espacio? ¿Quién será el ser llamado Negrón? Incógnitas que quizás lleven a una apasionante saga cósmica.
- ★ En el texto se nombran a varios personajes (**Fuego Estelar**, el villano espacial **Starbolt**, las oficinas de metahumanos rusa y americana) que no aparecen ni en el manual básico ni en **HEROE Agenda**. ¿Tendrán alguna relación con los mencionados en el punto anterior?

- ★ **Tecnored** utiliza la WMA para intentar detener a un alienígena ¿Es ya un modelo operativo? ¿Qué características reales tiene?
- ★ Se menciona también la prisión para superseres **Aqera**. Un escenario ideal para una aventura apasionante.
- ★ La Gárgola que escapó de Terra. ¿Vendrá con buenas intenciones o se convertirá en un peligro mortal para la humanidad?
- ★ ¿Quién demonios es el Profesor **Peter Lang**, que está metido en todos los asuntos que implican la utilización de alta tecnología? ¿Será un mutante superinteligente o se tratará de un extraterrestre infiltrado en la Tierra?

Pronto tendrás la respuesta a todas tus preguntas.

AGRADECIMIENTOS

A todos aquellos y aquellas que han escrito a **Euroman Responde**, mostrándonos sus dudas, catapultándonos a seguir y ¿porqué no decirlo? felicitándonos por **SUPERHÉROES Inc.** De todo corazón, gracias. Por vosotros hemos seguido trabajando en este ilusionante proyecto. Y siguen llegando cartas...

Cuando se nos ocurrió montar el concurso **Join Us!** no pensábamos que iba a tener tan buena acogida. Nos hemos encontrado con una avalancha de buenos SPJs, pero claro, no todos tenían cabida en esta expansión. Seguimos con el concurso y prometemos intentar incluir todos los posibles en un futuro quizás no muy lejano. Gracias a todos.

A **Diego Hurtado**, por contagiarnos de renovada ilusión y unirse a la tripulación de este barco de locos. Bienvenido y gracias.

Más que un metahumano: **Pedro Alcántara**, por todo eso que él ya sabe. *El sueño continúa...*

Indudablemente, a los que se sacrificaron para que esto saliese adelante, los *playtesters*: Juanma, Arturo, Esteban, Miguel Ángel, Javier, etc.

No nos olvidamos de nuestras familias y, en especial, gracias a **José Luis Medina**, por el apoyo prestado en los momentos más críticos, sin el cuál ésto no sería posible y por confiar en nuestra capacidad. Un millón de gracias.

Obviamente, también hay personas ocultas que nos facilitaron datos, nos revisaron escritos y nos protegieron de posibles ataques de Oscuros Intereses (que no querían que este libro viese la luz) y que se jugaron la vida por nosotros... Gracias.

Roberto López-Herrero & Mikel Medina

CRONOPOLIS
EDICIONES

PRESENTA

SUPERHEROES INC.
CROSSOVER

LAS AVENTURAS
MÁS DURAS,
MÁS EXCITANTES,
MÁS INCREIBLES.

NEXT!

SUPERHEROES INC.
EL JUEGO DE ROL EN LOS SUPERMUNDOS DE COMICS

LIBRO 3

ERIDANI RESPONDE

Si algo no te quedó claro, si quieres saber donde se esconden tus enemigos, si necesitas más datos... Épsilon Eridani, desde su base orbital Cerbero, te dará todas las respuestas.

¡Escríbenos!

Eridani Responde

Aptdo. de Correos 329,
Las Rozas de Madrid.
28230 - MADRID

JOIN US!

Si crees que eres capaz de crear personajes sólidos, si tus amigos se pegan por conseguir que les dirijas una partida, si se rifan tus aventuras por su alta calidad.

Entonces, ¡Únete a nosotros!

Puedes ganar una subscripción de por vida, a todos los productos **SUPERHÉROES Inc.** o inclusive, entrar a formar parte del staff de **Cronópolis Ediciones**.

Envíanos una muestra de tus trabajos (Módulos, SPJs, nuevas reglas, etc.) y participa en el desarrollo del futuro de los juegos de rol!!

Cronópolis Ediciones

Aptdo. de Correos 329,
Las Rozas de Madrid.
28230 - MADRID



ENCUESTA SUPERHÉROES Inc.

De cara a adecuar la publicación de la línea **SUPERHÉROES Inc.** lo máximo posible al gusto de los DJs y jugadores, te rogamos fotocopies y nos envíes cumplimentada esta encuesta. Las 100 primeras cartas recibirán, totalmente gratis, una aventura exclusiva de **SUPERHÉROES Inc.**, jamás publicada.

★ **HÉROE Agenda** te ha parecido una expansión de **SUPERHÉROES Inc.:**

- a) Buena.
- b) Mala.
- c) Regular.

★ Las ilustraciones te parecen:

- a) Buenas.
- b) Malas.
- c) Regulares.

★ Prefieres la publicación de:

- a) Expansiones por tipos de metahumanos (Dioses, mutantes...)
- b) Expansiones de aventuras
- c) Expansiones de ambientación
- d) Complementos (Pantalla del DJ, Hojas de personaje oficiales, etc.)
- e) Cómics basados en los personajes.

★ En el caso de las aventuras, prefieres:

- a) Aventuras largas, con investigación como principal ingrediente.
- b) Aventuras cortas, con mucha acción.
- c) Una combinación de ambas.

★ El nivel de las aventuras ha de ser:

- a) Difícil y para SPJs muy poderosos.
- b) Fácil, para SPJs sin poderes o con muy pocos.
- c) Adaptable según los personajes.

★ Respecto a la ambientación, prefieres:

- a) Mayor globalización (Héroes y villanos de todo el mundo).
- b) Especializado en España.
- c) Indiferente.

★ ¿Cual es tu personaje favorito, de los descritos hasta ahora, en el Universo de **SUPERHÉROES Inc.**? ¿Por qué?

★ Tu tipo de personaje preferido es:

- a) Dioses
- b) Héroes Cósmicos
- c) Mutantes
- d) Guardianes
- e) No humanos (Dinos cual): _____
- f) Magos
- g) Tecnificados (Dinos cual): _____
- h) Justicieros
- i) Artes Marciales
- j) No tengo ninguna predilección

★ ¿Crees que falta algo en **SUPERHÉROES Inc.**? Si es así, indícanoslo:

★ Si eres lector de cómics de superhéroes, por favor, cítanos tus personajes y/o colecciones favoritas.

★ Si conoces autores de cómics de superhéroes, por favor, cítanos a tus preferidos.

★ Si perteneces a un club ¿Podrías decirnos la opinión general de sus componentes ante **SUPERHÉROES Inc.**?

★ La relación calidad - precio te parece:

- a) Buena
- b) Mala
- c) Ajustada

★ El grado de información de tu vendedor habitual es:

- a) Bastante
- b) No tiene ni idea
- c) No tengo vendedor habitual

ÍNDICE

AL OTRO LADO	3
CREACIÓN DE UN VILLANO	5
JUGAR UN SUPERVILLANO, ¿POR QUÉ?.....	6
PERSONALIZACIÓN DE SUPERVILLANOS.....	7
ENEMIGOS.....	11
NUEVOS METAHUMANOS	12
SOBRENATURALES	12
VAMPIROS.....	13
VAMPIROS ARTIFICIALES.....	14
VAMPIROS ESTELARES.....	16
HOMBRES LOBO.....	17
POSEÍDOS.....	18
ALIENÍGENAS: DORKAN	22
VARIEDADES DORKAN CONOCIDAS.....	23
PARAHUMANOS: TERRANOS	25
EQUIPAMIENTO ESPECIAL	27
NUEVAS ARMAS y GADGETS.....	27
ARMAS COMBINADAS.....	28
PROYECTILES Y PUNTAS DE FLECHAS.....	29
LUCHA ANTI-METAHUMANOS.....	31
EQUIPO DE ESPIONAJE.....	32
SHI: REGLAS AVANZADAS	34
FLEXIBILIDAD EN LA UTILIZACIÓN DEL MANUAL.....	34
DIOSES Y HÉROES CÓSMICOS.....	35
TECNIFICADOS.....	36
MAGOS.....	38
ARMAS CONTUNDENTES.....	44
ARTES MARCIALES.....	45
PODERES.....	46
CARACTERÍSTICAS Y PODERES INCONTROLADOS.....	52
MODIFICADOR AL IMPACTO.....	53
LAS ORGANIZACIONES	54
QUIEN ES QUIEN	61
ESCUADRÓN BLITZKRIEG.....	61
SPRING & DARKNESS.....	66
K'SSER.....	67
RAINBOW WARRIORS.....	70
ASKATU.....	76
CAZADORES DE SOMBRAS.....	78
COFRADIA.....	80
H.U.M.A.N.S. Corps.....	82
PSYKOSYS.....	86
A.X.I.S.....	94
DEFCON ZERO.....	101
LIBRA.....	107
PLAGA.....	110
SACRED SPIRIT.....	112
CALIBRE.....	114
SHIVA.....	115
ULTIMA FORCE.....	117
MUERTE SUTIL.....	122
ETERNO.....	124
MURDER UNLIMITED.....	126
CORROSION.....	131
OBJETIVO: EUROMAN	133
APERTURA MORTAL.....	134
EL OCASO DEL SOL NACIENTE.....	141
¿PUEDE MORIR UNA DIOSA?.....	152
YO, EL REY.....	164
NUEVAS AVENTURAS	173

SUPERBING HEROES INC.

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC

Desde el principio de los tiempos han existido hombres y mujeres atraídos por la Oscuridad y que renegaban de la Ética, la Moral o la Salvación...

En la antigüedad fueron considerados demonios, asesinos, psicópatas, sádicos...

Hoy son Supervillanos.

Y están dispuestos a todo.

La eterna lucha entre el Bien y el Mal, entre héroes y villanos, puede ahora inclinarse del lado Oscuro, poniendo en juego a toda la Humanidad.

Acércate al lado más sombrío de los metahumanos...

¿Estás preparado?

HEROE Agenda es la primera expansión para **SUPERHEROES Inc.** El juego de Rol de los Superhéroes del Comic e incluye todo lo que necesitas para disfrutar creando, dirigiendo o jugando con Supervillanos, el reverso oscuro de los héroes.

Contiene una campaña compuesta de cuatro aventuras, listas para ser jugadas al instante.

¡Nuevos Personajes!

¡Más Aventuras!

¡Más Equipo!

¡Increíbles Gadgets!

¡Nuevas Armas!

¡Nuevos Parahumanos!

¡Más Alienígenas!

¡Reglas Avanzadas!

¡Y mucho más!

Story by
**López-Herrero
Medina
Hurtado**

Art by
Rafa Garrés

CRONOPOLIS
EDICIONES

Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid

Recomendado para:
Jugadores Adultos.
Requiere **SUPERHEROES Inc.**