

CRONOPOLIS
EDICIONES



TM

SUPERHEROESING.

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC

MANUAL COMPLETO / 248 PAGINAS



9 788488 749048

R. GARRÉS,
94

LIBRO 1

SUPERING HEROESING

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL CÓMIC

una IDEA ORIGINAL de

Roberto López-Herrero

GUION

Roberto López-Herrero
Mikel Medina
Pedro Alcántara

PORTADA y DIBUJOS

Rafa Garrés

DIAGRAMAS

Pedro Alcántara
Mikel Medina

FOTOGRAFIA

Carlos de Vega

DISEÑO y MAQUETACIÓN

Pedro Alcántara
Roberto López-Herrero

PRUEBAS de JUEGO

David Mestre
Esteban Gómez
Daniel Alonso
Juanma Pagnola
Artureitor, alias "Arturo Galán"
Gustavo de Dios

BANDA SONORA

Rafa Alcántara

FIEBRE

María Luisa Rodríguez como Fiebre

y la APARICION de

Profesor Xavier Roldán y
Rocío Botías como Supervisores

*A Jerry Siegel, Joe Shuster, Stan Lee, Jack Kirby,
John Byrne y Marc Silvestri.*

Esto es 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. CRONOPOLIS 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.

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

Basado en hechos reales. Los nombres de los protagonistas han sido cambiados para proteger a los culpables. Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio pasado, presente o futuro. CRONOPOLIS 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.

© 1992 Roberto López Herrero
© 1995 CRONOPOLIS Ediciones.

SUPERHEROES Inc. El Juego de Rol de los Superhéroes del Comic, JURASIA. Time Warp I, GÖTTERDÄMMERUNG. Time Warp II, UCRONÍA. Time Warp III, DALGOR, MIDGARD, MEDITERRANEUM, SPACE OPERA. La Conquista del Universo y UNIVERSO. El Juego de Rol Multiambiental son marcas registradas por CRONOPOLIS Ediciones.

Los personajes aquí descritos, así como sus distintivos de imágenes son propiedad de CRONOPOLIS COMICS ENTERTAINMENT GROUP. Usados bajo licencia.

SUPERHEROES Inc. es un reglamento completo, compatible 100% con UNIVERSO

La reproducción total o parcial y en cualquier medio de los textos y/o ilustraciones contenidas en este libro constituye una violación de la Ley de Propiedad Intelectual. CRONOPOLIS Ediciones emprenderá las acciones legales correspondientes para la persecución de la copia ilegal de los productos de su propiedad.

SUPERHEROES Inc. es una publicación de
CRONOPOLIS Ediciones
Apdo. de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-MADRID

Primera edición, Marzo de 1995
I.S.B.N.: 84-88749-04-X
Depósito legal: M. 9.052/1995

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

PROLOGO - Bajo una máscara

Mi primera aparición pública estuvo acompañada de todo un despliegue informativo digno de un presidente o de una celebridad. Yo no quería publicidad, sólo quería impartir justicia donde veía, y aún hoy veo, que no hay.

No me dejaron. Al día siguiente, los tabloides, las emisoras de radio y la televisión, trataban el tema del "misterioso enmascarado que salvó de ser atracada a una familia madrileña" y que se dedicaba a propinar sonoras palizas a los criminales.

Tres meses después todo el mundo conocía al superhombre español con un nombre muy de acuerdo con la época: Euroman. Yo representaba el triunfo del hombre corriente, el éxito del oprimido, la cumbre de la evolución humana. Eso, sólo un ser humano.

Por supuesto todo estaba preparado cuidadosamente. El Gobierno me había "creado" mediante costosos y complejos procesos de laboratorio para demostrar al mundo que España era una potencia en alza y que aquí también teníamos héroes y de ser un hombre corriente, había pasado a ser el espíritu de la España de los 80. El anhelo de este pequeño país, antaño glorioso, por entrar en la Comunidad Económica Europea.

Lo del nombre me pareció una patada al buen gusto. Y no fue idea nuestra. Un periodista ingenioso de la revista "Actual" me bautizó y nos obligó a rediseñar el traje, con un mayor parecido al de otros héroes internacionales. Sinceramente, con el tiempo, me he acostumbrado al alias. La idea original de llamarme algo así como "Fuerza Española de Choque" me parecía más un formulismo que un nombre público. Ahí no estuvieron muy finos los de publicidad.

De todas formas las cosas han cambiado bastante. Los años que pasé entrenándome y actuando en la sombra los vi pasar acompañados del establecimiento del fenómeno meta-humano en nuestro país. De no ser más que un recuerdo de la guerra y una anécdota colorista de los años cincuenta, los superhéroes pasaron a estar en boca de todos y en el punto de mira de más de uno.

La creación del cuerpo europeo de superhéroes, Euomen, fue el resultado lógico de la envidia que corroía a algunos parlamentarios que veían que con la TecnoRed y el Vértice de Combate, los militares de la UEO tenían más fuerza que el parlamento de la CEE. Y al terminar la Guerra Fría era necesario un grupo de superhéroes que impulsara la idea de una Europa abierta y feliz.

Han pasado pocos años, pero hoy lo veo todo más negro. La alegría y la ilusión que pusimos los miembros originales de Euomen nos duró poco. La muerte de Estigma, nuestro socio francés, nos sumió en una profunda tristeza y nos demostró que a pesar de nuestros vistosos colores y nuestros exóticos poderes, seguíamos siendo poco más que seres humanos. Su muerte me enseñó que debía mostrar la verdadera cara del hombre tras la máscara para que el público no nos temiese y por ese motivo, y a pesar de mis superiores, monté esa escenita en el Palacio de Congresos, ante una miriada de periodistas, revelando mi identidad secreta.

Pero la desaparición de Estigma supuso más para todos nosotros. Nos recordó que no sólo existimos los héroes oficiales, los que tenemos el respeto y la confianza de nuestros gobiernos. También están todos aquellos que no quieren ofrecer sus servicios a los demás y prefieren seguir su carrera de egoísmo y autodestrucción poniéndose en peligro a sí mismos y los que los rodean. Además siempre he creído que estos "héroes independientes" con su actuación sólo consiguen agitar la opinión pública contra todos y crear un clima de tensión social innecesario y peligroso.

Y aunque no existieran los autoproclamados superhéroes (¡que sólo Dios sabrá qué les mueve!) los oficiales nos hemos endurecido, nos hemos oscurecido mucho. Antes nos conformábamos con darle una paliza a un criminal y entregarlo a la policía. Ahora no. Tengo compañeros que sé positivamente que no les importaría aplicar su propia ley si no tuvieran que responder ante autoridades superiores. Y algunos lo hacen, y luego se silencian sus actividades o son achacadas a cualquier otro.

También está el problema añadido de los criminales superpoderosos. Este tema me causó pavor cuando supe de las atrocidades cometidas por ese sádico egipcio llamado Seísmo. Su crueldad sólo es comparable con su poder. Y es muy poderoso.

Sabíamos qué ocurriría: al nacimiento de héroes, le sigue, o le precede, el nacimiento de villanos. Y lo peor es que con esto solo hemos conseguido perjudicar aquello que quisimos proteger: los inocentes.

Recuerdo que una vez conocí a un americano extraordinario, cuyo nombre obviaré, y que se había retirado al sol español tras haber llevado una vida de aventuras bajo una máscara en los USA. La presión, los montajes a los que se vio sometido, la tensión de representar un ideal día-a-día le llevaron al colapso... y por su culpa murió un niño, un inocente. No pudo soportarlo, todo por lo que había luchado se vino en contra suya: los medios de comunicación que le auparon al éxito le convirtieron en blanco de las iras del pueblo norteamericano que se preguntaba indignado "¿Quién vigila a estos vigilantes?".

Mi amigo no pudo aguantarlo, no estaba preparado para ello, él era el sueño americano y por un exceso de ego, de autoconfianza, se convirtió en la pesadilla, el enemigo público. Hoy vive, tranquilo pero atormentado, en un pueblecito, en el que solamente es uno más.

Él me lo dijo: "Un gran poder conlleva una gran responsabilidad" y hay que asumirla o vivir sin entregar lo que llevas dentro.

Hoy en día, que tan criticados estamos los superhéroes, vuelvo la vista atrás y pienso en los compañeros caídos defendiendo a la Humanidad y a veces me pregunto si no le estaremos haciendo un flaco favor.

Jaime Torrens, Euroman
Madrid, 7 de Marzo de 1996.

PROLOGO II

La primera vez que lo hice fue como una enorme borrachera. De hecho, estaba muy borracho. Y aun así le partí la cabeza a ese hijo de puta. Me dio por ahí. Alguien dijo algo así como "no lo soporto más, alguien debería hacer algo..."

Y yo lo hice. Me armé de valor. Y utilicé lo que ya sabía: artes marciales, buena puntería, fondo físico y mala idea. Y fui a por esa basura, un jodido violador.

Era ese tipo de tíos que engatusaba a crías, se las cepillaba, de hecho las violaba, y se excusaba diciendo que ellas querían. Le corté lo que más le gustaba usar.

Luego salí en los papeles. Bueno, yo no, sino mis acciones. Hasta que un día dejé a uno de estos mamones con vida, por error. Y todo el mundo habló de mí. Era la comidilla: "¿Quién es? ¿Por qué lo hace? ¿Cual es su nombre?" Entonces decidí que ya era hora de formar parte activa y tomarme en serio el asunto. Me inspiraron muchos, pero todos ellos blandos...

Me llamé Venganza.

Sé que han puesto precio a mi cabeza, sobre todo a raíz del caso del hijo del diputado. Pero me da igual. Sé que lo que hago está bien. Y se lo debo a Sonia. Ella viviría si no fuera por mí indecisión.

Venganza.
Abril, 12, 1997.

SUPERHÉROES Inc. es un juego de rol ideado, pensado y escrito para jugar aventuras con superhéroes, superseres o metahumanos con una ambientación totalmente actual y que está al alcance de todos: nuestros días. También ofrece la posibilidad de crear tus propios personajes, sin limitaciones a la hora de jugar con todo tipo de poderes. Y si entre nosotros también hay, y ha habido, superhéroes ¿Por qué no dedicarles un juego de rol?

Los Superhéroes son personajes de cómic, cuyas aventuras se desarrollan en los Universos de sus respectivas editoriales. SUPERHÉROES Inc te ofrece la posibilidad de jugar con tus personajes favoritos mediante un sistema muy sencillo, adaptándolos a un juego de rol.

Ahora tú puedes ser uno de ellos.

SUPERHÉROES Inc te permitirá jugar historias que ocurran en cualquier lugar del Universo, con el único límite que tú le quieras poner: el de tu propia imaginación. Mediante él podrás crear personajes con o sin poderes, y manejar las situaciones en las que estos personajes se vean envueltos.

En este libro encontrarás todo lo necesario en el mundo de SUPERHÉROES Inc., una realidad oculta a los ojos de la mayoría de la población, pero que existe. Tenemos pruebas de ello.

Abreviaturas utilizadas en SuperHéroes Inc.

1d100	1 dado de 100 caras
1d20	1 dado de 20 caras
1d12	1 dado de 12 caras
1d10	1 dado de 10 caras
1d8	1 dado de 8 caras
1d6	1 dado de 6 caras
1d4	1 dado de 4 caras
AGI	Agilidad
APA	Apariencia
AxA	Acciones Por Asalto
CON	Constitución
DA	Daño absorbido
DJ	Director del Juego
EM	Energía Mágica
EQM	Equilibrio Mental
FUE	Fuerza
INT	Inteligencia
Mod	Modificador
PER	Percepción
PJ	Personaje Jugador
PNJ	Personaje No Jugador
Ptas.	Pesetas
PV	Puntos De Vida
PX	Puntos De Experiencia
SPJ	Superpersonaje

LIBRO 1: EL UNIVERSO DE SUPERHEROES Inc.



Desde antiguo se han recogido testimonios de la existencia de seres con poderes más allá de lo normal. Las mitologías egipcia, griega, escandinava, maya, nos hablan de seres poderosos que pueden utilizar poderes muchas veces incomprensibles, pero siempre peligrosos, para imponer su ley.

Estos seres aparecían en momentos críticos, y actuaban de forma contundente demostrando que en su presencia, los humanos debían actuar de forma respetuosa para con ellos y sus mandatos. Así nacieron las leyendas de gigantes, cíclopes, atlantes, aparecidos, generales con una clarividencia portentosa y genios científicos con un conocimiento claramente superior al de su época.

Los hombres han enfrentado siempre estas situaciones con una mezcla de respeto y temor. En primer lugar porque odian aquello que no comprenden, y en segundo porque la existencia de estos seres era la demostración palpable de que el hombre normal no es en realidad el rey de la creación. No es fácil reconocer la propia inferioridad.

No hay constancia, en tiempos históricos, de que estos fenómenos hubieran surgido de una forma organizada, de que los seres con poderes superiores actuaran de forma coordinada para lograr sus fines. Quizá su propia rareza, y la huella que un poder deja en el carácter, han hecho de ellos individuos predominantemente solitarios, a veces intratables.

Y ha sido de esta manera como una especie de historia paralela nos pone de manifiesto que no todo es tal como nos lo habían contado. Desde los albores de la Humanidad, ésta ha caminado al lado de estos curiosos compañeros que son los metahumanos.

Si nos desplazamos en el tiempo hasta la primera referencia constatada de humanos con poderes especiales tendríamos que remontarnos a la última década del pasado siglo, cuando una oleada de interés paracientífico por lo sobrenatural, por las fuerzas ocultas, arrastró a un buen número de mentes abiertas a realizar investigaciones, en muchas ocasiones bastante heterodoxas, sobre la capacidad real del ser humano en todos sus aspectos, y a comprobar por esa vía que en realidad su potencial es muy alto, pero está muy poco desarrollado.

Estas vías de investigación permitieron tener confirmación en la década de los 20 de la existencia de estos individuos, que, debido a la incredulidad y escepticismo popular (en buena medida producto de la reciente guerra y de los sucesos acontecidos en Rusia) eran tratados como fenómenos de feria, y exhibidos en exposiciones itinerantes. Sus vidas eran generalmente un infierno y en los casos con suerte acababan en algún lugar recóndito en el que el metahumano terminaba sus días en paz.

Pero la década de los 30 cambiará radicalmente esta situación. Los países europeos, entre ellos los recientes y belicosos regimientos fascistas; los soviéticos, sumidos en el aislacionismo estalinista que contemplaba con desconfianza a otras potencias extranjeras beligerantes contra el comunismo; y los americanos, convertidos después de la Primera Guerra Mundial en líderes mundiales, primera potencia y guardianes de la paz del planeta van a necesitar de todos los recursos para hacer frente a lo que se viene encima. A mediados de la década son ya muchos los gobiernos que no dudan que se aproxima otro enfrentamiento armado, y que será de mayor intensidad que el pasado.

El esfuerzo tecnológico se redobra, la investigación científica pasa de ser la dedicación de un chalado solitario a las manos de preparados equipos de nuevos científicos que trabajan directamente a las órdenes de gobiernos que saben lo que quieren. Y lo que quieren es obtener el mayor desarrollo en el menor tiempo posible, pues la hegemonía del mundo es lo que estará en juego en los próximos años.

Sólo en el ámbito de esta situación mundial se entenderá el cambio que sufrieron las vidas de estos seres que hasta entonces habían sido utilizados, odiados y despreciados por una multitud que no entendía lo que tenía delante de sus ojos.

Cuando a finales de los 30 algunos gobiernos comenzaron la búsqueda de metahumanos para integrarlos en sus programas militares, estaban dando, sin ser conscientes de ello, una razón de ser a la existencia de muchos de estos seres.

Habían dejado de ser un espectáculo grotesco para convertirse en parte de proyectos del más alto secreto. De repente se codeaban con humanos que sabían apreciar sus habilidades. Y además esto les proporcionó un enemigo en el que volcar todas sus frustraciones...

Aunque no todos los metahumanos eran del mismo tipo. Había algunos que habían sufrido cambios genéticos irreversibles o accidentes que habían afectado seriamente su configuración física o mental, pero también los había que habían hecho acopio de saberes arcanos, mágicos, largamente olvidados por una Humanidad lanzada a su desarrollo mediante la tecnología, y también algunos que no eran ni siquiera humanos, sino razas extraterrestres que estaban en la Tierra para cumplir una misión, o aquellos que eran prácticamente inmortales y que los antiguos llamaban dioses...

Este fue el caldo de cultivo en el que, a principios de los 40 la presencia de metahumanos entre la población, incorporados a tareas militares o policiales, se hace oficial. El estallido de la Segunda Guerra Mundial es terreno abonado para que las potencias en litigio comprueben la valía de sus nuevos juguetes. Muchos ciudadanos ven con simpatía la participación de estos seres que prestan sus servicios al lado de sus parientes en el frente, o que impiden que organizaciones criminales siembren el terror en sus ciudades. Son los primeros tiempos, unos tiempos en que todo estaba más claro. Tiempos en los que todos sabían de qué lado había que estar.

Los campos de batalla de Europa serán testigos de sorprendentes acciones llevadas a cabo por individuos que aparecen por sorpresa y solucionan una situación comprometida para un grupo de soldados, salvan una población entera de sufrir un bombardeo o impiden que un

avión dañado caiga en territorio enemigo. ¿Quiénes son estos seres que pueden utilizar energías increíblemente poderosas para hacer el bien, o para infundir el pánico entre el enemigo?

Este tema será un interrogante para muchos hasta que, una vez demostrada la eficiencia de los metahumanos, los aparatos propagandísticos de los países en conflicto rellenen páginas y páginas y metros y metros de película para dar a conocer a la población las últimas hazañas del metahumano de turno. Las acciones de estos seres se revelan de suma utilidad para levantar los ánimos de una población angustiada por los años de guerra, la miseria y las pérdidas familiares.

Los superhéroes alcanzan en esta época y los años siguientes uno de sus puntos más álgidos. Son muchos los ciudadanos que han quedado deslumbrados por sus espectaculares acciones, por los riesgos que asumen para poner a salvo las vidas de los inocentes, por el valor que demuestran al plantar cara al enemigo, en cualquier frente.

Los metahumanos europeos fueron empleados a fondo en esta campaña. A pesar de su tremendo poder, muchos de ellos perdieron la vida luchando por la causa que defendían, y durante años posteriores Europa perdería a la mayoría de estos seres que estaban oficialmente clasificados, mientras que en los Estados Unidos se incrementaba la búsqueda de posibles candidatos a ocupar este lugar. El plan McGrady, aprobado en 1941 a puerta cerrada por el Congreso, asignó un presupuesto millonario para el reclutamiento de estos seres en el seno de programas militares que para entonces habían comenzado ya a dar sus frutos.

No pasó mucho tiempo antes de que los personajes que parecían sacados de la invención de un escritor de ciencia ficción pasasen a encontrar sus aventuras impresas en comics, en tiras animadas de los diarios o a ver sus caras en camisetas y gorras. Había comenzado una nueva fase: la héroe-manía. En esta época, próximos a mediados de los 40, se acuñó el término superhéroe. Durante esta época los Estados Unidos popularizaron a muchos de los que después pasarían a ser leyendas vivas entre los metahumanos.

En la mente de todos están los nombres de los superhéroes que hicieron verter ríos de tinta

durante esta época. Raro era el día en que las cabeceras de los más importantes periódicos no se hacían eco de las proezas llevadas a cabo por algún superhéroe, y los propios ciudadanos eran testigos con cierta frecuencia de las arriesgadas intervenciones que podían incluir desde evitar que un tren descarrilara hasta pelear contra un enorme monstruo de 50 metros de altura que amenazaba con destruir la ciudad de Nueva York.

Pero esa época dorada no duró mucho. En apenas dos años, hizo su aparición la contrapartida de los superhéroes: los supervillanos. Si el poder corrompe, el poder absoluto corrompe absolutamente, y mientras los superhéroes participaban en ultramar en la aniquilación del enemigo fascista, las calles de las ciudades americanas caían lenta pero inexorablemente en las manos de seres de la misma naturaleza pero que habían decidido utilizar sus prodigiosas capacidades en favor de causas desquiciadas o de su interés personal.

El gobierno americano replegó parte de sus efectivos metahumanos situados en Europa para acabar con la ola de crimen organizado que se había cernido sobre sus ciudades más importantes. Nueva York, Detroit, Chicago y Los Angeles estuvieron en más de una ocasión al borde de la ley marcial, pero los superhéroes que trabajaban para el gobierno supieron ganarse una vez más la admiración de su público luchando esta vez en casa para acabar con sus competidores.

Pero para entonces el mal estaba hecho: una parte creciente de la opinión pública veía ya con malos ojos la actividad aparentemente fuera de control de los metahumanos. Los nuevos metahumanos que se incorporaron a la vida civil lo hicieron ya dentro del marco de la Guerra Fría. Los que hasta un par de años antes habían sido aliados indiscutibles se habían convertido de la noche al día en enemigos sanguinarios que harían todo lo imaginable para acabar con el American way of life.

Muchos metahumanos no aceptaron esta realidad dictada una vez más desde las altas esferas, y dudando de todo lo que sonara a oficial, prefirieron asumir su condición desde una posición independiente, que no estuviese sujeta a los dictados militares. La diferencia entre buenos y malos, entre oficiales e independientes se hizo más y más difusa con los años...

Mientras, en Europa, las naciones arrasadas no habían olvidado la lección aprendida durante la guerra, y se aprestaban a reiniciar sus propios programas. Gran Bretaña fue la primera en contar con una organización oficial de superhéroes (*Blue Royals*) tras el término de la guerra, pero Francia y Holanda se le sumarán en el transcurso de los años siguientes.

Durante los años cincuenta la propaganda que se hace sobre los superhéroes que trabajan para el gobierno americano va en aumento. La guerra de Corea será un nuevo escenario en el que las capacidades metahumanas volverán a brillar para orgullo de las barras y las estrellas. Los metahumanos que participan en esta clase de enfrentamientos, así como los que luchan contra el crimen organizado en los Estados Unidos y en todo el mundo serán promocionados hasta el rango de héroes populares, dando un verdadero sentido al término superhéroe.

En los 60 la opinión pública está no obstante dividida. Son muchos los que simpatizan con estos héroes, pero otros no dejan de preguntarse ante la dualidad superhéroe/supervillano si no habría sido mejor dejar las cosas como estaban, pues la actividad de los supervillanos ha crecido de tal forma que los superhéroes oficiales e independientes apenas pueden contener el empuje de organizaciones criminales encabezadas por metahumanos que están dispuestos a pasar por encima de quien sea con tal de lograr sus oscuros propósitos.

Y en este estado de cosas las dos superpotencias resultantes de la Segunda Guerra Mundial se han lanzado a la conquista del espacio exterior, esfuerzo al que no serán ajenos algunos



Metahumanos colaboran con el ejército americano en Iwo-jima

de los metahumanos que tienen capacidades especiales.

La salvación in extremis de la tripulación del Apollo XIII mientras efectuaba una reentrada de emergencia en la atmósfera terrestre fue uno de los ejemplos menos difundidos de misiones llevadas a cabo por superhéroes. Y también hubo contrapartidas de los supervillanos, que en diversas ocasiones intentaron hacerse con instalaciones en el espacio.

Los 70 verán a los superhéroes involucrados en guerras todavía menos claras: Vietnam y la lucha contra las poderosas mafias del narcotráfico serán escenarios comunes en estos años.

Aunque para aquella época la vida de estos seres había cambiado radicalmente (algunos de ellos incluso eran ya estrellas del cine y de la televisión y tenían su propio club de fans), había quedado claro que, pasada la fugaz época de esplendor, sus vidas no serían en términos generales más fáciles. Quizá sí serían más populares, más amados y odiados, pero no por ello más felices.

En las pasadas décadas la iniciativa recayó de nuevo sobre las agencias gubernamentales, ansiosas por recuperar el control perdido sobre un fenómeno que una vez dominaron, pero que hacía tiempo que había escapado de sus manos. Las actividades oficiales o extraoficiales para retomar las riendas de la actividad de los superhéroes fueron una vez más objetivo prioritario de los servicios secretos, los responsables de objetivos militares, y, por primera vez, de organizaciones privadas que ofrecieron sus servicios, aparentemente desinteresados, a los gobiernos con pocos medios, y bajo cuya jurisdicción las actividades metahumanas habían alcanzado un cierta importancia.

Muchos metahumanos no estaban dispuestos a trabajar para oscuros intereses.

EL MUNDO

Nos encontramos en 1999. A pesar del final, a principios de la década, de la Guerra Fría, persisten en todo el mundo conflictos locales que amenazan la paz del planeta.

La situación internacional se ha hecho más tensa después de que la Liga Árabe sufriese

una escisión que anticipó la aparición, en 1997, de la Conferencia de Pueblos Islámicos, un foro para la unión y defensa común de aquellas naciones que se rigen actualmente por la más estricta ley islámica. Iran, Bangla Desh, Pakistán, Afganistán, Sudán, Argelia y Libia son los integrantes de este nuevo bloque que se ha convertido de hecho en el nuevo enemigo para el mundo occidental.

Estados Unidos

La pérdida definitiva de la guerra comercial con Japón, y la constatación de que el bloque europeo acabó definitivamente por consolidarse ha sumergido a los Estados Unidos en una crisis, que si bien no es la más profunda, sí es la más duradera de su historia reciente.

Los norteamericanos han visto cómo su nivel de vida ha decrecido un 25% en los últimos cinco años, los desempleados han crecido de forma alarmante, y las calles se han vuelto lugares cada vez más inseguros.

El establecimiento de una unión económica con Méjico y Canadá no ha cubierto las expectativas iniciales, sino que más bien ha tendido a complicar la situación, dando a canadienses y mejicanos mayor libertad de acción dentro de los Estados Unidos, mientras que los productos estadounidenses han conseguido poca penetración en Méjico, donde el nivel de vida no permite mantener un poder adquisitivo como el americano.

Como anécdota en los últimos dos años se ha producido la incorporación de facto de dos nuevos estados: Haití y Cuba solicitaron y obtuvieron planes económicos de refluotamiento de su economía que han acabado en una subordinación casi completa de estas economías a la americana.

Socialmente los últimos años han sido testigos del rebrote de las guerras raciales en las grandes ciudades y los estados sureños. Los disturbios de Nueva York en noviembre de 1998, que acabaron con más de doscientos muertos y miles de heridos, pusieron de manifiesto la problemática convivencia de hispanos, afroamericanos y blancos en una situación de empobrecimiento del país.

Respecto a superhéroes y villanos, Estados Unidos es el país en el que más superhéroes existen según recientes estudios. Las concen-

traciones de población con superpoderes parece aumentar en zonas como la ciudad de New York, en concreto la isla de Manhattan, Washington y algunas zonas lindantes con el Canadá, sin que, hasta el momento, se haya encontrado una razón para esta situación.

Algunos metahumanos han emprendido carreras como superhéroes fuera de su país al verse más y más atenazados por una sociedad especialmente crítica con ellos y una creciente ola de xenofobia, en los estados sureños, principalmente, contra todos aquellos que van más allá del homo sapiens. Por otra parte, han cobrado notoriedad grupos de superhéroes concienciados con el medio-ambiente, como las Nature Corps.

Rusia

Continúa intentando un despegue político y económico que se hace esperar, mientras en el interior extensas regiones del país son ya de hecho controladas por bandas de delincuentes organizados. Material nuclear, drogas, armas, secretos tecnológicos, todas las mercancías son buenas para comerciar con ellas. Esta situación ha sido ampliamente aprovechada por gobiernos de la Conferencia de Pueblos Islámicos y por gobiernos dictatoriales africanos.

El presidente, Boris Yeltsin, investido con poderes especiales desde 1996 ha suspendido los derechos constitucionales mientras se lleva a cabo una cruzada contra las mafias rusas. En las repúblicas más meridionales y orientales de la nación se ha establecido el toque de queda y son directamente gestionadas por gobernadores militares.

Mientras tanto en Moscú, San Petersburgo y Kiev se ha establecido una especie de franja de seguridad que ha devuelto a Rusia la posibilidad de recibir ingresos procedentes del turismo occidental.

La Duma (parlamento) rusa es testigo de fuertes batallas políticas entre el partido del Presidente Yeltsin y el nuevo Partido Blanco del Progreso, un grupo político partidario de la restauración zarista que acusa a Yeltsin de mano blanda con los grupos delictivos armados y de ser excesivamente complaciente con los gobiernos occidentales.

En el exterior Rusia ha perdido peso político en Europa Oriental, cediendo a Alemania el papel de potencia. No obstante las relaciones con los occidentales son buenas, en buena parte debido a las importantes sumas de dinero que los países de occidente gastan en tapar los cada vez mayores agujeros de la economía rusa.

Recuerdos de la extinta Unión Soviética son algunos de los escasos metahumanos que operan en el territorio ruso. A pesar de la apertura iniciada a finales de los ochenta, se tienen muy pocos datos sobre un misterioso equipo nombrado en algunos documentos como "Efectivos Para-humanos", aunque algunos rumores no muy contrastados afirman que este grupo oficial de superseres soviéticos pereció en un enfrentamiento contra el supervillano egipcio Seismo en abril de 1986, en Chernobyl, tras el ataque de este último a la central nuclear de la citada ciudad..

Algunos héroes de dudosa alineación como Onda Expansiva han abandonado su tierra en busca de nuevas oportunidades.

Japón y Sudeste Asiático

En cierta medida ajeno a los conflictos que azotan occidente, el área de Extremo Oriente ha visto en los últimos años cómo su economía experimentaba un crecimiento jamás visto.

Tras la retirada británica de Hong Kong y la portuguesa de Macao, Corea e Indonesia se han convertido en los árbitros militares de cualquier conflicto en el área.

La economía de Japón, enfrentada a la norteamericana, ha conseguido imponerse de forma clara sin que los estadounidenses, a pesar de los esfuerzos realizados, hayan podido presentar una resistencia significativa.

En las Islas de Japón, sus grandes ciudades e incluso en sus aldeas, los metahumanos son reverenciados como a dioses. Rivalizan en popularidad con el mismísimo emperador y cuentan con grandes apoyos gubernamentales, así como con la simpatía de sus conciudadanos. El más famoso equipo japonés, Guerreros del Imperio, ha dado muestras sobradas de su efectividad en las escasas actuaciones fuera de territorio nipón que se les conoce.

El excesivo orgullo patrio nipón ha frenado en más de una ocasión la actuación de otros héroes internacionales en situaciones críticas, como en el caso del terremoto que asoló la ciudad de Kobe a principios de 1995.

China

A pesar de la modesta apertura iniciada por los dirigentes comunistas de Pekín, China ha vuelto, con el paso de algunos años, a su tradicional aislamiento. Después de la descolonización de Hong Kong y de el incidente en la frontera laosiano-vietnamita de 1996 se estableció una confederación entre China, Vietnam y Camboya, que se encuentra actualmente vigente pero que no ha tenido por el momento ninguna consecuencia práctica.

La industria china ha comenzado una carrera para alcanzar a sus vecinos de Taiwan, Corea e Indonesia, aumentando sus exportaciones e incrementando la renta per cápita de los ciudadanos. Las mejoras económicas se han hecho patentes en los últimos años.

La sobrepopulación continúa siendo el principal problema al que se enfrenta esta nación, que experimenta todavía hambrunas periódicas. Según rumores llegados a occidente el nuevo gobierno chino podría estar utilizando medios drásticos y poco humanitarios para atajar de plano este problema, vertiendo agentes químicos esterilizantes en el agua corriente que se suministra a la población.

Como precaución ante el incremento de la corrupción y la delincuencia en su frontera con Rusia, China ha incrementado su presencia militar en la frontera norte, intentando alejar de su territorio lo que las autoridades chinas llaman "la ampliamente extendida corrupción occidental que ha sustituido al modelo económico capitalista". Las relaciones con Rusia se han enfriado considerablemente en los últimos años.

Actualmente China mantiene excelentes relaciones diplomáticas con Estados Unidos y la Unión Europea, que se han vuelto menos intransigentes en materia de derechos humanos. Japón y su área de influencia se han convertido en los principales contrincantes económicos, y se ha incrementado notablemente la influencia china en sudamérica.

No se tienen noticias de ningún intento por parte del gobierno chino de desarrollar un programa específico con o para metahumanos, ni tampoco se tienen noticias de acoso o malos tratos a individuos especiales en este territorio.

El más conocido metahumano chino, Tsang Tseng, lleva años reivindicando su derecho al trono imperial chino y se le ha relacionado con algunos conocidos terroristas internacionales como Epsilon Eridani o Seísmo.

Liga Árabe

Agrupar a la mayoría de los gobiernos musulmanes moderados. Actualmente sus integrantes son Marruecos, Egipto, Siria, Líbano, Arabia Saudita, Etiopía, Somalia, Emiratos Arabes Unidos y Qatar.

Su posición quedó seriamente dañada después de la escisión de 1997 que dio lugar a la creación de la Conferencia de Pueblos Islámicos. Sus relaciones con el bloque occidental son notablemente mejores que las de la Conferencia (de hecho cuenta con observadores permanentes de la Unión Europea y de Estados Unidos).

Las relaciones económicas de este bloque se basan doblemente en la obtención de inversiones occidentales y la explotación de recursos naturales de países africanos.

La vida en estos países ha sufrido un giro hacia el militarismo más crudo después de que las actividades terroristas de grupos fundamentalistas islámicos se reforzaran con el apoyo de algunos gobiernos de la Conferencia. Tal es el caso de Marruecos, que vive desde 1997 una guerra civil que lleva camino de alcanzar su segundo año.

Conferencia de Pueblos Islámicos

En la actualidad sus miembros son: Mauritania, Túnez, Yemen, Irán, Irak, Bangla Desh, Pakistán, Afganistán, Sudán, Argelia y Libia. La unión de sus fuerzas (no se había presenciado en la historia moderna una unión real de fuerzas árabes de este calibre) ha supuesto un revés para los intereses occidentales en el Norte de África y Oriente Medio.

La economía de estos países se ha empobrecido después de que se prohibiesen todas las actividades condenadas explícitamente por el Corán. La Ley Islámica es la única reconocida por la autoridad, religiosa por supuesto, que gobierna en estos estados.

El fanatismo de las masas les ha convertido en un peligro para la seguridad mundial, ya que tanto en guerras convencionales como en acciones terroristas, han llevado la violencia a África, Asia y Europa. Los atentados contra intereses occidentales han crecido en frecuencia, constituyendo una de los mayores problemas de seguridad que existen actualmente.

Los países de la Conferencia apoyan económica y militarmente a movimientos guerrilleros en Malasia, Indonesia y Filipinas, con lo que su área de influencia se ha extendido hasta Extremo Oriente.

Las relaciones de estos gobiernos con las naciones occidentales están muy deterioradas, al igual que con los países que caen dentro de la esfera de influencia de Japón.

Rumores sobre metahumanos integristas surgen cada día en la prensa occidental, aunque por motivos religiosos, los dirigentes de estos países obvian hacer cualquier tipo de comentario al respecto. Algunos pronunciamientos agresivos y hostiles contra los más conocidos superhéroes europeos, americanos y japoneses, a los que se califica de "criaturas infernales" son las únicas referencias públicas.

Sudamérica

El resurgimiento de movimientos guerrilleros es el acontecimiento más importante de los últimos años. Méjico, Guatemala, Nicaragua, Colombia y Brasil son los países más castigados por los enfrentamientos civiles.

La influencia china se ha hecho más patente en el subcontinente sudamericano, principalmente mediante el apoyo económico a las guerrillas. El caso más extremo es el peruano, en el que un gobierno prochino consiguió hacerse con el poder, lo que valió el aislamiento de Perú del resto del continente y el establecimiento de un tráfico marítimo y comercial fuerte entre China y este país andino.

El resto del continente sigue alternando periodos de dictadura con democracias vigiladas estrechamente por los militares mientras la

inmensa mayoría de la población sigue padeciendo el hambre, la miseria, las enfermedades endémicas y el analfabetismo.

El desmantelamiento de un centro de desarrollo genético en Argentina en 1986, en el que se llevaban a cabo experimentos de hibridación humana, creación de quimeras genéticas e intentos de depuración del homo sapiens, por parte de científicos pro-nazis, es el único dato contrastado de actividades metahumanas en el continente sudamericano.

Con cariño y admiración se recuerda en Lima, Perú, las andanzas de un conocido superhéroe hipertecnificado (para la época) en la década de los sesenta y conocido como El Científico. Tras revelar su identidad pública y retirarse en 1972, Pedro A. Martín tuvo un fugaz paso por la política peruana, hasta que se jubiló definitivamente y se retiró a una localización desconocida. En la Plaza de los Héroes, de Lima, se conserva una escultura en su honor, creación del prestigioso artista peruano Julián de España.

África

Es la región de la Tierra más tumultuosa en los últimos años. Los levantamientos islámicos en el norte, las guerras étnicas en el centro y el sur, y las intervenciones armadas de países europeos jalonan los acontecimientos de esta región del globo durante la última parte de la década.

La también creciente influencia de la Conferencia de Pueblos Islámicos y de China en el centro y sur del continente africano es un hecho indiscutible. A lo largo de la década próxima podrían desencadenarse violentos conflictos en esta región.

La principal fuente de ingresos de los países africanos sigue siendo la exportación de sus materias primas. Por lo general sus mejores relaciones las mantienen con la Liga Árabe, la Conferencia Islámica y China.

Senegal es un caso especial, que ha visto aumentar la influencia europea después del descubrimiento de una importante bolsa petrolífera en sus aguas jurisdiccionales. A partir de este descubrimiento el nivel de vida senegalés ha crecido notablemente, recibiendo de buena gana las inversiones alemanas y france-

sas, así como bases militares de estos países, ante el miedo del gobierno senegalés de que sus vecinos más pobres decidieran embarcarse en una guerra por la conquista del petróleo.

En el extremo sur, la Confederación Sudafricana ha continuado su andadura con el establecimiento de las Repúblicas Boers de Orange y Buena Esperanza. A primera vista se podría decir que el apartheid se ha invertido, estableciendo a los blancos en reservas, pero la realidad es que desde su retiro voluntario en estas repúblicas los descendientes de los colonos holandeses controlan más del 80% de la economía sudafricana.

Las Naciones Unidas

Este organismo internacional atraviesa la época de su historia de menor influencia real en los asuntos internacionales. A pesar de que en teoría el Consejo de Seguridad y la Asamblea General siguen desempeñando su papel, la ONU ha quedado relegada a un segundo plano en el nuevo concierto internacional. La mayor parte de los asuntos trascendentes son decididos al mayor nivel entre los presidentes de los bloques principales, sometiendo a la ONU simplemente como un trámite, la solución final adoptada.

La nueva Doctrina de Independencia ha producido de hecho una pérdida de capacidad de acción de la Naciones Unidas en conflictos internacionales y nacionales. La Organización es actualmente poco más que un pretexto para que políticos corruptos obtengan importantes cantidades de dinero en concepto de dietas y comisiones de gestión. Aunque anteriormente, una liga de superhéroes actuó defendiendo los intereses de la ONU, la mala gestión de algunos delegados, así como el malestar generado en algunos países por el hecho de tener su sede en Estados Unidos y en Europa, y no en otros lugares más conflictivos, unido a la presencia entre sus filas de alienígenas, motivó su desaparición.

El espacio

Quizá el aspecto internacional más ambicioso al que se enfrenta la ONU en estos momentos es la regulación del derecho espacial, que gana importancia en estos años.

El establecimiento de bases orbitales permanentes en torno a la Tierra y en la superficie de la Luna, así como aspectos relacionados con las obligaciones de las naves en el espacio ha puesto de manifiesto que la regulación de estos temas tendrá importancia capital para la colonización del sistema solar, que en realidad ya ha comenzado.

La estación espacial Freedom, transformada en proyecto internacional, ha servido de modelo para establecer los patrones de colaboración entre los Estados Unidos, la Unión Europea y Japón. Freedom sirve actualmente de base para investigación en proyectos transnacionales, operaciones del incipiente tráfico espacial y como importantísimo nudo de comunicaciones entre Europa y América del Norte. Tiene una población fija de 200 personas y una población flotante que oscila entre 50 y 120 personas.

El 21 de septiembre de 1996 se produjo un ataque terrorista, mediante la aproximación a Freedom y posterior detonación de un satélite asesino, que se saldó sin víctimas humanas pero con cuantiosos daños materiales. Todas las sospechas recayeron inmediatamente en Epsilon Eridani, el conocido metahumano y terrorista mundial, como casi seguro autor del ataque.

La Unión Europea cuenta actualmente con una flota de lanzaderas Hermes que le sirven de enlace con el laboratorio orbital Thule, el mayor centro de investigación fuera de la Tierra. Thule mantiene actualmente una dotación de 120 científicos y 80 técnicos, habiéndose convertido en la principal instalación de refinado de Optimum, el nuevo material de increíble dureza y resistencia a condiciones extremas, y que sólo puede ser obtenido en condiciones de ingravidez.

A principios del año 99 se ha hecho público que la Unión Europea cuenta desde diez meses atrás con una estación permanente en la Luna. Esta estación estaría destinada a garantizar a esta potencia un suministro regular de Optimum, además de un lugar seguro donde desarrollar técnicas y proyectos ultrasecretos. Esta base ha recibido el nombre clave de EUSAF-A (EUropean SAFety development Facilities- A module) y ha sido declarado unilateralmente como territorio de la Unión, lo que ha provocado un importante conflicto diplomático que aun continúa.

OPTIMUM

Si existe un elemento químico que pueda considerarse valioso en esta época, éste es el Optimum. Se trata de un metal pesado con características próximas al Plutonio, pero a diferencia de éste cuenta con una estructura atómica estable que impide su descomposición radiactiva. En su forma nativa se encuentra formando redes de átomos con una malla tetraédrica que le confiere esta estabilidad extrema. Esta misma propiedad es la que le permite ser prácticamente inmune a los efectos de cualquier energía.

La extremada dureza de este metal, descubierto por el momento exclusivamente en la superficie de la Luna, y su escasez le han convertido en el objeto más valioso con que se puede negociar. Importantes compañías armamentísticas pelean por conseguir las escasas muestras de optimum que llegan a Tierra con el fin de incorporar aleaciones de este metal en sus desarrollos de armaduras de combate.

A este respecto existen informaciones oficiosas que dan por seguro que el último prototipo de megaarmadura desarrollado por TecnoRed, la WMA, dispondría de una cobertura de optimum al menos en sus sistemas más sensibles. Si esto se confirma, la WMA dispondría entonces adicionalmente de una protección antienergética casi completa.

OPTIMUM: PROPIEDADES FÍSICAS

Temperatura de fusión: 32.000°K

Reflectividad: 99% a radiaciones de todo el espectro

Dureza: Soporta impactos de 500 PV sin sufrir deformación apreciable incluso bajo examen microscópico.

Fisibilidad: En condiciones desde 0K hasta 32.000°K no existe descomposición de la estructura molecular que se pueda apreciar, salvo en presencia de Zynex que actúa como catalizador en una reacción de fusión que tiene lugar a 7700°K en recipientes magnéticos y que ha permitido elaborar objetos experimentales de este elemento. Sólo se ha conseguido alear con pequeñas cantidades de tungsteno, produciendo una mezcla con parecidas características pero con dureza de sólo 250 PV.

Es inerte a cualquier tipo de compuesto que se conoce.

Aspecto Metálico de aspecto mate con tonos gris-azulados.

ZYNEX

El compuesto químico de naturaleza metálica conocido como Zynex, que se obtiene de forma exclusiva por síntesis en los laboratorios lunares u orbitales, se ha utilizado en varias ocasiones para, en combinación con Optimum, generar una aleación conocida como Optimum-, que supera en varios aspectos el Optimum original.

Su punto de fusión es superior en 300°, y su resistencia a la tracción y a la rotura supera en un 25% la del compuesto original.

No obstante se ha comprobado que la presencia de vapor de mercurio afecta a la aleación produciendo su descomposición al alterar de forma drástica los enlaces químicos entre ambos compuestos, dando como resultado diversos compuestos oxidados de los tres metales o combinaciones de ellos.

La composición del Zynex es uno de los secretos militares mejor guardados por la UEO.

STRENIUM

El descubrimiento en 1979, en el lecho del cráter de un meteoro en Transjastán de un extraño isótopo del hierro, hizo creer inicialmente en un origen estelar para el material Strenium. Se trata de un raro isótopo férrico capaz de absorber las vibraciones y los impactos sin deformarse y aumentando extraordinariamente su dureza.

Una lámina de strenium de un metro cuadrado y un milímetro de espesor aguantó el impacto de un obús sin apreciarse deformaciones superiores a una desviación de 10 mm. Su densidad aumentó exponencialmente, sin modificación de su peso, ni dimensiones, resistiendo sin ningún daño una detonación nuclear controlada instantes después.

Inerte a todas las reacciones químicas, el strenium sólo se ha conseguido moldear en gravedad 0 y vacío absoluto, a bordo del transbordador espacial Discovery en 1995, con excelentes resultados en el desarrollo de objetos simples, pero desalentadores en la creación de formas complejas.

La extrema complejidad de su obtención y el precio de su tratamiento ha aparcado a este material relegándolo a la categoría de "curiosidad científica".

El supervillano Epsilon Eridani afirma haber sido capaz de sintetizar una aleación de Strenium y plata en su base orbital Cerbero, pero la imposibilidad de cotejar el hecho entre la comunidad científica ha terminado con la consideración de que se trata de una bravuconada más del demente.

No obstante, algunos héroes y villanos afirman tener armas o escudos de este material, aunque según informes de IDESS de los objetos especiales estudiados, ninguno ha reunido las características suficientes para asegurar su composición.

STRENIUM: PROPIEDADES FÍSICAS

Temperatura de fusión: 2.000°K en vacío y gravedad cero.

Dureza: Variable, dependiendo del grado de cohesión energética de sus átomos.

Fisibilidad: Nula.

Aspecto: Metálico de aspecto brillante con tonos dorados.

Las comunicaciones con la base lunar EUSAF-A se mantienen gracias a dos transportes de carga clase Mercurio, de reciente puesta en funcionamiento. Las características de EUSAF-A no han sido dadas a conocer por la Agencia Europa del Espacio (ESA).

Por otro lado el conocido terrorista mundial Epsilon Eridani consiguió llegar en 1997 hasta la estación espacial rusa Mir, abandonada en aquel entonces por el gobierno ruso por falta de presupuesto para continuar con su proyecto espacial. Apoyándose en leyes de navegación, Epsilon Eridani reclamó la estación Mir como pecio espacial abandonado y construyó allí su base espacial, ampliando y remodelando las obsoletas instalaciones originales.

Como primera medida Eridani sacó a la estación de su órbita inicial llevándola a una órbita excéntrica con un apogeo mucho más alejado de Tierra. La estación fue rebautizada como Cerbero, lo que se dio a conocer mediante un comunicado mundial que Eridani emitió desde allí después de bloquear en su sintonía todos los canales mundiales de televisión.

Antes de que esta intromisión pudiese ser subsanada Eridani tuvo tiempo de expresar categóricamente su intención de llevar la guerra por la liberación de su país a cualquier lugar del planeta, y su determinación de no detenerse ante nada hasta que las potencias imperialistas (Estados Unidos, la Unión Europea y Japón) perdiesen sus respectivas esferas de influencia en el Tercer Mundo. La transmisión fue intervenida mientras Eridani continuaba con una de sus habituales peroratas pseudomísticas.

En la actualidad todas las potencias mundiales vigilan permanentemente la estación Cerbero para tratar de prevenir ataques terroristas desde ésta, a pesar de que jamás se han producido.

Unión Europea

Mientras los Estados Unidos caían al tercer puesto dentro del ranking de potencias mundiales, la Unión Europea (UE) ascendía lenta y penosamente al segundo lugar, tras Japón.

A pesar de las luchas internas, restos de las relaciones históricas entre los países que la componen, Europa ha recuperado el papel de

potencia hegemónica, y ha utilizado sus renovadas fuerzas para tomar una posición preponderante entre los estados centroafricanos, que le sirven actualmente de fuente de materias primas.

Sus tensas relaciones con la Conferencia de Pueblos Islámicos le ha llevado a mantener una especie de frontera caliente en el sur. Por otro lado, los gobiernos integristas islámicos no han dejado de hostigar a sus vecinos del norte a los que acusan de financiar a regímenes ateos en territorio árabe, refiriéndose a los gobiernos de la Liga Árabe.

En el interior, la situación social se ha radicalizado un tanto al acrecentarse las diferencias de nivel de vida entre las clases altas y las más pobres de la sociedad. La política social de los gobiernos ha pasado a ser un recuerdo del pasado, mientras los disturbios en las calles se reproducen regularmente, mientras que los porcentajes de abstención en las elecciones superan de forma regular el 60%, cuestión que no parece incomodar grandemente a la clase política. Recientes encuestas revelan que más del 25% de la población desconoce cual es el nombre del primer ministro de turno de su país.

Los países centroeuropeos recientemente incorporados, o en trámites de incorporación (Chequia, Eslovaquia, Hungría y Polonia) comienzan a disfrutar de las ventajas que la potente locomotora económica Alemana ha previsto para ellos. Para estos países la situación ha mejorado, al contrario de lo que ha pasado con los países del sur de Europa y con el Reino Unido, que ha sufrido una desesperanzadora decadencia acrecentada con el ascenso del independentismo escocés.

El brazo armado de la Unión Europea, la Unión Europea Occidental (antigua rama europea de la OTAN) ha cobrado especial peso político, lo cual es explicable si se suman todos los factores de riesgo, tanto internos como externos, a los que se enfrenta esta potencia. El Parlamento Europeo, única fuerza política que defiende ya de forma patente los primitivos ideales de igualdad política y social, constituye también casi el único oponente al avance político de los militares europeos.

Solamente existen dos grupos de superhéroes oficiales reconocidos por organismos europeos: Euromen, un grupo sin demasiados antece-

dentes que depende de la Comisión Bradley del Parlamento Europeo, y Vértice de Combate, que recibe órdenes directamente del Cuartel General de la Unión Europea Occidental. Este último grupo es heredero (aunque ya no forman parte de él ninguno de sus miembros originales) del primer grupo de metahumanos que tomó parte en la Guerra Civil española.

Paralelamente la UEO dispone de varios grupos operativos de unidades especiales, conocidos como TecnoRed, encargados de misiones delicadas que requieran el uso de una fuerza especial. TecnoRed esta compuesta por humanos normales que han sido dotados con armaduras tecnológicas para participar en misiones de alto riesgo en todo el territorio de la Unión Europea. Los distintos grupos operativos tienen bases en distintos países, aunque son frecuentes las rotaciones de unidades.

La UEO no ha tratado nunca de ocultar que Vértice de Combate y TecnoRed forman parte del dispositivo de disuasión de la Unión para el caso de enfrentamientos armados con los países miembros de la Conferencia de Pueblos Islámicos.

España 1999

La situación en España no ha variado mucho en los últimos años. A un gobierno gris le ha seguido otro y luego otro y otro más. Las diferencias económicas entre unos sectores y otros de la sociedad siguen aumentando, con lo que han crecido las bolsas de marginalidad, mientras la clase política se afianza como tal y disfruta de un buen número de derechos que al resto de la ciudadanía le son negados. La corrupción, el lujo a costa de los elevados impuestos y el clientelismo político son una forma de vida aceptada para la inmensa mayoría de los cargos políticos, tanto del gobierno como de la oposición, aunque a estas alturas ya nadie es capaz de distinguir entre ambos...

Las ciudades son cada día más inhabitables, y las zonas rurales cada vez están más despobladas. Muchos barrios marginales se han convertido en zonas fuera del alcance de la policía, que se ha replegado a barrios más seguros, a excepción de contadas operaciones llevadas a cabo cada vez con más frecuencia con apoyo del ejército.

A pesar de tratarse de un país pobre dentro del marco europeo, la posición de España, que tiene una proximidad considerable en el sur con países considerados hostiles (Argelia, Túnez y Libia), ha favorecido el incremento de actividades relacionadas con los metahumanos, las industrias armamentísticas y los cuerpos militares de intervención rápida.

No es casualidad que la sede de una compañía con actividades poco claras, y de nombre SUPERHEROES Inc. se encuentre aquí. España es un plataforma inmejorable para las actividades legales o ilegales de grupos de interés relacionados con el asunto metahumano. Según consta en registros oficiales, SUPERHEROES Inc. es una empresa de seguridad dedicada a la cesión temporal de superhéroes para tareas de vigilancia, salvamento y escolta extraoficial. Sin embargo son pocos los que tienen dudas acerca de que en realidad se trata de la más extensa red de superhéroes independientes que existe actualmente en Europa.

A través de los más rocambolescos artificios legales una legión de abogados y asesores económicos mantiene a salvo la información de cual es la verdadera actividad de la compañía, así como la extensa infraestructura de que dispone. Instalaciones bien camufladas, laboratorios de investigación, centros de datos, y una bien montada red de colaboradores humanos asegura a cualquier superhéroe independiente que trabajar para SUPERHEROES Inc. representará para él un empleo digno, a salvo de las tortuosas intrigas gubernamentales.

El gobierno, que sospecha claramente que la empresa es sólo una tapadera para evitar que los metahumanos sean obligatoriamente reclutados por IDESS, no ha sido todavía capaz de encontrar un mecanismo legal para derrumbar el extenso pero subterráneo imperio de SUPERHEROES Inc.

Según estimaciones oficiales puede haber en la actualidad alrededor de doce organizaciones no gubernamentales operando en territorio español que tienen relación directa o indirecta con metahumanos. Las más significativas son sin lugar a dudas Euromen (que depende del Parlamento Europeo), TecnoRed y Vértice de Combate (UEO) e IDESS y la propia SUPERHEROES Inc. (privadas).

HUMANOS, HEROES, METAHUMANOS Y SUPERHEROES

Desde que el hombre es hombre han existido personas que han destacado por su saber, su valor, o su diferencia para con el resto. Cuando sus acciones han repercutido en el beneficio de la mayoría, se les ha llamado héroes y sus vidas han pasado a ser parte de la leyenda.

Gente como Juana de Arco, por su valor y temeridad, Amundsen que alcanzó el Polo Norte, Neil Amstrong, que pisó la Luna y otros cuyas acciones todavía hoy nos hacen admirarlos, son los Héroes, los héroes de la Humanidad.

En muchos casos, el imposible resultado de sus acciones nos ha hecho preguntarnos ¿pero cómo pudo hacer eso? La respuesta es fácil: algunos eran más que humanos, tenían capacidades especiales que los separaban del resto de los mortales. Eran metahumanos, o no eran humanos.

Hoy en día, la mayor parte de los metahumanos se ocultan de la luz pública. El sentimiento xenófobo hacia colectivos marginales en algunas sociedades, se ha vuelto visceral y violento contra el *homo variable*. En este orden de cosas, es lógico que algunos de ellos, cuando necesitan hacer uso público de sus poderes, o incluso careciendo de estos, necesiten llevar a cabo su destino, recurran a identidades secretas y se conviertan en superhéroes.

Y también están los chicos malos. Aquellos que entienden sus capacidades superiores como un don para utilizar en provecho propio. Algunos supervillanos son enemigos declarados de la humanidad, por varios motivos: algunos creen que el tiempo del *homo sapiens* ha pasado, otros que la Tierra es el lugar idóneo para su raza, siempre cuando se elimine a los humanos, y otros tienen un ansia exacerbada de poder.

De todas formas esta es una simplificación muy exagerada. Cuanto más te sumerjas en el Universo de Superhéroes Inc., más te darás cuenta de que no hay blanco y negro, sino distintos tonos de gris. Y no bajas la guardia, tú puedes ser uno de ellos, o alguien muy cercano a ti.

¿Cual es la diferencia?

por Javier Quero

Según me han preguntado muchos lectores a través de sus cartas, existe una gran confusión sobre los términos empleados al referirse a esos individuos paranoicos, mejor dotados que nosotros y que se dedican a actividades un tanto dudosas.

Me refiero, claro está, a los superhéroes y supervillanos que campan a sus anchas por toda Europa hoy en día. Bien, parece difícil separar la frontera entre un metahumano y un superhéroe. Para embrollar más el asunto, la Real Academia de la Lengua, me dicen, se plantea admitir entre sus definiciones la de *Parahumano*. Estos seres no sólo molestan y son peligrosos, también degenerarán algo tan puro como nuestro idioma.

Intentaré explicarme: Un superhéroe es la manifestación pública (...y, según dicen ellos mismos, dedicado al bien plural) de alguien con poderes especiales. ¡Ja! Por otra parte un metahumano es aquel que va más allá de las capacidades del vulgar y viejo *homo sapiens*, sin tener que compartir su patrón totalmente. ¿Han visto ustedes a Golem, miembro del Vértice de Combate? ¿Creen que un ser así, por mucho que recalquen que se trata de un ser humano, puede ser humano? Alguien con ese aspecto debería estar en una sala de un museo exhibido como una vieja escultura, pero desde luego no es un humano, y mucho menos merece nuestro respeto. Pero es un superhéroe. ¡Y no se les ocurra decir lo contrario, o los militares se encargaran de que usted desaparezca!

Lo lamento, me estoy alejando de la pregunta: ¿Qué diferencia hay entre un superhéroe/villano y un metahumano? Ninguna, se lo juro. Es una cuestión de actitud. El héroe es el humano que hace cosas extraordinarias en público y de manera reconocida, ergo el superhéroe es el metahumano que hace cosas extraordinarias en público y de manera reconocida.

Espero que estas líneas les sirvan para distinguir esas amenazas allá donde se encuentren.

Estudios publicados recientemente sitúan en torno a un 4,6% el porcentaje de población española con capacidades *diferentes*, en 1999.

LA SOCIEDAD Y LOS METAHUMANOS

La aparición pública de superseres en Europa, allá por mediados de los 60, provocó la aparición de varias corrientes de opinión sobre el tema, siempre polémico. Muchos de los ciudadanos vieron con desconfianza a estos metahumanos, viendo en ellos un peligro para su propio estatus. Esta actitud fue conscientemente alimentada por los gobiernos, alarmados por la aparición de una fuerza que no controlaban.

Otros, sin embargo, tuvieron que estar agradecidos a los superhéroes por salvar sus vidas o las de sus familias, y se convirtieron en defensores públicos de los metahumanos. En muchas ocasiones la ayuda de estas personas ha permitido a los superseres sobrevivir en una situación desesperada.

Y también están aquellos que tienen cuentas pendientes con la parte más oscura de los metahumanos: los supervillanos. Las catástrofes organizadas por estos superseres han provocado también la aparición de un sector de población que siente un odio real que ha extendido a todos ellos.

La inmensa mayoría, como siempre, no tiene opinión formada, y se limita a ser meros espectadores, que tratan de no mezclarse en una historia que les queda grande.

Los superseres, por su parte, mantienen actitudes sociales muy diferentes en cada caso. Por un lado estan aquellos que asumen su papel social controvertido sin que ello suponga un problema para ellos. Estos suelen ser superhéroes más o menos próximos al gobierno de turno, que aprovecha electoralmente las acciones arriesgadas del superser en favor de la ciudadanía.

La gran mayoría de los superseres siente como una losa la mirada poco amistosa de una sociedad que no comprende realmente el fenómeno, y sufre por esta razón una discriminación muy palpable. Esta razón les lleva a adoptar identidades secretas, con el fin de llevar una doble vida: en una mitad son ciudadanos nor-

males, con cuya identidad pueden seguir un ritmo de vida más o menos normal, sin ataques, sin aislamiento. En la otra parte se convierten en seres que velan por la justicia y la tranquilidad de aquellos que les discriminan y les apartan. Muchos de estos metahumanos arrastran gran amargura por tener que mantener esta situación injusta.

Otros, incapaces de soportar este estado de cosas, han renunciado a disponer de una identidad secreta y otra pública y han adoptado la forma de vida de un superhéroe. En algunos casos muy contados, no dejan por ello de guardar un cierto rencor a una sociedad que no les ha proporcionado ni siquiera una oportunidad.

Finalmente están aquellos que han reconocido la potencia de sus poderes y, bien por venganza o por ambición, han vuelto estos poderes contra la sociedad. Son los supervillanos, que emplean sus capacidades en su propio beneficio, o en interés de una idea diabólica que persiguen. Muchos de estos seres actúan de forma independiente, pues se trata de personalidades inestables que aceptan de mal grado la colaboración, pero tampoco son desconocidos los grupos de supervillanos que se unen para conseguir un objetivo común.

En cualquier caso las relaciones entre los metahumanos y la sociedad civil son complicadas y han estado siempre envueltas en una viva polémica. Con la clase política y militar la situación es todavía más compleja, pues estos estamentos han intentado siempre, desde la aparición del fenómeno metahumano, controlar una potencia que escapaba de sus manos.

CRONOLOGÍA

¿Desde cuándo existen metahumanos en el mundo? Es casi imposible responder a esta pregunta. A través de la historia han quedado rastros de la existencia de personajes con habilidades especiales, o que eran capaces de afrontar situaciones aparentemente insalvables. Las leyendas han traído hasta nosotros relatos de extraños acontecimientos que han sobrecogido a poblaciones enteras. ¿Es esto producto del desarrollo de superpoderes por parte de algunos humanos? Nadie lo sabe.

Podríamos fijarnos en ejemplos que parecerían indicar este tipo de capacidades. Dentro de esta hipótesis puede establecerse una lista de candidatos bastante indicativos: Moisés, Jesucristo, Aníbal, Quetzacoatl, Arturo, Colón, Rasputín... Todos ellos aportaron algún acontecimiento extraño a su historia personal que les hace ser sospechosos de poseer superpoderes. Pero si nos centramos en España, nuestra historia escrita en lo que a Superseres se refiere, se remonta a hace unos pocos años, apenas algo más de medio siglo...

Corre el año 1936. A comienzos de verano se ha declarado una guerra civil. Ambos bandos tratan de afianzar sus posiciones de cara a una contienda que amenaza ser larga.

Por un lado el bando nacional, vinculado al surgimiento de regímenes nazis y fascistas, de los cuales recibe dinero y apoyo militar. La Iglesia Católica ha tomado partido por este bando desde el primer momento. La aristocracia y la burguesía acomodada ven en él la única salida al cambio de su status que ha tenido lugar durante la evolución de la República.

Por otro los republicanos. Están apoyados por la Unión Soviética, que se encuentra sometida al puño de hierro estalinista. Los soviéticos y unos puñados de voluntarios de varias nacionalidades (checos, franceses, ingleses, americanos, etc.) han llegado a nuestro país para defender la supervivencia de la República.

En el marasmo que sigue al comienzo de la guerra desembarcan en España gran cantidad de personajes extraños. Y no todos tienen que ver exactamente con la guerra.

Durante la primavera de 1937 el bando republicano contará con la ayuda inestimable del primero de los metahumanos, que será una

mujer. La identidad de esta persona ha sido siempre desconocida, aun después de las intensas investigaciones llevadas a cabo después de la guerra.

Mientras en abril la Legión Cóndor enviada por los nazis bombardea Guernica y Durango solamente la aparición de esta superheroína servirá de obstáculo del raid aéreo sobre Euskadi. Pronto será conocida su presencia como Flecha Roja. Los alemanes quedan sorprendidos con su aparición, pero su superioridad es manifiesta y la resistencia muy reducida.

Flecha Roja desaparecerá durante dos meses, quizá a consecuencia de heridas que recibiese durante la lucha. Los mandos nazis comunican al alto mando nacional la aparición de Flecha Roja y también lo hacen a Berlín.

Tres semanas más tarde desembarca en el puerto de La Coruña Gustav Koch, un comandante de la Gestapo que establecería sus oficinas en Burgos, donde por aquel entonces se encontraba ubicado el gobierno nacional.

Desde esta base, Koch recorrerá los frentes de batalla persiguiendo a Flecha Roja. La búsqueda quedó reflejada en varios informes enviados a Berlín y que fueron descubiertos en 1945 por los aliados.

En uno de esos informes se relata la primera vez que Koch consiguió presenciar una de las acciones de Flecha Roja, en octubre de 1937. En esas fechas se encontraba en las proximidades de Madrid, observando cómo las tropas nacionales hostigaban el frente occidental de la capital. Desde una colina próxima al frente observaba con unos prismáticos. El texto narra la sorpresa del alemán:

"Los españoles habían elegido bien el nombre de aquella mujer: Flecha Roja. Haciendo honor a él se precipitó sobre un nido de ametralladoras que los franquistas habían instalado en un altito. Vestía completamente de rojo, con una estrella amarilla sobre su pecho. Era difícil ver sus movimientos por la rapidez con que actuaba. No pude por menos de admirar aquella mujer, a la vez que me provocaba una sensación de ligera repulsión. No cabía duda de que sus poderes eran sobrehumanos. Acudieron a mi cabeza los discursos escuchados sobre el nuevo hombre, y sobre cómo influiría en el desarrollo de la historia.

Un vitor llegó desde las trincheras rojas cuando

la mujer atacó a los nacionales. Pronto estos se batieron en una retirada desordenada. Me di cuenta de que si los comunistas disponían de un puñado de estos seres en sus filas no habría nada que hacer."

(este texto ha sido cedido por gentileza de Werner Giehrl, coleccionista privado)

Koch quedaría profundamente impresionado con estos acontecimientos, y comenzaría inmediatamente a reunir documentación para enviar a Berlín. Los nacionales eran regularmente informados de los pocos avances. El invierno transcurría lentamente mientras Flecha Roja actúa nuevamente en la batalla de Teruel. Los nacionales se vieron obligados a abandonar la zona después de varios descalabros. La situación se mantuvo en una inquietante espera hasta enero de 1938, cuando Koch consiguió localizar en un orfanato a un muchacho de 14 años llamado Angel Carreras.

Sus padres habían muerto en un accidente ferroviario en 1934, y después de que sus parientes se negasen a hacerse cargo de él, vivió hasta 1938 en un orfanato religioso. Estaba mal considerado por los sacerdotes que lo regentaban, y sus compañeros le evitaban. En varias ocasiones había rechazado agresiones de forma contundente. Parecía poder controlar el movimiento de los objetos a su voluntad. Koch le descubrió por casualidad, estando de visita en casa del comandante Rivera, del ejército nacionalista. El hermano de Rivera, uno de los sacerdotes que dirigía el orfanato, comentó durante la comida el caso extraño de Carreras. Koch insistió en verlo, y por mediación de ambos hermanos consiguió sacarlo del orfanato con autorización militar.

Inmediatamente envió un mensaje cifrado a Berlín solicitando la presencia de un especialista en psiquiatría. La Gestapo desplazó al Dr. Reinecke, del Instituto de Ciencias de la Mente del Reich, una institución semisecreta creada a instancias del propio Hitler. El Dr. Reinecke viajó en un Junker 52 que hizo escala en Burdeos y llegó el 13 de enero de 1938 a Burgos. Allí se encontraban para esperarle Herr Koch y el Comandante Salgado, un miembro destacado por el servicio de inteligencia militar de los nacionalistas.

Las pruebas se llevaron a cabo durante dos semanas, tras las cuales Reinecke volvió a Berlín a informar directamente al Führer, que

había manifestado su interés especial en el caso. Koch y Salgado permanecieron en Burgos y se hicieron cargo definitivamente del muchacho. Éste se encontraba a gusto fuera del orfanato, que había sido un infierno para él. Colaboró con ellos casi desde el principio.

Los ensayos comenzaron con pruebas sobre el movimiento de objetos inanimados, e incluyeron toda clase de pruebas hasta alcanzar el propio movimiento de Carreras. Aparentemente se trató de un éxito, pues poco tiempo después, durante la tercera semana de febrero los nacionales avanzaron nuevamente sobre Teruel, pero esta vez acompañados de un grupo de observadores especialmente importantes.

Flecha Roja apareció durante el segundo día de combate. Los nacionales sufrieron un nuevo amago de retirada, pero sus oficiales tenían órdenes estrictas de obligar a las tropas a permanecer en el sitio. Cuando la superheroína intentó atacar a las tropas nacionales sufrió los efectos de los poderes de Carreras. Una y otra vez trató de llegar hasta las posiciones franquistas sin conseguirlo. Desde un lugar bien situado Koch observaba los hechos junto a Angel Carreras.

El propio muchacho expresó su voluntad de adoptar el nombre de guerra de Lince, con el que fue conocido, y pasó a considerarse a Koch como a un padre. Juntos, con el apoyo de un nuevo departamento dentro del Ministerio de la Guerra, que se llamó Sección 19, recorrieron los diversos campos de batalla. El comandante Salgado, a la sazón responsable de la Sección 19, comenzó a desarrollar una cierta infraestructura dentro de la zona nacional para facilitar las operaciones de Lince.

Mientras tanto el Dr. Reinecke, una vez en Berlín, había comenzado a desempolvar expedientes sobre casos extraños. Con la ayuda de un equipo de colaboradores consiguió seleccionar a cuatro candidatos que presentaban signos claros de poseer superpoderes. Entre ellos destacaba uno capaz de desarrollar una fuerza monstruosa, y resistente más allá de cualquier medida humana. La investigación se llevó a cabo bajo el nombre secreto de Proyecto Golem, nombre en clave que recibió el individuo.

Puesto en contacto con un colega italiano, Reinecke no tardó en encontrar a un segundo ser con propiedades anormales: podía atrave-

sar paredes como si la materia no fuese un obstáculo para él. Se trataba de un joven romano, estudiante de historia, de nombre Carlo Mazzoni. El entrenamiento de Golem y de Mazzoni tuvo lugar en algún punto no desvelado de Alemania. Los resultados obtenidos hicieron plantearse a los gobernantes nazis y fascistas la conveniencia de abordar un programa de localización y entrenamiento de metahumanos. El campo de pruebas más a mano: España.

Así fue como en agosto de 1938 hizo su presentación en nuestro país un grupo de superhéroes conocido como Vértice de Combate (Kampf Scheitel en alemán). Lince, Golem, y Bandera Negra (nombre elegido por Mazzoni para sí mismo) componían el equipo destinado a enfrentar a las hordas comunistas que se encontraban ya en franca desventaja.

Flecha Roja había seguido actuando en varias ocasiones después de su primer encuentro con Lince. No se conocían, pero Flecha sabía cuándo Lince estaba presente, pues aunque éste no entraba nunca en contacto con ella, era capaz de controlar su poder.

En noviembre del 38 Lince estaba a punto de cumplir 15 años, cuando empezó a tener un comportamiento díscolo. La llegada de Golem y Bandera Negra no le había gustado. Los dos metahumanos habían ocupado parte del tiempo que Koch le dedicaba, y había tenido serios problemas para actuar formando equipo con ellos.

Una noche de ese mes Lince intentó huir de la casa propiedad de la Sección 19 en la que compartía alojamiento Vértice de Combate con Koch. Bandera Negra se dio cuenta del intento de fuga y alertó a Koch. Después de una violenta discusión en la que Golem y Bandera Negra junto con Koch tuvieron que emplearse a fondo para reducir a Lince.

Su comportamiento empeoró. A pesar de que en combate actuaba de forma ejemplar (la Batalla del Ebro fue un ejemplo de sus capacidades) se volvió más y más díscolo, y su carácter se había vuelto inestable. El 28 de noviembre tuvo lugar una violenta discusión entre Bandera Negra y Lince. El italiano acusaba a Lince de ser un infiltrado del comunismo y de haber estado saboteando Vértice de Combate desde el principio. Golem y Bandera Negra habían para aquel entonces jurado fidelidad a

Adolf Hitler como rector de sus respectivos destinos, mientras que Lince no había pasado por ese juramento por expreso deseo del gobierno militar nacionalista.

A la mañana siguiente Lince estaba muerto en su cama. Koch había disparado contra él mientras dormía. El español se había vuelto inestable y amenazaba la supervivencia del grupo. Koch fue llamado inmediatamente a Berlín donde pasó unos meses antes de ser destinado a la agregaduría comercial de la embajada alemana de Uruguay. Terminó sus días dos años después cuando su coche se despeñó en una carretera montañosa unos kilómetros al norte de Montevideo.

Mientras tanto, en el bando republicano las cosas ocurrían de diferente modo. Flecha Roja había seguido luchando en los distintos frentes. A pesar de la complicación que Lince representaba para ella siguió utilizando sus poderes allá donde se necesitaron. Durante algún tiempo se rumoreó que mantenía una relación sentimental con Buenaventura Durruti, popular líder anarquista, hecho este que desagradaba sobremanera a los comisarios políticos del Partido Comunista, vinculados estrechamente a Moscú.

A diferencia de lo que ocurrió en el bando nacional, los republicanos no dispusieron de un programa de búsqueda y utilización de metahumanos. Utilizaron los servicios que Flecha Roja les brindó durante la guerra, pero ésta no estuvo jamás bajo las órdenes de nadie.

A principios de 1939, la ruptura de la comunicación entre Cataluña y el resto de la zona republicana, sorprende a Flecha Roja en Madrid. Con la retirada de efectivos en dirección a Valencia, donde barcos franceses y soviéticos participaban en la evacuación de los vencidos, llegó a esta ciudad española un equipo de agentes del NKWD soviético con la misión de capturar a Flecha Roja.

Stalin, con mayor perspectiva que sus colegas españoles, dispuso todo lo necesario para ponerse a la altura de los avances obtenidos por los gobiernos fascistas. Utilizando una estrategia los soviéticos consiguieron apoderarse de la superheroína y la trasladaron hacia el Griff Pomarsky, un carguero bajo bandera polaca atracado en Valencia para la ocasión.



Vértice de Combate (1938)

El mercante zarpó al poco rumbo al Mar Caspio. Sin embargo, Flecha Roja consiguió deshacerse de sus ataduras y salir a cubierta, donde se enfrentó con los agentes rusos. El resultado de la acción constituye uno de los mayores misterios en la historia registrada de los metahumanos. El Griff Pomarsky encalló en Cerdeña el 14 de abril de 1939 (curiosamente el día del octavo aniversario de la proclamación de la República). Se encontraron a bordo seis agentes del NKWD y doce tripulantes, pero jamás se descubrió pista alguna del paradero de Flecha Roja. Nunca se había conocido su identidad ni su origen, y así, tan misteriosamente como había vivido, desapareció.

El fin de la guerra trajo consigo otro estado de cosas. Los restos de Vértice de Combate fueron repatriados a Alemania, donde les esperaban nuevos planes que comenzarían ese mismo año.

En España el nuevo gobierno, carente de medios y más ocupado por otras necesidades, dejó de lado las investigaciones de la Sección 19 del Ministerio de la Guerra. Aparentemente España había quedado limpia de metahumanos tras la contienda, y el comandante Salgado aparcado en un destino sin mucho porvenir. Sin embargo Salgado era un hombre inquieto que, a pesar de sus reticencias iniciales, quedó convencido de la importancia de los hechos de los que había sido testigo.

Tras pasar dos años investigando por su cuenta e intentando no llamar la atención, solicita una baja temporal del Ejército que le será concedida. Busca una nueva residencia alejada de la curiosidad de los demás y encuentra una finca en la sierra de la provincia de Segovia que responde a sus necesidades. Este será el centro de operaciones para llevar a cabo sus investigaciones.

Rodeado de un reducido grupo de seguidores entre los que destaca Jaime Arrieta, uno de sus colaboradores en su época como militar, invertirá su tiempo y la reducida fortuna de su familia en la localización de nuevos metahumanos. Esta es la historia de la fundación de la Organización Antares, que permaneció realmente como un grupo al margen de la ley actuando durante los años siguientes a la Guerra Civil en todos los territorios controlados por España.

Una de sus primeras misiones consistirá en intentar localizar la pista de Flecha Roja. Para ello varios investigadores se dirigen a Valencia, Baleares, Córcega y Cerdeña intentando obtener datos, pero las operaciones militares en el Mediterráneo, fruto de la recién comenzada Segunda Guerra Mundial, dificultan las pesquisas. Nada se conseguirá sacar en claro de todo ello, y Flecha Roja seguirá siendo un misterio.

Durante el verano del 41 llega la noticia de la muerte de Koch, lo que inquieta a Salgado, que conoce las circunstancias poco claras que rodean a la muerte de su antiguo colaborador.

En 1944, después de cinco años de intensas búsquedas, y tras haber consumido más del 80% de su capital, Antares atraviesa por un momento crítico. Años de búsqueda no han conducido a ningún resultado realmente interesante. A pesar de que se han apreciado síntomas de superpoderes en algunos individuos, la mayoría de ellos resultan ser un fraude o su intensidad es muy reducida para poder considerarlos seriamente.

Uno de los miembros de Antares descubrirá una noticia en el diario ABC del 6 de septiembre de ese año:

ESCOLARES SALVADOS EN UN INCENDIO

Salamanca.- *Doscientos escolares fueron ayer tarde salvados de las llamas de un incendio declarado en el Colegio Nacional Fernando VII de la capital cuando uno de los maestros, J.G.S. se arrojó valientemente sobre las llamas para impedir que estas se propagaran, alcanzando a los alumnos.*

Los bomberos consiguieron controlar el fuego sobre las ocho de la tarde sin que se produjeran víctimas personales.

Increíblemente el maestro que salvó la vida de sus alumnos no sufrió quemaduras de importancia sobre su piel. En un gesto de modestia que le honra ha rehusado hacer pública su identidad.

La reconstrucción total del colegio correrá a cargo de la Junta Provincial de Educación.

Salgado y dos de sus empleados viajaron hasta Salamanca para averiguar algo más. El personaje en cuestión resultó ser un individuo aparentemente normal, pero que pronto reveló poseer una capacidad especial para el control del fuego. Accedió a regañadientes a viajar a la Base Antares, donde se sometió a pruebas que demostraron su resistencia increíble a la com-

bustión y su poder para provocar igniciones aparentemente espontáneas.

Asustado por sus recién descubiertas capacidades, J.G.S. solicita a Salgado que le deje marchar, por no querer involucrarse. Salgado duda. Sabe que si le deja ir puede pasar demasiado tiempo antes de que encuentre a otro candidato. Trata de convencerle mediante el ofrecimiento de cuantiosas sumas de dinero de las que carecía en ese momento, le habla del bien que puede producir utilizando sus poderes a favor de otras personas, pero todo es inútil, el nuevo metahumano está decidido a abandonar la Base Antares.

Salgado, desesperado, opta por una solución expeditiva. Narcotiza a J.G.S. y le somete a un lavado de cerebro. El resultado es una personalidad nueva, que responde enteramente a lo que Antares pide de él.

Todos los documentos y rastros de J.G.S. son eliminados para que no pueda recordar nada. A partir de ese momento el individuo será conocido como Igneus. Será sometido a un entrenamiento físico intenso y a un adiestramiento en obediencia.

Este estado de cosas se mantendrá durante unos meses, mientras el entrenamiento se completa y la impaciencia de Salgado aumenta. Éste quiere ver a un superhombre bajo su control por fin en acción. Una parte de esta impaciencia se debe a la aparición de una incipiente psicosis. Tras la muerte de Koch y el fin de la guerra Salgado piensa que existen organizaciones internacionales secretas similares a la suya que intentan hacerse con el control de metahumanos. La sospecha de que restos de la organización nazi hayan tomado el control de algunos de ellos y que la muerte de Koch forme parte de la trama le corroe. Salgado ve en Igneus la posibilidad de salvaguardar su vida frente a ataques exteriores.

Un incendio forestal declarado en la sierra madrileña dará a Igneus la primera posibilidad de demostrar sus poderes, al consumir las llamas que amenazan con arrasar un pequeño pueblo. Los aldeanos ven con incredulidad cómo un individuo vestido con un ajustado traje rojo y negro se pasea entre las llamas absorbiéndolas.

El acontecimiento no tendrá reflejo en los periódicos.

En 1947 se produce el incendio de una refinería de petróleo en Cádiz. Los bomberos intentan durante dos días contener el incendio sin conseguirlo. Salgado se pone en contacto con el director de la misma y le ofrece un trato: si es capaz de acabar con el incendio recibirá una cuantiosa suma de dinero, de lo contrario no recibirá nada. El director, desesperado, accede sabiendo que no arriesga nada.

Igneus necesita sólo tres horas para acabar con el fuego. La Organización Antares comienza a financiarse mediante el uso de metahumanos.

A éste seguirán otros casos en los años siguientes: el incendio de un buque en la bahía de Santander, la destrucción de personas opuestas a intereses privados, etc. Antares se ha convertido en una organización al margen de la ley.

Los extraños casos no han pasado desapercibidos al servicio de inteligencia del ejército, que vuelve a sacar a la luz expedientes antiguos y sospecha de la presencia de nuevos superseres en actividad.

Sin embargo Salgado ha aprovechado su experiencia como espía para tejer un intrincado entramado de pistas falsas que imposibilitan dar con Antares. Las sospechas de los militares quedan en agua de borrajas.

No obstante, los problemas internos comienzan a desarrollarse en Antares. Arrieta, amigo y colaborador de Salgado se presta para realizar un experimento con el que pretenden dotar a un hombre con energía cósmica. A cargo del experimento se encuentra parte de la cúpula científica nazi que ha escapado y se ha refugiado en la España del General Franco.

El experimento resulta ser un fracaso y Arrieta es consumido por estas energías. El primer intento controlado de crear un mutante inducido en España resulta un caos y el gobierno de Madrid tiene noticias de actividades poco éticas. Esto, unido al interés del gobierno de realizar un acercamiento a E.E.U.U. (acuerdo que se vería reflejado en el plan Marshall, algunos años más tarde) provoca un acoso hacia Antares y Salgado.

La versión oficial indicaría que "Oscuros intereses amenazan la unidad de la Patria. Estos enemigos de España han sido, con la ayuda de Dios, eliminados". La verdad es que en 1951 Salgado desaparece y Antares es precintada en su totalidad.



No volvería a hablarse de metahumanos españoles hasta la llegada de la Democracia.

Mientras tanto, en el resto del mundo, la proliferación de superseres tuvo distintos grados: Así, los Estados Unidos desarrollaron proyectos para crear ejércitos de metahumanos que les sirvieron en la Segunda Guerra Mundial. El bando aliado contó con ayuda de grupos que, literalmente, "invadieron" posiciones del Eje y se enfrentaron a superamenazas creadas por el III Reich y el fascismo italiano.

Los antiguos miembros del Vértice de Combate fueron puestos de nuevo en activo contra estos grupos de héroes americanos librando cruentas batallas. Algunos testimonios de soldados rusos dan cuenta del hallazgo de miles de folios de documentación sobre superhombres en el bunker donde Adolf Hitler se quitó la vida.

El final de la Segunda Guerra mundial y el odio hacia los perdedores hizo que los metahumanos que habían apoyado a las potencias del Eje desaparecieran o fuesen eliminadas sin escrúpulos. Nada se sabe del destino final de Golem, aunque sí de Bandera Negra, quien, enloquecido, llevó a cabo su propia cruzada contra la democracia, terminando sus días en

un enfrentamiento contra uno de los primeros Euromen, Estigma, un héroe francés.

Las décadas de los cincuenta y sesenta no fueron buenas para la popularidad de los metahumanos. La gente no necesitaba vistosos héroes, los tenían en casa: hermanos, padres, amigos, habían vuelto de la II Guerra Mundial y habían triunfado. No hacían falta leyendas inalcanzables. Estaban entre nosotros.

Así, algunos superseres soviéticos y americanos se pusieron en manos de sus respectivos gobiernos para colaborar en el desarrollo de la Carrera Espacial. Debido a la opacidad de los servicios aeroespaciales, la documentación que ha llegado hasta nuestros días es mínima.

Fueron los setenta los que vieron el renacer de los superhéroes... y los supervillanos. Tímidamente al principio, espectacularmente después, los gobiernos de todo el mundo comprendieron el potencial de estos seres. La sociedad, de memoria esquiva, volvía a desconfiar con virulencia de éstos.

Nadie recordaba lo que un superhéroe podía hacer por la Humanidad, pero sí de qué eran capaces los supervillanos.



B F F , 75

Europa, miembro de Euromen

SUPERHEROES OFICIALES

Ante la proliferación de metahumanos y, sobre todo, ante las presiones de Estados Unidos durante la Guerra Fría, la Unión Europea desarrolló un programa de creación de varios Operativos Especiales, el proyecto Akros. Este programa, uno de los más ambiciosos económicamente hablando, preveía la utilización de superseres para salvaguardar los intereses europeos y servir como ejército especial, en caso de contienda. Al igual que en la Guerra Civil Española, o la Segunda Guerra Mundial, la lucha entre el Bien y el Mal, tenía ahora peones superpoderosos.

De común acuerdo entre la OTAN y la Unión Europea, se dio vía libre a la creación de la TecnoRed, formado exclusivamente por humanos normales, así como el asentamiento del nuevo Vértice de Combate y la expansión de las atribuciones de los Euromen.

TECNORED

TecnoRed es una extensión de la UEO encargada de actividades extremas en las que se requiera la presencia de Operativos Militares especiales.

Bajo este cometido se encuadran diversas unidades operativas con cometidos diferentes, que van desde la vigilancia de actividades extraordinarias, a la lucha contra el terrorismo en cualquiera de sus facetas, pasando por la supervisión de asuntos relacionados con metahumanos conflictivos. Los miembros de TecnoRed son escogidos tras duras pruebas de selección en las que se tienen en cuenta, entre otros aspectos; la inteligencia, la forma física y la fidelidad a la bandera de las doce estrellas.

ARMADURAS TECNORED

Nota: Para la confección de este apartado se ha utilizado la nomenclatura estándar de IDESS adoptada por este organismo en abril de 1991. Los nombres de armaduras y otros dispositivos son nombres clave empleados por la UEO y están usados con permiso de esta organización. Las descripciones de las tecnoarmaduras se encuentran en el apartado "Tecnificados".

Todas las armaduras de los miembros de la TecnoRed tienen sistemas comunes como son: Impulsores, sistemas de autodestrucción, radar y comunicaciones.

El Prototipo WMA es un alto secreto, en actual desarrollo por Zortek para obtener definitivamente superioridad en el terreno táctico. Se desconoce el actual estado de avance del proyecto, aunque circulan rumores de que podría tratarse de una armadura que requiriese de dos individuos para manejarla: uno dedicado a movimiento y comunicaciones y un segundo a armamento. Se ha hablado en ocasiones de que pudiera disponer también de sistemas de Medidas Electrónicas, que entorpecerían los dispositivos electrónicos de otras armaduras menos sofisticadas. El modelo no está probado en condiciones de combate real. Los datos proporcionados están basados en conjeturas e informaciones sin confirmar.

En la página siguiente se encuentra una tabla que indica las diferentes armaduras estándar de este grupo operativo de la UEO.

IMPORTANTE:

TecnoRed no admite entre sus miembros a ningún ser con superpoderes. Sólo pueden ser operativos de TecnoRed aquellos miembros del ejército europeo que sean totalmente humanos.

GRUPOS OPERATIVOS DE ASALTO

Son los grupos más comunes de TecnoRed. Reunen aproximadamente 1.000 efectivos en toda Europa. Su cuartel general está en las afueras de París. Su formación estándar es el pelotón, compuesto por diez individuos dotados con armaduras Zortek 1. Utilizan armaduras de color gris oscuro con insignias rojas, excepto en el caso del GOA 9 (Blue Royals) que está autorizado a utilizar armaduras de color azul oscuro con insignias también rojas.

Suelen ir acompañados de un Grupo de Apoyo Táctico compuesto por cinco individuos sin transformar que se encargan de proporcionar transporte, monitorizar las comunicaciones, elegir los blancos y cubrir cualquier otra necesidad que tengan los GOA. Estos GAT suelen utilizar furgonetas dotadas de todo tipo de material de comunicaciones, sensores, etc. para proporcionar información a su Grupo Operativo



ARMADURAS ESTANDAR TECNORED

TIPO	PV	D.Abs.	FUE	Módulos
Zortek 1	125	75	125	Im (M 0.5) 2 Am
Zortek 3R	155	105	135	Im (M 1) 2 Am, 2 M (Xter)
Tholweb IV	185	135	160	Im (M 0.5) 2 Pp (Darver) Sv
Zortek HA	200	150	185	Im (M 1) 2 Am, 2 M, 2 Pp (Darver) At
Zortek HT	185	135	175	Im (M 0.5) 2 Lz, 4 Lm
Yondra	155	105	150	Im (M 1.5) 2 Ll, 1 Fp (PL-5) Cj
Krimec BHA	200	150	185	Im (M 1) 1 LM, 1 Pp (Darver), 1 Fp (PL-5), 1 M (Xter) Cx, Ct.

PROTOTIPO DE NUEVO DESARROLLO (BASADO EN HIPOTESIS)

WMA	300?	325?	200?	Im (M 2?) 4 Pp?, 4 M? Cj, Ct?
-----	------	------	------	-------------------------------------

de Asalto durante las acciones de combate. Sus operaciones tienen lugar casi siempre en tierra firme.

Las acciones de los GOA comienzan a partir de informaciones de la sección de inteligencia de TecnoRed, o con solicitudes de intervención procedentes de gobiernos nacionales o de la UEO. Cualquier operación de TecnoRed debe, teóricamente, ser notificada previamente al gobierno nacional en cuyo territorio se desarrolla.

Los equipos tácticos suelen ser los primeros en hacer su aparición. Adquieren la información necesaria para evaluar la situación mientras el GOA permanece en retaguardia, en un lugar oculto.

En el momento en que el GAT considera que debe iniciarse la operación, envía una orden de movimiento al Grupo Operativo de Asalto para que actúe de acuerdo a las órdenes que éste va suministrando en el transcurso de la misma.

Los diferentes Grupos Operativos de Asalto se encuentran localizados de la siguiente manera:

Grupo Op. 1	París - HQ (F)
Grupo Op. 2	París - HQ (F)
Grupo Op. 3	París - HQ (F)
Grupo Op. 4	París - Versailles (F)
Grupo Op. 5	Berlín (D) (desde oct. 92)
Grupo Op. 6	Munich (D)
Grupo Op. 7	Copenhage (DK)
Grupo Op. 8	Marsella (F)
Grupo Op. 9	
(Blue Royals)	Londres (UK)
Grupo Op. 10	
(Westerners)	Liverpool (UK)
Grupo Op. 11	
(Green Highs)	Inverness (UK)
Grupo Op. 12	Sin localizar
Grupo Op. 13	
(Rotterdam)	Rotterdam (NL)
Grupo Op. 14	Turín (I)
Grupo Op. 15	Roma (I)
Grupo Op. 16	Napoles (I)
Grupo Op. 17	Disuelto
Grupo Op. 18	
(Atlanteans)	Gibraltar (UK)
Grupo Op. 19	Madrid (E)
Grupo Op. 20	Barcelona (E)
Grupo Op. 21	Sevilla (E)
Grupo Op. 22	Lisboa (P)
Grupo Op. 23	Oporto (P)
Grupo Op. 24	Sin localizar

Grupo Op. 25	Atenas (GR)
Grupo Op. 26	
(Heraklyos)	Heraklion (GR)
Grupo Op. 27	Ajazzio (I)
Grupo Op. 28	Madeira (P)
Grupo Op. 29	
(Wild Whippers)	Sin localizar
Grupo Op. 30	Berlín (D) (en formación)
Grupo Op. 31	Turín (I) (en formación)

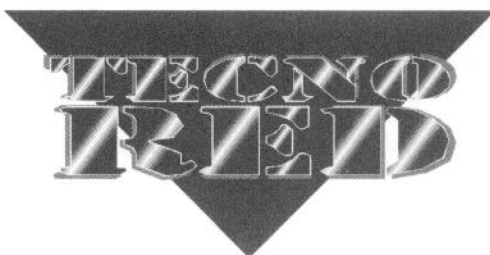
Los grupos que aparecen como Sin localizar carecen de base operativa oficial. TecnoRed se ha negado reiteradamente a dar información al Parlamento Europeo sobre la localización exacta de estos operativos.

Los GOA 12 y 24 podrían encontrarse prestando ayuda al gobierno de Moscú en su lucha contra las bandas de delincuentes que han tomado el control en amplias zonas de este país. La lucha contra el crimen organizado ruso, un problema que arranca desde la extinción de la antigua Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, es una de las prioridades del gobierno del presidente Yeltsin que ve, impotente, como hasta las más altas esferas rusas de poder están infectadas por la mafia. De la mafia moscovita se dice que podría contar con un grupo de metahumanos para mantener su reinado de terror.

GOA 17 fue disuelto en junio de 1998 después de que el grupo de inteligencia de TecnoRed descubriese que miembros de este equipo recibían importantes sumas de dinero procedentes de los servicios secretos libios.

El GOA 29, de origen británico, se formó apresuradamente con el fin de participar bajo control UEO en la operación Tormenta del Desierto del año 1991. Sus acciones transcurrieron mayoritariamente tras las líneas irakíes.

Irlanda ha rechazado en todo momento albergar en su territorio unidades operativas de TecnoRed.



EQUIPOS DE CHOQUE

Son unidades especiales de intervención rápida. TecnoRed utiliza a estos operativos en misiones de alto riesgo, que superan las capacidades de los Grupos Operativos de Asalto.

Generalmente actúan en grupos de cinco individuos (escuadras) sin apoyo externo). Sus equipos estándar son armaduras Zortek HT. Sus insignias son de color plateado, sobre armaduras de color negro. Los EC suman apenas 100 efectivos con tres bases conocidas:

Equipo Canopus	Bonn (D)
Equipo Atlas	Burdeos (F)
Equipo Helas	Atenas (GR)

Operan casi exclusivamente en tierra, pero en ocasiones han recibido apoyo de grupos anfibios.

GRUPOS ANFIBIOS

Operativos destinados a intervenir en zonas marítimas, pantanosas, etc. No son muy numerosos ni importantes. Cuentan con dos bases de operaciones:

Grupo Anfibio 1	D o v e r
(UK)	
Grupo Anfibio 2	Napoles (I)

Utilizan armaduras Zortek HA modificadas, con denominación Poseidon, junto con hidroplaneadores submarinos. El color de la armadura es azul medio y sus insignias son amarillas.

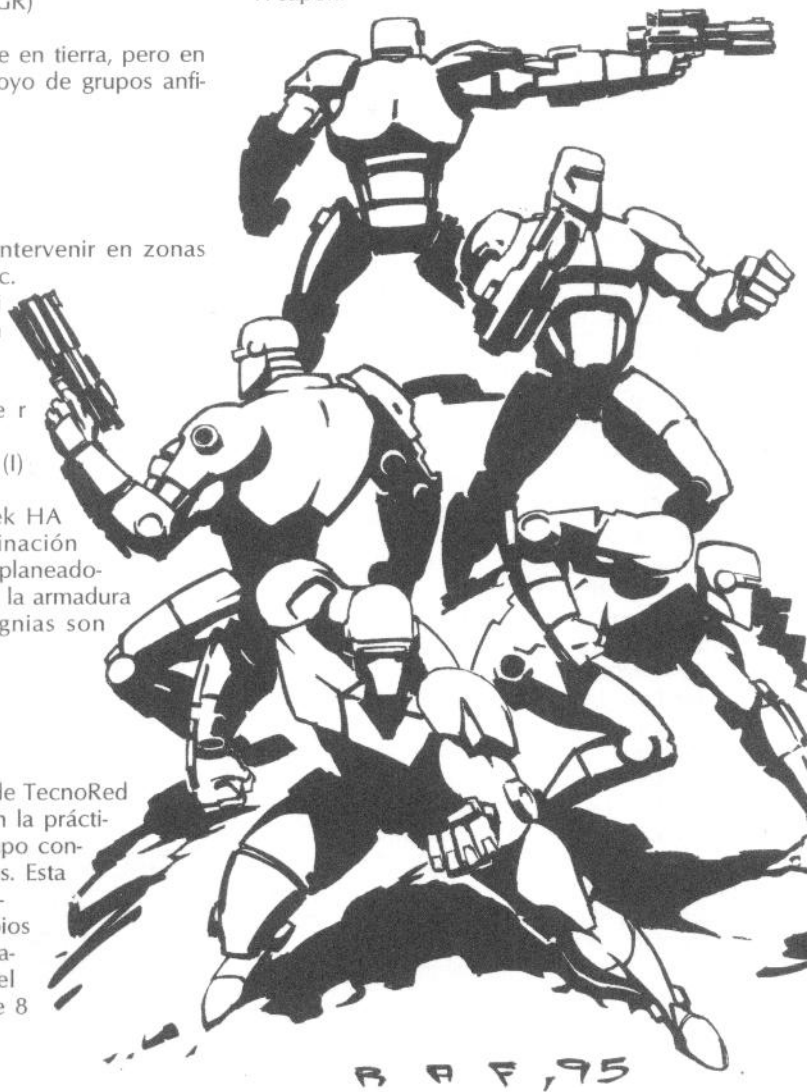
GRUPO OMEGA

La fuerza de intervención de TecnoRed para ambientes hostiles. En la práctica funcionan como un grupo convencional de metahumanos. Esta unidad se formó, inicialmente en secreto, a principios de 1997. Su base de operaciones es París - HQ y el número de efectivos es de 8 individuos.

Sus armaduras son las más pesadas de las utilizadas por TecnoRed. Krimec BHA, tienen color gris medio y sus insignias son de color negro.

Dentro de su historial de acciones se cuenta la intervención solicitada por la ONU en Colombia en 1997, el rescate en la Fosa de las Marianas del sumergible experimental japonés Ikaru y las labores de neutralización del reactor de la Central Nuclear de Han, en las Ardenas (SE de Bélgica).

Omega es la unidad que esta participando en las pruebas de desarrollo del Prototipo WMA. Un antiguo miembro del grupo Omega es el miembro del Vértice de Combate, Tech Weapon.



Izd. a Dcha.: Atlas, Hydrae, Europa, Gestein y Euroman.



EUROMEN

El Cuerpo Europeo de Operaciones Especiales, conocido públicamente como Euromen, es un grupo heterodoxo formado por superhéroes designados por la Comisión Bradley dependiente del Parlamento Europeo de Estrasburgo y creado en 1978. En la actualidad son 5 miembros debido a la reciente muerte de Estigma, el Euroman francés y uno de los miembros fundadores, a manos de Epsilon Eridani, el súper-terrorista transjeco, en 1996. Algunos Euromen pertenecen a otros grupos de su país y compaginan las dos actividades.

Muchos son los parlamentarios europeos que consideran ridícula la existencia de este grupo, cuyas actividades se consideran más un lavado de cara al parlamento de Estrasburgo, que verdaderas acciones especiales.

Tienen su sede en Bruselas y se reúnen periódicamente para tratar temas relacionados con la proliferación de seres con poderes en Europa.

Entre sus acciones más reconocidas se cuentan: el aparente desmantelamiento del grupo de supervillanos españoles Brazo Ejecutor, su colaboración con las Nature Corps en la catástrofe ecológica del petrolero japonés Jioishi-maru en las costas de Finlandia, su aportación en la guerra del Golfo y en la ayuda humanitaria a la antigua Yugoslavia, la erradicación de la plaga

de pseudo-vampirismo que casi asola Madrid en 1993 y el salvamento del parlamentario francés René Aubier (misión en la que murió Estigma) secuestrado por Epsilon Eridani.

Los Euromen son, según palabras textuales de Atlas, uno de los miembros del grupo "más una familia, que un grupo de superhéroe.", aunque son bastante conocidas las disputas entre él mismo y Gestein.

Su enemigo principal es Epsilon Eridani, el terrorista internacional, con el que han combatido en varias ocasiones. Eridani no es solo responsable de la muerte de Estigma, sino que también es el culpable de la desaparición de Mad Rocket, uno de los miembros fundadores. Eridani ha declarado en más de una ocasión que su mayor anhelo es "ver las tumbas de los Euromen, al lado de la Estigma".



HYDRAE (UK)

Fuerza:	65	Nombre Real:	Mary Gay Haldeman
Constitución:	70	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	60	Profesión:	Ex-Maestra
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	1
Percepción:	80	Nivel:	4
Apariencia:	75	PV	45 DA 0
EQM	70	Parada	15

Habilidades:

Conducir helicóptero	80 %
Ciencia química	40 %
Arma Bastón	60 %

Estatus Legal

Ciudadana del Reino Unido sin antecedentes penales.

Familiares

Jack (Padre), Steph (Madre), Bill, Aaron, Steve, Harold y Douglas (Hermanos)

Poderes Valor Rango

Regeneración tejidos	-	Alto (80)
----------------------	---	-----------

Historial

Mary Gay Haldeman (1970-Cardiff) tiene la capacidad de regenerar los miembros perdidos y las heridas que le son infligidas con una velocidad increíble. En recientes estudios ha demostrado ser capaz de crear un nuevo brazo, adulto y funcional, en 2 horas y 17 minutos, aunque tenía plena movilidad desde los primeros 20 minutos.

Es bastante inexperta en combate aunque ha resultado ser un miembro muy útil de los Euromen en acciones tácticas.

GESTEIN (GER)

Fuerza:	140	(80)	Nombre Real:	Joseph "Joss" W. Hausser
Constitución:	150	(80)	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	90	(90)	Profesión:	Op. Esp. Europeo
Inteligencia:	75	(75)	Acc./Asal.:	2
Percepción:	75	(75)	Nivel:	6
Apariencia:	80	(80)	PV	125 (60) DA 75 (0)
EQM	75		Parada	25

Estatus Legal

Ciudadano Aleman sin antecedentes penales

Familiares

Martha Adenauer (Esposa), Gertraud, Samuel y Joel (Hijos)

Poderes Valor Rango

Blindaje Natural	-	-
C. Geodinámica	113%	bajo

Historial

Joseph W. Hausser (1964-Berlín) es un mutante genético que puede transmutar su cuerpo en una forma blindada de aspecto rocoso que le protege de impactos y le da una fuerza sobrehumana. En este estado puede controlar la Geodinámica con un rango bajo, aunque debido a un desgraciado incidente en Islandia (en el que murieron seis personas por su culpa) no utiliza su control del Geodinamismo más que en muy contadas ocasiones.

Hausser está casado con la popular periodista Martha Adenauer y tiene tres hijos de corta edad: Gertraud (6), Samuel (4) y el benjamín Joel (1). Adora a su familia y no reside en la base de los Euromen por expreso deseo y concesión de la Comisión Brady. Tiene una mania personal: retar a Golem, del Vértice de Combate a una lucha. Por el momento, el miembro del Vértice ha declinado el ofrecimiento.

ATLAS (POR)

Fuerza:	200	(60)	Nombre Real:	Alfonso Linhao
Constitución:	150	(70)	Tipo:	Dios-Guardián
Agilidad:	120	(55)	Profesión:	Ex-Estudiente
Inteligencia:	75	(75)	Acc./Asal.:	3 (1)
Percepción:	90	(90)	Nivel:	-
Apariencia:	80	(60)	PV	125 DA 75
EQM	75		Parada	40 (14)

Estatus Legal

Ciudadano portugués con antecedentes penales.

Familiares

Pedro y María (Padres)

Poderes

Superfuerza
Superconstitución
Superagilidad

Historial

Alfonso Linhao (1974-Cascais) encontró el torque de Zeus en una inmersión subacuática en las cercanías de Boca do Inferno, en la costa portuguesa, el 18 de Julio de 1994. Al tocar la joya comprobó como era poseído por el espíritu del mítico Atlas. La vida del joven estudiante de fotografía cambió radicalmente: Su caracter se torno altivo y despótico, debido a esto perdió a su novia y a sus amigos. Sus padres, al no poder soportar los problemas derivados de las actuaciones delictivas de su hijo, se separaron y él cayó en el alcoholismo.

En este lamentable estado de pérdida total de la autoestima lo encontró Joao Yánes, enlace de la comisión Bradley en Portugal. Ofreciéndole una nueva vida y la respuesta a muchas de su preguntas consiguió que ingresara en IDESS Francia, donde pasó solo seis meses mejorando su caracter y el uso de sus nuevos poderes. Tras esto se unió a los Euromen, tras una gran polémica (que pasó desapercibida por el público y por el propio Alfonso) entre el Vertice de Combate y los Euromen, puesto que ambos grupos se lo disputaban.

Alfonso convoca a Atlas cuando el lo cree necesario. Su caracter jovial y algo prepotente es siempre motivo de diversión para sus compañeros. Aunque él cree que le consideran un niñoato, la verdad es que Linhao está muy bien considerado dentro del equipo y ha demostrado en muchas ocasiones ser un excelente miembro, al que accedió en entrenamiento antes de la muerte de Estigma.

EUROPA (GRE)

Fuerza:	Var. (75)	Nombre Real:	Sofía Venizelos
Constitución:	90 (90)	Tipo:	Guardián
Agilidad:	80 (80)	Profesión:	Ex-actriz
Inteligencia:	65 (65)	Acc./Asal.:	2
Percepción:	75 (75)	Nivel:	2
Apariencia:	100 (100)	PV	50 DA 0
EQM	65	Parada	20

Estatus Legal

Ciudadana griega sin antecedentes penales

Poderes	Valor	Rango
Cambio de tamaño	45 %	Alto (90)

Historial

La popular actriz griega Sofía Venizelos (1970 - Patrás) vio como su vida daba un vuelco de 180 grados cuando, en 1995, sufrió una visita que cambió su vida por completo. Una arcaica secta griega adoradora de los dioses clásicos la aclamaba como una elegida, como la guardiana de la herencia de la Grecia Clásica. Confusa y adulada por los acólitos de Zeus, cómo se hacían llamar, Venizelos se prestó a un cuirioso ritual: ser coronada sacerdotisa de Europa, la amante mítica de Zeus. Tras vestirla con ropajes plateados se le impuso una tiara. En ese momento fuerzas cósmicas se arremolinaron en torno a la joven, dotándole con el poder de crecer o reducirse de tamaño.

Sofía descubrió que era víctima de una conspiración por parte de los acólitos de Zeus, que buscaban el poder y no la defensa de Grecia, gracias a la intervención de los Euromen. Tras su liberación y al comprobar como se desenvolvía en combate, Euroman propuso a la comisión Bradley que la aceptarían como nuevo miembro y así cubrir la vacante dejada por Estigma, aunque ya contaban con Atlas totalmente listo para actuar con el grupo.

Europa posee el poder de cambiar su tamaño con un rango Alto.

EUROMAN (ESP)

Fuerza:	100	Nombre Real:	Jaime Torrens
Constitución:	100	Tipo:	Sin poderes
Agilidad:	100	Profesión:	Operativo Especial Español
Inteligencia:	100	Acc./Asal.:	3
Percepción:	100	Nivel:	5
Apariencia:	100	PV	75 DA 0
EQM	100	Parada	25

Habilidades:

Arma Corta	75 %
Arma Larga	75 %
Armas blancas	80 %

Estatus Legal

Ciudadano Español sin antecedentes penales. La identidad de Euroman es conocida publicamente ya que el mismo la reveló en rueda de prensa.

Familiares

Esther y Amalia Torrens (hermanas)

Historial

Jaime Torrens (Madrid - 1969) es el único miembro de un grupo de superhéroes oficiales de la UEO sin poderes. Virtualmente perfecto, supone la cumbre de la evolución humana. Su fisiología fue alterada en costosos y lentos procesos de laboratorio mediante la modificación genética de la totalidad de sus células, lo que le dio más vigor, más fuerza, más agilidad.

Euroman es un hombre calmado, de carácter templado, que respeta y acata las decisiones del gobierno europeo y español. De todas formas se sabe que está bastante cansado de defender a un gobierno gastado por el excesivo tiempo en el poder y que considera que varias veces ha sido utilizado como arma electoral.

Torrens es también miembro de la Fuerza del Futuro, el supergrupo a las órdenes del gobierno español. Es un experto en todo tipo de combates y en el uso de cualquier clase de arma, así como el manejo de todo tipo de vehículos.

VERTICE DE COMBATE

El actual Vértice de Combate es un grupo de metahumanos dependiente de la Unión Europea Occidental. Tiene Estatus de Operativo Especial Militar. Sus acciones se limitan a aquellas en las que sea necesaria una actuación metahumana especial.

El grupo ha sido formado siguiendo el espíritu del original grupo formado por el primer Lince, el primer Bandera Negra y el primer Golem y que combatieron en la Guerra Civil Española y en la Segunda Guerra Mundial del lado del eje. Terminada la Segunda Guerra Mundial, el Vértice reapareció en la Alemania Occidental con miembros diferentes realizando acciones humanitarias. Rápidamente su existencia se descubrió y a pesar de sus altruistas miras, fueron desmantelados por una comisión pro-americana contraria a la proliferación de metahumanos en Alemania. Tanto los miembros originales, como los de la segunda formación totalmente germana, han muerto, o desaparecido.

El grupo comenzó a formarse en 1976 debido a la insistencia de la OTAN y de Estados Unidos de proteger Europa del probable ataque de un ejército de superseres soviéticos.

La polémica ha acompañado al nuevo Vértice desde su presentación oficial ante la opinión pública en 1993 debido a las presiones de grupos parlamentarios que tenían pruebas de la existencia de este grupo, oficialmente considerado como "inexistente". El eurodiputado italiano Enrico Monte, del grupo socialista, acusó a la UEO de "remover viejos fantasmas fascistas al crear un grupo de operativos metahumanos

con el mismo nombre que un conocido grupo de criminales de guerra". La presión ejercida por Alemania, donde la leyenda del segundo Vértice se sigue recordando con admiración, supuso el fin de la discusión.

La opinión pública tiene constancia de la existencia del Vértice, aunque sus apariciones son llevadas a cabo con el máximo secreto, excepto en cuestiones en las que sea necesaria su presencia como apoyo para la buena imagen del ejército Europeo.

```
FROM: G-BOLTON@UK.UED.EU
RETURN-PATH: G-BOLTON@UK.UED.EU
RECEIVED FROM: SCOM.VORTEX.ES.UED.EU
THU FEB 16 1995 16:55:13 GMT
TO: IGNEUS@VORTEX.ES.UED.EU
MESSAGE-ID:
<9502161636.AA17565@UK.UED.EU>
ORGANIZATION: UEO
AUTHENTICATION: POSITIVE
COM.REL: POSITIVE (ORIGIN CLASS W
ALGORITHM)
CONTENT-TYPE: TEXT
STATUS: R
SUBJECT: ***ORDENES***ORDE-
NES***ORDENES***
```

COMANDANTE IGNEUS:

REÚNA DE FORMA INMEDIATA A SUS EFECTIVOS Y PREPARELOS PARA INTERVENCIÓN PUNTUAL EN UN LUGAR SIN DETERMINAR DEL MEDITERRÁNEO ORIENTAL. EN EL AEROPUERTO LES ESPERA UN AVIÓN MILITAR DE LAS FUERZAS AEREAS ALEMANAS QUE LES CONDUZIRÁ AL LUGAR DE LA OPERACIÓN. A BORDO EL COMANDANTE SKENE LES INFORMARÁ DE TODOS LOS DETALLES NECESARIOS. ARCANO SE REUNIRÁ ALLÍ CON EL GRUPO.

SALUDOS

GENERAL MARK H. BOLTON
UED-UKHQ





Los miembros actuales del Vértice son: Linx, Rüdell, Golem, Infarto, Bandera Negra, Tech Weapon e Igneus, su comandante de campo. A ellos se les une cuando es necesaria su presencia, el místico Maestro Arcano.

La base principal del Vértice de Combate se encuentra en la isla Anglesey (Gales), aunque cuentan con autorización para operar en todo el territorio de la Unión Europea y pueden utilizar cualquier instalación oficial como base, en caso de emergencia.

Como operativos del ejército europeo, algunos miembros del Vértice tienen un rango militar y las retribuciones y obligaciones propias de su status.

Para su desplazamiento utilizan un Helicóptero Westland Lynx AH-MK1 modificado con tecnología de la TecnoRed, capaz de superar la velo-

cidad del sonido y virtualmente invisible al radar convencional (TecnoRed se ha encargado de situar un localizador permanente a bordo del helicóptero para tener control de las actuaciones del Vértice) y protegido por un potente campo de fuerza defensivo, lo que les protege contra ataques inferiores a 100PV.

El enemigo principal del Vértice es el dios egipcio loco Seismo, quien les ha puesto en jaque en más de una ocasión. El Vértice ha salido airoso de todos sus ataques, sin haber perdido ningún miembro.



IGNEUS

Fuerza:	85	Nombre Real:	Salgado?
Constitución:	75	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	75	Profesión:	Militar
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	1
Percepción:	90	Nivel:	9
Apariencia:	60	PV	85 DA 0
EQM	95	Parada	25

Habilidades:

Arma corta	85%
Pilotar helicóptero	75%
Arma larga	70%
Computadora Com.	65%

Estatus Legal

Ciudadano español sin antecedentes legales.

Grupo de afiliación

Vértice de Combate

Aliados

Euromen, Fuerza del Futuro, TecnoRed

Familiares

Ninguno

Poderes Valor Rango

Control de Fuego 85% Elevado (60)

Historial

Líder del Vértice de Combate. Mantiene su identidad en secreto hacia sus compañeros. Es un mutante genético capaz de proyectar fuego. Su carácter es fuerte, aunque amigable y siempre es capaz de atajar las discusiones que en el seno del Vértice se producen.

Igneus controla y proyecta fuego en muchas formas. Adquirió gran notoriedad en varias misiones "públicas" del Vértice evitando incendios forestales en España, Portugal e Italia, tras las cuales realizó declaraciones a medios de comunicación en las que quedaba clara su postura respecto al lugar que deberían ocupar los metahumanos en nuestra sociedad "Os sacamos las castañas del fuego, os ayudamos, os salvamos y nos perseguís. Un día se me va a acabar la paciencia y van a arder varios culos en la tan cacareada Unión Europea".

La verdadera identidad de Igneus sólo es conocida en altos círculos militares y por parte de algunos altos cargos de IDESS. Tras los problemas ocasionados por Lince, del original Vértice de Combate, en plena Guerra Civil Española, el Comandante Salgado, alma mater del primer grupo, intentó reclutar otros metahumanos. Su primer encuentro tuvo lugar con J.G.S., profesor salmantino capaz de absorber en su cuerpo el calor de un incendio e inmune al fuego, pero éste no se encontraba interesado en formar parte de un grupo de superhéroes.

Salgado lo narcotizó y lobotomizó para sus propios intereses, dándole el nombre clave de Igneus. El final de la contienda española mandó al traste su objetivo de dotar a España de un verdadero ejército de súper-soldados. Su organización Antares vivió durante un tiempo de la utilización de algunos metahumanos, pero a finales de los 40 sus instalaciones fueron precintadas y sus fondos congelados.

En 1951, Salgado, con su salud mellada y viéndose acorralado recurrió a un último y peligroso experimento: transferir su mente a la tabla rasa que antes había sido el cerebro de J.G.S.. La tecnología de la época hizo el proceso doloroso y lento y sus pocos ayudantes fieles creyeron haber fracasado. El cuerpo de Igneus, con la mente de Salgado fue criogenizado.

En este estado fue descubierto por IDESS y su empresa rival Minos, a finales de los años setenta. Un recién re-estructurado Vértice de Combate, con los nuevos Lynx, Golem y Bandera Negra lucharon contra los superhéroes de Minos por el control de la cápsula criogénica. Tras la derrota del grupo de Minos y la posterior apertura del receptáculo, un Igneus enloquecido causó destrucción por todas partes, hasta que fue reducido por los Euromen.

La sorpresa de Igneus, al recuperar la cordura tras su despertar criogénico, fue mayúscula. Salgado pudo comprobar como más de treinta años después de la fundación del original Vértice de Combate, su espíritu seguía vivo. La leyenda no se había perdido, aunque los rostros fuesen diferentes, así como los poderes, los nombres seguían siendo los mismos. Y el espíritu, aunque adaptado a la democracia, seguía siendo el de defender Europa de sus enemigos. Su satisfacción era enorme, aunque, por motivos obvios, no podía revelar su verdadera identidad.

Tras dos años en instalaciones de IDESS UK, Salgado-Igneus ingresó en el Vértice de Combate como miembro de pleno derecho. En poco tiempo demostró sus dotes de mando, se reestableció su rango de Comandante, relegando a Lynx a una segunda posición, cosa que no le hizo mucha gracia al inglés, quien, aseguran, no olvida este asunto.



Salgado, en 1949, en Madrid.

LINX

Fuerza:	98	(78)	Nombre real:	Mike Boston			
Constitución:	95	(70)	Tipo:	Mutante genético			
Agilidad:	190	(88)	Profesión:	Militar			
Inteligencia:	75	(75)	Acc./Asal.:	5			
Percepción:	120	(70)	Nivel:	5			
Apariencia:	20	(75)	PV:	90	(70)	DA:	0
EQM:	75	(75)	Parada:	65	(22)		

Habilidades:

Conducir coche:	57%
Ciencia, biología:	40%
Idioma, español:	45%
Conducir helicóptero:	60%

Estatus Legal

Ciudadano británico sin antecedentes penales.

Poderes	Valor	Rango
Multiformidad	79%	Medio(38)
Superagilidad	-	
Superpercepción	-	
Empatía animal	60%	Medio(35)

Historial

Mike Boston. Nacido en Hull (UK) en 1954. Es uno de los más veteranos del nuevo grupo, reclutado en los primeros meses de la creación de éste. Ostenta el rango de Capitán dentro del Vértice, habiendo sido líder del grupo hasta la llegada de Igneus.

Es un mutante capaz de cambiar de forma hacia un estado semi-felino con el que goza de PER ampliada en vista, oído y olfato, además tiene una extraña capacidad empática para enlazar su mente con animales, aunque no es capaz de dominarlos. Tiene garras naturales que causan 1d10 extra al daño por golpe en cada mano. Su AGI es superior y sus reflejos muy rápidos.

RÜDEL

Fuerza:	82	Nombre Real:	Mark Stresemann			
Constitución:	90	Tipo:	Mutante inducido			
Agilidad:	78	Profesión:	Científico			
Inteligencia:	96	Acc./Asal.:	2			
Percepción:	65	Nivel:	6			
Apariencia:	65	PV:	88		DA:	0
EQM	75	Parada:	20			

Habilidades:

Ciencia, Física:	85%
Ciencia, Matemáticas:	54%
Conducir coche:	40%
Otro idioma, inglés:	55%

Familiares

Klaus y Berta (padres). Ambos viven y residen en Bonn.
Agresor Eterno (duplicado). Rüdél desconoce su existencia.

Poderes

Polilocalción **Valor** **Rango**
45% Cósmico(100)

Historial

Mark Stresemann. Nacido en Bonn (GER) en 1965. Doctor en Mecánica Cuántica. Capitán dentro del grupo. En 1989 y debido a un accidente en el Proyecto Tempo de la investigación dimensional llevada a cabo en el Instituto Max Plank, de Stuttgart, Stresemann sufrió una disrupción espacio-temporal en la que fue lanzado a través del continuo espacio-tiempo n veces. Su reintegración provocó múltiples copias de sí mismo, que más tarde desaparecieron y que es capaz de crear y controlar como si de sus miembros se tratase.

Es un hombre de carácter tranquilo, que adoptó el nombre de Rüdél (Tropa) y se unió al Vertice de Combate con la esperanza de recibir una solución a sus poderes, que él considera una maldición. Sufre trastornos ocasionales debido a la asimilación de experiencias de sus dobles cuando estos desaparecen. Rüdél tiene el poder Polilocalción con Rango Cósmico.

GOLEM

Fuerza:	200	Nombre Real:	H'drssee		
Constitución:	170	Tipo:	Alienígena (Guimorian)		
Agilidad:	60	Profesión:	Aventurero		
Inteligencia:	180	Acc./Asal.:	1		
Percepción:	65	Nivel:	3		
Apariencia:	25	PV:	155	DA	105
EQM	98	Parada	15		

Habilidades:

Otro idioma, español:	80%
Otro idioma, francés:	80%
Otro idioma, inglés:	80%
Otro idioma, alemán:	80%
Otro idioma, italiano:	80%
Otro idioma, belga:	80%
Otro idioma, portugués:	80%

Estatus Legal

Sin antecedentes penales en la Tierra.

Poderes

Superfuerza
Superconstitución
Superinteligencia

Historial

Golem es el nombre clave de H'drssee. Oriundo de Guimor. Fue el segundo miembro del actual grupo. Su condición de alienígena le impide tener rango dentro del Vertice. Su nave se estrelló en el Atlántico Norte alrededor del siglo III aC. Los sistemas de soporte vital mantuvieron a la tripulación hibernada mientras la nave comenzaba las reparaciones pero el hundimiento de la Atlántida

provocó fuertes temblores en el lecho marino que destrozaron definitivamente el sistema de la aeronave. Con el paso del tiempo, las capsulas de soporte fallaron y los compañeros de H’drsee sucumbieron al rigor de las profundidades. En 1957 la nave fue encontrada por Ernest Braddock, buceador profesional buscador de barcos españoles hundidos. El gobierno de Irlanda reclamó para sí los derechos sobre el hallazgo y el extraterrestre, permaneciendo éste oculto, en su capsula hasta Marzo de 1974, momento en que la capsula falló, abriéndose y despertando a su pasajero.

H’drsee tiene un intelecto muy avanzado y ha comprendido desde el primer momento su situación. La mutación sufrida por la presión del Atlántico le ha diferenciado del estándar de su raza y le ha dotado de manera que es capaz de desarrollar una fuerza monstruosa. Tiene un caracter amigable y muy abierto. Domina a la perfección todos los idiomas comunitarios y publicamente oculta su origen extraterrestre con un historial falso basado en una mutación de origen natural.

Su fuerza es prodigiosa (200), y su piel (con un porcentaje de quitina osificada de un 60%) le proporciona una CON de 170. Por contra es bastante lento (AGI 60%) y su caracter pacífico le ha reportado más de un problema con Linx, Bandera Negra e Infarto. Ha establecido una gran amistad con Rüdel y Tech Weapon.

INFARTO

Fuerza:	91	Nombre Real:	Eva Merino		
Constitución:	84	Tipo:	Mutante genetica		
Agilidad:	96	Profesión:	Militar		
Inteligencia:	68	Acc./Asal.:	3		
Percepción:	75	Nivel:	4		
Apariencia:	80	PV	65	DA	0
EQM	45	Parada	24		

Habilidades

Arma Corta:	70%
Arma Larga:	65%
Conducir coche:	40%
Armas blancas:	75%
Otro idioma, inglés:	45%

Estatus Legal

Ciudadana española sin antecedentes penales

Familiares

Juan, hermano. Ana, madre.

Poderes	Valor	Rango
Control muscular	50%	-

Historial

Eva Merino. Nacida en Palma de Mallorca, en 1964. Sargento del ejercito de Tierra Español y mismo rango dentro del Vértice, al que se unió en 1990. Infarto puede controlar mentalmente el sistema nervioso muscular de casi cualquier ser vivo en un radio de 50 m, perdiendo control sobre el mismo a razon de 1 grado por metro. En distancia de contacto, o menor de 1 metro, controla su poder al 50%, a partir de 50 m su poder rara vez es efectivo. Tiene que tener contacto visual con el atacado. Tras varios intentos infructuosos por controlar a Atlas de los Euomen, se sospecha que la morfología de los dioses les hace inmunes a su poder.

Puede provocar movimientos involuntarios, pinzamientos musculares, ataques cardíacos, reacciones reflejas, etc. Es una mujer agresiva y de carácter violento que podría parecer que disfruta viendo sufrir a los demás. Viuda tres veces en circunstancias no aclaradas, se unió al Vértice tras la muerte de su último marido, el Coronel Mestre, debido a una crisis coronaria. Mantiene una forma física excepcional y es especialista en el manejo de armas blancas y el combate cuerpo a cuerpo.

Aunque formalmente no son enemigas (debido a la pertenencia de ambas a supergrupos europeos) Infarto tiene una especial animadversión hacia Europa de los Euromen.

BANDERA NEGRA

Fuerza:	Var. (80)	Nombre Real:	Franco Landino			
Constitución:	Var. (90)	Tipo:	Mutante genético			
Agilidad:	85 (85)	Profesión:	Operativo de la UEO, ex-delincuente			
Inteligencia:	70 (70)	Acc./Asal.:	2			
Percepción:	65 (65)	Nivel:	5			
Apariencia:	60 (60)	PV	95	(95)	DA	Variable (0)
EQM	65 (65)	Parada	21	(21)		

Habilidades:

Conducir coche:	60%
Otro idioma, inglés:	30%
Pilotar helicóptero:	55%

Estatus Legal

Ciudadano italiano con antecedentes penales

Familiares

Desconocidos

Poderes	Valor	Rango
Alt. de Densidad	70%	Elevado(65)

Historial

Franco Landino. Nacido en Palermo, en 1940. Ex-delincuente sin rango dentro del Vértice. Landino asumió el nombre de Bandera Negra tras la muerte del Original en 1962 a manos de Estigma (el que fue uno de los primeros Euromen) al comprobar que podía alterar su densidad y atravesar objetos sólidos al igual que su predecesor. Con el paso de los años descubrió que podía aumentar su densidad más allá de lo normal, aumentando su fuerza. En su estado etereo no puede mover objetos ni realizar acciones físicas. Debido a sus continuos cambios de fase, envejece más despacio que un ser humano normal. Su media de vida está considerada alrededor de 600 años, según técnicos de IDESS que le han estudiado con detenimiento. Durante muchos años aprovechó sus poderes para forjar un pequeño imperio criminal dedicado al contrabando, el robo y el tráfico de drogas. Su injerencia en asuntos de la Mafia motivó su caída en 1969 y su traslado a IDESS-Italia donde pasó cuatro años en los que fue reeducado y aprendió a controlar su poder con un valor de 70% y rango Elevado. Es un individuo peligroso, en constante enfrentamiento con Igneus, al que considera incapaz de liderar el Vértice. Tiene prohibida la entrada y/o estancia en Italia, excepto cuando actúa como miembro del grupo. A pesar de su reeducación, tiene una tendencia innata a excederse en sus atribuciones. De hecho, estuvo a punto de ser expulsado del grupo cuando en 1994 asesino a sangre fría a tres pescadores gallegos, en el transcurso de una pelea en un bar de Ferrol, durante unas vacaciones estivales. El suceso fue silenciado a la luz pública. Mantiene una tormentosa relación con Infarto en la que no han faltado peleas, reconciliaciones, nuevas peleas y nuevas reconciliaciones. En la actualidad no se soportan.

TECH WEAPON

Fuerza:	185	(60)	Nombre Real:	Audrey Gein				
Constitución:	200	(70)	Tipo:	Tecnificado				
Agilidad:	76	(76)	Profesión:	Experta en Cibernética y Robótica				
Inteligencia:	95	(95)	Acc./Asal.:	2				
Percepción:	77	(77)	Nivel:	4				
Apariencia:	40	(89)	PV	200	(65)	DA	150	(0)
EQM	89	(89)	Parada	19	(19)			

Habilidades

Armadura de Combate:	85%
Sistemas de Armamento:	53%
Computadora/comunicaciones:	60%
Pilotar helicóptero:	50%
Conducir coche:	60%
Mecánica:	60%
Electrónica:	58%
Cibernética:	63%

Estatus Legal

Ciudadana Estadounidense, nacionalizada belga sin antecedentes penales

Grupo de afiliación

Vértice de Combate, TecnoRed

Aliados

Euromen, Fuerza del Futuro

Base de Operaciones

Isla de Anglesey (Gales)

Familiares

Desconocidos

Poderes

Ninguno. Capacidades superiores debidos a su tecnoarmadura.

Historial

Bajo la armadura hipertecnificada de Tech Weapon se esconde Audrey Gein, aunque ninguno de sus compañeros del Vértice saben que se trata de una mujer, ya que el modulador de voz incorporado le hace parecer un varón. Tiene el rango de Observador dentro del Vértice ya que también es miembro de la TecnoRed.

Nacida en 1964, en Indiana, EEUU y nacionalizada en 1988 ciudadana Belga, Gein destacó en la Universidad de Oxford, donde cursó estudios, como una brillantísima alumna en Cibernética, Computadoras y Nanotecnología. Su excelente expediente académico le abrió las puertas de la TecnoRed al conseguir una beca concedida por el programa Erasmus, aunque en un principio solo trabajó en robótica industrial. Ella es la diseñadora del Campo de Inducción que permite a algunos miembros de la TecnoRed no ser detectados por sistemas opticos comunes, ni siquiera mediante infrarrojos. Viste la armadura de Tech Weapon desde su creación en 1989 ya que según ella misma: "Yo la hice, yo soy la que la conoce mejor, ergo yo la llevo".

Tech Weapon tiene la prioridad de controlar al Vértice en caso de emergencia y evitar que puedan rebelarse a la autoridad de la UEO.

Su armadura le concede los siguientes poderes: Superfuerza 185, Superconstitución 200, vuelo hasta mach 1.5, radar de amplio espectro, campo de inducción, computadora táctica-logística. Incorpora múltiples Sistemas de armamento (lasers, ametralladoras, proyectores de partículas, etc...) que acopla a la armadura según le conviene. Tech Weapon es, quizás, la más poderosa Tecnoarmadura del mundo, junto con la del supervillano Epsilon Eridani. Todos los sistemas están conectados a la propia Audrey mediante un pequeño bio-implante en la base del cráneo que actúa a modo de transmisor. No mantiene ningún tipo de amistad con ninguno de sus compañeros, excepto con Golem.

MAESTRO ARCANO

Fuerza:	70	Nombre Real:	Desconocido			
Constitución:	80	Tipo:	Mago			
Agilidad:	85	Profesión:	Desconocida			
Inteligencia:	100	Acc./Asal.:	2	EM	280	
Percepción:	100	Nivel:	10			
Apariencia:	50	PV	150		DA	0
EQM	100	Parada	22			

Habilidades:

Magia	100%
Ciencia: Mitología:	130%
Ciencia: Filosofía:	90%
Otro idioma, inglés:	100%
Otro idioma, español:	100%
Otro idioma, italiano:	100%

Base de Operaciones

Desconocida, ocasionalmente la isla de Anglesey (Gales)

Conjuros Rango

Abrir Portales	5
Proyección de EM	10
Levitar	5
Escudos Místicos	10
Cuerpo Astral	5
Crear Ilusiones	5
Percepción Mágica	5
Curación	5
Transformación	1
Pseudo Psi	4

Historial

Poco se sabe de este misterioso personaje. Los detalles de su personalidad como los referentes a su vida anterior son una incógnita. Hay incluso quien sospecha de una procedencia extradimensional, y otros creen que no es del todo humano. Ni siquiera sus compañeros del Vértice tienen mayor información sobre él. Se sabe que mantiene una especial relación con Lynx debido al carácter pseudo animal de este último. Aunque no es miembro habitual del grupo se une a ellos cuando existe una amenaza de carácter místico. Probablemente, Maestro Arcano es uno de los místicos más poderosos del planeta. Su carácter austero exaspera a Bandera Negra.



FUERZA DEL FUTURO

En 1991 y debido a la proximidad de eventos internacionales como la Expo de Sevilla o las Olimpiadas de Barcelona, que centrarían la atención mundial en España, el Gobierno decidió dar Estatus legal a cuatro metahumanos para que pudieran actuar con libertad por el Estado y reforzar la idea de progresismo y seguridad en nuestro país.

Asistidos por Marie Hewery, de la Comisión Bradley, un grupo formado por el ministro de Interior, el titular de Justicia y un representante de cada ejército, seleccionaron a los individuos idóneos para conformar y desarrollar el Registro Hispalis, llamado popularmente Fuerza del Futuro.

Los miembros del grupo son Primaria, Siluro, Ocelote y Euroman. Exceptuando a Jaime Torrens (Euroman) impuesto por la comisión Bradley como operativo especial de adiestramiento y vigilancia de los otros individuos, todos los demás fueron cedidos por IDESS al Gobierno, en una maniobra económica que reportó importantes descuentos fiscales a la empresa.

La Fuerza del Futuro tiene su base de operaciones en un punto sin determinar al noroeste de la provincia de Madrid, así como autorización del Ministerio de Defensa para hacer uso de cuantas instalaciones oficiales necesiten para llevar a cabo con éxito sus misiones. Para su desplazamiento utilizan un Helicóptero Lynx, muy similar al usado por el Vértice de Combate, aunque sin el campo defensivo desarrollado por TecnoRed, ni sistemas de armamento avanzados.

Dejando aparte las continuas apariciones públicas de la Fuerza en momentos delicados para la popularidad del Gobierno y que fueron duramente criticadas por la totalidad de los partidos de la oposición, la actuación real de la FF se limitan a operaciones antidisturbios, como las represiones estudiantiles de 1994, con motivo del endurecimiento del sistema de acceso a la Universidad, las manifestaciones de trabajadores del sector textil en Octubre de 1995, tras el acuerdo España-USA sobre importaciones de tejidos americanos, o la más polémica de todas: la brutal represión a la que sometieron estos superseres a los inmigrantes ilegales que ocupaban un local propiedad del presidente de la comunidad andaluza a principios de 1997.

Desalojados por la fuerza... del Futuro?

Cádiz. Víctor Robledo.

Veintitrés inmigrantes ilegales, en su mayoría procedentes de países del Magreb, fueron brutalmente expulsados del inmueble que "okupaban" desde hacía seis meses en la calle Pinto, número 4, mediante la intervención de los "superhéroes" oficiales del grupo Fuerza del Futuro, en la noche de ayer jueves.

La intervención se realizó al filo de medianoche "para no crear una alarma social innecesaria en este tipo de operaciones" según el portavoz de la policía andaluza en rueda de prensa realizada esta misma mañana en dependencias oficiales.

Entre los desalojados se encuentran doce mujeres y seis niños de muy corta edad. La Coordinadora Pacifista Contra la Brutalidad Policial se ha personado como acusación particular en la denuncia presentada contra el Ministerio de Justicia e Interior que ordenó está utilización del grupo de metahumanos.

Algunos vecinos de la calle Pinto han declarado a este periódico que "esta gente no hacía daño a nadie y sería preferible que no se les permitiese entrar en España, a que sean tratados como terroristas, por esos bestias."

PRIMARIA

Fuerza:	140	Nombre Real:	Narya
Constitución:	160	Tipo:	Diosa
Agilidad:	95	Profesión:	Operativo Especial Español
Inteligencia:	70	Acc./Asal.:	3
Percepción:	90	Nivel:	-
Apariencia:	95	PV	140 DA 90
EQM	55	Parada	30

Habilidades:

Arco	100 %
Armas especiales (Maza)	100 %
Armas blancas (Espada)	100 %

Estatus Legal

Ciudadana española sin antecedentes penales.

Familiares

Desconocidos

Poderes	Valor	Rango
Control del Clima	125 %	Cósmico (100)

Historial

Aunque su historial es secreto, no ha sido facilitado por IDESS y ella se niega a responder cualquier pregunta sobre su vida privada o anterior a su unión a la Fuerza del Futuro, lo que es obvio es que Narya no es una mujer de este planeta. Su extraordinaria fuerza, su control climático y su extraordinaria belleza, indican un origen suprahumano. El historiador mallorquín Oscar Recio mantiene la teoría de que Primaria es la mítica diosa Diana, la cazadora, aunque este extremo nunca ha podido ser confirmado. La poca credibilidad del historiador, quien en 1995 afirmó que el villano Seismo era el dios egipcio Geb, ha sido suficiente para que esta hipótesis nunca haya sido tomada en serio. Probablemente Narya nunca revele su verdadero origen.

Primaria es centro de atención de numerosos reporteros gráficos y durante un tiempo se la relacionó con un conocido banquero marsellés, así como con un respetado político socialista.

SILURO

Fuerza:	90	Nombre Real:	Enrique Gutierrez
Constitución:	80	Tipo:	Mutante Inducido
Agilidad:	80	Profesión:	Ex-policia. Operativo Especial Español
Inteligencia:	65	Acc./Asal.:	2
Percepción:	85	Nivel:	6
Apariencia:	55	PV	70 DA 0
EQM	25	Parada	20

Estatus Legal

Ciudadano español sin antecedentes penales.

Familiares

Maria del Carmen (Esposa, fallecida), Enrique Jr. y Jose Antonio (Hijos)

Poderes	Valor	Rango
Absorción de poderes	40 %	Medio (30)

Historial

Enrique Gutierrez es un antiguo miembro de la Policía de Salamanca, oficialmente "fallecido" en acto de servicio. La realidad es que Gutierrez sufrió un accidente en una intervención policial que le dejó paralítico. IDESS aprovechó la ocasión para intentar "recargar" su cuerpo muerto. El resultado fue bien distinto de lo pretendido, crando un "vampiro" viviente que se alimentaba de los poderes de otros metahumanos. Gutierrez recuperó totalmente su movilidad, aunque su caracter se volvió más agrio e indolente. Su unión voluntaria a la Fuerza del Futuro la realizó tras conocer la noticia del suicidio de su esposa, quien le consideraba muerto.

OCELOTE

Fuerza:	110 (60)	Nombre Real:	Pablo Córdoba
Constitución:	120 (80)	Tipo:	Mutante Inducido
Agilidad:	190 (70)	Profesión:	Ex- Científico. Op. Esp. Español
Inteligencia:	45 (85)	Acc./Asal.:	5
Percepción:	160 (90)	Nivel:	7
Apariencia:	45 (70)	PV	80 (40) DA 30 (0)
EQM	15 (85)	Parada	65

Habilidades:

Como Pablo Córdoba

Ciencia Veterinaria 75 %

Ciencia Biología 65 %

Estatus Legal

Ciudadano español con antecedentes penales.

Poderes

Superfuerza

Superconstitución

Superagilidad

Superpercepción

Historial

El profesor Córdoba de la Universidad Complutense de Madrid investigaba sobre efectos de alteraciones hormonales en la fisiología de los cánidos cuando consiguió aislar, según se descubrió en las notas encontradas entre los restos de su laboratorio, el gen de la fiera animal. Convencido de la capacidad de crear animales dóciles o salvajes a placer, sintetizó un suero transgénico capaz de agudizar los sentidos animales, modificar su estructura ósea y mejorar su respuesta a enfermedades. Los resultados en su aplicación a bóvidos y ganado porcino fueron espectaculares pero desalentadores: el efecto se disipaba pasadas 2 horas con una dosis de la cienmilésima del peso del animal. Superando esa barrera la bestia sufría un colapso cerebral que la mataba.

Lo ocurrido en la cátedra de Fisiología de la Facultad de Veterinaria la noche del 17 de Octubre de 1987 se pierde en los complicados archivos de IDESS, pero algo claro hay: Córdoba sufrió los efectos de su suero en sí mismo. Si fue voluntariamente o mediante la fuerza nunca se sabrá. Es posible que algún colega, celoso de su éxito a tan temprana edad (28 años) tuviese algo que ver.

A la mañana siguiente la cátedra apareció arrasada y con evidentes muestras de salvajismo: los animales de experimentación asesinados y parcialmente devorados, el ayudante del profesor Córdoba, el profesor Pérez, también mutilado y muerto. No había señales del titular de la cátedra. Éste fue encontrado desnudo y sufriendo delirios en las cuadras de la facultad. Fue detenido y acusado de Imprudencia Temeraria con resultado de muerte y sentenciado a Prisión. Allí fue contactado por agentes de IDESS que le ofrecieron la posibilidad de continuar sus experimentos con el apoyo de la empresa.

Así lo hizo. Con la infraestructura necesaria Córdoba re-descubrió el gen, sintetizó de nuevo el suero y demostró su falta de estabilidad y duración. Los científicos de IDESS descubrieron restos del suero en la sangre de Córdoba y le animaron a probarlo bajo condiciones controladas. El resultado: Ocelote, la máquina de matar de la Fuerza del Futuro, un humanoide bestial, con el intelecto mermado y un aspecto salvaje.

Córdoba se transforma en Ocelote ingiriendo una pequeña cápsula que contiene la dosis necesaria del suero para desencadenar el proceso, que tarda un asalto en completarse. En su forma de Ocelote, tiene unas garras naturales que causan un daño extra de 3d10.

GUERREROS DEL IMPERIO

Grupo Ultranacionalista japonés. Fue fundado en 1.982, cuando Otomo Katawa, descubrió el diario secreto de su abuelo, el profesor Katawa.

En él se narraba la historia de un eminente científico japonés, cuyos descubrimientos pudieron cambiar el curso de la Segunda Guerra Mundial. El abuelo de Otomo era el jefe científico encargado del Proyecto Samurai, que consistía en la creación de un ejército de seres invencibles, mediante la implantación de partes mecánicas en el organismo humano. El proyecto se encontraba en la fase final cuando los estadounidenses llevaron a cabo el lanzamiento de la primera bomba atómica sobre Hiroshima. El laboratorio del profesor Katawa se encontraba a escasos kilómetros, y quedó total-

mente destruido. Todo el personal, incluido el profesor murieron allí. El lanzamiento de las bombas atómicas precipitaron el desenlace de la guerra, y con la desaparición del profesor y sus notas, se dio por perdido el proyecto Samurai.

Con el paso de los años el tema cayó en el olvido, incluso para la familia del profesor. Por aquel entonces sólo sobrevivía un nieto de éste. Un joven brillante pero amargado. Todavía resentido y avergonzado por la humillante rendición de su país muchos años atrás.

Otomo cursó estudios de robótica en la facultad de Osaka y, al poco tiempo de acabar la carrera descubrió en el desván de su casa un compartimento secreto, oculto tras un falso muro. Allí realizó un hallazgo que cambió su vida. Encontró un archivo completo que contenía toda la información sobre los experimentos de su abuelo.

Kotay, Shogun, Ronin y Kawatane



Mantuvo su descubrimiento en secreto hasta que pudo aplicar toda la teoría sobre sí mismo. A partir de ese momento se convirtió en SHOGUN (que era como se denominaba antiguamente al jefe militar del Imperio). Considerado un héroe por gran parte de la población, pronto encontró a otros dispuestos a seguirle en su particular cruzada. El grupo ha participado en numerosas ocasiones en conflictos en que los que el Japón estaba involucrado, aunque siempre han dejado bien claro que su única lealtad es para con el Emperador, atajando así los intentos de muchos políticos de rentabilizar electoralmente su imagen.

Uno de los casos más notorios sucedió durante los tremendos terremotos de Kobe en 1.995, en los que los Guerreros participaron activamente en las tareas de salvamento y denunciaron la participación del supervillano Seismo en esos hechos.

SHOGUN

Jefe del grupo. Ha sustituido el 70% de su cuerpo por componentes mecánicos y cibernéticos. Tiene un carácter orgulloso y despiadado. Se considera a sí mismo un líder, y añora la época en la que el Japón era un poderoso Imperio. Desprecia todo lo que tenga que ver con el mundo occidental.

Su cuerpo metálico le proporciona una FUE de 150 y una CON de 150. Además puede proyectar poderosos rayos de energía por sus guanteletes (80+6d10 de daño). Lleva unos impulsores de plasma en las piernas, que le permiten volar a una velocidad máxima de Mach 1.0. Además su ojo cibernético le permite ver en los espectros infrarrojo y ultravioleta, así como detectar impulsos electromagnéticos.

RONIN

Compañero de SHOGUN desde los años en los que ambos estaban en la Universidad de Osaka. Su fidelidad hacia él es absoluta, y es a la única persona a la que SHOGUN puede llamar amigo. Un 85% de su cuerpo es artificial. Su FUE ha sido aumentada a 180 y su CON a 170. También vuela mediante impulsores de plasma. Su velocidad máxima es de Mach 0.5.

KOTAY y KAWATANE

Dos hermanos que acudieron a SHOGUN en cuanto se enteraron de su proyecto. Son ultranacionalistas japoneses, descendientes de un "héroe" de la Segunda Guerra Mundial, que murió lanzándose con su avión lleno de explosivos contra un Navio de la Marina Norteamericana.

Ambos tienen un 60% de su organismo alterado por SHOGUN. Su FUE es de 125 y su CON de 140. Vuelan a una velocidad máxima de Mach 0.5. Suelen utilizar diferentes tipos de armas blancas (katanas, cuchillos, etc...), y su principal característica es su capacidad para rodear esas armas de Energía bioeléctrica producida por sus cuerpos alterados. Esto hace que puedan atravesar cualquier material conocido por el hombre (excepto el Strenium y el Optimun), y causen un Daño Máximo de 70+1d100.

METAHUMANOS NO OFICIALES

De manera legal están prohibidas las actividades, actuaciones o asociaciones de metahumano en todo el territorio español sin el consentimiento de la Comisión Bradley.

Esta es la teoría con la Ley en la mano. Una ley que fue aprobada de manera muy apresurada ante la presión de varios grupos parlamentarios, que amenazaron con dejar de apuntalar al gobierno.

La Realidad es otra. Existen superhéroes que no están al servicio de un determinado gobierno, o una organización oficial. Estos héroes pueden ser totalmente independientes (como

el conocido justiciero madrileño Jinete Nocturno) o colaborar con la mayor red de información y apoyo de metahumanos: Superhéroes Inc. También puede tratarse villanos o grupos de villanos. Como se verá más adelante, Superhéroes Inc. es el nombre de una empresa-organización establecida en territorio español desde 1.987. En ella tienen cabida algunos de los más conocidos metahumanos, quienes colaboran entre sí para evitar abusos contra este colectivo.

Con sedes en algunas de las principales ciudades del Estado Español (Madrid, Barcelona, Bilbao, Sevilla y La Coruña), Superhéroes Inc. presta apoyo logístico y material a muchos superseres. Estos, a pesar de actuar generalmente de forma independiente, forman, gracias a la organización, el mayor, y posiblemente más poderoso grupo de metahumanos de todo el planeta. Los más conocidos y sus bases de actuación son los siguientes:

Onda Expansiva & Inercia en Madrid.

Circulo Extremo y el retirado **Astro** en la zona de Levante y Barcelona.

Amanecer Mutante en Bilbao.

Fuerza Máxima, aunque actúan generalmente fuera de nuestras fronteras y tienen la base en Córcega, son también asociados de la organización.

Ola Salvaje en Tenerife.

Otros grupos, como las norteamericanas Nature Corps, aunque totalmente independientes, mantienen unas excelentes relaciones con ellos.

El funcionamiento y coordinación es bastante simple. Cuando se produce una emergencia que requiere la intervención de metahumanos, Superhéroes Inc. contacta con aquel héroe o grupo que, estando disponible, se encuentre más cercano o con más posibilidades de acudir al lugar de los hechos. Estos casos pueden ser catástrofes naturales, delitos comunes, accidentes, o incluso la actuación de supervillanos o superseres desconocidos.



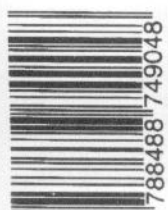
ASTROPOLITAN

nº 48. Diciembre 1999

**Tus mejores
trucos de
maquillaje**

**Lencería:
hombres al
borde de un
ataque de
nervios**

**Turismo sexual:
ahora también
para nosotras**



9 788488 749048

Fiebre
**la chica más
seria de
NATURE CORPS**



A firma que desde que tiene uso de razón está dispuesta a todo con tal de preservar la habitabilidad y los recursos de nuestro mundo. Ha luchado contra políticos, villanos poderosos y ciudadanos descuidados en favor de la Ecología, su bandera. Junto a Natura, Tsunami y Orquidea forma parte de uno de los supergrupos más populares de la década: Nature Corps, cuatro chicas resueltas a evitar catastrofes ecológicas y a favor del uso, no del abuso, racional de la naturaleza.

Metropolitan: Con una licenciatura en Economía, un master en Comunicación y una prometedora carrera como empresaria por delante ¿que te impulsó a convertirte en una heroína?

Fiebre: Una frase que alguien dijo en cierta ocasión: "Un gran poder requiere una gran responsabilidad". Logicamente, a los 15 años no podía hacer mucho más que ser socia de Greenpeace y perseguir a mis vecinos para que separasen sus basuras de cara a facilitar su reciclado... Pero cuando mis poderes mutantes afloraron y los desarrollé, me di cuenta de que tenía una responsabilidad mayor que el resto de mis conciudadanos norteamericanos y del resto del planeta.

M.: Y entonces os unió Earthquake...

F.: Si, Earthquake fue un revulsivo para nosotras... Fue como en esa serie de los años setenta, "Los ángeles de Charlie" (Risas). Él nos juntó y nos convirtió en cuatro luchadoras. Nos impulsó a demostrar al mundo que se podía vivir en este planeta sin destruirlo. Y luego nos dejó.

M.: Su desaparición fue muy comentada ¿cómo os afectó?

F.: De muchas maneras. En un primer momento nos sentimos en el punto de mira de algún enemigo que desconocíamos, también la gente fue cruel, ya que nadie dio un dollar por nosotras solas... Sólo le pido a Dios que esté donde esté sea feliz. Le debemos mucho.

M.: Hablemos de tí: Das una imagen de mujer dura y reservada ¿eres así realmente?

F.: ¿De verdad parezco así? No, ahora en serio, he tenido muchas discusiones con Orquidea por esto. Ella prefiere posar alegremente para cualquier fotógrafo, quizás debido a su anterior trabajo como modelo y su ego cósmico hipertrofiado, y yo creo que tenemos que hacer nuestra labor de una manera mucho más discreta...

M.: Pero ahora nos estás concediendo una entrevista y has posado para nuestro fotógrafo...

F.: Touché. Es cierto, pero esto es diferente, con esta entrevista pretendo dejar claras unas cuantas cosas: nuestro amor por la naturaleza, nuestra forma de pensar y por que no, un poco de publicidad para nuestra misión nunca viene mal.

No hay que olvidar que nosotras podemos intentar arreglar un vertido de petróleo al mar, pero cuestiones aparentemente tan triviales como dónde depositar unas pilas usadas, es labor de todos.

M.: No has contestado a mi pregunta ¿Eres tan dura?

F.: En absoluto, pero es algo que me acompaña desde la universidad. Mis compañeros decían que tenía cara de estar enfadada todo el día y como puedes comprobar no lo estoy. Es solo que me tomo las cosas muy en serio.

M.: Vosotras, las Nature Corps, nunca habeis ocultado vuestras identidades ¿No es un riesgo de cara a vuestra vida privada?

F.: Tu no firmas tus obras con seudónimo ¿verdad?. Pues es lo mismo. La diferencia estriba en que tus artículos pueden molestar a alguien e intentar un ataque contra tí. En mi "trabajo" ocurre lo mismo, pero yo tengo una cobertura extra gracias a los apoyos que recibimos y, sinceramente,

no creo que fuese una buena idea ir por ahí con la cara tapada y ocultándome. Supongo que tendría una crisis nerviosa cada dos lunes, en lugar de cada mes (Risas)...

M.: Pero ¿no crees que podrías poner en peligro a tus seres queridos?

F.: Es cierto. Mis padres siempre me han dicho que tenían miedo de que yo me dedicase a la política en un país tan machista como los USA. Así que de cualquier forma estarían bajo un cierto riesgo...

M.: Hablemos ahora de la mujer bajo el nombre clave Fiebre. ¿A que te dedicas cuando no estás persiguiendo supervillanos o velando por la humanidad?

F.: Pues a lo mismo que cualquiera: voy al cine con mi novio, salgo con mis amigos, voy al campo. No sé, lo normal...

M.: Lo normal para cualquiera que no proyecta fuego... Has dicho que tienes novio. ¿Qué le pides a un hombre?

F.: Que sea inteligente y divertido. Y si es guapo, mejor.

M.: ¿Quien es él?



NATURE CORPS

El grupo conformado exclusivamente por mujeres y conocido como Nature Corps es un equipo con un Estatus no-oficial pero permitido en la Unión Europea. Este curioso hecho es debido a las presiones de parlamentarios ecologistas en el Parlamento Europeo.

Fundado en 1992 cuando unieron sus poderes para paliar los efectos de la marea negra del buque japonés Jioishi-maru en las costas finlandesas. No se sabe públicamente si se trata de mutadas, diosas o alienígenas.

Reciben apoyo de organizaciones ecologistas y en Estados Unidos, su país de origen, son verdaderas estrellas de TV y su popularidad sube como la espuma. Su club de fans (Nature Corps Fan Club) tiene sedes repartidas por

toda América, Europa y Asia. La dirección en España es Aptdo. de Correos 329 - 28230 Las Rozas de Madrid.

Su actuaciones estuvieron teñidas de una cierta polémica al principio de su historia cuando estaban lideradas por el único hombre que ha sido miembro activo del grupo, Earthquake. Éste héroe desapareció en extrañas circunstancias en Abril de 1995, sin que se hayan tenido noticias nuevas de él.

Nature Corps tiene como enemigos principales a todos aquellos que puedan atacar el medio ambiente, aunque han sido especialmente duros los combates contra la supervillana Corrosión y el apocalíptico Plaga, quien estuvo a punto de causar una ola de miseria en USA tras intentar destruir toda la producción agraria estadounidense en 1996.

NATURA

Fuerza:	70	Nombre Real:	Winona "Winner" Lieber
Constitución:	80	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	90	Profesión:	Superheroína
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	2
Percepción:	100	Nivel:	4
Apariencia:	85	PV	55 DA 0
EQM	75	Parada	23

Estatus Legal

Ciudadana Estadounidense sin antecedentes penales

Familiares

Frank (Padre).

Poderes	Valor	Rango
Empatía animal	65 %	Alto (80)

Historial

Winona "Winner" Lieber (1972-Utah). Lider del equipo. Es lista, sensual y astuta. Todo el aspecto táctico de Nature Corps corre a su cargo.

"Winner" Lieber es una de esas mujeres "de armas tomar", su carácter fuerte y casi-salvaje la convierten en una chica dura y agresiva. En cuanto a sus poderes posee una gran empatía animal pudiendo comunicarse con estos con un 65% de posibilidades de éxito. Mediante esta empatía puede no solo comunicarse con cualquier tipo de animal sino también intentar que realicen acciones aún contra su voluntad (Atacar, herir, etc.).

Lieber tiene en la actualidad 27 años y en alguna ocasión ha manifestado su deseo de retirarse del grupo, ya que cree que "la lucha por el medio ambiente es una lucha que debe realizarse a nivel doméstico. No jugándose la vida de un punto a otro del globo".

ORQUÍDEA

Fuerza:	150	Nombre Real:	Ann-Mary Bukowsky		
Constitución:	175	Tipo:	Heroe Cósmico		
Agilidad:	70	Profesión:	Modelo		
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	1		
Percepción:	60	Nivel:	-		
Apariencia:	99	PV	165	DA	120
EQM	80	Parada	18		

Estatus Legal

Ciudadana norteamericana sin antecedentes.

Poderes	Valor	Rango
Superfuerza		
Superconstitución		
C. Vegetación	30 %	Alto (90)
Volar	35 %	Cósmico (100)

Historial

Ann-Mary Bukowsky (1977-N.Y.). Ella es sin lugar a dudas la imagen pública del equipo. Sus curvas seducen a los lectores de los diarios cuando aparece en portada. Es sin duda una de las mujeres más hermosas de todo el globo. El origen de sus poderes se debe a la intervención de un aspecto menor de Unidad, el cual la dotó con poderes cósmicos para defender la vegetación del planeta.

La belleza de Orquídea va más de allá de lo ordinario, y es que los ligeros tintes morados de su piel y ese pelo plateado que parece que se metan por todos los rincones del cuerpo la confieren unos rasgos especiales. Gracias a su poder de Control de la flora y vegetación Orquídea controla la flora a placer y no hay vegetal que se la resista. Con ellos puede hacer lo que desee.

FIEBRE

Fuerza:	65	Nombre Real:	Jacky Tucker		
Constitución:	80	Tipo:	Mutante Genético		
Agilidad:	99	Profesión:	Economista		
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	3		
Percepción:	100	Nivel:	5		
Apariencia:	75	PV	65	DA	0
EQM	80	Parada	25		

Habilidades:

Arma Corta	90 %
Arma Larga	75 %
Armas especiales	70 %
Ciencia: Económicas	40 %

Estatus Legal

Ciudadana norteamericana sin antecedentes penales

Poderes	Valor	Rango
Control Fuego	100 %	Elevado (50)

Historial

Jacky Tucker (1966- Colorado Springs) es la parte burocrática de Nature Corps. Licenciada en Económicas. Eso sí, esta vez, la parte financiera del equipo no sólo dice: "si los números cuadran", sino que es uno de los miembros más temidos en combate.

De caracter reservado (los que la conocen dicen que es una mujer extremadamente tímida) detesta aparecer en público. Fiebre posee el poder de control de Fuego, con rango Elevado, así como es una experta en todo tipo de armas.

TSUNAMI

Fuerza:	135	Nombre Real:	Desconocido		
Constitución:	110	Tipo:	Mutante atlanteana?		
Agilidad:	90	Profesión:	Superheroína		
Inteligencia:	60	Acc./Asal.:	2		
Percepción:	75	Nivel:	7		
Apariencia:	80	PV	90	DA	15
EQM	50	Parada	23		

Estatus Legal

Sin antecedentes penales.

Aliados

Ola Salvaje

Familiares

Ola Salvaje (Hermanastro). Tsunami y Ola desconocen su relación filial.

Poderes	Valor	Rango
----------------	--------------	--------------

Superfuerza		
Superconstitución		
Poderes atlantes		
Control de Agua	60 %	Elevado (50)

Historial

Es la incógnita del grupo, está encerrada en sí misma, y sus reacciones ante ciertas situaciones son extrañas. Extremadamente romántica, es la musa del cantante T.J. Carley, el cual le ha dedicado ya tres LPs. Se desconoce su identidad y muchos rumores apuntan a que se trata de una mutante atlanteana con capacidad para vivir en nuestro mundo. No tiene ninguna función específica, eso sí, en las misiones realizadas en alta mar ella es la reina.

El agua es su elemento, en él se desenvuelve de maravilla. Por supuesto puede respirar bajo el agua y comunicarse con los animales de las profundidades. además posee una ligera capacidad de manipulación sobre el agua que la permite desplazar ciertas masas de ésta (formación de grandes olas, etc).

En realidad Tsunami es la hermana melliza de Ola Salvaje, un metahumano inactivo residente en Tenerife (España). Los dos desconocen su relación, aunque en las escasas ocasiones en que se han encontrado, han notado que algo les unía. Ola Salvaje es el nombre clave de Gustavo Dominguez, contacto de Superhéroes Inc. en las Islas Canarias, ex-campeón del mundo de Surf.

Tsunami suele pasar grandes temporadas bajo las aguas del Atlántico, sin mantener contacto con sus compañeras y aislada del mundo de la superficie.



ONDA EXPANSIVA & INERCIA

Mijail Medenko. Su destino viene marcado desde el terrible "accidente" de la central nuclear soviética de Chernobil. El trabajaba allí como técnico cuando ocurrió el lamentable suceso. No se sabe cómo ocurrió pero debido a las intensas emisiones de radiación recibidas Medenko se convirtió en lo que hoy es.

El estado de Medenko no tiene explicación, ya que tras los correspondientes análisis médicos, se determinó que estaba científicamente muerto, puesto que no había señal alguna de signos vitales ni de actividad cerebral.

A pesar de que las autoridades calificaron el suceso de Chernobil como un "lamentable accidente", Onda Expansiva sostiene que vio en el lugar y el momento de los hechos al superser Seismo, al cual hace directamente responsable de las muertes que se produjeron.

Desde ese momento una intensa relación de odio se ha forjado entre los dos superseres y, a pesar de haberse enfrentado en varias ocasiones, la solución definitiva a su conflicto está aun por llegar.

La radiación dotó a Onda Expansiva de una FUE de 130 y una CON de 180, además posee la capacidad de absorber la energía cinética con rango Cósmico.

Nada más llegar a nuestro país Onda Expansiva, fue contactado por la organización Superhéroes Inc., quien, tras unos exhaustivos estudios sobre sus poderes, le ofreció la posibilidad de formar un equipo junto con su operativo especial Inercia. La practica posterior demostró lo acertado de esa decisión ya que ambos superhéroes se complementaban tanto en sus poderes como en sus caracteres y en el ámbito personal.

Inercia tiene la capacidad de controlar la energía cinética de los objetos (75%, rango elevado), y además puede también reutilizar ese poder para aumentar o disminuir a su voluntad las capacidades de su compañero. Inercia lleva, además, una pistola laser L300.

Inercia está secretamente enamorada de Onda, aunque nunca se lo ha demostrado.

TRIÁNGULO MORTAL

Grupo de criminales buscados en varios países. Comenzaron sus actividades como equipo a partir de mediados de 1.995, y sus diversos "actos terroristas" fueron uno de los principales quebraderos de cabeza durante la presidencia española de la Comunidad Económica Europea.

Aunque en sus comienzos se pretendió darles unas motivaciones políticas, esta teoría ha quedado definitivamente descartada. Actualmente se cree que son un equipo de supermercenarios capaces de aceptar cualquier "trabajo" con tal de que la paga sea buena.

El grupo está compuesto por tres miembros.

OGRO

Su verdadero nombre es José Campos. Es un mutante genético de nacionalidad española. Posee el poder de transformarse en un ser gigantesco de enorme FUE (180) y CON (170). En su forma humana no posee ninguna característica especial

IMPULSO

Un danés que, como su compañero, es mutante genético. Su poder principal es la telequinesis con rango Alto y con un valor de 75. Su verdadero nombre es Brian Dannelson.

EXPLOSIVA

Nacida en Minks (Bielorrusia), es la líder del grupo. Se cree que sus poderes provienen de experimentos secretos del KGB, ya que hay constancia de la pertenencia de explosiva a esta organización durante los años 80. Sus poderes consisten en la capacidad de auto-explotar una parte o la totalidad de su cuerpo, sin sufrir daño alguno y con la capacidad de volver a reunir sus moléculas en un corto período de tiempo. Es licenciada en Bioquímica por la Universidad de Moscú, y habla perfectamente ruso, inglés, francés, español y alemán. Además es experta en todo tipo de combate cuerpo a cuerpo debido a su entrenamiento con los Servicios Secretos Soviéticos.





FUERZA MÁXIMA

El grupo conocido como Fuerza Máxima hizo su primera aparición pública en 1995 en las cercanías de Córcega, cuando Epsilon Eridani tomó control de la isla mediterránea sometiendo a su población a un secuestro por el que exigía que se le reestableciese como mandatario de su país Transjastán. El megaterrorista estaba apoyado por los ejércitos demoníacos de K'sser, un nigromante.

Cuatro heroes de diversos países fueron los únicos en conseguir superar el cerco de las criaturas del averno y luchando codo-con-codo consiguieron poner en jaque a K'sser y hacer huir a Eridani.

Tras haber comprobado que funcionaban bien como equipo decidieron unirse bajo el nombre de Fuerza de Combate, nombre que hubo de ser cambiado por las presiones de la UEO que no deseaba que un grupo de metahumanos que no estuviese bajo su control pudiese ser confundido con el Vértice de Combate.

Tienen su sede en Córcega y han sido nombrados hijos predilectos de la ciudad de Ajaccio, la capital, que sufrió especialmente los ataques

de los demonios de K'sser. Están considerados por el gobierno francés como cuerpo especial de operaciones en el Mediterráneo, aunque no están vistos con buenos ojos por la UEO ni el parlamento de Estrasburgo. Su popularidad es muy grande en toda la zona mediterránea. Están asociados a Superhéroes Inc.

Dejando aparte a Epsilon Eridani y K'sser, sus peores enemigos son un grupo de superhéroes oficiales: Los Guerreros del Imperio, con quienes han tenido varios conflictos.

Sus miembros son: Thunder, Mjöltnir, Drac y Erzfeind.

THUNDER

Un curioso caso de mutación genética. Connor Austin St. John nació en 1955 en una pequeña población de las islas Hébridas, en Escocia, con una enfermedad llamada acondroplasia y que hizo que sus huesos no creciesen. Este enanismo lejos de acomplejar al muchacho, le ayudó a granjearse la amistad de todos sus vecinos. Al llegar la pubertad, St. John comprobó como su fuerza aumentaba y se hacía más resistente. A los veintiún años se proclamó campeón de su

pueblo de bebida de whisky, tras ingerir cuarenta vasos de licor, sin que notase más que un ligero mareo. Por aquel entonces ya era capaz de levantar más de cincuenta toneladas y ayudaba en las labores propias de la pequeña población.

Thunder comenzó su vida de aventuras cuando su pueblo fue atacado por unos extraños y alados demonios, defendiendo a sus paisanos y convirtiéndose en el héroe de la localidad. Su fuerza es sobrehumana (160) y su constitución (140) también.

DRAC

Rafael Garrés Cervantes es el hombre que se oculta tras la armadura mística de Drac. Garrés la recibió de manos de un misterioso espíritu quien le ordenó "Defensor de Cataluña". La armadura desaparece cuando él así lo quiere. Vistiéndola consigue una fuerza de 130 y una constitución de 160, posee el poder Control de Fuego con un valor de 50% y rango Elevado. Además le proporciona invulnerabilidad a los ataques mágicos y le permite volar con rango Medio.

Drac hizo su primera aparición pública en 1993, al derrotar a Ogro, de Triángulo Mortal, cuando este último planeaba atacar el Nou Camp, en partido final de la liga, lo que hubiera causado millares de muertos.

MJÖLNIR

Harald Vårkaard (Göteborg - 1960), ex-profesor de antropología y arqueología. Se define a sí mismo como "el dios Thor reencarnado". La verdad es que Harald encontró unas antiguas runas vikingas, que al ser recitadas le convirtieron en un dios. Su fuerza es de 175 y su constitución de 150. A su vez, Mjölñir lleva recubiertos sus brazos del místico metal mágico Uru, lo que le permite causar +40 a los golpes.

Aunque puede volver a su forma mortal si lo desea, Mjölñir detesta ser un simple humano y sólo lo hace cuando es imprescindible. Le gusta vivir bien y rodearse de bellas mujeres. Su lista de conquistas es imposible de numerar.

Su primera aparición pública fue contra Atlas, miembro de los Euromen, al que confundió con el mítico dios nórdico del engaño Loki. Tras una batalla en la que no faltaron múltiples

destruozos en la capital de Francia, los dos héroes aclararon la situación. Atlas le ofreció al sueco la posibilidad de unirse a los Euromen, pero éste rechazó la oferta, ya que no se consideraba suficientemente preparado como para asumir tanta responsabilidad.

ERZFEIND

Es el contrapunto anímico a sus compañeros. Mientras Thunder se divierte retando al egocéntrico Mjölñir y Drac disfruta con sus poderes haciendo rabiar al escocés, Klaus Kirkman (Berlín - 1963) se siente un monstruo. Un accidente en la central nuclear de Han, en las Ardenas (SE de Bélgica), en el que fue salvado in extremis por la TecnoRed, cambió su vida y su cuerpo para siempre.

Su aspecto se hizo impresionante, alcanzando casi tres metros de altura, así como su fuerza y constitución, que alcanzaron el nivel 200. Se encuentra atrapado en esta forma hiperpoderosa y no puede cambiar. Muchas veces le resulta imposible controlar su increíble fortaleza, por lo que se considera más un peligro que un héroe.

Su carrera como superhéroe es algo secundario para él y se ha unido a Fuerza Máxima para ver si puede dar alguna utilidad a sus poderes. Klaus Kirkman es un hombre amable, pero extremadamente triste.

Este potente supergrupo se encuentra en la actualidad en paradero desconocido, tras haber sido secuestrados por su enemigo K'sser y llevados a otra realidad donde la historia es divergente: la magia suple a la ciencia y se vive al estilo medieval.



EPSILON ERIDANI

Fuerza:	130 (80)	Nombre Real:	Eneas Aoubert Eridani
Constitución:	155 (85)	Tipo:	Mutante?
Agilidad:	90 (90)	Profesión:	Ex-Dictador
Inteligencia:	110 (110)	Acc./Asal.:	2
Percepción:	120 (90)	Nivel:	7
Apariencia:	50 (50)	PV	135 (90) DA 90 (0)

Estatus Legal

Cuidadano de Transjastán sin antecedentes penales en su país, buscado por la justicia de otros países y considerado terrorista mundial.

Grupo de afiliación

Ninguno

Aliados

Tsang Tseng, Seismo, ¿Brazo Ejecutor?

Base de Operaciones

Base Cerbero, orbitando la Tierra.

Familiares

Jannia (Mujer, fallecida), Stephan (hijo, en paradero desconocido), Yadira (Amante)

Poderes

Eridani parece vestir una armadura tecnológica muy avanzada lo que le implementa la fuerza, constitución y percepción a niveles sobrehumanos. Por otra parte es capaz de controlar a bajo nivel fuerzas mentales. Se desconoce el origen y alcance definitivo de sus poderes, aunque parece tratarse de un mutante ya que ha realizado ofrecimientos públicos a varios mutantes conocidos para que se le unan en sus objetivos.

Historial

Epsilon Eridani es el antiguo monarca del pequeño país de Transjastán, al sur de Uzbekistan. Alcánzó el poder en 1966 tras la revuelta anti-comunista liderada por el mismo. Tras un primer intento fallido llevado a cabo por la extinta Unión Soviética, y en el que fue apoyado por Tsang Tseng, por un pacto entre monarcas, fue derrocado en una operación internacional llevada a cabo entre efectivos estadounidenses, rusos y europeos en 1994.

Desde entonces ha declarado la guerra a Europa, USA, Rusia y sus aliados, realizando multitud de actos terroristas en numerosos países como la destrucción del puente de San Francisco, en 1995, los tsunamis artificiales que a punto estuvieron de arrasarlo en 1996 y otros en los que no se ha podido probar su implicación.

Transjastán es una antigua república comunista ex-satélite de la extinta URSS. Durante los años de poder soviético fue un campo de pruebas para



experimentos sobre efectos de radiaciones en seres humanos. La falta de información sobre este oscuro periodo de la historia contemporánea se ha visto agravado con la desaparición de la mayoría de los informes de los científicos soviéticos que participaron en estas experiencias.

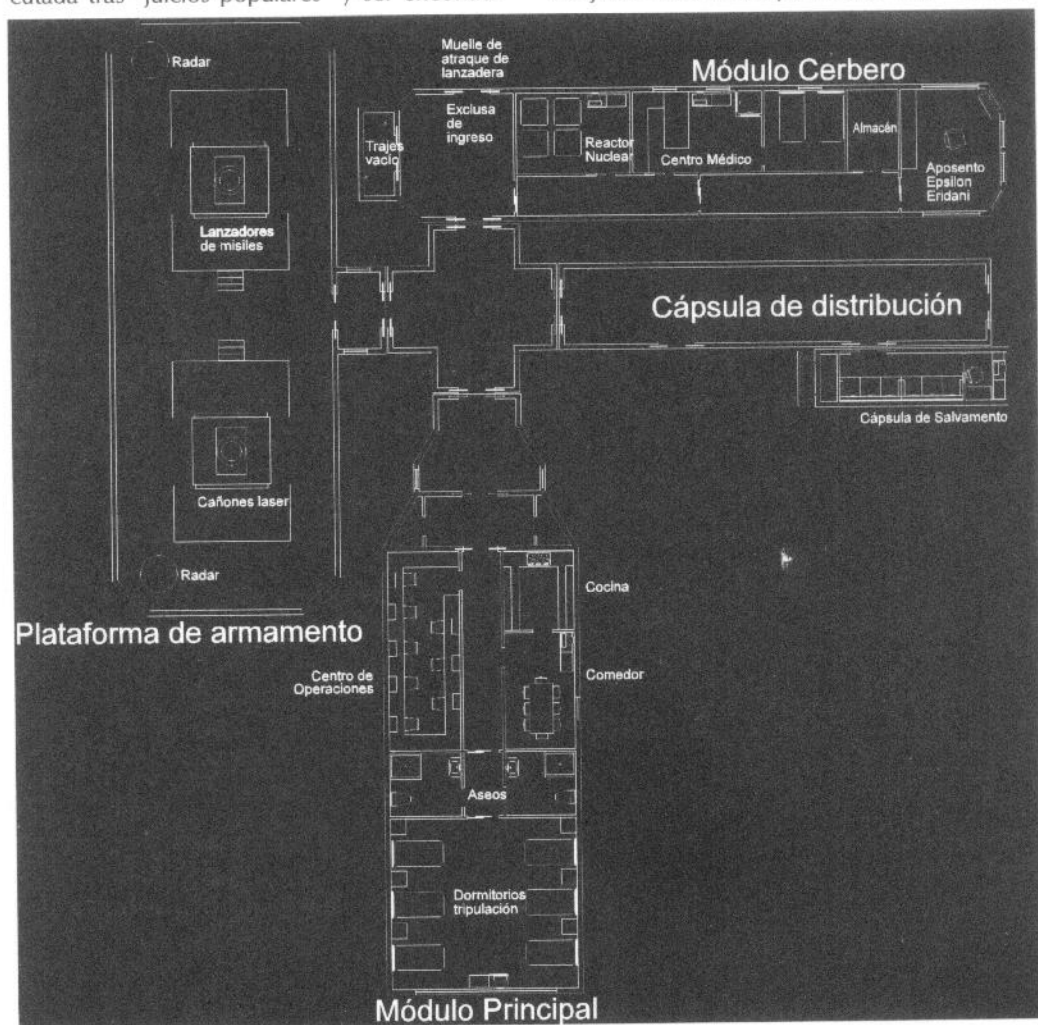
En 1958 el Rey Miguel Alberto volvió a la república apoyado por ayudas internacionales en un intento por alejar del ámbito soviético a algunos pequeños países.

Su reinado, blando y poco firme, provocó revueltas populares que desembocaron en 1961 en la toma del poder del Comandante Victor Pravlenko y la vuelta al marxismo-comunismo más radical. Toda la familia real fue ejecutada tras "juicios populares" y ser encontra-

dos "culpables de crímenes contra el pueblo de Transjastán".

El gobierno impuesto por los golpistas trajo una época de esplendor económico a la pequeña república, motivada por las ayudas de la URSS en materia de industria, servicios y modernización tecnológica.

En pocos años, de ser un pueblo de ganaderos y agricultores, Transjastán se convirtió en un importante centro tecnológico al amparo de la Unión Soviética. La miseria generada por el sistema soviético, así como su profundo amor por su patrio, hizo que Eridani, noble exiliado del país asumiese su responsabilidad para con Tranjastán de una vez por todas. Así, Eridani,



se convirtió en cabecilla de la revolución de 1966. La falta de herederos de la familia real transjeca ayudó a Eridani en su decisión de autoproclamarse rey de Transjastán.

En 1978 un meteorito devastó una buena parte de Harnia, la capital. Científicos transjecos descubrieron en el lecho del cráter una pequeña cantidad de un material muy resistente y de curiosas capacidades: el strenium. Aparentemente se trata de un imposible isótopo de hierro, con la propiedad de absorber vibraciones, reforzando la unión de sus átomos. Aunque inicialmente se creyó que se trataba de materia estelar, lo cierto es que el meteoro dejó al descubierto un estrato profundo del suelo transjeco, rico en este material.

Este hecho dio notoriedad al país, convirtiendo a Eridani en un héroe para su pueblo, por lo que comenzaron a llamarle "la Estrella". En la biografía no autorizada publicada por el disi-

dente Harmann Yasouf "Eridani, estrella de muerte" se le muestra como un hombre obsesionado por las artes místicas y ocultas, practicante de astrología y otras formas de saber paranormal y obsesionado con la venganza. Del mismo libro se extrae la conclusión de que el propio Eridani soñó consigo mismo convertido en una estrella por lo que adoptó el nombre de Epsilon.

Epsilon Eridani está obsesionado con recobrar el poder en su país y poder controlar personalmente los yacimientos de Strenium.

Cerbera

El satélite y base de operaciones de Epsilon Eridani orbita la Tierra. Está protegido por un poderoso campo de fuerza generado desde tres puntos del exterior del satélite y que absorbe impactos por debajo de 250 PV. Sus dimensiones son 350 m. de largo por 275 de ancho y una altura de 50 m.

TSANG TSENG

Fuerza:	175 (80)	Nombre Real:	Kien Hsi
Constitución:	200 (70)	Tipo:	Guardián
Agilidad:	95 (95)	Profesión:	Emperador
Inteligencia:	70 (70)	Acc./Asal.:	3
Percepción:	80 (80)	Nivel:	7
Apariencia:	55 (80)	PV	200 (95) DA 150 (0)
EQM	70	Parada	24

Estatus Legal

Ciudadano de China sin antecedentes penales. Exiliado.

Grupo de afiliación

Ninguno

Aliados

Epsilon Eridani, Guerreros del Imperio

Base de Operaciones

Algún punto indeterminado en la República Popular China

Familiares

Desconocidos.

Poderes

Superfuerza. Invulnerabilidad ante ataques energéticos. Por los ojos de la Máscara proyecta rayos de energía mágica que golpean con rango cósmico, pudiendo regular la intensidad del daño a voluntad.

Historial

Kien Hsi es el último descendiente vivo de la dinastía Manchú que dominó el país hasta el año 1911. Su madre, hermana del último emperador de China, fue salvada por la organización Dragón, que persigue la restauración del régimen Imperial, y trasladada a algún lugar seguro en Occidente. Una antigua profecía indicaba que "la semilla del emperador de dispersaría por los mares ante el acoso de los hombres rojos hasta el nacimiento de un niño, que sería el futuro campeón y emperador definitivo de China". Ese niño era Kien Hsi. Los custodios de la Máscara Mística de Luen Hsi (un antepasado suyo que se le aparece ante los momentos de peligro) que se funde mágicamente con el rostro de su portador y es virtualmente inseparable, le hicieron entrega de la misma al cumplir los veintiún años y comprobar que era digno. Acto seguido comenzó un periodo de entrenamiento para el joven, que asumió el nombre de guerra de Tsang Tseng (Gran Muralla) y comprobó el alcance de sus poderes mágicos.

Aclamado como líder natural de Dragón, fue ungido por sus seguidores como Emperador de China en 1991. Su papel como metahumano lo compagina con sus apariciones en público por todo el mundo reclamando el trono Imperial chino, aunque su carácter orgulloso y engreído no le ha granjeado la simpatía de muchos.

Su base de operaciones está situada en China, en algún punto de difícil acceso y desconocido por las autoridades. Su enorme capacidad financiera y de recursos humanos, le permite viajar por todo el globo y tiene residencias en varias ciudades occidentales, tales como N.Y., París, Barcelona, Londres y Vancouver.

La Organización Dragón es un clan compuesto por las principales familias milenarias chinas que ante el asalto al poder del comunismo, se retiraron a Occidente con parte de sus vastísimas fortunas. Han establecido prósperos negocios y son accionistas de buena parte de las principales empresas internacionales, entre ellas Superhéroes Inc., de la que se rumorea que poseen un porcentaje importante. Su existencia es desconocida por el gran público que considera a esta organización un mito, o una leyenda tradicional china.

Un posible pacto de monarca a monarca entre Epsilon Eridani y Tsang Tseng, que salvó de ser expulsado de su país al primero, en 1991, ha sido muchas veces comentado, siendo la respuesta de este último que "El comunismo es una lacra que amenaza a los subditos y a los monarcas de todo el planeta".

SEISMO

Fuerza:	200	Nombre Real:	Geb
Constitución:	200	Tipo:	Dios
Agilidad:	99	Profesión:	Conquistador
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	3
Percepción:	95	Nivel:	-
Apariencia:	35	PV	200 DA 150
EQM	40	Parada	25

Estatus Legal

Terrorista mundial.

Poderes

Poderes	Valor	Rango
C. Geodinámica	148 %	Cósmico (100)

Grupo de afiliación

En el pasado Dioses Egipcios de Hermópolis, actualmente ninguno

Aliados

Seth, Brazo Ejecutor, Epsilon Eridani, Tsang Tseng

Base de Operaciones

Isla Muró.

Familiares

Nut, diosa del cielo (esposa), Seth, Shu, Bastet, Osiris, Isis, Apis, Ra, Anubis, Horus.

Historial

Según la mitología egipcia Geb (la tierra) y su esposa Nut (el cielo) fueron los padres de los demás dioses. Esta hegemonía se mantuvo hasta la aparición de Amón, ordenado padre y todopoderoso. Amón, celoso del amor entre Geb y Nut, exigió a esta en matrimonio, con la clara oposición de Geb. Siendo Amón mucho más poderoso que él, Geb fue condenado a abandonar Hermópolis, el hogar de los dioses egipcios. Condenado a vivir entre los humanos, el carácter del padre de la tierra se volvió amargo. El solo recuerdo de su amada Nut en brazos de otro, era algo que le enloquecía, algo que destruía su alma y retorció su mente.

No mucho más tarde, el dios Seth ofreció a Geb un pacto para luchar contra Amón y recuperar a su amada, pero la traición de Seth confinó a Geb definitivamente a la Tierra, hogar de los humanos, sin ninguno de sus poderes y condenado a vivir una breve vida mortal.

La intercesión de Horus y de Shu, en secreto, hizo posible que el dios exiliado recuperase parcialmente el uso de sus atribuciones, aunque dista mucho de tener el poder que en su forma divina tuvo. En su forma actual sus poderes son grandes, pero no como lo fueron al principio de los tiempos.

Por este motivo y perplejo ante la invasión occidental de Egipto, Geb ha adoptado el nombre de guerra de Seismo y destruye, aparentemente sin motivo, todo aquello que pudiese impedir el renacer de la Grandeza Egipcia y su restauración como dios.

Las actuaciones de Seismo en el mundo han causado, en el último cuarto de siglo, más de quince millones de muertos, ya que, probablemente, los peores terremotos de nuestra era se hayan debido a su intervención.

El desaparecido líder de las Nature Corps, Earthquake, mantenía algún parentesco con el egipcio y probablemente éste haya sido el causante de su desaparición. Si Earthquake era su hijo, es algo que solo Geb, ahora llamado Seismo, conoce.

Geb espera el día que pueda recuperar a su amada Nut, y vengarse de Amón, destronándole, asumiendo él el trono de Hermópolis y llevando a Egipto a una nueva Edad de Luces.

Seismo suele hacerse acompañar de animales prehistóricos, oriundos de la isla Muró, y muy poderosos.



BRAZO EJECUTOR

Bajo el rimbombante nombre de este grupo de oscuros metahumanos, se esconden intereses no aclarados de altas esferas y, posiblemente, de algún directivo de la empresa IDESS.

Las primera actuaciones como grupo de Brazo Ejecutor se remontan a principios de los ochenta, cuando fueron vistos juntos Macross, Umbra y Trífido, tras mantener secuestrada a la tripulación y pasajeros de un avión comercial en el Auerpuerto de Barajas-Madrid, por espacio de ocho horas. Tras asesinar a tres rehenes, la intervención del estadounidense Astro provocó la huida de los tres villanos. Por lo general y salvo contadas ocasiones, los miembros del

Brazo no suelen actuar juntos. Sus intereses criminales son muy variados: especulación, narcotráfico, contrabando, acciones terroristas, etc. Todo parece estar encaminado a conseguir poder, simple y puro poder.

Tras varios desmantelamientos, siempre vuelven a reunirse. La opinión pública no se explica quien está detrás de este supergrupo y quién se hace cargo de las fianzas cuando han sido detenidos o quién paga los carísimos y muy eficientes abogados que defienden a este grupo de villanos. La mujer tras la sombra es Christiane de Ugarte, Umbra.

Los actuales componentes del grupo son Trífido, Agresor Eterno, Macross, Estado Alterado y Umbra

TRÍFIDO

Fuerza:	150	(120)	Nombre Real:	Desconocido		
Constitución:	180	(120)	Tipo:	Mutante Tecnológico		
Agilidad:	70	(70)	Profesión:	Criminal		
Inteligencia:	60	(60)	Acc./Asal.:	1		
Percepción:	90	(90)	Nivel:	4		
Apariencia:	15	(15)	PV	170 (100)	DA	120 (30)
EQM	10	Parada	18			

Habilidades:

Sistemas de Armamento 60 %
 Armadura de combate 55 %

Estatus Legal

Ciudadano español con un gran historial delictivo.

Poderes

Superfuerza
 Superconstitución

Historial

Un mutante genético reforzado tecnológicamente. Trífido es la unión de tres seres en uno. Nacido con tres cabezas, una fuerza sobrehumana y abandonado por sus padres (una joven pareja ni siquiera casada) pasó su infancia en centros especiales hasta su ingreso en IDESS Italia donde permaneció hasta 1981, siéndole dada el alta tras considerarle capaz de llevar una vida útil para la sociedad. Nada más lejos: Trífido es un demente que disfruta con el sufrimiento ajeno. Un resentido que se ha visto demasiadas veces rechazado.

Trífido viste una armadura que le protege de impactos por debajo de 120 PVs, dotada con impulsor Match 1,5. también incorpora Proyectores de partículas, lanzamisiles, ametralladoras y otros elementos agresivos que Trífido intercambia según sus necesidades. Como medidas especiales la armadura de Trífido dispone de camuflaje y sistemas anti-detección, así como computadora táctica y comunicaciones de largo alcance.





AGRESOR ETERNO

FUE:	82	Nombre Real:	Mark Stresemann II		
CON:	90	Tipo:	Mutante genético-inducido		
AGI:	78	Profesión:	Delincuente		
INT:	96	Acc./Asal.:	2		
PER:	65	Nivel:	6		
APA:	65	PV:	88	DA:	0
EQM	25	Parada:	20		

Habilidades

Otro idioma, inglés: 55%

Familiares

Rüdel. Versión alternativa de Agresor.

Poderes**Valor****Rango**

Polilocalción	45%	Cósmico(100)
Explosividad		

Historial

Mark Stresemann II. Nacido en Bonn (GER) en 1965. Doctor en Mecánica Cuántica. En 1989 y debido a un accidente en el Proyecto Tempo de la investigación dimensional llevada a cabo en el Instituto Max Plank, de Stuttgart, Stresemann sufrió una disrupción espacio-temporal en la que fue lanzado a través del continuo espacio-tiempo n veces. Su reintegración provocó múltiples copias de sí mismo, que más tarde desaparecieron y que es capaz de crear y controlar como si de sus miembros se tratase.

Agresor Eterno es una réplica de Rüdel, del Vértice de Combate, no re-absorbida tras el experimento inicial y que escapó. El poder de Rüdel, de convocar copias de sí mismo se basa en la capacidad de éste para traer a esta realidad a otros Mark Streseman de otras realidades. Por lo general la diferencia entre las copias y el original es nula, por tratarse de seres de realidades casi-identicas a la nuestra.

En el caso de Agresor Eterno, no. En su mundo, Stresemann II es un mutante genético con el poder de autoexplotar. Ha dedicado su vida a la extorsión y el asesinato, máxime cuando en su mundo nunca han existido otros metahumanos que se le opusieran.

Su llegada a nuestra realidad fue todo un shock para él. Instintivamente explotó dispersando sus átomos. Se reintegró varias horas más tarde, cuando las cosas se habían calmado y emprendió la huida.

MACROSS

Fuerza:	190	Nombre Real:	Berta Gonzalez		
Constitución:	125	Tipo:	Mutante Inducida		
Agilidad:	60	Profesión:	Criminal, ex-secretaria		
Inteligencia:	40	Acc./Asal.:	1		
Percepción:	80	Nivel:	2		
Apariencia:	70	PV	90	DA	45
EQM	20	Parada	15		

Estatus Legal

Ciudadana española con antecedentes penales

Familiares

Javier (Hermano)

Poderes

Superfuerza
Superconstitución

Historial

Berta Gonzalez (Madrid -1976) era una joven de vida totalmente normal hasta que fue contratada como secretaria por Antonio Hierro, socio fundador de IDESS. Su habilidad para la informática le permitió acceder a informes reservados del Sr. Hierro. Atemorizada por los descubrimientos que acababa de hacer (informes sobre asesinatos, mutaciones fallidas, procesos genéticos, etc.) se confió a una buena amiga suya, también trabajadora de IDESS. En seguida Berta fue secuestrada y obligada a contar todo aquello que sabía. Ante la imposibilidad de dejarla con vida, los directivos de IDESS decidieron su utilización como conejillo de indias.

El resultado de la experimentación llevada a cabo en Berta fue espectacular: Su fuerza aumento enormemente, así como su constitución. Algunas secuelas (que los técnicos de IDESS consideraron menores, e incluso provechosas) fueron la perdida brutal de inteligencia, así como una amnesia total hacia su vida anterior.

Su hermano Javier lleva años buscandola ya que no cree la versión oficial que indica que su hermana fue asesinada por el metahumano Onda Expansiva. En su desesperación ha llegado a localizar al superhéroe ex-soviético con el que mantienen una buena amistad en la actualidad. Javier Gonzalez es el contacto de Superhéroes Inc. en la zona norte de Madrid desde su contacto con Onda e Inercia.

UMBRA

Fuerza:	65	Nombre Real:	Christiane de Ugarte		
Constitución:	70	Tipo:	Mago		
Agilidad:	60	Profesión:	Ejecutiva		
Inteligencia:	85	Acc./Asal.:	1	EM	250
Percepción:	95	Nivel:	3		
Apariencia:	80	PV	50	DA	0
EQM	85		Parada		15

Habilidades:

Otro idioma, Inglés	50 %
Economía	65 %
Ciencias de la Información	70 %

Estatus Legal

Ciudadana Española (Doble nacionalidad con Venezuela) sin antecedentes penales.

Familiares

Carmen (Hermana gemela)

Conjuros	Rango
Abrir Portales	4
Proy. Energ. Mágica	10
Levitar	5
Escudos místicos	10
Crear ilusiones	4

Historial

La hechicera de Brazo Ejecutor, Christiane de Ugarte, es una poderosa maga que ha pasado parte de su corta vida (es muy joven) estudiando el saber oculto. Además, Umbra está en posesión de uno de los mayores grupos empresariales de España: De Ugarte Comunicaciones.

Su relación con Brazo Ejecutor es muy peculiar ya que utiliza a los miembros de este grupo como mercenarios, habiéndoles facilitado, incluso, una base equipada en algún punto del norte de España.

Es una mujer ambiciosa, muy peligrosa, que ha creado toda una pantalla de falsas informaciones en torno a su persona. Nunca se ha podido probar su conexión con este equipo de Supervillanos.

En su vida civil De Ugarte es una mujer influyente en el mundo empresarial, admirada y respetada. Su hermana gemela Carmen, que desconoce la doble vida de Christiane, es una reconocida profesional del mundo de la medicina, que cobró gran notoriedad al encabezar las movilizaciones de estudiantes de Medicina en 1994-95, en España.

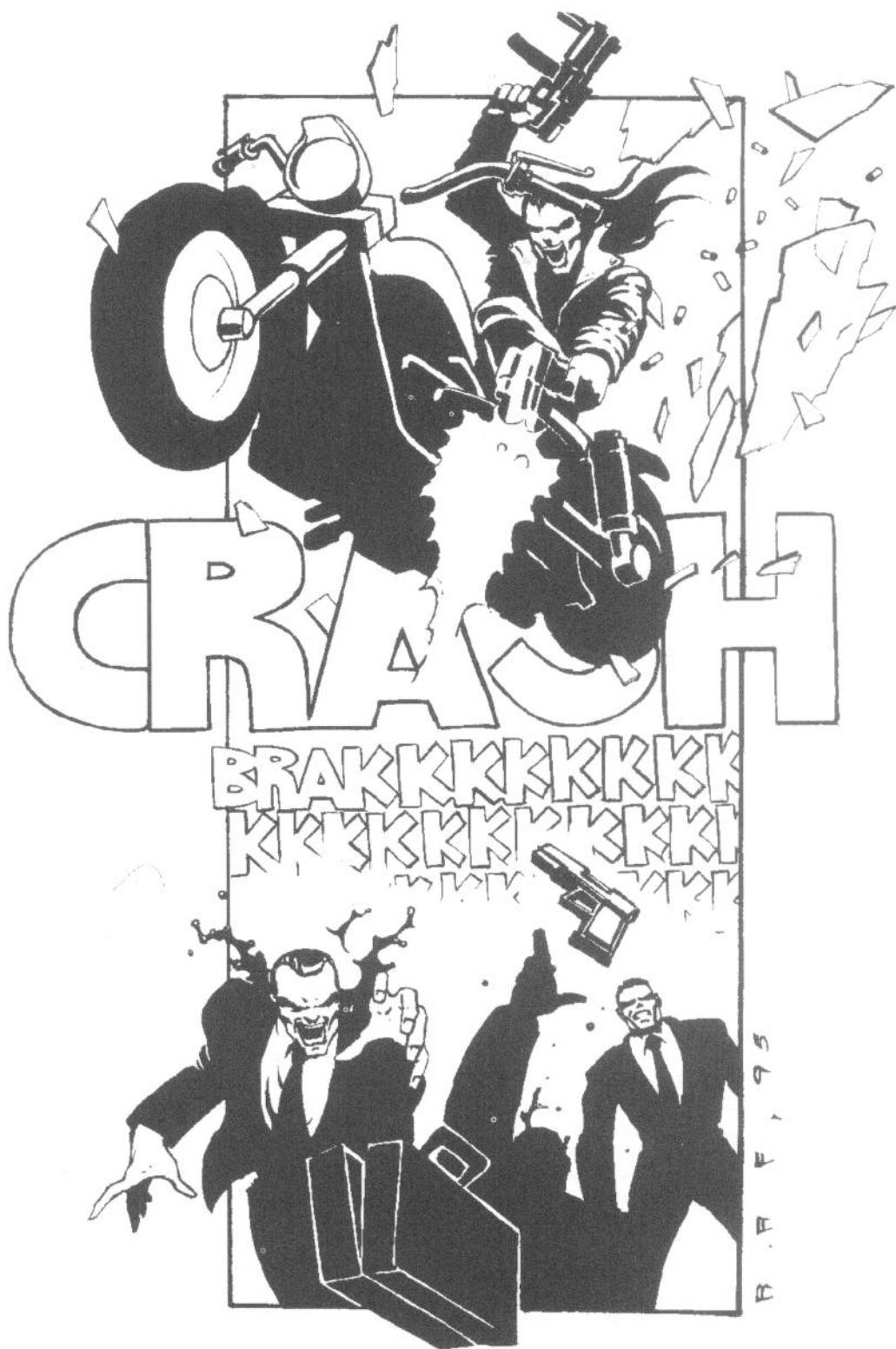
En círculos financieros se especula con la posibilidad de que De Ugarte Comunicaciones esté intentando llevar a cabo una O.P.A. hostil contra IDESS. Algo, por otra parte, que no extrañaría a nadie, ya que es conocida la capacidad de reacción y potencia económica de este fuerte grupo empresarial que cuenta, entre otros, con el control del 52% del segundo canal privado español, doce emisoras de radio privadas, así como con negocios e intereses en más de medio millar de empresas españolas y europeas. El principal enemigo financiero de Umbra es Kien Shi, Tsang Tseng, otro poderoso empresario a nivel mundial. Parece ser que ambos conocen sus respectivas identidades como metahumanos, aunque, por el momento, no se ha producido ningún enfrentamiento físico entre ellos.

ESTADO ALTERADO

“¿De verdad es real este tipo?” es la primera pregunta que se hizo Trífido cuando conoció a Estado Alterado. Se trata de un poderoso multiforme, con rango Alto, capaz de asumir la forma que le plazca. De carácter altivo, frío, calculador y reservado, no pasa mucho tiempo en una misma forma. Su carácter egocéntrico y narcisista le empuja a encarnar diferentes especímenes humano siempre perfectos en su vida normal. Cambiando de forma es incluso capaz de copiar las características del ser a duplicar.

Es un absoluto misterio que muchas veces ha dejado en la estacada a sus compañeros de grupo. Se desconocen sus características, sus habilidades, así como la mayor parte de sus parámetros físicos o psíquicos.

Algunas fuentes de dudosa credibilidad apuntan que Estado Alterado ha colaborado con varios prófugos de la justicia, asumiendo su forma y despistando así a las autoridades. Estado Alterado ha escapado una y otra vez a intentos, por parte de IDESS, el Vértice de Combate y TecnoRed, de capturarlo y estudiarlo con detenimiento. La imposibilidad de perseguir a alguien que puede ser cualquiera hacen de la lucha contra este metahumano una misión de alta prioridad para el Equipo Omega de TecnoRed. Según rumores, éste equipo podría haber desarrollado un sistema de localización de Estado Alterado, basado en sus pautas mentales, algo inmutable en todo ser vivo, inclusive en un polimorfo, como él.



JINETE NOCTURNO

Fuerza:	95	Nombre Real:	David Martín		
Constitución:	75	Tipo:	Justiciero		
Agilidad:	95	Profesión:	Informático		
Inteligencia:	90	Acc./Asal.:	3		
Percepción:	95	Nivel:	6		
Apariencia:	80	PV	100	DA	0
EQM	15 (90)	Parada	24		

Habilidades:

Abrir cerraduras	52 %
Arma corta	100 %
Arma larga	100 %
Otro Idioma: Inglés	73%
Supervivencia: Bajos fondos	53%
Computadora/Comun.	82%
Conducir moto	73%
Conducir coche	53%

Status Legal

Ciudadano español sin antecedentes penales, buscado por la justicia y considerado amenaza pública, de máxima prioridad.

Poderes

Ninguno.

Historial

Bajo la fachada de este superhéroe independiente de las calles madrileñas se oculta la personalidad de David Martín, un reconocido profesional del mundo de las computadoras. Debido a ello dispone de una situación económica desahogada. Compatibiliza su actividad profesional con una vida nocturna llena de venganzas, persecuciones y acciones violentas a un lado y a otro de la línea que marca la ley. Su superior, un alto ejecutivo de la empresa en la que trabaja, es buen amigo suyo, y aunque jamás ha preguntado nada, sospecha que en la vida de su subordinado y amigo hay algo oculto que es mejor no destapar.

Se le imputan los asesinatos de varios narcotraficantes y violadores, pero también la responsabilidad de frecuentes trifulcas en bares nocturnos de la zona centro de la capital. Jinete Nocturno utiliza para sus desplazamientos una moto Harley Davidson modelo Fat Boy con un motor trucado que le ha sacado de apuros en más de una ocasión. Para su defensa personal utiliza un subfusil Uzi y su adiestramiento en el combate cuerpo a cuerpo.

El comienzo de sus actividades se remonta a 1993, año en el que su amante fue atropellada una noche por un conductor desconocido y posteriormente abandonada a su suerte sobre el asfalto. David Martín enloqueció tras la muerte de la chica y pasó dos meses sin abandonar su casa, sumido en negros pensamientos. Tras este periodo, en el que su carácter cambió adquiriendo un absoluto desprecio hacia la condición humana, reapareció con su identidad, volviendo a sus actividades laborales normales. Pero detrás de esa apariencia su personalidad había sido víctima de una esquizofrenia que le impulsaba a encarnar a Jinete Nocturno en las noches de la ciudad.

Su nombre de guerra se lo debe a la prensa, que aireó a conciencia sus primeras acciones, en las que varios camellos fueron eliminados en el centro de Madrid mientras trabajaban en la calle. Esto le valió una pronta admiración de los vecinos de estos barrios que vieron cómo por primera vez en veinte años sus calles permanecieron limpias de narcotraficantes durante algunas semanas.

Los objetivos de Jinete Nocturno son invariablemente humanos, aunque en raras ocasiones también ha colaborado con metahumanos. Este justiciero tiene como filosofía que la naturaleza del ser humano es mezquina y degenerada. Cualquier comportamiento humano que deje entrever estas cualidades es suficiente para disparar un mecanismo de agresión que ha costado bastantes vidas humanas.

El estatus legal de Jinete Nocturno es de Delincuente, aunque esto no es impedimento para que sea considerado un héroe por cierto sector de la población madrileña que ve en la justicia privada un complemento necesario a la injusticia pública. Por esta causa este personaje ha recibido en ocasiones considerable ayuda de personajes que no tenían ninguna relación con él, y que con su colaboración han conseguido que Jinete Nocturno escape siempre de la acción de la Policía, de forma que su identidad sigue siendo secreta.

CIENO

Fuerza:	160	Nombre Real:	Desconocido
Constitución:	135	Tipo:	Mutante Inducido
Agilidad:	60	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	60	Acc./Asal.:	1
Percepción:	70	Nivel:	9
Apariencia:	0	PV	170 DA 60
EQM	60	Parada	15

Base de Operaciones

Red de alcantarillado y subsuelo de la ciudad de Madrid

Poderes Valor Rango

Superfuerza	
SuperConstitución	
Plasticidad	68%

Observaciones

En la oscuridad su PER es 70, pero en presencia de luz intensa se aplicarán modificadores, al tratarse de un ser de las tinieblas. No obstante Cieno se mantiene siempre alejado de zonas iluminadas o abiertas al exterior, excepto contadas ocasiones en las que utiliza los desagües de la ciudad para salir a la noche.

El número de "hermanos pequeños" de Cieno es incontable. En cualquier momento puede convocar a voluntad a 5d10 de estos seres. Ninguno de ellos es igual a otro. Sus características serán las siguientes:

- Tamaño pequeño. Aspecto repulsivo. Piel blanquecina con restos de pelo si procede. Ojos blancos. Puntos de vida=2d10. Armas naturales: Mordiscos y garras (1d8; 60%). Parada 25%. Percepción 70% (en la oscuridad). Trepar/Saltar 90%. Escondarse y Acechar/Discreción 95% (oscuridad) o 75% (con luz).

La visión de Cieno por primera vez ocasiona una pérdida de EQM de 2d10, y la de uno de sus "hermanos pequeños" de 1d10, en caso de que el personaje no supere una tirada de EQM.

Historial

Oculto a los ojos de todos, sumergido en un océano de fango y de putrefacción, vive este metahumano que habita la red de alcantarillado de la ciudad de Madrid. Como un rey de las cloacas, Cieno domina un imperio de pequeños seres que pululan por las fantasmagóricas redes de distribución de desechos de la gran ciudad.

Nadie conoce la existencia de este ser, salvo él mismo y los desechos genéticos que le sirven, y a los cuales él llama "sus hermanos pequeños". Su identidad anterior es desconocida, incluso para él mismo.

Nadie tiene conciencia de que alguien gobierne las profundidades de la ciudad, pero así es. Cuatro años atrás, en 1995, el proyecto ultrasecreto Scylax, desarrollado por científicos de IDESS, estudiaba la posibilidad de provocar mutaciones genéticas no sobre descendientes de un sujeto, sino en el sujeto mismo.

Estos cambios producían un fuerte shock metabólico que afectaba tanto a la mente del paciente como a su cuerpo.

Algún infortunado donnadie, alguien olvidado, sin familia, sin amigos, debió de caer en manos de IDESS para acabar sobre la mesa de trabajo de un equipo científico inmoral. Nadie recuerda ya su nombre ni su origen.

El experimento, como otros tantos, no debió surtir los efectos esperados, pues como el resto de pruebas fallidas fue evacuado de los laboratorios secretos en los sótanos de las Torres IDESS a la red de cloacas de la ciudad.

Abandonado a su suerte, en un mundo hostil, repugnante y oscuro, el nuevo ser al que todos creían muerto utilizó sus últimas fuerzas para ponerse a salvo y sobrevivir.

Como si de una experiencia iniciática se tratara, el ser humano que había sido dejó paso a una nueva criatura deforme y de mente oscura y enloquecida.

La experiencia que no acabó con él le hizo más fuerte, y sirvió para que tomara conciencia de sus nuevas capacidades. Así descubrió su gran fuerza, y su capacidad de volverse completamente fluido.

Y no solo fue capaz de abrirse camino en este inframundo sino que acogió bajo su protección a otros experimentos genéticos que procedían del mismo origen que él.

Lo que en algún momento habían sido ratas, gatos, perros, chimpancés y que los laboratorios habían convertido en seres deformes, grotescos, a veces dolorosamente conscientes de su situación, nacían de nuevo, bajo el amparo de Cieno, al mundo de las Tinieblas.

Y así se formó el reino de las cloacas, el inframundo de la ciudad.

En la actualidad Cieno controla enteramente ese mundo desde algún lugar desconocido de la red de alcantarillado. Sus hermanos pequeños pululan por todo su reino, abierto a todas las calles, a todos los edificios, a todas partes, llevándole puntual información de todo lo que ocurre.

Los desagües, las bocas de alcantarilla, los túneles del metro, albergan a espaldas de los habitantes de la luz un ejército de seres que son oídos, ojos y garras de Cieno en cualquier punto de la ciudad.

Cieno no tiene ningún enemigo "oficial" entre los otros metahumanos, quizá debido al desconocimiento que de este triste ser existe.

Nada escapa al rey del inframundo, nada escapa a la visión de miles de ojos. Ojos torturados por el afán de ciencia del hombre, ojos inocentes que han visto quebrada su paz física y mental, pero ojos que ven y de los que nadie está libre, porque nada ni nadie escapa a Cieno.

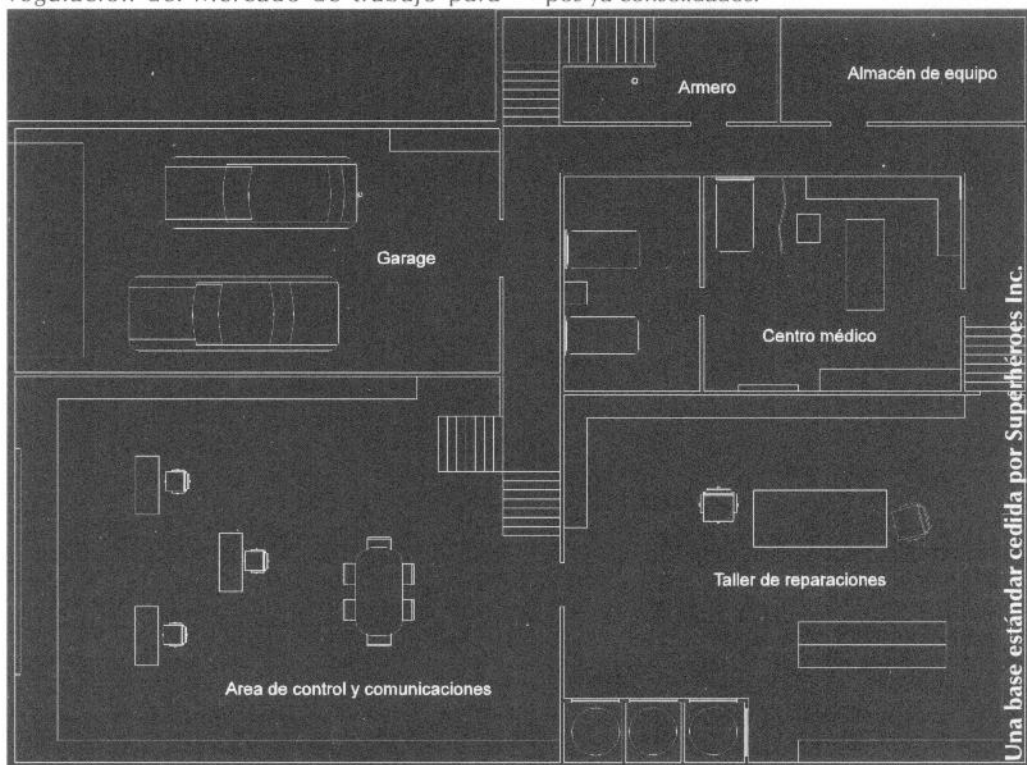


SUPERHEROES Inc. LA EMPRESA

En agosto de 1987 se da de alta en el Registro Mercantil de Madrid la Empresa Superhéroes Inc. Sus socios fundadores son Bernardo L. Cintrano y Ana Cobos. El objetivo aparente de la empresa es crear puestos de trabajo para metahumanos y su utilización en actividades comerciales. Dos años después Superhéroes Inc. tiene sedes en 16 provincias españolas. El éxito principal se debe a la utilización de superes, sin antecedentes penales y con un exhaustivo estudio de su perfil psicológico, en puestos de vigilancia, así como mano de obra rentable en condiciones imposibles para un *homo sapiens*. Enseguida comienzan a alzarse voces de protestas: los principales sindicatos acusan al gobierno de permitir destruir puestos de trabajos mediante la contratación de "rarezas", el parlamentario de izquierdas García-Mariño dimite de su cargo "al no poder soportar una forma de destrucción económica tan flagrante", asociaciones de familiares de trabajadores se manifiestan contra el ministerio de Trabajo al considerar sus intereses perjudicados. En marzo de 1990 se aprueba la Ley de regulación del Mercado de trabajo para

Metahumanos, por la que solo se puede utilizar activos metahumanos para actividades de alto riesgo. Superhéroes Inc sufre pérdidas por valor de 24.000 millones de pesetas y cierra once de sus sedes. Actualmente Superhéroes Inc se encuentra establecida en Madrid, Barcelona, Sevilla, Bilbao y la Coruña y sus actividades se limitan a la realización de trabajos eventuales. Pero la existencia real de Superhéroes Inc. está muy por debajo de estos fines comerciales. La verdadera razón para la creación de la empresa es la necesidad de organización y protección de los metahumanos en unas condiciones de hostilidad como las que se vienen sufriendo contra este colectivo desde la Guerra Civil. El apoyo de la extraña organización Zelig (Donde podrían estar algunos influyentes metahumanos relacionados con altos círculos de poder en Europa y Rusia) ha sido fundamental para el actual desarrollo de la red de información y protección de Superhéroes Inc. en la que se incluyen multitud de pequeños negocios, comercios y talleres que ocultan, si fuese necesario, a metahumanos en necesidad.

Superhéroes Inc. aglutina también a varios héroes independientes así como algunos grupos ya consolidados.



Una base estándar cedida por Superhéroes Inc.

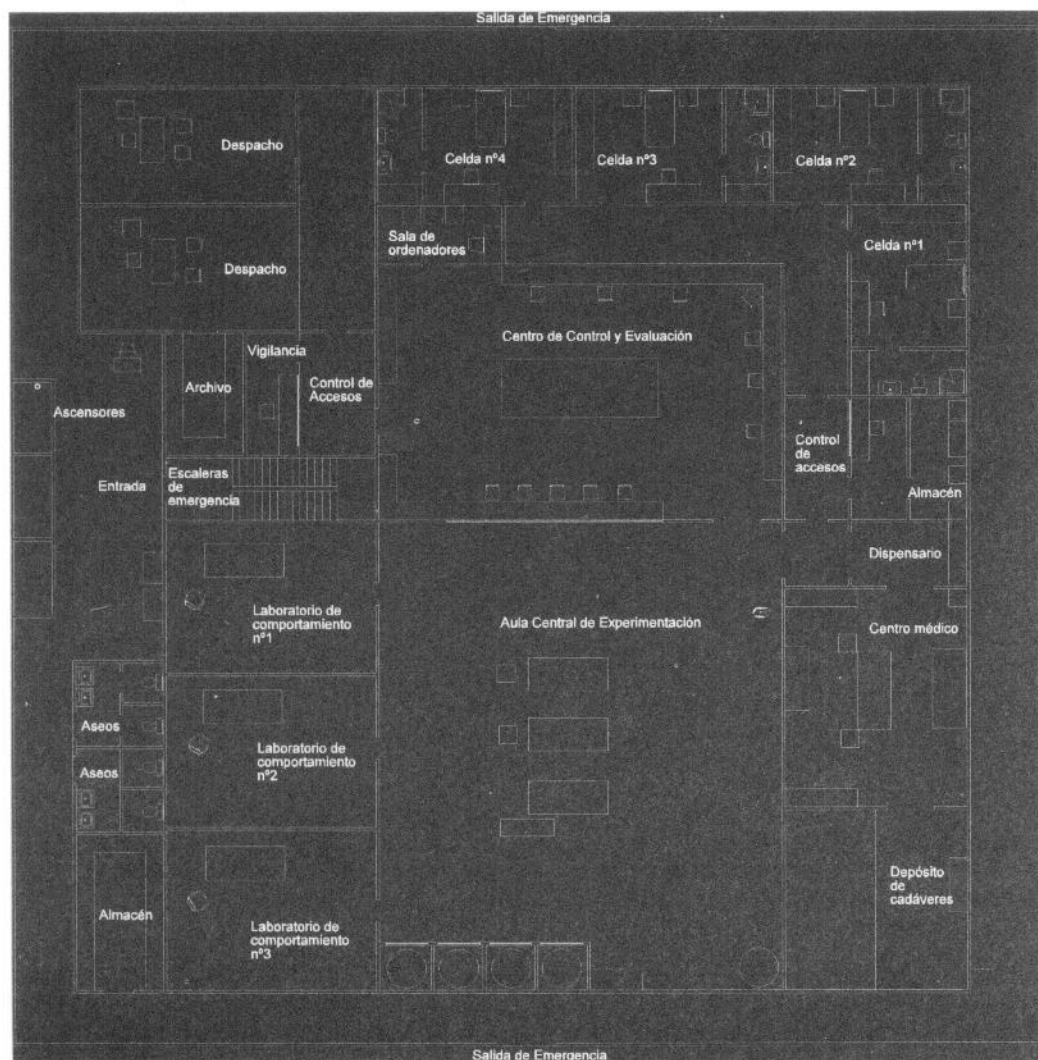
IDESS

Las siglas IDESS tienen un significado muy diferente según sea quien las pronuncie. El gobierno ha apoyado mediante subvenciones, desgravaciones fiscales y otras ayudas menos claras, esta empresa de carácter privado que tiene como fin público la "Investigación, Desarrollo y Estudio de Super Seres".

Nada más lejos de la realidad. IDESS es conocida por muy pocos metahumanos libres y los que lo hacen, suelen desaparecer para no volver jamás o hacerlo reeducados, o incluso lobotomizados. Bajo la tapadera de "Ayudamos a construir el futuro armónico entre humanos y metahumanos" se esconde la

ambición de un fuerte grupo político y empresarial formado por diversos hombres de negocios españoles y europeos. Su objetivo es crear su propio ejército de metahumanos para sumar poder efectivo y ejecutor al control social y al dominio de varios medios de comunicación.

IDESS nace en 1977 en Barcelona, España, de la mano de su cabeza visible Antonio del Hierro, para luego extenderse rápidamente por todo el país y gran parte de Europa. Ante la alarma social por la proliferación de super seres, los publicistas de IDESS jugaron un gran papel haciendo creer a la sociedad española que "su hijo, su mujer, o su hermano, puede ser un metahumano. Contacte con IDESS. Ayudaremos a su ser querido a adaptarse a su nueva situación y a usted a entenderlo. No



tema, IDESS vela por todos.". Luego, la desaparición de esos seres queridos era fácilmente justificada como una "lamentable pérdida del control de sus poderes". La incultura de la gente hacía el resto.

Las actuales instalaciones de IDESS en España tienen su sede principal en Madrid y se encuentran situadas en la populares Torres IDESS, compradas en subasta pública tras el abandono del grupo KIO, encargado de su construcción. En la página anterior se observa uno de los escasos planos de sus instalaciones que se han podido conseguir.

En realidad, las torres son solamente la parte pública de la empresa, donde se reciben cientos de "comunicaciones de actividades parahumanas" y se da salida a otras peticiones. Los laboratorios de investigación (un eufemismo para describir verdaderas salas de tortura), los recintos acotados (celdas de contención de super seres) y la zona de pruebas (un verdadero campo de exterminio) están situados bajo los cimientos de las Torres IDESS, a una profundidad de 120 metros y en una construcción más similar a un bunker que a un edificio de oficinas.

Las diversas sedes de IDESS, tanto en España como en Europa, se transfieren continuamente "especímenes". De hecho, la norma principal de seguridad interna de la empresa establece que los individuos especialmente conflictivos, ya sea por sus poderes, por su notoriedad pública o por cualquier otra razón, no serán nunca estudiados en su país de origen. Esta normativa se adoptó a partir del "Asunto Pyros", un desagradable incidente que a punto estuvo de echar por tierra toda la estructura de IDESS y de relacionarla con otro proyecto similar, la Organización Antares, desaparecida como tal desde 1972, gracias a la actuación de la Guardia Civil.

El "Asunto Pyros" fue la pérdida de control sobre uno de los metahumanos más estudiados de IDESS: Igneus. El antiguo profesor salmantino, con el cerebro lavado por el comandante Salgado, miembro de Antares, pasó a ser propiedad de IDESS, cuando esta recogió la antorcha de estudiar los superseres españoles en 1977. Desde la desaparición de Salgado y la eliminación definitiva de Antares, J.G.S., alias "Igneus" permaneció en suspensión criogénica en unas instalaciones secretas en lugar indeterminado del sur de España.

Cuando la compañía Minos S.L. tuvo acceso a la documentación de Antares en 1979 envió a su grupo Elementales a recuperar a Igneus. Los superhéroes de Minos se encontraron cara a cara con el Vértice de Combate, recién reestructurado, con solo tres miembros (Linx, Golem y Bandera Negra), en periodo de pruebas y actuando en secreto..

Los europeos superaron con creces su examen, eliminado totalmente a los cinco héroes de Minos S.L. y consiguiendo para la UEO al criogenizado Igneus. Éste al ser despertado en las instalaciones de IDESS en Madrid, atacó a sus captores y a punto estuvo de provocar una catástrofe.

La intervención de los Euromen puso fin al asunto y a las relaciones cordiales entre la Unión Europea Occidental e IDESS. De haberse liberado Igneus y haber sido visto públicamente, un desagradable halo de sospecha habría envuelto a la empresa.

Actualmente IDESS continúa colaborando con diversos sectores de la UEO y de la Comisión para el Seguimiento de Actividades Metahumanas del parlamento de Estrasburgo, aunque sus intereses son más privados que públicos.

En altos círculos afines al gobierno español se dice que IDESS está detrás de la creación de Brazo Ejecutor, así como el brote de pseudo-vampirismo que casi asola Madrid en 1993.

```
FROM: I-ITALIA@ITA.EU
RETURN-PATH: I-ITALIA@ITA.EU
RECEIVED FROM: SCOM.IDESS.ES.UK.EU
MON MAY 15 1997 13:45:32 GMT
TO: I-SPAIN@IDESS.ES.EU
MESSAGE-ID:
<6388030.BA14B24@ITA.EU>
ORGANIZATION: IDESS
AUTHENTICATION: POSITIVE
COM.REL: POSITIVE (ORIGIN CLASS W
ALGORITHM)
CONTENT-TYPE: TEXT
STATUS: A
SUBJECT: TRASLADO
```

SEDE ESPAÑA:

PROCEDAN SEGÚN 1#BETA-95 PARA
RECEPCIÓN INDIVIDUO CLASS V1.

APOYO TECNORED.

SALUDOS.



SEVILLA
EVALUACIÓN
DR.:
TRADUCTOR:

1997/23-A
Rafael Martín.
D. Hurtado.

SUJETO:
TIPO:
FICHA:

UK/1986-2
Simbionte psíquico.
UK/1986-2/MD.FCT

PREGUNTA:
RESPUESTA:
P.:

¿Cómo se encuentra?
Bien, tranquilo...
Su evolución ha sido muy favorable estos
meses... ¿Sigue queriendo unirse a alguna
actividad exterior?
Si... Sigo queriendo salir.

R.:
P.:

¿Quiere salir o quiere ser útil a la
sociedad?
Quiero ser útil.

R.:
P.:
R.:

¿Ya no desea influir en otras personas?
No. Yo... Reconozco que no actúe bien. Por
favor quíteme la medicación.

P.:

Responda a lo que se le pregunte. ¿Desea
influir a otras personas?
No, ya no.

R.:
P.:
R.:

¿Por qué?
Porque no es justo. Yo puedo hacer cosas
que ellos no pueden y debo ayudarles, no
robar sus mentes.

P.:
R.:
P.:
R.:
P.:

Hábleme de Valeria.
No se quien es.
¿No recuerda a Valeria?
No... No recuerdo a nadie con ese nombre.
¿Le dice algo la expresión "vampiro de
ideas"?
Algo malo... pero no se exactamente a que
se refiere.
Gracias. Eso es todo.

R.:
P.:

CONCLUSIÓN: El sujeto se encuentra en un avan-
zado estado de sociabilización, aunque no ha
alcanzado niveles satisfactorios y mucho menos
óptimos. Se recomienda prorrogar su estancia y
procedimiento estándar durante seis (6) meses más
para posterior evaluación.

Dr. Rafael A. Martín

IDESS

MAKING A BETTER WORLD

MADRID

INFORME Nº 564.987
 SUJETO: 1999/17-H
 NOMBRE: Jesús Estebaranz Jimenez
 NOMBRE CLAVE: VENGANZA

DATOS FISICOS

SEXO: Varón
 EDAD: 34
 ESTATURA: 1,82 metros
 PESO: 88 kilogramos
 GR. SANGUINEO: No-A No-B; Rh: Neg.
 PELO: Negro
 OJOS: Marrones

CARACTERISTICAS ESPECIALES

Gran cantidad de cicatrices producidas, al parecer, tanto por armas de fuego como por armas blancas. Sometido el individuo a exploración con rayos X se encontraron señales de múltiples soldaduras en los huesos de la pierna y brazo derechos.

PERFIL SICOLOGICO

Los datos obtenidos reflejan impulsos sicóticos y esquizofrénicos. Caracter inestable con frecuentes estallidos violentos.

ACTIVIDADES

Persecución y muerte de criminales, en particular aquellos relacionados con violaciones y delitos sexuales.

DESCRIPCION

Experto en la utilización de todo tipo de armas, debido su entrenamiento especial en el Ejército. Experto en el combate cuerpo a cuerpo, cinturón negro de karate y judo. A pesar de no poseer características ni poderes metahumanos estaba considerado como un individuo EXTREMADAMENTE PELIGROSO.

PROCEDIMIENTO

A raíz de su detención por la Policía, el operativo 345-H contactó con él en la prisión de Alcalá-Meco. Tras su reiterada negativa a colaborar con la Organización, 345-H se vió obligado, para mantener su anonimato, a eliminar al sujeto. Las autoridades calificaron el suceso como "SUICIDIO", tesis que estuvo apoyada en todo momento por el equipo psiquiátrico de la prisión.

FIN DEL INFORME 564.987

ALGUNOS INVITADOS

Existen básicamente dos clases de personajes dentro de cualquier sistema de juego de rol: los Personajes Jugadores (PJ) y los Personajes No Jugadores (PNJ).

Los PJ son los que dirigirán los jugadores, y se crean siguiendo el procedimiento que te hemos descrito antes. Ellos son los que correrán las aventuras que el DJ prepare. Cada jugador debe encargarse de desarrollar el carácter de su personajes. En una ambientación como la de Superhéroes Inc. es muy importante que los SPJs estén definidos con corrección y actúen de acuerdo a su personalidad.

Resulta impensable que un superhéroe, reconocido publicamente como tal, y que beneficia al conjunto de la sociedad con sus acciones, cometa la tropelía de robarle la cartera a un ciudadano, por el mero hecho de poder hacerlo.

Por otra parte, los supervillanos de los comics son seres retorcidos y malvados, pero que guardan un código de honor, por extraño que parezca. Un conquistador mundial, por ejemplo, no tiene tiempo para degollar a un ratero y disfrutará mucho más humillando publicamente a su enemigo, que rompiéndole brazos y piernas. Desde luego también existen villanos que no tienen antecedentes penales y, sinceramente, no les interesa que el gobierno, o las fuerzas del orden público, puedan acusarles formalmente. Es mejor mantenerse así.

Por otro lado están los PNJ. Pueden ser seres inteligentes o criaturas. El DJ se encarga de controlar estos personajes y de hacerlos aparecer en el punto adecuado de la historia. En este caso surge un riesgo: ¿Cómo hacer que los jugadores no arrasen una ciudad entera para detener al villano? Si esto puede ocurrir, y es muy probable que así sea, lo mejor es establecer una cuantas trabas para impedir estos desmanes. La sociedad española no ve con buenos ojos a los metahumanos, aunque existen algunas excepciones: La Fuerza del Futuro, el Vértice de Combate, o los Euromen, siempre recibirán las simpatías de una buena parte de la Opinión pública, por lo que si necesitan cobertura, apoyo, un medio de huida, etc., siempre lo tendrán a mano. En el caso de los SPJs, aunque tengan el reconocimiento social y sean héroes, no se debe olvidar que son

metahumanos, así que la respuesta social será diferente a la dada ante grupos, o héroes oficiales. Otra manera de evitar el descontrol en las partidas es el hacer ver a los jugadores que no pueden pelearse a muerte con un villano, lanzando todo su poder contra él, en medio de una ciudad española. El asesinato es un crimen, en cualquier sociedad, y en la Europa de 1999 no hay piedad para los que acaban con una vida. Si el implicado es un metahumano, las cosas empeorarán para él.

El Gobierno Español tiene contactos y medios suficientes para detener, eliminar y borrar de la existencia a aquellos que amenacen la seguridad de sus ciudadanos.

Algunos PNJs serán inteligentes y participarán en la aventura junto a los PJ. Otros serán criaturas con las que los PJ se toparán mientras recorren un mundo, compañeros puestos ahí por el DJ, guías o porteadores contratados, etc. Aunque es una tendencia muy común entre muchos jugadores el discriminar a los PNJs, dota a estos últimos de dignidad y, no te reprimas, utilízalos contra aquellos SPJs que no estén actuando de manera correcta. Los PNJ suelen estar generalmente mucho menos definidos que los PJ. Muchas veces es suficiente con crear unas cuantas de las características y las habilidades para definir al PNJ en lo que pueda importar para la historia. En Superhéroes Inc. es importante dotarles de personalidad propia ya que esto enriquecerá las relaciones de los PNJs y los PJs.

Como habrás observado en las páginas anteriores y como verás en las siguientes, te ofrecemos una buena cantidad de PNJs para tus partidas, desde grupos de superhéroes oficiales, hasta criaturas monstruosas para poner en aprietos a tus héroes, pasando por aquellos que podrían servir a tus mejores villanos.

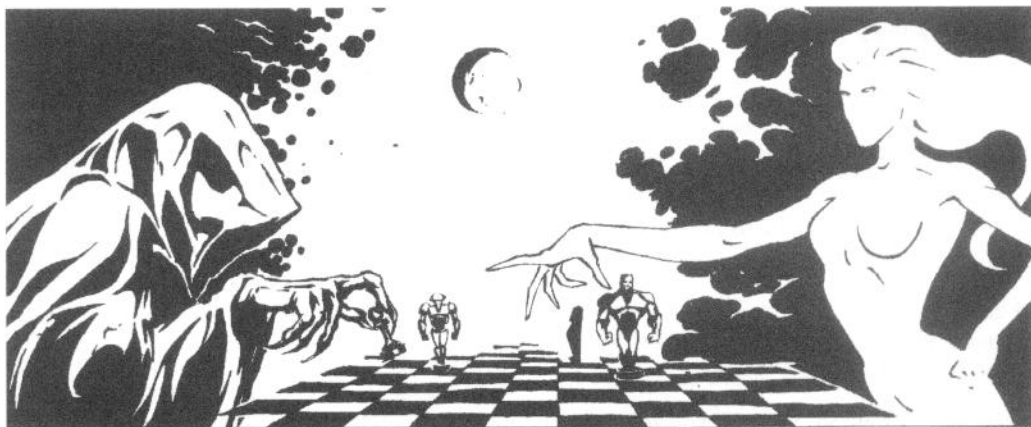
No obstante siempre que tengas necesidad de crear un PNJ debes hacerte una pregunta importante ¿Para que necesito aquí a este personaje?. Si su actuación va a ser vital para el desarrollo de la historia ten mucho cuidado en la forma de presentarlo a los jugadores, no sea que lo ignoren, o peor aún, lo exterminen por el mero placer de hacerlo (este supuesto solo deberías permitirselo a algunos supervillanos enloquecidos y psicópatas). Si el personaje ha de unirse al grupo de jugadores deberás tener la precaución de presentarlo como alguien a tener en cuenta, so pena de correr riesgos inu-

tiles. En cualquier caso evita hacer uso de PNJs innecesarios, pues esto llevaría a los personajes a distraerse de su misión y a diluir el ritmo de la historia.

Como DJ tu misión es interpretar con el máximo realismo a los no jugadores. Intenta que cada uno tenga su pequeña historia y comprobarás que no solo los jugadores tienen derecho a divertirse interpretando.

Incluso aquellos personajes que sean dioses están en inferioridad de condiciones ante estas fuerzas de capacidades más allá de la mera comprensión humana.

Las Entidades Cósmicas son seres para-conceptuales, lo que indica que su aspecto difiere mucho según sea el observador. No obstante, en las páginas siguientes encontrarás una descripción aproximada de cada una de ellas.



B P F, 95

ENTIDADES COSMICAS

UNIDAD Y ENTROPÍA

El Universo de Superhéroes Inc., es amplio, vasto, infinito. Pensar solamente en ambientar partidas en la Europa de 1999 podría defraudar a aquellos jugadores que disfrutaron y disfrutaron leyendo comics de superhéroes donde las aventuras transcurren en otros planos de la existencia, en otra realidad, en otros tiempos.

Las dos caras de la misma moneda. Unidad es la suma de las criaturas vivientes u orgánicas del Universo. Es la madre de la vida, la fuerza vital. Expresiones autosuficientes de ella son los Antiguos: Orden, Armonía, Expansión y Creación. Entropía es el reverso de Unidad. Es el manto oscuro de la Muerte, la destrucción. Sus Aspectos independientes son los Oscuros: Caos, Muerte, Tiempo y Demencia.

En esta sección encontrarás datos sobre aquellas entidades, que hemos dado en llamar cósmicas, de las que la opinión pública no tiene constancia. En algunos casos han sido, o son, adorados como dioses o seres superiores, en otros, su lucha eterna afecta de diversas maneras a los habitantes del Universo. De cualquier modo, y aunque no se sepa de su existencia, sus efectos se hacen notar.

Unidad y Entropía juegan una eterna lucha en la que todos los elementos del Universo son peones en sus manos. No combaten directamente sino a través de sus Expresiones y Aspectos. Estos, a su vez, son parte y todo de cada una de ellas. Los ejércitos de los Antiguos reclutan miembros y disponen ayudas para los que les apoyan. Las huestes de los Oscuros están inmersas y camufladas en todos los aspectos de la realidad.

Todas las entidades decríticas a continuación son PNJs inmortales. Es imposible eliminarlas y si en algún caso, han parecido sucumbir ante otras entidades similares, su retorno no se ha hecho esperar. No en vano se trata de fuerzas universales personificadas y necesarias para la continuación de la existencia del Universo. Estas entidades son muy superiores a los SPJs.

La eterna dualidad entre el bien y el mal, entre Unidad y Entropía da origen a la Energía Elemental, como resultado residual del enfrentamiento entre estas todopoderosas entidades.

El acceso a Entropía y a Unidad solo lo pueden realizar poderosos magos en momentos muy específicos de la historia del Universo. Estas fuerzas no prestan atención a los individuos y rara vez se preocupan por los hechos menores y aislados, aunque si se manifiestan, generalmente como observadores, ante eventos de magnitud cósmica que podrían indicar la balanza a favor de uno u otro bando.

EQUIDAD

Es el extremo que falta para completar el Triángulo Cósmico. Es el contrapunto de sus hermanos Unidad y Entropía. Aparentemente no existe hasta que se produce un grave desequilibrio cósmico, ya que él es el encargado de que los dos aspectos del Universo mantengan su batalla hasta el fin de los tiempos.

Su palabra es ley, y el resto de Entidades Cósmicas pueden acudir a su arbitrio sabiendo que su decisión será acatada.

Nadie sabe porqué sus hermanos se someten a su juicio, ni de dónde procede el poder que permite a Equidad llevar a cabo sus dictámenes. Se especula que es la parte que Unidad y Entropía tienen en común. Al contrario que sus hermanos, no tiene Aspectos inferiores que le representen.

NÉMESIS

Némesis es la personificación de la lucha, de la guerra. Ha sido conocido con muchos nombres (Marte, Ares, Andras, N'kosh...) y confundido con otros dioses. Némesis suele presentarse a los que combaten habitualmente para proponerles grandes gestas. A tal efecto, cambia de forma para aparecerse como aquello que más desea el contactado. Es un intrigante nato y disfruta enfrentando a hermanos contra hermanos, padres contra hijos, etc. Sus ansias le han llevado a forzar grandes batallas en muchos mundos, siendo la Tierra uno de ellos.

Su existencia sólo es conocida por algunos místicos que han alcanzado un alto nivel. Maestro Arcano, del Vértice de Combate logró, en 1995 que Némesis aceptase alejarse de los asuntos humanos por un tiempo, con el apoyo de Orden, aunque esta tregua no parece continuar en la actualidad.

NIGALION

El reino donde Demencia gobierna a su antojo. Este plano de la existencia, donde Entropía es reverenciado y su señora Demencia es temida por todos, alberga a los popularmente llamados "demonios". En realidad se trata de criaturas poderosas atormentadas y esclavizadas para dotar de fuerza a Entropía.

Este reino no tiene límites, ni una forma establecida. Algunas partes de Nigalion parecen grotescas caricaturas de la arquitectura del siglo XX, otras son zonas tectónicamente imposibles en continua agitación sísmica, existen partes que recuerdan diversas épocas pero de manera distorsionada. Es el triunfo de la sinrazón, de la locura, de Demencia.

En Nigalión, Demencia es todopoderosa y su palabra es ley. Parece ser que se trata de un plano de la existencia al que se accede desde estados alterados de consciencia, en algunos casos cercanos a la muerte. Sin entrar en consideraciones religiosas, Nigalión es el verdadero Infierno.

GEA

La Madre Naturaleza, la Fuerza Vital del planeta. A lo largo de la Historia de la Humanidad, los pueblos la han llamado de muchas formas. Es la suma de las Energías vitales y místicas de todos los seres vivos de la Tierra.

Tiene consciencia propia, y en ocasiones se manifiesta mediante animales o plantas. Ha mantenido una relación especial con los dioses de los diferentes panteones que pretendían representarla. Gea es la entidad que proporciona poder a esos dioses.

Aunque prefiere mantenerse al margen de la vida de los hombres, el daño que éstos la han causado produce que, algunas veces, se manifieste en forma de terremotos, tormentas e inundaciones.

Es la representación de Unidad en la Tierra, una parte ínfima de su ser, compuesto por la materia y energía de todo lo vivo.

CRONOIDES

Durante la edad del hombre sobre la Tierra, muchos hechos inexplicables han tenido lugar. Uno de ellos se encuentra narrado en varias fuentes: antiguos textos sumerios, leyendas árabes traducidas por monjes del medievo, historias populares que corren a través de los siglos... Estamos hablando de la leyenda de la Ciudad del Tiempo.

Son muchos los que afirman haber llegado hasta "una magnífica construcción, propia de los dioses, en cuyo interior habitaban sabios, de diferentes lugares que estaban ansiosos por aprender y educar.", como es narrado en una antigua serie de textos rúnicos vikingos encontrados en un asentamiento nórdico de alrededor del siglo X.

La erudita china de finales del siglo IV aC, Quin-Jao Sen, relata en uno de sus poemas "la increíble construcción que se erigía ante mis ojos. No estubo allí antes, y de repente apareció de la propia roca, quedando enclavada en ella, como se enraiza la raíz al suelo."

Definida por Platón como Cronópolis, dice de ella el filósofo griego que "se trata de una gran ciudad enclavada en ninguna parte, pero en todos los instantes. No es accesible por mar, ni por tierra, pero el que lograrse llegar a ella se vería rodeado por maravillas superiores al entendimiento humano".

Sus habitantes, autodenominados cronoides, son oriundos del futuro remoto, sin saberse, hasta el momento, a que tiempo exacto se refieren. Aún así, entre sus filas se cuentan gentes de todas las épocas, los Elegidos, los cuales son individuos adelantados a su tiempo, que encuentran en Cronópolis, un apoyo constante a sus investigaciones. No están ligados de ninguna manera vinculante a la Ciudad, y pueden abandonarla en cualquier momento, tras comunicárselo al Supremo.

Los contactos con la Tierra son cada vez más esporádicos, quizás por que no les interese esta época en concreto, o porque tengan miedo de ser descubiertos.

La historia de los cronoides es confusa, aunque se sabe que unos setecientos años después de la fundación de la Ciudad, su raza sufrió una cruel y devastadora guerra a través de varias épocas. Esta guerra fue motivada por el desa-

rollo de la capacidad de viajar por el tiempo que todos los cronoides poseen. Un grupo de estos intentó sabotear la asunción del proyecto de estudio de la Historia Pasada, oponiéndose al Consejo Principal. Tras combatir en varias guerras históricas entre ellos, apoyando diferentes bandos, el Consejo Principal asumió exiliar a los rebeldes, que se dispersaron por la corriente temporal en un intento por evitar un castigo mayor. Estos rebeldes han participado, desde entonces, en varios actos contra la hegemonía del Consejo Principal, bajo el nombre de Ucronía.

Rige los designios de Cronópolis, una entidad superior llamada Cronos Supremo que se informa a través de las experiencias de los demás cronoides. En algunos periodos de tiempo, todos los habitantes de esta ciudad se unen al Cronos Supremo en una comunión de saber y conocimiento. Así, si desapareciese el Supremo, cualquier cronoiide podría asumir su cargo, al participar todos de su mente.

Los cronoides son descendientes muy lejanos de los actuales humanos. A pesar de las fusiones periódicas con el Supremo son individuos independientes que comulgan con esta entidad solo en momentos determinados. Son inmortales, pacíficos, extremadamente tranquilos y están muy interesados en adquirir conocimiento sobre otras épocas y otros mundos, por ello, desplazan su ciudad a través de la corriente temporal, gracias a su capacidad para doblar el espacio-tiempo.

Algunos seres de nuestra época han entrado en contacto con ellos, aunque no siempre ha sido con nobles intenciones. El origen de la sabiduría mágica de Enigma se debe a su contacto con la ciudad, en el periodo comprendido entre su desaparición en 1956 y su reaparición en 1993. Igualmente Umbra, de Brazo Ejecutor, estuvo un tiempo en Cronópolis, absorbiendo sabiduría sobre el control de la Energía Mágica, aunque sus intenciones fueron descubiertas a tiempo y fue expulsada.

Enigma sostiene que los cronoides son cuasi-omniscientes y tan solo permiten a personas poco éticas su presencia de cara a estudiar la cara oscura del ser humano, algo que ellos desconocen desde la escisión de Ucronía.

La ciudad en si misma no es un vehículo de desplazamiento temporal, sino que son los cronoides los que la cronoportan.

PANTEONES

A lo largo de la Historia la Humanidad ha tenido infinidad de dioses. Unos eran guerreros y belicosos, otros bondadosos y misericordiosos. Lo realmente importante es que el hombre ha necesitado siempre sentirse protegido y amparado por seres superiores.

Esto ha sido, muchas veces, aprovechado por razas extradimensionales, que siendo adoradas por algunas culturas, acabaron convirtiéndose en dioses. La variedad de las diferentes mitologías es asombrosa, si bien todas ellas tienen muchos elementos en común.

En Superhéroes Inc. existe la posibilidad de generar un personaje que pertenezca a alguno de estos panteones, por eso a continuación reseñamos los principales para que el jugador pueda, según sean las características de su personaje, incluirlo dentro de uno de ellos.

De esa manera será un SPJ más sólido, con una mayor coherencia en su historial.

Es necesario destacar que un PJ no puede adquirir la identidad del Dios principal de cada Panteón, ya que éste está considerado como una ENTIDAD COSMICA debido a su poder, y son siempre PNJs.

CRATURAS

Algunos son irracionales, otros podrían ser las huestes de un dios loco, o los pobladores de un Infierno en la tierra. Son las criaturas que pueblan la Tierra sin que la mayoría de sus habitantes tenga noticias de ellos. Algunos son nativos, otros son vestigios de antiguas edades que han sobrevivido al paso de los siglos, y otros, simplemente, son alienígenas.

LA ISLA MURÓ

Situada en el Pacífico, en un punto sin determinar y afectada por la corriente Oya-shivo, esta isla pasó desapercibida a los ojos de la humanidad hasta 1964, año en que el gobierno de la URSS desarrolló unos ejercicios de detonación nuclear en la zona, con el apoyo y consentimiento del gobierno chino. Tras unos resultados altamente alentadores (no se medían niveles de radiación anómalos en las zonas colin-

dantes) una expedición científica fue enviada a la zona. El último parte transcrito informaba acerca de "...grandes saurios, extrañas formaciones geológicas y abundancia de mamíferos marsupiales de proporciones desmesuradas..." y fue silenciado hasta la caída de la Unión Soviética. Hoy en día, el gobierno chino sigue negando la existencia de la isla y poco, o nada, se sabe del destino de la expedición.

El clima de Muró es tropical, algo extraño para una zona bañada en frías corrientes del norte y se debe a la exagerada actividad magmática del lecho sobre el que se asienta. Las erupciones volcánicas no son violentas y el vapor formado por la lava al encontrarse con el mar provoca grandes nubes que ocultan su posición.

Imágenes tomadas por el satélite Scansat 12C revelaron que el contorno de la isla presenta altas paredes y acantilados surcados por fisuras y quebrados de lava enfriada. En su interior existe un lago, probablemente de agua dulce. No se observó ningún tipo de construcción o síntomas de actividad humana.

El pesquero japonés Kyoto-maru recogió en sus redes, el 7 de marzo de 1986, lo que parecía ser el cuerpo semidevorado por los peces, de una cría de un reptil gigante similar al Tyrannosaurus Rex. El Instituto Oceanográfico de Japón, junto con la Facultad de Paleontología de Tokio se hicieron cargo del hallazgo, ofreciendo una versión oficial que desmintió todos los rumores ya que se trataba (según dictamen oficial) "de un resto de balleinato deforme, distorsionado por la actuación de los depredadores de la zona, lo que indujo a error en los primeros momentos de su observación".

Determinadas organizaciones ecologistas han protestado públicamente por la negativa del Gobierno Chino de permitir una investigación en profundidad de una isla a la que consideran "Santuario natural de especies animales consideradas extinguidas y con un gran valor para la humanidad", a la vez que han pedido el estatus de Zona Protegida Universal para la isla.

Miembros de estas organizaciones, con el apoyo de Nature Corps, intentaron en 1994 un desembarco en la isla, pero las malas condiciones atmosféricas, unidas al ataque del super equipo japonés Guerreros del Imperio, les hicieron desistir de su empeño.

PANTEONES (I)

GRIEGO

Zeus	Júpiter	Dios principal, dios de los cielos
Atenea	Minerva	Diosa de la sabiduría
Artemisa	Diana	Diosa de la caza
Ares	Marte	Dios de la guerra
Afrodita	Venus	Diosa del amor
Poseidón	Neptuno	Dios de los mares
Hermes	Mercurio	Mensajero de los dioses
Hades	Plutón	Dios de los infiernos
Hefesto	Vulcano	Dios de fuego y la fragua

NORDICO

Odín	Dios Supremo, de la magia y la sabiduría
Thor	Dios del cielo y el trueno
Freyr	Dios de la fertilidad
Freya	Hermana de Freyr, diosa de la fertilidad
Frigg	Reina de los cielos, esposa de Odín
Heimdall	Vigilante de Asgard, padre de la Humanidad
Tyr	Dios de la guerra
Njord	Dios del mar
Loki	El traidor, el dios embustero

GERMANICO

Donar	Dios del cielo y del trueno
Wodan	Dios del infierno y la magia
Frea	Diosa principal, esposa de Wodan
Ing	Dios de la fertilidad
Nehalennia	Diosa de la fertilidad y el mar
Nerthus	Diosa de la tierra
Tiwaz	Dios del cielo, la ley y la batalla

JAPONES

Izanagi e Izanami	La pareja primordial, creadora del mundo
Amaterasu	Diosa del sol
Tsuki-yomi	Dios de la Luna
Susano	Dios de la tormenta
Watatsumi-no-kami	Dios del mar
Homusubi	Dios del fuego

EGIPCIO

Ra	Dios del sol, dios Supremo
Shu	Dios del aire
Geb	Dios de la tierra
Nut	Diosa del cielo
Osiris	Dios de los infiernos
Horus	Rey de los dioses
Set	Dios de las tormentas, el más fuerte entre los dioses
Thot	Dios de la Luna

PANTEONES (II)**MESOPOTAMIO**

Marduk
Istar
Tammuz
Nammu
Enki
An
Ki

Dios Supremo
Diosa de la guerra y la fertilidad
Dios de la vegetación
Diosa del mar
Dios de la sabiduría
Dios del cielo
Diosa de la tierra

PERSA

Ahura Mazda
Ahriman
Mitra
Vayu
Tishtrya
Anahita

Dios Supremo, dios de la sabiduría
Dios de la oscuridad y la esterilidad
Dios de la guerra, el orden y la ley
Dios del aire y el viento
Dios de la lluvia
Diosa de la fertilidad

HINDUISTA

Brahma
Visnú
Shri
Siva
Kali

Deidad creadora
El protector del mundo
Diosa de la fertilidad
El destructor, dios de la tormenta
La oscura, su sed de sangre no tiene límites

CELTA

Daghdha
Donn
Brighid
Oenghus

Dios Supremo, dios de la fertilidad
Dios de los muertos
Diosa de las artes
Dios del amor

ESLAVO

Svarog
Dazhbog
Svarozhich
Rod
Perun
Veles
Makosh
Stribog

Dios del cielo
Dios del sol
Dios del fuego
Dios de la luz y la creación
Dios del trueno, el rayo y la guerra
Dios de los muertos
Diosa de la fertilidad y la abundancia
Dios del viento

AZTECA

Tezcatlipoca
Huehuateotl
Quetzalcóatl
Ehecatl
Tlaloc
Huitzilopochtli

Dios Supremo
Dios del fuego
La serpiente emplumada, dios guerrero
Dios del viento
Dios de las lluvias
Dios del sol y de la guerra

MAYA

Itzamna
Ix Chel
Ahau Kin
Pauhtun

Dios Supremo, dios creador
Consorte de Itzamna, diosa de la medicina y la Luna
Dios del sol
Dios de los infiernos

La realidad sobre la isla Muró es que se trata de una isla con actividad volcánica suave pero continuada y que se halla en el límite este de la dorsal asiática. Separada del continente hace unos 130 millones de años, ha conservado parte de su fauna original, adaptada a este pequeño medio. Existen en su interior dieciséis especies de grandes saurios descendientes directos de los dinosaurios, con evidentes síntomas de adaptación al medio.

Los llamados "mamíferos marsupiales" por los científicos chinos no son tales, sino descendientes lejanos de los Pterosaurios, evolucionados hasta una forma de características similares a los marsupiales. El Dr. Joji Syoki, de la Facultad de Paleontología de Tokio, dejó en su legado el estudio detallado de un Oya-shivo-saurus (nombre dado por el profesor, debido a la corriente que baña la isla) en el que se muestra una criatura de unos 25 metros de alto, potentes mandíbulas, matriz mamífera y un cráneo que podría albergar un gran cerebro.

Posibles pactos de estudio y protección de la zona entre los gobiernos chino y japones fueron denunciados por el periodista Herman Novazsky en su libro "China-Japón. Pactos por la paz". En este volumen el periodista descubría las conexiones entre las criaturas llamadas "Ancestrales" que el supervillano Seismo había lanzado contra la Exposición Universal de Sevilla en 1992 y los habitantes de la isla.

Los Ancestrales eran un grupo de saurios monstruosos que el villano utilizó para intentar boicotear la Expo 92 y que fueron detenidos por el Vértice de Combate en colaboración con los superhéroes del gobierno español Fuerza del Futuro. El combate final entre Primaria de la FF y Seismo a punto estuvo de terminar en tragedia pero la intervención decidido de Tech Weapon puso a salvo a la superheroína.

Entre los Ancestrales destacaron Gonai, un enorme tiranosaurio capaz de expeler fuego, Ramada, un pterosaurio que emitía ultrasonidos y que devastó el cine Omnimax y Kerosha, una enorme serpiente acuática que remontando el río Guadalquivir, puso en jaque a las fuerzas del ejército español durante semanas.

La isla Muró continúa siendo un misterio donde podrían habitar especies consideradas desaparecidas de la tierra millones de años atrás.

K'RNAI

Una raza insectoide procedente de Sirio B-VI. Su planeta natal es extremadamente riguroso, debido a las variaciones estacionales provocadas por el alejamiento y proximidad de la estrella principal del sistema (Sirio A). Su entorno presenta situaciones extremas de calor que se aproximan a 180 centígrados y de frío próximas a -150, por lo que estos insectoides realizan parte de su complicado ciclo vital bajo tierra.

Debido a la extinción de la raza a la que parasiaban (una especie de grandes gusanos semipétreos) debieron emigrar a otros planetas en pos de nuevos anfitriones que les albergaran.

Una característica evolutiva les permite vivir dentro de un organismo vivo dominando la mente que resida en él, y utilizando la propia. La inoculación se produce después de que el K'rnai efectúe una muda que le permita desprenderse de su exoesqueleto, momento en el que su piel exterior es muy blanda y flexible. En esta situación el K'rnai procede a introducirse por cualquier orificio del ser parasitado y le duerme durante un cierto periodo mientras completa el sometimiento de la mente ajena. Durante este periodo el ser parasitado aparece ante los demás como el mismo individuo que era, pues el K'rnai puede leer sus recuerdos y pensamientos, de tal manera que es muy difícil advertir la diferencia.

Después de transcurridos 76 años terrestres se fuerza un nuevo ciclo en el que el k'rnai debe abandonar a su anfitrión (que muere) y reaparecer en fase adulta, en la que el ADN del anfitrión y el propio se han recombinado para formar un híbrido a medio camino.

En el caso de los humanos este aspecto es el de un ser semi humano y semi insectoide que presenta extremidades humanas pero cabeza y tronco protegidos con grandes placas cartilaginosas de color pardo. Los ojos se vuelven facetados y aparecen dos protoantenas sobre la cabeza en las que reside la capacidad de comunicación telepática con otros seres de su misma especie. En esta fase es imposible que un k'rnai pase desapercibido.

Son tremendamente agresivos en cualquier fase de su desarrollo, y muy competitivos entre ellos mismos. Dos adultos que se encuentren

siguen un complejo protocolo de jerarquía que de no resolverse satisfactoriamente degenera en un enfrentamiento a muerte.

Solo pueden reproducirse en esta fase, apareandose y ocultando su puesta bajo tierra, de la que vuelven a aparecer las larvas.

Los K'rnai llegaron a la Tierra congelados en un meteorito que impactó en Tungushka a principios del siglo XX, y desde entonces han intentado apoderarse de los cuerpos de eminentes científicos y políticos relacionados con la investigación espacial con el fin de favorecer un eventual viaje de una nave terrestre a su planeta natal que permita una infección total de la Tierra.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

En fase de larva tienen un aspecto similar a una mantis religiosa de unos 35 cm de altura. Cuando son parásitos disponen de la apariencia de su anfitrión, y de adultos tienen un aspecto híbrido. En el caso de los humanos alcanzan una estatura superior a 2 metros.

Un humano inoculado por un k'rnai puede ser descubierto mediante un scanner médico o una radiografía. El k'rnai puede ser exterminado en esta fase, aunque el humano no puede sobrevivir a la intervención.

CARACTER

Son tremendamente despiadados. Los K'rnai consideran a los humanos o a cualquier otra raza viva como comida y medio de supervivencia. Carecen de moral o sentimientos. No obstante adoptan una apariencia de normalidad mientras se encuentran en el cuerpo de su anfitrión, pues atraviesan en esa fase el momento más vulnerable de su ciclo vital.

PODERES ESPECIALES

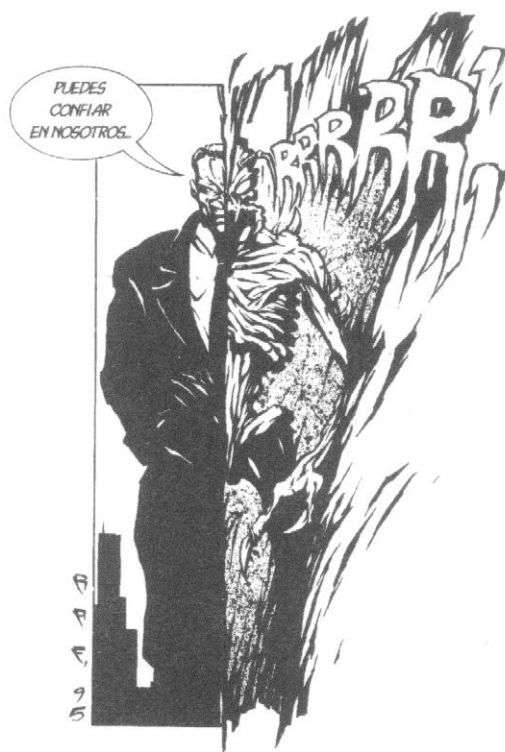
Sus armas son unas mandíbulas masticadoras que pueden triturar hasta el metal más duro (un crítico recibido por este arma destruye la parte del cuerpo afectada automáticamente). El porcentaje de éxito en el ataque es del 75%. El k'rnai debe atrapar primero a su blanco (tirada de AGI contra AGI) y después retenerlo mien-

tras le muerde (FUE contra FUE y tirada de impacto).

Son extremadamente resistentes al frío, al calor y no necesitan dormir en absoluto, incluso en su fase de inoculación.

Su CON se ve doblada en la fase de inoculación y cuadruplicada en su fase adulta.

Su espectro de visión alcanza el infrarrojo y el rango de frecuencias usual en un humano. Pueden comunicarse telepáticamente con otros miembros de su raza en un radio de 100 metros siempre que ambos k'rnai puedan verse.



K'rnai

FUE: +50;
CON: (ver apartado anterior);
AGI: -15;
INT: -;
PER: +15;
APA: -50 en fases de larva y adulta.

ANIMALES

Muchos héroes y villanos se hacen acompañar de animales que les ayudan en sus respectivas misiones, en otros casos, las bestias son utilizadas como elementos de ataque, o de defensa. En cualquier caso, estos son los animales y criaturas principales que pueden ser utilizados en el universo de Superhéroes Inc.

Algunos animales poseen una armadura natural que les protege contra determinados ataques, como el cocodrilo. En ese caso está indicado en la columna DA (Daño Absorbido).

Determinados animales y criaturas segregan toxinas que pueden ser venenosas para los SPJ, de esta manera, al daño causado por la picadura o el mordisco de una cobra, por ejemplo, habrá que sumarle el daño y deterioro que causa el veneno de la misma.

Existen criaturas y animales capaces de realizar presas sobre sus enemigos, para inmovilizarlos. Este es el caso de homínidos y aquellos que tengan una cola prensil.

Un caso especial es el de la medusa, criatura que no ataca pero sí causa daño al contacto, provocando una pérdida de 1d4 PV durante 1d6 horas y molestias que traban al personaje con -15 a cualquier actividad.

En las historias de los comics es común que algún personaje se transforme en un animal (Ver Superpoderes) o que alguna criatura irracional tenga superpoderes. Para crear bestias de este último supuesto lo mejor es definir la criatura como en la tabla de animales y asignar el poder necesario, calculando su valor y rango según se explica en el apartado Superpoderes.

Los animales que acompañen a un SPJ serán utilizados y manejados por él, como si de otro personaje se tratase. Aquellos que ataquen a los personajes quedarán gobernados por el DJ.

MANADAS, ENJAMBRES Y ATAQUES COLECTIVOS

En algunos casos algún SPJ tendrá la capacidad para controlar o invocar legiones de insectos, anélidos u otro tipo de animales. Lógicamente si estos atacan a otro personaje u objeto, sería interminable realizar el combate uno-a-uno entre el enjambre y el atacado.

Para evitar esto, simplificamos agrupando de diez en diez (o en número superior si fuese necesario) a los miembros de la manada o enjambre y realizando una sola tirada por cada grupo de diez. El daño causado por el enjambre se calcula realizando una sola tirada por grupo que ha acertado su ataque y multiplicándola por el número de individuos que forman los grupos, en este caso diez.

Por ejemplo: Plaga, un supervillano que controla a los insectos y pequeños animales, lanza un ataque contra Lynx, del Vértice de Combate. El villano invoca 200 arañas que atacan al miembro del Vértice.



8 8 8, 9 4

Animales

ANIMAL	PER	PV	DA	Armas	% Exito	Daño	AxA
Águila	100	60	-	Garras y pico	40	2d10	1
Antílope	75	55	-	Cuernos	40	2d6	2
Araña	40	6	-	Picadura	45	1d4*	1
Ballena	70	700	50	Golpes	25/60	7d10	1
Búfalo	60	150	-	Cuernos	25	3d10	1
Buitre	75	45	-	Garras y pico	50	2d6	1
Caballo	70	90	-	Coz y mordisco	30	2d6	1
Camello	65	140	-	Mordisco	50	2d6	1
Cocodrilo	70	100	25	Mordisco	40	3d6	1
Delfín	75	80	10	Hocico	40	1d6	2
Elefante	70	200	15	Trompa	40	2d6	1
Escarabajo	10	1	-	Mandíbula	50	1	1
Escorpión	40	6	-	Aguijón	45	1d4*	1
Gato común	80	20	-	Garras y mordisco	55	1d6	2
Gato montés	90	25	-	Garras y mordisco	60	1d6	3
Gorila	75	100	-	Colmillos y arm.nat.	60	3d6	1
Halcón	85	25	-	Garras y pico	65	2d6	1
Hiena	70	50	-	Mordisco	50	2d6	1
Hipopótamo	60	170	20	Golpe	50	2d10	1
Hormiga	10	1	-	Mandíbula	50	1	1
Jabalí	90	55	5	Embestida	40	2d10	1
Lagarto	60	14	-	Mordisco	30	1d4	1
Lechuza	75	20	-	Garras y pico	50	1d6	1
León	70	150	-	Garras y mordisco	50	3d6	1
Lobo	75	60	-	Mordisco	50	2d6	1
Mandrill	75	60	-	Colmillos y arm.nat.	55	2d6	2
Mantis	50	3	-	Picadura	60	1	1
Medusa	10	10	-	Urticante	Contacto	*	1
Mono (otros)	70	50	-	Colmillos y arm.nat.	50	2d6	2
Murciélago	75	7	-	Mordisco	50	1d6	1
Oso	60	190	-	Garras y mordisco	55	3d10	1
Pájaro	75	6	-	Pico	25	1d4	1
Perro (gra.)	70	45	-	Mordisco	55	2d6	1
Perro (peq.)	65	20	-	Mordisco	50	1d6	1
Piraña	60	10	-	Mordisco	50	2d6	2
Rinoceronte	70	220	25	Cuerno	65	3d10	1
Serpiente	60	20	-	Picadura	50	1d6*	1
Tiburón	65	135	15	Mordisco	50	3d10	1
Tigre	70	150	-	Garras y mordisco	45	3d6	2
Zorro	75	35	-	Mordisco	50	1d6	2

* A este daño hay que sumarle la acción del veneno.

AMBIENTACIÓN DE LAS HISTORIAS

El DJ de Superhéroes Inc. tiene una fuente inagotable de ideas para ambientar sus partidas: la realidad. Si bien es verdad que se trata de una realidad alterada, la inmensa mayoría de los datos pueden ser tomados de la misma.

Un hecho diferencia a Superhéroes Inc. de la vida cotidiana: los superseres son un hecho conocido y aceptado (a veces a regañadientes) por la sociedad y el gobierno.

Tus ambientes más conocidos pueden ser lugar para desarrollar las más increíbles aventuras, pero debes tener en cuenta un aspecto importante: Superheroes Inc. no es un juego para jugar en broma. Es muy fácil, y a veces muy entretenido, explotar el aspecto más grotesco del tema, pero es importante no olvidar que las historias deben tener una gran carga de crítica social, suspense y acción medida.

Las historias para superhéroes involucran a asociaciones ilegales, organizaciones secretas, superseres tratando de dañar a la sociedad y una realidad social a la que es difícil escapar: los ricos son cada vez más ricos, los pobres cada vez lo son más, la corrupción campa por sus respetos, las personas han perdido sus valores y la fe en las instituciones, la inocencia ha desaparecido de la faz de la tierra y nosotros tenemos que vivir el día a día en este entorno. No hay mucho sitio para la alegría. La vida de las personas es cada vez un poco más infeliz, y las perspectivas para las próximas generaciones no son mejores sino todo lo contrario.

Ese es el mundo de Superhéroes Inc. Los buenos ratos son escasos, y la mayor parte del tiempo los superhéroes tienen que luchar contra políticos estafadores, malvados que anteponen sus intereses particulares a los de la mayoría, una opinión pública que no siempre sabe comprender su situación ni lo que se ven forzados a hacer y supervillanos que intentan hacerse con una parcela de poder, ya sea en el Estado Español, en Europa o en todo el Universo.

Así son los superhéroes de 1999. Un poco más gastados, sin demasiadas ilusiones, con un cierto sabor amargo en la boca...

El colorismo de las viejas historias de los comics de los años cuarenta y cincuenta se ha desvanecido en una realidad más dura. Antaño los heroes eran "buenos chicos" cuya preocupación por los valores morales les llevaba a enfrentarse a enemigos cuya inocencia rivalizaba con la suya propia.

Ahora no. Los villanos de antes querían conquistar un mundo que en realidad adoraban, o guiar a la humanidad a una era de esplendor, o enriquecerse robando un banco. Pero no hacían daño a los ciudadanos de a pie. Los actuales supervillanos intentan controlar una sociedad sin importarle el precio, o sin importarles sin después de lograrlo ya no quedan ciudadanos para vivir en ella. No les importa destruir el medio ambiente si con ello logran su propósito, no se preocupan de las familias que pueden destruir favoreciendo el tráfico y consumo de drogas. Han perdido el respeto a la vida humana. Pero afortunadamente aún quedan héroes...

¿Qué es lo que impulsa a un superhéroe a continuar con su labor? Es difícil explicarlo. Algunas veces es solo un impulso altruista. Otras, el afán de fama. En ocasiones se trata de una venganza personal. Cada uno de ellos tiene una razón. El DJ debe forzar a que sus jugadores desarrollen al máximo la historia de su superser. El historial que se ha obtenido en las tablas de creación del personaje es solo una ayuda, un esbozo. Es trabajo del jugador escribir la historia de su personaje, dotándole de suficiente fondo y dando fuerza a su historia, de tal manera que resulte atractivo y más fácil de interpretar.

Para ambientar y crear historias susceptibles de ser jugadas en Superhéroes Inc. lo mejor es buscar una motivación que fuerce a los SPJs a luchar por ella. Las amenazas mundiales son una base interesante de la que se puede desarrollar no una aventura, sino una campaña.

Ten en cuenta los personajes que van a jugar tus partidas. Si piensas meter en un mismo grupo a un justiciero con varios dioses, héroes cósmicos y algún mutante superpoderoso y enfrentarlos a una invasión de alienígenas brutales, haz que sea necesaria la presencia del humano, si no, te arriesgarás a que el personaje muera en la primera escaramuza o a que el jugador se aburra. En la Europa de 1999 muchas veces es más útil parecer muy humano que poder levantar 50 toneladas. Las partidas

de Superhéroes Inc. deben mantener un equilibrio entre elementos de investigación y acción pura y dura.

Por ejemplo: Si deseas que los personajes se enfrenten con un grupo de villanos, fuerzas a buscarles, que tengan que investigar y seguir pistas. Pero cuidado, si se dan a conocer demasiado y están actuando por libre (sin el apoyo de la UEO, IDESS u otra entidad legal) pueden llamar la atención de alguno que disfrutará viendo a tus personajes entre rejas, o peor.

Intenta que las historias no sean lineales, huye de tópicos sobreexplotados como el megaterrorista que toma control de las cadenas de televisión y fanfarronea desde allí (probablemente, todos los superhéroes de la Tierra, más los servicios de contra-espionaje y algún ejército, se lanzarían contra él y en media hora estaría a buen recaudo) mostrando toda su prepotencia. Fuerza las situaciones de manera inteligente. Si tu quieres que los personajes vayan a Cádiz, dales un motivo, o mejor varios, para hacerlo. Piensa en que puede motivarles, pero recuerda que tratas con seres poderosos a los que a lo mejor no les interesa una recompensa y mucho menos el ser vistos en público.

¿Cómo se prepara una buena partida para supervillanos? Puede que a tus jugadores no les haga mucha gracia eso de salvar el Universo, sino más bien lo contrario. En este caso hay un problema que puede conllevar una gran diversión en las partidas: la traición. Si vas a jugar una partida con cinco o seis supervillanos no esperarás que todos ellos colaboren y con camaradería se repartan el botín final. No, estamos tratando con alimañas, con seres que no tiene moral y que solo se sirven a ellos mismos (generalizando mucho y que nos perdone Epsilon Eridani), por tanto, jugar con villanos es una oportunidad de oro para aquellos Directores de Juego especialmente sangrientos y que miden la calidad de sus partidas por el número de supervivientes, prefiriendo el cero como idóneo.

En este caso, la frase "sólo puede quedar uno" se eleva a categoría de máxima. Ofréceles de salida un buen cebo (algo que necesiten, una alianza con una fuerza superior, un ejército de acólitos bersekers esperándoles) y oblígales a pactar entre ellos. Fuerza la situación para que desconfíen entre ellos (tiradas de PER falladas, rumores y demás) y solo tienes que esperar. Esperemos que la humanidad sobreviva.

Y por último están las partidas múltiples. Esta modalidad de juego requiere una buena coordinación entre los diferentes DJs. Pueden ser de varios tipos: Una en la que los jugadores de una mesa actúan como PNJs en las otras, y viceversa (lo que requiere una comunicación secreta y fiable entre los DJs) y que se presta a mezclar héroes y villanos, sin que sepan, hasta que se encuentren, que se trata de jugadores y no de PNJs; y otra en la que los jugadores cambian de mesa según cambian de escenario sus jugadores (Distorsiones, temporales, viajes interestelares, etc.). En realidad se trata de realizar partidas siguiendo el método Cross-Over tan utilizado en los comics de superhéroes.

Los *cross-over* de los comics consisten en una sola aventura que transcurre en diferentes colecciones y con diferentes personajes. En el caso de jugar partidas *cross-over* de Superhéroes Inc., debes tener en cuenta que la historia general, debe tener sus particularidades en cada mesa de juego. No se trata de jugar todos la misma aventura, sino de aunar esfuerzos para solucionar el asunto total. De este modo es fácil evitar una invasión alienígena contra la Tierra, o dismantelar los planes de una reunión de grandes villanos, o acabar con algo que un grupo de cuatro o cinco héroes difícilmente podría solucionar...

Los dos sistemas de partidas múltiples se pueden hibridar, dan como resultado una gran diversión por parte de todos, jugadores y directores y resultan un espectáculo en todos los sentidos.

LIBRO 2: **JUGANDO SUPERHEROES Inc.**



Superhéroes Inc. es un juego de rol en el que se interpretan personajes con superpoderes. En algunos casos los héroes y villanos de este Universo no tienen poderes especiales pero sí habilidades muy desarrolladas. En otros casos se trata de dioses, entidades cósmicas o alienígenas. Otros pueden ser magos.

Los jugadores encontrarán en estas páginas lo necesario para crear sus SPJs. Es muy importante que en la creación de los mismos se halle presente un Director de Juego, para evitar la proliferación de personajes extremadamente

poderosos. En un mundo como la Europa de 1999, no es necesario acumular una gran cantidad de superpoderes para sobrevivir, de hecho, esto puede ser un problema debido a la xenofobia existente contra los metahumanos y la gran cantidad de entidades, empresas e intereses particulares dedicados a la explotación de los mismos.

Lo principal en un juego de rol es divertirse e interpretar; por ello, las siguientes normas para crear personajes pueden ser modificadas siempre que sea necesario. Lo importante es disfru-

tar de una buena partida. El uso que se hace del reglamento es, quizás, lo de menos.

CÓMO CREAR UN PERSONAJE

Lo primero para comenzar a jugar es crear tu superhéroe. Empezaremos por enumerar los pasos que debes dar, y el orden establecido para crear un personaje.

El proceso normal de creación de un personaje conlleva los siguientes pasos, aunque si deseas jugar con algún superhéroe conocido del mundo del cómic, puedes hacerlo creándolo a tu antojo.

- 1) Obtener las características del personaje mediante tiradas de dados. Las características representarán la naturaleza de tu personaje en seis aspectos distintos.
- 2) Conocer el origen de sus superpoderes o su diferencia con respecto al patrón Homo Sapiens normal, así como su motivación. A partir de ese momento tendrás que aplicar todos los modificadores que tu origen te indique. Luego, es necesario que determines su historial o el de su identidad secreta.
- 3) Saber sus Superpoderes.
- 4) Elegir una profesión para el personaje. Podrás escoger entre diferentes profesiones que dependerán de la historia particular del PJ que quieres representar. Para ello, deberás también tener en cuenta el origen, el historial y las posibilidades que las características marquen a tu personaje.
- 5) Calcular sus habilidades generales. De esta forma podrás saber la capacidad de tu personaje a la hora de enfrentarse a las situaciones más comunes.
- 6) Calcular sus habilidades de aprendizaje. Estas habilidades representan los conocimientos que ha adquirido tu personaje, y deben estar en relación con su profesión.
- 7) Obtener su resistencia a prejuicios. Esto es necesario para saber la capacidad que tiene tu personaje de emprender acciones que van en contra de su ambiente, su cultura, su raza o sus motivaciones.
- 8) Conocer sus puntos débiles. Irán surgiendo a lo largo de la creación del personaje.
- 9) Elegir un nombre para tu personaje. Intenta que sea acorde con sus poderes o motivación. Asimismo, si tu personaje tiene identidad secreta, deberás hacer lo propio.

CARACTERÍSTICAS

Las características representan la naturaleza del personaje en sus aspectos más esenciales, sus cualidades de nacimiento. En el sistema de juego de Superhéroes Inc. estas características son seis. Se obtienen realizando sendas tiradas de 1d100 y desechando aquellas que estén por debajo de 40. Esto es así debido a que el patrón normal *homo sapiens* varía, a efectos del juego, entre estos dos valores.

Para obtener el valor de esas características necesitarás de la ayuda de dos dados de 10 caras, que podrás comprar en las tiendas especializadas. Elige los dados de diferente color. De esa forma podrás leer siempre uno de ellos antes que el otro, de forma que uno indique las decenas y el otro las unidades. Existen en el mercado algunos dados de 10 caras que marcan las decenas. Son realmente útiles, y no dan lugar a confusiones.

1d100 funciona de la siguiente manera. Si por ejemplo tienes un dado negro con el que marcarás las decenas y otro azul con el que marcarás las unidades, una tirada en la que obtengas 8 (negro) y 3 (azul) representará un valor de 83. Una tirada 00 representa un 100.

En las tablas que se indican a continuación, aparecerán valores por encima de 100. Todos estos valores son los que marcan una característica extraordinaria, y por lo tanto, son específicos de metahumanos. Las características son las siguientes:

FUERZA (FUE)

Afecta a cualquier acción relacionada con el esfuerzo físico prolongado o momentáneo. Acciones regidas por esta característica son: manejo de armas donde la fuerza es el elemento determinante, levantamiento de pesos, etc.

No todas las acciones relacionadas con la fuerza requieren una tirada. Dependiendo de las características del personaje y de la situación (ver modificadores), el DJ asignará tiradas en algunos casos y en otros indicará que se trata de acciones automáticas que no requieren ninguna dificultad para su realización.

La siguiente tabla aclara las capacidades de que dispone un personaje en función de su fuerza:

PESO LEVANTADO Y DAÑO EN FUNCIÓN DE LA FUERZA

FUE	PESO	DAÑO
40 a 75	FUE Kg	1d4
76 a 90	2xFUE Kg	1d4+2
91 a 99	3xFUE Kg	1d4+4
100	500Kg.	1d6+4
101 a 105	1 Ton.	2d6+8
106 a 110	2 Ton.	4d10
111 a 113	3 Ton.	5d10
114 a 116	6 Ton.	5d10+20
117 a 119	12 Ton.	1d100
más de 119	FUE-100 Ton.	1d100+FUE-100

A partir de este punto cada SPJ levantará tantas toneladas como su FUE pase de 100, y el daño que causará será igual a 1d100 (+) más tantos puntos como su FUE pase de 100.

Este el daño máximo que puede realizar un personaje en condiciones normales. El jugador que interpreta al SPJ puede declarar su intención de no aplicar toda su fuerza, si no parte de ella.

Por ejemplo, Ogro es un supervillano que tiene una FUE de 180, lo cual quiere decir que es capaz de levantar hasta 80 TON, y que sus golpes producen un daño máximo, en condiciones normales, de 1d100+80. En concreto, Ogro desea desembarazarse de Jinete Nocturno, un héroe urbano, totalmente humano. El jugador que lleva a Ogro declara su intención de dejar inconsciente a Jinete, pero sin matarlo, por lo que no utiliza su máxima fuerza, que destrozaría al justiciero madrileño.

SALTO EN FUNCIÓN DE LA FUERZA

FUE	MOD. Salto
> 100	-
101 a 120	Salto x 2
121 a 140	Salto x 5
141 a 160	Salto x 10
161 a 180	Salto x 20
181 a 199	Salto x 40
200	Salto x 100

NOTA: El salto que puede realizar un personaje se indica más adelante bajo el epígrafe Agilidad.

La fuerza sobrehumana también influye (debido a la musculatura de las piernas) en la capacidad de salto del SPJ. La siguiente tabla indica el modificador al salto dependiendo de la FUE.

CONSTITUCIÓN (CON)

Se relacionan con ese valor las situaciones en las que la acción de elementos adversos ponen a prueba la naturaleza del personaje, tales como enfermedades, venenos, daños recibidos por armas, etc. También está relacionada con el aguante al dolor y la resistencia al cansancio de los personajes.

La CON también determina la velocidad natural de regeneración y recuperación del daño, es decir, la mayor o menor capacidad de un personaje de reponer sus puntos de vida originales después de haber sufrido agresiones físicas de algún tipo:

RECUPERACIÓN DE PUNTOS DE VIDA, DAÑO ABSORBIDO Y PUNTOS DE VIDA

CON	RECUP. (PV/h.)	DAÑO ABSORB.	PV
hasta 100	1	0	CON/2
101 a 110	2	15	CON-45
111 a 120	4	30	CON-40
121 a 130	6	45	CON-35
131 a 140	10	60	CON-30
141 a 150	15	75	CON-25
151 a 160	20	90	CON-20
161 a 170	25	105	CON-15
171 a 180	30	120	CON-10
181 a 190	35	135	CON-5
más de 190	40	150	CON

La recuperación de PV por hora se produce siempre que el personaje se encuentre en condiciones óptimas de recuperación, descansado y sin carencias. La actividad física normal impide la recuperación de PV a nivel normal, debiendo el DJ determinar si se produce a la mitad del valor normal, a un tercio, etc, o incluso la imposibilidad de recuperar PV si el personaje se encuentra realizando una actividad física apreciable.

AGILIDAD (AGI)

Indica la capacidad de reacción, tanto física como psíquica, de un personaje para asumir una situación. También ayuda a manejar situaciones en las que el personaje deba realizar algún tipo de equilibrio.

Dos parámetros que están directamente relacionados con la AGI del personaje son la Parada y el número de Acciones por Asalto (AxA) que éste puede llevar a cabo en un turno de juego.

La Parada es un parámetro que sirve para modificar negativamente la acción de un contrario que intenta atacar al personaje en combate cuerpo a cuerpo o con armas lentas (espadas, mazas, etc.).

Las acciones por asalto representan el número de acciones físicas que un personaje puede emprender durante un turno de juego, sean estas de combate o no.

PARADA, ACCIONES POR ASALTO Y SALTOS

AGI	PARADA	AxA	SALTO (m.)
40 a 75	AGI/4	1	AGI/12
76 a 90	AGI/4	2	AGI/11
91 a 100	AGI/4	3	AGI/10
101 a 115	30	3	AGI/10
116 a 130	40	3	AGI/9
131 a 145	50	4	AGI/9
146 a 160	55	4	AGI/8
161 a 175	60	4	AGI/8
176 a 190	65	5	AGI/7
191 a 197	70	5	AGI/6
198 a 199	75	5	AGI/5
200 ó más	80	6	AGI/4

El salto viene indicado en longitud, siendo la altura la tercera parte del salto indicado.

INTELIGENCIA (INT)

Se utiliza para determinar el resultado de acciones que tengan que ver con la actividad mental, tales como descifrar pistas, tener ideas brillantes, influir a otros seres, sobreponerse al miedo, etc.

En lo relativo al juego, conviene distinguir muy claramente a los jugadores de sus personajes. Así, un jugador licenciado que interprete a un inculto deberá actuar como tal, sin dejarse llevar por su profesión en la llamada "vida real".

Por lo general es el Director de Juego el que se encargará de indicar las ideas geniales que puedan tener los personajes o el resultado de sus cábalas en el transcurso de la partida.

PERCEPCIÓN (PER)

Se resuelven con este parámetro situaciones en las que un personaje debe darse cuenta de lo que sucede a su alrededor tales como ver, escuchar, buscar alguna pista, etc.

La calidad de la percepción depende también del porcentaje de esta característica que se posea. Para determinar exactamente la capacidad del personaje se consulta la siguiente tabla:

- | | |
|---------|---|
| 0-100 | Percepción humana de rango normal. Posibilidad de ver, oír, degustar, oler y palpar dentro de los parámetros habituales del homo-sapiens. |
| 101-125 | El personaje puede ver como un débil resplandor el infrarrojo y el ultravioleta. Puede oír los latidos de un ser vivo y distinguir si miente o dice la verdad, su grado de excitación, así como escuchar a través de una pared de grosor máximo de 0.5 metros de hormigón armado, y seguir un rastro, no visual, con una antigüedad no superior a ocho horas. |
| 126-150 | El rango visual comprende desde el infrarrojo hasta el ultravioleta con total nitidez. El SPJ puede detectar el calor residual de un motor de un coche, ver el resto térmico dejado por un organismo, etc. Su umbral de percepción sonora rivaliza con el de algunas especies animales (quirópteros) y el eco que devuelven los obje- |

tos le confieren un radar orgánico. Mediante el olor se puede reconocer a un individuo y seguir su rastro desde 16 horas.

- 151-175 La percepción visual comprende el espectro visible, el infrarrojo, el ultravioleta, y los rayos X, aunque estos últimos no son vistos con demasiada nitidez. El oído capta sonidos muy distantes (25 Km máximo). El olfato permite reconocer una substancia con una débil traza de la misma y seguir su rastro desde 24 horas atrás.
- 176-200 La vista alcanza desde los rayos Gamma hasta las emisiones de radiofrecuencia. El oído alcanza a percibir sonidos desde 50 Km. El olfato, al igual que el gusto, distingue unas moléculas de otras. El tacto permite detectar arrugas moleculares en los tejidos orgánicos e inorgánicos. Se pueden seguir rastros no visuales después de 72 horas.

APARIENCIA (APA)

Se usa para indicar el aspecto físico, así como su grado de sensualidad y la imagen que proyecta del personaje. Incluye parámetros como elegancia, *sex appeal*, y aspecto general ante los sentidos del observador. Tiene utilidad para saber la influencia que se tiene con los demás, incluidas las relaciones con los miembros del sexo opuesto.

Es una equivocación frecuente el que los jugadores menosprecien la importancia de esta característica.

Una vez lanzados los dados, se procederá a aplicar los valores obtenidos a las características, por riguroso orden. Sólo en cuatro casos puede variarse el orden y colocar los valores según más convenga al personaje. Estos casos son los de Mago, Justiciero y Experto en artes marciales. En el primero primarán la INT y la PER, y en los otros dos será de mayor importancia la AGI, la PER y la FUE. Otro caso es el de aquellos personajes que posean un grado de tecnificación elevado en los que deberá primarse la INT, debido a la extrema complejidad de estos sistemas.

ORIGEN DE LOS PODERES

Un metahumano dispone de unos determinados poderes que le sitúan por encima de las capacidades de la raza humana. Existe una razón por la que esto es así: su propia naturaleza o algún acontecimiento durante su vida pasada le ha proporcionado esos poderes.

Para conocer cuál es la naturaleza real de los poderes de que disfruta un SPJ se debe en primer lugar determinar el origen de dichos poderes. Esta es una fase fundamental de la creación de un personaje.

La siguiente tabla permite saber cual es dicha naturaleza:

ORIGEN DE LOS PODERES

1d100	ORIGEN
01 a 05	Divino
06 a 35	Mutación genética
36 a 45	Mutación inducida
46 a 50	Magia
51 a 65	Tecnología
66 a 75	No-humano
76 a 80	Guardián
81 a 99	Sin poderes
00	Origen múltiple

Los distintos orígenes darán al SPJ un determinado número de poderes y capacidades adicionales, y algún tipo de historial que debe tenerse en cuenta a la hora de interpretarlo.

El Origen múltiple indica que el personaje pertenece a dos de los grupos anteriores, excepto el grupo "Sin poderes", por lo que deberá repetir la tirada para saber a cuales pertenece, no pudiendo nunca acumular más de 6 poderes. En el caso de tener como uno de los orígenes "sin poderes" se entenderá que es la actitud, la destreza con las armas o su capacidad para las artes marciales, lo que complementará al otro origen. Existe un caso de incompatibilidad aparente: "Mago-Tecnología". Esto no es así, en el mundo del cómic, tan desarrollado en más de cincuenta años de historias con superhéroes, existen personajes muy variados con extrañas mezcolanzas en su origen, sin que por ello dejen de tener su hueco en este manual.

DIOSES

Son seres provenientes de otras dimensiones a los que en un pasado más o menos lejano, los hombres adoraban. En los tiempos que corren han perdido, en gran medida, esa función. Pero muchos de ellos no se resignan a abandonar a la Humanidad y continúan entre nosotros. Otra posibilidad es que se trate de mensajeros de estos seres, que parten de una naturaleza humana que ha sido transformada con el fin de que lleven a cabo su misión.

Un tipo de dioses desconocidos son aquellos que deben su poder al concurso de entidades cósmicas (Unidad, Entropía, etc.). Estos personajes están encuadrados en este mismo apartado, aunque nunca hayan sido revenciados como deidades.

Para saber si el personaje es un dios o un héroe cósmico se realizará una tirada de 1d100

01 a 80 Dios

81 a 00 Héroe Cósmico

Dependiendo de los poderes que posean, los Héroes Cósmicos habrán sido creados por Entropía, Unidad o cualquiera de sus Aspectos menores.

Normalmente son SPJs muy poderosos. Tienen varias características propias, como son:

- **SUPERFUERZA** (suman +100 a su característica FUE)
- **SUPERCONSTITUCION** (suman +100 a su característica CON)
- **NO** suben de nivel
- SI son inmortales, en el sentido de que no envejecen, aunque
- SI son vulnerables. Puede aniquilarseles infligiéndoles suficientes puntos de daño, a pesar de lo cual
- Pueden volver a la vida siempre que la Primera Presencia del panteón o la Entidad Cósmica que le dotó así lo quiera.
- Poseen 1d4-1 poderes de un tipo especial llamados **PODERES ELEMENTALES**. Uno de estos poderes lo conseguirá a Rango Cósmico, automáticamente. Si es un Héroe Cósmico ese poder será obligatoriamente Volar.

Estos poderes pueden residir en el propio SPJ, o pueden ser inherentes a un objeto o arma especial que esté en su poder. Para determinar esto se lanza 1d100:

01-50 Los poderes son propios del dios.

51-00 Los poderes residen en un objeto o arma.

Dependiendo de los poderes que sean y de acuerdo siempre con el DJ se buscará el objeto o arma que sea más apropiado.

PODERES ELEMENTALES

Son aquellos propios de los dioses y las Fuerzas del Universo, con las que estas entidades estuvieron asociadas en el principio de los Tiempos. Los personajes que dispongan de estos poderes disfrutan de ellos en virtud de su propia naturaleza, vinculada a algún panteón conocido o desconocido.

Los poderes Elementales disponibles pueden verse en la tabla de la página siguiente:

PODERES ELEMENTALES

1d100	PODER
1 a 5	Control de fuego
6	Control de agua
7 a 10	Congelación
11 a 17	Control de la Geodinámica
18 a 23	Empatía Animal
24 a 29	Control de Vegetación
30	Absorción de Vida
31 a 35	Donación de Vida
36 a 40	Control del Clima
41 a 45	Teleportación
46 a 50	Supervelocidad
51 a 55	Super Agilidad
56 a 60	Super Inteligencia
61 a 65	Super Percepción
66 a 76	Emisión de otras Energías
77 a 98	Volar
99 a 100	Invulnerabilidad

Por el contrario, estos dioses supremos existen, y vigilan lo que sucede en el Universo y a los seres que lo pueblan, pero serán siempre personajes no jugadores, que el DJ puede hacer intervenir en el momento en que crea más oportuno, para controlar a personajes que se comportan de manera demasiado prepotente, para comunicar a los jugadores su destino o por cualquier otra razón.

Dado su carácter y su sentido épico, estas deidades desprecian la tecnología al considerarla un divertimento de los inferiores seres humanos, no así los Héroes Cósmicos, en cuyo caso se deberá pactar entre el jugador y el DJ el carácter a imprimir al superser.

Son muchos los SPJs que a lo largo de la historia han visitado el mundo en busca de nuevas experiencias, aventuras o diversión. Algunos son seres refinados y etéreos, que prefieren los conceptos elevados a la acción. Otros en cambio representan aspectos más primitivos.

Como se dijo antes muchas civilizaciones han adorado a estos seres. En ocasiones culturas distintas han dado nombre diferentes a los mismos seres, a pesar de que sus nombres reales son casi siempre desconocidos.

En el apartado dedicado a entidades cósmicas, el jugador hallará una extensa relación de los diferentes panteones.

Si el SPJ es un dios, el jugador, de acuerdo siempre con el DJ, puede encuadrarle dentro de uno de estos panteones, teniendo en cuenta que los dioses principales serán siempre no jugadores, y que los SPJs se encuadrarán dentro del rango de los dioses menores de ese panteón.

NOTA IMPORTANTE: Un personaje de Superhéroes Inc. no puede representar a una deidad máxima de un panteón, como las que se acaban de exponer. Puede tratarse de dioses más o menos poderosos, relacionados con un panteón conocido o desconocido, pero no podrán actuar con poder absoluto sobre los humanos.

MUTANTES



Se consideran mutantes a todos aquellos individuos que presentan alteraciones significativas en su ADN. Esto produce la aparición de poderes extraordinarios en estos individuos. Las causas de la mutación de un individuo pueden ser muy diversas, pero pueden agruparse de forma general en dos: genéticas e inducidas.

MUTANTES GENÉTICOS

Son aquellos individuos que por algún error en la replicación del ADN en algunos de sus progenitores presentan características diferentes a la raza humana. Un porcentaje alto de estos mutantes son inestables y no terminan el embarazo o mueren al poco de nacer, pero los que sobreviven tienen toda una vida por delante para desarrollar sus poderes...

Puesto que las características representan en SUPERHEROES Inc. la genética (genotipo) del personaje, un mutante genético debe tener una o más alteraciones que se correspondan de alguna manera con esas características.

Los mutantes de nacimiento suelen estar discriminados, ya que la mayoría de la sociedad los ve como una amenaza a la raza humana, situación que ellos padecen desde temprana edad.

Los personajes mutantes genéticos dispondrán de 1d4 poderes mutantes. A continuación se consultarán las tablas de poderes mutantes para establecer qué poder concreto posee el personaje. En caso de que se produzca una repetición del resultado el jugador debe volver a repetir la tirada.

Aunque se trata de variaciones genéticas, las mutaciones que sufren estos individuos, pueden acarrearles ciertas taras. Para saber si el SPJ tiene alguna secuela se lanzará 1d100

01 a 90	Sin secuelas
91 a 99	1 secuela
00	1d4 secuelas.

Al final de este apartado se encuentra la tabla de secuelas válida para Genéticos e Inducidos.

MUTANTES INDUCIDOS

Los MUTANTES INDUCIDOS han visto alterado su patrón genético en el transcurso de su vida por una causa externa que debe ser necesariamente muy poderosa, tal como ser sometidos a agentes químicos o bacteriológicos muy potentes, radiaciones muy fuertes, etc. El individuo que resulta de este cambio puede tener aspecto normal o no tenerlo, pero lo que es seguro es que desarrolla capacidades fuera de lo normal, y en muchas ocasiones padece también secuelas del accidente que originó su mutación.

Se da por sentado que el individuo que mutó de forma artificial sobrevivió a la causa de la mutación (de otro modo no tendría sentido la creación de estos personajes). La forma en que un humano normal sobrevive a uno de estos accidentes está todavía por explicar.

Los accidentes pueden ser muchos y muy diferentes. Para determinar qué fué lo que convirtió al personaje en un mutante accidental hay que utilizar la siguiente tabla:

ACCIDENTES

1d100	TIPO DE ACCIDENTE
01 a 12	Fusión nuclear
13 a 24	Accidente con Energía Electromagnética
25 a 36	Fallo en un proyecto aeroespacial
37 a 48	Accidente Biológico
49 a 60	Fallo en la aplicación de un medicamento
61 a 72	Fallo en un proceso de laboratorio
73 a 84	Exposición excesiva a un agente mutágeno
85 a 96	Inmersión en productos químicos
97	Ingestión de un suero, píldoras, elixires, etc.
98 a 00	Otro (A determinar en conjunción con el DJ)

IMPORTANTE: Los personajes que tienen poderes derivados de la ingestión de un compuesto, un suero, elixir, píldoras, etc... y cuya duración es limitada, por lo que tienen que estar bajo los efectos de esa sustancia para tener poderes, se consideran en Superhéroes Inc. mutantes inducidos, cuyos poderes tienen una duración a determinar por el jugador y el DJ, así como los efectos secundarios (secuelas) y el tiempo mínimo (en el caso de que fuese necesario) entre ingestiones. Los poderes podrán deberse todos a la acción de un solo producto, o disponer el personaje de sustancias específicas para cada poder.

Debido a este accidente, en el que hubiese muerto cualquier otro ser humano, el personaje puede haber sufrido secuelas, además de conseguir sus poderes. El PJ ha sobrevivido, así que hace una tirada de CON. Si el resultado es:

Crítico en CON:	Gana 1d4+2 poderes y ninguna secuela
Tirada superada:	Gana 1d4 poderes y 1 secuela.
Tirada fallida:	Gana 1d4 poderes y 2 secuelas.
Pifia en CON	Gana 1d4 poderes y 1d4+2 secuelas.

Los poderes se determinan acudiendo a la tabla de poderes mutantes.

PODERES MUTANTES

1d100	PODER
1	Absorción de energías
2	Absorción de poderes
3	Absorción de Vida
4 a 5	Adherencia
6	Agresión Sónica
7	Alteración de la densidad
8	Anulación de poderes
9	Blindaje natural
10	Cambio de estado
11	Cambio de tamaño
12	Campo de Fuerza
13	Congelación
14	Control de fuego
15	Control de la Geodinámica
16	Control de la temperatura de cuerpos orgánicos
17	Control de moléculas ajenas
18 a 22	Control de otras Energías
23	Control de Vegetación
24	Control del clima
25	Control muscular
26	Dominación mental
27	Donación de Vida
28	Elasticidad
29 a 34	Emisión de otras Energías
35	Empatía
36	Empatía Animal
37	Empatía Tecnológica
38	Explosividad
39	Fusión
40	Grito sónico
41	Inmortalidad
42	Invisibilidad
43	Invulnerabilidad
44	Control de agua
45	Mala Suerte
46	Multiformidad
47	Plasticidad
48	Polilocalción
49	Precognición
50 a 52	Regeneración de tejidos
53 a 55	Super Agilidad
56 a 60	Super Constitución
61 a 66	Super Fuerza
67 a 69	Super Inteligencia
70 a 72	Super Percepción
73 a 76	Supervelocidad
77 a 79	Telepatía
80	Teleportación
81 a 83	Telequinesis
84	Traducción de Lenguas
85 a 100	Volar

Clínica Hirschlanden
Wydratstrasse 51
D-63667 Nidda

SERVICIO DE URGENCIAS INGRESOS

Nombre: Desconocido **Edad:** 30 aprox
Sexo: V **Caucasiano**
Grupo sanguíneo: A Rh - **00:23**
Fecha y hora del ingreso: 1/3/96
Médico de guardia: Dr. Föhr

Sintomatología: Episodio cianótico producido por la acción de un producto tóxico desconocido incorporado al torrente sanguíneo por vía intravenosa.
Fuerte contracción de las pupilas
Globo ocular presenta coloración anaranjada.
Pulso muy lento e irregular.
Pérdida de consciencia.

Prediagnosis: Intoxicación producida por fármaco desconocido.

Documentos adjuntos:

- Análisis de alergias
- Análisis de sangre
- Encefalograma
- Documentación de traslado

Diagnosis: No se produjo

Observaciones:

- Los resultados del análisis de sangre indican unos valores sorprendentes, aunque carentes por completo de lógica. El individuo presenta un nuevo tipo de elemento en el plasma de naturaleza desconocida. Bajo el efecto de esta sustancia la sangre era un 20% más densa de los valores estandar, lo que indicaría un insuficiente riego cerebral.
- Médicos de la Bundeswehr se hicieron cargo del enfermo trasladándolo a dependencias militares antes de que se pudiera realizar una diagnosis completa y se aplicase ningún tratamiento.

Secuelas

Las secuelas son efectos secundarios perjudiciales que el personaje debe soportar después del accidente o debido a la variación genética natural que le otorga sus superpoderes. Si bien

la mutación le proporciona capacidades fuera de lo normal, también le provoca algunos efectos indeseados con los que el personaje debe cargar para el resto de sus días.

Se calculan utilizando la siguiente tabla:

SECUELAS

1D100	SECUELA								
01 a 11	Manía compulsiva: El SPJ tiene tics nerviosos como bizquear, rascarse de forma convulsiva, etc.								
12 a 15	Sustitución de un miembro por una prótesis. Le permite llevar una vida normal y actúa igual que un miembro normal (No puede ser un tecnoinplante). Lanza 1d4 para localizar: <table> <tr><td>1</td><td>Brazo derecho</td></tr> <tr><td>2</td><td>Brazo izquierdo</td></tr> <tr><td>3</td><td>Pierna derecha.</td></tr> <tr><td>4</td><td>Pierna izquierda.</td></tr> </table>	1	Brazo derecho	2	Brazo izquierdo	3	Pierna derecha.	4	Pierna izquierda.
1	Brazo derecho								
2	Brazo izquierdo								
3	Pierna derecha.								
4	Pierna izquierda.								
16 a 22	Amnesia. El SPJ sufre ataques de amnesia a discreción del DJ.								
23	Pérdida de Inteligencia: Pérdida de capacidad mental durante la mutación por un valor de 2d20.								
24	No-muerto: el SPJ ha sufrido tal variación en su estructura que no responde a los valores normales que indican la vida en un organismo. El personaje no está muerto, lo que ocurre es que no tiene pulso, no se detecta actividad cerebral (aunque la haya), no necesita comer, ni respirar. Las energías que contiene su cuerpo producen los suficientes nutrientes para este nuevo tipo de existencia. Esto no indica que el personaje sea inmortal, sino que, a efectos del juego, nunca subirá de nivel y no envejecerá (igual que dioses y héroes cósmicos).								
25 a 40	Alteración estética: El aspecto externo del personaje quedó marcado de forma irreversible durante la mutación. El DJ puede hacer lanzar un dado al jugador para determinar el efecto o asignarlo él mismo directamente en función del origen del accidente. En cualquier caso este rasgo debe ser desarrollado cuidadosamente: Pérdida total del cabello en todo el cuerpo Fealdad: el SPJ pierde 4d10 puntos de APA Aspecto animal: el individuo adquiere algunos rasgos que le asemejan a un animal que el DJ debe determinar en consonancia con sus poderes. Rasgo facial: desarrollo de un rasgo facial de forma inusual.								
41	Poder incontrolado: Uno de los poderes del SPJ (A determinar aleatoriamente) no puede ser controlado. Por ejemplo: Emisiones de energía que requieren algún mecanismo de contención, imposibilidad de controlar la absorción de poderes, incapacidad para maniobrar en vuelo, etc.								
42 a 56	Psicosis: El personaje desarrollará un miedo muy fuerte (-30 a tiradas de EQM) hacia cualquier cosa que pueda recordarle la mutación.								
57 a 61	Fobia: El individuo odiará todo lo que tenga que ver con la causa de su mutación.								
62 a 68	Dependencia: El SPJ necesitará del cumplimiento regular de una condición para no perder PV. Estas condiciones pueden ir desde la inmersión periódica en un tanque de regeneración hasta el consumo diario de una determinada sustancia. En caso de que no se consiga cumplir esta condición su pérdida de PV por esta razón será de un 10% por día. El DJ debe determinar con exactitud la naturaleza de la dependencia del personaje.								
69 a 73	Desplazamiento social: Debido a la mutación el individuo se encuentra emocionalmente incapacitado para desarrollar una vida normal: abandonará su trabajo, su casa y su familia y adoptará una vida solitaria.								
74 a 80	Insociabilidad: El carácter del personaje se vuelve huraño. Será fácil que se enfade por las causas más simples y no causará buena impresión a sus semejantes.								
81 a 89	Inversión del carácter: El personaje sufre una alteración en su forma de pensar hacia la sociedad que le rodea. Su Resistencia a Prejuicios se verá modificada, adoptando un nuevo valor de 100 menos su antigua Resistencia a Prejuicios.								
90 a 96	Agresividad: El personaje no puede reprimir sus tendencias violentas cuando encuentra algo que le molesta. Todo parece serle hostil y por ello responde con hostilidad.								
97	Punto vulnerable: La mutación le hizo más fuerte, salvo por un pequeño detalle: un punto de su organismo, una sustancia determinada o un objeto resultan letales para el SPJ. El DJ debe determinar de qué punto vulnerable se trata y de como afecta al personaje.								
	Importante: Este debe ser un antecedente secreto del SPJ, o de lo contrario cualquiera podría hacer uso de esta información para acabar con él.								
98 a 100	Transformación involuntaria: El personaje se transformará en determinadas situaciones en otra forma en la que tiene sus poderes y NO recordará después de su vuelta a la forma normal lo que haya ocurrido durante esta.								

MAGOS



Personajes que se han decidido por el Saber Oculto, la Magia. No son seres diferentes a los humanos normales, tan sólo tienen acceso a conjuros casi olvidados. De igual modo pueden hacer uso de hechizos secretos que solo ellos conocen y de esta manera controlar las fuerzas elementales.

Los SPJs místicos de Superhéroes Inc, son individuos muy poderosos vinculados a Entidades Cósmicas personalizadas como Dioses. De esta manera, sólo puede tratarse de individuos en los que predominen Características como INT y PER.

La manera de hacer magia en el Universo de Superhéroes Inc. consiste en manejar la Energía Mágica. Esto se consigue tras años de estudio, por lo que los personajes que opten por este saber deberán incluir en su historial una dedicación amplia al saber y el conocimiento.

El SPJ tiene un nuevo marcador, sólo presente en Magos, llamado Energía Mágica (EM) y que resulta ser:

$$EM = CON + PER + INT$$

Dependiendo de la cantidad de Energía Mágica que pueda manejar el personaje, este podrá ser más o menos poderoso. Mediante la Magia casi todo es posible. El uso primario de la Magia se manifiesta en forma de conjuros.

Los SPJs magos de Superhéroes Inc. tienen automáticamente una habilidad extra: Magia, cuyo valor equivale a $(INT + PER) / 2$. Esta habilidad nunca sube de nivel.

Los puntos de EM servirán para adquirir los conjuros o hechizos que el mago desee, así como para subirlos de rango cuando el hechicero suba, a su vez, de nivel, momento en el que dispondrá nuevamente de EM más el sobrante del anterior nivel.

Los conjuros que el mago puede obtener son los siguientes:

ABRIR PORTALES Coste por rango 35 EM

Rango 1 El mago puede trasladarse a una distancia máxima de 20 metros. Necesita ver la localización a la que se transporta.

Rango 2 La distancia aumenta a 50 m. y

además el mago no necesita ver el lugar al que se transporta.

Rango 3 Se puede transportar a una distancia máxima de 500 m con las mismas características que en el apartado anterior.

Rango 4 Se puede transportar a una distancia máxima de 500 km.

Rango 5 Se teleporta a cualquier lugar que desee (dentro de este mundo), y también puede acceder a otras dimensiones e incluso viajar en el tiempo (sin posibilidad de cambiar la historia).

PROYECCIÓN DE ENERGÍA MÁGICA

Coste por rango 25 Em

En este caso, el rango del hechicero determina los puntos de daño máximos que pueden causar sus emisiones de energía mística.

Rango 1 25+3d10

Rango 2 30+4d10

Rango 3 40+4d10

Rango 4 40+5d10

Rango 5 50+5d10

Rango 6 60+5d10

Rango 7 70+5d10

Rango 8 80+5d10

Rango 9 90+5d10

Rango 10 100+5d10

LEVITAR Coste por rango 25 EM

Este poder consiste en la facultad de hacer que un objeto se eleve en el aire. Dicho objeto puede ser el mismo hechicero, o cualquier otro que el mago tenga a la vista.

Rango 1 El mago apenas si puede (con gran esfuerzo) elevar su propio peso a una altura máxima de 2 metros.

Rango 2 Además de elevarse, puede desplazarse lentamente por el aire (10 km/h). No puede llevar peso adicional. Cada vez que desee cambiar de dirección deberá volver a usar el hechizo.

Rango 3 El control ya es mayor. Se puede decir ya que el hechicero "vuela", alcanzando una velocidad máxima de unos 30 km/h y pudiendo realizar sencillas maniobras (girar, cambiar de dirección, etc...) Además puede elevar un peso equivalente al doble del suyo propio.

Rango 4 El mago alcanza una velocidad de unos 75 km/h y es capaz de realizar maniobras más complicadas (giros completos seguidos de picados, por ejemplo). El peso máximo que es capaz de mantener en el aire es de unos 500 kilos.

Rango 5 El control de vuelo es casi inconsciente por parte del mago. Es capaz de alcanzar velocidades de hasta 200 km/h y de elevar más de 1 Tonelada en el aire. Debido a esto su Parada se incrementa en +50.

Hay que señalar que el peso que el mago puede levantar es inversamente proporcional al control, la velocidad y el tiempo que es capaz de mantenerlo en el aire. Por ejemplo un hechicero que tenga el poder de levitar objetos al Rango 4 podrá mantener en el aire un destornillador durante el tiempo que desee, e incluso podrá realizar tareas difíciles con él, sin embargo a duras penas podrá evitar que un ascensor lleno de gente (aprox. 500 kg), cuyo cable se ha roto, se estrelle contra el suelo.

ESCUDOS MÍSTICOS Coste por rango 25 EM

En estos casos el místico crea un constructo sólido de Energía Mágica, de forma circular, cuya resistencia depende del Rango que se tenga en ese poder. El escudo desaparecerá en cuanto su resistencia se vea superada; en este caso el mago recibirá los puntos de daño que el escudo haya sido incapaz de contener.

Rango 1 25+3d10

Rango 2 30+4d10

Rango 3 40+4d10

Rango 4 40+5d10

Rango 5 50+5d10

Rango 6 60+5d10

Rango 7 70+5d10

Rango 8 80+5d10

Rango 9 90+5d10

Rango 10 100+5d10

PROYECCIÓN DEL CUERPO ASTRAL

Coste por rango 75 EM

Es la capacidad que poseen algunos místicos de hacer que su "alma" o "espíritu" abandone su cuerpo físico y se desplace sin limitaciones materiales. En todos los casos el cuerpo queda en un estado latente en el que no existen funciones vitales. La dependencia entre parte astral y cuerpo es total; si el cuerpo es destrui-



A A F, 95

do mientras la parte espiritual no está en él, el mago se convertirá en un espectro. Si algo le pasa a la parte astral, esto quedará inmediatamente reflejado en el cuerpo.

El cuerpo astral es invisible e intangible, por lo cual puede atravesar cualquier material y asistir sin que le detecten allá donde desee. Al no estar atado a las leyes de la naturaleza puede viajar por todo el mundo a la velocidad del pensamiento. El alcance, así como el acceso a otras dimensiones dependerá del rango del mago.

Rango 1 El cuerpo astral podrá permanecer solamente 15 minutos fuera del cuerpo, tras los cuales deberá regresar irremisiblemente a su cuerpo, ya que de no ser así desaparecerá sin remedio. El mago puede proyectar su pensamiento a cualquier lugar en el que haya estado con anterioridad, siempre dentro del planeta Tierra.

Rango 2 El período de permanencia aumenta hasta los 30 minutos, y además el mago no necesita haber estado en la localización para poder acudir allí en forma astral (siempre dentro de nuestro planeta).

Rango 3 La duración aumenta hasta 1 hora, y el mago puede también proyectar su yo espiritual a otros lugares del espacio, siempre que conozca su localización o haya estado antes allí (en la Tierra no tiene esas limitaciones).

Rango 4 El cuerpo astral del hechicero puede recorrer sin limitaciones el Universo, siempre que permanezca fuera de su cuerpo por un período inferior a las 2 horas.

Rango 5 Además de todo lo anterior, el mago puede acceder a otras dimensiones que corren paralelamente a la nuestra. La duración del viaje puede ser de hasta 4 horas, y además puede implantar sugerencias cuasi-hipnóticas en las mentes de las personas (para resistirse, tirada de INT o INT/2 según la orden esté o no de acuerdo con los pensamientos del personaje afectado).

CREAR ILUSIONES

Coste por rango 25 EM

Las ilusiones mágicas son distorsiones de la realidad que el mago es capaz de hacer. Las ilusiones no existen en realidad, pero a todos los efectos, las personas que están ante una ilusión las sienten como reales. Aun en el caso de saber que lo que está ante ellos es falso, la imagen no desaparece. Por término general las ilusiones son intangibles, pero puede haber casos en que esto no sea así.

Por ejemplo: Maestro Arcano se enfrenta a Cieno en el interior de los túneles de alcantarillado de Madrid. En un momento del combate, el mago crea una ilusión en forma de uno de sus compañeros del Vértice, Golem. El malvado Cieno, no se sorprende y carga contra el falso Golem, creyendo que es el auténtico, atravesándolo y cayendo de bruces contra el suelo. Inmediatamente la falsa imagen desaparece. En este caso se ve claramente que la ilusión es intangible. Sin embargo si Maestro Arcano hubiera hecho que una roca adquiriera la apariencia de su compañero Golem, Cieno se habría estrellado contra ella de cabeza.

Hay distintos modos de romper una ilusión. Normalmente la mayoría de ellas desaparecen cuando un objeto las atraviesa. Otras veces un personaje puede (obteniendo un resultado crítico en una tirada de INT) sobreponerse mentalmente a la ilusión y ver lo que ésta oculta.

Rango 1 La ilusión realizada por el hechicero tendrá un tamaño pequeño (menos de 50 cm) y una duración corta en el tiempo (15 minutos).

Rango 2 El tiempo que permanece la ilusión aumenta hasta los 30 minutos. Además el mago es capaz de realizar ilusiones más complejas y de mayor tamaño (hasta 2 m.). Aun así la imagen será estática, no podrá realizar una ilusión que se mueva.

Rango 3 El hechicero puede dotar de movimiento a la imagen, así como hacer que esta hable, etc... Puede mantener durante 2 horas la ilusión.

Rango 4 Con este rango, el mago es capaz de realizar ilusiones verdaderamente complicadas (cambiar de aspecto todos los objetos de una habitación...), y esta permanecerá activa durante períodos de al menos 24 horas.

Rango 5 El mago puede realizar ilusiones de colosal tamaño (hacer que una casa entera cambie de aspecto...) y mantenerlas indefinidamente en el tiempo.

PERCEPCIÓN MÁGICA

Coste por rango 35 EM

Rango 1 La Percepción Mágica es percibida por el mago como una "sensación", mediante la cual puede sentir la presencia de la Magia a su alrededor. No podrá, sin embargo, localizar la fuente ni determinar su naturaleza.

Rango 2 La percepción es ya más precisa, y le permite averiguar la dirección de donde proviene la EM.

Rango 3 En este rango el hechicero es capaz de localizar con exactitud la fuente del poder místico. Además puede determinar si es de carácter benevolente o malvado.

Rango 4 En el 4º rango el mago consigue "ver" las proyecciones astrales.

Rango 5 El hechicero es capaz de determinar, sin equivocarse, tanto la naturaleza como el rango de poder de la presencia que haya localizado gracias a su Percepción Mágica. En muchos casos es incluso capaz de determinar la identidad de la entidad en cuestión.

CURACIÓN

Coste por rango 50 EM

Mediante imposición de manos, el mago puede regenerar puntos de vida (este poder sólo puede aplicarse una vez al día a una misma persona). La cantidad de puntos de vida que es capaz de curar depende del rango. Así vemos que:

Rango 1 1d10x2
Rango 2 1d10x4
Rango 3 1d10x6
Rango 4 1d10x8
Rango 5 1d10x10

TRANSFORMAR MATERIALES

Coste por rango 100 EM

Es, probablemente, el poder más difícil de con-

seguir. Consiste en la transformación radical de la materia.

Rango 1 Permite al mago la transformación de pequeños objetos (nunca mayores que 15 cm) en otros totalmente diferentes. Por ejemplo, un mago que posea este poder podrá transformar las balas que le disparen en pompas de jabón.

Hay que destacar que existen materiales que, debido a su propia estructura mística, el mago no puede acceder a ellos. Estos son entre otros: el oro, las piedras preciosas, el optimun y el strenium.

SEUDO PSI

Coste por rango 35 EM

Los magos adquieren mediante manipulación de los niveles de Energía Mística del cerebro, poderes en todo similares a los poderes síquicos de otros SPJs.

Rango 1 Con este rango se obtiene la capacidad de transmitir los pensamientos a una persona cercana.

Rango 2 Además de enviar sus propios pensamientos, el mago es capaz de recibir los de otras personas.

Rango 3 El hechicero es capaz de erigir una barrera mística que le protege de los ataques psi de otros personajes.

Rango 4 Mediante concentración, el mago es capaz de hipnotizar a una persona y hacer que ésta haga su voluntad. En estos casos el DJ deberá tener en cuenta la INT y la fuerza de voluntad del personaje a hipnotizar, por si fuera conveniente la aplicación de modificadores.

Además de todo lo anteriormente expuesto, los magos pueden transmitir uno o varios de sus poderes a un objeto, con lo cual este objeto adquiriría el poder con el mismo rango que tenía el hechicero, y este perdería el poder.

Por ejemplo: Maestro Arcano decide transmitir su poder de Levitar Rango 5 a su capa, con lo cual él pierde el poder. En la siguiente subida de Nivel del mago decide gastarse 100 puntos de EE en coger el poder Levitar Rango 2. Así tendremos que ahora Maestro Arcano tiene Levitar Rango 2 y su capa Levitar Rango 5.

TECNIFICADOS



Llamados así porque la fuente de sus poderes es la alta tecnología. En la Era de la Tecnología el desarrollo del arte de la guerra ha llevado hasta los propios humanos la posibilidad de convertirse ellos mismos en un arma. Ya no es necesario disponer de un subfusil último modelo ni de un lanzagranadas. Ahora todo esto se puede encontrar integrado en uno mismo.

El caso más espectacular de este tipo de metahumanos lo constituye sin duda el humano dotado de una tecnoarmadura, el más sofisticado sistema de armas personal de la historia del hombre. Hay infinidad de modelos de estas armaduras, pues casi todas son modulares, y en su mayor parte se construyen de acuerdo a las exigencias del cliente. Los SPJs que posean una tecnoarmadura deberán primar su característica INT y adquieren automáticamente las habilidades "Armadura de Combate" y "Sistemas de Armamento".

También pueden encontrarse humanos a los que se les ha incorporado la tecnología directamente en su organismo. Los tecnoimplantes han dejado a un lado a los trasplantes naturales y a los implantes biónicos. La máquina ha comenzado a formar parte del mismo hombre.

Generalmente se les divide en cuatro subclases:

TECNIFICADOS

1d100	TIPO DE TECNIFICACIÓN
01 a 50	Tecnoarmadura: personajes que recubren su cuerpo con una defensa sobre la que se montan sistemas defensivos y ofensivos de muy diversa índole. Para poder utilizarla es necesaria la habilidad Armadura de Combate, que estos personajes obtienen automáticamente..
05 a 07	Tecnoimplantes: individuos que han sustituido partes de su cuerpo con implantes mecánicos y/o electrónicos que sustituyen con ventaja a las originales. No requieren ninguna habilidad para ser utilizados.
00	Artificiales: seres que han perdido su humanidad casi totalmente, aunque su psique es humana, o está basada en pautas cerebrales de algún humano, sin que ellos lo sean. Estos personajes se crean de la misma manera que un SPJ con armadura completa, sólo que se considera permanente y en su interior no existe una persona.

A continuación se describen con todo detalle las características de las armaduras, los tecnoimplantes y los seres artificiales.

TECNOARMADURAS

Las tecnoarmaduras son sistemas de armas integrados en torno a una defensa que protege a un individuo. Tienen forma más o menos humanoide, y sobre ella se montan sistemas de comunicaciones, armas, camuflaje, etc. Son muy utilizadas por humanos normales que desean disponer de algún tipo de ventaja sobre sus enemigos, pero que carecen de ella de forma genética o accidental. Forman parte del material militar de reglamento en organizaciones como TecnoRed, que se encarga de la represión de metahumanos que atentan contra los intereses gubernamentales.

La construcción y el mantenimiento de uno de estos sistemas resulta terriblemente caro, por lo que un SPJ que disponga de una de ellas deberá tener una fuente de ingresos muy con-

siderable. Para determinar cuál es esta se deberá consultar la siguiente tabla.

FUENTES DE INGRESOS

1d100 FUENTE DE INGRESOS

01 a 10 **Ingresos propios.** El personaje dispone de una importante fortuna con la que cubrir todas sus actividades como metahumano.

11 a 25 **Mecenas.** Una importante personaje, con abundantes ingresos, decidió cubrir todos los gastos que el SPJ pudiera tener. El mecenas puede requerir eventualmente la colaboración del SPJ, aunque por lo general este es libre de tomar sus propias decisiones.

26 a 40 **Agencia de metahumanos gubernamental.** El personaje se encuentra dentro de un programa civil o militar que le permite financiar sus necesidades, aunque esto vincula sus acciones a los intereses de esta agencia.

41 a 85 **Agencia de metahumanos privada.** Idéntica a la opción anterior salvo que quien paga los gastos es una agencia privada.

86 a 00 **Compañía privada.** El SPJ trabaja para una compañía que no trabaja en el negocio de los metahumanos, pero que le ha contratado para reforzar sus medidas de seguridad. Este puesto le acarrea ciertas responsabilidades, pero también le deja las manos bastante libres para actuar.

El crédito inicial que recibe el SPJ de su fuente de ingresos es para todos los casos de $50 \times (1d10 + 1)$ millones de pesetas, sin posibilidad de añadir el dinero propio del personaje por historial.

El resultado obtenido (en cuanto a su fuente de financiación) influirá en el historial del personaje, hecho que debe tomar muy en cuenta el DJ. Así, un personaje que tuviese un historial de miseria o ingresos bajos vería cómo un golpe de fortuna cambió su vida recientemente.

El jugador debe utilizar el crédito obtenido para componer su propia armadura. El dinero que no emplee se perderá. Dentro de la financiación que uno de estos personajes obtiene se considera que la organización o persona que la ofrece asume también los costes del mantenimiento.

El precio de los diferentes elementos de las armaduras varía mucho en función de en que país se realice. De cara a simplificar el desarrollo del juego, se ha adoptado el precio actual (1999) de estos sistemas en el marco de la Comunidad Económica Europea, expresado en pesetas.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

Una tecnoarmadura es fundamentalmente una defensa corporal a la que se le han añadido diferentes dispositivos que proporcionan a su usuario ciertas ventajas en el momento del combate. Sus sistemas básicos son:

- **Exoesqueleto defensivo:** La envoltura exterior, que constituye una defensa para el organismo vivo que alberga. Recubre la totalidad del cuerpo de su piloto.
- **Núcleo energético:** Fuente de energía que permite la puesta en funcionamiento de todos los sistemas mecánicos y electrónicos que monta la armadura.
- **Servo-fibras:** mecanismos para amplificar el movimiento del personaje, de forma que la tecnoarmadura sea mínimamente manejable y el SPJ pueda desplazarse con ella. Estos son los elementos que incrementan la FUE que el personaje tiene.

EXOESQUELETO

Protección total basada en la adición de capas de metales polarizados (lo que le confiere elasticidad sin restar movilidad) mediante costosos procesos físico-químicos.

Dependiendo del número de capas (expresado en milímetros) la armadura podrá ser más resistente y absorber mayor número de puntos de daño:

Grosor	PV	Dañ Absorb.	Precio
1 mm.	100	50	35 millones
2 mm.	110	60	50 millones
3 mm.	125	75	100 millones
4 mm.	155	105	175 millones
5 mm.	185	135	250 millones
6 mm.	200	150	350 millones

La ingeniería actual no permite ir más allá de 6 milímetros de grosor de la capa de metales polarizados. Experimentos realizados con grosores superiores han demostrado la inestabilidad de la polarización, sufriendo degeneraciones estructurales a los pocos segundos de finalizado el proceso.

El daño total que reciba una tecnoarmadura (por encima de su daño absorbido) afectará en 10% al personaje que la viste.

Por ejemplo: Acorazado (Daniel A. Rivero) es un héroe independiente que viste una armadura de combate hipertecnificada que le protege de impactos por debajo de 150 PVs. En un combate contra Tsang Tseng, el chino le golpea con todas sus fuerzas, causandole un daño de 175. La armadura recibe un daño de 25 PVs. Debido a la fuerza del golpe Rivero siente el impacto con un daño de 2 PVs.

FUERZA

Los sistemas internos que confieren al usuario una fuerza sobrehumana. Construidos con haces de servo-fibras unidas mediante sensores bio-eléctricos a la musculatura del portador de la armadura, proporcionan una velocidad de respuesta que se acerca al 0,006 milisegundos, superando la velocidad de transmisión neocortical del ser humano y realizando una "cuasi-fusión" entre hombre y máquina.

Existe un número mínimo de servo-fibras que una armadura debe incorporar para ser funcional y se añaden al exoesqueleto en el momento de su creación. Este mínimo de servo-fibras confieren al SPJ una fuerza de 100, independientemente de su fuerza como ser humano ya que optimiza la potencia muscular del usuario. Para subir la FUE desarrollada por una armadura se le pueden añadir grupos de servo-fibras que implementarán la potencia total de la armadura en bloques de +5 a la fuerza. El límite superior de fuerza de una armadura tecnificada actual es de 185. La acumulación de mas grupos de servo-fibras no tiene efecto alguno.

Zortek trabaja actualmente en el desarrollo de un nuevo tipo de servo-fibras que romperían la barrera de fuerza 185, para su utilización en su prototipo WMA.

FUE	Precio
100	-
105	12,5 millones
110	25 millones
115	37,5 millones
120	50 millones
125	62,5 millones
130	75 millones
140	87,5 millones
150	100 millones
155	112,5 millones
160	125 millones
165	137,5 millones
170	150 millones
175	162,5 millones
180	175 millones
185	187,5 millones

OTRAS PROTECCIONES

Existen blindajes extras que se pueden añadir al existente y que mejoran la respuesta del sistema frente a agresiones determinadas.

PROTECCIÓN CONTRA LÁSER

Los micro-cristales refractantes descomponen el haz de luz del láser, dividiéndolo en luz inofensiva hasta un 96% de la energía emitida. Además confieren a la armadura la posibilidad de ser indetectable a los rayos infrarrojos, al descomponer las emisiones de los sistemas. Suma un 50% extra al daño absorbido. Precio: 75 millones de pesetas.

PROTECCIÓN CONTRA ONDAS SONORAS

Los polímeros de ferrita (que dan a la armadura un aspecto envejecido y oxidado) protegen contra ataques sónicos y evitan su detección mediante medios convencionales de Radar y Sonar. Suma un 50% extra al daño absorbido. Precio: 50 millones de pesetas.

ESCUDO ENERGÉTICO

Emisión controlada de la energía interna de la armadura formando un escudo invisible que absorbe impactos de armas energéticas (no físicas) causando una disrupción electromagnética momentánea. El límite máximo de tiempo que se puede mantener el escudo es de 5 asaltos. No puede reutilizarse hasta pasadas 24 horas. Precio: 75 millones de pesetas.

AMORTIGUADOR CINÉTICO

Protección extra a los impactos físicos basada en la dispersión de la energía cinética del proyectil mediante fibrilaciones plásticas que reparten el daño en toda la estructura de la

armadura. Suma 25 PVs extras al daño absorbido. Precio: 150 millones de pesetas.

MÓDULOS DE LAS TECNOARMADURAS

ABREV.	NOMBRE	PRECIO
<n> Am	n Ametralladoras	4 m.
<n> Am	n Ametralladoras	4 m.
<n> Fp	n Fusiles de plasma	
	PL-5	30 m.
	PL-9	20 m.
<n> Ft	n Armas de fotones	15 m.
<n> Gr	n Garras	15 m.
<n> Lz	n Lanzallamas	15 m.
<n> Ll	n Lasers ligeros (L-300)	10 m.
<n> Lm	n Lasers medios (L-600)	15 m.
<n> M	n Misiles	
	ZK-20 (Xcelsior)	1,5 m.
	ZK-23 (Xplendor)	3 m.
	ZK-23G (Xter)	5 m.
Ad	Sistema de autodestrucción	10 m.
At	Armadura alta autonomía	25 m.
Au	Control automático	15 m.
Ca	Comunicaciones avanzadas	10 m.
Cj	Camuflaje	75 m.
Cm	Comunicaciones básicas	5 m.
Ct	Computadora táctica	50 m.
Cx	Condiciones extremas	75 m.
Im	Impulsor	
	Match 0.5	50 m.
	Match 1.0	75 m.
	Match 1.5	100 m.
Me	Medidas electrónicas	50 m.
Pp	Proyectores de Partículas	
	Darver	15 m.
	Megam IV	35 m.
	Megam V	25 m.
	Imperia	50 m.
Rd	Radar 25 kilómetros	20 m.
Sv	Soporte vital	5 m.

CARACTERÍSTICAS DE LOS MÓDULOS

Además de los elementos básicos, existen otros que los ingenieros incorporan a las armaduras para dotarlas de sistemas complementarios que amplían de forma muy importante la potencia de éstas. A continuación se describen estos sistemas y cómo influyen en el funcionamiento de la tecnoarmadura.

AMETRALLADORAS, LÁSERS, MISILES, PROYECTORES DE PARTÍCULAS, FUSILES DE PLASMA Y ARMAS DE FOTONES

Se describen sus características en el apartado de armas y equipo. Los misiles incluyen el sistema de lanzamiento. El número máximo de

armas de este tipo es de 4 de cada una, excepto los proyectores, fusiles de plasma y armas de fotones que sólo se pueden montar 2.

GARRAS

Construidas del mismo material que la armadura causan un daño total de $5d10+25$, siendo independiente del número de garras. Son retráctiles y pueden ocultarse en el antebrazo cuando no se necesitan. El número máximo de garras es de 4 por brazo.

LANZALLAMAS

Consiste en un depósito de un compuesto inflamable de alta potencia y sistemas de salida del combustible ardiente. Pueden montarse dispersores de llama en cada brazo, pero el depósito anula la posibilidad de montar sistemas en la espalda.

COMUNICACIONES

Existen dos tipos generales de comunicaciones de los que una armadura puede disponer, las comunicaciones básicas (Cm) funcionan como una emisora de radioaficionado actual, pudiendo recibir y emitir en un rango de frecuencias reducido (que incluye los canales usados por policía, ambulancias, bomberos, etc.) y un alcance limitado a 50 kilómetros. Las comunicaciones avanzadas (Ca) son mucho más potentes, permitiendo mantener comunicaciones por radio hasta una distancia de 500 kilómetros, pero disponiendo además de mecanismos que permiten enlace con satélites y con red telefónica normal, con lo que virtualmente pueden conectarse con cualquier punto del planeta e incluso más allá.

SOPORTE VITAL Y RESISTENCIA

Dentro de este apartado se reúnen ciertas características dadas y que permiten que la supervivencia en el interior de la armadura pueda llevarse más allá de las condiciones normales para un ser humano común. Las armaduras que carecen de alguna de estas características operan de forma correcta en condiciones de temperatura que oscilan entre los -10 y 40 C. Al ser sobrepasado este rango de temperaturas, su funcionamiento comienza a hacerse irregular hasta que fallan definitivamente (-30 a tiradas de control; una tirada no lograda provoca la parada definitiva de la armadura). La armadura queda inútil a partir de entonces hasta que es reparada en un taller.

Soporte Vital (Sv) permite que un ser humano se mantenga vivo aun sin atmósfera externa

LOCALIZACIÓN DE SISTEMAS EN ARMADURAS

SISTEMA	SITUACIÓN
Ametralladoras	Brazos
Armas de fotones	Brazos
Computadora táctica	Cabeza
Comunicaciones	Cabeza
Control automático	Tronco
Exoesqueleto	Todo el cuerpo
Fusiles de plasma	Brazos
Garras	Brazos
Impulsor	Tronco, piernas
Lanzallamas	Brazos y Espalda (Depósito)
Lasers	Brazos
Medidas electrónicas	Tronco
Misiles	Brazos y Tronco
Nucleo energetico	Tronco
Proyectores de partículas	Brazos
Servomotores	Tronco
Sistema de autodestrucción	Tronco
Sistemas de autonomía	Tronco
Sistemas de ocultación	Tronco

respirable (incluye inmersión) por un tiempo de hasta 12 horas, siempre y cuando la temperatura externa se encuentre dentro del rango de temperaturas comprendido entre -20 y 50 C. Las Armaduras de Alta Autonomía (At) amplían el tiempo de supervivencia hasta los cinco días de completa operatividad, pero conservan el mismo rango de temperaturas de funcionamiento. Las Armaduras para **Condiciones Extremas** (Cx) son capaces, además de todo lo anterior, de resistir temperaturas de entre -273 y 1.500°C y soportar la existencia de radiación exterior de alta intensidad (Rayos X, radiactividad, etc.).

IMPULSIÓN

Muchas de las armaduras incorporan un Impulsor (Im) para permitirles desplazarse por el aire. Los impulsores pueden utilizarse debajo del agua, a un tercio de su velocidad.

FUNCIONAMIENTO AUTOMÁTICO

Este subsistema (Au) se incorpora generalmente en las armaduras más avanzadas con el fin de recuperar ésta aun después de la muerte de su tripulante. El funcionamiento automático consiste en que la armadura efectúe una retira-

da inmediata en caso de fallecimiento de su piloto. El punto al que la armadura se dirige es programado anteriormente.

AUTODESTRUCCIÓN

Como complemento al sistema anterior se suele establecer un dispositivo que efectúa una detonación de la pila nuclear de la armadura en el caso de que ésta sea abierta sin autorización previa. La autodestrucción produce una explosión que arrasa un área circular de 500 metros de radio alrededor de la armadura.

COMPUTADORA TÁCTICA

Es un sistema que convierte a la armadura en el más mortal sistema de armas jamás concebido por el hombre. Una microcomputadora se incorpora a la armadura y se mantiene permanentemente activa. En caso de ataque contra ella, la computadora analiza todos los factores tácticos que intervienen en la acción de forma que salvaguarde la vida de su piloto primero y destruya a su atacante después.

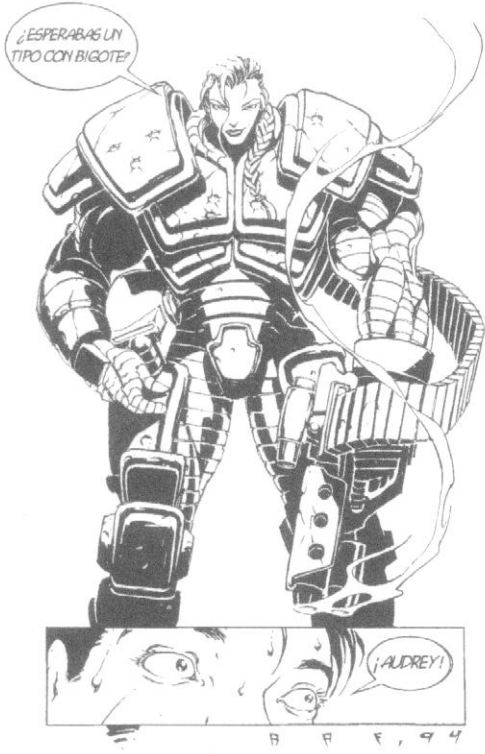
A efectos de juego las implicaciones son las siguientes: En una situación de combate todos los jugadores que van a intervenir, excepto el propietario de la armadura con computadora táctica, declaran en voz alta qué piensan hacer. A continuación este jugador actúa en primer lugar, pudiendo repartir sus acciones de combate como mejor prefiera, interrumpiendo incluso a otros jugadores cuando vayan a actuar; además el SPJ contará con un modificador +15 a cualquier disparo que realice de forma instintiva, y que subirá a +50 si dedica una acción a apuntar su disparo.

Con una computadora táctica no es necesario invertir una acción en la activación o desactivación de ninguno de los sistemas que se mencionan en la nota más abajo, puesto que es la propia computadora la que se encarga de tomar estas decisiones y ejecutarlas. El jugador simplemente declara que se activan o desactivan dichos sistemas.

OCULTACIÓN

Sistemas que permiten que una tecnoarmadura pase desapercibida en el entorno que le rodea. Camuflaje (Cj) produce un efecto de mimetismo con el medio. La tecnoarmadura adopta el color del lugar en que se encuentra de forma automática, proporcionando un modificador +30 a las habilidades Escondarse y Acechar/Discreción del personaje.

Tech Weapon



MEDIDAS ELECTRÓNICAS

Es un sistema de interferencias electromagnéticas que permite confundir a otros elementos electrónicos del/los contrario/s. Las medidas electrónicas impiden completamente el funcionamiento de: Camuflaje, Armaduras Indetectables, Computadora táctica y Comunicaciones. Además, cualquier sistema de armas tendrá un modificador -50 en su uso mientras las medidas electrónicas estén activadas. Dos sistemas de Medidas Electrónicas enfrentados anulan sus efectos.

Nota importante: La activación o desactivación de los siguientes sistemas requiere el empleo de una acción: Comunicaciones básicas o avanzadas, Medidas electrónicas, Camuflaje, Impulsor y Armadura Indetectable.

USO GENERAL DE LAS ARMADURAS

Como se dijo antes, para poder utilizar una armadura es necesario que el SPJ disponga de la habilidad Armadura de Combate; asimismo para el uso de las diferentes armas que se pueden instalar tendrán que hacer uso de la habili-

dad Sistemas de Armamento. En ningún caso un personaje podrá utilizar una armadura si no dispone de esta habilidad.

Para determinar cómo es el uso que de la armadura hace el personaje tendremos en cuenta varios parámetros:

HABILIDAD ARMADURA DE COMBATE

La realización de una acción simple, tal como andar, correr, girar 90° o mirar a un lado y a otro no requiere realizar tiradas contra esta habilidad. En cambio, cuando el jugador comunica al DJ que desea emprender acciones que entrañen alguna dificultad (preparar con la armadura, saltar, girar hasta 180° en una sola acción, etc.) se deberán hacer tiradas contra esta habilidad.

Asimismo, el uso de sistemas generales (no de sistemas de armas) tales como ocultación, comunicaciones, soporte vital, etc. requerirá tiradas adicionales si la acción entraña dificultad extra, pero no en condiciones normales.

COMBATE CON ARMADURAS

Las situaciones de combate se resuelven aplicando las reglas generales de uso de las armaduras. Utilizando el número máximo de acciones por asalto que permite la armadura el SPJ podrá hacer cualquier combinación permitida de acciones de movimiento, disparo, defensa y ataque.

Todas los impactos sobre una tecnoarmadura deben localizarse, porque de este hecho depende el que los sistemas sigan o no funcionando. Para realizar dicha localización se utiliza 1d20, y la siguiente tabla:

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS EN ARMADURAS

1d20	LOCALIZACION
1	Pierna/pie derecho
2	Pierna/pie izquierdo
3-4	Muslo derecho
5-6	Muslo izquierdo
7	Mano/antebrazo derecho
8	Mano/antebrazo izquierdo
9	Brazo/hombro derecho
10	Brazo/hombro izquierdo
11-13	Abdomen
14-17	Pecho
18	Cuello
19-20	Cabeza

MANTENIMIENTO DE ARMADURAS

SISTEMA HABILIDAD	TIEMPO	REC/INS/DES	RESULTADO
Exoesqueleto	Mecánica	1 hora	10 PV
Computadora táctica	Electrónica	4 horas	Completa
Comunicaciones	Electrónica	4 horas	Completa
Control automático	Electrónica	2 horas	Completa
Impulsor	Mecánica	1 horas	Completa
Armamento	Mecánica	1 horas	Completa
Medidas electrónicas	Electrónica	3 horas	Completa
Sistema de autodestrucción	Mecánica	2 horas	Completa
Sistemas de autonomía	Mecánica	2 horas	Completa
Sistemas de ocultación	Electrónica	3 horas	Completa

INGENIERÍA Y MANTENIMIENTO

La construcción de una armadura, así como la incorporación o retirada de elementos de la misma requiere que un personaje especializado efectúe tiradas contra las habilidades que gobiernan ese sistema. Asimismo, la reparación de daños requerirá de las mismas tiradas. Las habilidades necesarias son Mecánica y Electrónica, por lo que dichas habilidades deberían ser consideradas prioritarias por aquellos que vayan a manejar tecnoarmaduras.

La tabla de esta página refleja la habilidad que requiere cada sistema, así como el tiempo que se tarda en instalar, desinstalar o reparar por cada elemento:

Para el caso de los sistemas básicos, cuyo daño se contabiliza conjuntamente, se estima que una inversión de tiempo de 1 hora permite la recuperación de 10 PV de la armadura.

Para los sistemas especializados se ha considerado solamente el tiempo necesario para reparar completamente el sistema, pues si la reparación no se lleva a cabo de forma perfecta el sistema no funcionará en absoluto.

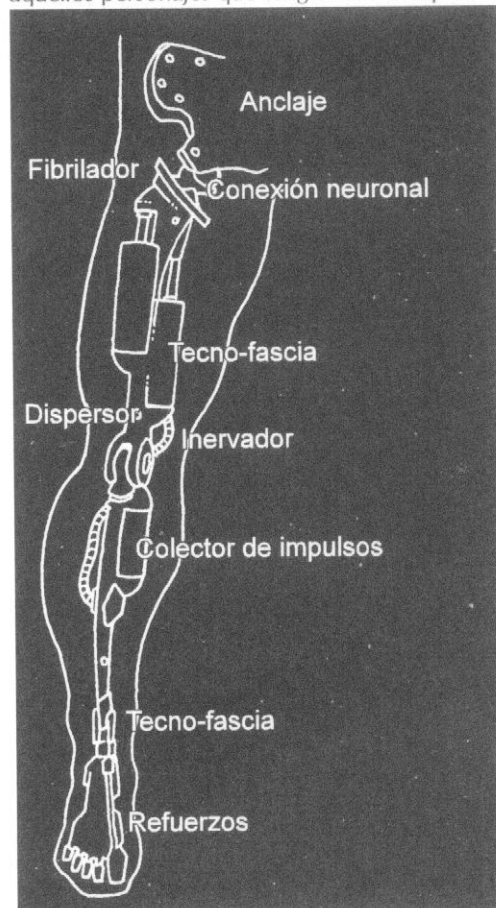
En todos estos casos se da por supuesto que las reparaciones se llevan a cabo en un laboratorio especialmente preparado y en óptimas condiciones de trabajo. Si el caso es otro el DJ determinará si se puede o no efectuar la reparación y el gasto de tiempo que ello conlleva.

TECNOIMPLANTES

Otra manera de obtener superpoderes derivados de la tecnología es la sustitución de partes del cuerpo humano por partes artificiales, dotando al personaje de características diferentes. Para ello se utilizan los siguientes sistemas:

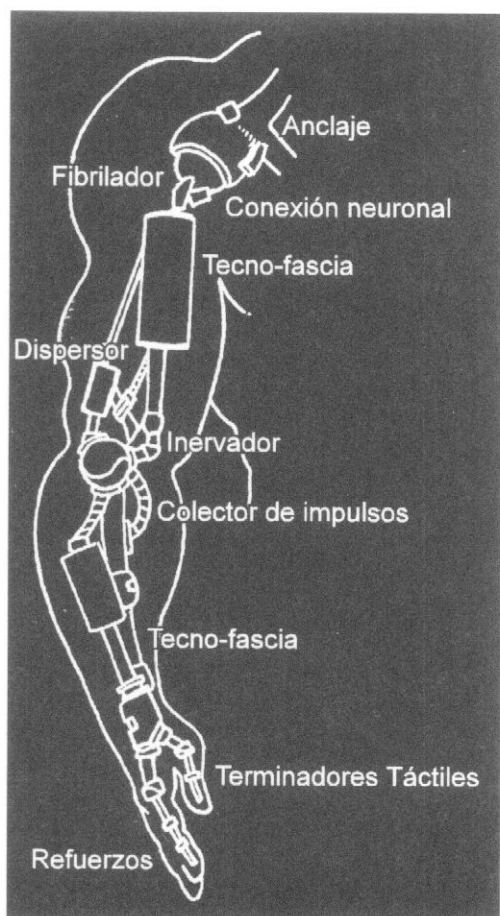
Piernas artificiales completas

Con un blindaje básico de metales polarizados, lo que les confiere una resistencia a impactos inferiores a 50 PV, las piernas artificiales desarrollan una FUE base de 115. Su precio es de 10 millones de pesetas. A efectos de juego, aquellos personajes que tengan una sola pierna



tecnológica, calcularán la fuerza total de sus piernas calculando la media entre la FUE del miembro artificial y la FUE del personaje. Cuando el SPJ sólo utilice el miembro artificial (dar una patada, p.ej.) se calculará el daño con la FUE de ese miembro.

Por ejemplo: Quiros es un SPJ de origen múltiple, siendo mutante y tecnológico. Su FUE natural es de 90 y tiene una pierna tecnoimplantada, en la que ha invertido una buena cantidad de su dinero y la ha dotado con FUE 160. Para saber cuál es su fuerza en las extremidades inferiores para acciones conjuntas como saltar o correr, calcula su media, resultando $90+160=250/2=125$.



Brazos artificiales completos

Con un blindaje básico de metales polarizados, lo que les confiere una resistencia a impactos inferiores a 50 PV, los brazos artificiales desarrollan una FUE base de 115. Su precio es de

10 millones de pesetas. A efectos de juego, aquellos personajes que tengan un solo brazo tecnológico, podrán levantar como máximo el peso que pueda mover el miembro más débil. Cuando el SPJ sólo utilice el miembro artificial (dar un puñetazo, p.ej.) se calculará el daño con la FUE de ese miembro.

Tronco artificial

Incluye sistemas de soporte vital, así como un blindaje de metales polarizados que le confieren una protección de impactos inferiores a 50 PV. Precio 15 millones.

Cabeza

Aloja el cerebro humano del personaje y puede incorporar sistemas de PER avanzada, bancos de memoria artificial (+50 a Conocimientos Generales), así como otros sistemas. Absorbe daños por debajo de 50 PV. Precio base 10 millones.

Endoesqueleto

Sustitución total del esqueleto del personaje por uno tecnológico. Protege de la rotura de miembros y añade +20 al daño en combate físico. Precio base 25 millones.

En total el jugador dispondrá de $25 \times (1d10+1)$ millones de pesetas para financiar sus tecnoimplantes y otros elementos que quiera añadirles.

Para complementar estos tecnoimplantes, el precio de otros elementos es el mismo que en el apartado Tecnoarmaduras.

NOTA IMPORTANTE: Estos implantes y sus características son definitivos para toda la vida del personaje. En caso de reparación no se podrán implementar las capacidades de los mismos (a no ser que el DJ lo considere oportuno) ya que el stress al que se somete el sistema neurológico del SPJ podría provocar daños irreparables en el cortex cerebral, volviendo al personaje un vegetal.

NOTA IMPORTANTE: Para levantar grandes pesos es necesaria una tecnificación casi total, ya que unas piernas o un tronco humano no pueden aguantar la presión de varias toneladas, por ejemplo.

ARTIFICIALES

ROBOTS son aquellas entidades mecánicas y de origen artificial en la totalidad de su cuerpo. Pueden, no obstante, mantener en su interior determinadas partes humanas tales como Cerebro o Sistema Nervioso Central (Completo o partes). Su aspecto es mecánico. Sólo pueden tener poderes derivados de tecnología tales como complementos de velocidad, camuflaje, impulsores, blindaje, armas integradas, etc. Su nivel mínimo de FUE es 100, y su creación es igual al de una tecnoarmadura.

ANDROIDES o SINTÉTICOS son seres creados totalmente en laboratorios y con funciones orgánicas. Tienen 1d4 poderes del tipo Mutantes. Sus características se calculan de esta manera: FUE +60, CON +75, AGI +25.

Los Sintéticos no son seres mecánicos como los robots, sino entidades dotadas de vida propia, con origen orgánico, aunque hayan sido creados artificialmente. Tanto Robots como Sintéticos nunca suben de Nivel.



B A F , 95

NO HUMANOS

Dentro de este apartado se engloban aquellos seres que por su origen no se consideran humanos, tales como alienígenas y para-humanos. No se encuadran dentro de este grupo a dioses y héroes cósmicos ya que sus características les hacen muy diferentes al resto de alienígenas.

A lo largo de la historia, el hombre ha tenido contacto con seres venidos de más allá de nuestro Sistema Solar. Algunos venían con afán de conquista, otros simplemente a observarnos. Sea como fuere, hoy en día representantes de algunas de esas extrañas criaturas del espacio caminan entre nosotros. Tu SPJ podría ser uno de ellos.

También, en nuestro planeta, y ocultos a nuestros ojos, viven varias razas de humanoides inteligentes. Generalmente mantienen poca relación con la Humanidad, a la que consideran como una plaga para el planeta. Hay constancia de ellos si se estudian con atención textos de antiguas culturas, en los cuales aparecen en la mayoría de los casos como criaturas míticas.

El jugador y el DJ deberán colaborar para determinar exactamente cuál es la razón de que el personaje se encuentre fuera de su hábitat natural y su situación frente a su cultura.

NO HUMANOS

1d100	ORIGEN
01-25	Guímoran
26-50	Ursino
51-75	Atlante
76-00	Tes-Khar

GUÍMORAN

Estos humanoides extraterrestres proceden del planeta Guímor (Ω -Tárbulus II). El planeta es de características similares a las terrestres, y sus habitantes son por ello muy similares a los humanos, salvo que su base orgánica es el silicio y no el carbono. Por esta razón tienen una constitución extraordinariamente fuerte y una resistencia sobrehumana. La presencia de silicio en sus compuestos orgánicos ha provocado además la evolución de su cerebro en forma de moléculas complejas que actúan de forma similar a como lo hacen los chips de las computadoras.



La cultura resultante ha resultado ser uno de los más claros ejemplos de equilibrio social y cultural que existen en la galaxia. A consecuencia de una forma de pensamiento tremendamente lógica la evolución social de esta raza terminó 12.000 años atrás, momento en el que se consideró alcanzado el cénit de la civilización guimorana.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: Su aspecto exterior es igual a un humano normal. Son virtualmente indistinguibles. Su longevidad es muy alta en la Tierra, planeta en el que su metabolismo basal queda reducido en sus 3/4 partes. En

Guimor su muerte se produce a una edad media de 125 años, mientras que en la tierra se ve elevada a 500 años.

La leyenda del Judío Errante tiene su base real en un guimoran que intervino en Oriente Medio en los primeros años de la era cristiana.

Tienen un hándicap importante: no pueden soportar temperaturas superiores a los 50 grados centígrados, pues de lo contrario entran en combustión espontánea.

CARÁCTER: Son desesperadamente pacientes. Un guimoran jamás pierde los estribos, y trata en cualquier situación de sacar conclusiones lógicas y modos de actuación correctos.

Su misión en la Tierra es muy concreta: valoran a los humanos como raza inteligente y con derechos propios, pero consideran que desgraciadamente la raza humana es incapaz de sobrevivir y guiarse por sí misma en el actual estado de evolución (que achacan a un metabolismo acelerado). Por esta razón han desplazado agentes suyos a este planeta con el fin de hacerse cargo de situaciones extremas y de salvar a la Humanidad de su propia e inminente destrucción. A lo largo de la historia (los guimoran están presentes en la Tierra desde el año 250 a.C.) han intervenido en muchas ocasiones para evitar desastres que de otro modo habrían acabado con la especie humana.

Por lo general adoptan identidades secretas y modos de vida aburridos (lo cual cuadra con su clase de sociedad) que no llaman la atención de ojos curiosos. Sin embargo a la hora de actuar lo hacen con decisión y de una forma implacable, siguiendo siempre el camino más lógico para conseguir la estabilidad de la Humanidad.

PODERES ESPECIALES:

- La electricidad les produce daños cerebrales temporales. Cuando un guimoran recibe una descarga eléctrica puede permanecer inactivo física y mentalmente por un período de tiempo que oscilará entre cinco minutos y dos meses, y cuya duración exacta debe determinar el DJ en función de la intensidad de la descarga.
- Por razones semejantes, los campos magnéticos fuertes (los débiles no) causan problemas a los guimoran, que tendrán en su presencia un modificador -100 a cualquier actividad que implique el uso de la

inteligencia y -20 a cualquier actividad física mientras se encuentren bajo los efectos de ese campo.

- Su resistencia física y constitución son sobrehumanas.
- Debido a su mayor capacidad de proceso cerebral obtienen automáticamente la Iniciativa en cualquier acción frente a otros personajes humanos, pero a cambio tienen siempre un máximo de dos acciones de movimiento por asalto.
- Son completamente inmunes a cualquier enfermedad terrestre. Si un humano recibe sangre guímoran se vuelve también inmune, pero su ritmo de envejecimiento sigue siendo el mismo.
- Pueden conectarse físicamente a cualquier computador y extraer de él la información que deseen así como emplear cualquiera de sus recursos para sus propios fines (canales de comunicaciones, almacenamiento de información, etc.).
- Pueden volverse invisibles simplemente con desearlo.

MODIFICADORES POR RAZA:

FUE: -; CON: +70; AGI: -; INT: +100; PER: -; APA: -

URSINOS

Son extraterrestres humanoides procedentes de α -UMa III. Son una raza que ha realizado una activa exploración de esta región de la galaxia, en un afán de recoger información útil en sus viajes. Una nave ursina invierte 3 meses en el trayecto α -UMa III - Tierra. α -UMa III es un planeta con unas características muy similares a las de la Tierra, por lo que sus habitantes no tienen unas características físicas muy distintas.

Sin embargo, en lo tocante a la psicología y actividad mental, sí que presentan un tipo de evolución diferente, constituyendo una auténtica mente común de toda la raza. La conciencia colectiva de los ursinos les permite disponer inmediatamente de los conocimientos adquiridos por cualquiera de ellos, siempre que haya tomado contacto con el cuerpo principal de la especie. Es decir, un ursino aislado no cede a su especie ningún conocimiento que adquiera hasta que visite su planeta, donde además adquirirá los conocimientos que se hayan recogido desde que él se separó de los suyos.

Los ursinos hicieron su primera aparición en la Tierra coincidiendo con la Guerra Fría. Sus naves exploradoras recorrieron los cielos del planeta adquiriendo información relevante, y causando gran alarma entre los ejércitos de ambos bloques.

Una de sus naves, quedando rezagada, sufrió una avería que provocó que se estrellara contra el suelo en Roswell, Nuevo México, en 1947, dejando a dos tripulantes ursinos muertos entre los restos del aparato.

Los norteamericanos tuvieron a partir de aquel momento la certeza de que existían otros seres inteligentes y que estaban más desarrollados tecnológicamente. Lo que no supieron nunca es que otros dos tripulantes más, un macho y una hembra, consiguieron escapar con vida, disimulados entre los humanos. Estos naufragos, desesperados, intentaron volver a tomar contacto con los suyos, pero el tiempo pasó sin que lo consiguieran. Creyéndose abandonados, terminaron por romper la más estricta de las normas de su sociedad: no debían producir ningún tipo de influencia en otras culturas.

Desobedeciendo sus órdenes acabaron por mezclarse con los nativos. El efecto fue la creación de una nueva raza híbrida, cuya estabilidad genética resultó ser más fuerte de lo que cabía esperar. Los descendientes, ursinos híbridos, disponían de unas características distintas de las de sus antecesores: poderes síquicos. Todos los híbridos disponen de estos poderes, y sin embargo no disponen de conciencia colectiva.

Las terceras y sucesivas generaciones (mezcla de híbrido más humano) son humanos normales, salvo que disponen de un modificador +15 a su PER como modificador racial. Sin embargo el emparejamiento de dos híbridos sí que produce un híbrido estable.

Mientras tanto otros exploradores ursinos habían vuelto para tratar de rescatar a los suyos, pero confundidos por el muro de desinformación levantado por los servicios secretos oficiales, habían creído perdida a toda la tripulación.

No fué hasta 22 años más tarde cuando una nueva exploradora ursina llegó a la Tierra, y tuvo constancia de que se habían producido cambios: unos nuevos seres híbridos comenza-

ban a salpicar el planeta, mientras que los dos ursinos causantes del incidente habían muerto por causas naturales.

Agentes ursinos comenzaron a rastrear el mundo en busca de estos híbridos, que no tenían ningún tipo de vínculo emocional ni cultural con sus perseguidores, y que por tanto no estaban dispuestos a dejarse secuestrar y llevar a un planeta alejado.

La historia de los ursinos en la Tierra desde ese momento ha sido una persecución para localizar y trasladar a su planeta origen a sus descendientes. Esto ha provocado contactos con los guímoran, tensos en ocasiones, pero que han acabado por unir eventualmente a agentes ursinos con guímoran para llevar a cabo misiones de interés común.

Con el fin de facilitar sus operaciones han creado como tapadera una corporación con oficinas en los cinco continentes llamada RECALL INTERNATIONAL, que sirve de centro de sus operaciones y de apoyo a equipos de búsqueda de híbridos. La sede central se encuentra en Roswell, Nuevo Méjico (USA).

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: Tanto los híbridos como los ursinos nativos son en apariencia y naturaleza física idénticos a los humanos. No existen modificadores.

CARÁCTER: Son una raza tremendamente interesada por la adquisición de nuevos conocimientos, tema que consideran de interés prioritario para su raza. Como agentes destacan en puestos relacionados con la investigación y almacenamiento de datos útiles.

Por lo demás son muy prolíficos, produciendo ambos sexos embarazos casi seguros tras el contacto sexual. Estos embarazos tienen una duración de cuatro meses.

Ambos sexos se encuentran en celo permanentemente y desconocen el concepto de pareja estable, y por tanto son muy promiscuos y mantienen un elevado número de contactos sexuales.

Se ha comprobado que la hibridación entre ursinos y guímoran es inviable genéticamente.

Los ursinos híbridos suelen ser reservados, tienden a agruparse y en las últimas décadas a aparearse entre ellos. Son muy colaboradores entre sí para evitar ser secuestrados por ursinos

y agencias terrestres de metahumanos.

PODERES ESPECIALES:

a) Ursinos nativos

- Los ursinos nativos disponen de una mente colectiva, por lo que disponen de todas las habilidades que puede tener un humano. Debido a que su proceso de transmisión de información no es del todo perfecto estos individuos disponen de un 75% de cualquier habilidad de aprendizaje.
- Disponen de conciencia colectiva (Telepatía al 100%), por lo que toman contacto síquico con cualquier otro ursino que se encuentre a una distancia inferior o igual a 1 kilómetro, sin importar los obstáculos que existan entre ellos, a excepción de unos elementos experimentales desarrollados por IDESS y que reciben el nombre de Deflectores Síquicos, que crean un campo de anulación de poderes síquicos de 20 metros de radio en torno a un generador.

b) Ursinos híbridos

Unen los poderes psíquicos de su raza de origen, con el elevado potencial evolutivo de la raza humana. De tal manera que, además de poseer una limitada capacidad telepática (rango medio), los híbridos ursinos tienen poderes telequinéticos (deberán lanzar para averiguar el rango correspondiente) y una sorprendente capacidad de recuperación ante todo tipo de heridas (regeneración de tejidos rango elevado).

De todas formas su estructura física es prácticamente igual a la humana, y se hace necesario un examen médico para confirmar su carácter extraordinario. No obstante una característica física de los híbridos ursino-humanos es que nunca sus dos ojos son del mismo color. Esto puede ayudar en muchos casos a identificarlos, aunque no es ni mucho menos un sistema seguro al cien por cien.

ATLANTES

En contra de lo que la leyenda tradicional ha difundido, la Atlántida no se hundió porque los dioses decidieran castigar la soberbia de sus habitantes. Los atlantes, que ocuparon 6.000 años atrás una masa de tierra comprendida entre el Caribe y las costas de Europa Occidental, hundieron ellos mismos la isla después de decidir como raza que su destino estaba en el mar, y no en la superficie terrestre.

En efecto, los atlantes son un pueblo altamente evolucionado que poseía ya entonces los secretos de las matemáticas, la física, la química y la ingeniería genética, lo que les permitió adaptarse por propia voluntad a su nuevo ecosistema.

Su principal asentamiento actual es la antigua capital, Atlantis, una ciudad construida enteramente de alabastro, y que se encuentra situado unos 1.400 Km. al oeste de las Islas Madeira, en el Atlántico. Otros puntos con especial presencia atlante son las Canarias y Bermudas.

Los atlantes son extremadamente celosos de la información que atañe a su propia raza. Ningún humano ni metahumano no atlante conoce la posición de ninguna de sus ciudades sumergidas, a pesar de que algunos las hayan visitado.

Su elevado nivel tecnológico les ha llevado a descubrir y utilizar una especie de energía especial que sólo ellos conocen y que denominan *Kter*.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: Los atlantes son humanoides de alrededor de 2 metros de altura con un color de piel muy pálido. Su fuerza es mayor que la humana, debido al uso continuo que deben hacer de sus músculos para nadar. Respiran por la piel, ya sea dentro o fuera del agua, por lo que sus narices son considerablemente achatadas y rudimentarias. Algunos, aunque no todos, presentan rastros de membranas interdigitales en manos y pies. Su aspecto físico les hace muy deseables a miembros humanos del sexo opuesto.

CARÁCTER: Los atlantes son un pueblo extremadamente orgulloso. Su principal interés es el arte y la filosofía, cuando no tienen que luchar para defender su habitat. Consideran a los humanos un conjunto de razas bárbaras y perjudiciales. Los atlantes no acostumbran a subir a la superficie, pero cuando lo hacen tienen problemas de adaptación en climas calurosos,

sufriendo de requebrajaduras en la piel y deshidratación. Su injerencia en asuntos humanos se limita a aquellas ocasiones en las que su tierra, la Atlántida, se vea amenazada de alguna manera. En ocasiones también se aventuran en la superficie por curiosidad, pero no suelen quedarse mucho tiempo, pues sufren una aguda nostalgia por las profundidades.

Debido a su elevada inteligencia pueden aprender un idioma humano en menos de dos horas durante las que tenga oportunidad de escucharlo.

PODERES ESPECIALES:

- Todos los atlantes comprenden y hablan el lenguaje de los delfines y ballenas, entre los que viajan con frecuencia.
- Nadan a una velocidad de 60 Km/hora en largas travesías y su velocidad punta alcanza los 100 Km/hora.
- +25 en cualquier maniobra de relación con miembros humanos del sexo opuesto.
- Pueden, si obtienen una tirada con resultado Crítico en Suerte, recibir ayuda del dios olímpico Neptuno, bajo cuya protección se encuentran.
- Pueden controlar pequeños cursos de agua y localizar manantiales a voluntad.

CARACTERÍSTICAS POR RAZA:

FUE: +20

CON: +60;

AGI: +40 en el agua, -25 fuera de ella;

INT: +60;

PER: +30 en el agua, -15 fuera de ella;

APA: +20

TESH-KAR

Nada se sabía de esta raza hasta la primavera de 1996, en la que la desaparición de los 43 operarios encargados de las tareas de deforestación de una zona del norte del Brasil, llamó la atención de la opinión pública. La empresa encargada de los trabajos, contrató al famoso investigador inglés James Bounty, quien, con la ayuda de un grupo de élite de la policía brasileña se internó en la selva. Mantuvieron contacto con tribus indígenas las cuales, con muestras evidentes de terror pronunciaban las palabras "Tes-Khar", que quiere decir "Gran Cazador". La investigación continuó durante semanas, hasta que un día se perdió todo contacto por radio con el grupo. Era como si se los hubiese tragado la tierra. Al cabo de varios días Bounty regresó a la civilización acompañado



de varios extraños seres. Eran los Tes-Khar. Dijo a la opinión pública que era el único superviviente de la expedición y que estaba vivo gracias a ellos. A través de Bounty entraron en contacto con abogados y organizaciones ecologistas y reclamaron a la ONU su derecho a formar una nación independiente. A pesar de la oposición de Brasil, consiguieron que se les asignara como propia una pequeña zona de la selva amazónica. En ella se encontraron recientemente enormes yacimientos de esmeraldas, lo que ha hecho a los Tes-Khar un pueblo rico.

Lo que realmente pasó en el interior de la selva es que los Tes-Khar fueron dando caza y matando uno por uno a todos los miembros de la expedición. Luego capturaron al profesor Bounty y, viendo las posibilidades que el mundo exterior les ofrecía, le perdonaron la vida a cambio de que les sirviera de representante en la sociedad hasta que pudieran valerse por sí mismos.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: Los Tes-Khar son una raza humanoide cuya evolución ha sido marcada por las duras condiciones de la selva amazónica. Así, se han convertido en perfectos cazadores. Su fuerza, constitución, agilidad y percepción son superiores a las humanas. Los hombres miden alrededor de los 2 metros y las mujeres rondan el metro ochenta. Algunos se dejan crecer las garras de las manos para utilizarlas como armas. Normalmente llevan el pelo muy largo recogido en una coleta en la parte superior de la cabeza.

CARÁCTER: Muy listos y extremadamente intuitivos, los Tes-Khar que han tenido contacto con el mundo exterior se han adaptado, al parecer, perfectamente. En realidad todo es una fachada. Los Tes-Khar se consideran a sí mismos cazadores por encima de todo, y el descubrimiento del mundo exterior supone para ellos la ampliación de su coto de caza. Son carnívoros y comen cualquier tipo de carne (incluida la humana), pero valoran más la emoción de la caza y un desafío realmente difícil que la presa en sí. Hay una facción minoritaria entre los Tes-Khar que aboga por el entendimiento con los humanos.

PODERES ESPECIALES

- Todo el cuerpo de los Tes-Khar está orientado hacia la perfección en la cacería. Su fuerza, su agilidad y su constitución son varias veces las de un humano.
- Sus sentidos están desarrollados extraordinariamente, su olfato es como el de un perro o un lobo, su oído les permite escuchar el más mínimo ruido a decenas de metros, puede ver las emisiones de calor de un cuerpo u objeto, y el gusto les permite distinguir sabores inapreciables y detectar venenos y sustancias extrañas.
- Su cuerpo está surcado de pequeñas líneas y variaciones de tono, lo que le hacen casi invisible en su entorno natural.
- Pueden hacer que su cerebro funcione a un nivel básicamente animal, haciéndose así indetectables por medios psíquicos.
- Poseen grandes conocimientos en lo que a las propiedades de las plantas naturales, con lo cual son capaces de fabricar mortales venenos, alucinógenos y drogas naturales de cualquier tipo. Son expertos también en la confección de trampas.

CARACTERÍSTICAS POR RAZA:

FUE 110; CON 115; AGI 120; INT variable; PER 110; APA variable

GUARDIANES



El personaje es un simple humano. No tiene nada de extraordinario. Pero un día, por pura casualidad o por que estaba destinado a ello, tomó posesión de un objeto de extrañas propiedades. Existen dos posibilidades: Que el objeto tenga unos poderes o características especiales (anillo que lanza energía, espada que puede atravesar cualquier material, etc), o que el objeto haga que tu personaje adquiera determinados poderes o habilidades mientras lo lleve consigo. Para ver en cuál de los dos casos estás lanza 1d10.

01 a 04 El objeto **tiene** 1d4 poderes. Para hacer uso de los poderes se realizan tiradas contra la habilidad que rige ese objeto (daga, lanza, bastón, escudo, etc.). En caso de tratarse de objetos que no sean armas, se manejarán con tiradas contra el EQM del personaje, que indica su fuerza de voluntad.

05 a 10 El objeto **proporciona** al personaje 1d4 poderes (deberá estar en contacto continuo con él, para conservar sus poderes). En este caso el con-

trol de los poderes se calcula en base a las características del PJ y deberá realizar tiradas contra el valor del poder, así como calcular su rango según se explica en el apartado Superpoderes.

Los poderes se determinan sobre la siguiente tabla:

PODERES DE LOS GUARDIANES

1d100	PODER
1 a 7	Absorción de energías
8 a 12	Agresión Psíquica
13	Alteración de la densidad
14	Anulación de poderes
15	Cambio de Tamaño
16 a 18	Campo de Fuerza
19	Congelación
20 a 22	Control Climático
23	Control de Fuego
24	Control de la Flora y Vegetación
25 a 26	Control de la Geodinámica
27	Control de las moléculas ajenas
28	Control de otras energías
29	Dominación Mental
30 a 43	Emisión de otras energías
44 a 46	Empatía Animal
47	Explosividad
48	Fusión
49	Grito Sónico
50 a 54	Invisibilidad
55	Invulnerabilidad
56	Control de agua
57	Multiformidad
58 a 59	Superagilidad
60 a 63	Superconstitución
64 a 68	Superfuerza
69	Superpercepción
70 a 74	Supervelocidad
75 a 78	Telepatía
79	Teleportación
80 a 83	Telequinesis
84	Traducción de lenguas
85 a 100	Volar

Dependiendo de los poderes que tenga, el personaje y el DJ tendrán que encontrar el objeto que mejor se adapte a los poderes y características. A continuación se propone una lista de algunos objetos, aunque siempre se pueden utilizar otros.

OBJETOS ESPECIALES

Amuleto
Anillo
Arco/Ballesta
Báculo
Botas
Brazaletes
Capa
Cinturón
Colgante
Corona
Daga
Escudo
Espada
Flechas
Gemas
Guanteletes
Hacha
Instrumentos musicales
Lanza
Máscara
Maza
Tiara
Torque
Yelmo/Casco

Los Guardianes suelen tener una fuerte vinculación con entidades cósmicas a través de sus objetos. Muchas veces estos objetos les son entregados por un determinado periodo de tiempo o más frecuentemente con el fin de llevar a cabo una misión concreta o general.

Conviene advertir al DJ de que si el personaje hace un uso indebido del objeto que le ha sido confiado, las entidades cósmicas no tardarán en reclamarlo y exigirle responsabilidades.



SIN PODERES

En este grupo se encuadran aquellos que no tienen poderes especiales, pero cuyas actuaciones les hacen dignos de ser considerados superhéroes o supervillanos.

JUSTICIEROS



Generalmente es un ciudadano que motivado por alguna tragedia personal o familiar, y decepcionado con la actuación de las autoridades y la Justicia, decide lanzarse a las calles y solucionar él mismo el problema. No tienen los prejuicios de otros Superhéroes a la hora de acabar con los delincuentes, y generalmente son expertos en el manejo de todo tipo de armas de fuego.

Los personajes Justicieros aumentan (+30) automáticamente su PER y su AGI (hasta un máximo de 100, ya que son humanos), y además adquieren 1d4 habilidades más, relacionadas con la utilización de armas de cualquier tipo.

La adquisición del equipo vendrá condicionada por las posibilidades económicas del personaje y aunque sí puede adquirir elementos de protección y armas, nunca podrá hacerse con una technoarmadura o con implantes cibernéticos, no obstante este tipo de personajes tendrán un modificador +30 a la disponibilidad de armas debido a sus contactos en los bajos fondos.

El jugador debe intentar dotar a su PJ Justiciero de una carga de tragedia y dramatismo lo suficientemente convincente para que su SPJ tenga unas motivaciones profundas en su lucha contra el crimen.

EXPERTOS EN ARTES MARCIALES



En este apartado no nos referimos a un individuo cualquiera, que tenga cinturón negro en karate o judo. Cuando hablamos de "Experto en Artes Marciales", nos referimos a un auténtico Maestro, con dominio de todos los campos de la lucha Oriental.

Si tu personaje es de este tipo, aumenta (+50) su AGI y su PER (hasta un máximo de 100). También aumentan (+20) sus habilidades de "Acechar/Discrección", "Escondarse", "Iniciativa", "Parada" y "Tregar/Saltar". También el daño causado por un golpe dado con Artes Marciales aumenta al doble. Aparte de todo esto, los Maestros en Artes Marciales tienen la posibilidad de dominar su fuerza interior (Chí), y utilizarla con efectos sorprendentes. Mediante este control un personaje experto puede, una vez al día, llevar a cabo acciones que serían imposibles de realizar por un humano. El efecto consiste en lo siguiente:

El PJ se concentra durante un asalto completo, en el cual reúne su fuerza interior, y en el siguiente asalto realiza una sola acción, cuyo

efecto es diez (10) veces mayor que el efecto normal. Esta habilidad especial está regida por la PER del personaje.

Por ejemplo: Lo-Ying, está atrapado en una cripta de un cementerio. La puerta de su prisión tiene 80 PV. Ante esta situación Lo-Ying se concentra (PER 97) tira los dados y obtiene 65, lo cual quiere decir que logra invocar su Ch'i. Acto seguido golpea con todas sus fuerzas la puerta de la cripta y la causa 1d6 (golpe con armas naturales), x 2 (por ser Artes Marciales) y x 10 (al utilizar la fuerza interior). $1d6 = 5 \times 2 \times 10 = 100$ PV, con lo que la puerta cae destrozada. Este efecto puede utilizarse no sólo para los golpes, sino que también sirve para aumentar la capacidad de salto, para aguantar más tiempo la respiración debajo del agua, etc.

SUPERPODERES

A partir de este momento, ya vas a poder saber qué es lo que hace realmente especial a tu personaje. Algunos superpoderes son como las habilidades, suben de nivel, pero siempre como límite hasta el porcentaje que tenga en la característica que lo regula. En el caso de que sean varias las características que lo rijan, podrán subirse hasta la media de éstas.

Al igual que en el uso de las armas, el manejo de algunos superpoderes depende de alguna característica del SPJ (valor), aunque el resultado del uso del poder es independiente (rango). Así, el Valor indicará el porcentaje de éxito al usar el poder y el rango el resultado máximo y el techo de posibilidades de este poder.

Al ir eligiendo cada poder, hay que realizar una tirada de 1d100 que nos indicará el rango del poder y el techo máximo de las posibilidades del mismo (daño, alcance, etc.). Los rangos son:

1d100	RANGO DE PODER
01-20	Bajo
21-40	Medio
41-70	Elevado
71-99	Alto
00	Cósmico

Existen varios poderes que no están divididos por rangos (Superconstitución, superpercepción, supervelocidad, elasticidad, etc.) que varían al personaje y su resultado sí depende de alguna característica. Estos deben de tenerse en cuenta antes que los demás, de cara al desarrollo final de la ficha completa del SPJ.

De cualquier manera, en las páginas siguientes encontrarás una explicación más detallada de cada caso y qué puede ocurrir si el poder se descontrola (pifia en la tirada), aunque esto último invitamos a los DJs de Superheroes Inc. a que lo desarrollen ellos mismos, teniendo vía libre para ello.

En 1999 las cosas se han torcido bastante y la sociedad acepta a regañadientes, o detesta totalmente, a todos aquellos que tienen alguna capacidad especial, algo que les permite hacer cosas que los humanos normales sólo pueden soñar... los Superpoderes.

Al existir diferentes orígenes para un mismo poder, éste puede aparecer repetido en las tablas concretas de asignación de los mismos, según la clase del personaje. En las páginas siguientes vienen descritos la totalidad de poderes existentes en el Universo de Superhéroes Inc. Puede darse el caso de que, aparentemente, no esté reflejado alguno de algún personaje conocido de los cómics, pero analizando éste se descubre que es la suma de otros poderes, o una variación sobre los objetos o sujetos sobre los que actúa.

Para la realización de acciones sencillas, a las cuales el personaje esté acostumbrado, ni siquiera será necesario hacer tiradas (Acciones automáticas). Por ejemplo: Un personaje que vuele no necesitará lanzar los dados a menos que intente una acción difícil en vuelo.

Cuando el SPJ quiera intentar algo que se sale de lo normal, será necesario que realice tiradas y el DJ podrá aplicar los modificadores que considere pertinentes.

Los poderes que tengan diferentes posibilidades según sea el % (porcentaje) se consideran acumulativos, es decir, un personaje cuyo poder "Fuego" sea de un 75% podrá realizar las acciones contempladas hasta su rango inclusive.

NOTA IMPORTANTE: El DJ debe tener cuidado al aplicar modificadores según la dificultad en el uso de todos los poderes, ya que no resulta igual de fácil provocar un ligero temblor con el poder Control de la Geodinámica (Automático), que cerrar la falla de San Andrés (Crítico con rango Cósmico). De la misma manera, si un personaje destina determinadas acciones a concentrarse antes de emprender algo difícil, deberá tener una ayuda por parte del DJ.

Abreviaturas

EL	Poder Elemental
M	Poder Mutante
G	Poder para Guardianes.
EF	Puede llevar asociado efectos o manifestaciones externas, tales como emisión de luz, sonidos, sensaciones en los demás, etc. Estos efectos, que deberán ser decididos conjuntamente entre el DJ y el Jugador, nunca serán agresivos, ni podrán causar daño.
INC	Plantea incompatibilidades con otros poderes o no puede subir de nivel.

Control del FUEGO

EL • M • G • EF • INC

El personaje puede irradiar fuego desde una parte de su cuerpo (que será especificada en el momento de su creación). Tiene un valor inicial de (PER+INT)/2.

Bajo El personaje puede provocar la ignición de materiales combustibles. La distancia máxima es el Rango expresado en metros.

Medio El SPJ es invulnerable frente al fuego. No tendrá que realizar tiradas, excepto si se trata de temperaturas muy elevadas (Explosión de un camión cisterna, fuego a nivel estelar, etc.)

Elevado Proyección de Fuego: La distancia máxima es el rango en metros. Causa un daño de $1d100 + \text{Rango}/4$

Alto El SPJ puede controlar la intensidad y forma del fuego. El daño que causa es de $1d100 + \text{Rango}/2$.

Cósmico El personaje puede convertirse en fuego y consigue un poder extra: "volar". El daño que puede causar atacando con proyecciones de fuego es de $1d100 + \text{Rango}$.

Es un poder incompatible con todos los relacionados con el agua, excepto si se trata de SPJs de origen múltiple.

Descontrol: El SPJ pierde control del fuego durante $1d10$ asaltos.

Control de la temperatura de los cuerpos orgánicos

M • INC

Puede provocar desde fiebre hasta incineración del atacado. Por cada grado de temperatura que se desee subir, el personaje atacante sufrirá en el asalto siguiente una modificación negativa de 5% al uso del poder. Utilizado de manera inversa (reduciendo la temperatura para aliviar una fiebre, por ejemplo) el SPJ también ve modificado su poder por grado rebajado. El porcentaje de control del poder se recupera a razón de 5% por asalto sin uso del mismo. Su valor inicial es de PER. Causa $1d4$ de daño por grado centígrado por encima de 37.

Es un poder incompatible con cualquier otro relacionado con el calor o el fuego. El SPJ que tenga este poder tiene control total sobre la temperatura de su organismo con un rango de actuación entre 27° y 45° sin ningún tipo de gasto al hacer uso del poder.

Descontrol: El personaje atacado sufre un daño de $50+1d100$.

Control de AGUA

EL • M • G • INC

Este poder permite generar agua desde una parte del organismo del personaje, que deberá especificarse en el momento de crearlo, con la posibilidad de darle diferentes formas y control sobre la estructura y forma del agua. El valor de control de este poder es de (CON+PER)/3.

Bajo Posibilidad de lanzar agua con una fuerza de empuje suficiente para causar un daño de $5d10+25$ PV.

Medio El personaje puede alterar el estado del agua, volviéndola hielo o vapor, con un máximo de su rango expresado en metros cúbicos.

Elevado El personaje puede crear olas, corrientes, cambiar el curso de estas, etc, en un radio nunca superior a su rango.

Alto El SPJ tiene la capacidad de convertirse en un volumen de agua equivalente a su rango en metros cúbicos, adquiriendo las características físicas

del agua, lo que impide que impactos físicos le dañen.

Cósmico Control de grandes masas de agua, tales como lagos, ríos, etc. Posibilidad de crear 1d10 réplicas de sí mismo constituidas por agua, que duran 1d10+2 asaltos, tienen sus características de combate pero no sus poderes.

Este poder nunca sube de nivel.

Descontrol: El SPJ se convierte en líquido, estado en el que no podrá realizar acciones y deberá superar una tirada de CON/2 para volver a su estado normal.

CONGELACIÓN

EL • M • G • EF • INC

Condensa las partículas de humedad del ambiente formando hielo o cristales microscópicos. El efecto dura 1d6 asaltos e incluye el manejo de FORMA de hielo. La creación de defensas y parapetos mediante hielo es una variante de este poder, aunque por fragilidad de las mismas no constituyen verdaderas protecciones contra otros metahumanos. Su valor de control es PER/2. No existen rangos.

Este poder es incompatible con cualquier otro relacionado con calor, o fuego.

IMPORTANTE: La temperatura mínima que puede alcanzar un cuerpo es de 0° Kelvin, lo que equivale a -273°Celsius. A esta temperatura la resistencia de los materiales disminuye hasta un 10% de su dureza en condiciones normales. Para que un SPJ que tenga este poder consiga rebajar la temperatura de un cuerpo hasta el cero absoluto, deberá obtener un crítico en el uso del poder.

Descontrol: La temperatura alrededor del SPJ baja increíblemente, todo se congela a su alrededor.

Control de la GEODINÁMICA

EL • M • G • EF

Este poder permite al SPJ manejar la estructura de la TIERRA. De esta manera puede generar seísmos y tener control de los movimientos sí-

micos de la Tierra, así como la posibilidad de mover y lanzar masas de tierra pudiendo darle diferentes formas. Según la cantidad (Kg) que mueva, provocará diferente daño. Su valor inicial es (CON+PER)/2.

Bajo Pequeños temblores. El radio de acción se extiende desde el SPJ, como epicentro, y alcanza hasta su rango en metros.

Medio Posibilidad de mover Rangox10 kilogramos de tierra.

Elevado La masa de tierra puede ser lanzada, no sólo movida por el terreno, con un peso máximo de Rangox100 kilogramos.

Alto El personaje puede detener otros seísmos que se encuentren en el radio de acción de su poder (porcentaje en metros). Además, la masa máxima de tierra que puede mover es de Rangox500 Kg.

Cósmico Dentro de su radio de actuación, el SPJ puede provocar todo tipo de movimientos geodinámicos, incluidos volcanes, terremotos, tsunamis, etc. El efecto de estos fenómenos fuera del radio de acción del poder del personaje decrecerá de manera muy veloz, perdiéndose en 1d4 asaltos y sin superar más allá de una distancia de 10% del rango de poder del personaje. La masa de tierra que puede mover es de Rangox1000 Kg.

Descontrol: Las fuerzas geodinámicas que el SPJ intente generar escapan a su control, volviéndose contra sí mismo y confinándole bajo tierra.

Empatía ANIMAL

EL • M • G

Su valor es la PER/2 del SPJ. Dependiendo del rango puede tener un diferente grado de control sobre los animales:

Bajo El personaje se hace acompañar de un animal de su elección con el que comparte un suave lazo psíquico en momentos de tensión (animal herido, SPJ en peligro mortal, situación de shock para alguno de los dos) y que le permite conocer la dirección en donde se encuentra su compañero. El lazo es recíproco.

Medio Comunicación con animales. El personaje posee la capacidad para hablar con otros seres no-inteligentes, pudiendo entender su lenguaje y formularles preguntas. El DJ dará las descripciones adecuadas a cada interlocutor, dependiendo del grado de evolución de éste.

Elevado Control de animales. El SPJ puede subyugar toda clase de animales, de uno en uno, haciendo tiradas de esta habilidad. Debido a las diferencias entre humanos y animales, se establecen los siguientes modificadores:

Mamíferos superiores.....	-15
Mamíferos inferiores.....	-0
Aves.....	-5
Reptiles.....	-25
Peces.....	-30
Otros.....	A discreción del DJ

Alto El SPJ puede convocar plagas o manadas de diferentes animales, con un máximo de 1d100+50 animales inferiores (Reptiles, peces, pajaros pequeños, insectos o gusanos) y 3d20 animales superiores, pudiendo controlarles y usarlos como ataque, mensajeros, etc. Se aplicarán los mismos modificadores que en el caso anterior.

Cósmico El personaje puede controlar igual que en el apartado anterior, incluso a seres alienígenas cuya INT sea inferior a 40.

Descontrol: Las bestias se volverán en contra del SPJ.

Control de la FLORA y VEGETACIÓN

EL • M • G

De manera similar al anterior poder, el SPJ puede utilizar las plantas a su favor. Su valor inicial es la PER/2 del personaje. Dependiendo del rango podrá realizar diferentes acciones:

Bajo El SPJ puede ayudar al crecimiento de los vegetales, donando parte de su energía a estos.

Medio Empatía vegetal. Puede percibir sensaciones de las plantas. No es una forma de comunicación de ideas, sino de sensaciones y sentimientos.

Elevado Control vegetal. El personaje puede manejar las plantas actuando éstas a

su deseo, atacando a un enemigo, trabando su huida, lanzando semillas contra él, etc. Los movimientos de los vegetales son extremadamente lentos, siendo su equivalencia con los humanos de 1 acción por cada dos asaltos.

Alto Igual que en el rango anterior, sólo que los vegetales se mueven más deprisa con una acción por asalto.

Cósmico El SPJ puede crear plantas de la nada y controlarlas. Estas pueden actuar velozmente con tres acciones por asalto y una FUE máxima de 130 si actúan al unísono. Obteniendo un crítico, el personaje puede crear plantas inteligentes y dotarlas de vida independiente para que le ayuden y colaboren con él.

Descontrol: A discreción del DJ.

ABSORCIÓN de vida

M • EL • INC

Con este poder el personaje puede drenar la energía vital de cualquier ser vivo. Su valor es (PER+CON)/2. El uso de este poder es una acción automática, siempre y cuando no se cumplan las siguientes condiciones, con las que si hay que realizar tirada:

- El atacado es un dios (Crítico), un alienígena (difícil) o un parahumano (difícil).
- El atacado viste una armadura o una protección elevada (difícil).

Dependiendo del rango, se establecen las siguientes capacidades:

Bajo El SPJ solo puede drenar 5 PVs por asalto entrando en contacto con el atacado. Los PVs drenados se anulan, sin pasar al atacante.

Medio El personaje incorpora los 5 PVs drenados a los suyos propios. Distancia: de contacto.

Elevado El SPJ puede absorber 10 PVs por asalto desde una distancia nunca superior a su % en metros, perdiendo 1% de control por cada metro que le separe del atacado.

Alto El SPJ puede absorber 15 PV desde una distancia máxima de 200 m, perdiendo 1% de control sobre el poder por cada 2 metros de separación con el blanco. Obteniendo un crítico puede absorber además algún tipo

de energía (Electromagnética, cinética, luz, etc...) consiguiendo 10PV por asalto que dedique a esta acción. Deberá repetir la tirada cada asalto, sólo que en este caso no será necesario la obtención de un crítico, sino que se le aplicará un modificador -30 (Difícil).

Cósmico No se aplican modificadores de dificultad al SPJ por esta acción.

Este poder es incompatible con cualquier otro poder que presente la característica INC. Nunca sube de nivel.

Descontrol: El SPJ pierde los PVs que quería drenar.

DONACIÓN de vida

M • EL

Con este poder se realiza el proceso inverso que con el anterior, pudiendo dar puntos de vida a un herido, cortar una hemorragia, etc. Su valor es la CON del personaje. Según los rangos:

Bajo Nunca se pueden regenerar los miembros o tejidos masivos perdidos y el proceso de curación sigue su curso natural (dolores, cicatrices...), sólo que acelerado. La distancia es siempre de contacto. El SPJ cederá sus propios PVs en beneficio de otros, recuperándolos al ritmo habitual.

Medio El SPJ dona sus PVs igual que en el rango anterior, pero él se recupera a doble velocidad tras cederlos (no en caso de heridas)

Elevado Posibilidad de realizar "trasfusiones" de PV entre seres orgánicos. Las diferencias entre especies y reinos dificultarán el éxito de esta acción.

Alto El personaje puede curar a otros a distancia, sin necesidad de contacto físico, siempre que estén al alcance de su PER.

Cósmico El SPJ puede devolver a la vida a aquellos personajes recién muertos. En caso de personajes que lleven largo tiempo fallecidos necesitará obtener un crítico. Con este rango de poder, y con modificadores dependiendo del número de cadáveres, el SPJ puede convocar muertos

que le ayudarán y que tendrán las características que tenían en vida divididas a la mitad.

Descontrol: Muerte del personaje a reanimar o ataque al SPJ de los muertos devueltos a la vida, sin posibilidad de volver a convocarlos.

Control MUSCULAR

M

El personaje controla la musculatura de otros seres pudiendo provocar dolores y pinzamientos (Modificadores negativos a la actividad física de la víctima) o colapsos cardíacos. Su valor es PER/2. No existen rangos. La viabilidad del poder se reduce 1% del valor por cada metro que separe al personaje del atacado.

Un crítico en este poder permite controlar los músculos de otro personaje durante 1d10 asaltos sin necesidad de realizar más tiradas.

Algunos modificadores a tener en cuenta, a la hora de provocar determinados efectos:

Movimientos reflejos	5
Movimientos coordinados	15
Movimientos complejos	30
Andar, correr, saltar.....	45
Musculatura cardiaca	50

REGENERACIÓN de tejidos

M



Mediante este poder, el SPJ puede curarse más velozmente de los daños sufridos. No tiene un valor, ya que es una mejora de las atribuciones de la CON y no tienen que hacerse tiradas, a no ser que el personaje haya sufrido mucho daño (sus PV son menos del 10% normal). Dependiendo del rango:

- Bajo** El personaje se recupera al doble de velocidad. No puede regenerar miembros perdidos.
- Medio** No sufre sangramientos ya que las

heridas cicatrizan en 1 asalto. Recupera el triple de PVs que recuperaría normalmente.

- Elevado** Puede regenerar miembros perdidos en 1d4 horas.
- Alto** Puede regenerar miembros perdidos en 1d4/2 horas. Expuesto a un agente tóxico que no le mate (Tirada superada de resistencia a gases y venenos) su cuerpo genera una inmunidad a ese agente.
- Cósmico** Recupera sus PVs a un ritmo cinco veces superior al normal. Sus miembros perdidos se regeneran en 1d4 asaltos, siendo funcionales desde el primer momento. Sólo puede ser eliminado mediante un crítico en la cabeza.

Control del CLIMA

EL • M • G • INC

El SPJ puede variar las condiciones climáticas de una zona determinada, con centro en sí mismo. Su valor es $(PER+CON)/2$. Incluye el control de la velocidad y densidad del aire. Asimismo permite crear tormentas, ciclones, tifones, lluvias torrenciales; como también su anulación.

Dependiendo del rango el personaje podrá realizar diversas acciones:

- Bajo** Pequeñas tormentas, descargas eléctricas o vientos en un radio de 1d10 Km.
- Medio** Alteraciones climáticas en un radio de 1d10+10 Km.
- Elevado** Control climático a gran escala, Radio de 2d10+20 Km. El SPJ adquiere el poder extra "Volar" con el mismo rango que éste poder.
- Alto** El SPJ añade otro poder extra: "Emisión de energía eléctrica", con el mismo rango que "Control del Clima".
- Cósmico** Control total del clima planetario. Posibilidad de crear tormentas cósmicas.

Este poder es incompatible con cualquier otro, excepto las características aumentadas (Superfuerza, superpercepción, etc.)

Descontrol: Las fuerzas convocadas se volverán contra el SPJ.

MULTIFORMIDAD

M • G

El SPJ puede adoptar diversas formas. El valor es $(AGI+CON)/2$. Por rangos las posibilidades son:

- Bajo** Posibilidad de transformarse en un animal (previamente declarado), adquiriendo las características propias de este ser, aunque manteniendo su INT.
- Medio** Formas similares a la suya. Humanoides, antropoides, otras personas, etc. Necesita haber visto la forma a copiar. Puede mantener una forma de transición combinando lo mejor de la suya y la final.
- Elevado** Objetos inorgánicos o construcciones artificiales de su mismo tamaño/peso.
- Alto** El SPJ podrá adoptar, a su libre albedrío, las características (FUE, CON, PER, PV, AxX, etc) de la nueva forma, o mantener las suyas.
- Cósmico** No necesita haber visto la forma a copiar. Puede duplicar los poderes (en caso de tenerlos) de un metahumano a copiar.

Descontrol: El SPJ queda atrapado en la forma en la que se encuentre en el momento de la tirada durante 1d10 asaltos.

Alteración de la DENSIDAD

M • G

El SPJ puede variar su propia densidad. El valor inicial es de $CON/2$.

Dependiendo del rango existen diferentes atribuciones:

- Bajo** El SPJ tiene que escoger entre aumentar su densidad y volverla a la original, o disminuirla y recuperarla después. No puede hacer uso de ambas posibilidades y debe escoger una en el momento de su creación. Aumentando su densidad sube su CON y FUE hasta 110.
- Medio** Su CON y FUE suben hasta 120 aumentando su densidad.
- Elevado** El personaje puede cambiar de densidad como le plazca. Aumentará su CON hasta 140 y su FUE hasta 130.

Alto

La constitución puede elevarse hasta 170 y la FUE hasta 140. Puede volver intangibles partes aisladas de su cuerpo. Siendo intangible puede volar, cambiando su dirección mediante inconscientes aumentos o disminuciones de su densidad.

Cósmico

El control de la densidad propia es total. Puede aumentar su densidad hasta alcanzar una CON de 200 y una FUE de 160, así como volverse intangible.

Descontrol: Durante 1d10 asaltos el SPJ estará en el estado en que se encuentre en el momento de la tirada.

IMPORTANTE: Los SPJs que tengan un rango bajo, medio o elevado deben evitar materializarse en cuerpos sólidos, ya que esto les provocaría inmediatamente la muerte o la pérdida del miembro atrapado. La materialización de una parte del cuerpo en otro SPJ causa un daño de 5d10+50 independientemente de la capacidad de absorción de daño del personaje.

NOTA: Aquellos SPJs que tengan además Superfuerza por encima de 160, mantendrán ésta Superfuerza siempre, sin importar su densidad. Un personaje en estado intangible tiene una FUE de 0.

Cambio de ESTADO

M

Permite cambiar de gas a líquido y a sólido, por este orden inverso o directo. El SPJ no conserva su forma sino que adopta la del estado en que se encuentre. Su valor es la $CON/2$ del personaje. No existen rangos.

Descontrol: Imposibilidad de cambiar de estado durante 1d10 asaltos o cambios indeseados durante 1d10 saltos siguientes.

PLASTICIDAD

M

Similar al anterior, el personaje puede adoptar una forma fluida con la que puede deslizarse con mayor facilidad. Puede solidificar partes de su cuerpo o la totalidad. Estando en estado fluido no se mezcla con otros líquidos sino que

mantiene su independencia molecular. Su valor es CON/2.

BLINDAJE Natural

M

El metahumano posee una piel diferente a la humana. Puede estar formada por quitina osificada (como algunos animales) o responder a orígenes más exóticos (metal orgánico, traspaso de materia de otros universos, etc.). Estando blindado le modifica CON+60 +4d10 y FUE+60+2d10, hasta un máximo de 200 en ambos casos, absorbiendo impactos calculados según la fórmula de Puntos de Daño Evitados. No existen rangos, ni tiene valor al ser una modificación de la características.

ELASTICIDAD

M • G

El SPJ puede alargar o comprimir su cuerpo a voluntad. Modifica AGI+25%. La máxima distancia que el personaje puede alargar su cuerpo manteniendo su fuerza es de AGI x10 metros. Superando esta longitud, el SPJ tendrá modificadores -10 a la FUE cada 10 metros extras. Su valor es la agilidad del personaje. No existen rangos.

Descontrol: El SPJ sufre desgarros o distensiones musculares que le causan 2d10 Puntos de Daño y los modificadores negativos pertinentes a la actividad física.

EXPLOSIVIDAD

M • G • EF

Los mutantes que poseen este poder son capaces de autodetonarse causando una explosión proporcional a la parte detonada. No sufren ningún daño en estas explosiones y son capaces de reintegrarse en el asalto siguiente. Su valor es la CON del personaje. No existen rangos.

La equivalencia de las diferentes partes del cuerpo con explosivos (Ver apartado "Explosivos") se indica en la siguiente tabla, así como el tiempo de recuperación:

Miembro	Equivalencia con	Tiempo Rec.
Un dedo	Expl. débil	Instantáneo
Una mano	Expl. débil x 2	1 asalto
Un brazo	Expl. medio	2 asaltos
Una pierna	Expl. medio x 2	4 asaltos
Todo el cuerpo	Expl. potente x 2	30 asaltos

Descontrol: El SPJ explota pero es incapaz de reintegrarse en un tiempo a determinar por el DJ o no puede explotar.

FUSIÓN

M • G • EF

La fusión es la capacidad para hacer desaparecer el cuerpo del SPJ dentro de otro material (que debe declarar obligatoriamente al crearse), las sombras, la luz, etc. De este modo el personaje puede aparecer una acción después en el otro extremo de la materia o energía con la que se ha fusionado. Estando unido a ella el personaje adquiere las características físicas de esta materia, recibiendo una parte de los puntos de daño que sufra ésta y perdiendo momentaneamente cualquier atribución particular del personaje como: otros poderes físicos, armaduras, etc.

Este poder permite al personaje incluir la ropa que lleve puesta y pequeños accesorios que estén en contacto con él.

El valor de este poder es inicialmente de (CON+FUE)/2. No existen rangos.

IMPORTANTE: El uso de este poder es individual en todos aquellos que lo controlen por debajo de un 95%. A partir de este nivel el SPJ podrá llevar consigo a una segunda persona. Una pifia en el uso del poder puede provocar la desaparición del SPJ atrapado para siempre.

TELEPORTACIÓN

EL • M • G

El personaje puede teleportarse a un lugar a 1d20 Km de distancia, siempre que se encuentre en su campo de visión, o recuerde el lugar con exactitud, habiendo estado previamente o si se trata de un lugar públicamente conocido (Tirada de Conocimientos Generales con su conveniente modificador). Su valor es la PER/2 del SPJ.

La teleportación en un cuerpo sólido provocaría la muerte instantánea del SPJ. Si el valor de control supera el 90% puede también teleportar otros cuerpos con él o sin él, aplicándose los siguientes modificadores por peso:

PESO	MOD
0 a FUE/2 Kg.....-	
FUE/2 a FUE Kg.....-15	
FUE a FUEx2 Kg.....-30	
FUEx2 a FUEx4 Kg.....-45	

Descontrol: El SPJ no se teleporta.

POLILOCACIÓN

M

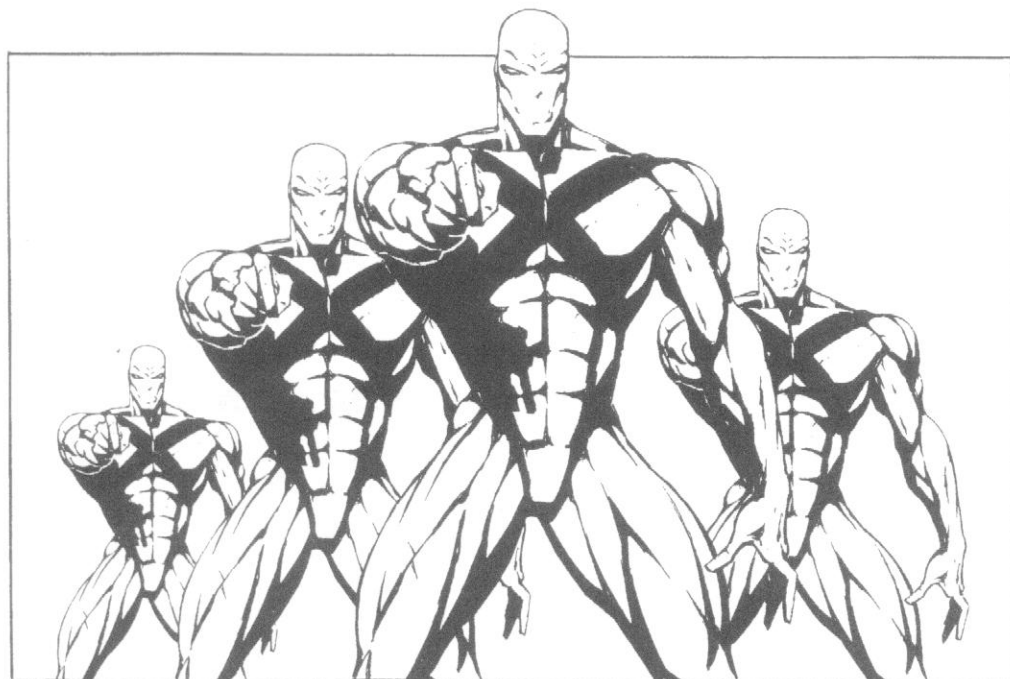
El personaje puede multiplicarse en tantas copias de sí mismo como sean necesarias. Estas copias o réplicas pueden tener diferentes orígenes (Ser futuros del personaje, invocaciones de su pasado, versiones alternativas de sí mismo, etc.). El jugador debe especificar, en caso de que el SPJ conozca el origen de sus poderes, de dónde provienen estas copias.

Las réplicas permanecen activas hasta que pierden sus puntos de vida, o son desconvocados por el personaje principal. Pueden realizar actividades independientes unos de otros.

La cantidad de PV que posea el personaje estando en estado unitario (1 solo SPJ) se reparte entre la suma de las réplicas y el original. Así, un personaje que tenga 30 PV y haya generado 2 copias, verá repartidos sus PV entre tres, quedando cada uno con 10 PV. Cuando una copia muere, los PV que tenía se pierden, recuperándose al ritmo normal, no así cuando son desconvocadas o reabsorbidas. La CON y el Daño Absorbido no se reparten entre las copias sino que permanecen estables para todos.

Su valor es CON/2. La cantidad de copias indicadas en el párrafo anterior es válida para personajes con rangos Bajo y Medio. Los demás rangos dotan al SPJ de más PV solamente para dividir entre sus copias, no en cualquier otra situación:

Elevado	2xPV
Alto	4xPV
Cósmico	10xPV



B A F , 9 5

IMPORTANTE: No pueden generarse réplicas inconscientes, es decir, las copias nunca podrán tener menos del 10% de los PV del Original.

Descontrol: El SPJ convoca copias de sí mismo incontrolables, que pueden incluso, querer atacarle a él.

INMORTALIDAD

M • INC

El personaje puede resucitar cuantas veces muera. No tiene valor puesto que es una variación en las características del personaje. Para que esta resurrección se produzca, la muerte ha de ser debida a golpes, heridas de armas de fuego, láseres y todas aquellas variantes de un combate normal. No podrá resucitar y estará indefectiblemente muerto si fallece por haberle sido absorbidos sus PVs, explosiones nucleares, ataques mágicos, energía cósmica y en general si el daño que le provoca la muerte es igual o superior a sus PVx10. No existen rangos.

Este poder es incompatible con todos aquellos relacionados con aumentos en la Constitución del SPJ.

CAMBIO de tamaño

M • G

El personaje puede cambiar sus dimensiones de altura pudiendo encogerse o aumentar su tamaño dependiendo del rango del poder. Su valor es CON. Sus variaciones modificarán su peso haciéndolo muy ligero en el caso de encogerse, o más pesado si aumenta de tamaño. Estos cambios no modifican en absoluto la fuerza del personaje en el caso de disminución de tamaño, pero sí en el caso de aumento. Las atribuciones por rangos son:

- Bajo** El personaje debe elegir entre aumentar su tamaño o reducirse en el momento de la creación del personaje. Sólo podrá aumentar/disminuir a la mitad o el doble de su tamaño normal. Aumentando de tamaño su FUE alcanza 110.
- Medio** La variación de tamaño es de 3 veces su tamaño normal. Creciendo, su FUE alcanza 116
- Elevado** El SPJ tiene las dos posibilidades:

aumento o reducción de tamaño. Aumentando, la FUE aumenta hasta 119.

- Alto** El tamaño mínimo del personaje es de unos pocos milímetros y el máximo diez veces su tamaño normal. Su FUE puede variar hasta 130.
- Cósmico** Puede aumentar su tamaño hasta 20 veces su tamaño normal y reducirse hasta tamaño microscópico. El aumento de FUE llega hasta 160.

IMPORTANTE: Si el personaje goza del poder Superfuerza por encima de 160, la variación de tamaño no influirá en el aumento de la FUE manteniéndose constante en todas las alturas.

Grito SÓNICO M

G • M • EF

Este poder está regido por la característica CON. Es un poder poco frecuente mediante el cual, el superser puede producir sonidos cuyos efectos variarán dependiendo del rango de poder que tenga el superpersonaje.

- Bajo** El metahumano produce sonidos fuera del espectro auditivo humano, que le permiten actuar como si de un radar se tratara, tiene un alcance efectivo de 20 km.
- Medio** Además puede producir intensos sonidos que interfieren en cierta manera con el sistema neuronal, causando una disrupción que hace que todos los afectados que no estén debidamente protegidos tengan un modificador de -15 durante los próximos 5 asaltos.
- Elevado** El control aumenta de manera que el SPJ puede "enfocar" individualmente a la persona o personas que desee afectar. Por otro lado ya puede concentrar lo suficiente los sonidos, formando un haz de ondas sonoras con efectos contusivos que causa un Daño máximo de 40+5d10.
- Alto** El daño causado aumenta hasta 75+5d10, y además el SPJ puede utilizar su poder para volar a una velocidad máxima de 150 km/h.
- Cósmico** El personaje lanza gritos sónicos que causan hasta 150+1d100 PV y es capaz de volar a más de 300 km/h. Puede erigir barreras de sonido que

le protegen de un máximo de 100 Puntos de daño. La creación de una barrera sónica es incompatible con el uso ofensivo del poder, aunque sí puede volar mientras tanto.

SUPERVELOCIDAD

EL • M • G

El personaje puede correr más deprisa de lo normal. Modifica la AGI +6d10 (Hasta un máximo de 200). El valor del poder es la AGI del SPJ. La velocidad mantenida tiene unos gastos de PV por cansancio a la hora que se indican en la tabla. La Velocidad punta sólo puede mantenerse por un asalto. El Mod. por velocidad al daño es equivalente a la Velocidad/20.

Esta tabla indica también el número de acciones por asalto que puede realizar un SPJ cuando actúe a supervelocidad.

AGI	AxA	VELOC. MANT. Km/h	PV/h	VELOC. PUNTA Km/h
100	3	15	-	25
101-115	3	25	1d4/2	50
116-130	3	50	1d4	100
131-145	4	100	1d6	150
146-160	4	150	1d8	200
161-175	4	200	1d10	250
176-190	5	250	1d12	300
191-198	5	300	2d10	500
199	5	500	3d10	800
200	6	800	5d10	1000

Por ejemplo: Un personaje con Supervelocidad 200 puede alcanzar una velocidad punta de 1000 Km/h, teniendo un Mod. al impacto de +50 siempre que se lance a supervelocidad contra su objetivo, no cuando ataque sin correr. En este caso se considera una acción lanzarse a 1000 Km/h y otra distinta pegar.

NOTA IMPORTANTE: Cambiar de dirección, frenar, saltar, trepar, etc... son acciones que requieren tiradas cuando se quieren ejecutar a Supervelocidad.

Descontrol: El SPJ resbala, se tropieza y cae sufriendo tantos puntos de daño como su Velocidad/10.

INVISIBILIDAD

M • G

Los demás personajes no pueden ver al SPJ, a menos que puedan ver en el espectro invisible de la luz. Los personajes invisibles tienen que tener especial cuidado en ser muy silenciosos y no delatar su posición mediante ruidos, gritos, movimientos de objetos, etc.

Determinadas condiciones climatológicas (niebla, lluvia, etc.) influyen negativamente en el éxito de la invisibilidad ya que delatan al personaje al formarse a su alrededor una especie de pseudo-imagen del mismo.

Su valor es CON/2. No existen rangos.

Descontrol: El SPJ no puede intentar volverse invisible en 1d10 asaltos.

Mala SUERTE

M

El personaje provoca mala suerte sólo a aquellos que él elige y que están en su campo de influencia (1d4 metros). El valor de este poder es de PER/2 y actúan los diferentes rangos como modificador negativo a las acciones de los otros. No es un poder dinámico.

Descontrol: Una pifia en el uso de este poder puede provocar mala suerte al personaje que hace uso del mismo.

ADHERENCIA

M

Permite al SPJ poder pegarse a determinados materiales, a los objetos, paredes, otros seres, etc... Su valor inicial es de $(AGI+FUE)/2$. La habilidad "Tregar/Saltar" se incrementa en $20+2d10$ (hasta un máximo de 200). No existen rangos.

Acciones como superar un obstáculo, girar, saltar, etc. requieren tiradas de Adherencia.

Los modificadores según diversos materiales son los siguientes:

Madera.....	+15
Construcción en roca o ladrillos	0
Vidrio	-20
Metales	-20
Sustancias deslizantes	-50

Descontrol: El SPJ es incapaz de adherirse en 1d10 asaltos.

Campo de FUERZA

M • G

El SPJ puede generar una barrera invisible que dura hasta que su absorción de daño es superada. El valor de este poder es $CON/2$.

Bajo	El campo es personal. Daño absorbido 60 PV.
Medio	El radio del campo es Rango-20 metros. Daño absorbido 90 PV.
Elevado	Daño absorbido 120 PV.
Alto	Daño absorbido 150 PV.
Cósmico	El radio se expande hasta el rango-10 metros. Absorbe daños por debajo de 300.

Descontrol: El Campo de fuerza ahoga al SPJ causándole un daño igual a la mitad de los PV que absorbe, por asalto, hasta que el personaje queda inconsciente, momento en el que deja de actuar.

Control de las MOLECULAS AJENAS

M • G

Su valor es la $PER/2$ del SPJ. Por rangos, las capacidades son:

Bajo	Sólo cambios mediante contacto físico en materias puras y cercanas en el Sistema Periódico. Los objetos de tamaño superior a 15 cm. tienen un modificador negativo de -50.
Medio	La materia inorgánica puede variarse siempre que sea de composición uniforme.
Elevado	Las mezclas y aleaciones pueden variarse.
Alto	Moléculas de cualquier material inorgánico en otras cualesquiera, pudiendo darle formas o tamaños diferentes y pudiendo crear objetos sencillos.
Cósmico	Alteración de la materia inorgánica y orgánica.

Existen algunos modificadores a tener en cuenta como son:

Materia Orgánica Viva	-75
Aleaciones de Optimum.....	-50
Metales polarizados.....	-50
Materias alienígenas.....	-100
Materias mágicas	-100
Strenium u Optimum puros.....	-100

Descontrol: El material a transformar se convierte en lo contrario que el SPJ deseaba.

Super CONSTITUCION

M • G

El personaje goza de una vitalidad extraordinaria. $CON + 60 + 4d10$

Super AGILIDAD

EL • M • G

El personaje es más ágil que la media humana. $AGI + 60 + 4d10$

Super FUERZA**M • G**

La fuerza del personaje será de FUE + 60 +4d10

Super INTELIGENCIA**EL • M**

Modifica INT+ 60 +4d10

Empatía TECNOLÓGICA**M**

Este poder indica una especial conexión entre el SPJ y la tecnología. Su valor es la PER/2 del personaje. Por rangos:

Bajo

El PJ sabe automáticamente como manejar un sistema o aparato con un valor mínimo de 1d100 cada vez que entra en contacto con él.

Medio

El SPJ puede reparar cualquier aparato sin necesidad de recurrir a cibernética, ni informática, etc.

Elevado

Posibilidad de diseñar los más complejos aparatos que imagine incluso sin haberlos visto antes.

Alto

Comunicación con máquinas. Estas obedecerán al SPJ y funcionarán automáticamente sin necesidad de ser manejadas. Para ello el DJ aplicará modificadores dependiendo del grado de complejidad de la maquinaria, el número de aparatos, siendo muy fácil (mod+30) ordenar moverse a un coche, pero extremadamente difícil (Crítico) controlar a un SPJ artificial.

Cósmico

Control total sobre cualquier entidad (inteligente o no) artificial.

Descontrol: Los aparatos enloquecerán arrasando, según sus posibilidades, lo que encuentren en su camino, o atacando al SPJ.

Traducción de LENGUAS**M • G**

El personaje habla y entiende otra lengua siempre que tome contacto con alguien que hable ese idioma. No es necesario el contacto físico. Su valor es (PER+INT)/2. No existen rangos.

Super PERCEPCIÓN**EL • M • G**

PER+ 60 +4d10. Es necesario tirar 1d5 para saber cuántos sentidos se amplían, elevándose todos en la misma cantidad.

TELEPATÍA**M • G**

Telepatía es la capacidad de comunicación a un nivel intelectual alto y complejo entre dos mentes sin necesidad de canales de comunica-

ción externos como lenguaje, escritura, signos, etc. Funciona independientemente del idioma, la raza o el tiempo de los interlocutores. Un telépata puede mantener una comunicación con un individuo que no lo sea, así como leer su mente sin que éste se percate de ello. Es imposible mentir a un telépata, excepto si se es otro telépata de porcentaje igual o mayor. Su valor es $(INT+PER)/2$.

Dependiendo del rango de telepatía podrá realizar diferentes acciones:

- Bajo** Lectura de mentes de individuos con $INT < 50$. La comunicación dura 2 asaltos y mientras tanto el telépata no puede realizar ninguna otra acción física o mental.
- Medio** Lectura de mentes de individuos con $INT < 70$.
- Elevado** Puede conectar mentalmente entre sí un máximo de 4 individuos, los cuales podrán recibir y transmitir información al telépata y realizar acciones independientes y simultáneas a la comunicación. El telépata puede instalar barreras psíquicas en sí mismo y en otros para evitar ataques o lecturas mentales (Parada Psíquica +25).
- Alto** Puede simultanear su actividad psíquica con otra física en el mismo asalto, durante un máximo de 4 asaltos. El telépata puede conectar mentalmente un máximo de 4 individuos sin perjuicio para las acciones físicas de él mismo, a partir de este número no podrá realizar ninguna otra actividad, física o mental mientras dure el contacto. Puede absorber un idioma diferente con su % poder -20%.
- Cósmico** El telépata puede mentir psíquicamente, borrar memorias, establecer bloqueos mentales, implantar falsos recuerdos o conectar hasta 10 individuos sin perjuicio para su actividad. Puede absorber idiomas, así como conocimientos.

EMPATÍA mental

M

Es la capacidad de conocer o transmitir sensaciones o sentimientos entre dos o más individuos. No es una comunicación a nivel intelectual sino a un nivel sensitivo y primario.

Emociones como el amor, la ira, la calma, el odio, son transmitidas por un empático a otro individuo. Su valor es $(PER+INT)/2$.

Dependiendo del rango del poder se pueden realizar diferentes acciones:

- Bajo** El empático puede recibir y transmitir emociones a individuos cuya INT sea inferior a 70. No podrá realizar ninguna acción mientras dure el contacto, y la acción durará 2 asaltos.
- Medio** El empático puede provocar emociones a un máximo de 4 individuos a la vez siempre que éstas sean las mismas sensaciones. En caso contrario deberá realizarlas en asaltos diferentes.
- Elevado** Puede provocar sensaciones diferentes a un máximo de 4 individuos a la vez en el mismo asalto.
- Cósmico** El empático puede provocar sensaciones diferentes a un máximo de 1000 individuos, mediante un crítico, sin perjuicio para sus propias acciones. Puede compaginar su actividad psi con otra física. Es capaz de arraigar tan profundamente una emoción como para hacerla permanente.

DOMINACIÓN mental

M • G

Es la capacidad de controlar a otro u otros individuos convirtiéndolos en esclavos mentales del dominador, provocándoles miedo, odio, ilusiones, u obligándoles a realizar lo que el dominador desee. Si en el momento de la dominación, el SPJ obtiene un crítico, la dominación durará el doble de asaltos de los normales en los que el dominado no podrá resistirse. El individuo dominado es consciente en todo momento de sus acciones. Un individuo dominado que haya sido obligado a realizar actos contra sus prejuicios o moralidad perderá puntos de EQM a discreción del DJ. Su valor es $(PER+INT)/2$.

Dependiendo del rango de poder podrá realizar diferentes acciones:

- Bajo** Control de un solo ser. La acción dura 2 asaltos en los que el dominador no podrá realizar ninguna otra acción física o psíquica.
- Medio** Control de un máximo de 4 seres con la misma orden o misión, durante 4 asaltos.

Elevado Control de un máximo de 4 seres con diferentes ordenes o misiones. El dominador puede realizar simultáneamente otra acción física, sólo en el caso de estar subyugando a un solo individuo.

Alto Control de un máximo de 10 seres con diferentes órdenes, durante 10 asaltos. El dominador puede simultáneas su actividad psi con otra física sólo en el caso de estar dominando menos de 5 individuos o seres. Si el dominador obtiene dos críticos seguidos en la subyugación de un mismo ser, podrá dominarlo hasta la muerte de uno de los dos y será su esclavo siempre.

Cósmico Mediante tiradas superadas el SPJ puede convertir en esclavo a un SPJ hasta que desee liberarlo o concurren circunstancias que debiliten mentalmente al dominador.

Para oponerse o liberarse a este poder es necesario superar una tirada en EQM, con sus pertinentes modificadores.

TELEQUINESIS

M • G

Es la capacidad de mover objetos mentalmente, manipulando la fuerza de gravedad. Su valor es la PER del SPJ.

El peso que puede mover está en relación con el rango del poder, pudiendo mover o lanzar objetos con un peso máximo de 100 x rango en kilogramos a una distancia y altura máxima del rango en metros, sin sufrir modificadores negativos. Los SPJs con rango superior o igual a Elevado pueden simultáneas esta acción con otra física. La telequinesis ayuda en los combates físicos de manera instintiva modificando la Parada (Física) con un modificador positivo de una décima parte del rango del poder. Los personajes que tengan telequinesis con Rango Alto o Cósmico, adquieren el poder Volar con rango bajo.

AGRESIÓN PSIÓNICA

M • G

Es la capacidad de causar dolor o la muerte cerebral a otros individuos. Su valor es (PER+INT)/2.

Dependiendo del rango podrá realizar diferentes acciones:

Bajo Causa un daño de 20+3d10 (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 5 metros.

Medio Causa un daño de 50+5d10 (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 10 metros.

Elevado Causa un daño de 75+5d10 (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 15 metros..

Alto Causa un daño de 100+5d10 (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 25 metros.

Cósmico El SPJ puede generar una onda de daño psíquico que causa 150+1d100 con un radio de 50 metros.

Descontrol: En este poder una pifia representará el colapso mental del agresor, cayendo inconsciente y recuperando la conciencia en 6d10 minutos.

PRECOGNICIÓN

M

Es la capacidad de ver acontecimientos futuros con mayor o menor claridad. Su valor es PER/2.

En este caso es el DJ el que indica en qué momento y cómo se producen las visiones. Con un rango bajo de poder tan sólo indicará situaciones de peligro mediante una incómoda sensación que se hará más fuerte a medida que se acerque el momento, sin que lo controle el SPJ sino el DJ.

Emisión de otras ENERGÍAS

EL • M • G

El SPJ controla la energía de su cuerpo, pudiendo proyectarla en diferentes formas: electricidad, cinética, energía oscura, luz, etc.

IMPORTANTE: Hay que declarar qué energía se emite en el momento de crear el SPJ.

El valor de este poder equivale a la PER/2 del personaje. El daño que puede provocar emitiendo esta energía está en función de los rangos:

Bajo	5d10+25
Medio	5d10+50
Elevado	5d10+75
Alto	1d100+100
Cósmico	1d100+150

El tipo de daño que causa cada energía es el siguiente:

Electricidad	Energético
Cinética	Físico
Sónica	Físico
Energía Oscura	Físico
Gravitacional	Físico
Luz/Solar	Energético/Calorífico
Nuclear	Energético/Calorífico
Magnetismo	Físico/Energético
Microondas	Calorífico
Mágica	Energético/Físico/Calorífico
Cósmica	Energético/Físico/Calorífico

Nota Importante: La energía mágica se ha incluido aquí para indicar qué tipo de daño causa, pero no está disponible más que para dioses, objetos especiales y magos; estos últimos según su propio sistema de creación (Ver apartado Magos).

Control de otras ENERGÍAS

M • G



El metahumano puede controlar y modificar de diversas maneras un tipo concreto de energía. Su valor es CON/2.

IMPORTANTE: Hay que declarar qué energía se controla en el momento de crear el SPJ. Las energías disponibles son las indicadas en el poder anterior. En caso de querer modificar un tipo de energía no contemplado, DJ y jugador deberán ponerse de acuerdo en el momento de crear al SPJ.

Por Rangos las capacidades son:

- Bajo** El SPJ solo puede cambiar de dirección la energía enfocada hacia él, como defensa a un ataque: puede desviar balas, esquivar láseres, etc.
- Medio** El desvío de energía puede hacerse un un radio igual al rango expresado en metros.
- Elevado** El personaje puede convertir un tipo de energía en otra, siempre que causen el mismo tipo de ataque. Por ejemplo: Energía Sónica (Físico) en Cinética, aumentando la velocidad de algo, o disipándola.

- Alto** Posibilidad de controlar una energía más, que debe declararse.
- Cósmico** Control de 4 energías pudiendo convertirlas entre ellas, incluso cuando el ataque que realicen no sea igual.

ABSORCIÓN de energías

M • G

El personaje puede absorber el daño que le causaría un ataque con un tipo determinado de energía. Este poder no tiene un valor de control, si no que modifica la FUE del metahumano, dependiendo del Rango, el metahumano será capaz de convertir un número determinado de Puntos de golpe en Puntos adicionales de FUE. Los puntos de daño que el personaje reciba y que excedan el límite de que es capaz causarán un daño y una pérdida de PV normales. La FUE extra desaparecerá, en todos los casos menos en el Cósmico, a razón de 5 puntos por asalto.

- Bajo** El personaje absorbe un máximo de 30 puntos de daño, que transforma en 30 puntos más de FUE. El límite de FUE de un personaje con este rango es de 130.
- Medio** La cantidad de puntos de daño que es capaz de absorber aumenta hasta 50 puntos. La máxima FUE que puede alcanzar es de 150.
- Elevado** El SPJ puede absorber 75 puntos de daño y podrá llegar a tener una FUE de 170.
- Alto** Llegando a una FUE límite de 190, el personaje puede llegar a absorber hasta 100 puntos de daño.
- Cósmico** En este caso el límite de absorción es de 150, además es el propio SPJ quien decide a voluntad el deshacerse de todos o una parte de los puntos extra de FUE adquiridos, si bien no puede retener grandes cantidades de energía durante elevados períodos de tiempo. Fuerza máxima:200

Descontrol: Pérdida repentina de la FUE acumulada.

ABSORCIÓN de poderes

M • INC



Se absorben poderes del atacado durante determinados asaltos. El valor de este poder es CON/2. Dependiendo de la naturaleza de la víctima se aplicarán los siguientes modificadores al valor del poder:

Dioses.....	-50
Cósmicos.....	-50
Alienígenas.....	-35
Parahumanos.....	-35
Magos.....	-50

Según el rango el personaje podrá absorber en mayor o menor medida:

- Bajo** Es necesario el contacto físico. El personaje absorbe 1d4 poderes (que indicará el DJ), no pudiendo elegirlos el atacante ni la víctima) durante 1d10+4 asaltos. Sólo absorbe poderes, no características ni recuerdos.
- Medio** El SPJ puede elegir entre absorber o no las características físicas de los seres que ha tocado, cuando hace uso del poder.

Elevado Posibilidad de absorber 1d6 poderes durante 2d10+5 asaltos. Un crítico indicará que los poderes de la víctima pasan al atacante de por vida, pero el atacado los recuperará en su siguiente subida de nivel.

Alto Se absorben además los recuerdos y las habilidades de aprendizaje (tendrán que ser calculadas con el valor que tendrán en el atacante). La víctima queda inconsciente durante 1d10 asaltos.

Cósmico No es necesario el contacto físico. La distancia de actuación es de 25 metros, pudiendo absorber poderes de 1d10 personajes a la vez. La duración es de 2d10+10 asaltos.

Este poder nunca sube de nivel.

Descontrol: El personaje atacante pierde sus poderes durante 2d10 asaltos.

ANULACIÓN de poderes

M • G • INC.

Provoca la pérdida de poderes de otros personajes, siempre que estos poderes no estén derivados de la tecnología. Su valor es CON/2. Se aplican los mismo modificadores por personajes que en el apartado anterior.

Bajo Es necesario el contacto físico. El personaje anula 1d4 poderes (que indicará el DJ, no pudiendo elegirlos el atacante ni la víctima) durante 1d10+4 asaltos.

Medio El SPJ puede elegir entre anular o no las características físicas de los seres que ha tocado, cuando hace uso del poder.

Elevado Posibilidad de anular 1d6 poderes durante 2d10+5 asaltos. Un crítico indicará que los poderes de la víctima desaparecen hasta la siguiente subida de nivel (En el caso de personajes que no suben de nivel, esta pérdida durará hasta que el DJ indique lo contrario).

Alto Se anulan además los recuerdos y las habilidades de aprendizaje. La víctima queda inconsciente durante 1d10 asaltos.

Cósmico No es necesario el contacto físico.

La distancia de actuación es de 25 metros, pudiendo anular poderes de 1d10 personajes a la vez. La duración es de 2d10+10 asaltos.

Nunca sube de nivel.

VOLAR

EL • M • G • EF

El personaje puede desafiar la ley de la gravedad y desplazarse por el aire. Su valor es AGI/2 y se utilizará para realizar maniobras, esquivar y aquellas acciones que requieran una dificultad especial. Sus rangos son:

Bajo El personaje puede volar a una velocidad máxima de 100 Km/h.

Medio La velocidad se incrementa a Match O,5.

Elevado La velocidad máxima es Match 1.

Alto La velocidad aumenta hasta Match 2.

Cósmico El SPJ puede volar por la inmensidad del espacio (Siempre que pueda sobrevivir en el vacío) utilizando para su empuje fuerzas gravitacionales estelares, la aceleración de los planetas o atajando por el hiperespacio.

Descontrol: El vuelo se corta en seco, dejando al personaje en caída libre.

INVULNERABILIDAD

EL • M • G

El personaje es invulnerable a un tipo determinado de ataque. No tiene valor ni rangos, ya que es una modificación de las atribuciones de la CON. Se realiza una tirada de 1d100 que nos indicará a qué tipo de ataque es invulnerable el personaje.

01 a 20	Cinético
21 a 40	Energético
41 a 55	Temperaturas Extremas
56 a 70	Mágia
71 a 85	Energía Cósmica
86 a 00	Gases y venenos

HISTORIAL

Todo el mundo tiene derecho a ser un héroe, y un superhéroe debe tener una gran carga dramática enterrada en su pasado. El Historial indica y narra la vida del SPJ hasta el momento en que tú tomas las riendas de su vida. Lo ocurrido hasta esta fecha habrá marcado notablemente, para bien o para mal, a tu héroe.

Se han dividido en dos tipos los historiales: El historial civil (que narra su vida cuando no ha estado ejerciendo de superhéroe o villano) y el historial metahumano (que indica datos sobre su actividad como superhéroe o villano).

Un caso específico es el dioses y no humanos que deberán consultar en primer lugar la tabla que determina la identidad secreta, para, en caso de tenerla, desarrollar el historial de ésta. En caso contrario carecerán de un historial civil creado por este sistema y DJ y jugador deberán ponerse de acuerdo en la historia del Superpersonaje.

Para saber su historial sigue las siguientes tablas, lanzando 1d100 tantas veces como sea necesario.

HISTORIAL CIVIL

PERSONALIDAD SECRETA

- | | |
|-------|---|
| 01-19 | Radicalmente opuesta a la real. Nadie creería que son la misma persona. |
| 20-39 | Sus fobias y filias desatadas. Se siente liberado al actuar como héroe o villano y actúa como siempre le hubiese gustado hacerlo. |
| 40-59 | Su carácter y motivación coincide con la pública. |
| 60-89 | No mantiene ningún tipo de personalidad secreta. |
| 90-00 | Eventualmente hace uso de alguna tapadera, aunque no lo tiene por norma. |

FAMILIA

- | | |
|-------|-------------------------------|
| 01-09 | Huérfano de padre o de madre. |
| 10-15 | Huérfano de ambos. |
| 16-39 | Padres separados. |
| 40-00 | Sus padres viven. |

AMBIENTE INFANTIL

- | | |
|-------|----------------------------------|
| 01-19 | Situación económica difícil. |
| 20-29 | Criado en la calle. |
| 30-39 | Sufrió una situación traumática. |
| 40-00 | Infancia normal y feliz. |

PERSONALIDAD

- | | |
|-------|--------------------|
| 01-05 | Introvertido. |
| 06-10 | Extrovertido. |
| 11-14 | Maniático. |
| 15-29 | Calmado. |
| 30-39 | Apasionado. |
| 40-44 | Histérico. |
| 45-49 | Depresivo. |
| 50-59 | Racional. |
| 60-64 | Melancólico. |
| 65-74 | Frío y despiadado. |
| 75-00 | Normal |

AMISTADES Y ALLEGADOS

- | | |
|-------|--|
| 01-15 | Es un tipo solitario. No tiene amigos. |
| 16-25 | Tan sólo su familia directa cuenta con él. |
| 26-40 | Algún conocido, pero no se fía especialmente. |
| 41-64 | Tiene un grupo reducido de amigos (1d4) en los que confía y le apoyan. |
| 65-94 | Mantiene lazos de amistad con todos aquellos a los que le ha unido algo especial (amor, aventuras, estudios, trabajo...) y puede recibir ayuda de ellos. |
| 95-00 | Conocido poderoso. Le apoyará ya que le debe un favor importante. |

SITUACIÓN LEGAL

Indica el estatus en que se encuentra el civil respecto a la justicia del país donde reside habitualmente.

- | | |
|-------|---|
| 01-49 | Ciudadano sin antecedentes penales. |
| 50-79 | Ciudadano con algún tipo de antecedentes penales. |
| 80-89 | Buscado por la ley. |
| 90-99 | Enemigo público. |
| 00 | Terrorista mundial. |

POSICIÓN ECONÓMICA

Indica la capacidad monetaria del personaje en su vida civil. Esta capacidad económica determina lo que puede conseguir como civil, nunca como metahumano y no se puede sumar este dinero al destinado a conseguir una armadura o implantes cibernéticos, pero sí para comprar vehículos, armas, ropa, etc, así como acometer la compra de unas instalaciones para su propia base.

01-04	Mendigo, sin ningún tipo de ingreso regular.
05-14	Clase baja, vive gracias a la ayuda de algún subsidio (pensionistas, desempleados...), o trabaja esporádicamente.
15-30	Clase media-baja (mozo de carga, repartidor, etc) tiene un trabajo que le permite "ir tirando".
31-74	Clase media, la mayoría de la gente (oficinistas, vendedores, etc...)
75-89	Clase media-alta, ejecutivos de empresa y profesionales con vida desahogada.
90-98	Clase alta. Profesional mundialmente reconocido (médico, abogado, periodista, alto ejecutivo, etc...).
99-00	Multimillonario. Dueño de una gran Corporación comercial o una sólida fortuna familiar, lo cual le permite hacer frente a casi cualquier gasto o inversión.

HISTORIAL METAHUMANO

POSICIÓN SOCIAL

La posición social indica la imagen que la sociedad en general tiene del personaje. Aunque no tiene que ver con su situación legal o sus acciones, sí condiciona sus relaciones con otros SPJs y PNJs. Puede darse el caso de que un personaje intente actuar del lado del bien, pero sus actividades no hayan sido muy afortunadas o no le haya caído en gracia a alguien y la sociedad le vea como un villano o una amenaza.

01-39	Héroe. Sus actuaciones favorecen su imagen y es tomado como ejemplo de decencia, moral y rectitud por una gran mayoría.
40-64	Anónimo. No es muy conocido y no hay una imagen pública de él/ella.
65-94	Amenaza pública. Aunque lo intente, siempre estará siendo juzgado como un individuo peligroso y cualquier error, por mínimo que sea, que cometa, será considerado un peligro.
95-00	Supervillano. Las autoridades le persiguen, los otros héroes le odian y su reputación le precede vaya donde vaya.

SITUACIÓN PÚBLICA DEL SPJ

Indica la cantidad de datos que los medios de comunicación y la población saben de él/ella.

01-09	Su Historial es conocido públicamente.
10-19	Su Origen es conocido públicamente.
20-29	Su Historial y Origen son conocidos públicamente.
30-69	Se difunden historias sobre el SPJ, pero son falsas.
70-79	Sólo sus amigos y allegados saben su Historial.
80-89	Sólo sus amigos y allegados conocen su Origen.
90-00	Es un misterio para todo el mundo.

Ahora debes tejer todos estos datos, que a simple vista pueden parecer una ficha policial y componer el relato de la vida anterior de tu personaje. No solamente va a trabajar el Director del Juego, así que haz un esfuerzo y dota a tu SPJ de credibilidad y solidez, trata de mezclar los elementos con coherencia y, si algún dato no te concuerda con el resto, suprímelo y vuelve a repetir la tirada que corresponda.

BASES Y COBERTURA

Es frecuente que superhéroes individuales o grupos de superhéroes dispongan para su uso particular de algún tipo de lugar secreto en el que suelen disponer de aquello que les es necesario para seguir desarrollando sus aventuras: un escondite, un depósito conteniendo un fluido orgánico que regenera su exterior maltratado a diez veces su velocidad normal, un centro de comunicaciones desde el que recibir datos procedentes de su área de influencia, etc.

No es fácil llegar a disponer de todo ello si consideramos que los superhéroes no tienen por qué proceder de familias adineradas ni ser profesionales de renombre en su ambiente. Estos lugares, llamados bases, son caros de construir, y además cuentan con la complicación adicional de que deben ser secretos.

¿De dónde puede obtener un superhéroe o grupo de ellos la financiación necesaria para mantenerse en acción? Existen varias posibilidades...

En primer lugar puede que efectivamente el superhéroe proceda de una familia rica, que haya heredado una cuantiosa fortuna, o que le haya tocado la lotería en el pasado. Habrá algunos de estos, pero no serán frecuentes.

Existen poderes económicos ocultos que prestan su apoyo a grupos de superhéroes, como ocurrió con tramas fascistas que financiaron al primer Vértice de Combate o la Fuerza del Futuro, que trabaja para el Estado Español, pero que en realidad está fuertemente dirigido por el partido gobernante.

Esta es otra posibilidad: el grupo o el superhéroe acepta dinero de un tercero, pero debe ser consciente desde el principio que aquel que le financia acabará pidiéndole que emprenda determinadas actuaciones para su propio beneficio.

Otra posibilidad es que la base sea un lugar poco preparado, que cumple las funciones más de escondite que de auténtico centro de operaciones. Hay ejemplos bastante ilustrativos de esta opción: Algunos superhéroes y supervillanos han usado las cloacas de una gran ciudad, cuevas en las montañas, sótanos de sus casas, mansiones abandonadas, etc.

Lo más probable será que sencillamente carezca de una base estable y que se comporte como un ciudadano normal hasta el momento en que cambie a su faceta de metahumano.

NOTA: Si se está creando un grupo de metahumanos sólo es necesario lanzar una vez por todo el grupo los dados para consultar en la tabla.

1d100 BASE

01-10 En el momento de la creación del personaje éste carece de base. Si dispone de medios propios o ajenos podrá adquirir una (le llevará el tiempo que emplee en subir un nivel para localizar el sitio idóneo y otro nivel más para acondicionarlo). Todos los materiales de recambio deben ser costeados por el/los personaje(s).

11-65 El metahumano o el grupo trabaja regularmente para Superhéroes Inc, teniendo el derecho al uso de sus instalaciones secretas. Los repuestos de su armadura, los servicios médi-

cos, los talleres de reparaciones corren por cuenta de la organización. El/los personaje(s) no tiene(n) necesidad de preocuparse jamás por esas cosas.

66-70 Una tercera persona, un personaje con dinero y poder, financia a sus expensas las actividades del grupo. El DJ debe determinar de forma cuidadosa cuáles son las intenciones de éste personaje. Para ello debe crear la ficha de personaje de ese individuo prestando especial atención a su Resistencia a Prejuicios.

71-75 Una entidad (grupo de personas, corporación comercial o administrativa) financia las actividades del personaje, que sigue conservando una identidad secreta frente a ellos. Los medios puestos a su disposición serán, además del local necesario, los mínimos imprescindibles para el personaje. Al igual que en apartado anterior el DJ debe determinar escrupulosamente el uso que la entidad pretende dar al grupo.

76-80 Igual que el apartado anterior salvo que las instalaciones reúnen todos los elementos que cualquiera pueda imaginar. Una auténtica base con todo lo necesario.

81-85 El personaje o grupo poseen la base, pero carecen de equipo y repuestos.

86-90 El personaje o grupo poseen una base propia, situada en un lugar secreto y con accesos controlados. Esta base es sencilla, sin mucho equipo pero con todo lo imprescindible.

91-95 Igual que el apartado anterior salvo que las instalaciones reúnen todos los elementos que cualquiera pueda imaginar. Una auténtica base con todo lo necesario.

96-00 El personaje, debido a una situación derivada de su historial, y que el DJ debe establecer, dispone de una base de control mundial desde la que tiene acceso a información de todo el planeta, incluida la transmitida por satélites civiles y militares de cualquier gobierno. Los personajes carecen de vinculación con otras entidades o grupos excepto las que deseen establecer por cuenta propia.

PROFESIONES

Clases sociales y Profesiones

Una vez llegado a este punto el jugador deberá elegir una profesión que esté acorde con sus características y su clase social, de forma que el personaje tenga un mínimo de coherencia (es inútil elegir la profesión de científico si el personaje tiene 40 en INT; de la misma manera, elegir de profesión peón albañil cuando el personaje es multimillonario es también una contradicción)

Como orientación se proporciona al jugador una lista con las profesiones más comunes:

Abogado	Agente de Seguridad
Albañil	Banquero
Carpintero	Científico
Comerciante	Conductor
Empresario	Enfermero
Funcionario	Informático
Investigador privado	Juez
Mecánico	Médico
Militar	Periodista
Piloto	Policía
Profesor	Repartidor
Taxista	Vendedor

Esta es una lista opcional, ya que si el jugador prefiere cualquier otra ocupación, puede elegir-la siempre y cuando se acople a los datos que del personaje tenga hasta ese momento.

En algunos casos es conveniente especificar posteriormente la profesión dependiendo de la clase social a la que se pertenece. Por ejemplo en el caso de "Profesor", si es de clase social "Media-baja" puede que estemos ante un profesor de una escuela rural; pero si el personaje es de clase "Alta" es más lógico pensar que se trate de un afamado Profesor de Universidad. Algo parecido puede pasar con otras profesiones como las de "Abogado", "Médico", "Periodista", "Militar", "Científico", etc.

HABILIDADES

Las habilidades representan los distintos conocimientos que ha adquirido una persona mediante adiestramiento o experiencia.

En el sistema de juego de Superhéroes Inc. las habilidades están representadas por porcentajes que indican la mayor o menor probabilidad de efectuar la acción con éxito.

Cuando un personaje dispone, por ejemplo, de un 70% de "Computadora" quiere decir que para realizar con éxito una acción relacionada con el manejo de estas máquinas deberá obtener un resultado de 70 o menos cuando lance 1d100. Las habilidades se calculan a partir de los valores de las características. Los valores que se obtienen indican valores de partida. Estos valores pueden variar mediante la subida de nivel, pero no pasa lo mismo con los valores de las características, que quedan invariables.

EXPLICACIÓN DE LAS HABILIDADES

Existen unas HABILIDADES GENERALES que están incluidas en el primer grupo. Estas sirven para resolver muchas de las situaciones comunes con que el personaje se enfrenta. Cualquier personaje las posee en mayor o menor medida.

Puntos de Vida e Inconsciente (PV/10) no son habilidades propiamente dichas, y por esto se han separado de las demás. Indican respectivamente la cantidad de daño que un personaje es capaz de recibir antes de morir (muere al llegar a 0 puntos de vida) y el momento en que el personaje queda inconsciente por pérdida de puntos de vida.

Un personaje con 50 PV muere al llegar a los 0 PV, pero quedará inconsciente cuando tenga solamente entre 1 y 5 PV.

Acechar/Discreción ((AGI+PER)/2) indica las probabilidades de que un superpersonaje realice una acción mientras intenta pasar desapercibido. Valdría tanto para intentar salir de una habitación pasando inadvertido como para moverse en silencio en un bosque.

Buscar Referencias (INT-10) permite seleccionar información interesante en una situación en la que se tiene al alcance gran cantidad de datos disponibles, como por ejemplo en una biblioteca, o consultando un terminal de datos de una computadora.

Combate cuerpo a cuerpo ((AGI+PER)/2) permite determinar el éxito del superpersonaje en combate con las armas naturales (puños, codos, cabeza, piernas, etc.). Es una de las habilidades que más se utilizan, debido al inevitable combate que se produce siempre que dos superseres se encuentran.

Conocimientos Generales (INT/3) es útil para relacionar algún hecho con otros y es complementaria de "Idea" en el sentido de que mientras que ésta sirve para enfrentarse a situaciones que entrañan alguna novedad, "Conocimientos Generales" hace lo mismo con hechos relacionados con experiencias propias o ajenas, como leyendas, desenvoltura en lugares de protocolo rígido y otras de muy diverso tipo.

La habilidad **Equilibrio Mental** (EQM) equivale inicialmente a la Inteligencia del personaje y se utiliza solamente si es necesario. La importancia de esta habilidad depende del ambiente en que se desarrolle la historia. Se puede emplear para representar desde la salud mental hasta el orgullo de un personaje. Diversas circunstancias pueden disminuir permanentemente el nivel de esta habilidad, a no ser que se cuente con ayuda psicológica o de otro tipo para superar las crisis que causan estas pérdidas. En caso de que la EQM de un superpersonaje llegue a cero éste se vuelve loco, y dejará de comportarse racionalmente, convirtiéndose en un grave peligro para la sociedad.

Escondarse ((AGI+PER)/4) A diferencia de Acechar/Discreción esta habilidad se utiliza cuando el personaje no realiza ninguna acción mientras trata de pasar desapercibido. Se emplea exclusivamente como modificador negativo a las tiradas de PER del contrario que intente localizar al superpersonaje que se oculta.

Idea (INT/2) permite a un superpersonaje asimilar una circunstancia sobre la que no tiene experiencia previa. Representa la capacidad de éste de tener una inspiración sobre aquello que está observando. El DJ deberá restringir el uso de esta habilidad ya que sólo debe ser

usada en circunstancias muy concretas como una situación aparentemente sin salida, actuación con extrema presión o bajo tensión, momentos de inspiración debidos a la actuación de un telépata, etc.

Idioma nativo (INT) representa el conocimiento del superpersonaje de la lengua hablada en el lugar donde se crió. Algunos, bajo ciertas circunstancias que sólo puede establecer el Director de Juego, pueden tener más de un idioma nativo.

Influencia ((INT+APA)/2) sirve para evaluar el efecto que el superpersonaje causa en personas u otros seres con los que se relaciona, por lo que puede emplearse en situaciones que vayan desde la evaluación de las dotes de mando hasta la impresión que una persona causa en alguien del sexo opuesto, y en general en cualquier circunstancia en que se precise emplear el carácter del personaje, como capacidad de mando, convicción, diplomacia, etc.

Iniciativa/Reflejos (AGI/2) tiene que ver con la capacidad de un superpersonaje de enfrentarse con rapidez a una situación y tomar el control. Se empleará cuando se trate de averiguar lo velozmente que reacciona enfrentado a una situación que requiera actuar con rapidez.

Lanzar ((FUE+PER)/2) se utiliza cuando el superpersonaje debe arrojar un objeto contra algo o alguien. Determina el grado de éxito de la puntería así como el alcance.

Parada (AGI/4) representa la capacidad que tiene un superpersonaje de reaccionar instintivamente ante el ataque de algún enemigo. Se usa exclusivamente como modificador negativo al porcentaje de ataque del contrario. Sólo sirve contra ataques de "Combate cuerpo a cuerpo" y contra armas de contacto (espadas, hachas, navajas, etc).

Primeros Auxilios (INT/2) sirve para realizar una cura de emergencia de personajes que estén heridos. No es una habilidad de aprendizaje como Medicina (una ciencia). Solamente se utiliza para impedir que un daño regular continúe. Por ejemplo se emplea para hacer un torniquete a alguien que se desangra, pero no para curar la herida producida por la descarga de un láser.

Rastrear ((INT+PER)/4) se utiliza para seguir el rastro de animales o personas. Si alguien tiene

la habilidad de aprendizaje de "Supervivencia..." en algún entorno natural puede utilizarse esta segunda en ese entorno como modificador positivo al utilizar "Rastrear".

Suerte (PER/2) es una medida de la fortuna del superpersonaje y se puede aplicar en situaciones desesperadas. Se recomienda que los DJ la utilicen en muy contadas ocasiones y casi exclusivamente para salvar la vida de algún personaje. La mayoría de los superhéroes y, sobre todo, los supervillanos parecen estar especialmente afortunados en numerosas situaciones, pero no conviene abusar del uso de esta habilidad.

Trepar/Saltar (AGI) ayuda a determinar el éxito en maniobras que impliquen subir o bajar por paredes o superficies muy inclinadas o realizar todo tipo de saltos y acrobacias.

Las HABILIDADES DE APRENDIZAJE son adquiridas por el personaje de dos formas: por adiestramiento o por experiencia. Puesto que en este capítulo se trata de crear un personaje aquí veremos cómo adquirirlas mediante adiestramiento. Se supone que antes de lanzarse a la aventura un personaje ha recibido algún tipo de formación acorde con la profesión y con su historial pasado. El origen y, en algunos casos, el tipo de profesión determinan el tipo de habilidades de aprendizaje que un personaje puede adquirir inicialmente.

Dioses, mutantes y no humanos adquirirán las habilidades en función de su identidad secreta, intentando que tenga el máximo de coherencia.

Todos los personajes elegirán 1d4+2 habilidades de aprendizaje entre las siguientes:

Abrir Cerraduras (INT/2) permite la manipulación de cierres. Se utiliza para manipular abrir puertas, cerraduras electrónicas, desmontar cierres-láser, etc.

Arco (2xPER/3) habilita al personaje para el uso de arcos, ballestas y todo tipo de armas de este estilo. La recarga de estas armas requiere el uso de una acción, excepto en justicieros y expertos marciales que es automática.

Armadura de combate ((INT+PER)/3) se utiliza en el manejo de estas sofisticadas máquinas de

guerra. Es una habilidad EXCLUSIVA de aquellos superpersonajes que dispongan de una de dichas armaduras.

Engloba todos sus mecanismos, desde las comunicaciones a los propulsores.

Arma Corta (2xPER/3) se emplea para el manejo de este tipo de armas (pistolas automáticas, revólveres, etc.).

Arma Larga (2xPER/3) rige el manejo tanto de fusiles como subfusiles y fusiles de asalto.

Armas militares ((PER/3) sirve para la utilización de aquellos sistemas de armamento muy especializados y utilizados en combates militares. Bazookas, cañones, misiles, etc.

Armas blancas ((AGI+PER)/3) cuchillos, espadas, navajas y todas las clases de armas cortantes se rigen por esta habilidad.

Armas especiales... (2xPER/3) es una habilidad que rige el uso de armas tales como mazas, nunchakos, shurikens, bastones bo, latigos, lanzas, hachas, garrotes, cerbatanas, boleadoras, etc. Debe especificarse que arma se maneja en el momento de la creación del personaje. Los daños causados por estos tipos de armas especiales deberá decidirse entre el DJ y el jugador ya que puede darse el caso de que un jugador desee que su SPJ lleve un látigo que cause un daño por electricidad, o unas flechas envenenadas. Si el efecto se contempla como si de un poder se tratara (electricidad, por ejemplo), se lanzará 1d100 para conocer el rango de poder del arma y el daño que provoca. La creación de armas con poderes de control de algún tipo (Control del clima, de la geodinámica, de animales, etc.) está contemplada en el apartado Guardianes y solo pueden ser llevadas por este tipo de personajes.

Artes marciales ((AGI+PER)/3) es una habilidad muy especial, OBLIGATORIA para todos aquellos superpersonajes que sean expertos en dicha disciplina. Ningún otro tipo de superpersonaje puede tener la habilidad.

Cibernética (INT/2) es una habilidad utilizada para el diseño, construcción y reparación de sistemas informático-electrónicos muy complejos, así como para realizar tiradas de conocimientos generales sobre los mismos. Incluye y engloba el conocimiento sobre aparatos menos complejos, es decir un avanzado conocimiento sobre electrónica general.

Ciencia... (INT/3) es una habilidad de la que se habla en sentido amplio, con el significado de Conocimiento. La elección de la ciencia es libre. La mayor parte de los conocimientos especializados pueden englobarse dentro de las siguientes opciones:

Agricultura	Antropología
Arqueología	Arquitectura
Biología	De la Información
Derecho	Economía
Etnología	Física
Geografía	Geología
Historia	Ingeniería
Matemáticas	Política
Psicología	Química
Religiones	Robótica
Sociología	Veterinaria

No obstante, si se requiriese una ciencia no contemplada en esta lista, se puede crear, teniendo en cuenta que el porcentaje básico al adquirir la habilidad será el mismo (INT/3). Por cada habilidad Ciencia... que se escoja se podrá adquirir una de las anteriores disciplinas.

Computadora/Comunicaciones (INT/2) mide la capacidad de un personaje de manejarse entre ordenadores de cualquier tipo. Puede utilizarse también para burlar sistemas de seguridad electrónica o dispositivos de comunicaciones complejos.

Conducir vehículo... ((PER+INT)/4) permite a un personaje conducir un automóvil, un camión, un tren, un helicóptero y en general cualquier vehículo, que debe ser especificado. Una vez aprendido el manejo de un vehículo pueden utilizarse otros con distintos modificadores que aplique el director de juego en función del grado de parecido entre el vehículo que se conoce y el utilizado.

Escudo (AGI/2) permite al personaje desenvolverse en combate con este tipo de protecciones.

Explosivos (INT/2) es una habilidad a utilizar en la preparación, manipulación, evaluación de efecto y detonación de estos elementos.

Farmacología (INT/2) es una habilidad que permite elaborar preparados químicos que tengan efectos concretos sobre los organismos vivos. Incluye también el conocimiento de las sustancias y el método de administración.

Mecánica (INT/2) controla la actividad de un personaje en lo que se refiere al manejo, diseño, mantenimiento, reparación y creación de máquinas y mecanismos.

Medicina rige las actividades que afectan a la curación de las personas. Debe especificarse si se trata de medicina general, por lo que el porcentaje será INT/3, o una especialidad, en cuyo caso el valor de la habilidad se calculará con INT/2. Las especialidades permitidas son:

Cirugía	Estomatología
Geriatría	Ginecología
Inmunología	Oftalmología
Oncología	Pediatría
Traumatología	

Montar animal... (AGI/2) regula la capacidad del personaje de realizar maniobras complejas con una montura que puede variar desde un caballo hasta un animal mitológico. El tipo de animal debe especificarse en el momento de crear el personaje. Determinados animales deben ser amaestrados antes de poder ser montados, y en algunos casos, eso es imposible dado el carácter extremadamente salvaje de la criatura.

Nadar ((FUE+AGI)/2) se utiliza para situaciones en que el personaje se mueve en el agua.

Otro Idioma... (INT/3) indica la capacidad del personaje para expresarse en una lengua distinta a la propia. Puede escogerse varias veces si se desea que el SPJ conozca más de un idioma.

Sistemas de Armamento (PER/2) es una habilidad exclusiva de los personajes Tecnificados y les permite controlar las diferentes armas integradas en sus armaduras, tecno-implantes o en su propia estructura.

La habilidad **Supervivencia...** (INT/2) se refiere al adecuado desenvolvimiento del superpersonaje en determinados ambientes. Debe especificarse qué clase de especialización se ha conseguido: Mar, Bosque, Selva, Taiga, Desierto, Bajos fondos, etc.

La habilidad **Trampas** (INT) permite a un personaje tanto el crearlas como el localizarlas o evaluar la posibilidad de existencia de estos mecanismos. El DJ aplicará modificadores en función de la complejidad y los medios al alcance del personaje para el desarrollo de estos artilugios.

Vaciar Bolsillos (AGI/2) es una habilidad que permite extraer el contenido de bolsillos, mochilas, bolsos u otros recipientes del mismo tipo sin que el propietario lo advierta.

PREJUICIOS

Por cada personaje se debe hacer una tirada de 1d100 durante su creación para determinar la capacidad que tiene ese personaje de oponerse a sus instintos. Según sea el resultado de esta tirada se considera que el personaje tiene más o menos capacidad de superar sus prejuicios, con lo que llevar a cabo acciones de dudosa moralidad se convierte en una tarea más o menos difícil.

Aquellos personajes en cuyo historial esté reflejado que teniendo dos personalidades, estas sean diferentes, deberá hacer dos tiradas de 1d100 (desechando aquellas que estén muy próximas) para saber la resistencia a prejuicios según actúe como civil o metahumano.

Cuanto menor sea el nivel de Resistencia a Prejuicios de un personaje más difícil le resultará llevar a cabo una acción en contra de sus ideas, pues antes de hacerla deberá superar una tirada de prejuicios. Aun así, si el personaje no supera su tirada de resistencia a prejuicios y se ve forzado a llevar a cabo una acción que, según el resultado de la tirada, él considera inmoral, su EQM disminuye en 1d10, 2d10 ó 3d10 dependiendo de la acción, a discreción del Director de Juego. Esta pérdida es permanente.

Por ejemplo: Jinete Nocturno se encuentra un sábado por la noche apoyado contra la barra de un pub situado en una localidad próxima a Madrid. El ambiente está cargado debido a la presencia de muchas personas. Un borracho asiduamente serpentea por el local murmurando por lo bajo mientras "Knocking on heavens doors" ensordece a la clientela del local.

Ese ruido impide escuchar el sonido de tres motos que aparcen fuera, conducidas por individuos que visten cazadoras vaqueras sin mangas y que lucen largas patillas en sus caras cubiertas de cicatrices.

Los tres individuos penetran en el bar propinando empujones a su paso, haciendo a un lado a todo aquel que se encuentra en su camino. La

casualidad les conduce a un punto de la barra situado apenas a un metro de Jinete Nocturno. Este mira a su izquierda para ver a los recién llegados. El giro hace que su pistola de calibre 9mm. se clave ligeramente en su abdomen. Sin que se mueva un músculo en su cara Jinete nocturno vuelve a concentrarse en su bebida mientras "Johnny B. Goode" comienza a taladrar sus tímpanos.

Los recién llegados forman un considerable alboroto mientras piden sus bebidas a voz en grito. Desgraciadamente el volumen de la música impide a la impresionante camarera que se encuentra tras la barra escuchar sus pedidos.

El líder del trío vuelve a vociferar a la camarera mientras algunos clientes próximos recogen sus bebidas y se trasladan a otro punto del local menos conflictivo. No queda nadie entre los tres macarras y Jinete Nocturno. La camarera, ocupada en la caja, sigue sin darse cuenta de nada de lo que ocurre. Cuando termina de cobrar unas consumiciones recorre la barra hacia el fondo, momento en que el macarra aprovecha para auparse a la barra y agarrarla por el pelo.

"Me duele la boca de tanto decirte lo que queremos tomar, nena." le dice mientras la atrae hacia sí y mantiene su cara a tan sólo un centímetro de la suya. "¿Es que aquí hay que rogar que te pongan una copa?"

El tono del macarra se ha vuelto amenazador. Los pocos clientes que quedan en la barra se apartan del punto del incidente mientras la chica apenas puede articular palabra. El dueño del bar, también desde detrás de la barra, se aproxima atemorizado tratando de calmar los ánimos. Jinete Nocturno permanece impasible.

La situación se ha vuelto muy tensa. Algunas personas abandonan precipitadamente el local huyendo de los problemas que se avecinan.

Jinete Nocturno, a pesar de su aparente tranquilidad, está interiormente comprobando cómo la rabia vuelve a tensar sus músculos. El DJ hace que Jinete lance dados contra su EQM (15%) para saber cuál es su reacción. El resultado de la tirada es 88, con lo que Jinete Nocturno es incapaz de controlar su ira y se prepara para actuar en el momento que juzgue más oportuno.

El macarra zarandea a la chica sin quitarle ojo de encima. Sus colegas lanzan unas risas desagradables mientras miran desafiantes al resto de la clientela.

“ ¡Contéstame cuando te hablo, guarra! “ escupe el motorista mientras comienza a elevar a la chica por el pelo.

Jinete Nocturno lleva lentamente su mano a la cintura de su pantalón para encontrar la empuñadura de su arma, oculta por su cazadora. La extrae con cuidado y utilizando un movimiento rapidísimo el cañón pasa a apuntar directamente a la sien del macarra. Permanece en completo silencio. Nadie en todo el local es capaz de decir ni una sola palabra, a la vista de la situación. Sólo la voz de Chuck Berry llena el bar de un extremo a otro.

Uno de los compañeros del macarra hace un brusco movimiento hacia Jinete para saltar sobre él. Antes de que nadie pueda reaccionar el asaltante se encuentra caído en el suelo con un disparo en la rodilla y el cañón ha vuelto a la sien del macarra, que ya ha comenzado a soltar lentamente a la chica. En el local se han producido algunos gritos femeninos, mientras el otro macarra ha comenzado a alejarse contra la pared. La chica ha quedado libre y se ha alejado unos metros de su captor.

“ No quiero líos en mi local. “ dice “ Marchaos todos y dejadnos en paz. “

El cañón de la pistola de Jinete Nocturno traza un arco en el aire para indicar al macarra que abandone el local. Este se da la vuelta lentamente y parece que va a salir, pero de repente se vuelve y trata de arrojar sobre el justiciero.

El puño de Jinete Nocturno encaja a la perfección en el rostro del macarra, proyectándole contra la pared. Una vez allí Jinete le apunta a la cabeza a unos dos metros de donde se encuentra. Se producen una décimas de segundo de expectación mientras Jinete Nocturno se enfrenta a su Resistencia a Prejuicios. El DJ fuerza un lanzamiento de dados que arroja un 19. Jinete Nocturno puede superar sus prejuicios y por ello es capaz de abrir fuego contra el asaltante.

Los sesos del macarra pasan a formar parte de la pintura del local mientras la histeria se apodera de los presentes que se agolpan contra la puerta para salir.

El tercero de los asaltantes quiere aprovechar la confusión para evadirse, pero una fuerte mano le agarra por el cuello y le proyecta contra la pared opuesta. Una rodilla viene bruscamente a acoplarse en su bajo vientre.

El local ha quedado desierto. Jinete saca un billete de su bolsillo y lo deja sobre la barra. Abandona el local parsimoniosamente mientras sostiene de forma irresistible la mirada de la chica.

“ Quédate con la vuelta. “ dice con voz profunda.

Apenas unos segundos después de que haya salido la chica salta la barra y sale al frío de la calle. Sólo alcanza a ver la luz trasera de una Harley que dobla la esquina mientras The Flamingos comienzan perezosamente a entonar “I only have eyes for you”.

“ Hijo de puta.... “ murmura mientras comienzan a oírse las primeras sirenas.

IMPORTANTE: La Resistencia a Prejuicios indica la capacidad de un personaje de emprender acciones que se puedan encontrar alejadas del patrón moral imperante en la sociedad de cuya cultura participa. Una Resistencia a Prejuicios alta indica que el personaje es capaz de realizar acciones que dentro de su sociedad se considerarían moralmente inadmisibles, mientras que una baja que el personaje se encuentra perfectamente encuadrado dentro del comportamiento normal en esas sociedad.

Un personaje como Epsilon Eridani, que ha debido abandonar su país, y que es perseguido por todas las potencias mundiales, habrá adquirido una alta Resistencia a Prejuicios, derivada de su historia pasada y sus actuales circunstancias.

EQUIPAMIENTO

El universo de Superhéroes Inc está basado en el mundo real de los noventa. Aun así existen algunas diferencias entre ambos, aunque la necesidad de equiparse adecuadamente no es una de ellas.

La manera de conseguir aquello que necesitas pasa por varias opciones: a) Lo robas. b) Lo solicitas a tu organización. y c) Lo compras.

Como se puede comprobar, no todo es fácil de comprar, y mucho menos de robar. Los personajes que se encuadren dentro de algún grupo oficial sólo tienen que solicitar y justificar ante sus superiores, la necesidad de adquirir determinado elemento. No obstante, aunque a primera vista parezca algo sencillo, no todo está accesible y la disponibilidad es un factor que afecta a todo el equipamiento del mundo de Superhéroes Inc.

Las organizaciones oficiales que pueden servir equipamiento a los personajes son: TecnoRed, la UEO, el Gobierno de cada país y, ocasionalmente, el Parlamento Europeo.

Por otra parte, los superhéroes no-oficiales que se unan a Superhéroes Inc. cuentan con una buena cantidad de apoyos en España, pudiendo solicitar equipo a esta empresa.

El jugador que conduce al personaje debe elegir en el momento de la creación de éste en qué desea gastar el dinero destinado a equipo (es obligatorio), y disponer libremente de sus fondos.

La disponibilidad de cualquier elemento del equipo en una ciudad media de Europa es la siguiente:

DISPONIBILIDAD	1d100
FACIL (F).....	95%
NORMAL (N)	60%
DIFICIL (D)	30%
MUY DIFICIL (MD)	10%
EXCEPCIONAL (E)	2%

A esta tirada se le deben aplicar modificadores dependiendo el lugar y a quién se solicita el material. Así tenemos por ejemplo que:

En una gran ciudad.....	+10
En un pueblo	-30
Si se solicita a una organización.....	+30

En cada caso será el DJ el que deba establecer los correspondientes modificadores para evitar que todos sus personajes conduzcan, por ejemplo, un Ferrari.

VEHÍCULOS

¿Quién no ha sentido el vértigo y la emoción de una persecución de coches, lanzados a toda velocidad, a través de las atestadas calles de una gran ciudad?

En Superhéroes Inc. trataremos que el DJ y el jugador puedan resolver este tipo de situaciones sin complicar demasiado el juego.

En primer lugar vemos que para poder conducir un determinado vehículo el PJ tendrá, obligatoriamente que tener la Habilidad de Aprendizaje que corresponda a ese tipo de vehículo. Así un jugador no puede pretender que su SPJ, que está rodeado de enemigos, escape a toda velocidad montado en una motocicleta de gran cilindrada si no tiene la Habilidad "Conducir vehículo: motocicleta". De todas maneras si un PJ tiene la habilidad de conducir un coche y quiere intentar llevar un camión, podrá intentarlo con un mod de "Muy difícil". El baremo exacto a aplicar dependerá de la semejanza entre el tipo de vehículo que se sabe manejar, con el que se pretende conducir.

Dentro del apartado "Vehículos" es necesario describir los siguientes parámetros.

- Velocidad máxima en kilómetros/hora.
- Maniobrabilidad (mod. a la habilidad "Conducir ...")
- Disponibilidad

AUTOMOVILES

MODELO	Vel.	M.	D.
Alfa Romeo			
Alfa 33	190	+5	F
Alfa 155 2.0 Twin Spark	205	+5	N
Alfa 165 3.0 S V6 24V	240	+10	MD

Audi			
90 2.0 E	190	-	N
A6 2.8 V6.....	219	+5	D
Coupé 2.6 E.....	214	+10	MD
A6 2.8 V6 Quattro	218	+15	MD

BMW

318i	201	+10	D
325i	233	+10	D
M3	250	+15	MD
530i	235	+5	MD
M5	250	+10	E
750 CSI	250	+5	E

Cadillac

Seville STS	240	-10	E
Eldorado TC	240	-10	E

Citroën

AX 11	167	+5	F
AX GTI	186	+10	N
ZX Reflex 1.4	172	-	F
ZX Volcane	202	+5	N
Xantia 1.8 I X	187	+5	N
Xantia 16V VSX	213	+10	D
XM Turbo D SX	192	+10	D

Chevrolet

Corvette LT1	254	+25	E
Corvette Cabrio	254	+20	E

Ferrari

348 GTS	280	+20	E
512 TR	314	+20	E
456 GT	302	+20	E

Fiât

Punto 55 S	150	-	F
Punto 60 Cabrio	150	-	N
Coupé Turbo	225	+10	MD
Tipo 1.6 SX	170	-	F
Croma 2.0 S IE	190	-5	D

Ford

Fiesta 1.3	153	-	F
Fiesta XR2 16V	200	+5	N
Escort CLX 1.6	177	+5	F
Escort XR3 I	187	+10	N
Mondeo GLX 1.8 I	195	-	N
Probe 2.5 I V6 24V	220	+15	MD

Honda

Civic DX 1.3 16V	170	+5	D
CRX VTI 1.6 16V	210	+5	MD
Concerto 1.6 16V	185	-	D
Accord Coupé 2.2 I 16V	207	-	E
SX	270	+10	E

Hyundai

Pony LS 1.5	160	-	D
Lantra 1.8 I GT 16V	189	-	D
Sonata 2.0 GLS 16V	192	-5	D
Coupé 1.5 I GT	195	+5	MD

Jaguar

JR 4.0 Coupé	228	+10	E
Daimier Double Six V12	250	+15	E
Sovereign 4.0 Aut.	219	+10	E

Lancia

Y-10 Junior	150	+5	N
Delta 1.8 IE	185	+10	D
Delta HF Turbo	220	+15	MD
Delta HF Integrale	220	+20	E
Thema 2.0 IE 16V	205	-5	MD

Lotus

Esprit Turbo SE	272	+15	E
-----------------	-----	-----	---

Maserati

222 SE	255	+20	E
Shamal	270	+25	E

Mercedes Benz

180	193	+10	MD
220	210	+10	MD
220 Coupé	210	+15	E
280	230	+5	E
320	225	+5	E
500 Coupé	250	+10	E

Morgan

Plus 4 2.0 IE 2P	195	+5	E
------------------	-----	----	---

Nissan

Micra 1.3 LX	170	+5	N
Sunny GTI 2.0	210	+5	D
Primera 2.0 I SLX	205	-	D
Serena SGX 2.0	170	-10	MD
100 NX 2.0 I 16V	210	+10	MD
200 SX 1.8 I T 16V	220	+15	E
300 ZX 3.0 I Biturbo	250	+20	E

Opel

Corsa Sport 1.4I	173	+5	N
Astra GLS 1.6	190	+5	N
Astra GSI 2.0 16V220	210	-	D
Vectra Sport 2.0 I 16V	210	+5	D
Calibra V6 2.5 24V	237	+10	E
Omega CD 2.5 V6	223	-10	MD
Tigra 1.6	195	+10	D

Peugeot

106 1.1 XN	165	-	F
306 XR 1.6	180	-	N
306 S16	215	+5	MD
405 GL 1.8	185	-5	N

Porche

911 Carrera Cabrio	270	+25	E
911 Turbo	280	+30	E
928 GTS	275	+25	E

Renault

Twingo Wind.....	150	-	F
Clio RL 1.2.....	155	-	F
Clio 16V.....	195	+10	D
Laguna RT 2.0.....	200	+5	N
Safrane RN 2.2 SI.....	206	-	N
Alpine A 610 T.....	265	+15	E

Rolls Royce

Silver Spirit II.....	205	-	E
Corniche Conv IV.....	210	+5	E
Touring Limousine.....	200	-10	E

Rover

214 SI 16V.....	180	-	N
220 Coupé LTI.....	205	+10	D
220 SI.....	201	+10	MD

Saab

900 SE 2.0 T.....	230	-	MD
9000 CSS 2.3 Eco-power.....	220	-	E

Seat

Ibiza 1.4 I GLX.....	157	-5	F
Ibiza 2.0 I GT.....	195	-	N
Córdoba 1.6 I CLX.....	170	-	N
Toledo 2.0 16V.....	215	-	D

Toyota

Celica 2.0 16V.....	225	+5	MD
Supra Biturbo.....	250	+10	E

Volkswagen

Golf 2.0 GTI.....	198	+5	N
Golf 2.8 VR6.....	225	+5	MD
Corrado VR6.....	235	+10	E

Volvo

480 Turbo.....	199	+10	D
850 T5.....	240	-	MD
840 Turbo.....	210	-5	MD

MOTOCICLETAS

CAMPO

Aprilia

125 Rally Enduro.....	140	+10	N
-----------------------	-----	-----	---

BMW

R-80 GS.....	168	+5	D
R-100 GS.....	181	+5	D

Cagiva

K7 125.....	130	+10	N
Elefant 900 IE.....	190	+5	MD

Honda

CRM 125 R.....	138	+15	N
NX 650 Dominator.....	160	+15	D
XRV 750 Africa Twin.....	180	+10	MD

Moto Guzzi

V-75 NTX.....	164	+5	MD
---------------	-----	----	----

Suzuki

DR 800 Big S.....	180	+10	MD
-------------------	-----	-----	----

Yamaha

XT 350.....	140	+10	N
XT 600 E.....	160	+5	D
XTZ 750 Superteneré.....	190	+5	MD

CARRETERA

Benelli

Jarno 125.....	160	+5	N
----------------	-----	----	---

Bimota

Biposto.....	278	+15	E
--------------	-----	-----	---

BMW

K-75 RT.....	195	+20	D
R 100 RS.....	185	+20	N
K1.....	240	+20	MD

Harley Davidson

XLH Sporster 1200.....	200	-	E
FLSTF Fat Boy.....	180	-	E

Honda

NSR 125 R.....	163	+15	F
CBR 600 F.....	225	+25	N
CBR 1000 F.....	260	+20	D
VT 600 C Shadow.....	190	+15	D

Kawasaki

GPZ 400.....	182	+15	N
ZZR 600.....	240	+15	D
ZZR 1000.....	285	+10	E

Morini

501 Excálibur.....	163	+5	D
--------------------	-----	----	---

Suzuki

GN 250.....	119	+15	N
GS 500 E.....	180	+10	D
GSX 750 F.....	235	+10	D
GSX R 1.100.....	270	+10	E

Yamaha

RD 350 R.....	195	+5	N
XJ 600 S.....	205	+10	D
FZR 1000.....	270	+5	E

TODOTERRENOS
Aro

244 D 115 -15 D

Bertone

Freeclimber II RI 150 - D

Daihatsu

Feroza ELII 16V 150 +5 D

Ford

Maverick 2.7 TD 145 +5 MD

Explorer 4.0 V6 170 +5 MD

Jeep

Wrangler 4.0 170 +15 D

Cherokee 2.5 150 +5 D

Grand Cherokee L 180 +10 MD

Lada

Niva 1.6 130 -15 N

Land Rover

Defender 110 Pick Up 125 - MD

Discovery TDI 146 +5 D

Range Rover Vogue LSE 180 +10 MD

Mercedes

G 320 175 -5 MD

G 350 Turbodiesel 145 -10 MD

Mitsubishi

Montero Corto 3.0 GLS 165 +10 MD

L200 Strada Pick Up 135 - MD

Nissan

Patrol Largo D 133 -10 N

Terrano II SLX 160 +10 D

Opel

Frontera Sport 2.0 154 +5 N

Frontera Wagon 2.3 TD 147 -5 D

Monterrey 3.2 V6 24V 170 +5 MD

Santana

2500 D Largo 110 -10 N

Suzuki

Samurai 1000 T Duro 115 +10 F

Vitara HT Standar 140 +5 N

Toyota

4 Runner V6 165 - D

FURGONETAS
Citröen

Citröen C-25 120 -10 F

Daf

Daf VA 200 120 -5 N

Daf VH 400 140 - N

Ford

Ford Transit 120 -10 F

Mercedes

Mercedes MB-100 100 -10 N

Mercedes MB-120 130 -10 N

Nissan

Nissan Vanette 120 -15 F

Nissan Trade 120 -15 N

CAMIONES

Para manejar estos vehiculos es necesaria la habilidad "Conducir camión"

Daf

Daf FA 600 120 -10 R

Daf FA 1.700 140 -5 R

Man

Man 6.100F 130 -10 R

Man 18232 120 -15 R

Mercedes

Mercedes 2433 140 -10 R

Mercedes T102 160 -5 MR

Pegaso

Pegaso 355 120 -10 N

Pegaso TronnerII 170 -5 MR

Renault

Renault W12 140 -10 R

Renault A8 160 -5 MR

HELICÓPTEROS

Todos estos helicópteros son de combate, por lo que su Disponibilidad será en todo caso Excepcional, así mismo no se podrá acceder a ellos nada más que a través de algún organismo especial, o mediante la acción de algún gobierno. No obstante el DJ siempre tiene la última palabra en caso de que los personajes deseen robar una instalación militar para tener acceso a este tipo de transporte. Aunque todas las dependencias militares europeas se encuentran conectadas a la sede de la TecnoRed y...

En la siguiente descripción vienen detallados varios aspectos, que son:

M Modelo
VEL Velocidad máxima
AUT Autonomía de vuelo
P Plazas
C Carga
A Armamento
N Nacionalidad

M **Augusta A 109A**
VEL 270
AUT 550
P 8
C 900 kg
A 8 Misiles Xcelsior
2 ametralladoras
N Italia

M **Aerospatiale SA 342M**
VEL 310
AUT 360
P 5
C 700 kg
A 2 ametralladoras
4/6 Misiles Xplendor
N Reino Unido/Francia

M **Mil Mi 24 "Hind"**
VEL 350
AUT 900
P 12 (4 Tripulantes)
C 5.000 kg
A 2 Misiles Estandar
N Rusia

M **Bell AH-1S "Cobra"**
VEL 340
AUT 510
P 2
C 1.600 kg
A 8 Misiles Xcelsior
1 ametralladora
N Estados Unidos de América

M **Westland Lynx AH-MK1**
VEL 260
AUT 540
P 14 (2 Tripulantes)
C 1.500 kg
A 1 ametralladora
4 Misiles Xter
N Reino Unido

ARMAMENTO

ARMAS DE FUEGO

En cuanto a las armas de fuego se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Daño del tipo de arma
2. Alcance del tipo de arma
3. Potencia del arma (a sumar al daño por tipo de arma)
4. Disponibilidad
5. Nº de disparos por acción.

1. Los daños por tipo de armas son:

ARMA	DAÑO
Pistolas automáticas y revólveres	1d10x2
Escopetas	1d10x3
Rifles.....	1d10x4
Subfusiles	1d10x2
Fusiles de asalto.....	1d10x3
Ametralladoras.....	1d10x5

2. Los alcances de las armas, medidos en metros, son:

DISTANCIA LARGA	DL
DISTANCIA MEDIA.....	DM
DISTANCIA CORTA.....	DC
QUEMARROPA.....	Q

TIPO DE ARMA	ALCANCES (metros)			
	Q	DC	DM	DL
Pistolas	<2	2-5	6-20	20-40
Revólveres	<2	2-5	6-20	20-40
Escopetas	<2	2-5	6-15	16-30
Rifles	<2	2-175	176-350	350-900
Subfusiles	<2	2-20	21-40	41-60
Fusiles de asalto	<2	2-80	81-150	151-300

Además la distancia a la que se dispara el arma lleva consigo unos determinados modificadores al impacto.

QUEMARROPA	+40
DISTANCIA CORTA.....	+15
DISTANCIA MEDIA.....	-
DISTANCIA LARGA.....	-30

Hay un caso especial que es el de las escopetas. Armas mortales en la corta distancia y en los sitios cerrados y pequeños. Además del

correspondiente mod. al impacto, y siempre que se den esas condiciones (distancia corta o a quemarropa) tendrán un mod. al daño de (+20).

Ahora te presentamos una lista detallada de armas, en la que podrás encontrar:

- La Potencia de cada una de ellas
- La disponibilidad
- N° de disparos por asalto (NO por acción)
- N° de balas por cargador

Tanto en subfusiles como en fusiles de asalto se ha suprimido el "N° de disparos por acción", el mayor daño producido debido a su enorme cadencia de disparo viene ya incluido dentro de su POT.

Pistolas automáticas (1d10 x 2)

Astra A 100	8	F	2	15
Beretta 84 F	8	N	2	14
Beretta 92 F	12	N	2	15
Browning BAS	9	N	1	9
Browning M	14	D	1	13
Colt Combat	13	N	1	7
DLK 45	24	E	2	12
DLK 22	9	MD	3	9
Glok 23	19	E	2	13
Llama Omni	13	D	2	13
POW A3	29	E	2	7
POW A1	15	E	2	14
Smith & Wesson 43910	N	2	8	
Smith & Wesson 64518	D	2	8	
Sig Sauer P285	7	D	2	8
Star 30M	11	F	1	9
Walther PPK	13	D	3	7

Revólveres (1D10 X 2)

Colt Anaconda	19	D	1	6
Colt Peacekeeper	20	MD	1	6
DLK Giant	26	E	2	6
POW B3	35	E	1	5
Ruger GP 102	14	N	1	6
Ruger SP 103	17	D	1	6
Smith & Wesson 35716	N	1	6	
S & W 44 Magnum	21	MD	1	6
Smith & Wesson 36	8	D	1	5

Escopetas (1D10 X 3)

Benelli Black Eagle	23	N	1	6
Browning Sweet 16	24	N	2	5
DLK 12 Special	32	E	2	12
Franchi Spas 12	28	MD	2	12
Maverick Bullpup	25	D	2	6
POW E9	40	E	2	6

Remington 1.200	23	F	1	6
Striker 12	30	MD	2	12
Winchester Defender28	D	1	8	

Rifles (1D10 X 4)

DLK 800	32	E	1	15
HK 700	26	D	1	3
HK-91	28	D	1	20
Mauser 68	27	N	1	3
Remington 900	28	D	1	4
Remington Model 7.29	MD	1	4	
Springfield SAT-5.800	24	F	1	20

Subfusiles (1D10 X 2)

DLK Speed	62	E	-	40
Gustav M-45C	59	MD	-	36
HK MP5K5	57	N	-	30
POW S7	70	E	-	30
UZI	58	N	-	32
Skorpion VZ 61	53	F	-	20
Star Z-94	58	N	-	30

Fusiles de Asalto (1D10 x 3)

AK-47	60	N	-	30
AR 18	57	N	-	20
Cetme LC	55	F	-	30
DLK 97K	63	E	-	40
FA MAS	58	MD	-	25
Galil	59	D	-	35
HK G11	55	N	-	50
M-16A2	58	N	-	30
POW F9	68	E	-	40
SA80	60	D	-	30
Steyr Aug	59	MD	-	42

Ametralladoras (1D10 x 5)

En este apartado se incluyen las armas automáticas que, por su peso y tamaño necesitan un pie metálico para apoyarse, también están incluidas aquellas ametralladoras montadas en helicópteros e incluso en armaduras de combate.

Ametralladora	75	MD	-	60
---------------	----	----	---	----

El tiempo necesario para recargar un arma varía según el tipo, así:

Pistolas automáticas	1 acción
Revólveres	2 acciones
Escopetas	3 acciones
Rifles	2 acciones
Subfusiles	2 acciones
Fusiles	2 acciones
Ametralladora	3 acciones

Ejemplo de utilización de un arma:

Tras una dura persecución, Jinete Nocturno logra sacar de la carretera el vehículo de los delincuentes. El justiciero se apea de su moto y se acerca cautelosamente al Fiat Tipo accidentado de los ladrones. Lleva desenfundado su revolver DLK Giant, preparado para cualquier sorpresa. Cuando está a unos 4 metros del vehículo se abre de pronto la puerta del conductor, y sale de ella un individuo encapuchado empuñando una escopeta de cañones recortados (Benelli Black Eagle). Las tiradas de iniciativa dictan que nuestro héroe actúa en primer lugar (32 para Jinete Nocturno y 57 para el ladrón). El justiciero descarga 2 disparos antes de que el maleante pueda reaccionar, su habilidad en "Arma corta" es de 87%. Al estar a menos de 5m es DC lo que supone un mod de (+15), lo que hace un total de un 102% de posibilidad de impacto. Lanza los dados y obtiene 45 y 63. Ambos disparos alcanzan al delincuente. Este tiene 56 PV, y los impactos le causan: $1d10 (7) \times 2 = 14$, más la POT del arma que es 26. Total 40 PV, y el segundo impacto: $1d10 (3) \times 2 = 6$ más $26 = 32$. $32 + 40 = 72$ PV en total, con lo que el ladrón cae muerto.

ARMAS HI-TECH

Dentro de este apartado se incluyen todas aquellas armas que por su especial tecnología no se encuentran en el mercado y su fabricación es, todavía, a muy pequeña escala. Este tipo de armas sólo puede conseguirse a través de una organización como TecnoRed o Superhéroes Inc., y sólo los cuerpos especiales de algunos gobiernos están autorizados a utilizarlas.

Se pueden distinguir varios grupos de armas:

- Láser
- Armas de Proyección de Partículas
- Fusiles de Plasma
- Armas de Fotones

Armas Láser

Este tipo de arma actúa concentrando la luz mediante la acción de un complicado sistema de lentes y cristales. Dependiendo de la potencia del láser, es capaz de atravesar limpiamente gruesas planchas de metal.

TIPO	DAÑO	DISP.	DxA	CAR.
L300(ligero).....	50+5d10	.MD	3	15
L600(medio).....	75+5d10	E	2	20

L900(pesado)100+1d100 .E.....1.....10
 DISP = Disponibilidad
 DxA = Disparos por asalto
 CAR = Número de cargas de la batería

El **L300** puede acoplarse a una pistola, por lo que generalmente, actúa como tal a efectos de distancia de disparo. Lleva una pequeña batería que le permite efectuar 15 disparos antes de que necesite ser recargada, para lo cual necesita 2 asaltos.

El **L600** suele estar montado sobre un arma del tipo subfusil, ya que la mayor capacidad de su batería obliga a aumentar el tamaño del arma. Esta batería tiene carga suficiente para 20 disparos, y una vez descargada necesita de al menos, 5 asaltos para volver a estar a pleno rendimiento.

El **L900** tiene que ir, obligatoriamente, sobre un soporte de grandes dimensiones (cañon, tanque, etc), y tiene una efectividad casi total en un área de unos 2.000 metros, convirtiéndola en un arma temible.

Armas de Proyección de Partículas

Desarrolladas a principios de los 90 siguiendo un principio descubierto por el Profesor Peter Lang de la Universidad de Oxford, se basan en la proyección de partículas coherentes de luz. De esta manera se convierte la luz normal en pulsaciones de materia sólida, de enormes efectos destructivos.

Este tipo de armas no proyectan energía ni calor, sino simplemente fuerza de choque. No se ha podido todavía miniaturizar el proceso como para que se pueda acoplar a una pistola, pero sí se ha conseguido en fusiles y subfusiles.

Los principales son:

TIPO	DAÑO	DISP.	DxA	D.M.
Imperia.....	75+1d100	E	2	100m
Megam IV.....	75+5d10	E	2	200m
Megam V.....	80+1d100	E	1	100m
Darver	100+5d10	MD	1	150m

DISP = Disponibilidad
 DxA = Disparos por asalto
 D.M. = Distancia máxima

Tanto el modelo Darver como los Megam son fabricados por la UEO para efectivos especiales de la TecnoRed.

El modelo Imperia ha sido desarrollado por los Laboratorios DWS propiedad de SUPERHEROES Inc.

Fusiles de Plasma

Sofisticados sistemas de armas, cuyo efecto es tanto cinético como producido por la emisión de energía. De esta manera es capaz de burlar las defensas cinéticas o de energía de un modo sorprendente. Suelen ir acoplados a armas del tipo "fusil", "subfusil" o "fusil de asalto", aunque también pueden acoplarse a armaduras de combate.

TIPO	DAÑO	DISP.	DxA	D.M.
PL-5.....	75+1D100	E.....	2.....	1.000
PL-9.....	85+1D100	E.....	1.....	1.500

DISP = Disponibilidad

DxA = Disparos por asalto

D.M. = Distancia máxima

Armas de Fotones

Algunos países, entre ellos España, han dotado a sus unidades especiales de este tipo de armas, su estructura interna y funcionamiento son similares a las Armas de Proyección de Partículas, aunque su efectividad y precio son significativamente inferiores. Sólo existe un modelo homologado, del cual cada país ha derivado el suyo. De todas las maneras no existe una diferencia tan significativa como para que reseñemos aquí la totalidad de las variantes.

TIPO	DAÑO	DISP.	DxA	D.M.
Fotones	70+5d10	E.....	1	100

ACCESORIOS PARA ARMAS

Miras láser

Son dispositivos que se pueden acoplar a la parte superior o inferior del arma. Proyecta un finísimo haz de luz en forma de láser que contribuye a una mayor facilidad a la hora de apuntar. Esto se traduce en un modificador de +5 a la habilidad de "Armas de Fuego" siempre que el blanco se encuentre a "Distancia Corta" o "Distancia Media".

Las miras láser tienen una Disponibilidad Muy Difícil.

Miras telescópicas

Útiles solamente en la Distancia Larga. Proporcionan al tirador una visión aumentada del blanco. Utilizando correctamente este dispositivo, el tirador se beneficia con la eliminación del modificador negativo por "Larga Distancia". Su Disponibilidad es Difícil.

Visor nocturno

Permite la mejora de las condiciones de visibilidad en condiciones de poca luz, suavizando o eliminando (a discreción del DJ) los modificadores que por esa razón pudieran afectar al tirador. Tienen una Disponibilidad de Muy Difícil.

Silenciadores

Amortiguan el sonido de los disparos de un arma, si bien también provocan una disminución de 10 puntos en la POT del arma. Tienen una Disponibilidad de Difícil.

ARMAS BLANCAS

A pesar de ser armas de una limitada efectividad, todavía cuentan con el favor de mucha gente. Por otra parte, muchos sistemas de lucha centran sus enseñanzas en la utilización de este tipo de armas, que en manos de un experto, pueden convertirse en instrumentos mortales.

Su utilización está regida por la habilidad "Armas blancas".

ARMA	ALCANCE	DISPON.	DAÑO
Espada.....	2.....	D.....	2d6+Mod. FUE
Florete.....	2.....	R.....	2d6
Hacha	1,5.....	N.....	2d6+Mod. FUE
Hacha de Guerra.....	2.....	MR.....	2d10+Mod. FUE
Katana	2.....	MR.....	2d10+Mod. FUE
Lanza.....	2,5.....	MR.....	2d10+Mod. FUE
Mandoble.....	2.....	MR.....	2d10+Mod. FUE
Navaja.....	1.....	F.....	1d6+Mod. FUE
Puñal.....	1.....	N.....	1d6+Mod. FUE
Shuriken	10.....	MR.....	1d10

El daño indicado es válido para humanos o seres de FUE normal. En el caso de que el PJ tuviera Superfuerza el daño sería la suma del causado por su FUE más el daño del arma. Por ejemplo si un SPJ con FUE 150 utiliza una espada sus golpes causarían 50+1d100+2d6.

Hay que tener en cuenta también la resistencia de los materiales ya que si un PJ de FUE 150 utiliza una espada normal, lo más normal es que ésta se rompa al primer golpe.

GADGETS

La lista de gadgets que pueden aparecer en una ambientación como la de Superhéroes Inc. es casi infinita. Basta con leerse un par de cómics para darse cuenta que sería pretencioso, a la vez que imposible por nuestra parte pretender abarcarlo todo. No obstante, a continuación se ofrecen varias posibilidades. El DJ será en todo caso, quien tenga la última palabra para admitir de sus jugadores unas u otras ideas.

- Flechas con diversas puntas :
Eléctricas
Explosivas
Aturdidoras
Cargadas con Gas
Sónicas
Con un cable de acero
Con ácido
Con una bengala
- Un cinturón con compartimentos secretos para guardar los más extraños artilugios.
- Unos patines con cohetes que aumentan enormemente su velocidad.
- Dispositivos en las botas que permiten al SPJ adherirse a las paredes.
- Unas gafas o un visor con rayos X, con el cual el personaje puede ver a través de las paredes.
- Un arma de fuego o energía camuflada en un bastón o un paraguas.

En todos estos casos el DJ tendrá que juzgar sobre la disponibilidad de ese objeto y las posibilidades del personaje de hacerse con él.

Sistemas de vigilancia

En la época que vivimos, es común el uso de aparatos de vigilancia electrónica. Los más comunes son:

Micrófonos para teléfonos. Existen multitud de modelos, y son frecuentemente utilizados tanto por organizaciones que luchan contra el crimen, como por los mismos criminales. Detectar uno de estos aparatos es fácil, basta con hacer una exploración del aparato. Su disponibilidad es MD.

Micrófonos autoadherentes, para colocar en una pequeña habitación (20/30 metros cuadrados). Su localización es más dificultosa, ya que son pequeños artilugios del tamaño de un

botón. Será necesaria una tirada Muy Difícil de PER para localizar uno de estos artefactos, además el PJ tendrá que haber declarado con anterioridad que estaba buscando micrófonos ocultos. Esto es válido para un humano normal, ya que hay que tener en cuenta que algunos metahumanos tienen los sentidos super desarrollados, y que otros disponen de medios electrónicos para la detección de mecanismos de ese tipo. Tienen una disponibilidad MD.

Micrófonos Unidireccionales. Son unos dispositivos que orientados hacia un punto determinado son capaces de captar una conversación a una distancia máxima de 150 metros. Son aparatos muy útiles para captar conversaciones al aire libre. No debe de haber obstáculos que interfieran la señal entre el objetivo y el aparato para que la escucha sea completamente nítida. Su disponibilidad es E.

Mini-cámaras. La enorme capacidad de miniaturización de la tecnología moderna es tal que ha conseguido ocultar una cámara en objetos tan pequeños como un anillo, la hebilla de un cinturón o un colgante. Tienen una disponibilidad E.

Chalecos antibala

Se denominan Chalecos Antibala a protecciones más o menos efectivas contra armas de fuego y todo tipo de impactos, que suelen tener la forma de esa prenda y cuya utilización está muy extendida en ciertos grupos de los cuerpos de Policía de todos los países. Principalmente existen dos tipos diferentes por forma y concepto.

En primer lugar tenemos los chalecos normales, que son los que generalmente utilizan la policía y el ejército. Son pesados e incómodos de llevar, ya que se basan en prendas forradas interiormente por placas o planchas de materiales resistentes. Protegen solo el tronco, dejando al descubierto la cabeza y las extremidades. Su Disponibilidad es D. Absorben 20 Puntos de Daño y pesan unos 5 kg.

Prendas de Kevlar. Son los fabricados con este nuevo y revolucionario material. El kevlar es un tejido ligero y altamente resistente a los impactos, que tejido en forma de mallas dispersa la fuerza del impacto de una forma mucho más eficaz que los chalecos convencionales. Debido a la ligereza de la materia ha sido posible el desarrollo y fabricación de prendas de vestir en apariencia normales, pero en realidad

verdaderas ropas "antibala". No obstante su Disponibilidad es E, por lo que solamente algunos cuerpos de élite de la policía o de alguna organización especial tienen acceso a ellos. Absorben 40 Puntos de Daño y dada su ligereza apenas pesa más que la ropa normal.

EXPLOSIVOS, GRANADAS

Y MISILES

En este apartado se explica lo referente a explosiones en el Universo de Superhéroes Inc. Conviene recordar que algunos poderes tienen relación con explosiones, por lo que habrá que consultar esta sección para conocer el alcance de los mismos.

Explosivos

El uso de bombas, cargas explosivas, explosivos plásticos y cualquier otro dispositivo del mismo tipo, militar o de fabricación casera está gobernada por la habilidad EXPLOSIVOS. La habilidad es válida, tanto para el manejo de estos elementos, como para la evaluación del lugar más indicado para situarlos de forma que causen el mayor daño posible o la destrucción que se persigue.

Si se quiere calcular el daño hecho por explosivos, podemos recurrir a dividir los tipos de explosivos en tres grupos, dependiendo de su potencia:

DÉBILES	Preparados caseros, generalmente basados en pólvora o en otros elementos de baja explosividad. También pequeñas cargas explosivas de otros compuestos más potentes.
MEDIOS	Explosivos habitualmente utilizados por el ejército o en minería. Siempre en cantidades normales.
POTENTES	Explosivos plásticos de alta potencia, compuestos químicos especialmente fuertes, o cargas masivas de explosivos convencionales.

El efecto destructivo de un explosivo es directamente proporcional a la potencia del tipo de explosivo e inversamente a la distancia a la que nos encontremos de la explosión generada por el mismo.

La siguiente tabla nos indicará con mayor claridad estos conceptos:

Distancia (m)	Explos. débil	Explos. medio	Explos. potente
Contacto	5d10	10x1d10	20x1d10
0 a 10	4d10	8x1d10	15x1d10
10 a 25	3d10	6x1d10	10x1d10
25 a 50	2d10	4x1d10	7x1d10
50 a 100	1d10	2x1d10	4x1d10
100 a 200	Sin efecto	1d10	2x1d10
200 a 300	Sin efecto	Sin efecto	1d10
Más de 300	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto

El DJ deberá asignar además, valores a los PV de posibles objetos que proporcionen una determinada cobertura en algún caso.

Por ejemplo: si alguien está protegido de una explosión de un compuesto de potencia media por una valla de madera a la que el DJ asigna 30 PV y se encuentra a una distancia de 20 metros, el daño que recibiría sería 6x1d10-30 PV. El daño resultante afectaría directamente al personaje. Si el daño causado es menor o igual que los PV del objeto que proporciona la cobertura el personaje a cubierto no recibe daño alguno.

Granadas y misiles

Las **granadas** son objetos con una potente carga explosiva, pero con un radio de acción muy limitado y su disponibilidad es MD.

DISTANCIA(m)	DAÑO
Contacto	100 PV
0 a 5	50 PV
5 a 10	20 PV
10 a 15	10 PV
más de 15	Sin efecto

Los **misiles** son sofisticados explosivos a los que se le han acoplado un sistema propulsor que le permite alcanzar un blanco lejano. Hay algunos que, debido a su enorme tamaño y potencial destructivo deben ser lanzados desde plataformas especiales situadas en silos bajo tierra, o desde grandes barcos y submarinos.

TIPO	DAÑO	ALC.	DxA	D
Misil estandar	6d10+100	4.000	1	E
Misil EMB (Blue Steel)	7d10+100	4.000	1	E
Misil Y-7	7d10+100	6.200	1	E
Misil Y-9	8d10+100	6.400	1	E
Misil Y-14	9d10+100	7.700	1	E
ZK-20 (Xcelsior)	5d10+50	750	1	E
ZK-23 (Xplendor)	5d10+75	500	1	E
ZK-23G (Xter)	5d10+100	750	1	E

ALC	Alcance (metros)
DxA	Disparos por Asalto
D	Disponibilidad

Los modelos Estandar, Blue Steel y la serie Y deben ir obligatoriamente montados sobre cañones, tanques, o bien, formar parte del armamento de aviones o helicópteros.

Los de la serie ZK sin embargo pueden dispararse desde lanzadores personales de pequeño tamaño o armaduras de combate, haciendolos mucho más versátiles.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Como ejemplo de creación de un metahumano comenzaremos por lanzar sus características. Lanzamos dados de 1d100 y nos quedamos con las seis primeras tiradas superiores a 40 puntos. Las asignamos a las características en el mismo orden en que han aparecido:

FUE	82
CON	62
AGI	64
INT	93
PER	74
APA	40

A continuación volvemos a lanzar 1d100 para conocer cuál es el origen de los superpoderes del personaje. Los dados marcan 17, por lo que consultando en la tabla encontramos que se trata de un Mutante Genético.

El número de poderes de que dispondrá el SPJ será entonces de 1d4. Lanzamos el dado y el resultado es un 2. Los poderes mutantes están reflejados en la correspondiente tabla sobre la que tendremos que hacer entonces 2 tiradas. Los resultados son 67 y 06, lo que indica que sus poderes serán SuperInteligencia y Agresión Psiónica.

Una tirada de 72 nos indica que no presenta secuelas.

A causa del primero de sus poderes su característica INT habrá aumentado en $60+4d10$, lo que resulta, después de lanzar dados, en $60+16=76$. La nueva INT quedará en $93+76=169$.

Agresión Psiónica le proporcionará en un $(INT+PER/2)=84\%$ de los casos la posibilidad de utilizar su mente para atacar a otras mentes con un rango Alto (se obtuvo 96).

El siguiente paso es componer el historial del SPJ. Lanzando en las tablas podremos obtener los siguientes datos relacionados con la personalidad del metahumano en su identidad normal:

HISTORIAL HUMANO

PERSONALIDAD SECRETA: Radicalmente opuesta a la real

FAMILIA: Padres separados

AMBIENTE INFANTIL: Infancia normal y feliz

PERSONALIDAD: Maníaco

PERSONALIDAD: Introverso

SITUACION LEGAL: Ciudadano sin antecedentes

POSICION ECONOMICA: Clase social alta

Y otros tres datos más contribuirán a conocer la situación del personaje como metahumano:

HISTORIAL METAHUMANO

POSICION SOCIAL: Amenaza pública

SITUACION PUBLICA: Historias falsas

La tabla de bases y cobertura nos informará de con qué medios cuenta el superhéroe para llevar a cabo sus misiones:

BASES Y COBERTURA: Base SuperHéroes Inc.

Finalmente le asignamos un nombre como humano y otro como metahumano (puesto que dispone de identidad secreta) y un grupo al que pertenece:

NOMBRE: Prime-J / Jon Marzoa

GRUPO: Amanecer Mutante (Bilbao)

En este momento es necesario tejer todos estos datos para componer la historia real del individuo en cuestión. Es posible utilizar ligeras desviaciones de los datos obtenidos anteriormente, pero la historia del personaje debe ser

muy completa y ayudar así al jugador a desarrollarlo y a interpretarlo adecuadamente en el momento del juego.

HISTORIAL: Jon Marzoa, la identidad real de Prime-J, disfrutó de una vida normal hasta el momento en que ingresó en la universidad. Su familia, miembros de la alta sociedad bilbaina, le facilitaron una posición social cómoda, en la que no debía de preocuparse de nada. Mientras estudiaba ciencias en la facultad destacó siempre por su alta capacidad, que le llevó a granjearse la enemistad de parte del profesorado, al que pronto sobrepasó en conocimientos. A pesar de que se trataba evidentemente de un superdotado, nada le hizo pensar que se trataba de un metahumano hasta que accidentalmente descubrió su poder de agredir psiónicamente mientras realizaba en su laboratorio privado un ensayo de materiales y discutía con un compañero suyo.

El desconcierto que le causó esta primera experiencia, y su primera reacción de vergüenza al considerarse a sí mismo una degeneración genética le provocó una profunda depresión que duró más de dos años, en los que recibió tratamiento psicológico continuado, que no causó ningún efecto apreciable. Durante este período cuidó en todo momento de mantener en secreto sus recién descubiertas capacidades.

Después regresó a la Universidad de Bilbao, consiguiendo pronto la Cátedra de Física de Materiales, desde la que desarrolló una actividad profesional puntera aunque normal.

No fué hasta que presencié fortuitamente una actuación de Caribdis (otro superhéroe) cuando apreció la importancia que podrían tener en su vida sus superpoderes. Tras una larga investigación consiguió localizar a Caribdis y a Destello, los que hasta el momento eran los únicos miembros del grupo metahumano Amanecer Mutante, de Bilbao.

Aquí se inició la vida de Prime-J, el alter ego de Jon Marzoa como superhéroe. Las primeras acciones con éxito se sucedieron a lo largo del año 1994. Después vinieron las operaciones llevadas a cabo por encargo de SuperHéroes Inc. Prime-J se convirtió pronto en el líder de Amanecer Mutante.

En octubre de 1995 Amanecer Mutante detectó la presencia de Triangulo Mortal en las

instalaciones abandonadas de la central de Lemoniz. Cuando se desplazaron allí con la misión de detener a Ogro y a Explosiva éstos ya habían provocado una explosión que mató a dos guardias de seguridad que custodiaban las instalaciones, y habían huído. La llegada a continuación de la Ertzaina y la primera impresión de los policías autónomos, que vieron a Prime-J examinando los cuerpos sin vida para intentar evacuarlos, relacionaron a este metahumano con el atentado. A partir de este momento Prime-J pasó a ser considerado un elemento peligroso y a estar buscado por las policías autonómicas, locales y por la Interpol. La opinión pública se volvió entonces en contra de este metahumano, estando actualmente considerado como un personaje oscuro y probablemente relacionado con grupos de supervillanos.

Jon Marzoa continuó sus actividades docentes sin dejar traslucir su relación con Prime-J, pero el incidente reabrió sus viejas dudas y produjo un cambio de carácter que le convirtieron en una persona fácilmente irascible, lo que provocó una tensa situación dentro de Amanecer Mutante.

Como se pretende crear un personaje de nivel superior (4) se han realizado ya las correspondientes subidas de nivel. La ficha de Prime-J quedaría de la siguiente manera:

DATOS PERSONALES

Nombre :	PRIME-J
Tipo:	Mutante genético
Profesión :	Científico
PX :	40000
Acc./Asal.:	1
Nivel :	4

CARACTERISTICAS

Fuerza	82
Constitución	62
Agilidad	64
Inteligencia	169
Percepción	74
Apariencia	25

HABILIDADES GENERALES

Puntos de vida.....	67
Inconsciente.....	7
Acechar/Discreción.....	74%
Buscar Referencias.....	159%
Combucuerpo a cuerpo.....	78% (+2)
Conocimientos generales.....	63%

Equilibrio Mental.....	169%
Escondarse.....	40%
Idea	85%
Idioma nativo.....	169%
Influencia	104%
Iniciativa	32%
Juegos de Azar	42%
Lanzar	83%
Parada.....	16%
Percepción.....	74%
Primeros Auxilios.....	90%
Rastrear	127%
Suerte.....	37%
Trepar/Saltar.....	69%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Ciencia: Física	61%
Ciencia: Química	61%
Conducir Vehículo: Automovil.....	66%
Computadora/Comunicaciones	90%

PODERES

SuperInteligencia
Agresión Psiónica 84% (rango Alto)

RESISTENCIAS

Resistencia a Enfermedades y Venenos 21%
Resistencia a Prejuicios 26%

Crearemos un par de ejemplos más, esta vez centrándonos exclusivamente en sus superpoderes, para completar un grupo de superhéroes, en este caso Amanecer Mutante, vinculado a SuperHéroes Inc., y con base de operaciones en Bilbao:

Los otros dos miembros son Caribdis y Destello. Veamos cómo les asignamos sus poderes:

CARIBDIS

Obtenemos en primer lugar sus características:

Fuerza	91
Constitución	77
Agilidad	47
Inteligencia	60
Percepción	61
Apariencia	88

Tipo de metahumano: obtenemos un 02 en la tabla de orígenes, por lo que tendrá origen Divino. Dentro ya de la tabla de dioses el resultado de los dados arroja un 92, lo que indica un Héroe Cósmico.

Poderes: Por tener origen divino el personaje dispondrá automáticamente de Superfuerza (+100 a FUE) y Superconstitución (+100 a CON). Las nuevas características quedan de la siguiente manera:

Fuerza	191
Constitución	177
Agilidad	47
Inteligencia	60
Percepción	61
Apariencia	88

Poseerá además $1d4-1=2-1=1$ poder elemental que reside en el propio Héroe, puesto que obtenemos un 18 al consultar la tabla de localización del poder.

El **poder** será (lanzando $1d100$ contra la tabla de Poderes Elementales): Emisión de Otras Energías (71). Además, al ser un héroe Cósmico, tendrá el poder Volar, con rango Cósmico.

Por cada uno de estos poderes debemos calcular su rango de control y su valor de probabilidad de éxito.

En el caso de Emisión de Otras Energías nos da un rango de Alto, al obtener un 76 con los dados, y su porcentaje será de $PER/2=31\%$. Este poder se decide particularizarlo para Electricidad. El daño que provocará será $1d100+100$ (rango alto).

Emisión de Otras Energías (Alto)	31%
Volar (Cósmico)	24%

Los valores derivados de la Superfuerza y de la Superconstitución nos indican que Caribdis podría levantar hasta $191-100=91$ toneladas de peso, y que el daño que provoca en combate cuerpo a cuerpo es de $1d100+FUE-100=1d100+91$ puntos de daño máximo en cada uno de sus golpes.

Todos estos datos se obtienen de la tabla de valores derivados de la Fuerza que vimos en el apartado de Características.

Por su parte la Superconstitución (177) le permite recuperar 30 PV por cada hora que pase en reposo; le hace absorber sin apreciarlo cualquier golpe igual o inferior a 120 puntos de daño y le proporciona unos puntos de vida iguales a $CON-10=177-10=167$.

En cuanto a su **historial** diremos en términos generales que se trata de un héroe vinculado al panteón celta. Originalmente se trata de un hijo de la diosa Danna la cual, enfadada por su soberbia, le introdujo dentro de una roca, donde pasó siglos y siglos hasta que unas excavaciones le sacaron a la luz. Caribdis vive desde entonces una vida independiente, más vinculada con los humanos que con sus hermanos de naturaleza divina.

DESTELLO

Sus características según los dados son:

Fuerza	62
Constitución	80
Agilidad	86
Inteligencia	88
Percepción	59
Apariencia	77

Al ir a la tabla de origen de superpoderes, y obtener un 79 conocemos que Destello es una superheroína del tipo Guardián, es decir, que posee un objeto especial, vinculado a una entidad cósmica, que es quien posee realmente el poder.

En la sección de Guardianes se comprueba al lanzar 1d10 y obtener un 1 que el objeto (aún sin determinar) es el que posee los poderes realmente. Serán 1d4 poderes (1d4=1) que podemos determinar en la tabla correspondiente. El resultado de los dados es 75. Su poder será en consecuencia Supervelocidad.

Supervelocidad causa un modificador positivo de 6d10 en la AGI del personaje. Al lanzar seis dados de diez la suma de los dados nos da un resultado de 52. Las nuevas características del personaje serán:

Fuerza	62
Constitución	80
Agilidad	138
Inteligencia	88
Percepción	59
Apariencia	77

La variación de la Agilidad va a proporcionar algunas ventajas adicionales al personaje. Mientras antes podría llevar a cabo dos acciones por asalto, de acuerdo a su anterior valor, 86, ahora el nuevo valor será de cuatro acciones por asalto. Su Parada habrá subido a 50 y su capacidad de salto será de $AGI/9=15$

metros. Actuando a supervelocidad puede conseguir una velocidad punta de 150 Km/h y mantenida 100 Km/h y un modificador a daño de +8. Todos estos valores se obtienen directamente de la tabla de valores derivados de la AGI, en la sección de características.

Para complementar al personaje, el jugador decide que llevará armas blancas, en concreto, dos puñales plateados que dejarán destellos cuando ataque a supervelocidad con ellos.

Para determinar el objeto puede consultarse la relación que aparece en el apartado de Guardianes. Esta lista nos ofrece unas cuantas posibilidades interesantes. De acuerdo a los poderes que hemos obtenido no parece muy adecuado que el objeto se trate de un arma. El jugador se acaba decidiendo por elegir una máscara, que además de no ser un arma puede darle un cierto carácter al aspecto de su personaje.

La historia de Destello puede resumirse en pocas palabras. Su nombre real es Esther Alcón. En su vida pública es profesora de natación en un centro público de Bilbao. Aficionada a las antigüedades, adquirió en una tienda una máscara de bronce de origen indudablemente euskaro, que representaba el rostro de una lamia, criatura mitológica. La máscara pasó a adornar su dormitorio junto con otros objetos de su colección. Una noche de tormenta, en la que Esther no conseguía conciliar el sueño apreció un extraño destello de luz que surgía de los ojos huecos de la máscara. Al principio lo tomó por un efecto óptico, después de asustó al comprobar que no se trataba de nada de eso y, finalmente, tuvo valor para probarsela. Los resultados que apreció son los que se reflejan en su ficha.

Para demostrar cómo darle un poco de historia al grupo debemos unir en cierta medida los historiales de todos sus componentes. En el caso de los tres superhéroes que hemos visto hasta ahora pertenecen todos ellos al grupo bilbaino Amancer Mutante.

En la creación de Prime-J se comentó que este fué el último en incorporarse. Podemos partir entonces de que Caribdis y Destello formaban pareja anteriormente como superhéroes.

Se puede fijar inicialmente que fué a través de Superhéroes Inc. como ambos metahumanos entraron en contacto y empezaron a operar conjuntamente. Gracias a eso la organización les cedió unas instalaciones clandestinas situadas en un sótano en la calle Gardoki de Bilbao. La cobertura de estas instalaciones es una tienda de óptica regentada por un anciano cuyo hijo fué estudiado y muerto en laboratorios de IDESS Barcelona.

A partir de determinado momento Prime-J se suma al grupo. Esto provoca una reorganización debido al mayor número de contactos de que dispone este mutante. El grupo adopta entonces su nombre actual, Amanecer Mutante, a pesar de que sólo uno de sus miembros lo es en realidad.

Estos ejemplos sirven para describir la creación de unos personajes que corresponden a los tipos de metahumanos: Mutante genético, Dios y Guardián. Hay un caso que es interesante comentar: los magos.

Volvemos a lanzar dados de 100 hasta conseguir seis tiradas iguales o superiores a 40 puntos. Estos valores se asignan a las características en el mismo orden en que aparecen:

FUE	62
CON	68
AGI	78
INT	97
PER	99
APA	73

Lanzamos 1d100 en la tabla de origen de los poderes para obtener un 47. El metahumano será un mago. Reordenamos las características para que INT y PER queden primadas respecto a las demás. La suma de su CON más su PER más su INT nos da un valor de $68+99+97=264$ que es la Energía Mágica del mago (EM).

En base a ese valor de EM este personaje podrá elegir uno o más conjuros que le otorguen poder, y con un rango determinado. El jugador decide seleccionar los siguientes conjuros y rangos:

CONJURO	RANGO	C/R	CTE.
Abrir portales	1	35	35
Proyección de EM	1	25	25
Levitar	1	25	25
Escudo místico	1	25	25
Proyección astral	0	75	0
Crear ilusiones	1	25	25
Percepción mágica	1	35	35
Curación	1	50	50
Transf. de materia	0	200	0
Seudo-psi	1	35	35
Transmisión de magia			
TOTAL			255

En la tabla anterior C/R representa el coste por rango que tiene ese determinado conjuro. Al mago le restan aún 9 puntos de EM que podrá utilizar cuando consiga una subida de nivel.

Se calculan también las habilidades generales y las de aprendizaje. Estas últimas serán 1d4+2. El resultado del dado es igual a $2+2=4$ habilidades.

Puntos de vida.....	34
Inconsciente.....	3
Acechar/Discreción.....	89%
Buscar Referencias.....	87%
Comb. cuerpo a cuerpo.....	70%
Conocimientos generales.....	32%
Equilibrio Mental.....	97%
Esconderse.....	44%
Idea.....	49%
Idioma nativo.....	97%
Influencia.....	85%
Iniciativa.....	39%
Juegos de Azar.....	50%
Lanzar.....	81%
Parada.....	20%
Percepción.....	99%
Primeros Auxilios.....	49%
Rastrear.....	98%
Suerte.....	50%
Trepar/Saltar.....	78%

El jugador decide darle a su personaje las siguientes habilidades de aprendizaje, con sus correspondientes porcentajes:

Magia (INT+PER/2).....	98%
(Conseguida automáticamente por ser Mago)	
Ciencia: Astronomía (INT/3).....	32%
Conducir automovil (INT+PER/4).....	49%
Otro Idioma: Alemán (INT/3).....	32%

La siguiente fase consiste en crear una historia sólida del personaje. Para ello acudimos a la sección de Historial y, después de realizar las correspondientes tiradas en las tablas llegamos a los siguientes resultados:

HISTORIAL HUMANO

PERSONALIDAD SECRETA: No mantiene ningún tipo de personalidad secreta

FAMILIA: Sus padres viven

AMBIENTE INFANTIL: Sufrió una situación traumática

PERSONALIDAD: Introverso

AMISTADES: Tipo solitario. Sin amigos

SITUACION LEGAL: Ciudadano sin antecedentes

POSICION ECONOMICA: Clase social media-alta

HISTORIAL METAHUMANO

POSICION SOCIAL: Anónimo

SITUACION PUBLICA: Es un misterio para todo el mundo

A partir de estos elementos desarrollamos la historia de la vida del mago:

Su nombre real es Kalam O'Nolan, Nació en Cahirseveen, una aldea del sur de Irlanda, en un año indeterminado de la Edad Media.

A la edad de trece años Kalam fué, junto con otros tres amigos de su edad a explorar una cueva al pie de unos acantilados próximos a Cahirseveen sin que los padres de ninguno de ellos fueran avisados. La excursión les condujo a las profundidades de una gruta excavada por el mar. Todos iban provistos de antorchas. La excursión fué bien, pero ninguno de ellos tuvo en cuenta el efecto de la marea. Cuando quisieron retroceder se encontraron atrapados en una cámara en el interior de la cueva.

La marea seguía subiendo. Quisieron entonces seguir avanzando, en busca de una sección de la gruta más elevada, que les pusiera a salvo de la marea. Pero estaban atrapados. Entonces comenzó una agonía de dos horas que marcaría la vida de todos ellos. Las linternas comenzaron a emitir una luz cada vez más tenue mientras los chicos se encontraban ya con el agua a la altura de la cintura.

Nadie sabe realmente lo que ocurrió en aquella gruta durante esas dos horas, pero el resultado fué que los tres compañeros de Kalam murieron ahogados. El shock había sido en rea-

lidad doble: por un lado experimentó la agonía de sus tres amigos, una agonía lenta e inexorable; por otro experimentó la suya propia. Cuando creía que iba a morir su mente pareció sufrir una expansión que de alguna manera causó un pliegue en el continuo espacio-temporal, desplazándole hasta la cima del acantilado donde se encontraba la gruta. Aunque esto no fué todo.

En la primavera de 1944 el niño de unos trece años, aparentemente disfrazado de campesino medieval apareció de noche, empapado y mudo en la cima del acantilado. El mismo Kalam no sabe dónde estuvo su cuerpo y su mente en ese lapso de tiempo.

A consecuencia de esta experiencia Kalam perdió el habla durante tres años, que tuvo que pasar en el Sanatorio Siquiátrico de Saint Margaret, en Cork, en el que intentaron por todos los medios que superase su shock.

Transcurridos tres años en Saint Margaret Kalam consiguió recuperar el habla, e incluso pasó unos años poniéndose al día en los estudios que abandonó a los trece años. Fué adoptado por una familia irlandesa de clase media con la que convivió apaciblemente durante unos años. No obstante la experiencia le había convertido en una persona introversa, que pasaba su existencia encerrado en su habitación.

A los dieciocho años dió un giro a su vida. Se despidió de sus padres adoptivos y, para disgusto de estos, abandonó su hogar para siempre. Viajó durante algunos años. Durante ese tiempo fué un auténtico vagabundo que recorrió Europa. Tuvo ocasión de profundizar más en sus poderes mágicos. A los veintidós tenía ya un desarrollo metahumano muy considerable, aunque no totalmente desarrollado.

Intervino en varias ocasiones para salvar la vida de personas que estaban siendo objeto de amenazas por diversas razones. Siempre trató de no llamar la atención.

En 1988 mientras transitaba por las calles de Amsterdam una operación que utilizaba efectivos de TecnoRed consiguió capturarlo acorralándolo en un callejón.

A pesar de sus precauciones sus actividades habían sido detectadas y estudiadas. No opuso resistencia a su detención. Fué trasladado a las

oficinas de la UEO en Amsterdam y allí fué sometido a pruebas a las que no opuso resistencia. Demostró en todo momento espíritu de cooperación, pero dejando en todo momento bien claro su carácter independiente.

El Jugador decide llamar a su personaje el Druida.

CÓMO CREAR TU PROPIO GRUPO DE SUPERHÉROES

Si tus jugadores han decidido colaborar entre ellos, es lógico que deseen formar un grupo estable, ya sea de héroes o villanos. Para ello puedes partir de cero, es decir, antes de que éstos hayan actuado nunca, y crear un grupo homogéneo. Cada cual tendrá sus capacidades, su Situación Legal, y su Resistencia a Prejuicios. Una vez creados los personajes, deben adoptar un nombre de combate, y otro, poniéndose todos de acuerdo, para el grupo.

Si quieres crear un grupo de supervillanos debes tener también en cuenta estos puntos.

El juego con superhéroes no agrupados es más dificultoso, y no lo recomendamos excepto si solo jugarán un personaje y el DJ.

Es conveniente también que cada Superpersonaje sea consciente de sus limitaciones (si es que quiere sobrevivir) ya que no es lógico que un Experto en Artes Marciales (por ejemplo) pretenda dedicarse a combatir amenazas cósmicas.

Tanto en los comics como aquí, en Superhéroes Inc. será moneda corriente que los superseres se unan formando grupos. Si esto es así habrá que tomar varias cosas en consideración:

El motivo

Debe de haber una razón lógica en la unión entre seres cuya primera reacción suele ser liarse a golpes los unos con los otros. No parece natural que varios héroes se encuentren por la calle y se digan unos a otros: "Hombre, ya que estamos aquí, ¿por qué no formamos un equipo?"

Generalmente la formación del grupo de superhéroes está forzada por algún acontecimiento extraordinario, o un enemigo demasiado poderoso les obliga a unir sus fuerzas. Sea como fuere el DJ debe intentar que sus jugadores se esfuercen para conseguir una cierta coherencia del grupo de SPJs que vayan a jugar en sus partidas.

El carácter del supergrupo

Una vez creado y, según sean los distintos miembros, el equipo tendrá una determinada forma de combatir contra las fuerzas del mal.

Puede ser que los miembros sean todos o la mayoría de una forma de ser "ultra-legal", y que su mayor deseo sea capturar criminales para entregarlos a las autoridades.

O bien puede estar formado por héroes del tipo "Justiciero" y actúen sin piedad, eliminando sin miramientos a los villanos.

En este punto es conveniente señalar que es preferible (para el juego) que haya personajes de distintos tipos dentro del mismo grupo. Así se darán un mayor número de conflictos internos, lo que proporcionará, sin duda, un mayor realismo a las historias.

Los objetivos

Cada equipo de superhéroes o de supervillanos tiene un objetivo al que aspira por encima de todos. Triángulo Mortal, por ejemplo son un grupo de supermercenarios que sólo están interesados en ganar dinero alquilando sus "habilidades" al mejor postor; Tsang Tseng busca recuperar el trono perdido por sus antepasados en la China Imperial; Nature Corps mantienen una actitud beligerante contra todo aquello que altere el equilibrio ecológico del planeta.

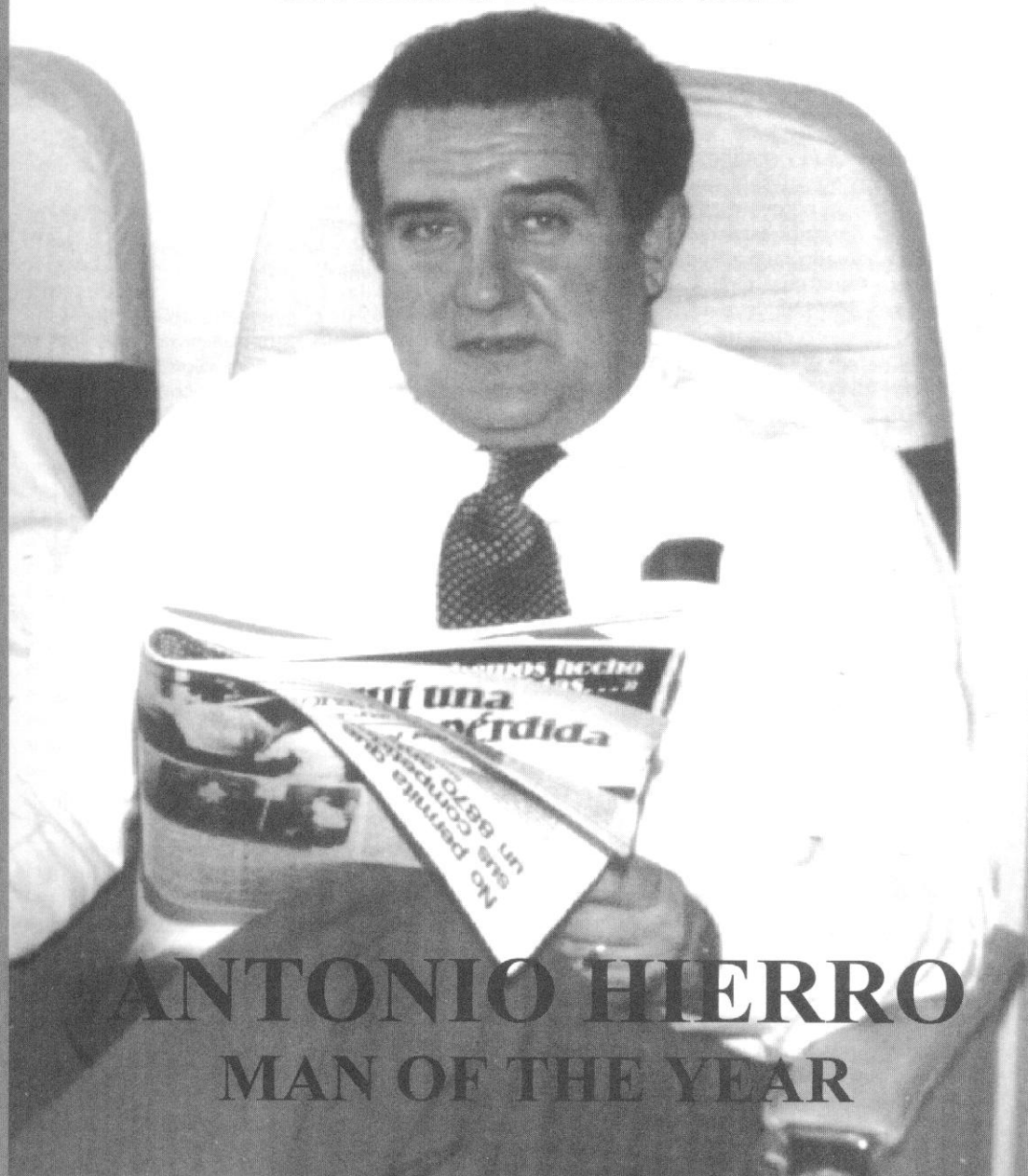
Como se ve, cada supergrupo tiene un fin último que es lo que les hace seguir juntos, muchos tienen conexiones con gobiernos u organizaciones que les apoyan, otros son, o pretenden ser, totalmente independientes. También puede haber equipos formados únicamente por sólo un tipo de héroes: mutantes, dioses, etc, mientras que otros admiten toda clase de personajes en sus filas.

Hay que señalar que también existen grupos de villanos, con sus motivos y sus objetivos. Puede ser interesante, para los jugadores, ponerse de vez en cuando al otro lado de la Ley.

MARCH 1996

TIMES

INTERNATIONAL



ANTONIO HIERRO
MAN OF THE YEAR

LIBRO 3

DIRIGIENDO SUPERHEROES Inc.



RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Cualquier tipo de acción se puede llevar a cabo total o parcialmente en el intervalo de tiempo que se llama "Asalto", y que tiene una duración en el juego entre 1 y 15 segundos, dependiendo del ritmo de la historia en ese momento. En combates este tiempo se reduce y cuando se trata de situaciones "más tranquilas" este tiempo se dilata.

No todos los personaje pueden hacer el mismo número de acciones en un asalto, esto es debido a que no todo el mundo es igual de rápido.

También hay que tener en cuenta que un personaje no puede realizar siempre el mismo número de acciones, debido a modificadores como cansancio, enfermedad, atontamiento, excitación, rabia, medicamentos, hechizos, etc.

El DJ debe tener especial cuidado en permitir excesos del tipo de estar actuando continuamente a alta velocidad, ya que aunque el SPJ tenga un máximo de acciones por asalto de 4 (por ejemplo), este máximo será posible estando el personaje en plena forma.

METODO GENERAL

Como norma general, en Superhéroes Inc. se resuelve una acción haciendo una tirada de 1d100 contra la habilidad del personaje. Si la tirada tiene un valor igual o menor que la habilidad, el personaje ha conseguido realizar la acción. No obstante, esta es una situación completamente simplificada, pues el director de juego debe establecer modificadores en función de ciertas condiciones.

ACCIONES AUTOMÁTICAS Y TIRADAS CONTRA HABILIDADES

Muchas de las acciones que un personaje hace habitualmente no es necesario someterlas a tiradas de dados, excepto en el caso de que el personaje emprenda alguna acción relacionada con esa habilidad que entrañe una dificultad especial.

Por ejemplo: Un personaje que tenga un 45% en la habilidad "Montar animal" no debe hacer tiradas mientras cabalga normalmente, pero en el caso en que deba saltar sobre un parapeto puesto en el camino para impedirle el paso, el director de juego evaluará la situación, adjudicará un modificador y deberán lanzarse dados para conocer el resultado de la acción. Si el personaje consigue superar la tirada ésta habrá tenido éxito, de lo contrario el personaje no consiguiera saltar y puede incluso caer al suelo y perder PV, dependiendo de la tirada (fallo o pifia) y de la decisión del DJ.

En el caso de los superpoderes ocurre lo mismo. En la descripción de estos vienen dadas indicaciones sobre la dificultad de determinadas acciones, así como las atribuciones del poder dependiendo del rango. Un personaje con el poder de controlar el clima con rango elevado, podrá realizar determinadas acciones de manera automática; otras deberá superar una tirada contra su valor con su modificador, o sin él; en otros casos sólo podrá realizarlo obteniendo un crítico y en otros le resultará imposible hacerlo el sólo, necesitando la ayuda de otros con el mismo poder para lograrlo. En este caso, si el personaje desea convocar una

lluvia en un radio pequeño (2-10 metros) para refrescarse o apagar un pequeño incendio, esto se considerará una acción automática, siempre que el personaje se encuentre en buenas condiciones, pero si desea detener un viento huracanado de 350 Km/h, tras haber combatido y resultar herido, tendrá que obtener un crítico después de habérsele aplicado un modificador negativo por extrema dificultad.

DIFICULTAD DE LAS ACCIONES

Para calcular el porcentaje de éxito que va a tener un personaje en el momento de intentar realizar una acción es necesario en primer lugar que el director de juego asigne un grado de dificultad a una acción.

El cansancio es un elemento muy importante a tener en cuenta a la hora de modificar acciones. Un personaje que haya escalado una montaña, luchado contra varios enemigos, haya sido herido y sufra los efectos de un veneno, aunque no haya llegado a la inconsciencia (Ver Inconsciencia, muerte, daño y curación) no podrá seguir realizando las acciones con los mismos porcentajes que tenía originalmente.

DIFICULTAD

DIFICULTAD	MOD.
Imposible	-100%
Extrema Dificultad	-50%
Difícil	-30%
Poca dificultad	-15%
Normal	0
Fácil	+15%
Bastante fácil	+30%
Muy Fácil	+50%

De la misma manera se aplicarán modificadores positivos (que reforzarán las posibilidades de éxito) si el personaje se toma su tiempo y se concentra antes de realizar una acción, siempre y cuando esto sea posible y las condiciones a su alrededor se lo permitan.

Existe otro método para modificar acciones consistente en dividir los porcentajes. En el caso de una droga que reduce la visión a la mitad, de un represor de poderes, que deja estos al 10%, o mediante la aplicación de magia, se pueden dividir los porcentajes en lugar de sumar o restar los modificadores.

Por ejemplo: Drac, de Fuerza Máxima combate contra Seísmo, un supervillano. Tras varios asaltos, el catalán lleva las de perder, pero continúa luchando. El DJ le advierte que empieza a cansarse y le aplica un modificador de -10% a todas sus acciones físicas y -5% a las mentales. Drac quiere acertar a Seísmo con un coche para dejarle inconsciente, pero el villano ha saltado y se encuentra a unos 20 metros. Drac no tiene problemas en levantar el coche y debe realizar una tirada para lanzárselo. Su porcentaje de Lanzar es de 90%, con el modificador por cansancio resulta un 80%, pero encima Seísmo ha creado un temblor que dificulta más su acción (-15). Lanza los dados y obtiene 76. Drac queda a merced del villano.



CRÍTICO

Si al lanzar los dados en una tirada se consigue un 10% o menos del valor de la habilidad o característica más el modificador pertinente, el resultado de la acción se considera crítico, y se realiza de una manera brillante; en caso de que la acción sea de combate el daño que se hace es el doble del que se causaría con un impacto normal.

Es muy importante tener en cuenta los modificadores, puesto que no resulta igual intentar una acción en medio de un combate, que si el

jugador decide que su SPJ va a concentrarse antes de intentarlo.

Por ejemplo: Seísmo, furioso, quiere enterrar al de Fuerza Máxima en el asfalto. Como su poder de Geodinámica se lo permite, lanza los dados contra el valor de su poder (148%) modificado por aturdimiento a la mitad (74%). Obtiene 02, que está entre 01 y 07. Drac tendrá que esforzarse mucho para salir del subsuelo.

PIFIA

La pifia es la realización de una acción de una forma totalmente chapucera y desastrosa, de tal manera que no sólo no se consigue, sino que se obtiene además un resultado adverso. En la descripción de los diversos superpoderes se ha incluido el parámetro Descontrol como sugerencia en caso de este supuesto.

Para conseguir una pifia es preciso obtener un 99 ó 00 en una tirada de dados. El DJ decidirá en cada caso las consecuencias de la acción.

Por ejemplo: Teniendo a Drac dominado en la tierra, Seísmo decide darle el toque de gracia devolviéndole el coche que antes había intentado arrojar contra él. Lo levanta e intenta lanzarlo, como no se encuentra en muy buen estado por el combate, el Director de Juego decide que su porcentaje de lanzar ha quedado reducido por los modificadores a 75%. Confiado lanza los dados y obtiene 99. El coche se le resbala de las manos y aterriza en su cara, dándole un tiempo valiosísimo a Drac para liberarse.

ENFRENTAMIENTO DE HABILIDADES IGUALES

Cuando dos personajes intentan hacer valer cierta característica, habilidad o poder propio contra la misma habilidad del otro se produce un enfrentamiento de habilidades iguales.

En estos casos deben hacerse tiradas de la habilidad por cada uno de los bandos.

El personaje con un nivel de habilidad menor puede derrotar no obstante al de porcentaje mayor, siempre que consiga obtener una ventaja sobre la tirada de su adversario superior a la diferencia que hay entre los respectivos porcentajes.

En el Universo de Superhéroes Inc. es necesario puntualizar este asunto: un humano con fuerza 60 nunca podrá ganarle un pulso a SPJ con fuerza 190, por muy buen resultado que obtenga. Si la diferencia entre ambas habilidades es superior a 50, el de menor porcentaje no tendrá nada que hacer contra el otro personaje, a no ser que estén en juego determinados modificadores.

En caso de que ambos contendientes fallen su tirada la acción se considera empatada y no conseguida por ninguno de los dos (excepto si uno de ellos obtiene una pifia en cuyo caso el DJ decidirá según la situación).

Si uno de los dos obtiene la tirada y el otro no, el primero habrá vencido.

Si por el contrario ambos consiguen sacar su tirada, ganará el personaje que tenga un valor de la tirada más bajo siempre que consiga una tirada igual a la de su oponente menos la diferencia que exista en las habilidades de ambos, de lo contrario ganará el personaje con un porcentaje de la habilidad más alto.

Una tirada típica de este tipo se requiere en la situación en la que un personaje intenta hacer una presa en otro, es decir, agarrarle de forma que le impida cualquier acción. En primer lugar el personaje que intenta hacer la presa deberá hacer una tirada de AGI menos la Parada del que la sufre, si ello corresponde. Esto sirve para determinar si la maniobra tiene éxito, y habrá que aplicar los modificadores necesarios (sorpresa, en cuyo caso no se resta la Parada, enemigo inconsciente, etc.). En segundo lugar, y si se consigue realizar la presa, por cada asalto en que esta se mantenga se requerirá que cada uno de los jugadores emplee su FUE para intentar vencer al otro.

ENFRENTAMIENTO DE HABILIDADES DIFERENTES

Existen ciertas parejas de habilidades que se pueden considerar contrapuestas. Una de ellas (la activa) es utilizada contra la otra (pasiva). Ejemplos de esto son Percepción y Escondarse (alguien busca a otra persona).

Para resolver un caso así, la tirada debe hacerse aplicando los modificadores que el director de juego considere oportunos y restando la habilidad activa contra la pasiva.

RESISTENCIA A ENFERMEDADES, VENENOS Y GASES

Cuando un personaje se enfrenta a la posibilidad de un contagio o a la acción de un veneno o un gas, su organismo tiene unos medios de defensa para intentar detener ese ataque. Estos medios de defensa están representados en la característica CON del personaje.

En cualquiera de estos casos el personaje puede hacer una Tirada de Resistencia para intentar hacer frente a la situación. Si en esa tirada obtiene su CON/3 o menos, habrá pasado la prueba con éxito. De lo contrario la enfermedad o el veneno habrán vencido.

Por ejemplo: Fiebre de las Nature Corps ha sido derrotada por su enemiga Corrosión, ésta la ha dejado recluida en una mazmorra tras haberle inoculado un suero envenenado. La resistencia a venenos de Fiebre es de 30, lanza los dados y obtiene 26. El Dj decide que no sucumbe pero que se encontrará aturdida y enferma y la modifica con -30% a sus futuras acciones, hasta que se recupere del todo. Las cosas se ponen feas para la superheroína americana.



Este es el sistema básico para humanos y personajes dentro del entorno humanoide. Los dioses son inmunes a todas las enfermedades humanas, algunos mutantes tienen una capacidad regenerativa y de defensa contra agresiones superior a la normal, otros son personajes sintéticos (androides, robots) y no sufren estos efectos. No obstante, pueden existir enfermedades y venenos muy potentes que pueden poner en jaque a cualquier personaje de Superhéroes Inc.

Tanto debido a la alta capacidad de infección de alguna enfermedad, como a la potencia de un veneno, el director de juego debe establecer modificadores a las tiradas de resistencia. Respecto a gases y venenos, existen en la actualidad multitud de tipos diferentes de venenos y gases. Algunos son de origen natural, están producidos por animales o plantas que se encuentran en entornos naturales. Muchos otros han sido fabricados en laboratorios. A continuación se explica que efectos pueden tener estas dos sustancias en el organismo de los personajes según sea su efectividad.

GASES

Débil: Sensación de mareo, tos, -30 a la actividad a menos que se supere una tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de +40. No afectará a los SPJs que tengan Superconstitución.

Normal: El personaje caerá inconsciente en 3 asaltos a menos que supere una tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de +15. No tendrá efecto sobre aquellos SPJs cuya CON sea superior a 130.

ENFERMEDADES

POTENCIA	MOD.
Muy Contagiosa/Muy potente	+50
Contagiosa/Potente	+30
Normal	0
Poco contagiosa/Débil	-30
Raramente contagiosa/Muy débil	-50

Fuerte: Inconsciencia inmediata si no se supera una tirada como la anterior pero sin modificadores. Los personajes que tengan una CON por encima de 160 no se verán afectados.

Muy fuerte: El personaje caerá inconsciente a menos que saque su tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de -20. Estos gases no afectan a aquellos personajes que tengan una CON igual o superior a 180.

Letal: El efecto será la muerte, siempre que el PJ no tenga Superconstitución y no supere su correspondiente tirada, si la saca quedará inconsciente. Si tuviera Superconstitución, quedaría inconsciente de no superar su tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos".

VENENOS

A pie de página te detallamos una tabla de venenos en la que se incluyen los tipos, los PV que se pierden por asalto, los modificadores a la actividad, la forma de curación conocida y la CON que es preciso tener, para no tener que efectuar la tirada de resistencia.

Es conveniente aclarar que en los casos en que el veneno sea Normal, Fuerte, o Muy fuerte, la tirada de Primeros Auxilios sirve para que el personaje deje de perder PV, aunque el resto de los efectos sigue invariable.

Para que esta tirada sea efectiva, debe realizarse antes de que transcurran 5 asaltos desde que el veneno afectó al PJ.

UTILIZACIÓN DE HABILIDADES DE APRENDIZAJE QUE NO SE POSEEN

Cualquier personaje puede tratar de utilizar una habilidad de aprendizaje de la que no sea poseedor con un modificador de -30 sobre el valor inicial de esa habilidad.

No obstante, en el caso de que la habilidad utilizada sea semejante a otra poseída por el personaje, el modificador será de -15 y no -30.

Este apartado no es válido de ningún modo en el caso de los superpoderes inherentes al personaje, ya que se trata de capacidades que están en su naturaleza (dioses, mutantes, magos, alienígenas, etc.) pero sí en el caso de que alguien le robe la armadura tecnificada a otro personaje, parte de su equipo, un objeto que le da los poderes, etc.

Es importante destacar que el mal uso de determinados sistemas muy complejos (Tecnoarmaduras, armas especiales, objetos especiales, etc.) pueden acarrear muchas desgracias al que los utiliza, pudiendo provocarle grandes males e incluso la muerte. Hay cosas que es mejor no intentar, aunque se sea un metahumano.

Por ejemplo: Viajando a bordo de su helicóptero y de vuelta de una misión en el sur de Italia, el Vértice de Combate es atacado por un telépatha poderoso que deja inconsciente a Rüdell, piloto del aparato, antes de que pueda reaccionar. Golem no sabe pilotar helicópteros pero intentará estabilizar al menos el vehículo e impedir estrellarse (El DJ no le permitiría nunca intentar filigranas sin saber pilotar).

VENENOS

TIPO DE VENENO	PV	MOD.	CURACION	INMUNIDAD CON
	ASALTO	ACTIVIDAD		
Muy débil	2	-5%	Prim. Aux.	101
Débil	4	-5%	Prim. Aux.	120
Normal	8	-10%	Antídoto	140
Fuerte	15	-10%	Antídoto	160
Muy fuerte	25	-25%	Antídoto	180

De haber tenido la habilidad, su porcentaje sería 65%, por lo que realiza una tirada contra un 35%. Obtiene un 19 y el aparato detiene su caótico descenso.

Aunque Infarto ha vomitado sobre Tech Weapon y Lynx afirma haber sufrido un colapso cardíaco, todos se encuentran bien. Tras esto Igneus decide que todos los miembros del Vértice deben aprender a pilotar.



HABILIDADES CON PORCENTAJES IGUALES O SUPERIORES A 100%

Con las subidas de nivel de un personaje y con las características propias de dioses y otros metahumanos puede darse el caso de que parte de sus habilidades o poderes superen el valor de 100%. En estos casos hay que tener en cuenta ciertas normas:

Si se trata de una habilidad o poder que no hay que enfrentar con otra del adversario, por ejemplo Volar. (si no se compite con otro individuo de alguna manera), el personaje debe hacer una tirada, pues aun en el caso de que el valor de su habilidad sea superior a 100%, si el resultado de la tirada es una pifia (99 ó 00), se considerará que la acción ha fallado.

Esto es así porque ni aun las personas más habilidosas tienen un 100% de probabilidades de hacerlo todo bien.

Dicho de otra manera, incrementar habilidades que no son de enfrentamiento por encima de 100%, resulta ventajoso con el fin de superar modificadores adversos. Es decir, si un personaje tiene un porcentaje 115 en determinada habilidad y la dificultad que la acción entraña exige un modificador -30, el personaje tendrá todavía un porcentaje de éxito de 85%.

Si se trata de habilidades de enfrentamiento, por ejemplo Combate Cuerpo a Cuerpo que debe enfrentarse con la Parada del contrario, se resta el valor de la parada al de la habilidad del contrario. Si el resultado es inferior de 100 se procede como se haría normalmente. En caso contrario se resuelve la situación igual que en el punto anterior.

Si se trata de enfrentar la misma habilidad con un contrario (una persecución en vuelo) nos sirve también para aumentar nuestra ventaja en el enfrentamiento de habilidades.

Por ejemplo, en una persecución por los cielos de La Coruña entre dos metahumanos, con el mismo rango de Volar (Alto), el primer SPJ tiene un valor de Volar de 125%, mientras que el segundo controla su poder con 75%. De esta manera el segundo personaje deberá obtener tiradas por debajo de (125-75) 50 para no perder terreno respecto al primero.

HABILIDADES CON PORCENTAJES IGUALES O INFERIORES A 0%

Aun cuando la posibilidad de realizar la acción después de aplicar los modificadores necesarios dé un resultado negativo, el atacante tiene siempre una posibilidad de éxito. Sólo lo conseguirá si obtiene un crítico, de 01 o 02.

Por ejemplo: Tras haber sufrido el veneno que Corrosión le inculcó y después de sufrir un ataque físico por parte de la misma, Fiebre se encuentra al borde de la inconsciencia, mientras la villana se dispone a soltar una horda de insectos contra California. La malvada se regodea viendo como la Nature Corp se arrastra por el suelo, muy dañada. El Dj le ha aplicado modificadores que han situado su porcentaje de poder por debajo del 0%, en concreto en -15%. Como último recurso, y ante la catástrofe que puede desencadenar la villana, Fiebre intenta un último ataque calentando los aparatos de control de Corrosión. Lanza los dados y obtiene un 02. Los controles chisporrotean y quedan inservibles. La ira de Corrosión aumenta por instantes...

INICIATIVA Y RESERVA DE ACCIONES

En primer lugar es necesario hacer una tirada de Iniciativa por cada uno de los personajes que toman parte en una pelea. Aquel que obtenga su tirada consigue la Iniciativa. Si varios la consiguen el vencedor será el que obtuvo la tirada más baja.

El personaje que cuenta con la Iniciativa tiene cierta ventaja sobre los demás. En primer lugar puede usarla para actuar antes que los otros, pero también para anticipar las acciones de sus oponentes.

En el juego esto queda reflejado de la siguiente forma: si un personaje obtiene la Iniciativa podrá actuar en el orden que prefiera, antes o después que cualquier otro. Si además cuenta con más de una AxA podrá actuar primero y reservarse una única acción para llevarla a cabo cuando prefiera dentro del turno general del combate.

De esta forma se recoge la doble ventaja de ganar la Iniciativa y disponer de más de una acción por asalto, para poder usarla en el momento más necesario.

COMBATE Y ARMAS

El combate es una de las acciones que más complejas de resolver resulta en todos los sistemas de juego. En Superhéroes Inc. se ha primado la rapidez y facilidad a la hora de resolver los combates de forma que sea lo más ágil posible.

COMBATE CUERPO A CUERPO

La resolución normal de una acción debe hacerse lanzando 1d100 y comparando el resultado con el valor de la habilidad, en este caso Combate Cuerpo a Cuerpo (CaC). Si el resultado de la tirada es igual o inferior se habrá conseguido tener éxito.

El daño dependerá de la FUE del personaje, como se explica en el apartado destinado a esta característica.

En este punto es necesario indicar que el CaC raramente conlleva la muerte de uno de los contrincantes, en caso de que sean similares en FUE, CON o poderes, con lo cual aunque alguno pierda todos los PV se entenderá que ha quedado inconsciente. Un caso aparte lo constituyen los críticos. En este supuesto si que se puede producir la muerte de uno de los luchadores (aunque sólo en el caso de producirse un crítico en la cabeza o en el cuello).

PARADA

La Parada es un modificador negativo a la acción de combate de otro personaje. Expresa en realidad la acción inconsciente que tiene todo ser de cubrirse o evitar un daño. Algunas situaciones (Estados mentales alterados) anulan la parada del SPJ.

Si por ejemplo un SPJ con un 70% de CaC trata de pegar un puñetazo a otro que tiene una Parada de 20, las posibilidades del primero se reducirían a 70-20=50% de impacto. El resultado del dado nos sirve para determinar lo que realmente ocurre con esa acción: si el resultado fuese de 50 o menos, el atacante conseguiría impactar; si se obtuviese un resultado entre 51 y 70 el defensor habría conseguido evitar o detener el golpe; mientras que si el resultado es superior a 70 sencillamente el atacante falla su ataque.

ESQUIVA

La diferencia entre la Parada y la Esquiva reside en que esquivar es una acción consciente en la que se consume una acción. Esquiva es una posibilidad que supone un mayor movimiento del personaje que la intenta, porque puede tratarse incluso de un retroceso o de un salto en alguna dirección del atacado.

Puesto que se emprende una acción de movimiento será necesario en primer lugar consumir una acción. En segundo término es también obligado hacer con éxito una tirada de AGI/2 para que el personaje que esquiva pueda ocupar su nueva posición.

La esquiva presupone que el defensor ha anticipado la acción del atacante, y todo eso tiene mucho que ver con la sección anterior donde explicamos cómo emplear varias acciones por asalto. Si un personaje tiene la Iniciativa y cuenta por ejemplo con dos acciones por asalto, puede atacar con la primera y reservar la segunda hasta saber qué hace su oponente y, en ese momento, indicar que se anticipa a esa acción esquivando. El oponente no podrá ya cambiar su acción de combate y si el primero consigue esquivar no recibirá daño alguno.

El desplazamiento que puede realizar un personaje durante la esquiva es reducido, pues debe de estar simultáneamente pendiente del combate. Por esa razón se considera que una distancia de 0,5 metros es la máxima que puede recorrer esquivando un humano normal. Aquellos personajes que gocen de superpoderes como superagilidad, o supervelocidad, podrán esquivar realizando saltos o recorriendo distancias mucho mayores.

PRESA

Una de las acciones que puede resultar confusa a la hora de combatir es atrapar al contrario y retenerlo apresado impidiendo que se mueva. Como es lógico, los elementos que entran a formar parte de esa acción son: la AGI del atacante, la Parada del defensor y las FUE de atacante y defensor.

En primer lugar el atacante tiene que precipitarse sobre el atacado. Según la situación puede tratarse de una tirada de Agilidad del atacante menos la Parada del defensor (si este último se da cuenta del ataque) o de Acechar/Discreción

si el atacante llega por sorpresa. Si se consigue esta tirada se entenderá que el agresor llega hasta su víctima y consigue agarrarle produciéndole una inmovilización.

A partir de ese momento se trata claramente de un caso de FUE contra FUE, que se resuelve según se detalla en el apartado Enfrentamiento de Habilidades Iguales. Si bien es conveniente apuntar que el DJ deberá aplicar modificadores de situación ventajosa al atacante, por la ventaja de haber aplicado con éxito la presa. En el momento que el atacado consiga imponerse al asaltante, se considerará que ha conseguido liberarse, y la acción proseguirá normalmente. Si no es así, la presa continuará hasta que la acción se resuelva en un sentido u otro.

Hay que aclarar, para aquellos que siempre tratan de llevar las cosas al límite, que mientras dure la presa ninguno de los dos involucrados podrá realizar ninguna acción, excepto enfren-
tar su FUE contra la del oponente.

ATURDIMIENTO E INCONSCIENCIA

Aparte de poder quedar inconsciente debido a la pérdida de PV, en el CaC también se puede dar el caso cuando el personaje recibe un golpe en la cabeza.

Así, vemos que hay varios factores a tener en cuenta: la localización del golpe, la Fuerza del personaje atacante y la constitución del personaje defensor.

En primer lugar habrá que localizar el impacto, y, si se ha producido en la cabeza, cabe la posibilidad de que el atacado quede inconsciente. Esto dependerá en gran medida de la diferencia entre la FUE del asaltante y la CON del atacado, con lo que tendremos que consultar la siguiente tabla:

FUE-CON	TIRADA A SUPERAR
<-20	Ninguna. Es necesario otro golpe.
-20/20	CON
21/40	CON/2
>40	CON/4

Hay que destacar que el efecto de los golpes es acumulativo, por lo que si un personaje recibe un golpe en la cabeza y para evitar caer inconsciente debe superar una tirada de CON, si en la misma pelea recibe otro impacto en la cabeza deberá superar una tirada de CON/2 y así sucesivamente.

No obstante, y aunque no se produzca la inconsciencia, siempre que un personaje recibe un golpe contundente en la cabeza o en los genitales masculinos que le cause un daño superior a CON/10 queda momentáneamente aturdido. El aturdimiento lleva consigo un modificador de -15 a todas las acciones durante 1d4 asaltos.

ESTRANGULAMIENTO Y AHOGAMIENTO

En una situación en la que un atacante consiga atrapar a su rival por el cuello y lo apriete, que utilice una cuerda, que mediante la técnica de presa mantenga su cabeza dentro del agua o algo que se le parezca, la víctima deberá hacer una tirada de CON por cada asalto que pase en esa situación.

Esta tirada es simultánea a sus esfuerzos por liberarse, y no se tiene en cuenta a efectos de contabilizar las AxA consumidas. Por cada asalto que pase bajo esta situación deberá restar un modificador acumulativo de -10 a su tirada. En el momento en que no supere dicha tirada habrá quedado inconsciente y a merced del atacante.

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO

1d20	LOCALIZACION
1-2	Muslo derecho
3-4	Muslo izquierdo
5	Genitales
6	Brazo/hombro derecho
7	Brazo/hombro izquierdo
8-11	Abdomen
12-15	Pecho
16	Cuello
17-20	Cabeza

Esta localización de impactos es específica para combates cuerpo a cuerpo ya que en este tipo de lucha es muy improbable golpear partes inferiores del cuerpo. Los impactos en Manos/Antebrazos se consideran una defensa fortuita del atacado, por lo que no se incluyen en esta tabla.

DESPLAZAMIENTOS EN COMBATE

En un combate entre metahumanos es muy común que se pongan en juego grandes poderes que causan muchísimo más daño que el habitual entre seres humanos.

Como norma general aquellos impactos físicos (golpes, rayos de fuerza, misiles, explosiones, etc.) que superen el 50% del daño absorbido, desplazarán al personaje que recibe el impacto tantos metros como puntos de daño divididos entre diez superen el 50% del daño absorbido.

Los impactos que superan el Daño absorbido del personaje le causan daño a este, así como también lo desplazan.

Con lo cual la fórmula para calcular el desplazamiento tanto si se produce daño como si éste se absorbe es:

$$\text{Desp.} = (\text{Daño} - \text{Mitad DA})/10 \text{ metros.}$$

Por ejemplo: Golem se encuentra atrapado en medio de un combate con Tsang Tseng, el miembro del Vérice decide echar toda la carne en el asador, por lo que salta, haciendo creer al chino que huye. Confundido por la "huida" de Golem, Tsang Tseng tarda en localizarle y en llegar hasta él dos asaltos, que el alienígena ha utilizado para concentrarse en dar un golpe demoledor. La FUE de Golem es de 200, por lo que puede hacer un daño máximo de 1d100+100, su combate cuerpo a cuerpo es de 75, la parada de Tsang Tseng es 24, por lo que tiene que obtener 51 o menos en la tirada de dados. El DJ le indica que tiene un modificador +20 por haberse concentrado. Lanza los dados y obtiene 22 por lo que ha conseguido golpear con acierto. El daño que causa es: 1d100 (52)+100=152. Ya que Tsang Tseng absorbe impactos por debajo de 150 recibe dos puntos de daño. El desplazamiento que sufre el chino es de: (152-75)/10. Es decir, el oriental aparece a unos ocho metros de Golem. El combate se caldea, Tsang se enfurece cada vez más...

ALCANCES

El alcance es la distancia máxima a la que un arma puede actuar. Fuera de esa distancia el arma resulta inútil. En el caso de enfrentamiento con animales, estos utilizan sus armas naturales (Garras, mordiscos, coletazos, etc..) y su alcance máximo es la longitud del animal.

Cuando se trate de superpoderes que no tengan especificada una distancia de actuación en la descripción del mismo, como regla general se calculará que el poder actuará a su pleno rendimiento (Porcentaje total) en distancia de contacto, y perdiendo 1% por cada metro de distancia. Cuando la distancia en metros supere el valor o el rango (según sea el caso) del poder, sólo se conseguirá el éxito en caso de crítico y siempre que el rango del poder o el DJ lo permita.

Para resolver una situación de combate hay que estar seguros de que al menos uno de los combatientes está dentro del radio de acción del arma del otro. Los radios de acción máximos de las distintas armas se detallan en el apartado de armamento.

COBERTURA

También habrá que saber si los contendientes tienen algún tipo de cobertura. Elementos que aportan cobertura pueden ser árboles, piedras, muros, arbustos, vehículos, etc.

Las armaduras tecnológicas, los campos de fuerza, o la superconstitución no se consideran coberturas, sino protecciones, ya que no modifican la puntería del atacante, sino el daño recibido por el defensor.

Según la clase de cobertura se aplican modificadores al uso del arma o el poder con el que se desea impactar.

COBERTURA	MOD.
Ninguna	0
Ligera	-25
Media	-50
Alta	-75
Completa	-100

SITUACIONES VENTAJOSAS

Se pueden aplicar al impacto modificadores por una posición ventajosa del contrario:

SIT. DEFENSOR	MOD.	PUEDE USAR PARADA
Defensor Inconsciente	(*)	NO
Defensor aturdido	+50	SI**
Defensor de espaldas	+70	SI
Defensor de costado	+30	SI
Defensor por debajo	+15	SI

(*) Sólo se falla si se obtiene pifia. Si el resultado de la tirada es un crítico el atacado muere.
 (**) Se aplica solo la mitad de la Parada.

IMPACTO

Para saber si se ha conseguido impactar se realizan las siguientes operaciones:

Habilidad del atacante - Parada defensor -
 MOD cobertura + MOD Situación
 Ventajosa = Probab. de impacto

En otras palabras, se toma en cuenta para el impacto la habilidad del atacante en el uso de su arma, la Parada del defensor, que representa su capacidad de detener un golpe, el modificador de cobertura, que puede representar una circunstancia ventajosa para el atacado, y situaciones de ventaja del atacante como atacar por sorpresa, o desde una posición más alta, etc.

Hay que recordar que en el caso de que se consiga un crítico al impactar, el daño producido será el doble del que causaría el arma, o el poder, en condiciones normales.

IMPORTANTE

La parada solo podrá usarse en caso de combates físicos, ya que no es posible utilizarla contra poderes como emisión de energías, proyección de fuego, ni contra armas de fuego.

Un personaje Superveloz y actuando de ésta manera, se considera que causará en el atacante un mod. de -75, ya que resultará más difícil impactar en él. Lo mismo ocurre con un SPJ que haya reducido su tamaño a menos del 10% de su estatura normal.

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

En el caso en que sea necesario o sea voluntad del director de juego localizar el punto del cuerpo en el que se ha producido el impacto de un ataque, o una herida de otro tipo, puede recurrirse a la siguiente tabla:

1d20	LOCALIZACIÓN
1	Pierna/pie derecho
2	Pierna/pie izquierdo
3-4	Muslo derecho
5-6	Muslo izquierdo
7	Mano/antebrazo derecho
8	Mano/antebrazo izquierdo
9	Brazo/hombro derecho
10	Brazo/hombro izquierdo
11-13	Abdomen
14-17	Pecho
18	Cuello
19-20	Cabeza

Además el jugador puede desear localizar un impacto en algún punto del cuerpo del adversario. Esto añade una dificultad extra a su acción. Por esta razón el intentar localizar voluntariamente el impacto conlleva un modificador de -20 a -75 a la tirada de dados, dependiendo de la distancia, la dificultad y el tamaño de la parte del cuerpo.

En caso de que se consiga sacar la tirada con el valor normal, pero no la modificada, se entenderá que alcanza al blanco en otro punto del cuerpo.

La intención de impactar en un determinado punto del cuerpo debe declararse antes de hacer la tirada.

Por ejemplo: Jinete Nocturno pasea con su Harley por las calles de Madrid. Es de madrugada. Algunos habitantes de la noche se dirigen ya a sus guaridas, mientras que otros continúan la diversión, intentan cerrar negocios o simplemente vagan sin rumbo fijo. Faltan apenas dos horas para que amanezca. El aire es frío. El justiciero detecta en una bocacalle un BMW alrededor del cual varias personas hablan animadamente en susurros. Se trata de un narco y tres de sus camellos. Una bolsa con billetes pasa al maletero del automóvil mientras que del interior del cubículo de la rueda de repuesto hace su aparición una bolsa de deporte. A Jinete no hace falta que le expliquen su contenido. Pasa inicialmente de largo para observar un poco más, dando a continuación una vuelta que le lleva directamente al callejón. El potente faro de la Fat Boy de Jinete deslumbra a los narcos, pero reaccionan con rapidez. Una Uzi aparece de alguna parte y abre fuego contra Jinete sin mediar palabra. Este aprovecha la relativa cobertura de unos contenedores de basura para bajar de la moto y poner en su mano su pistola de 9mm. Los primeros disparos de la Uzi van a impactar contra la pared de ladrillo gastado. Un gato maúlla en alguna parte. Algunos peatones aceleran el paso y unas luces se encienden más arriba. La 9mm. de Jinete escupe tres veces. Las tiradas de dados resultan favorables. Para determinar la localización del impacto se recurre a la tabla, encontrando que: el primer disparo (11) va a alojarse en el abdomen de uno de los camellos, que cae al suelo desangrándose; el segundo (17) alcanza a otro en el cuello, hacién-



dole pasar a mejor vida; el tercero (10) alcanza al narco en el hombro izquierdo, impidiéndole usar su Uzi en el siguiente asalto. El tercero de los camellos ha hecho aparecer un revólver calibre 38, que utiliza sin más presentaciones. La cobertura de los cubos de basura salva a Jinete de ser alcanzado esta vez. El narco está inutilizado por un asalto. Jinete vuelve a disparar. El primer disparo (17) se aloja en el pecho del tercer camello, mientras que los otros dos fallan por poco. El narco, herido, utiliza de nuevo su Uzi para abrir fuego contra Jinete. Los disparos pasan cerca. Uno de ellos le alcanza en la pierna izquierda, aunque de refilón. Cabreado, Jinete libera el freno del contenedor y lo empuja, avanzando tras él mientras lo dirige contra el narco y lanza un grito salvaje. No desaprovecha la oportunidad de disparar mientras avanza. Tres balas van a dar en el blanco: la primera en la pierna izquierda (1); la segunda (4) en el muslo derecho; y la tercera (14) en el pecho del narco. Jinete mira a su alrededor. Las voces de los vecinos se escuchan unos metros por encima de su cabeza. En el suelo yacen tres cadáveres y un cuerpo inconsciente que se desangra. Ahora, unos segundos después de producido el impacto, Jinete comienza a sentir el dolor en su pierna. Decide que es mejor alejarse antes de que alguien aparezca.

Una vez que se ha producido un impacto se sabe el daño producido en función del tipo de arma

MUERTE, INCONSCIENCIA, DAÑO Y CURACIÓN

Un personaje queda inconsciente si se encuentra en uno de los siguientes supuestos:

Recibe un golpe en la cabeza según se indica en el apartado Combate Cuerpo a Cuerpo.

Mediante heridas infligidas sus PV han quedado reducidos al 10%.

Sufre los efectos de un gas aturdidor.

Por supuesto existen otras circunstancias, que el DJ deberá determinar (inmersión prolongada, pifia en una tirada de EQM, fallos en sistemas internos de seres artificiales, etc.) que también conducen a la inconsciencia del SPJ.

Cuando sus puntos de vida llegan a cero el personaje muere. En el caso de los dioses, la

Presencia Máxima de su panteón, o la Entidad Cósmica creadora, pueden volver a la vida a estos personajes. Los seres artificiales, como androides o robots podrán ser reparados siempre y cuando sus bancos de memoria no se encuentren destruidos. De lo contrario, el SPJ podría ser recreado, aunque sin recordar nada de su vida anterior.

La curación del daño causado por heridas en un combate se lleva a cabo a razón de un número determinado de puntos de vida cada hora si el personaje se encuentra en buenas condiciones que permitan la recuperación, y reducido a la quinta parte si las condiciones no son favorables (por ejemplo si se viaja teniendo heridas o si el clima es extremo).



Los puntos perdidos por golpes o agentes no cruentos (que no hayan causado heridas o traumatismos graves internos) y que no superen el 50% de PV del personaje, se recuperan a un ritmo tres veces mayor que en caso de heridas, disparos, explosiones, etc.

Un personaje que tiene una pérdida regular de PV por asalto a causa de haber recibido un crítico puede detener esta pérdida si algún otro personaje o él mismo realizan con éxito una tirada de Primeros Auxilios.

La habilidad Medicina es más especializada que la de Primeros Auxilios, y sirve para la cura de enfermedades o envenenamientos, operaciones, roturas de huesos, y en general cualquier actividad médica más concreta. Sometiendo a un enfermo al diagnóstico de un personaje que posea la habilidad Medicina y que obtenga la tirada, se consigue que los PV que se recuperan de forma natural sean el doble por hora si se sigue el tratamiento prescrito, en lugar de como se recuperan habitualmente.

Otras actividades pueden causar daño, como son las caídas. Un personaje debe lanzar 1d10 para conocer los puntos de vida que pierde tras una caída de 3 metros. Si cae de más de 3 metros debe lanzar tantos d10 como segmentos de 3 metros o fracción caiga. Obviamente muchos metahumanos no sufrirán daño más que a partir de elevadas alturas, en las que la suma del daño de la caída superará su absorción de daño.

IMPORTANTE

Las amputaciones traumáticas provocan una pérdida constante de PV de 1d10 por asalto.

ESTADOS MENTALES ALTERADOS

Diversas circunstancias pueden forzar a los personajes a variar sus estados mentales. Una vida de superhéroe o villano, no es algo que pueda llevarse con la misma normalidad que la vida de oficinista, sacerdote o funcionario.

Grandes emociones, fuertes impresiones, ver cosas que nadie ha visto jamás, son moneda común en la vida de un superhéroe. Aun así, a veces cuesta trabajo acostumbrarse.

Algunas circunstancias que pueden motivar estos estados son: ver una transformación sorprendente, estar en una nave alienígena, encontrar algún ser extremadamente desagradable o impactante, presenciar asesinatos, ir en contra de la propia moralidad, etc.

En estos casos el DJ obligará a los personajes que considere oportunos a superar tiradas de EQM. Podrá aplicar cuantos modificadores considere dependiendo de lo inusual del asunto, la tensión ambiental, el carácter de los personajes, etc. Aquellos que no superen con éxito la tirada estarán en un estado alterado.

Son estados mentales alterados todos aquellos en los que el SPJ no se comporta con naturalidad como: pánico, rabia, bloqueos, depresión, o histeria. Y que nublan su juicio y muchas veces, modifican sus acciones.

La personalidad del personaje influye mucho a la hora de determinar que reacción sufrirá en estos momentos. Así, es más fácil que un SPJ apasionado de carácter entre en estado de Rabia, ya que habitualmente no se auto-censura, que que lo haga un personaje frío, calculador y metódico.

Cómo siempre, y de cara a un mayor entretenimiento, es el DJ el que tiene la última palabra.

La duración de este estado queda en manos del Director del Juego. Éste tendrá en cuenta la magnitud del motivo, así como el resultado de la tirada de EQM.

Dos pifias seguidas en estos estados supondrán la pérdida total del EQM del personaje y su despedida del mundo de los cuerdos.

Estados Mentales Alterados

1d100	ESTADO
01 a 25	Pánico
26 a 40	Rabia
41 a 60	Bloqueo
61 a 80	Depresión
81 a 00	Histeria

PÁNICO

El pánico surge en aquellas situaciones en las que el SJ se ve superado o que su respuesta emocional se dispara frente a un enemigo demasiado poderoso. Las piernas le fallan, la respiración se entrecorta, sus percepciones se nublan y el miedo le hace huir de esa circunstancia.

En estado de pánico, un SPJ queda en manos del DJ, hasta que el jugador consiga superar una tirada de Equilibrio Mental con su correspondiente modificador.

RABIA

La rabia es una respuesta de violencia feroz y desmesurada ante un estímulo determinado. Un SPJ en este estado es un salvaje. Personajes muy orgullosos, con poco EQM, o en situaciones desesperadas, son los candidatos más idóneos para entrar en este estado.

En estado de rabia los prejuicios del SPJ quedan temporalmente anulados, atreviéndose a hacer cosas que nunca haría normalmente, así como queda anulada su parada. Además el personaje atacará causando el máximo de daño según sus posibilidades.

BLOQUEO

Un SPJ queda mental y físicamente bloqueado cuando presencia algo que le altera de tal manera que es incapaz de reaccionar. La muerte de alguien de manera horrible, un acto terrorista sin precedentes, una locura de un compañero, etc. pueden inducir al bloqueo a los personajes.

En este estado es imposible que el personaje realice acción alguna y se limitará a observar con horror lo que sucede a su alrededor.

DEPRESIÓN

La depresión tarda tiempo en surgir. No es una reacción tan rápida como la rabia, el bloqueo o la histeria. Tras una serie de hechos que la personalidad del SPJ considera negativos y no habiendo superado las respectivas tiradas de EQM, el personaje entrará en un estado de melancolía y tristeza profundos.

Tras un combate perdido, un salvamento que terminó en desgracia, un intento de conquista perdido, héroes y villanos pueden caer en este estado del que difícilmente serán sacados.

Un personaje que sufre una depresión sufre un modificador negativo entre -30 y -50 (dependiendo del grado de depresión, a juzgar por el DJ) y se negará a hacer uso de sus superpoderes más que en casos muy determinados que no tienen por que ser extremos. Se volverá caprichoso e indolente.

HISTERIA

La histeria es una reacción desordenada en la que el personaje chilla, grita y llora de manera escandalosa ante un determinado estímulo.

Un personaje histérico es mucho más vulnerable a los ataques que otros, ya que sufre la pérdida de su Parada y resulta muy llamativo, muy poco discreto, es incapaz de estar en silencio... por lo que otros personajes podrán localizarle con suma facilidad.

La histeria incapacita para realizar acciones coherentes y suele ser redundante, con lo que un SPJ que haya pasado recientemente por este estado tendrá más posibilidades de volver a este estado en caso de repetirse una situación límite que de entrar en pánico, o rabia.

Una reacción rápida de los compañeros del personaje puede ayudar a su reestablecimiento, creando una distracción que sea muy fuerte, tal como bofetadas, un disparo al aire, etc.

PERSECUCIONES DE VEHÍCULOS

Para resolver una situación como ésta se tendrán en cuenta varios factores:

- 1 El porcentaje de la habilidad que se está utilizando.
- 2 La velocidad del vehículo que se maneja.
- 3 La distancia que separa a ambos vehículos. En este último parámetro podemos distinguir entre:

Larga distancia	>100m
Media distancia	Entre 99 y 50m
Distancia corta	Entre 49 y 10m
Proximidad	Entre 9 y 2m
Distancia de contacto	<2m
- 4 Modificador a la maniobrabilidad

Por ejemplo: Jinete Nocturno realizaba uno de sus frecuentes "paseos" por las zonas conflictivas de la ciudad cuando escuchó el inconfundible sonido de disparos varias calles más abajo. Abrió el gas de su moto y se acercó rápidamente para ver lo que pasaba. Al doblar la calle se encontró con un coche que se alejaba a toda velocidad del lugar, mientras varias personas yacían en el suelo.

Inmediatamente comenzó la persecución, por la zona centro de Madrid....

Jinete tiene un 73% en conducir moto y su Harley alcanza una velocidad de 180 km/h, el coche que huye es un Lancia Delta 1.8 IE, cuya velocidad máxima es de 185 y tiene un modificador a la habilidad de conducir de su piloto de +10, con lo que se queda en 50+10=60%. A efectos de juego no hay diferencia entre la velocidad de los dos vehículos, y la distancia que los separa puede considerarse DISTANCIA MEDIA.

Las tiradas contra la habilidad "Conducir vehículo" nos dan el siguiente resultado:

Jinete 34, conductor del Lancia 78. Como el justiciero ha sacado su tirada y el otro no, la distancia que separa ambos vehículos pasa de DISTANCIA MEDIA a DISTANCIA CORTA.

A continuación Jinete Nocturno intenta disparar con su revolver a las ruedas del coche. El DJ establece que es una acción muy complicada y le aplica un modificador -50. La tirada da como resultado un 01, con lo cual el justiciero ha conseguido su objetivo haciendo, además que uno

de los neumáticos del Lancia estalle. El piloto del coche intenta controlar la situación pero su tirada (99) tiene como resultado que el vehículo se estrella violentamente contra una farola.

Al respecto de la velocidad de los coches, se considerará que un coche tiene mayor velocidad que otro siempre que la diferencia supere los 15 k/h. Si un coche alcanza los 180 de velocidad máxima y otro los 190, para efectos del juego se considerará que ambos tienen la misma velocidad.

REACCIONES ANTE LOS METAHUMANOS

La sociedad actual, invadida de insolidaridad, enferma, agobiada por los problemas diarios, se muestra poco transigente con la existencia de seres fuera de lo considerado normal. Los metahumanos no escapan a este sentimiento.

La deformada visión de la realidad dada por los medios de comunicación, vendidos a intereses económicos y políticos, ha servido para poner a los metahumanos entre la espada y la pared frente a la opinión pública. En ocasiones las acusaciones son justificadas, pero esto no es siempre así.

Dentro de la sociedad existen, por supuesto, distintas opiniones en torno al fenómeno. Para resolver de una manera sencilla esta situación en el entrono del juego, mostramos a continuación la tabla de reacción de PNJs ante el descubrimiento de metahumanos. Influirá en ayudas que puedan prestarles, informaciones, etc.

Modificadores al resultado de los dados en la tabla de reacciones ante metahumanos de la página siguiente:

- | | |
|-----|--|
| -30 | Si entre el grupo existe un conocido metahumano con situación legal "Heroe" |
| 0 | Si entre el grupo existe un conocido metahumano con situación legal "Neutral" o metahumanos poco conocidos |
| +30 | Si entre el grupo existe un conocido metahumano con situación legal "Enemigo Público" |
| +50 | Si la aparición se produce en un momento de caos y todo indica que son ellos los responsables |

Reacciones ante Methumanos

1d100 REACCIÓN

- 01-05 **ADMIRACIÓN.** ¡Increíble! Por fin puedo ver a uno de ellos. Son estupendos. Siempre he sentido una debilidad especial por estos tipos. Jamás creí que llegase a toparme con uno. Creo que les ayudaré todo lo que pueda.
- 06-25 **CURIOSIDAD.** Vaya tipos curiosos, estos metahumanos. No me son del todo antipáticos. Creo que la discriminación que sufren es injusta.
- 26-50 **INDIFERENCIA.** ¡Vaya! Metahumanos. A mí todo eso de los superpoderes me da exactamente igual. En realidad no tengo opinión sobre ellos. Espero que no me compliquen la vida. En cuanto pueda los voy a perder de vista, aunque no haré nada que les perjudique.
- 51-75 **DESCONFIANZA.** Cuidadito. Estos son los tipos que tantos problemas traen. Me marcho de aquí ahora mismo.
- 76-85 **RECHAZO.** Voy a avisar a la policía. Malditos mutantes. Sólo han traído problemas a la Humanidad. Antes de que ellos aparecieran las cosas iban bien, en cambio ahora... (El PNJ sale corriendo en dirección contraria mientras les insulta).
- 86-90 **TERROR.** (El PNJ se queda paralizado de terror al ver a los metahumanos, cree que van a matarle. Las cosas que ha oído por ahí no son muy buenas. No se atreve ni a hablar. Escapará en cuanto tenga ocasión, o se pondrá a suplicar que no le hagan nada).
- 91-00 **XENOFOBIA.** ¡Hijos de perra! ¡Volved a vuestro planeta! Sois una plaga para los humanos. Queremos que desaparezcáis. ¡Policía, policía, aquí hay unos mutantes asquerosos..! (avisa a TecnoRed o informa a IDESS en cuanto tiene ocasión).

RELACIONES ENTRE SUPERSERES

Las relaciones entre superseres están regidas por las mismas reglas que los humanos normales. Sin embargo hay que hacer notar algunos detalles especiales:

1) La Situación Legal de dos superseres no afecta a su relación personal, puesto que la Situación Legal no indica claramente la auténtica naturaleza del superser, sino la consideración social que tiene. Un superser puede estar mal considerado y sin embargo ser de los buenos y viceversa.

2) Inicialmente la relación entre dos superseres esta regida por la diferencia entre sus respectivas Resistencias a Prejuicios. Para calcular este dato debes restar la mayor de ellas a la menor y consultar la siguiente tabla:

3) A pesar de que el punto anterior explica cómo es la primera relación entre dos metahumanos, a lo largo de la aventuras vividas por ambos pueden surgir variaciones en esta postura. Mientras que suele ocurrir que una determinada actuación cree diferencias (a veces irre-



conciliables) entre dos superseres que antes eran uña y carne, es mucho más raro que ocurra lo contrario.

Es decir, es más fácil que se quiebren las amistades que dos enemigos a muerte se reconcilien. Así es la vida...

Relaciones entre Superseres

DIFERENCIA RELACIÓN

0 a 30	Se caen bien inicialmente. Su actitud ante los demás y ante la sociedad que les rodea es similar. Juntos serán capaces de afrontar todos los peligros, y dispondrán a su favor de confianza mutua. En torno a estos dos puede crearse un grupo sólido.
31 a 65	No se caen ni bien ni mal. Pueden colaborar en ocasiones contadas, pero no se puede decir que sean ni vayan a ser grandes amigos. Pueden formar incluso parte del mismo grupo, pero su relación no prosperará. Muchas veces el que tenga la Resistencia a Prejuicios más baja pensará del otro que se comporta de forma poco civilizada, mientras que el segundo pensará del primero que es un mojigato.
66 o superior	Enemigos declarados desde el primer momento en que se vieron. Su relación estará marcada de por vida por el enfrentamiento. Allí donde se encuentren ambos combatirán. El mundo no es lo suficientemente grande para ambos.

CONTROLANDO SUPERHÉROES Inc.

El mundo de los superhéroes es un universo donde se ponen en juego fuerzas enormes, grandes poderes y mucha fantasía. El mundo de los juegos de rol es, por lo general, un mundo de fantasía donde todo es posible. Por estos dos motivos es posible que tus jugadores quieran pasarse de la raya, haciendo actuar a sus personajes como máquinas de matar hiperpoderosas. No les dejes.

- ♦ Un asesinato es un asesinato. En el mundo de Superhéroes Inc esto conllevará una gran cantidad de problemas al homicida. TecnoRed e IDESS están a tu disposición, para que tú, como DJ, hagas salir de la partida a aquellos jugadores que no respeten la vida humana.
- ♦ El exceso de poder tiene sus peligros. Algunos jugadores intentarán verdaderas bestialidades del estilo de arrasar España entera con Control del Clima, provocar un terremoto que parta en dos la Tierra, etc. Las Entidades Cósmicas observan permanentemente la Tierra y todo el Universo para evitar, si llegase el caso, este tipo de excesos. No dudes en usar a Entropía, Unidad, Equidad o quien te haga falta para pararle los pies a ese incontrolado que no para de intentar locuras.
- ♦ Un héroe debe respetar y buscar el beneficio de la mayoría. Es impensable que un jugador, con un SPJ inclinado al bien, robe o se aproveche de los demás. El jugador debe definir muy bien su código moral y actuar en consonancia con él. No tengas ningún reparo en expulsar de una partida a aquellos que no se ciñan a su papel.

- ♦ Un villano debe tener una motivación y un objetivo claro. Si algún jugador comienza a asesinar, violar y destrozar a plena luz del día e indiscriminadamente, no se lo consientas. En este libro tienes descritos varios equipos de superhéroes (oficiales e independientes) que puedes lanzar contra él en caso de desmadrarse. Un villano tiene que tener clase y un cuidado *modus operandi*, sino será un mamarracho demasiado real para un juego de rol.

En resumen: Deja a tus jugadores divertirse, pero no les permitas aquello que no se encontraría en un cómic. Eres el DJ y tu palabra es Ley en el transcurso de la partida.

DESPUES DE UNA PARTIDA

Todo ha terminado. Los jugadores han vivido aventuras, han derrotado (o han sido derrotados) a sus enemigos. Han salido airosos, o han fallecido. Pero, por esta vez se ha acabado.

A continuación tienes algunos ejemplos de esos pequeños trámites que como DJ tienes que realizar.

EXPERIENCIA Y SUBIDAS DE NIVEL

En el Sistema de juego de Superhéroes Inc. tus personajes ganan experiencia gracias a las aventuras que corren. Esto permite incrementar determinadas habilidades y ganar puntos de vida, entre otras cosas.

Algunos personajes como dioses, héroes cósmicos, aquellos que son artificiales, o los que han sufrido una mutación que les ha dejado muertos en vida, no suben de nivel. Esto, que a primera vista puede parecer una desventaja, no lo es, ya que estos personajes son muy difíciles de eliminar. Y en el caso de que esto ocurra, pueden volver a la vida activa de varias maneras diferentes.

Al final de cada partida, el DJ recogerá las fichas de los supervivientes y otorgará PX en razón de las acciones que estos hayan realizado y del nivel de interpretación que los jugadores hayan hecho. De manera totalmente orientativa proponemos los siguientes valores:

Por Crítico	200
Por acción bien hecha	100 a 500
Por enemigo derrotado	200 a 1000
Día de aventura	1000
Por objetivo personal logrado	100-1000
Por vida salvada (héroes)	500
Espectacularidad	100-300
Idea	100

En realidad el DJ tiene la última palabra para otorgar PX, valorando la credibilidad del Personaje y sus acciones. Es aconsejable que los jugadores anoten las acciones destacables de cara a facilitar la labor del Director del Juego a la hora de otorgar Puntos de Experiencia.

Si tu personaje ha alcanzado los 20.000 PX, estás de enhorabuena por que sube al nivel 2. Cuando alcance 30.000, el nivel 3, etc.

Por cada subida de nivel, existen tres parámetros que varían automáticamente. Son:

Puntos de Vida	+1d10
Influencia	±1d4
Conocimientos Generales	+1d4

La Influencia variará en función de las acciones que el personaje haya realizado, puesto que si éstas han motivado una gran catástrofe (algo común entre los superhéroes) y su posición pública no es muy buena o se trata de un héroe no legal, la influencia puede descender, en lugar de aumentar.

Además, lanzamos 1d6 para saber que otras habilidades o poderes puedes incrementar. Se pueden aumentar todas las habilidades de aprendizaje y algunas generales como: Idioma nativo, Combate Cuerpo a Cuerpo, Trepar/Saltar, Rastrear, Esconderse, Acechar, Lanzar y Primeros auxilios. Respecto a los poderes, no todos se pueden subir de nivel y así se indica en la explicación de cada uno. Escoge las habilidades o poderes a incrementar y súmales a cada uno 1d10.

Recuerda que a partir del Nivel 11 tu personaje comenzará a envejecer, perdiendo 1d4 en todas sus habilidades, excepto en aquellos cuyas características lo permitan (Dioses, extrema longevidad, etc). También variarán sus características, perdiendo 1d4 en todas ellas.

Dale un retiro digno a aquel que te ha acompañado en tus aventuras como metahumano, o retoma el personaje con otra identidad civil.

Este último supuesto es algo común dentro de las historias de los cómics: un superhéroe ya mayor decide retirarse de su vida aventurera. Tras hacerlo, alguien se le acerca pidiéndole ayuda para luchar contra el crimen. El héroe veterano le ayudará y le enseñará lo que sepa como luchador contra la injusticia. La nueva encarnación del héroe asumirá el mismo nombre y un uniforme igual o una versión actualizada del que usaba su predecesor. Puede darse el caso de que incluso los poderes de ambos personajes no coincidan.

Otra posibilidad es recrear al SPJ pero dándole una orientación inversa (Héroe-Villano).

SITUACIÓN LEGAL

El DJ debe hacer una serie de cosas después de la partida, encaminadas a actualizar la ficha de los superhéroes.

En primer lugar debe revisar sus puntos de experiencia para incrementarlos a tenor del mayor o menor éxito de sus acciones. En segundo, debe revisarse tras cada partida la Situación Legal del personaje.

Es muy importante este último punto, pues ésta puede variar significativamente según el comportamiento de cara al público que haya tenido el superhéroe.

Un supervillano puede haberse dado a conocer realizando aparentemente una buena obra, o atribuyéndose una acción de mérito que en verdad ha realizado otro personaje. En ese caso la SL del personaje experimentará una mejora.

Por el contrario, si la prensa atribuye una catástrofe a la acción de un superhéroe o si el comportamiento ha sido realmente deplorable (ha enloquedico, o ha debido llevar a cabo una acción que se ajuste a su personalidad, pero difícilmente comprensible por el público) la SL de éste experimentará un cambio a peor.

Estas subidas y bajadas en la SL de un personaje las debe realizar el DJ de forma completamente subjetiva.

Hay que hacer notar que es muy difícil que un personaje sufra una modificación de su SL, ya sea al alza o a la baja, de más de dos rangos por partida.

LA VIDA DE LOS SUPERSERES

Los superseres tienen unas capacidades muy notables, que en la mayoría de los casos no les convierten en inmortales.

Algunos de ellos son dioses o alienígenas con ciclos de vida muy distintos a los nuestros. Otros han sufrido alteraciones significativas en la estructura de su ADN y presentan características especiales que les hacen más o menos longevos.

En cualquier caso, por unas razones o por otras la vida de los superhéroes no es ilimitada.

Sin embargo el nombre de un héroe permanece durante largo tiempo en las mentes de las personas.

No es infrecuente el que después de la muerte de un superhéroe, una segunda persona asuma la identidad de ese superhéroe para continuar con la tradición que el primero impuso.

Bandera Negra, que inicialmente fué encarnado por un italiano educado de acuerdo a los ideales fascistas continuó sus andanzas aún después de la Segunda Guerra Mundial. Pasados los años fué destruido por Estigma, un superhéroe francés encuadrado dentro de los Euromen. No obstante, a pesar de que su cadáver fué encontrado e incinerado, Bandera Negra reapareció siete años más tarde, pero esta vez vinculado a actividades delictivas relacionadas con la mafia siciliana que continuó desarrollando hasta su incorporación en el Vértice de Combate. No puede tratarse de la misma persona, así que es indudable que algún otro se ha hecho cargo de la personalidad de Bandera Negra para amparar sus acciones. Y éste no es el único caso.

Si un superhéroe al que da vida un jugador muere en acción, es posible que, si el DJ esta de acuerdo, esa identidad sea rescatada por el mismo jugador, pero comenzando otra vez el personaje desde el principio. El personaje no podrá ser radicalmente diferente en cuanto a los poderes que posee, aunque habrá que volver a crear su historial y unos antecedentes sólidos para el mismo.

EVENTOS EXTRAORDINARIOS

En la vida de los superhéroes del cómic, es muy común que sucedan extraños acontecimientos que varíen la vida o los poderes de los personajes.

Dejando aparte aquellas circunstancias que sucedan dentro de una aventura y que doten a los personajes de más poderes, o les priven de ellos y que son patrimonio exclusivo de la imaginación de cada DJ, existe una posibilidad que puede dar mayor vistosidad al juego: los eventos extraordinarios.

Como su nombre indica se trata de situaciones anómalas, transcurridas entre partidas, o entre subidas de nivel y que pueden variar la naturaleza del SPJ.

EVENTOS EXTRAORDINARIOS

1d1000	EVENTO
01 a 699	No ocurre nada especial.
700	Si es un Héroe Cósmico o un Dios ha quedado atrapado en la Tierra, sin posibilidad de escapar hasta que la Entidad Cósmica o la Primera Presencia del Panteón lo permita. A discreción del DJ.
701 a 709	Uno de sus poderes sube de rango.
710 a 718	Uno de sus poderes baja de rango.
719	Pierde todos sus poderes hasta el nivel siguiente.
720 a 729	Adquiere un poder extra de su mismo tipo.
730 a 737	Adquiere un poder extra de otro tipo.
738	Encuentra un objeto especial.
739	Encuentra o recibe una tecnoarmadura en perfecto estado.
740 a 746	Recibe una suma extra de 1d100 millones de pesetas y que podrá gastar en lo que quiera (nuevas propiedades, incremento del patrimonio personal, mejora de sus sistemas tecnológicos).
747	Pierde, en caso de tenerla, la base de operaciones.
748	Sus poderes aumentan a rango cósmico durante el siguiente nivel. Si es un SPJ que no sube de nivel aumentarán a este rango hasta que indique el DJ.
749	Sufre una inversión de carácter.
750 a 798	Ha perdido todas sus posesiones. Si necesitaba el dinero para llevar a cabo su vida de metahumano (P.Ej.: Tecnificados) deberá buscarse una nueva fuente de financiación e ingresos..
799	Algo le provoca un rejuvenecimiento. Mantienen intactos todos sus porcentajes pero se encuentra en nivel 1.
800 a 858	Aunque el rango de uno de sus poderes se lo permita, ha perdido una de las atribuciones de uno de sus poderes, hasta el nivel siguiente o hasta que le indique el DJ. P.Ej.: Controla el agua a rango cósmico, pero no puede convertirse en agua.
859	Una conjura contra él le hace ser visto como un Terrorista mundial. Si ya lo era, la presión pública aumenta.
860 a 869	Otro héroe le cede un objeto especial, una tecnoarmadura, etc.
870 a 879	Algún familiar, amigo o allegado ha muerto de manera natural.
880 a 899	Su identidad secreta ha sido descubierta por su peor enemigo.
900 a 957	Un nuevo enemigo aparece en su vida.
958	Un enemigo suyo se rinde ante él y le indica que abandonará todo tipo de lucha contra el SPJ.
959	Todo lo que creía sobre vida y origen es falso.
960 a 979	Alguien, a quien creía muerto, ha vuelto.
980 a 989	Le ofrecen unirse a un grupo nuevo de héroes/villanos.
990 a 999	Un grupo de personas, desconocidas hasta ahora, le rinden tributo y homenaje.
000	El personaje ha sufrido una disrupción espacio-tiempo y ha sido trasladado a otro universo, donde, con toda probabilidad, existe otro-yo suyo, que no tiene porque ser exactamente igual a él.

MONOPOLIS
EDICIONES



TM

SUPERING HEROESING

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC



CRISIS SECRETAS

CAMPAÑA

R. GARRÉS.

CRISIS SECRETAS



B A F , 75

RECOMENDACIONES PARA JUGAR ESTA CAMPAÑA

Las siguientes páginas incluyen seis aventuras para ser jugadas con este manual básico. Ésta campaña en concreto está pensada para ser jugada con superhéroes de cualquier origen y preferiblemente independientes, aunque con un pequeño esfuerzo por parte del DJ podrá ser igualmente desarrollada por cualquier otro tipo de personajes.

Es importante destacar que los SPJs van a sufrir mucho: se les va a considerar criminales, van a estar envueltos en oscuros intereses ajenos a ellos, lucharán contra poderosos metahumanos, etc.

El DJ debe ser firme, pero a la vez benévolo. De nada serviría que todos los personajes hubiesen muerto en el segundo módulo.

También surgirán personas o entidades que les apoyarán, les cederán equipo o lucharán codo con codo con los personajes.

Algunos puntos importantes que deberás tener en cuenta como DJ, a la hora de jugar esta campaña:

Leete bien ántes todos los módulos. Así tendrás una idea general de la historia y podrás improvisar en caso de necesidad.

Los personajes que sean magos no podrán detectar actividad mágica durante el desarrollo de estas aventuras. "Algo" se lo impide. Es toda la explicación que debes darles.

Familiarízate con los personajes invitados. Será mucho más fácil para tí si ya conoces al Vértice de Combate, Euromen o Cieno que si ni siquiera te has parado a leer con detenimiento su descripción.

Conserva una copia de las fichas de los personajes. Te será necesaria en un determinado momento.

Los seis módulos que la componen tienen duraciones variables. No obstante, no te preocupes si tus jugadores se atascan en un punto determinado o pasan por alto una prueba evidente. Ayúdales un poco y el resultado ganará en espectacularidad y diversión.

Si en algún momento tienes dudas sobre cómo resolver alguna situación, haz uso de la lógica caótica de los cómics. Será tu mejor arma.

Metropolis
COMICS



SUPERING HEROESING.

CRISIS SECRETAS - 1 DE 6



**ACTO 1:
REUNION**

MÓDULO 1

ACTO 1. REUNIÓN

El DJ deberá crear los SPJs junto a cada jugador, y preferiblemente por separado, ya que en un principio estos no se conocen ni saben nada de los poderes o características de los demás.

El comienzo de la aventura tendrá lugar cuando cada superhéroe jugador reciba un misterioso mensaje.

Este se producirá de distinta manera en cada caso. Aquí damos al DJ algunas ideas para resolver la situación:

- ♦ Puede ser que uno de los SPJs lo reciba por medio de un sueño (esto puede ser conveniente para alguien que tenga algún poder relacionado con algún tipo de Superpercepción, o "Sexto sentido").
- ♦ Otro verá aparecer delante suyo el holograma difuso de una figura (no la podrá identificar).
- ♦ También puede suceder que mientras un SPJ esté en su casa tranquilamente mirando la televisión se interrumpa el programa que esté viendo y aparezca la imagen del misterioso individuo.
- ♦ Una fuerte sensación de ansiedad impulsará al personaje a dirigirse a algún punto en concreto donde se le darán más detalles.

Lo realmente importante es que los SPJs se den cuenta de que quien les manda el mensaje es alguien muy poderoso, ya que ha tenido acceso a sus identidades secretas (en el caso de que las haya), y que es una persona que cuenta con unos medios muy grandes a su disposición. Vamos, que no es alguien que pueda ser tomado a la ligera.

A lo largo de la comunicación el individuo les dará pruebas evidentes de que está al tanto de la existencia y acciones del SPJ, y le conminará a que acuda a una cita "de la que puede depender el futuro del planeta", según palabras textuales del oculto interlocutor.

La cita tendrá lugar en la estación de tren de Sevilla, a las 11 de la mañana del día siguiente, en el andén nº 3.

Este aviso lo recibirán los jugadores durante la tarde y la noche del día anterior a la cita, por lo que deben encontrar la manera de desplazarse hasta Sevilla antes de que se les haga tarde.

Si alguno va en coche, el DJ tendrá en cuenta el cansancio acumulado dependiendo de la hora a la que se realice el viaje y de las características del SPJ.

El que opte por el avión tendrá que obtener una tirada muy fácil (+35) de "Suerte" para encontrar billete si es que viaja desde Madrid o Barcelona, si sale desde otra ciudad que tenga aeropuerto tendrá que pasar también una tirada de "Suerte", pero esta vez sin modificadores a su favor.

También se puede viajar en tren. En este caso el DJ tendrá en cuenta el punto de partida del SPJ para establecer la posibilidad de realizar el viaje. Desde Madrid hay un AVE que llega a Sevilla justo a las 11 de la mañana, también es otra opción.

Si algún personaje opta por el AVE y decide pasarse por el bar en el transcurso del viaje podrá ver en este vagón a una mujer bellísima tomando café. Si intenta algún acercamiento a ella, ésta le contestará con desprecio. De nada valdrá conseguir grandes tiradas en Influencia. No le interesa tener conversación con nadie.

De cualquier manera los SPJs deberán estar en el andén 3 de la estación de trenes de Sevilla a las 11 de la mañana. Si alguno de ellos tiene algún tipo de Superpercepción que le permita localizar metahumanos se dará cuenta de que hay varios en el andén (si es que ha llegado algún SPJ más).

A las 11 en punto hará entrada en el andén donde están los SPJs el AVE procedente de Madrid y, nada más entrar, una gran explosión hará que todo el mundo caiga al suelo. El DJ tendrá que tener en cuenta la posición de cada uno en el momento de la explosión, pero cada SPJ recibirá al menos 2d10 Puntos de Daño.

Si alguno de los jugadores hizo que su personaje viajara hasta Sevilla en el AVE, éste recibirá 1d100 Puntos de Daño.

La situación que sigue es bastante caótica, ya que la tremenda fuerza de la explosión ha causado un gran número de víctimas, y una enorme nube de humo y polvo impide una adecuada visión del estado real de las cosas.

Cuando los aturridos jugadores se recuperen y la gran polvareda producida por la detonación se haya asentado verán lo siguiente:

Un amasijo de hierros de los que salen una gran cantidad de lamentos y peticiones de ayuda de los supervivientes. Y sobre todo esto una grotesca figura de gran tamaño, caminando tranquilamente sobre los destrozados restos del tren. Casi al instante otros dos seres se reunirán con él. Evidentemente son los causantes de la catástrofe.

¿Cuál será la reacción de los SPJs?

- ♦ Si tratan de ayudar a los heridos serán inmediatamente atacados por los tres malvados superseres.
- ♦ Si intentan detenerlos comenzará de inmediato la lucha.
- ♦ Huir o esconderse no es una opción válida para unos superhéroes.

De cualquier manera parece que la pelea es inevitable. Debido a la poca experiencia como Superhéroes de los personajes no se darán cuenta de que sus enemigos no se están empleando a fondo contra ellos. Aquí el DJ deberá tener cuidado para que la lucha parezca mortal sin serlo realmente. Lo único que quieren los villanos es escapar de allí antes de que aparezca la TecnoRed, por eso a la primera oportunidad Explosiva hará que explote una parte de su cuerpo para darles el tiempo suficiente para huir volando gracias al poder de Impulso.

Ahora los SPJs se encuentran en medio de un destrozado andén en el cual los restos del AVE comienzan a arder.

Suenan las sirenas de la Policía, bomberos y ambulancias que se acercan a gran velocidad.

Si los personajes deciden quedarse para intentar ayudar no lograrán su objetivo, ya que la policía les disparará nada más entrar en el andén.

El DJ debe hacer entender a los SPJs que quedarse allí solo empeoraría las cosas y que deben alejarse cuanto antes ya que no son héroes conocidos y el estado de cosas en la España de 1999 hace desconfiar a la gente de los metahumanos.

Una vez se hayan marchado de la estación a un lugar más tranquilo, llegará el tiempo de las presentaciones. Aquí cada uno es libre de decir a los demás lo que quiera y revelarles sólo lo que considere oportuno.

Pueden o no comentar lo del extraño mensaje que todos han recibido. De todas las maneras lo único que tienen para intentar resolver el enigma es ese mensaje y volver más tarde a la estación de trenes para intentar encontrar alguna pista.

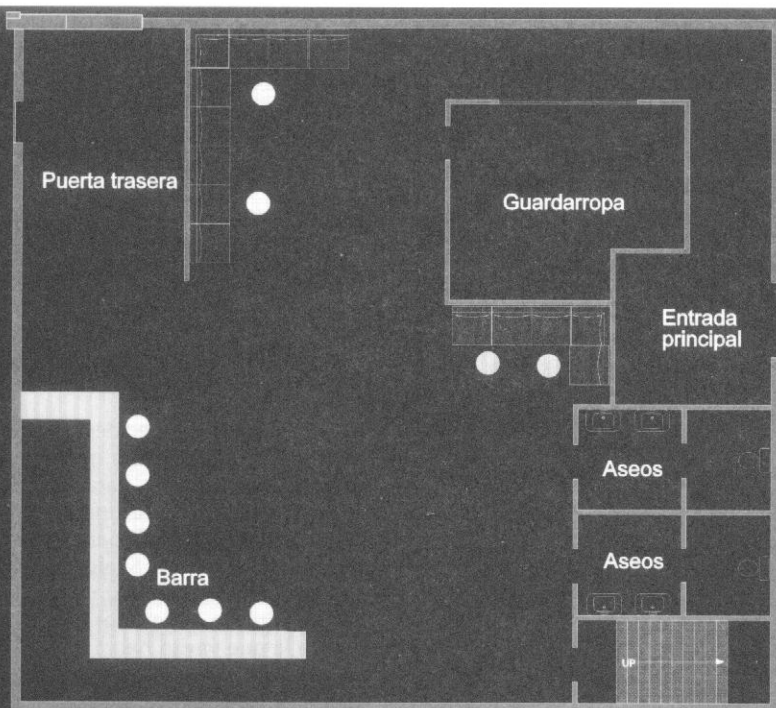
Si se acercan a las inmediaciones de la estación verán que es inútil intentar entrar de día, ya que el Ejército ha establecido un fuerte dispositivo de vigilancia en los alrededores. Aquí, y dependiendo de como vayan, el DJ deberá valorar las posibilidades de que sean descubiertos si se acercan a la estación de día.

Si por el contrario deciden esperar a la noche para aproximarse, verán que la vigilancia se ha relajado lo suficiente para que puedan entrar. Aún así deberán pasar una tirada fácil (+20) de "Acechar/discreción" para poder hacerlo sin que nadie se entere. Si alguno falla en la tirada (que deberá ser secreta) una pareja de vigilantes acudirá en 10 asaltos. Dependiendo de la hora a la que vayan habrá más tráfico de trenes o menos, por lo que deberán andarse con cuidado. A menos que alguno de los SPJs tenga algún poder relacionado con la Percepción, tendrán que superar una tirada Muy Difícil (-40) de PER para encontrar algo. Según sea el resultado de las tiradas obtendrán el siguiente resultado:

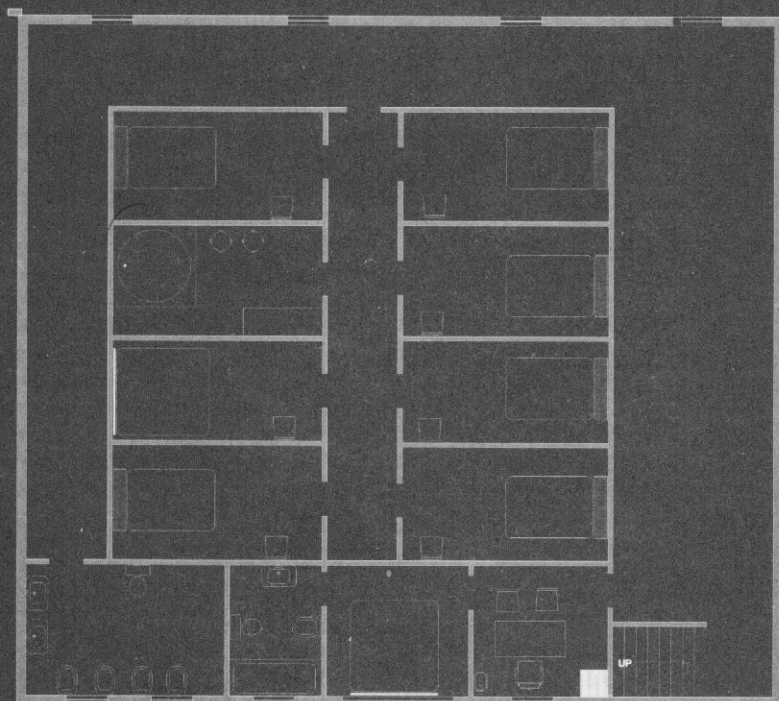
- ♦ Si nadie tiene éxito no encontrarán nada que les sea de utilidad.
- ♦ Si algún personaje saca la Tirada de PER se dará cuenta de que la explosión se produjo desde dentro del AVE, ya que los hierros están retorcidos hacia fuera, por lo que es lógico suponer (Tirada de "Idea") que los superterroristas viajaban en el tren en el momento de la explosión. Si deciden buscar dentro del tren, encontrarán una gabardina en el último vagón que está rota. Es el mes de julio y hace bastante calor en Sevilla, por lo que la presencia de la gabardina les resultará cuando menos extraña. En el bolsillo interior de la prenda hay un folleto de publicidad de un local de alterne de la afueras de Sevilla: "Joy".

La localización del local no tiene mayores dificultades, ya que en el mismo folleto viene indicada la dirección y un pequeño plano de su situación. Ahora habrá que tener en cuenta la hora que es, si bien "Joy" no cierra hasta las siete de la mañana.

El citado establecimiento está situado en una casa de dos pisos a unos 15 Km de Sevilla.



JOY - Planta Baja



JOY - Primera Planta

La casa está en el centro de una parcela de unos 1200 metros cuadrados, y se accede a ella a través de un camino de cemento. En el exterior de la vivienda un empleado se hace cargo de los coches de los clientes, mientras un portero de feroz aspecto controla la entrada.

La casa de citas tiene además otra salida en la parte posterior del edificio.

Los SPJs tendrán que decidir ahora la manera de entrar. De cualquier manera no encontrarán ninguna resistencia ya que, aunque el portero es un "tipo duro", no tiene posibilidad alguna contra los superpoderes de los personajes. Una vez dentro verán que la luz es muy tenue (-20 a la PER visual humana) y de tonos rojizos. A través de un pasillo se accede a un bar en que los clientes se mezclan con chicas ligeras de ropa.

Una PER hará que el SPJ que la obtenga vea como uno de los clientes trata de escabullirse por una puerta que está medio oculta tras unas cortinas. Si es descubierto se detendrá, y mirando fijamente a los SPJs les dirigirá una siniestra sonrisa.

Acto seguido los jugadores observarán asombrados cómo el misterioso cliente comienza a cambiar de forma ante sus ojos: la ropa se desgarrará dando paso a unos enormes músculos, su altura variará hasta alcanzar más de 3 metros, y su rostro se deformará hasta transformarse en una horrible máscara. Reconocerán de inmediato al individuo como uno de los que causaron la explosión del AVE.

Efectivamente, se trata de Ogro, que atacará inmediatamente al SPJ que tenga más cerca, ganando automáticamente la iniciativa, ya que su transformación ha dejado momentáneamente paralizados a los personajes.

Ahora la pelea será dura ya que Ogro no tiene ningún interés en ser capturado. Será una severa prueba para nuestros héroes.

Si logran capturar a Ogro tendrán que decidir que hacer con él. Justo cuando acabe la pelea escucharán las sirenas de la policía acercándose, ya que alguien ha debido avisarles. Deben salir de allí lo más deprisa posible, aunque antes tienen que decidir si se llevan a Ogro con ellos o lo dejan allí para que la policía se haga cargo de él.

Si se hacen ellos cargo del villano tendrán que esperar a que despierte para poder interrogarlo. Ogro mantendrá una actitud hostil y desafiante ante los personajes (aquí el DJ tendrá en consideración las tendencias de los SPJs a la hora de interrogar al prisionero, ya que es difícil que un héroe permita la tortura o los malos tratos), no obstante estará dispuesto a negociar a cambio de su libertad.

De una forma o de otra les dirá lo siguiente: Él y sus dos compañeros fueron contratados por un individuo que les pagó generosamente por atacarlos y hacerles parecer responsables del atentado del tren. No sabe el porqué, lo único que sabe es que sus dos compañeros han ido a la finca "La Garrocha", a unos cuarenta kilómetros de allí para cobrar lo estipulado y recibir nuevas instrucciones.

Es lo único que sabe, y si alguno de los SPJs tiene poderes telepáticos comprobará que el villano dice la verdad.

Ahora los personajes tienen que decidir qué hacer con el prisionero. Según sean las personalidades de los SPJs, aquí el DJ puede hacer que surja el conflicto entre ellos, ya que un personaje despiadado bien puede querer "cargarse" a Ogro, mientras que aquel que tenga mayores prejuicios querrá, seguramente, dejarlo libre como pago a su información.

"La Garrocha" es una de las mayores fincas de Andalucía, y es propiedad de Alfredo Márquez, abogado socio de uno de los más importantes bufetes de abogados, con oficinas en Madrid, Barcelona, Valencia, Bilbao y Sevilla. Para enterarse de esto los personajes deberán investigar en el registro civil de Sevilla. Está claro que tendrán que hacerlo como civiles, ya que de otro modo les resultará imposible.

Puede que algún personaje se niegue a revelar su identidad secreta a los demás. La situación requiere que confíen unos en otros y el DJ deberá dejar un poso de desconfianza hacia el jugador que no desee revelar su identidad civil, aunque no se le puede forzar a hacerlo.

Tanto si van de día como si van de noche a la finca, verán que quien había descrito a "La Garrocha" como una de las mayores fincas particulares del país no había exagerado lo más mínimo.

Toda la hacienda está rodeada de una alambra-da de unos 4 metros de altura, una PER indi-cará a quien la obtenga que está electrificada. En la entrada, dos hombres con aspecto de campesinos, hacen guardia armados con esco-petas (DLK 12 Special). Si reducen a los guar-dias tendrán que pasar una tirada de "Conocimientos generales" para darse cuenta de que esas escopetas son casi imposibles de conseguir en el mercado, y sólo si alguno obtiene un Crítico sabrá que es la marca utiliza-da generalmente por IDESS. No encontrarán más resistencia para llegar hasta la casa. Si alguno de los SPJs tiene algún tipo de PER extra sensorial se dará cuenta de que algo mar-cha mal, de que no es normal tanto silencio y tranquilidad.

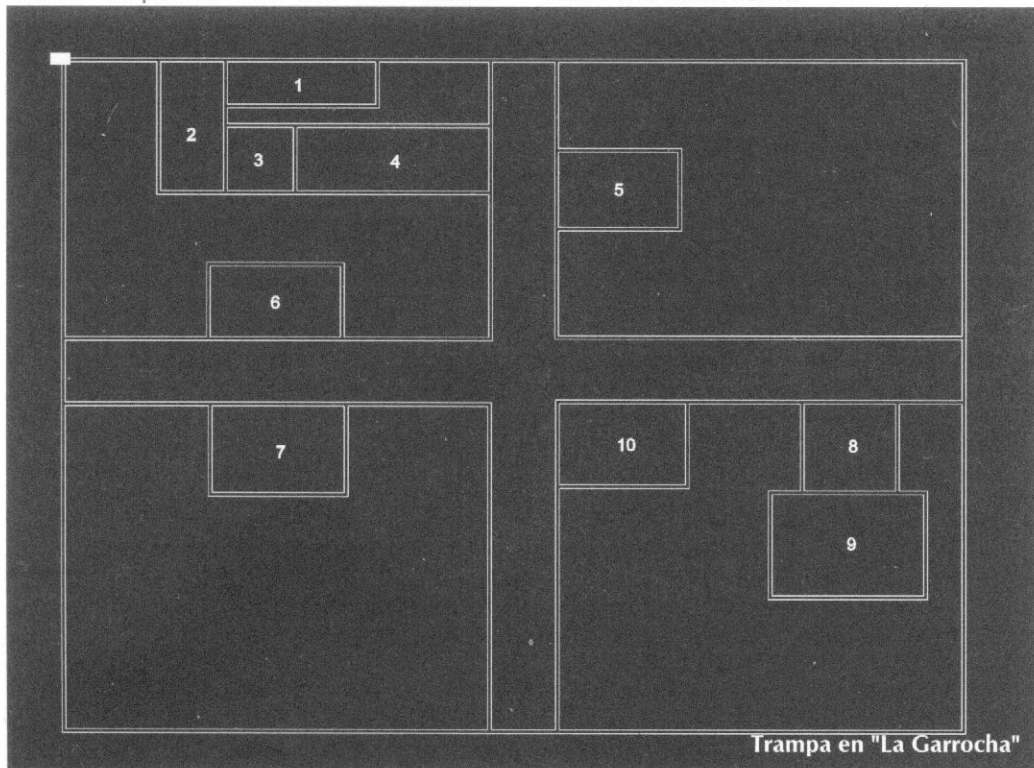
Una vez entren los personajes el repentino fogonazo de una explosión de magnesio les cegará durante 1d6 asaltos.

Inmediatamente placas de metal descenderán desde todos los lados (si algún PJ había decidi-do quedarse fuera tendrá que pasar una tirada de suerte para ver si no estaba mirando hacia sus compañeros en el momento del fogonazo, de lo contrario también quedará cegado, y cuando recupere la visión verá una estructura

de metal en el lugar de la casa). Una tirada de "Conocimientos generales" hará que reconoz-can el metal como Optimun, prácticamente indestructible por medios físicos. Tanto las paredes, como el techo y el suelo son del mismo material. Están atrapados. Un zumbido de maquinaria comienza a sonar justo un segundo antes de que el techo comience a descender. El techo tardará 1d10+3 asaltos en llegar hasta el suelo y aplastar todo lo que encuentre en la habitación. Por cada SPJ que tenga una Superfuerza por encima de 120 y que decida dedicarse a sostener el techo el tiempo que tarda éste en descender se dupli-cará. Los PJs que se dediquen a sostener el techo no podrán hacer otra cosa. Los demás (si los hay) deberán obtener una tirada muy difícil (10 o menos) de PER para encontrar una puer-ta oculta (pueden hacer una tirada por asalto). Si hay SPJs con PER superior a la humana se les aplicará un modificador de -75.

Si consiguen salir de la habitación se encon-trarán en otra un poco más amplia, también es de Optimun.

Como se puede ver en el plano, la trampa está formada por dos pasillos que se cruzan y numerosas habitaciones.



Trampa en "La Garrocha"

Nº2 La habitación por la que entraron los SPJs es la nº1, así que ahora se encuentran en la nº 2. En la misma pared por donde han entrado, se distingue perfectamente la silueta de otra puerta, si la intentan abrir sus esfuerzos serán inútiles. Casi al instante varios lasers L600(10) surgen de las paredes y comienzan a disparar. efectúan un disparo por asalto eligiendo su blanco al azar (por lo que puede que varios ataquen a un mismo personaje, mientras que a otro no le dispara ninguno); su porcentaje de éxito es de 60% (es conveniente que el DJ establezca para cada caso modificadores según sea la AGI de cada personaje), y tienen 40 PV. Cuando los SPJs eliminen al último láser el techo de la habitación comenzará a descender como en la nº 1, pero ya se puede abrir la puerta.

Nº 3 Una estancia de pequeño tamaño y forma cuadrada. En la pared de enfrente se ve una puerta. De pequeños orificios en el suelo comenzará a salir un gas verdoso que inunda la estancia. Aquí la puerta de enfrente se abre con facilidad, pero cada uno de los personajes deberá superar una tirada de AGI para evitar respirar el gas. Si alguno lo hace tendrá que superar una tirada de CON para que no le afecte. De no ser así, tendrá, a partir de ese momento, un modificador de -20 a cualquier actividad.

Nº 4 En esta habitación afilados pinchos surgen de las paredes. Los PJs disponen de 3 asaltos para cruzar antes de que los pinchos les ensarten (son de acero, así que alguien con una FUE superior a 130 puede romperlos, así mismo aquel SPJ cuya CON supere los 150 no correrá ningún peligro). Por supuesto al fondo hay otra puerta. Puerta que esta vez va a dar a un gran pasillo.

En el pasillo hay otras puertas, las que van a dar a las habitaciones 5, 6, 7, 8, 10.

A la habitación 9 se accede a través de la 8.

De todas las maneras el DJ encontrará en el plano una visión mucho más clarificadora de la situación.

Nº 5 Aparentemente nada. Sólo es una gran estancia totalmente vacía. Si algún personaje tiene algún tipo de Superpercepción el DJ deberá indicarle que tiene la sensación de que están siendo observados de algún modo.

Nº 6 Otra habitación absolutante vacía. Igual que la nº 5

Nº 7 Un extraño aposento, de forma circular. Comenzará a dar vueltas una vez estén los personajes dentro. Aquel que pueda volar podrá mantenerse "flotando" en el centro de la habitación sin que le afecten las vueltas. Tendrán que obtener un Crítico en AGI para poder alcanzar la puerta en esas condiciones. Dependiendo de lo que tarden se producirán los siguientes efectos a aquellos que estuvieran rodando por la habitación, excepto a robots (que ajustarán automáticamente sus giróscopos internos evitando el vértigo) y sintéticos:

- <5 as. Mareo momentáneo.
- 6 a 10 as. Mareo fuerte. El SPJ tendrá un mod de -20 a cualquier acción durante los próximos 5 minutos.
- >10 as. Descontrol..El PJ tendrá además de los efectos del punto anterior, un -10 durante el resto de la jornada, o hasta que se vaya a dormir.

Nº 8 Esta habitación es diferente, ya que no está recubierta de planchas de Optimun. Está vacía salvo por una mesa, un par de sillas y un gran diván de tela azul. Junto a la mesa una puerta de madera (50 PV) llevará a los SPJs a la estancia nº 9.

Nº 9 Sala de Control. Paneles de alta tecnología y monitores encendidos cubren la mayoría de las paredes. Descargas eléctricas y chispazos indican que alguien ha inutilizado el equipo. En una de las paredes un extraño símbolo, representando la figura de un Dragón oriental destaca sobre todo lo demás. Una PER hará que el que la obtenga vea en una pequeña consola como unos números van apareciendo "15, 14, 13, 12..." ¡Es una cuenta atrás! Una tirada de Idea o INT les indicará que puede ser una bomba. Hay una trampilla en el techo por la que pueden salir, pero deben hacerlo rápidamente.

Nº 10 Nada especial. Igual que las nº 5 y 6.

El edificio entero hará explosión justo cuando los PJs acaben de salir de él. El DJ establecerá según su criterio y la actuación de los jugadores, el daño que recibe cada uno (si es que reciben algún daño). Pero debe de ser benévolo, ya que los problemas de los personajes no han hecho nada más que empezar.

En las siguientes horas los personajes se encontrarán totalmente desorientados y sin saber que hacer. A esto debe sumarse que ahora seguramente son buscados por las autoridades.

Si regresan al día siguiente a "La Garrocha" verán con asombro como todo está como antes de que ellos visitaran el lugar el día anterior. La casa está en perfecto estado.

Si piensan que Alfredo Márquez debe saber algo están equivocados y, si van a "hacerle una visita" comprobarán que es totalmente ajeno a cuanto a sucedido en su propiedad.

Es entonces cuando el DJ debe hacer que se enteren (si leen un periódico, ven la televisión, o de cualquier otra manera) de lo siguiente:

Un buque japonés, el Taiko Ise Maru, que transportaba material radioactivo, se encuentra a la deriva cerca de La Coruña. Presenta un gran boquete en la banda de babor, y se sospecha de la intervención de metahumanos en este asunto.

¿Qué van a hacer los Superpersonajes?
¿Acudirán a la zona de la catástrofe a intentar desentrañar el misterio?



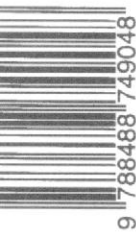
ONOPOLIS
COMICS



TM

SUPERING HEROESING.

CRISIS SECRETAS - 2 DE 6



9 78488 749048

ACTO 2: MISION OCEANO

MÓDULO 2

ACTO 2.

MISIÓN OCÉANO

Al llegar a La Coruña se encuentran con que esta ha sido parcialmente desalojada. Un buque japonés, el Taiko Ise Maru, que transportaba material radioactivo entre el puerto francés de L'Havre y Japón se encuentra a la deriva, siendo arrastrado hacia el litoral.

Una amplia zona se encuentra declarada zona militar. El acceso está restringido. Aviones del Servicio Aéreo de Rescate (SAR) del Ejército del Aire sobrevuelan continuamente la zona. Efectivos de grupos especiales de guerra NBQ (Nuclear, Bacteriológica y Química) del Ejército de Tierra y de la Sección Antiterrorista de la Guardia Civil vigilan los accesos a la ciudad. Hay controles en las estaciones de ferrocarril previas a La Coruña y en las carreteras que llegan hasta allí. El aeropuerto ha sido cerrado.

Es indudable que no pueden llegar hasta allí haciendo valer sus identidades públicas, pues incluso si son militares requerirán pases especiales.

El tráfico aéreo es incesante. Una tirada de PER simple hará ver a quien la consiga que también aviones militares franceses están involucrados en la operación. Si alguno de los SPJs posee Superpercepción o si, de lo contrario, consigue un crítico en PER se darán cuenta de que los aviones siguen una ruta al oeste de la ciudad, y un helicóptero permanece suspendido a unos veinticinco kilómetros de la costa.

TAIKO ISE MARU

Se puede llegar hasta el mar un poco más al sur, pero todo el contorno está también vigilado por efectivos de la Guardia Civil con perros. Se podrán contemplar choques entre estos efectivos y activistas ecologistas y nacionalistas locales.

Los superpoderes de los PJs serán de especial importancia para esta parte de la misión. El DJ debe ponérselo difícil, pero no imposible. Lo ideal es que al caer la noche se encuentren junto al mar. Allí verán más luces de aviones y focos en el mar que confirmarán el lugar del siniestro.

En el mar no serán localizados mientras intenten llegar hasta el siempre que lo hagan de noche. El DJ debe hacerles ver que intentarlo de día es una locura completa. Solamente al aproximarse podrán ser reconocidos si se acercan lo suficiente a la siguiente escena:

Dos fragatas de la Armada Española escoltan al Taiko Ise Maru, que presenta una vía de agua muy notable en la banda de babor y fuego en la cubierta. Mientras, dos remolcadores de la Armada intentan arrastrar al barco mar adentro. Barcos militares de nacionalidades francesa, británica y norteamericana se encuentran allí colaborando. Varios helicópteros iluminan la escena mediante focos.

El DJ hará una tirada (sin decir que se trata de una tirada de Idea) a cada personaje que contemple la escena. Aquellos que la obtengan llegarán a la siguiente conclusión: Teniendo en cuenta el rumbo que seguía el barco y que el boquete se encuentra a babor, el impacto llegó de tierra firme, probablemente de un lugar próximo a un cabo situado un poco más al sur llamado Punta das Olas. El cabo lo forma un promontorio que sería un lugar privilegiado para efectuar un disparo.

Mientras se encuentren en las proximidades del barco japonés habrá un 5% de probabilidades por asalto de que sean descubiertos por los focos de uno de los helicópteros.

Si son detectados serán perseguidos por las fuerzas militares (incluidas patrulleras a las que se dará aviso) y si se les captura serán trasladados en transportes de alta seguridad hasta Madrid, donde se les conducirá a una base secreta de IDESS, en la que serán sometidos a toda clase de pruebas antes de lobotomizarlos y utilizarlos con fines gubernamentales. Sería un triste fin de la historia, pero el mundo de Superhéroes Inc. no es un paseo por el campo.

Si no son detectados o si consiguen escapar el siguiente paso lógico será visitar Punta das Olas. Apparentemente es un monte deshabitado, cubierto por eucaliptos. La carretera más próxima pasa un par de kilómetros al sur. No hay ninguna luz. Los efectivos del Ejército quedan lejos.

El registro de la zona será innecesario, pues apenas lleguen escucharán la voz metálica de un armonizador de voz que les habla:

Sois unos chicos muy listos. No sabíamos que hubiera ningún grupo de Superhéroes Inc operando por aquí. Mejor. Así vosotros cargareis con las culpas. Ja, ja, ja...

Lo siguiente que oirán y verán será el disparo de un cohete que será disparado hacia uno de los PJs (el DJ decidirá a cuál de ellos por sorteo).

Si alguno de ellos dispone de visión infrarroja o algún otro medio de ver en la oscuridad reinante localizará después de este disparo a Trífido, un tecnovillano del que ya habían tenido noticias anteriormente pero con el que nunca habían entrado en contacto.

Se trata de un curioso individuo a medio camino entre mutante genético y superhéroe tecnológico. En realidad Trífido son tres hermanos siameses que comparten un mismo cuerpo al que van unidas las tres cabezas de los hermanos.

TRÍFIDO (consultar ficha)

Será un enemigo duro de roer, porque además puede desplazarse por el aire, ya que dispone de un impulsor en su armadura. Los destellos de los combates serán vistos desde el mar, así que llegarán efectivos del Ejército en 12 asaltos. Ese es el tiempo de que disponen para resolver sus diferencias y escapar.

Mientras combaten puede sostenerse una animada conversación (algo frecuente en cualquier historia de superhéroes). Si son lo bastante hábiles podrán sonsacarle, por este orden las siguientes informaciones, mezcladas con amenazas:

- ♦ La destrucción del carguero japonés le fue encargada por alguien a quien denominará su jefe.
- ♦ Esta no será más que una más de una serie de acciones que cambiarán el actual estado de cosas en la Tierra.
- ♦ Ha sido espléndidamente pagado por cometer esta acción.
- ♦ Su grupo habitual (Brazo Ejecutor) no está al tanto de esta acción suya en solitario.

Si llega el Ejército antes de vencer al villano, Trífido utilizará su impulsor para escapar, no sin antes dejarles entre una de sus desagradables carcajadas, y disparar hacia abajo su cohete aturdidor, que les arrojarán por el acantilado inconscientes. En cualquier caso la llegada del

Ejército no les dará capacidad de reacción, así que no habrá combate contra ellos.

Si alguno o varios de los PJs mueren durante el combate ésta será una razón de peso para que el grupo continúe tirando del hilo que les conduzca al ovillo.

Cuando recuperen la consciencia sentirán que están tumbados en unas camas estrechas de piedra muy dura y lisa. No reconocerán el lugar. Es una sala espaciosa, toda de alabastro, cuyas paredes están recubiertas de unos dibujos que evidentemente forman parte de un alfabeto jeroglífico. Un hombre de elevada estatura y con la piel de color muy pálido. Su aspecto es humanoide, pero no es humano.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Se trata de un atlante, pero los PJs no lo saben, pues no es una información pública y ellos jamás han tomado antes contacto con ellos. El DJ debe a partir de ahora ir dando poco a poco información sobre la sociedad atlante, pero sin darles a los jugadores una especie de lección magistral.

No habrán recuperado ninguno de sus puntos de vida perdidos, pero se sentirán a salvo. Advertirán que el ambiente es muy húmedo y un poco asfixiante. El ser les mira sin hablar, como esperando sus reacciones.

En caso de que cualquiera de ellos tome una actitud violenta, un intenso campo de fuerza de color verdoso le aislará del exterior, impidiéndole realizar cualquier acción.

Si todo va bien, y después de que los PJs hayan hablado primero el atlante les hablará con una voz profunda:

Mi nombre es Unmo. Bienvenidos a Nexn.

NEXN

Los atlantes son muy poco habladores. No contestará nada más que de forma escueta a cualquier pregunta. Les informará de que se encuentran en Nexn, una ciudad fronteriza atlante que por supuesto se encuentra situada bajo el mar, cerca de la costa gallega. Han sido rescatados con el fin de estudiar su extraña naturaleza. Los atlantes están vigilando el desenvolvimiento de las operaciones de resca-

te del carguero japonés. Temen que los humanos acaben decidiendo hundir el barco en alguna sima.

Sabíamos que esto pasaría. Debimos haber intervenido antes.

Les conducirá a través de un edificio hasta una sala decorada de forma muy sencilla. En el centro hay una mesa de alabastro rodeada de sillas del mismo material. Una luz mortecina y cambiante de color verdoso procede de las cristaleras que la rodean. Desde allí pueden ver el fondo del mar. Se encuentran en una ciudad submarina, formada por edificios similares a aquel en que se encuentran. Muchos de ellos tienen forma de medusa apoyada sobre el fondo del mar. Rodea a todo esto un mar de algas de color verde. En el agua pueden adivinar la presencia de otros seres como Unmo que nadan con facilidad entre los edificios.

Les hará sentarse y de algún lugar llegarán dos atlantes más transportando en sus manos recipientes conteniendo comida y bebida. Les mirarán pero no hablarán. En un par de minutos la mesa estará servida y será una descoratesía rechazar la hospitalidad, y en cualquier caso no pueden salir de allí sin su ayuda.

Durante su comida con Unmo podrán averiguar varias cosas. Un consejo para el DJ es que haga representar a los personajes su papel y que hagan ellos las preguntas, para contestarlas en consecuencia. Las informaciones útiles son las siguientes:

- Los atlantes estaban vigilando en convoy que transportaba el material radiactivo. Supieron que algo iba mal desde el primer momento en que sintieron el impacto.
- En los últimos tiempos han observado la aparición de una cadena de accidentes y desgracias en el litoral Atlántico, y que no creen que se trate de un encadenamiento de desgracias fortuitas.
- Se están produciendo convulsiones sísmicas en el archipiélago que los humanos llaman Canarias. Sus hermanos de Ossian, una de las más antiguas ciudades atlantes, están preocupados y estudian el caso, pues los temblores van precedidos de explosiones subterráneas en tierra firme.

La comida atlante no es muy agradable al paladar humano. No obstante advertirán una curiosa sensación vigorizante.

Cada uno de ellos recuperará al final de la cena (el DJ no debe advertírselo antes) 50 PV.

Unmo es muy parco en palabras, pero contestará a las preguntas que se le hagan. Cuando estén terminando la cena aparecerá Gilian, una mujer atlante con características parecidas a Unmo. Su aspecto es muy atractivo, y tiene una elegancia propia de su raza. El DJ deberá hacer tiradas de Influencia modificadas según los personajes para calcular el efecto de Gilian sobre los PJs.

Se presentará y dirá que es hermana de Unmo. Hablará con él en atlante. Es imposible que los PJs averigüen de qué hablan, a menos que alguno de ellos tenga el poder "Traducción de lenguas". El atlante es un idioma desaparecido en la Tierra y que nada tiene que ver con ninguna lengua conocida, actual o muerta.

La conversación entre Unmo y su hermana será tensa y hablarán de problemas que se avecinan al pueblo atlante, contaminación excesiva en el mar. Gilian despotizará sobre la poca autoridad de su raza sobre los humanos y de como estos contaminan el océano.

Unmo aparecerá preocupado después de hablar con su hermana. A continuación les hablará a ellos.

Como os comenté antes están ocurriendo extrañas cosas en estos días. Un poco más al sur de donde estamos hay una gran mancha de productos químicos que se esta vertiendo al mar. Mi pueblo se pondrá en marcha enseguida.

Se dirigirán a un piso más abajo en el que hay en el suelo una abertura al mar. Allí aparecerán unos veinte atlantes más, hombres y mujeres, que dirigirán miradas de curiosidad a los SPJs.

Varios saltarán al agua. Llevarán unos extraños cinturones con piedras verdes alrededor de la cintura. No utilizan ningún tipo de elemento de buceo. No lo necesitan.

Unmo y Gilian les propondrán que les acompañen. Disponen de unas mascarillas médicas de origen atlante que les permitirían obtener aire del agua por tiempo indefinido hasta una profundidad de unos 300 metros, lo cual es suficiente.

Al arrojarlos al agua el espectáculo es impresionante. Unos ciento cincuenta atlantes han sali-

do de las construcciones de Nexn y nadan en dirección sur. La comunicación entre PJs y de estos con los atlantes será a partir de este momento por signos. El DJ debería forzar a sus jugadores a representar esta situación prohibiéndoles hablar al menos entre sí.

Los atlantes demostrarán pronto que han aprovechado bien sus siglos de adaptación al mar aventajando a los PJs por muy bien que éstos nadan. Gilian estará pendiente de ellos. Cuando vea que comienzan a rezagarse o a cansarse comenzará a emitir unos sonidos algo chirriantes. En menos de dos minutos llegarán tantos delfines como SPJs a los que éstos podrán agarrarse. No necesitarán hacer nada más.

El grupo llegará a la Gran Mancha en una media hora durante la cual podrán ver un magnífico espectáculo de profundidades marinas. Los atlantes navegan en formación estrecha, a veces pegándose a bancos de peces a los que no parece importarles. Conforme vayan acercándose al lugar del accidente aumentará la frecuencia de los barcos que se ven en la superficie. Se adentrarán en una ancha ría.

Al llegar el espectáculo es desolador. Una gran extensión de agua esta cubierta por un líquido de aspecto lechoso. Los atlantes no se acercan demasiado. Varios peces aparecen muertos en las inmediaciones, otros parecen comportarse de forma extraña.

Algunos atlantes comienzan a emitir sonidos curiosos. Los jugadores pueden suponer que están avisando a delfines y ballenas para que se mantengan alejados. Todo parece estar organizado. Se establece una formación de atlantes que rodea la mancha y todos se llevan las manos a sus cinturones mientras cierran sus ojos. Se mantienen a una profundidad fija sin que parezca suponerles esfuerzo.

Un zumbido comenzará a percibirse a la vez que aparece un resplandor verdoso. Ha comenzado a formarse un campo que esta rodeando la mancha. Mientras tanto se hace patente la aparición de nuevos barcos en la superficie. Una red de boyas comienza a cercar la mancha en la superficie.

Los atlantes siguen con su proceso, que impide la extensión de la mancha hacia las profundidades. Comienza a aparecer un nuevo compo-

nente, esta vez azulado. Los barcos de la superficie están vertiendo un compuesto químico para intentar neutralizar el efecto del vertido.

El zumbido que viene de los atlantes aumenta. Comienza una reacción química entre los dos compuestos. Muchos más peces comienzan a deslizarse hacia el fondo, pero el vertido no se extiende más. La situación se prolonga durante una hora. Al cabo de ese tiempo aparece un nuevo grupo de atlantes, igual de numeroso que el primero y les reemplaza.

Gilian les hará una señal para que les sigan y volverá a llamar a los delfines. Regresarán a Nexn en media hora. Irán hacia un edificio que no habían visto antes. Es una gran cúpula que ocupa el centro de las construcciones submarinas. En su interior se reunirán unos 1.000 atlantes. Las paredes están grabadas con imágenes que explican el origen de los atlantes y cómo emigraron al fondo del océano. Comenzará una asamblea muy ordenada. Todos hablarán en sus turnos, pero utilizarán el idioma atlante. Los SPJs sólo distinguirán la tensión que se refleja en el tono de sus voces.

Después de unos momentos de discusión Unmo hablará durante un rato que parecerá interminable. Todos los rostros reflejan interés y preocupación. Después de algún tiempo volverá a hablar en español:

Pero creo que estamos siendo muy descorteses con nuestros invitados. Ellos han sido testigos también de lo que ha pasado. Dirá dirigiéndose a ellos. Fuisteis testigos de lo que los humanos hacen con el océanos que es nuestro hogar y el de nuestros hermanos. Ahora las voces de mi pueblo se alzan contra los vuestros pidiendo una acción enérgica para detener este estado de cosas. ¿Qué podemos hacer? Destruís todo lo que está a vuestro alrededor, acabando con el planeta que os da cobijo. Si destruís vuestra especie es una decisión que vosotros debéis tomar, pero no podemos consentir que acabéis con nosotros.

Se levantará un murmullo de aprobación entre los asistentes. Algunos les mirarán con cara de pocos amigos, lo que convertirá a la reunión en un lugar incómodo para los PJs. Unmo continúa con su discurso:

Pero todo esto no es casual. Durante las últimas mareas ha tenido lugar una serie de aconteci-

mientos que no son fruto de la casualidad. Alguna mente enferma trata de destruir nuestro entorno y nuestra forma de vida. Y es una mente que se encuentra en la superficie.

Si los PJs le contaron antes su encuentro con Trífido y la conversación con él, Unmo hablará de ello en la asamblea, apoyando sus palabras. Se iniciará un debate un poco agitado que durará unos minutos. Después se hará el silencio. Todos les miran.

Mi pueblo ha hablado. Nosotros podemos salir a la superficie, mezclarnos incluso entre vosotros y que no advirtáis la diferencia, pero no conocemos vuestro mundo como lo conocéis vosotros. Os pedimos, ya que nos debéis vuestras vidas, que aclaréis lo sucedido esta tarde y que volváis a contarnos para que podamos tomar las medidas oportunas.

Las cabezas de los atlantes asentirán y todos murmurarán una palabra ritual que los PJs no entenderán. Se espera que hagan algo: investigar las causas de los vertidos.

Los atlantes se ofrecerán a acompañarles hasta la costa cerca del punto de vertido y esperar allí hasta que regresen. Les exigirán su palabra de que regresarán. De lo contrario tomarán medidas drásticas para evitar lo que esta ocurriendo, y no se andarán con medias tintas.

Para la misión les dotarán de uno de sus cinturones de color verde. Los humanos, incluso lo superhéroes, no tienen la capacidad de utilizarlos, pero si caen al mar con uno puesto cualquier atlante en las proximidades lo advertirá y acudirá en su ayuda.

Tendrán que volver al mar y ser remolcados. Esta vez no les acompañarán Unmo y Gilian. Serán otros dos atlantes los que les servirán de guías. Tendrán otra vez a su disposición las máscaras que les permiten respirar en el agua.

LA FACTORÍA

Cuando lleguen a su destino encontrarán que un tercer grupo de atlantes está conteniendo los productos químicos para que no descendan de profundidad. Sus guías les harán señas para conducirles un par de kilómetros más allá, junto a un puente que cruza la ría. Es un buen lugar para desembarcar. Se despedirán de ellos advirtiéndoles que estarán en las proximidades.

Fuera será ya de noche. Algunos coches cruzan sobre el puente. Unas colinas suaves cubiertas de eucaliptos rodean la ría. Al fondo se divisan las luces que revelan las luces de Pontevedra. El tiempo es apacible. La mancha de color lechoso puede verse desde allí. Un barco continúa a esas horas vertiendo el líquido azul.

Los vertidos proceden indudablemente de una factoría próxima: una industria papelera. El olor que procede de los vertidos es insoportable. Un jeep de la Guardia Civil vigila las operaciones desde la entrada del puente. El DJ debe hacer tiradas de Acechar/Discreción con un modificador +30 para que los personajes no llamen la atención de los guardias.

La factoría parece abandonada. No hay luces ni dentro ni fuera de ella. Unas chimeneas de ladrillo se recortan contra el cielo del atardecer. Se puede llegar hasta allí a campo a través.

El aspecto de la factoría es tétrico. La puerta, una reja metálica de las que se abre para dejar pasar vehículos, esta cerrada ahora mediante un candado herrumbroso. El candado tiene FUE 80 y 80 PV. También se pueden escalar una tapias de ladrillo de 3 metros de altura.

El interior del patio esta oscuro. Hay un edificio de oficinas bajo, la garita de un guardia de seguridad vacía, un gran almacén, y dos naves de procesado de papel, con sus correspondientes tuberías de vertido a la ría.

En el edificio de oficinas podrán encontrar los restos de mobiliario y documentación que quedaron allí tras el abandono de la factoría. En la oficina principal encontrarán una mesa de despacho con un archivador en uno de los cajones. No habrá, sin embargo nada de interés para los personajes.

En una de las naves de procesado, que tendrá el suelo lleno de agua lechosa hasta una altura de 50 centímetros, podrán comprobar cómo uno de los tanques presenta un boquete considerable por el que se ha vaciado el líquido lechoso. Ante esta visión pueden extraer mediante tiradas de Idea las siguientes conclusiones:

- ♦ El boquete se ha hecho mediante algo que entró en el tanque desde fuera.
- ♦ Hubo varios golpes en el tanque, y la causa fue mecánica. El boquete no fue producido por ningún tipo de misil. Puesto que las paredes

del tanque tienen un espesor de tres centímetros de hierro fundido el causante debió ser un metahumano con superfuerza.

El vertido de sustancia lechosa (cualquier análisis indicará que se trata de residuos de procesado de pasta de papel) se ha llevado a cabo por un conducto de vertido que ha sido rebosado por la fuerza de la inundación.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Solamente si hasta el momento ocurrió al menos una de las siguientes circunstancias: a) Los PJs fueron descubiertos por los efectivos del ejército cuando trataban de aproximarse al mercante japonés en las proximidades de Coruña, o b) Si en el combate contra Trífido hubo tiempo para que se presentasen los militares, el DJ hará una tirada de PER con un -40 (a todos los que no tengan visión infrarroja u otro tipo de Superpercepción).

Si alguno de los PJs obtiene la tirada advertirá que hay un periódico flotando en el agua a unos metros de ellos. Es un periódico de ese mismo día, y lo que puede verse inmediatamente es su portada:

ACCIDENTE NUCLEAR EN GALICIA

Se confirma la participación de metahumanos en el mismo.

Los gobiernos civiles y militar de La Coruña han confirmado que el accidente sufrido por el carguero japonés Taiko Ise Maru podría tener consecuencias desastrosas para la región gallega.

Por otro lado las investigaciones sobre las causas del mismo van encaminadas hacia la captura de varios metahumanos que fueron detectados en la zona del suceso. Una unidad de TecnoRed, los grupos especiales de control de metahumanos, ha sido desplazada hasta la zona para colaborar en las labores de rastreo.

Efectivos de la Armada, Ejército de Tierra y Ejército del Aire continúan trabajando para arrastrar el mercante japonés hacia aguas más seguras. Barcos ecologistas han zarpado con rumbo a esa zona para intentar impedir el hundimiento del mercante, cargado de material radiactivo, a unas 300 millas al noroeste de las costas gallegas.

La II Región Marítima ha sido puesta en estado de alerta roja en previsión de un posible hundimiento precipitado del mercante.

Para todos será evidente que su situación legal ha variado a Enemigo Público, y que tienen a las fuerzas gubernamentales pisándoles los talones. No es mucho lo que pueden hacer ya allí, salvo que cuando decidan marcharse se encenderán unos potentes focos en el exterior, escucharán gritos y carreras y por la puerta principal verán entrar a cinco

TECNORED (Ver ficha)

No habrá ningún tipo de advertencia previa ni ofrecimiento para que se rindan. Comenzarán a disparar tan pronto como entren en la nave. El DJ dispone de un buen escenario para desarrollar un combate de alta tecnología.

Al cabo de cuatro asaltos de iniciado el combate aparecerán otros tres operativos TecnoRed por la barandilla del piso superior. Eso meterá a los PJs en medio de un fuego cruzado. Hay que hacerles sentir que se encuentran realmente en peligro. El DJ tiene manos libres para seguir haciendo aparecer más operativos en la medida en que no desequilibre el combate. Hay que dejar salir de allí al grupo de PJs (o al menos a algunos).

Una buena solución para el final (el DJ no debe dejar que se precipite) es que los PJs se arrojen por el tubo de desagüe (Tiradas de PER).

Si deciden salir por la puerta principal encontrarán allí un equipo de apoyo de TecnoRed, que hará uso de sus armas. Este equipo está compuesto de cinco técnicos y dos furgonetas de color enteramente negro: una de transporte y otra de control.

Si han salido directamente al mar la aventura continúa en el apartado DE VUELTA AL OCÉANO, un poco más adelante.

Utilizar una de esas furgonetas es un arma de doble filo. Son bien reconocibles de día.

Mientras dure la noche no habrá problemas, salvo que hay frecuentes controles de la Guardia Civil. No pasarán por ninguno de ellos sin llamar la atención, y el Ejército se les vendría encima inmediatamente, con otros TecnoRed a la cabeza.

DE VUELTA AL OCÉANO

Si se arrojaron por el tubo de vertido llegarán al agua dentro de la mancha tóxica. Este producto debe tratarse como si fuera un "Veneno fuerte".

De no pasar las correspondientes tiradas de "Resistencia a venenos", los SPJs sentirán una molesta afección que afectará a su PER, que

quedará reducida a la mitad durante 12 horas. Sus ojos se irritarán y su piel aparecerá enrojecida.

Los cinturones harán su efecto en el momento en que lleguen al agua, pero los atlantes y los delfines no se acercarán hasta que hayan salido de la mancha.

Una vez junto a ellos deberán hacer uso de sus máscaras. Los atlantes que les guiaron les estarán esperando y les conducirán de vuelta a Nexn.

Unmo y Gilian les esperan allí. Están ansiosos por saber lo que pasa. Su gente está nerviosa. Si los PJs no lo han hecho ya sería un buen momento para que les contaran la parte de la trama que han descubierto ya. Eso reafirmará a los atlantes en que algo raro está pasando.

Ahora Gilian y yo debemos partir hacia el sur, camino de Ossian. Nuestros hermanos esperan nuestra ayuda y noticias. Podéis acompañarnos si queréis, en vista de que habeis actuado correctamente por el momento.

El viaje al que se enfrentan ahora no tiene nada que ver con los que han hecho hasta el momento. Es un viaje de larga distancia, que harán remolcados por ballenas, esta vez. Cada uno de estos cetáceos pueden ser cabalgados por hasta cinco personas, humanos o atlantes.

Viajarán hacia el sur cinco atlantes más el grupo. Un grupo de ballenas se encuentra en las inmediaciones. Viajarán hacia el sur unos 650 kilómetros, en lo que tendrán que invertir dos días.

No pueden hacer nada especial durante el viaje. Será agotador, pero muy interesante, pues podrán contemplar un espectáculo nunca visto por ojos humanos: un cementerio de barcos de todas las épocas y orígenes, en un punto del Atlántico que no podrán precisar.

Según avanzan hacia el sur irán notando cómo la aguas se hacen más templadas. A su llegada todos estarán extenuados (dependiendo de su CON).

Si Nexn impresionó a los PJs, Ossian les dejará boquiabiertos pues no se trata de una ciudad construida bajo el agua, sino de una auténtica ciudad atlante de antes del hundimiento. Su tamaño es muy grande, no se puede ver su

final pues al mirar a lo lejos la vista se pierde con la poca luz de las profundidades.

Las ballenas se alejarán mientras los atlantes hablan en su lenguaje, agradeciéndoles el transporte y la protección. Después tomarán rumbo hacia una construcción en forma de pirámide truncada, que recuerda a los templos mayas.

La entrada se realiza por la parte inferior. Por allí, atravesando un pasadizo sumergido algo claustrofóbico, llegarán a una salida al aire, dentro de la pirámide. Un atlante, con un séquito de varios más, les espera. Su aspecto es grave, y parece el atlante de más edad que los PJs hayan visto hasta el momento.

Unmo y Gilian se dirigirán enseguida a él e intercambiarán saludos en lengua atlante. Harán un gesto señalando a los PJs y seguirá una charla ininteligible pero de la que podrán deducir que se trata de la explicación de sus andanzas.

Gilian volverá hacia donde ellos se encuentran:

Os encontráis ante Argo, Condestable de la Ciudad de Ossian. Quiere daros la bienvenida.

Argo tendrá tanto acento al hablar como cualquiera de sus congéneres. Habla muy pausadamente. Es muy, muy viejo, y para él el tiempo no tiene el mismo significado que para los humanos. Se comportará con refinada educación y ofrecerá su hospitalidad a los PJs. Les invitará a su mesa en un banquete que tendrá lugar más tarde.

Unos pasos más atrás se encuentra Yro Den, su hijo, a quien el mismo Argo les presentará. Por supuesto es más joven, y todos podrán comprobar la frialdad de su recibimiento, a pesar de lo cual no incurrirá en ninguna descortesía.

A continuación serán conducidos a sus aposentos, uno para cada uno de ellos, en una de las alas del palacio. Son habitaciones muy lujosas, todas de alabastro. Las camas son duras, la temperatura perfectamente neutra y tienen a su disposición unas hermosas vistas al océano.

Desde un ventanal en cada habitación pueden contemplar el espectáculo de un suelo marino cubierto de algas sobre el que parecen volar peces de todos los tamaños y aspectos.

Si quieren descansar pueden hacerlo durante un par de horas (recuperando PV al ritmo que sea adecuado a cada personaje). Cuando se acuesten en la cama automáticamente la luz difusa que inunda la habitación descenderá de intensidad sin que sea necesario darle ninguna orden.

Al cabo de las dos horas percibirán un sonido musical, cuyo origen es incierto, y que es el anuncio de la hora del banquete. Gilian aparecerá en la habitación de cada uno de ellos para avisarles. Si antes alguno de los personajes quedó influenciado por Gilian éste puede ser un buen momento para una escena amorosa.

Poco después (a discreción del DJ) aparecerán otros atlantes para conducirlos hacia el comedor principal. Se trata de una enorme sala de más de 9 metros de altura. En una especie de palco están situados unos músicos atlantes que afinan sus instrumentos. Debido a las curiosas propiedades acústicas del comedor la música que sale de allí se difunde perfectamente por toda la sala.

Delicados cortinajes decoran las paredes, y en toda la sala pueden verse elegantemente dispuestos jarrones y ánforas de muy diversos estilos. Algunos de estos estilos son irreconocibles para los personajes, pero otros podrán identificarlos como de origen humano de distintas épocas. El techo de la sala dispone de una abertura al mar acristalada que actúa iluminando suavemente la estancia.

Habrà preparada una larga mesa, a la que se sentarán las personas más influyentes de Ossian. Antes de empezar, y por una gran puerta, aparecerá Argo llevando de la mano a su esposa Leria, y tras ellos irá Yro Den, su hijo.

Los tres ocuparán las posiciones centrales de la mesa y con un gesto darán por comenzado el banquete, momento en que la música empezará a sonar mientras es servida una bebida transparente de color azul turquesa.

Los comensales participarán en animadas conversaciones. Todas las que tengan lugar en las proximidades de los personajes serán mantenidas en español, para evitar que éstos se sientan desplazados. Los PJs se sentarán en las proximidades de Argo y Unmo, que charlan animadamente sobre algunos aspectos rebuscados de filosofía atlante, la cual es incomprensible para ellos.

Gilian comentará con los personajes aspectos intrascendentes de la cultura atlante, cuidando siempre de no revelar nada importante, pues los atlantes son muy reservados sobre sus costumbres, localización de sus ciudades, rutas, etc.

La música es muy relajante, y la bebida, Livas de Atlantis, la capital del reino atlante, contribuye a distender los ánimos. La comida es pasable, y aunque los anfitriones no revelarán cual es su origen, sí que comentarán que no se trata de pescado, ya que ellos no cazan a sus hermanos para alimentarse, lo que consideran una conducta bárbara y reprochable.

Cuando todo parezca transcurrir amigablemente, Yro Dan levantará su copa y ordenará silencio. Todos atenderán inmediatamente.

Quiero hacer un brindis. Dirá con la mejor de sus sonrisas. *Por la liberación del planeta de las plagas que lo azotan.* Su sonrisa habrá variado a un gesto desafiante y estará mirando a los PJs.

Todos callarán. Se hará un silencio sepulcral, solo interrumpido por algún carraspeo de atragantamiento. A continuación, cinco o seis comensales, todos de poca edad, levantarán sus copas y se mostrarán de acuerdo con el brindis.

Unmo tendrá cara de circunstancias, y el rostro de Argo parecerá de piedra mientras mira a su hijo. Algunos rostros se volverán hacia los metahumanos. Unos parecen reprobar la descortesía, otros no tanto.

Argo se pondrá en pie lentamente. Todos callarán. Pondrá su mano sobre el hombro de su hijo y sin una palabra le obligará a sentarse. Su mirada le fulminará y también a los que han apoyado la iniciativa.

¿Es esta la hospitalidad que les hemos ofrecido? ¿Puedes, hijo mío, avergonzarte de esta forma a tu padre, delante de sus invitados? ¿Tan degenerada está ya la cultura de nuestro pueblo que ni podemos comer amigablemente con seres diferentes a nosotros?

La pregunta flotará en el aire, reforzada por el eco de la voz profunda de Argo, sin que nadie la conteste. Algunos atlantes mantendrán la vista baja. El condestable recorrerá la mesa de un extremo al otro con su mirada, que nadie logrará sostener.

NOTA PARA EL DJ

La escena que acaba de comenzar debe ser conducida con refinada tensión. No habrá violencia en ningún momento (los atlantes jamás lo permitirán) pero el desafío ha sido lanzado y los acontecimientos se precipitan. Se pretende, a partir de ahora, que se produzca una especie de duelo dialéctico entre personajes de uno y otro bando. Es tarea importante del DJ darle a la escena el dramatismo y la tensión que requiere.

Padre, todos sabemos que son ellos los que han estado agrediendo nuestro reino desde hace casi un siglo. No podemos permanecer indiferentes ante esa agresión. Tarde o temprano se tratará de una cuestión de supervivencia de nuestro pueblo. Es mejor atajar el problema cuando todavía estamos a tiempo... la de Yro Dan será la única voz que se oponga a la de su padre.

Todos podrán darse cuenta de que lo que se discute es en realidad un tema que divide a la sociedad atlante.

Hablas de emprender una guerra de la misma forma que las jóvenes vírgenes hablan del sexo: con tanto entusiasmo como ignorancia. ¿Sabes acaso las consecuencias que eso tendría? Es muy posible que todavía seamos más fuertes que los humanos, que la guerra fuera nuestra, pero ¿no perjudicaría eso igualmente nuestro reino? ¿Cuales serían los daños? ¿Cuántas las víctimas?

¿No has pensado cuántas serán si permitimos que las cosas sigan así? Yro Dan mirará a los PJs y les hablará con una voz gélida pero contenida. ¿Cuánto tiempo seguirá vuestro pueblo destruyendo el océano? ¿Estáis preparados para afrontar las consecuencias que eso tendrá?

A partir de aquí se espera que se produzca una conversación llena de tensión. Los personajes deben expresar sus opiniones y contestar con argumentos a los de los atlantes.

En un determinado momento Argo intervendrá enfadado para detener lo que considera un interrogatorio injusto hacia sus invitados. Yro y algunos de sus partidarios se excusarán y abandonarán la sala, poniendo fin prácticamente a la velada.

Argo les indicará a los personajes que al día siguiente deben investigar todos juntos las

extrañas explosiones que tienen lugar en las islas. Se retirará deseándoles una feliz estancia.

Unmo y Gilian les acompañarán de vuelta a sus aposentos. La acción habrá terminado por el momento, a no ser que alguno de los personajes decida hacer algo durante la noche. En ese caso no encontrará ningún problema para moverse por el palacio sumergido, excepto por las habitaciones del Condestable y su familia. Guardias atlantes están apostados en varios puntos del edificio, pero serán siempre amables con ellos.

Transcurrirán una horas que les permitirán recuperar algunos PV descansando. Al comienzo del día siguiente se les solicitará que estén listos para partir en cualquier momento. Un grupo de atlantes viene de camino desde otro punto de la ciudad.

Poco después se presentan sus tres compañeros de viaje: Kira, Hirom y Sela. Dos de ellos son mujeres y el otro es un hombre. Se presentarán ellos mismos y tendrán una actitud perfectamente neutral para con ellos. Los otros integrantes del grupo serán Unmo y Gilian.

Saldrán inmediatamente. El trayecto es corto. Lo realizarán a lomos de delfines. Al poco de salir de Ossian el fondo del océano ganará altura rápidamente y cobrará un color oscuro claramente volcánico. Unos gestos de Sela les indicarán que deben entrar por la boca de una cueva submarina. Los atlantes harán que sus cinturones comiencen a brillar de forma que la cueva quedará iluminada con un suave color verde.

El ascenso por la cueva sumergida será lento y en algunos puntos angustioso, debido a la estrechez de algunos pasajes, pero finalmente llegarán a un ensanchamiento que se abre al aire.

El espectáculo es magnífico. Se trata de una cueva volcánica de aspecto casi onírico. En las paredes aparecen unos dibujos de origen humano. Representan animales, torbellinos y signos indescifrables.

Son de vuestra gente. Un pueblo llamado guanche. Ellos conocían un acceso a esta cueva desde la superficie, pero quedó cerrado hace más de mil años. comentará Hirom. Hasta ahora. terminará.

Un costado de la cueva presenta un derrumbamiento considerable. Examinarlo de cerca haciendo tiradas de Rastrear con un modificador -20 puede proporcionar la siguiente información:

- ♦ Es reciente, de unas pocas horas atrás.
- ♦ No es natural. Alguien con Superfuerza ha provocado el derrumbamiento.

Es la séptima de estas cuevas que se derrumba en las últimas tres mareas. Si esto sigue así se provocará inestabilidad geológica en la isla. No sabemos exactamente las consecuencias, pero nos tememos que pueda abrirse una vía de salida de lava. Puede acabar con la isla entera. Informará Kira.

El derrumbamiento ha abierto un acceso al exterior, que había permanecido cerrado mucho tiempo.

Una tirada de Idea aportará un par de datos útiles:

- ♦ Es la segunda vez en poco tiempo que encuentran el rastro de un metahumano con gran fuerza que actúa de esa manera.
- ♦ Quien quiera que fuese el causante también entró por el acceso sumergido, pues antes no había entrada desde la superficie.

No hay mucho más que ver en la gruta. Kira les dirá que pueden ir a ver otra de las cuevas afectadas, se encuentra en las proximidades. Pero cuando vayan de camino algo ocurrirá. Los cinturones atlantes han dejado de lucir al abandonar la cueva. Cuando se encuentren de camino hacia otra de las cuevas, ya dentro del océano, todos ellos comenzarán a brillar.

Los atlantes parecerán preocupados. Por señas les indicarán que deben cambiar de rumbo. El nuevo camino conduce de vuelta a la ciudad de Ossian. Los PJs pueden ver cómo los atlantes azusan a sus respectivos delfines para que se den más prisa.

Al llegar encontrarán un espectáculo de destrucción: Cuerpos de decenas de atlantes muertos son llevados a la deriva por las corrientes. En la ciudad hay explosiones que derrumban los magníficos edificios de esta.

Unos cuantos atlantes, encabezados por Yro Den combaten todavía edificio por edificio contra una fuerza extranjera: un grupo de supervillanos que están destruyendo sistemáticamente la ciudad.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Este es el combate final del módulo, y en el que los PJs deben demostrar lo que valen. Antes de que comience el DJ debe concienciar a sus jugadores de que no controlar a los supervillanos implicará casi con toda certeza una guerra entre atlantes y humanos. Por primera vez en esta campaña el destino del planeta esta en manos de los personajes.

El grupo lo forman dos supervillanos de distintas naturalezas. Uno de ellos ya lo conocen: Trífido. Al otro no lo han visto jamás. El otro miembro del grupo parece ser una metahumana con superfuerza que responde al nombre de Macross.

MACROSS (Consultar ficha)

Macross no es muy inteligente, pero su fuerza es descomunal así como sus puntos de vida muy altos. Su punto más débil es una AGI baja debida a su enorme peso.

A Trífido ya le conocen. Para él todo este asunto es casi divertido. Su armadura de combate le permite desenvolverse fácilmente bajo el agua.

En el momento en que alguno de los supervillanos haya sido vencido el otro intentará huir.

Los atlantes se mantendrán momentáneamente al margen, no obstante el DJ puede hacerlos intervenir si la cosa se complica.

ATLANTE

Puntos de Vida: 120

Acciones por asalto: 2

Cinturón de Energía (75+5d10) 53%

INFORMACIÓN PARA EL DJ: COMBATE BAJO EL AGUA

Cualquier acción física que implique la utilización de la característica AGI se verá penalizada con un -20. Si personaje dispone de supervelocidad la verá reducida a la mitad.

El DJ describirá durante el combate, y aprovechando los fallos en los impactos tanto de los PJs como de los supervillanos, cómo Ossian va siendo destruida. Las enormes columnas del paseo central caen, paredes enteras se derrumban, los cadáveres flotan entre las algas...

SUPERFICIE

Si los PJs consiguen la victoria, los supervillanos quedarán bajo la custodia de los atlantes, quienes los juzgarán según sus leyes, por todos los crímenes que han cometido contra su pueblo.

Los PJs han obtenido de esta aventura toda la información que podían obtener. En este caso los atlantes, con Yro Dan a la cabeza (él mismo les informará que su padre ha muerto en el ataque) se comprometerán a no ir a la guerra por el momento. Les pedirán que devuelvan los cinturones de energía verde.

Los PJs serán llevados hasta el Estrecho de Gibraltar (los atlantes nadarán siguiendo los bancos de peces, para no ser detectados por los sonar militares) y tendrán buenas relaciones con la civilización atlante a partir de ese momento. Ahora tendrán cuentas pendientes con quien ha provocado todo el embrollo, y su situación legal seguirá siendo Enemigo Público, con lo que sus siguientes movimientos se verán dificultados.





TM

SUPERING HEROESING.

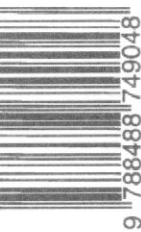
CRISIS SECRETAS - 3 DE 6



CON

NATURE
CORPS

ACTO 3:
NATURALEZA
MALIGNA



MÓDULO 3

ACTO 3. NATURALEZA MALIGNA

A los pocos minutos de ser abandonados por los atlantes, los SPJs se darán cuenta de que el mar comienza a embravecerse, si alguno de los personajes tiene algún tipo de superpercepción, habrá algo que le indique que no es un fenómeno natural.

De pronto una gran ola se acercará a los aventureros, amenazando con engullirles a todos. En la cima de la enorme masa de agua cuatro figuras se destacan contra el cielo.

Bastará con una tirada muy fácil (+50) de "Conocimientos generales" para averiguar quienes son: se trata del supergrupo ecologista Nature Corps, que se acercan a gran velocidad.

NATURE CORPS (Ver fichas)

Por si fuera poco problema, numerosas figuras voladoras aparecen lentamente sobre el horizonte, es uno de los grupos de Operativos Especiales de la TecnoRed, formado por 10 miembros. Realmente se encuentran en un verdadero problema.

NOTA PARA EL DJ

Habrà que tener en cuenta la situación de los SPJs, las posibilidades de vencer ante una fuerza de ataque tan impresionante son más bien escasas, aunque siempre existe la posibilidad de que alguien escape (si alguno lo intenta, los Operativos de TecnoRed se lo impedirán).

Cuando se encuentren totalmente rodeados (antes de que puedan reaccionar, a menos que algún SPJ con la capacidad de volar haya decidido huir), el miembro más adelantado de la TecnoRed les conminará a rendirse, diciéndoles que se les busca por los atentados y sucesos ocurridos los últimos días.

Si la respuesta de los personajes no es inmediata aceptando la rendición, serán atacados sin piedad hasta que sean reducidos.

Los miembros de TecnoRed serán despiadados y atacarán a muerte. Si alguno de los SPJs resulta herido, este hecho obligará a las Nature Corps a replantearse su colaboración con los TecnoRed. Una agria discusión entre Fiebre y los acorazados tendrá lugar ante los ojos de los personajes.

Cuando esto ocurra, otro de los miembros de TecnoRed activará un aparato que genera un campo de fuerza que impedirá cualquier intento de fuga por parte de los personajes.

Serán trasladados a un helicóptero de transporte de la UEO y partirán en dirección desconocida. Las Nature Corps quedarán atrás con otros miembros de la TecnoRed.

IDESS

Durante el viaje en helicóptero los SPJs permanecerán en todo momento inmovilizados por el campo de fuerza. Al cabo de varias horas verán que entran en una gran ciudad, que los personajes reconocerán inmediatamente como Madrid (una tirada de "Conocimientos generales" revelará a los aventureros que es aquí donde IDESS tiene su cuartel general).

El helicóptero aterrizará en el helipuerto de una de las Torres IDESS. Los SPJs, totalmente indefensos serán introducidos en un gran ascensor que comenzará inmediatamente a descender a gran velocidad.

Una vez en las instalaciones de seguridad, los soldados tecnificados colocarán a cada personaje en una extraña camilla. Al instante un campo de éxtasis rodeará a cada personaje impidiéndole cualquier tipo de movimiento y la utilización de sus poderes (si el SPJ posee poderes del tipo "superpercepción" podrá seguir disfrutando de ellos a pesar del campo de éxtasis).

Pasarán la primera noche allí, sin que nadie acuda a verles ni a darles comida ni agua.

Al día siguiente recibirán una extraña visita, un hombre de aspecto inofensivo y de mediana edad se acercará a ellos acompañado de un individuo delgado y de rostro mezquino. Se tratan de Antonio Hierro (el fundador de IDESS en persona), y un mutante conocido como Trepanación (Agresión Psiónica Rango alto, y Telepatía Rango alto).

Hierro comenzará a hacer preguntas a los SPJs, les hablará del accidente del AVE en Sevilla, del hundimiento del barco japonés en Galicia, de los diferentes choques de los personajes con las autoridades y otros metahumanos. De cualquier manera demostrará estar perfectamente informado. Después de cada respuesta de los

PJs Trepanación se acercará a Hierro y le susurrará algo al oído, si algún personaje tiene Superpercepción auditiva escuchará como el mutante le dice a su jefe después de cada respuesta si ésta es verdad o mentira (una tirada de "Idea" le permitirá deducir que está utilizando la telepática para averiguarlo).

El interrogatorio será interrumpido violentamente con la entrada de otro personaje en escena. Los SPJs le reconocerán inmediatamente. Se trata de Euroman, superhéroe español miembro de la Fuerza del Futuro y Euromen.

Dirigirá una mirada terrorífica a Trepanación, que retrocederá asustado, y pedirá explicaciones a Hierro sobre la detención de los SPJs. La conversación irá subiendo de tono progresivamente.

En un momento de ésta, y aprovechando un segundo de distracción, Euroman colocará algo bajo la camilla de uno de los SPJs (a elección del DJ), y dirigirá una mirada de complicidad al personaje elegido. Tras unos minutos más de intensa discusión Euroman se retirará aparentemente muy enfadado y advirtiéndole a Hierro que volverán a verse pronto.

Después de la estancia de Euroman en la sede de IDESS, Antonio Hierro estará muy disgustado e interrumpirá el interrogatorio hasta la tarde, de nuevo los personajes se encontrarán solos. Al cabo de unos pocos minutos, comenzarán a salir chispas del panel de control de la camilla a la que se acercó Euroman. Pronto el SPJ se dará cuenta de que el campo de éxtasis ha desaparecido, y que puede volver a moverse y a utilizar sus poderes.

Casi inmediatamente el sonido de una alarma rompe el completo silencio de las instalaciones. Han debido conectar algún tipo de alarma a las camillas.

Deben darse prisa. Al cabo de 5 asaltos una de las puertas de su prisión se abrirá dejando paso a un gran número de efectivos de TecnoRed. La persecución por las instalaciones de IDESS será despiadada, los SPJs no conocen el lugar y pronto se verán atrapados en lo que parece ser una trampa sin posible escapatoria.

No obstante una tirada de PER podrá revelar un túnel metálico descendente oculto tras unos paneles de madera. Los SPJs tienen dos opciones, o bien se arrojan por el túnel sin saber

muy bien que les espera al final, o se enfrentan al, cada vez más numeroso grupo de TecnoRed que los tienen atrapados.

Si optan por quedarse y pelear será el fin de los SPJs, ya que Antonio Hierro en persona ordenará su ejecución por considerarlos demasiado peligrosos.

Si, por el contrario, deciden arrojar por el tubo, descenderán a una velocidad vertiginosa (a menos que el PJ tenga la capacidad de volar), hasta caer violentamente en lo que parece ser un curso de agua.

ALCANTARILLAS, BARRO Y... ¡CIENO!

En realidad han caído en el interior de uno de los túneles de la red de alcantarillado de Madrid. Hay poca luz y el olor reinante es nauseabundo. Aparentemente no hay ninguna salida al exterior, por lo que deberán seguir por el túnel. Por otra parte posiblemente se encuentren bajo la base de IDESS, por lo que les conviene alejarse de allí cuanto antes.

La iluminación aquí es escasa. No obstante todavía hay algunas luces que posibilitan una mínima visión. Los túneles descienden ligeramente, con lo cual pueden sospechar que al cabo de un par de horas de camino deben encontrarse a una buena profundidad bajo las calles de Madrid. Desde hace varios minutos que los SPJs están siendo observados por lo que si alguno de ellos posee superpercepción se podría haber dado cuenta.

Al cabo de unos minutos los SPJs observarán como el túnel se ensancha y accede a una especie de galería de más de 5 metros de altura. Nada más entrar ahí, el agua sucia frente a ellos empieza a moverse de una forma extraña adquiriendo la apariencia de un ser monstruoso.

Bienvenidos a mis dominios, humanos. se escucha decir al desagradable ser, con una voz de ultratumba. ¿Qué es lo que os ha traído hasta aquí?

Los SPJs estarán realmente sorprendidos. El enigmático ser se ha formado aparentemente de la nada.



884,94

Además una tirada de PER hará que los personajes descubran en la oscuridad de los túneles multitud de ojos puestos en ellos. Por otro lado el misterioso ente no parece mantener una actitud agresiva hacia ellos.

Si los SPJs le cuentan lo ocurrido, Cieno (que es como se llama) les prometerá ayudarles si ellos le ayudan a él.

Los PJs verán como de la oscuridad que los rodea salen varias criaturas repulsivas terriblemente deformadas, algunas conservan reminiscencias de animales, otras sin embargo, son completamente amorfas. Cieno se las presentará a los aventureros como "sus hermanos pequeños".

Si los personajes aceptan, les contará que unos extraños seres están invadiendo sus dominios subterráneos.

Acto seguido les guiará hacia el escenario de su última batalla contra los invasores. Los personajes descubrirán un espectáculo horroroso: multitud de cadáveres destrozados de los que Cieno llama "sus hermanos pequeños" yacen junto a varios seres de gran tamaño y aspecto insectoide.

Según el monarca de las profundidades esas extrañas criaturas llevan varios días atacando su territorio, hasta ahora han podido rechazar-

los, pero los ataques son cada vez más poderosos y no están seguros de poder seguir resistiendo durante mucho tiempo.

Si deciden firmemente ayudar a los habitantes de las cloacas. Cieno ordenará a varias de sus criaturas que acompañen a los héroes hasta la salida del alcantarillado por la que suelen comenzar los ataques y se despedirá de ellos. El viaje hasta allí durará todo el resto del día y gran parte de la noche. El permanecer en ese pútrido ambiente no es nada agradable, las ratas que pueblan los túneles se apartan rápidamente ante el paso de la comitiva. En un momento dado, uno de los acompañantes ofrecerá a los personajes una rata que acaba de cazar.

Justo antes de que desesperen, un haz de luz anunciará una próxima salida al exterior. Está amaneciendo. Por lo que pueden ver están fuera de Madrid.

La criatura que anteriormente les ofreció comida les indicará con el dedo hacia una colina cercana y conseguirá balbucear:

¡Nido! ¡Allí!

Si se le pregunta algo, volverá a repetir lo mismo. Cuando los SPJs se decidan a abandonar las cloacas se darán cuenta de que las criaturas que iban con ellos no les siguen.

Si intentan convencerles para que les acompañen, la criatura de antes apuntará con un dedo deforme hacia el cielo y, haciendo una mueca horrible dirá:

¡Luz! ¡Daño!

Dicho lo cual se dará la vuelta y desaparecerá en la oscuridad del túnel con el resto de sus compañeros.

Aunque los personajes no saben dónde están, es de suponer que se encuentran en un punto sin determinar de las afueras de la capital, pero su situación no es ni mucho menos envidiable, ya que llevan un día entero andando por las cloacas, y no han dormido ni comido desde hace bastante tiempo.

Al acercarse en la dirección que su acompañante les indicó verán, una vez superado el obstáculo de la colina, un raro objeto de forma ovalada y de aproximadamente 50 metros de

diámetro totalmente cubierto por maleza y arbustos. Estos son naturales y han crecido a lo largo de los años hasta tapar casi por completo al curioso artefacto. Lo que indica (tirada de "Idea") que sea lo que sea ese objeto, lleva allí mucho tiempo.

Al acercarse lo suficiente verán que se trata de algún tipo de nave espacial. Por las condiciones en que se encuentra pueden deducir que se estrelló hace varios años.

No hay señales de los habitantes o propietarios del lugar así que no les queda más remedio que entrar.

La puerta (una especie de escotilla de más de tres metros de alto) está abierta. Nada más entrar les envolverá una tenue luz de tonos azulados. En contraste con el exterior, la parte de dentro está aparentemente en perfecto estado. Después de atravesar una pequeña estancia a modo de entrada, otra escotilla similar a la de la entrada les conduce hasta lo que parece ser el puente de la nave. Luces de diversas intensidades y colores parpadean en las consolas rítmicamente. La extraña factura de los asientos del puente de mando, hacen ver a los SPJs (tirada de "Idea") que los que allí se sentaban, no tenían parecido alguno con la morfología humana.

Al fondo otra puerta les conducirá, a través de un estrecho pasillo, hasta un agujero en el suelo que conduce al piso inferior de la nave.

La oscuridad es casi total. Se encuentran en lo que parece más un almacén que cualquier otra cosa. No obstante una tirada de PER con un modificador de -30 por la oscuridad (si alguno de los personajes tiene superpercepción visual se dará cuenta inmediatamente) revelará la presencia de varias cápsulas (a modo de celdillas, parecidas a las de un panal de abejas) en la pared que está situada al fondo.

Si examinan más detenidamente verán como en cuatro de esas celdillas hay alguien. Un crítico en PER normal, o sacar la tirada con un -30 en caso de superpercepción revelará a los SPJs la identidad de los "huéspedes". Si no, tendrán que abrir las celdillas, para encontrarse con las cuatro miembros de Nature Corps.

Al principio estarán aturridas y no acertarán a decir nada. A partir de aquí si algún SPJ tiene superpercepción auditiva, se dará cuenta de

que hay alguien fuera de la nave. Pasados unos instantes, las Nature Corps irán recuperándose y relatarán a los personajes lo ocurrido:

Después de atrapar a los personajes junto con TecnoRed (principio del módulo), partieron hacia los EEUU acompañados por un grupo de éstos. Al cabo de poco tiempo los miembros de TecnoRed las atacaron sin previo aviso, y tras dominarlas, las trajeron hasta aquí, donde se hicieron cargo de ellas unos seres monstruosos que las metieron en esas celdillas que drenaban sus fuerzas.

No cabe duda de que se tratan de extraterrestres, cuyo plan de dominación pasa por apoderarse primero del subsuelo de Madrid. Si no se hubieran encontrado con la resistencia de Cieno y sus "hermanos pequeños" quién sabe hasta dónde podrían haber llegado.

Lo que no aciertan a descubrir es el papel de TecnoRed en todo este asunto.

Las Nature Corps insistirán a los PJs que lo mejor es marcharse de allí cuanto antes, ya que los dueños de la nave nunca están mucho tiempo fuera.

A la salida les espera, sin embargo una buena sorpresa (si es que no han descubierto antes la presencia de los alienígenas fuera de la nave), ya que están rodeados de más de una docena de horribles monstruos. Deberán vencerles si es que quieren salir de allí con vida (el DJ tiene las manos libres a la hora de hacer aparecer más y más alienígenas ya que se trata de que los SPJs se encuentren en verdaderos apuros).

K'RNAI (ver criaturas)

Cuando la situación se esté volviendo realmente complicada, tres nuevos "actores" entrarán en escena. Como surgidos de la nada Euroman, Atlas y Gestein, del Cuerpo Europeo de Operaciones Especiales, más conocidos como Euromen, aparecerán para decantar la pelea del lado de los héroes.

EUROMAN

ATLAS

GESTEIN (consultar fichas)

Euroman informará a los personajes que sospechaban de la presencia de extraterrestres actuando en esa zona, pero que no sabían el

lugar exacto. Les dirá también que se trata de los K'rnai, una peligrosa raza de alienígenas muy difíciles de destruir. Cree que se reproducen introduciendo sus larvas en cuerpos humanos, y los efectivos de TecnoRed eran humanos infectados.

También considera necesario que los científicos realicen un concienzudo examen de las chicas de Nature Corps, por si estuvieran afectadas. Y así Atlas y Gestein parten con las cuatro superheroínas hacia un lugar desconocido para los personajes.

Euroman comunica a los SPJs su sospecha de que todo esto es solamente parte de un plan mucho mayor, y ofrece a los personajes la posibilidad de operar desde una base propia. Si los protagonistas aceptan el ofrecimiento de Euroman, éste les conducirá en helicóptero a una antigua base del ejército (de la época franquista), situada en la Sierra del norte de Madrid, en la provincia de Segovia.

Les asegurará que nadie, aparte de él, conoce este sitio, y que los SPJs puede disponer de él a voluntad. Dicho esto se despedirá deseándoles suerte y esperando volver a verles pronto.

La base dispone de un sistema avanzado de comunicaciones. Un ordenador central, cámaras de vigilancia exterior, gimnasio, enfermería, laboratorio medico-biológico, taller de reparaciones de alta tecnología, cocina, sala de reuniones y más de 10 habitaciones en las que los SPJs pueden instalarse a su gusto, además disponen de un generador propio que les proporciona la energía suficiente para el correcto funcionamiento del complejo.



NOPOUS
COMICS



TM

SUPERING. HEROESING.

CRISIS SECRETAS - 4 DE 6



ACTO 4:
TSANG-TSENG!

MÓDULO 4

9 788488 749048

ACTO 4.**¡TSANG TSENG!**

Es de esperar que para estas alturas el grupo tenga ya un nombre elegido por los personajes.

Los últimos días de aparente tranquilidad permiten reflexionar a los SPJs. Desde que hace unas semanas, todo ha sido una continua sucesión de acontecimientos que les ha arrastrado sin que pudieran hacer nada para evitarlo. Su situación pública se ha deteriorado y ahora deben andarse con mucho cuidado.

Toda esta situación no ha hecho nada más que comenzar ya que, las imágenes aparecidas en la pantalla del televisor les dejaron estupefactos.

La escena no ofrecía la menor duda. Eran ellos asaltando la oficina central del BI (Banco Ibérico) en Madrid. Se veían a sí mismos destrozando a las Unidades Especiales de la Policía y escapar con un botín de más de 150 millones de pesetas. ¿Pero cómo era eso posible?

Los personajes no se han movido de su base en los dos últimos días, así que obviamente los criminales son unos impostores. Y esto les lleva a las preguntas más importantes ¿Cómo es posible que alguien pueda duplicar no sólo su aspecto, si no también sus superpoderes?, y sobre todo ¿Quién está detrás de todo esto?

Tal y como está la situación no pueden acudir a nadie en busca de ayuda. Ni siquiera a Superhéroes Inc.. Deben intentar resolver el problema por ellos mismos. ¿Pero cómo?

Uno de los personajes (el que obtenga una tirada de PER más baja) verá que los informativos se dedican también a otro asunto, que en apariencia no está relacionado con ellos. Se trata de la llegada a Madrid de Kien Hsi conocido hombre de negocios de origen chino y una de las principales fortunas del planeta.

El personaje se dará cuenta de que Hsi lleva un extraño alfiler de corbata (es exactamente igual al dibujo del Dragón del final del ACTO 1). No es mucho, pero es una pista. En la prensa los SPJs podrán encontrar más información sobre la visita a España del industrial extranjero.

KIEN HSI EN ESPAÑA

En la tarde de ayer llegó a nuestro país Kien Hsi, importante empresario e industrial de origen chino. El motivo de la estancia en España de tan carismático personaje, es la posible instalación de sus empresas de material pesado en el margen izquierdo del Nervión. Para discutir los detalles de su inversión en nuestro país, esta tarde se reunirá en un almuerzo de trabajo con los Ministros de Economía e Industria.

Las autoridades pretenden que el señor Hsi elija la oferta española, ya que se tiene constancia de que existen otros países, entre ellos Francia e Italia, interesados en el proyecto del empresario oriental. Se cree que el Gobierno concederá a las empresas de Hsi beneficios fiscales por valor de más de trescientos mil millones de pesetas.

En declaraciones para nuestro periódico el Ministro de Economía ha dicho: "La incursión de un personaje como el señor Hsi en la industria del Puerto de Bilbao supondrá sin duda, un enorme paso adelante en el desarrollo económico y social de todo el País Vasco y de España en su conjunto". A la pregunta de éste periodista sobre si el señor Hsi se traerá de su país, como es su costumbre, a más del 60% de los trabajadores para ocupar los futuros puestos de trabajo que se generen, el Ministro ha respondido con un explícito "Sin comentarios" y se ha dado por finalizada la entrevista.

Lo primero que tienen que hacer, si es que no lo han hecho con anterioridad, es ver si la figura del Dragón tiene algún significado especial. Pueden obtener la información de varias maneras:

- ♦ En la Biblioteca Nacional de Madrid. Este camino es el más largo, y requerirá una profunda labor de investigación por parte de los personajes.
- ♦ Simplemente introduciendo la información en los ordenadores de la base (esta opción hace necesario que al menos uno de los personajes tenga la habilidad "Informática").
- ♦ Interrogando a alguien en el barrio chino de su ciudad.

De todos modos la respuesta será la siguiente. El símbolo del alfiler de corbata es el símbolo del Dragón Imperial chino. También es la "carta de presentación" de una organización secreta llamada Dragón, cuya aspiración es que su líder, el superser Tsang Tseng (Gran Muralla), al que consideran descendiente directo del último Emperador, recupere el trono del Imperio de manos de los comunistas. Dragón es temida en todo el mundo, sobre todo debido a la siniestra actuación de sus temibles asesinos conocidos como Sombras del Dragón.

¿Qué relación tiene todo esto con Kien Hsi? Eso es lo que los SPJs tienen que averiguar ahora.

No les debe resultar difícil localizar el lugar donde se hospeda el ilustre huésped. Se trata del Hotel Imperius, un establecimiento de superlujo situado en el centro de Madrid.

No obstante no tendrán mucho tiempo para reflexionar, ya que los sistemas de detección de la base se vuelven locos repentinamente. Los monitores de perímetro muestran un grupo que se acerca velozmente al complejo.

La computadora central aumenta automáticamente la imagen, posibilitando así su reconocimiento ¡Son los propios SPJs!

Los datos no dejan lugar a las dudas, llegarán hasta ellos en menos de tres minutos.

El DJ debe hacer entender a los SPJs (Tirada de "Idea") que si quieren que su recién adquirida base les dure algo, lo mejor que pueden hacer es salir al encuentro de los impostores, ya que si se produce una pelea en el interior pueden destrozar el lugar.

Los personajes no salen de su asombro, están siendo atacados por alguien idéntico a ellos. Sin duda son los responsables de todo lo que ha estado pasando en los últimos días. ¡Es el momento de desquitarse!

NOTA PARA EL DJ

Los impostores son androides muy sofisticados. Es virtualmente imposible distinguirlos de sus dobles reales. No obstante la duplicación de poderes por medios mecánicos es muy difícil, por lo que cada androide tendrá los mismos poderes que el personaje al que imita pero con la mitad del nivel. Por ejemplo si un SPJ tiene superfuerza de nivel 160 (60 Ton) el androide tendrá superfuerza de nivel 130 (30 Toneladas).

Es previsible que la pelea termine con la lógica destrucción de los androides. Si alguno de los personajes quiere examinar los restos (Tirada de "Idea") encontrarán varias cosas de interés.

- ♦ En primer lugar se darán cuenta de que la tecnología necesaria para crear unas máquinas tan sofisticadas está al alcance de muy pocas personas u organizaciones.

- ♦ En algunos de los componentes de los robots encontrarán signos de escritura china.

Pueden (Idea) intentar descifrar en las computadoras el significado de los símbolos (Tirada de "Computadora/Comunicaciones" fácil), y si tienen éxito el resultado será que son los emblemas de una empresa de componentes electrónicos cuyo Presidente es en la actualidad Kien Hsi. Si no sacan la tirada, o ninguno de los personajes tienen la habilidad de "Computadora/Comunicaciones" pueden intentar conseguir la información por otros medios. El DJ debe ser flexible ya que es interesante para el desarrollo de la historia que los personajes obtengan los datos precisos que les conduzcan hasta su objetivo.

Parece que las piezas del rompecabezas van apareciendo por fin. Hsi es un hombre con la inteligencia y los recursos suficientes para estar detrás de todo lo que ha estado sucediéndoles. Lo único que les falta por conocer es cuál es el motivo.

La agenda de Hsi será muy apretada durante todo el día, y siempre estará acompañado de importantes personalidades de la vida política y social española. Hsi hablará con varios ministros y altos cargos de la Administración, con los Presidentes de dos de los principales Bancos del país, recibirá también a una delegación de ciudadanos chinos residentes en España.

Si los personajes vigilan las inmediaciones del hotel donde se hospeda el importante visitante verán que le acompaña una escolta de corpulentos guardaespaldas.

Si algún personaje tiene Superpercepción, se dará cuenta de lo que ocurre en un callejón cercano:

Un grito rasga el habitual sonido urbano. Una mujer joven está a punto de ser forzada por un demente armado con un gran cuchillo.

Antes de que ninguno de los personajes pueda reaccionar, una larga y negra sombra se extenderá sobre el violador.

El grito es ahora masculino. El sonido de unas garras inhumanas desgarrando carne llena el espacio. La sombra se eleva gracilmente dejando atrás a una mujer aterrorizada y el cuerpo del violador con un agujero donde debería estar el corazón.

Un penetrante chillido llena el ambiente mientras la sombra mitad hombre, mitad murciélgo se pierde en la lejanía.

Todo el Hotel y los edificios colindantes están estrechamente vigilados por Sombras del Dragón, que tendrán controlados todos los movimientos de los personajes. La habilidad de los asesinos es tal que, a menos que algún personaje tenga una PER mayor que 130, no lograrán detectarlos hasta que sea demasiado tarde.

Cuando los SPJs entren en el edificio serán atacados desde todos los lados por un gran número de Sombras (a discreción del DJ)

SOMBRA

PV	75
Inc	7
PER	85%
AxA	3
Parada	25
Cápsulas de humo	85%
Espada	80% (2d10+4)
Artes Marciales	80%

La pelea será dura por la confusión reinante, las cápsulas de humo explotan por todos los lados, y aun así los atacantes parecen no tener dificultades para localizar a los personajes.

Y además no se ve a Kien Hsi por ninguna parte.

No obstante los poderes de los personajes deben ayudarles a decantar de su lado el combate. Cuando esto suceda una gran explosión derribará una pared, tras la cual la imponente figura de Tsang Tseng se perfilará amenazante.

El DJ tendrá en cuenta varios aspectos:

- ♦ El cansancio y posible debilitamiento de los personajes debido a la pelea con las Sombras del Dragón.
- ♦ Que Tsang Tseng es uno de los más poderosos personajes con los que pueden enfrentarse.
- ♦ La sorpresa de su repentina aparición.
- ♦ Que siempre puede acudir (el DJ) a más Sombras.

TSANG TSENG (Ver ficha)

Todo esto es para que el DJ sea cruel y procure que los SPJs lleven la peor parte en este combate. Tsang Tseng será rápido y despiadado. Su máscara emitirá poderosos rayos por los ojos que golpearán a los personajes con salvajismo. Aguantará las embestidas de los intrusos casi sin inmutarse y los personajes se darán cuenta de que su enemigo les derrotará en breves momentos.

La situación es desesperada. Los héroes se percatarán, demasiado tarde, que están a merced de su enemigo. Si a pesar de todo, los personajes aguantan y comienzan a decantar la lucha a su favor, el DJ podrá recurrir, para vencerlos, a Sombras del Dragón con cápsulas de gas Muy Fuerte.

¿Cómo os atrevéis a atacarme? rugirá Tsang Tseng con extraño acento ¿No sabéis que atentar contra el Hijo del Dragón se castiga con la muerte? ¿Sea como queréis!

La lucha continuará mientras los personajes aguanten en pie. En el último instante, cuando Tsang Tseng se disponga a dar el golpe de gracia a uno de ellos, un potente rayo procedente del exterior golpeará con fuerza al oriental, lanzándole lejos. Inmediatamente los maltrechos aventureros se verán envueltos en un haz de brillante energía. Todo les dará vueltas, deberán superar una tirada de CON/4 para evitar caer inconscientes. Los que la superen se darán cuenta de que están siendo transportados. Alguien acaba de salvarles la vida.

El viaje que llevan a cabo es indescriptible. El cielo y la tierra desaparecen, en su lugar explosiones de luz aturden sus sentidos.

En lo que parece un instante, aunque nadie podría asegurar que no han sido varias horas, los PJs llegan a su destino.

Un frío suelo de piedra les recibe. La energía que les rodea crepita dos veces y se difumina lentamente. Sus sorprendidos ojos (de los que estén conscientes) distinguirán una figura ante ellos.

NOTA PARA EL DJ

Los PJs estarán muy aturridos debido al fantástico viaje y a la paliza que acaban de recibir. Incluso es posible que ninguno se encuentre consciente en ese instante. En ese caso esto será lo que vean cuando despierten.



Un hombre atractivo y de aspecto distinguido está ante ellos. Viste un elegante traje hecho a medida, y no tiene aspecto de ser una amenaza para ellos.

Los personajes, a medida que recuperen la consciencia, deberán realizar una tirada de "Conocimientos Generales", para ver si reconocen a su salvador.

Es Richard Bradley, parlamentario europeo y Presidente de la Comisión Bradley, encargada de todo aquello que esté relacionado con metahumanos.

Menos mal que llegamos a tiempo dirá el político. *Os habeis cruzado en el camino de gente muy poderosa, y eso tiene sus riesgos.*

Los PJs no tienen porqué desconfiar de Bradley, aunque después de lo que han pasado pueden pensar cualquier cosa.

El parlamentario les contará que son víctimas de una conspiración a nivel mundial, que pretende desestabilizar a la opinión pública y volverla contra los Superhéroes.

- ♦ Les dirá que Kien Hsi es sólo uno de los responsables, pero que el verdadero cerebro que está debajo de tan malévolos planes está todavía oculto.
- ♦ Esta "coalición" que pretende que una sombra de sospecha se extienda sobre la actuación de los superseres se llama Círculo del Miedo.

Los personajes podrán hacer todas las preguntas que quieran a Bradley, éste sólo podrá decirles que él, desde su puesto en Estrasburgo está detectando un intento político de limitar, e incluso suprimir, la posibilidad de libre actuación de grupos de metahumanos.

También les comunicará que están siendo buscados por efectivos de la TecnoRed, que tienen órdenes de detenerles en cuanto les vean. Los SPJs se encuentran en un lugar seguro, en las afueras de Barcelona.

Bradley les explicará la situación lo mejor que pueda, diciéndoles que pueden permanecer escondidos ahí solamente durante dos días, pasados los cuales la base no será un lugar seguro.

El político se despedirá, pues debe regresar a Estrasburgo para hablar con los Euromen.

La pequeña base está situada en el pie de un monte, junto a la localidad catalana de Montseny.

Durante los próximos dos días, los personajes pueden descansar y recuperarse, no obstante a nada que vean la televisión o lean la prensa (tendrán que acercarse al pueblo a comprarla), se enterarán de las siguientes noticias:

- ♦ Está próxima la elaboración y aprobación por parte del Parlamento Europeo, de una norma que limite severamente, y en muchos casos prohíba, la actuación de metahumanos en el ámbito europeo.
- ♦ Todos los grupos del Parlamento se ponen de acuerdo para suprimir las actividades de la Comisión Bradley.
- ♦ Se comunica la orden de detención contra Richard Bradley, acusado de un delito de "Conspiración para la agitación social".
- ♦ Bradley desaparece de Estrasburgo, las autoridades dictan orden de Busca y captura.

Justo antes de que los personajes se vayan de su escondite, una luz roja les informará de la presencia de alguien a la entrada de la base.

Las puertas se abrirán de golpe, y ante ellos aparecerá la figura de un cansado Richard Bradley.

Están ganando susurrará, y caerá al suelo inconsciente.

ONOPOLIS
COMICS

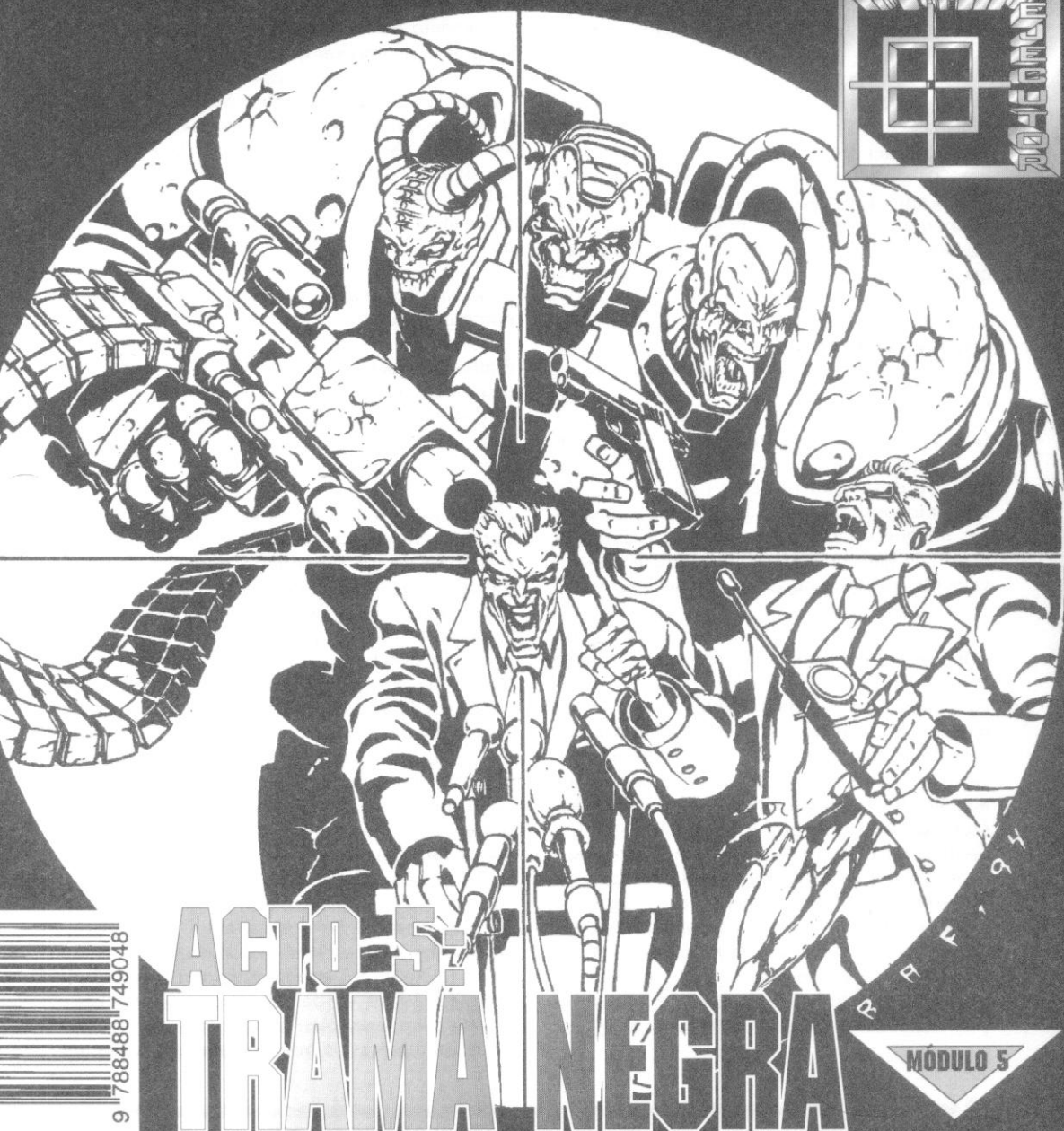


TM

SUPERING. HEROESING.

CRISIS SECRETAS - 5 DE 6

CON



ACTO 5:
TRAMA NEGRA

MÓDULO 5

9 788488 749048

ACTO 5. TRAMA NEGRA

Los efectos de los últimos desastres no se han hecho esperar. La UEO, apoyada por una resolución del Parlamento Europeo, ha declarado el estado de excepción en España. Simultáneamente Euromen han sido reasignados a las órdenes de la UEO, haciendo desaparecer cualquier atisbo de control por parte la Comisión Bradley. Mientras Vértice de Combate ha quedado en retaguardia (para disgusto de sus componentes) los Grupos Operativos de TecnoRed se dejan ver en toda la Península.

Las fronteras españolas están estrechamente vigiladas. Sólo Bradley parece dispuesto a continuar la lucha en favor de los superhéroes, pero su situación es también incómoda, lejos de sus apoyos políticos y perdida gran parte de su influencia, solamente puede ayudar a los personajes con la información reservada de que dispone.

BRADLEY

Ahora es importante moverse deprisa. El Círculo del Miedo esta trabajando intensamente. Primero fueron los recursos naturales, después se desataron poderes procedentes de otros mundos, ahora son las propias instituciones las que están siendo atacadas. Esto es un plan muy bien pensado para controlar definitivamente Europa, y quizá el resto del mundo.

Bradley sabe que las cosas están realmente mal. Les explica las últimas informaciones que reunió en Estrasburgo antes de huir del Parlamento: Los Euromen, antes de ser trasladados a Bruselas, le refirieron su malestar por la mala prensa que tenían. Apenas podían llevar a cabo sus misiones humanitarias sin ser abucheados por una multitud que odiaba a los metahumanos. Un político francés, Maurice Gernet, un populista apenas conocido hasta entonces por disponer de un único escaño en el Parlamento, había comenzado a explotar políticamente el odio hacia los metahumanos, azuzando a las masas a demostrar su disconformidad con la presencia de éstos en la vida pública, y acusando a todos ellos de amoraes y de ser una influencia americana.

Sin embargo, Gernet corría peligro sin saberlo. El Círculo había decidido acabar con su vida para acusar así a los superhéroes de haber cometido el crimen, proporcionando así la gota que colmara el vaso de los descontentos. Sin que se hubiese podido descubrir la fuente del rumor, se sabía que la vida de Gernet iba a ser eliminada en uno de sus habituales mítines de Marsella.

Es vital para todos nosotros que Gernet viva. Si el Círculo consigue su propósito la UEO tendrá manos libres para extender las medidas represoras a toda Europa, y las protestas del Parlamento no servirán de nada contra el clamor popular. Tenemos que impedir que eso suceda.

Las implicaciones son claras: deben cruzar una frontera muy vigilada para llegar hasta Marsella. Allí tendrán que ocultarse mientras consiguen averiguar quien se esconde detrás del atentado y cómo va a llevarse a cabo. Y todo ello lejos de su base de operaciones habitual.

Sé lo difícil que será, pero ahora todo está en nuestras manos.

Bradley se quedará en España pues desea contactar con un par de grupos más que espera se unan a ellos. Les deseará suerte y se despedirá, no sin convocarles al regreso para compartir noticias nuevas.

Llegar hasta Francia no es fácil por la frontera. Por vía aérea puede ser mucho más fácil, pero si alguno de los personajes dispone de una armadura tecnológica o tiene un aspecto indiscutiblemente metahumano no podrán emplear esa vía. Queda una solución: llegar hasta Marsella por barco, saliendo de Valencia o Barcelona. El DJ puede hacer una tirada de Idea para darles esta pista.

En cualquiera de los dos casos habrá que moverse de incógnito y sin llamar la atención. El DJ debe cuidar que sus personajes se comporten de forma discreta o de lo contrario aparecerá inmediatamente el Grupo Operativo 20 de TecnoRed.

En cualquiera de las dos ciudades se desarrollará la siguiente escena: Tendrán que ponerse en contacto en los arrabales del puerto con un propietario de embarcación pesquera. Las cosas no van muy bien últimamente, así que, a pesar del odio a los metahumanos, si la remu-

neración es suficiente (nunca menos de 500.000 pesetas) el patrón estará dispuesto a llevarles hasta Marsella. El trayecto llevará dos días desde Valencia y uno desde Barcelona.

Otra posibilidad es robar directamente un barco. Esta es una mala idea, pues el robo será denunciado inmediatamente, y patrulleras de las Armadas Española y Francesa estarán al tanto del tráfico, esperando localizarles. Mientras, el GOA 20 y el GOA 8 estarán preparados para actuar desde helicópteros. Si se llega a esta situación habrá un combate bastante duro.

Si son los PJs los que vencen tendrán que enfrentarse a los cañones de las patrulleras que dispararán sin más sobre ellos. El barco se hundirá después de los dos primeros disparos, y el daño que cada PJ recibirá será elevado (a discreción del DJ). Ahora dependiendo de los poderes de los SPJs podrán llegar hasta Marsella de una forma u otra.

Si prefirieron la opción más discreta de llegar a Marsella contratando un barco el trayecto será aburrido excepto por el encuentro con una fragata francesa en las proximidades de la costa francesa. Habrá una aproximación para identificar al pesquero, y si los personajes se esconden bien (modificadores positivos) no habrá registro. En caso de pifia por parte de alguno de ellos habrá un combate con marineros franceses.

MARINEROS FRANCESES

PV	70
AXa	2
Cpo.a Cpo.	75% (1d6+4)
Parada	21%
Arma larga	75%
(Benelli Black Eagle: 1d10x3+23)	

Si todo va bien deberían llegar al puerto marsellés de noche. No habrá ningún control exhaustivo de las entradas y salidas, así que unas tiradas de Acechar/Discreción, modificadas por la noche y por otros conceptos que el DJ considere importantes (personajes demasiado llamativos, camuflaje, etc.), servirán para que los PJs se internen en la ciudad sin más preámbulos.

En la ciudad comienza la vida nocturna. Habrá que encontrar un lugar seguro para pasar la noche. A menos que todos tengan un aspecto perfectamente normal será imposible ir a un

hotel o una pensión. Tiradas de Rastrear les conducirán hasta algún sótano abandonado en una discreta zona portuaria que pueden utilizar como base de operaciones. El sótano tiene una salida directa a la calle y un par de sucios ventanucos enrejados. Sorprendentemente la luz eléctrica funciona en el interior, aunque eso no lo sabrán hasta que no lo prueben.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Cuanto mejor sea la tirada de Rastrear más difícil será que sea descubierta esta guarida. El DJ puede indicárselo así a los jugadores antes de que lancen dados, de forma que estos continúen la búsqueda (edificios semi-ruinosos, etc.) hasta encontrar un escondite realmente bueno. Sin embargo, mientras buscan deben seguir haciendo tiradas de Acechar/Discreción para no llamar demasiado la atención.

Marsella es una ciudad con bastante animación. Existen numerosos clubes nocturnos en los que escuchar conversaciones, establecer contactos, o simplemente pasar un buen rato. El reciente ajeteo de los sucesos españoles no ha llegado hasta aquí nada más que a través de los periódicos. No hay un especial control policial salvo en las cada vez más frecuentes ocasiones en que Gernet celebra uno de sus multitudinarios mítines.

Una tirada simple de PER hará que cualquiera de los PJs vea carteles en las paredes anunciando un mitin para el dos días más tarde a las 20 horas en un campo de fútbol en las afueras de la ciudad.

En el pie del cartel aparece una dirección en Marsella del movimiento que dirige Gernet.

MOUVEMENT HUMANISTIQUE FRANCAIS
7 Rue Saarinen
MARSEILLE

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Las siguientes secciones (Rachael, Referencias, 7 Rue Saarinen y Calles de fuego) son escenarios que el DJ debe aplicar en el momento en que sus jugadores decidan emprender la acción correspondiente. No tienen porqué ser jugados en ese orden. Los personajes tienen un día y medio para pasar por todos o por parte de ellos, según su iniciativa y el criterio del DJ para ir introduciendo elementos.

RACHAEL

Rachael es una *outsider* que encontrarán por sorpresa una de las veces que regresen a su base de operaciones. Es una chica joven, de unos 20 ó 22 años. Viste de forma completamente informal: pantalones vaqueros, camiseta y cazadora negra de cuero. Su pelo esta recortado en un estilo masculino.

Al llegar los PJs ella estará durmiendo. Se ha refugiado allí después de mantener una tormentosa pelea con su compañero actual, Jean, un motorista algo pasado de rosca del que acaba de separarse. En esa pelea Rachael salió algo malparada, así que uno de sus pómulos presentará una contusión. La chica no tiene donde ir. Abandonó su casa en Normandía cuando apenas había cumplido los 18 años, y no ha vuelto desde entonces. Recorre el país sin rumbo fijo, trabajando esporádicamente, viviendo su vida. Pasó seis meses en España, y por eso habla español bastante bien.

RACHAEL

FUE	60
CON	60
AGI	76
INT	65
PER	70
APA	70

PV	50	AxA	2
Conducir Motocicleta	60%		
Mecánica	45%		
Otro idioma, español	40%		
Otro idioma, inglés	45%		
Supervivencia bajos fondos	50%		

En el momento en que los PJs entren en el sótano se despertará sobresaltada, y momentáneamente quedará paralizada por la sorpresa. Su reacción posterior seguirá siendo de asombro, pero no se asusta con los metahumanos. Le producen curiosidad. Esta acostumbrada a vivir en bandas y para ella esta puede ser una banda más. Algo especial, eso sí, pero al fin un grupo en el que integrarse.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Es importante que permitan a Rachael que permanezca con ellos, pues de esa manera tendrán algún contacto en la ciudad, alguien que investigue sin llamar mucho la atención y que además habla francés y español. Por si fuera poco, es además propietaria de una des-

vencijada furgoneta Volkswagen con el exterior decorado con 'tags' de vistosos colores. No es muy discreta pero esta destinada a jugar un importante papel en el desenlace de la historia.

El principal interés actual de Rachael es perder de vista a Jean y a su banda de motoristas, conseguir un refugio seguro, y comer al menos una vez al día. Es una chica bastante fuerte y puede contarse con ella para llevar a cabo misiones delicadas. Congeniará perfectamente con los PJs, a pesar de lo cual el DJ debe hacer tiradas de Influencia sobre cada personaje para averiguar si alguno de ellos considera a la chica interesante para una relación sentimental. Si es así el DJ hará una tirada por Rachael para saber la opinión que la chica tiene de el PJ. Un resultado bajo indicará que hay posibilidades, y esto debe ser tenido en cuenta en el desarrollo posterior de la partida.

REFERENCIAS

Durante el día los PJs podrán recabar información sobre Maurice Gernet. Cualquier búsqueda en bibliotecas o contactos con gente bien relacionada proporcionarán los siguientes datos, que el DJ irá dejando caer a medida que los PJs vayan realizando acciones:

Maurice Gernet era un gris oficinista que trabajaba en un banco hasta que hace un año saltó a la arena política encabezando el Mouvement Humanistique, una formación sin ideario político que aprovecha los sentimientos xenófobos de los franceses en contra de los metahumanos. En los últimos sondeos de intención de voto el MHF se encuentra próximo al 18% del total en el área de Marsella, de donde es originario el movimiento, pero sorprendentemente llega al 12% en el total nacional.

Una meta anunciada públicamente por Gernet es obtener un número de votos suficientes en las próximas elecciones al Parlamento Europeo como para declarar ilegales a todos los metahumanos y recluirllos en establecimientos especiales para esterilizarlos e impedir que continúen en libertad.

- A pesar de no tener un programa político claro Gernet se manifiesta próximo a la derecha moderada y fiel defensor de las instituciones familiares y religiosas.
- Es un católico practicante. Tiene un carácter

noble, pero sus convicciones en contra de los metahumanos son fuertes.

- ♦ Tiene una familia perfectamente normal. No se le conocen ningún tipo de escándalos que salpiquen su carrera política.
- ♦ Nadie sabe exactamente cómo se financia el Mouvement Humanistique.

En bancos de datos oficiales:

- ♦ Todos los datos personales de Gernet son confirmados.
- ♦ En la cuenta corriente del MHF se efectúan regularmente substanciosas transferencias bancarias que provienen del Banco Ambrosiano (el banco del Vaticano). Maurice Gernet en ningún caso se beneficia directamente de ese dinero.

7 RUE SAARINEN

Este edificio es un antiguo palacio en la zona más refinada de Marsella. Una placa en la entrada señala la ubicación del cuartel general del Mouvement.

La calle es elegante, con árboles en las aceras y una calzada empedrada con precisión. Las casas circundantes revelan el nivel aristocrático del barrio. Un cómodo parquecillo se encuentra situado en las inmediaciones de la casa. Desde allí pueden observarse las entradas y salidas de personas.

Una tirada de PER revelará que en la puerta del palacio hay aparcado un Opel Senator con una bandera oficial que no se distingue.

El DJ anunciará a los PJs que es evidente que Gernet está recibiendo en ese momento a una visita importante. Un crítico en PER o una tirada normal en personajes con percepción ampliada (o acercarse a ver) aportará una nueva información: la bandera del coche es la vaticana, y bajo ella se encuentra la del arzobispado de Marsella.

SI ALGUNO DE LOS PJs DISPONE DE SUPERPERCEPCIÓN: Escuchará una conversación en la primera planta del palacio. Debe saber hablar francés o de lo contrario no entenderá nada. El arzobispo de Marsella, un enviado del Papa y Gernet hablan sobre el próximo mitin. De esta conversación se deducirá que el Vaticano está financiando el MHF, que consi-

deran a los metahumanos como una aberración de la Naturaleza causada por el hombre y que quieren iniciar una especie de cruzada para conseguir el aislamiento y desaparición de estos seres. Gernet sigue fielmente las directrices que recibe de estas personas. Les sugiere que necesitará muchos más medios para llegar al Parlamento Europeo. Los religiosos le tranquilizan al respecto sin concretar más.

SI ALGUNO DE LOS PJs DISPONE DE SUPERPERCEPCIÓN VISUAL RANGO ALTO: Solamente se verá a las tres personas discutiendo en un despacho de la primera planta. No obstante se deducirá automáticamente que se trata del arzobispo y de un enviado papal.

CALLES DE FUEGO

Jean, el antiguo novio de Rachael, es un tipo orgulloso que no tolera que haya sido ella quien le abandone. Piensa que este hecho menoscaba su autoridad dentro de la banda de motoristas, así que ha empezado a buscar a la chica.

Durante una ausencia de los SPJs (el DJ debe forzar una circunstancia en la que Rachael quede sola) harán acto de presencia Jean y cinco motoristas con las características que se indican.

Vienen de malas. Rodearán a la chica y Jean la mantendrá agarrada, mientras se divierte metiéndole miedo y pegándole de cuando en cuando alguna bofetada.

Hola nena. ¿Quién te mete mano ahora? ¿No te habrás olvidado de tu amor? ¡Te vienes conmigo o me hago un collar con tus ojos!

Le avergonzará delante de los macarras y amenazará con marcarle la cara con su navaja.

En ese preciso momento aparecerá el grupo de PJs, y verán cómo su nueva amiga está siendo vilmente maltratada. Si alguno de ellos trabó especial amistad con Rachael le hará más bien poca gracia ver el filo de la navaja de Jean bien cerca del ojo de la chica.

La pelea está servida. Los motoristas pueden montar en sus motos para combatir cadena en mano y entonces tendrán un modificador al daño de +10, pero solo tendrán disponible una acción por asalto.

JEAN

FUE	90
CON	90
AGI	76
INT	55
PER	70
APA	50

PV	80	AxA	2
----	----	-----	---

Conducir Motocicleta	80%
Mecánica	65%
Arma blanca: Navaja	50%
Cadena (1d8+2)	45%
Supervivencia bajos fondos	70%
Antecedentes: Muy orgulloso y dominante.	

MOTORISTA AGRESIVO

FUE	70
CON	70
AGI	76
INT	55
PER	70
APA	40

PV	65	AxA	2
----	----	-----	---

Conducir Motocicleta	70%
Mecánica	65%
Arma blanca: Navaja	40%
Cadena (1d8)	40%
Supervivencia bajos fondos	50%

Después de la pelea habrá que tener cuidado, pues el ruido puede haber alertado a los vecinos, cosa no muy alarmante porque el distrito portuario no es precisamente lugar frecuentado por los gendarmes franceses.

Tres motoristas fuera de juego hará que el resto salga pitando, sin pararse a mirar nada más. Rachael quedará segura a partir de ese momento.

EL MITIN

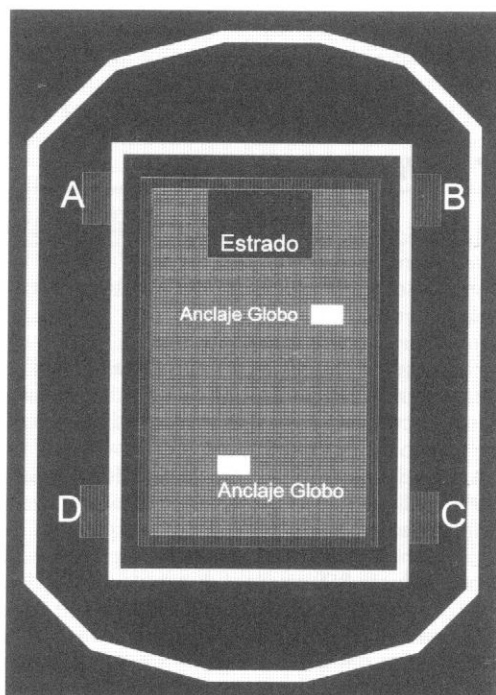
El día de la aparición pública de Gernet ha llegado. Sus seguidores han estado recorriendo las calles de Marsella con sus coches llenos de carteles y banderas del MHF desde primera hora de la mañana.

A la hora prevista el estadio de fútbol se encontrará abarrotado. Hay incluso autobuses que han desplazado gente desde otros lugares del

estado francés. Un enorme globo aerostático se ha colocado sobre el estadio para dar publicidad al evento y señalar el mitin.

La llegada al estadio puede ser conflictiva. Para ello será de gran utilidad la furgoneta de Rachael, que la ofrecerá de buen grado, pues está dispuesta a participar en el asunto, a pesar de que no sabe muy bien de qué se trata.

Rachael demostrará ser una buena conductora. Se plantará antes de que puedan reaccionar delante de una de las puertas de servicio del estadio, deshacerse del guardia de seguridad es misión de los SPJs.



Es muy complicado obtener una idea clara de lo que va a pasar. La gente se agolpa en las gradas ovacionando a su líder y coreando las consignas del MHF. Los aplausos se suceden al ritmo de la cada vez más encendida arenga de Gernet.

SPJs CON SUPERPERCEPCIÓN: Podrán distinguir un movimiento extraño que se encuentra bajo la tarima de la mesa de sonorización del estadio, justo enfrente de la tribuna desde la que habla Gernet. Un crítico en PER permitirá reconocer a tres integrantes de Brazo Ejecutor (Trífido, Macross y Agresor Eterno, ver fichas correspondientes).

El plan de los miembros de Brazo Ejecutor es utilizar el momento final del mitin (sobre las 21:30 horas), con la mayor confusión, y eliminar a Gernet. Después deberán huir utilizando el poder de vuelo de Trífido.

En el momento en que los SPJs hagan alguna maniobra que delate su naturaleza se formará un gran tumulto. Inicialmente la gente les abucheará sin atreverse a acercarse, pero la ira de la concurrencia irá aumentando a medida que toma conciencia de su superioridad. Si se produce alguna situación de violencia (los SPJs atacan a Brazo Ejecutor o viceversa) se producirá una escena de extrema confusión mientras la gente corre de aquí para allá tratando de salir de la zona de combate. Los guardaespaldas de Gernet harán que éste abandone el estrado para mayor seguridad.

Las condiciones que se dan en esta situación son las siguientes: Brazo Ejecutor no tendrá ningún problema aunque la gente resulte herida. Por el contrario los SPJs deberán obtener sus tiradas de armas por proyectiles o de emisión de energía para no dañar a nadie. Si no consiguen obtenerlas habrán dañado a inocentes.

Pase lo que pase el pastel se habrá descubierto y harán su aparición unos invitados no deseados...

LA LLEGADA DE TECNORED

Un grupo de TecnoRed hará su aparición por las entradas A y C del estadio. Inicialmente colaborarán en la evacuación del público, pero pronto se desentenderán de esta labor y

comenzarán a participar en el combate. Son 10 soldados de TecnoRed, repartidos por igual entre ambos puntos de entrada.

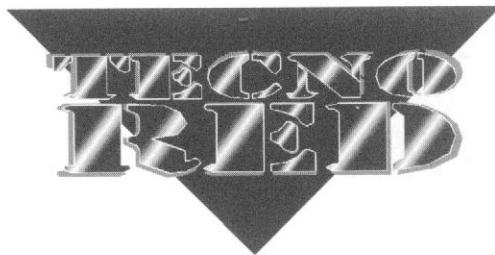
NOTA PARA EL DJ

La escena que se desarrolla a continuación es de una gran confusión, y el DJ debe transmitir a sus jugadores esa confusión, pero a la vez debe ser llevada con un ritmo frenético. Tres grupo: TecnoRed, los SPJs y Brazo Ejecutor se enfrentan en un "todos contra todos" salpicado de víctimas inocentes que caen bajo el efecto de los disparos.

El DJ no debe ponérselo fácil a los SPJs. TecnoRed se impondrá como sea, incluso si para ello hay que hacer aparecer a un segundo grupo operativo. Los miembros de Brazo Ejecutor desaparecerán envueltos en una brillante luz (Tirada de "Idea", la luz es exactamente igual que la que rescató a los SPJs de Tsang Tseng). El cerco de TecnoRed se estrechará más y más y los personajes no tendrán más opción que huir. Los efectivos de TecnoRed no podrán seguirles debido a que su presencia en el estadio es imprescindible para ayudar en las tareas de rescate de heridos.

Los SPJs alcanzarán a ver cómo los miembros del servicio de seguridad evacuan a Gernet, a pesar de que dos de los guardaespaldas han muerto por efecto del ataque de los supervillanos. El DJ les debe transmitir a los jugadores que la situación ha vuelto a complicarse. Pueden imaginarse los titulares de los periódicos de toda Europa al día siguiente: "Metahumanos convierten un mitin del MHF en una masacre".

Y ellos estuvieron allí.





NOPOUS
COMICS



TM

SUPERING. HEROESING.

CRISIS SECRETAS - 6 DE 6



ACTO 6: EPILOGO

MÓDULO 6

ACTO 6. EPÍLOGO

A partir de ahora los acontecimientos van a desarrollarse con una velocidad vertiginosa. Los SPJs han logrado escapar pero de nuevo su situación ha vuelto a empeorar.

Lo más lógico es que intenten regresar a su base, ya que no tienen ninguna pista de lo que realmente está pasando. Sólo saben que un gran complot está en marcha, y que están implicados varios grupos de supervillanos, criaturas que habitan el subsuelo de Madrid, alienígenas, razas extrañas y quién sabe cuantas cosas más.

No obstante no les quedará demasiado tiempo para reflexionar, ya que apenas lleguen a su base, una fuerte explosión les anunciará que están bajo ataque.

Sea quien sea ha logrado inutilizar los sistemas de vigilancia antes de que entren en funcionamiento. Sólo les quedan dos opciones, salir al exterior a repeler el ataque o quedarse dentro esperando.

Elijan la opción que elijan el resultado será el mismo: no podrán evitar un enfrentamiento con los agresores.

Reconocerán inmediatamente a sus atacantes, son Vértice de Combate, posiblemente el supergrupo más poderoso del mundo.

VERTICE DE COMBATE (ver fichas)

NOTA PARA EL DJ

Los miembros del Vértice que participan en el ataque son: Tech Weapon, Rüdél, Golem, Linx, Infarto, Bandera Negra e Igneus. Aunque a priori es un grupo demasiado poderoso, el DJ deberá tener en cuenta que están bajo un trance mental que dicta sus acciones. En ese estado sólo podrán actuar a la mitad de sus capacidades normales.

Los SPJs se irán dando cuenta del estado en que se encuentran los miembros del Vértice a medida que la lucha avance (tiradas de PER). No obstante, a medida que los atacantes sean derrotados irán recuperando su consciencia y ayudando a los personajes. Al final una conversación entre los dos grupos les llevará a la conclusión de que les han estado utilizando.

Tech Weapon dirá que la computadora de su armadura tiene los datos suficientes como para llevarles hasta donde les sometieron a estado de trance. Así, los dos grupos de superhéroes partirán en el helicóptero del Vértice.

Tras varias horas de viaje llegarán a una pequeña isla, situada a unos 5 kilómetros frente a las costa de Túnez, en el Mediterráneo. Aparentemente está deshabitada. En realidad es poco más que un pedazo de roca que sobresale del mar. Por fin encuentran un lugar adecuado para aterrizar y descender a suelo firme. Será necesario que los SPJs revisen cada rincón de la pequeña isla hasta dar con la entrada a una cueva, parcialmente cubierta de agua.

Una vez dentro, se darán cuenta de que unas escaleras esculpidas en piedra descienden hacia las profundidades. Las paredes están cubiertas de extraños símbolos y figuras grotescas torpemente esculpidas. Aproximadamente cada 15 metros una antorcha encendida proporciona toda la luz de que disponen. El ambiente es húmedo y angustioso. Un penetrante olor a azufre se desprende de las rocosas paredes. El sonido de sus pasos se convierte en un tambor atronador debido al eco. El descenso no parece tener fin, es como si estuvieran descendiendo a los infiernos.

La marcha continuará durante más de cuatro horas, y por fin las escaleras dan paso a un largo pasillo a cuyo fin se encuentra una puerta de madera de más de 5 metros de altura.

El enorme portal se abrirá apenas un SPJ lo toque, y dará acceso a una gigantesca caverna de unos 100 metros de diámetro y más de 30 de altura en el centro. Numerosas estalagmitas y estalactitas salpican el techo y el suelo.

Por fin llegáis. Ya desesperaba. se oye decir a una trajeada figura que surge de detrás de una de las columnas que sostienen la bóveda. Los SPJs reconocerán inmediatamente al individuo como Richard Bradley.

Que detalle que hayáis venido todos juntos, así podré mataros a todos a la vez.

Sin dar tiempo a los superhéroes a reaccionar, Bradley hace un gesto aparentemente inofensivo con su mano derecha y los Euromen aparecen como por arte de magia delante de él, protegiéndole. Los SPJs se darán cuenta de que los

Euromen están también en trance, como antes el Vértice (también actuarán a la mitad de sus capacidades). Antes de que el combate comience, Bradley hará otro gesto con la mano y todos los miembros del Vértice de Combate quedarán paralizados.

No podemos permitir que sea una lucha injusta ¿Verdad? dirá, con una tétrica sonrisa en su boca.

El resultado de la inmediata lucha no es importante ya que cada asalto que pase uno de los SPJs se irá quedando paralizado por el poder de Bradley. Todo parece perdido. Se encuentran a muchos metros de profundidad, en el interior de un peñasco deshabitado en medio del mar Mediterráneo, y un misterioso y poderoso enemigo les tiene inmovilizados. Bradley devolverá su voluntad a todos los héroes, pero hará que permanezcan inmóviles.

¡Nada me separa ya de mi objetivo! Vuestra patética resistencia no ha hecho más que divertirme, exclama el malvado. Ahora por fin podré reclamar lo que es mío por derecho. El caos y el terror se apoderarán del mundo, el odio y la venganza serán proclamados amos absolutos de la Humanidad...

¡Ya es suficiente! proclamará una firme voz surgida de las sombras de la gruta y, acto seguido, un poderoso rayo de energía derribará al malvado.

Una figura avanzará hacia Bradley, se trata de Maestro Arcano, señor de la Artes Místicas y miembro ocasional del Vértice de Combate.

¡Mago de pacotilla! ¿Acaso piensas que tu poder puede algo contra quien es la reencarnación del mal?

El rostro de Bradley desaparecerá, y ocupará su lugar una faz monstruosa y terrorífica, el traje de diseño del malvado se desgarrará cuando su cuerpo adquiere nuevas y mayores dimensiones.

¡Temblad ante mí, como pronto lo hará toda esta mísera bola de barro que llamáis Tierra! Y ahora mago prepárate para tu final...

Una llamarada de intensa energía maléfica surge de las garras del monstruo. Se dirige velozmente hacia el místico y, justo cuando está a punto de encontrar su blanco...desaparece. Otro elemento ha entrado a tomar parte en

los acontecimientos. Un ser gigantesco y sombrío aparece de repente en la enorme cueva. El rostro de quien una vez fue Bradley se transforma en una mueca de terror.

Los SPJs asisten a los acontecimientos dándose cuenta de que todo lo que está sucediendo supera con mucho sus capacidades. Son meros espectadores ante el poder de esos seres.

¿No se te prohibió actuar en esta esfera? dice el gigante. No podemos permitir tus desesperados intentos por alterar el Equilibrio.

¡No puedes detenerme ahora! ¡Te destruiré! responde el demonio, escupiendo casi las palabras.

No está en tu mano el decidir. Yo soy El Guardián del Orden, y tu sentencia es ¡El olvido! y diciendo esto poderosos haces de energía cósmica surgen de los ojos del gigante, fulminando al malvado, del que sólo quedan unas pocas cenizas y una voluta de humo. Acto seguido el coloso dirige su mirada hacia Maestro Arcano y asiente, tras esto, desaparece en el aire como si nunca hubiera estado allí.

CONCLUSIÓN

Maestro Arcano explicará a sus compañeros y a los SPJs que él conocía la presencia del demonio en la Tierra, pero que no podía actuar hasta que fuera el momento preciso, ya que no había sobre el planeta ningún poder capaz de oponerse al malvado ser, y que era necesario que adquiriera su verdadera forma y poder, para así alertar de su presencia a alguna de las Entidades Cósmicas.

El gigante que ha vencido al mal es EQUIDAD, el encargado de que el Universo mantenga su Equilibrio Cósmico sin el cual estaría irremediablemente abocado a su destrucción. También advertirá a los SPJs de que el mal es algo que nunca se puede destruir, ya que está en todos los corazones, por lo que posiblemente volverán a tener noticias de su enemigo.

NOTA PARA EL DJ

A partir de aquí, comenzará el periplo como supergrupo de los SPJs, será necesario tener en cuenta las relaciones tanto de amistad como de odio que hayan podido establecer a lo largo de esta campaña.

BIBLIOGRAFIA

Sobre Dioses y Héroes Cósmicos

THOR. Walter Simonson. Cómics Forum. Marvel Cómics.

HERCULES. Bob Layton. Cómics Forum. Marvel Cómics.

PODERES CÓSMICOS. Varios autores. Cómics Forum. Marvel Cómics.

SILVER SURFER. Lee - Buscema. Cómics Forum. Marvel Cómics.

SUPERMAN. Varios autores. Ediciones Zinco. DC Cómics.

Sobre Mutantes

Los 4 FANTÁSTICOS. John Byrne. Cómics Forum. Marvel Cómics.

PATRULLA X. Claremont - Byrne - Austin. Cómics Forum. Marvel Cómics.

NEXT MEN. John Byrne. Dark Horse. Norma Editorial.

SPIDERMAN. Varios autores. Cómics Forum. Marvel Cómics.

LA MASA. Varios autores. Cómics Forum. Marvel Cómics.

Sobre Tecnificados

IRON MAN. Varios autores. Cómics Forum. Marvel Cómics.

WAR MACHINE. Varios autores. Cómics Forum. Marvel Cómics.

HOMBRE MAQUINA. De Falco - Trimpe - Smith. Cómics Forum. Marvel Cómics.

CYBER FORCE. Marc & Eric Silvestri. World Cómics. Image Cómics.

En general

QUESTION. O'Neil - Cowan. Ediciones Zinco. DC Cómics.

WILD C.A.T.S. Jim Lee. World Cómics. Image Cómics.

Los VENGADORES. Varios autores. Cómics Forum. Marvel Cómics.

LIGA DE LA JUSTICIA. Varios autores. Ediciones Zinco. DC Cómics.

CRISIS EN TIERRAS INFINITAS. Wolfman - Pérez. Ediciones Zinco. DC Cómics.

NAMOR. John Byrne. Cómics Forum. Marvel Cómics.

Dr. EXTRAÑO. Varios autores. Cómics Forum. Marvel Cómics.

WATCHMEN. Moore - Gibbons. Ediciones Zinco. DC Cómics.

AGRADECIMIENTOS

Tras haber leído las más de 250 páginas que componen este manual, comprenderás que hay mucho trabajo y mucho tiempo invertido en él. Sobre todo hay ganas de pasarlo bien. Ganas de disfrutar con algo que me gustaba desde hace muchos años: los superhéroes.

Quiero dejar constancia, uno por uno, de la gente que ha hecho posible que esto vea la luz.

- ♦ En primer lugar mis padres y toda mi familia que han cambiado su punto de vista sobre esto de leer cómics y me han dado ánimos y echado un capote en más de una ocasión cuando las cosas se torcían o no salían. Y también gracias por preguntar cómo iba. Eso ayuda mucho más de lo que os creéis. Gracias por la foto antigua de Salgado.
- ♦ Mikel Medina y Pedro Alcántara. Si no llega a ser por ellos... Mikel puso todo su saber en cómics de superhéroes, que es mucho (de hecho él es un superhéroe) y Pedro todo lo contrario: no había leído ni tres cómics en toda su vida (bueno tres sí, pero no de superhéroes, me obliga a puntualizar). Fue el contrapunto necesario para que Mikel y yo no perdiéramos el rumbo. Gracias a ambos por defender esta idea. Además de esto, el padre de Mikel, José Luis, se prestó a ser Antonio Hierro y ser nombrado "man of the year".
- ♦ El bueno de Gus. Un tipo de los que ya no se hacen. Un colega capaz de sacarte de copas incluso cuando te has fundido con el ordenador. La única persona que puede decir bien alto que es el Silver Surfer. Gracias.
- ♦ La gente de RKR Radio (Sonia, Almudena, Javier, Victor, etc.). Por aguantar mis excentricidades y mis rarezas.
- ♦ Cels Piñol. Una autoridad psicótica en el campo del cómic-book español. Gracias por todo tu apoyo. Ahora ya puedes difundir el secreto. Por cierto, comprad Fanhunter y sus secuelas. Esto es simple y descarada publicidad.
- ♦ Rafa Garrés. Tan solo mirad sus dibujos y luego me decís porque se lo agradezco. Ha dado imagen a conceptos que sólo estaban en nuestra mente.
- ♦ María Luisa "Popi" Rodríguez. Gracias por posar como Fiebre.
- ♦ Carlos de Vega. Gracias por las fotos a Popi.
- ♦ Las buenas gentes de Ariocho, en Palma de Mallorca: Bernardo, Skraven, Kato, Carlos, Helena, Cheska, Sergi (¿Tienes ya la Harley?) y todos los demás que nos hicisteis pasar a Mikel y a mi unos días al límite en vuestra maravillosa isla.
- ♦ Fernando Hernandez. No todo el mundo deja infectar así como así un ordenador de virus. Gracias.
- ♦ Roberto Maroto. Gracias por enseñarme a manejar el 3D Studio, aunque todavía no se para que me puede servir.
- ♦ La Cofradía de Supervivientes de Solaris Siete. Por estar ahí y prestarse como conejillos de indias.
- ♦ Francesc J. Barrios. Por ser el contacto cronoide en la Ciudad Condal. Gracias.
- ♦ Daniel Marquinez. Por ayudarme hará cuatro años a crear el *Anexo JRT para la creación de Superhéroes*. ¿Ves en que han acabado esas doce páginas?
- ♦ Kikan. Gracias por ser tan impresionante, en todos los aspectos. Y por dejarme utilizar tu nombre para darle una identidad civil a Umbra.
- ♦ Y por supuesto: Stan Lee, John Byrne, Chris Claremont, Jim Lee, Marc Silvestri y todos aquellos que hacen posible que los superhéroes vuelen, peguen mamporros y se transformen. *Thank you very much.*

Roberto López-Herrero

INDICE

LIBRO 1: EL UNIVERSO DE SUPERHEROES Inc.	6
OPTIMUM	15
STRENIUM	16
HUMANOS, HEROES, METAHUMANOS Y SUPERHEROES	19
LA SOCIEDAD Y LOS METAHUMANOS	20
CRONOLOGÍA	21
SUPERHEROES OFICIALES	29
TECNORED.....	29
EUROMEN.....	33
VERTICE DE COMBATE.....	37
FUERZA DEL FUTURO	48
GUERREROS DEL IMPERIO	51
METAHUMANOS NO OFICIALES	53
NATURE CORPS	56
ONDA EXPANSIVA & INERCIA	60
TRIANGULO MORTAL.....	60
FUERZA MAXIMA.....	62
EPSILON ERIDANI	64
TSANG TSENG	66
SEISMO	67
BRAZO EJECUTOR.....	69
JINETE NOCTURNO	76
CIENO	77
SUPERHEROES Inc. LA EMPRESA	79
IDESS	80
ALGUNOS INVITADOS	84
ENTIDADES COSMICAS.....	85
PANTEONES.....	88
K'RNAI	91
ANIMALES	93
AMBIENTACIÓN DE LAS HISTORIAS	95
 LIBRO 2: JUGANDO SUPERHEROES Inc.	 97
COMO CREAR UN PERSONAJE	98
DIOSES.....	102
MUTANTES	104
MAGOS	108
TECNIFICADOS	113
NO HUMANOS.....	121
GUARDIANES	127
SIN PODERES	129
SUPERPODERES	130
HISTORIAL	148
BASES Y COBERTURA	149
PROFESIONES	151
HABILIDADES	151
PREJUICIOS	155
EQUIPAMIENTO	157
ARMAMENTO	161
EJEMPLO DE CREACION DE PERSONAJES	167
CÓMO CREAR TU PROPIO GRUPO DE SUPERHÉROES	173

LIBRO 3: DIRIGIENDO SUPERHEROES Inc.....	175
RESOLUCION DE ACCIONES	175
COMBATE Y ARMAS.....	181
MUERTE, INCONSCIENCIA, DAÑO Y CURACIÓN	186
ESTADOS MENTALES ALTERADOS.....	187
PERSECUCIONES DE VEHICULOS.....	189
REACCIONES ANTE LOS METAHUMANOS	189
RELACIONES ENTRE SUPERSERES	190
CONTROLANDO SUPERHEROES INC.....	191
DESPÚES DE UNA PARTIDA.....	192
 LIBRO 4: CAMPAÑA: CRISIS SECRETAS.....	 196
ACTO 1. REUNION.....	197
ACTO 2. MISION OCEANO.....	203
ACTO 3. NATURALEZA MALIGNA.....	217
ACTO 4. TSANG TSENG!.....	223
ACTO 5. TRAMA NEGRA.....	229
ACTO 6. EPILOGO.....	237

BIBLIOGRAFIA	240
---------------------------	------------

EUROMAN RESPONDE

Si las dudas te corroen, si no sabes que fue de éste o aquel personaje, si te interesa profundizar en el funcionamiento interno de IDESS, si te preguntas quién es más poderoso, si Tsang Tseng o Seísmo, si te gustaría saber donde va de copas Jinete Nocturno, o dónde se oculta Maestro Arcano...

Si quieres saber más, en definitiva...

¡Escribenos!

El propio Jaime Torrens, Euroman, dará respuestas a todas vuestras dudas.

Dirige tus cartas a:

Euroman

Aptdo de Correos 329,
28230 Las Rozas de Madrid.





HOJA DE PERSONAJE

DATOS PERSONALES

Nombre
 Tipo
 Profesión
 PX
 Acciones por Asalto.....
 Nivel.....
 Daño Abs.....

CARACTERISTICAS

FUERZA (FUE)
 CONSTITUCIÓN (CON)
 AGILIDAD (AGI)
 INTELIGENCIA (INT)
 PERCEPCIÓN (PER)
 APARIENCIA (APA)

HABILIDADES GENERALES

Puntos de vida
 Inconsciente.....
 Acechar/Discreción %
 Buscar Referencias %
 Combate Cuerpo a Cuerpo %
 Conocimientos Generales %
 Equilibrio Mental..... %
 Escondarse %
 Idea %
 Idioma Nativo %

Influencia %
 Iniciativa/Reflejos..... %
 Juegos de Azar %
 Lanzar %
 Parada..... %
 Percepción %
 Primeros Auxilios..... %
 Rastrear %
 Suerte..... %
 Trepar/Saltar %

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

..... %
 %
 %

..... %
 %
 %

SUPERPODERES / CONJUROS

..... % R
 % R
 % R
 % R
 % R

..... % R
 % R
 % R
 % R
 % R

EQUIPO / OBJETOS

.....

Resistencia a Prejuicios

Resistencia a Venenos y Gases

HOJA DE ARMADURA

GRUPO

HABILIDADES

Sistemas de Armamento_____%

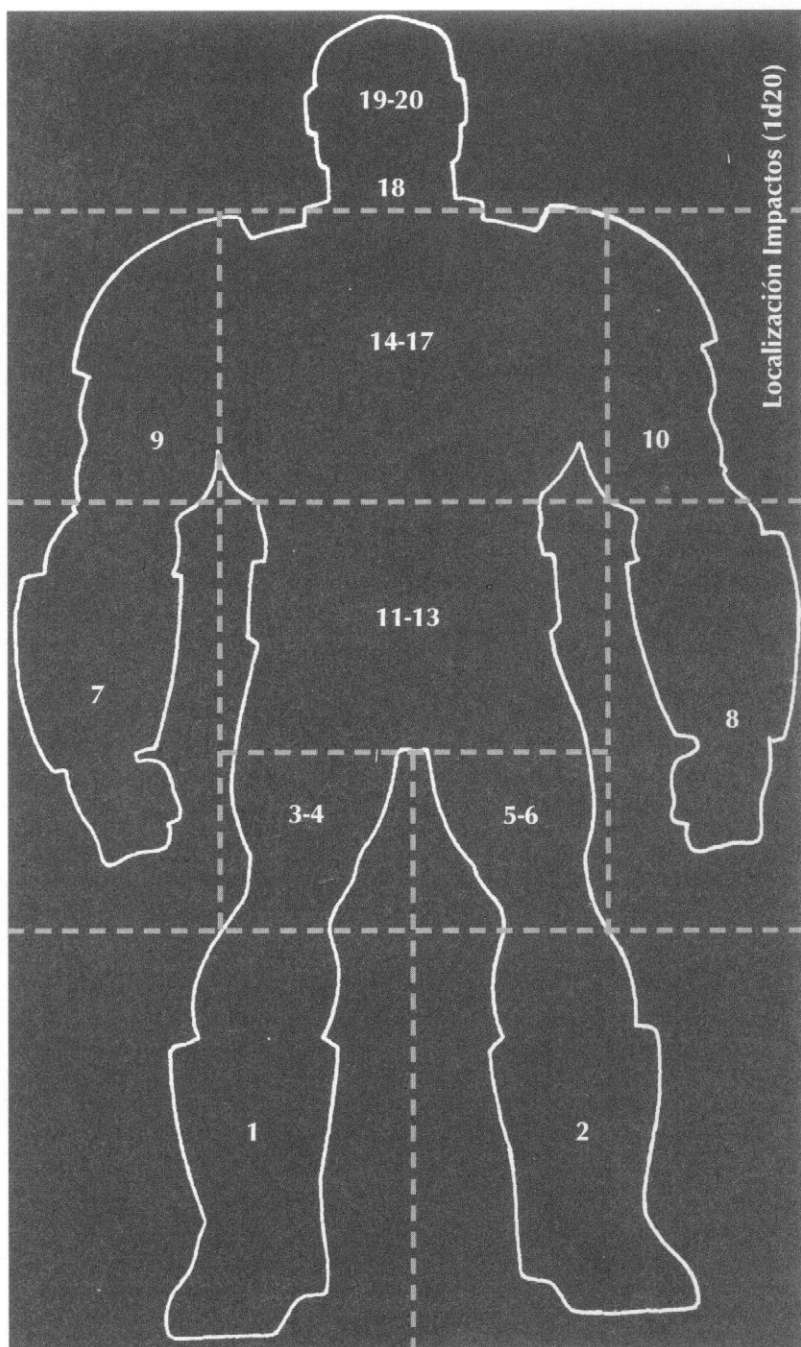
MODELO

SISTEMAS DE ARMAMENTO

N ^o	SISTEMA	LOC
----------------	---------	-----

[illegible]

FUE
CON
DA
PV



NEXT!



H·E·R·O·ETM agenda

*¡Nuevos héroes!
¡Nuevos villanos!
¡Más aventuras!*

¡Y mucho más!

**SUPERING
HEROESING**
EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHÉROES DEL CÓMIC

SUPERING.

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC

Desde el principio de los tiempos han existido hombres y mujeres capaces de realizar grandes proezas impensables para el resto de la Humanidad.

En la antigüedad fueron considerados genios, dioses, héroes, iluminados, locos...

Hoy son Superhéroes.

Y están entre nosotros.

La eterna lucha entre el Bien y el Mal, entre héroes y villanos, tiene ahora peones superpoderosos que libran batallas en las que entra en juego el destino de la Humanidad.

Y tú puedes ser protagonista.

La vida para los metahumanos no es fácil en la Europa de los noventa. Aunque tengas superpoderes.

Muchos te perseguirán, otros querrán aprovecharse de ti y muy pocos te apoyarán.

Estás avisado.

SUPERHÉROES Inc. El juego de Rol de los Superhéroes del Cómic te permite desarrollar y vivir aventuras con tus propios héroes o villanos, o adaptar tus personajes favoritos.

Incluye una extensa documentación sobre superpoderes, personajes, ambientación y una gran campaña compuesta de seis aventuras para empezar a disfrutar al instante.

Presentando:

¡Héroes y Villanos!

¡Superpoderes!

¡Dioses!

¡Héroes Cósmicos!

¡Alta tecnología!

¡Magos!

¡Mutantes!

¡Parahumanos!

¡Alienígenas!

¡Justicieros!

¡Y mucho más!

Story by
**López-Herrero
Medina
Alcántara**

Art by
Rafa Garrés

CRONOPOLIS
EDICIONES

Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid

Recomendado para
mayores de 16 Años.
Nº Jugadores: 2 o más.