



EL ATRAPASUEÑOS

SUPERHÉROES INC.

Módulo de Superhéroes Inc. para 3-5 personajes. Es necesario que tengan unas buenas dotes de investigación, aunque esto no hace menos necesario que tengan unas habilidades de combate bastante altas ya que éstas también harán falta para llegar hasta el final.

Los personajes pueden ser superhéroes que vayan por libre, en cuyo caso el DJ deberá preocuparse de introducir por separado a cada uno y de juntarlos antes de empezar el módulo. En el caso que formen un grupo esto no será necesario. El desarrollo del módulo es lineal, pero el DJ es libre de modificar el orden de los sucesos si la actuación de los jugadores así lo requiriera

POR FRANCISCO FRANCO GAREA
Y EL SEÑOR 37



Tú sueñas! —exclamó Patti—. Aunque no te acuerdes. Todo el mundo sueña. Si no soñarás, te volverías loco. He leído cosas sobre eso. Es un escape. La gente sueña cuando duerme. Si no se vuelve majaretta. Pero yo sueño con vitaminas. ¿Entiendes lo que te digo?

Vitaminas, de Raymond Carver

El atrapasueños

Debo estar despierto mientras duermo, sentado al lado de la cama, teniendo el atrapasueños en mis manos temblorosas.

Esperaré toda la noche, mirando al cielo: buscando lo que nadie sabe que allí está, temblando porque sé que llegará el momento.

Y cuando de su alma salgan los sueños, tímidos por sentir cómo se mueve el aire, los cazaré al vuelo mientras mojo el suelo.

Me iré entonces y la dejaré durmiendo; ese día, cuando despierte, sentirá un dolor ilocalizable: el dolor de no haber soñado.

Yo estaré escondido a la vista de todos, vaciando el atrapasueños, preparándolo para la próxima noche que salga a robar sueños.

Los sueños nunca se olvidan, nunca se pierden, mis lágrimas nunca se secan, el atrapasueños jamás tiene bastante; yo sólo soy su esclavo.

Señor 37

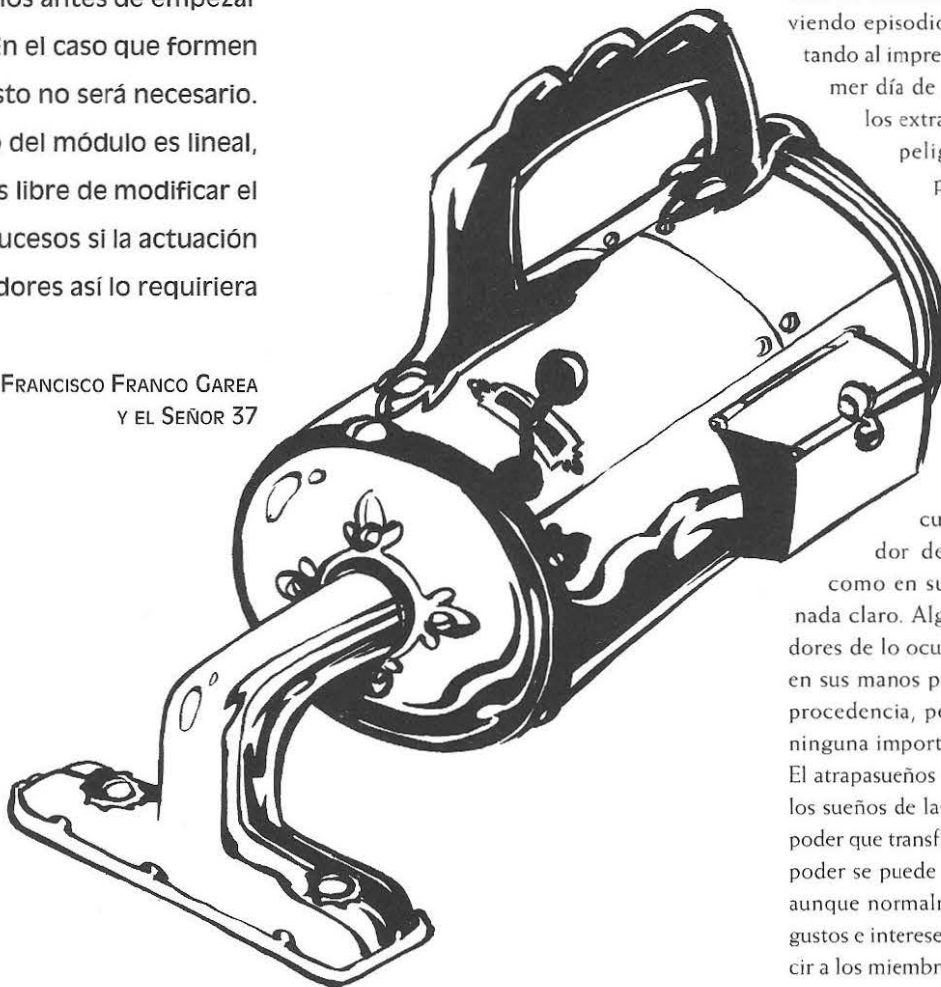
Nota del Señor 37

Cuando escribí el poema *El atrapasueños* nunca pensé que este impresentable pudiera llegar a sacar un módulo para un juego de rol de él. Y mucho menos para un juego de superhéroes. En un principio me opuse, pero como veía que no era capaz de quitarle esa retorcida idea de su cabezota preferí ayudarlo: si no puedes con ellos, únete a ellos. Espero que lo paséis bien al jugarlo; yo estaré con ELT intentando cambiar de dimensión jugando al backgammon, viendo episodios de *Doctor en Alaska*, suplantando al impresentable, especialmente el primer día de *Día de Joc*, y luchando contra los extraterrestres fumadores (los más peligrosos son los que fuman en pipas curvas).

El atrapasueños

El atrapasueños es un aparato de bronce pulido, con aspecto de invención de un genio loco de la época victoriana y que recuerda vagamente a un aspirador de mano, tanto en su forma como en su tamaño. Su origen no está nada claro. Algunos anticuarios e investigadores de lo oculto que han llegado a tenerlo en sus manos podrían explicar algo sobre su procedencia, pero la verdad es que no tiene ninguna importancia.

El atrapasueños tiene la capacidad de absorber los sueños de las personas y transformarlos en poder que transfiere a quien lo esté usando. Este poder se puede manifestar de muchas formas, aunque normalmente siempre responde a los gustos e intereses del usuario. Si se quiere seducir a los miembros del sexo contrario el atrapa-





sueños lo concede, si se desea fuerza física el atrapasueños la aumentará...

Lo realmente terrible de este artefacto es que, a diferencia de muchos otros, no tiene efectos secundarios. Ciertamente es que el poder corrompe y da ansias de tener cada vez más, pero esto no es consecuencia directa del atrapasueños sino intrínseca al poder. El atrapasueños no matará a su dueño, ni lo maldecirá. Simplemente llega un momento en que se aburre de él. Entonces influye en su propietario para que lo entregue a otra persona y la enseñe a utilizarlo.

A las personas a las que el atrapasueños les ha quitado los sueños normalmente no les pasa nada, únicamente ese día no se sienten bien, tienen un ligero y recalcitrante dolor de cabeza. El problema aparece cuando a una misma persona se le quitan los sueños de forma continuada. Al hacer esto se le está quitando a la mente su válvula de escape para reorganizarse y mantenerse, y la persona poco a poco va perdiendo la cordura hasta que se vuelve totalmente loca o decide quitarse la vida.

Prólogo

El atrapasueños se cansó de su anterior dueña, una adolescente metida en turbios negocios de películas pornográficas pederastas, y obligó a ésta a deshacerse de él. La adolescente, a la que llamaremos Mai, además de ser una *teenage pornstar*, también ejercía la prostitución. Entre los clientes de Mai se encontraba un hombre de unos cuarenta años, tranquilo y reposado pero con unos gustos retorcidos: aparte de gustarle las menores de edad sus prácticas sexuales favoritas eran, por llamarlas de alguna forma, "exóticas". El nombre de este hombre es Ricardo Madres.

Ricardo Madres era una persona que había tenido éxito en el trabajo, y que había fracasado completamente en la vida. Su mujer lo abandonó llevándose a sus hijos, sus amigos no le duraban demasiado y la gente, en general, no se sentía cómoda en su compañía. Había algo en su forma de ser, en su presencia, que molestaba profundamente a las personas que lo trataban. En su trabajo como director de ventas de una firma de ordenadores era un auténtico tirano (más o menos como Linda Fiorentino en *La última seducción*), pero como el trabajo consistía precisamente en eso, dentro de la empresa estaba muy bien considerado... al menos por sus superiores, porque sus subordinados no paraban de imaginar las más terribles muertes para él.

Una noche, después de un servicio, Mai ofre-

ció a Ricardo Madres el atrapasueños. Le explicó qué era aquello y qué hacía. Ricardo Madres lo aceptó curioso, sin creer lo que Mai le decía. Lo tuvo unos cuantos meses olvidado en un rincón de su casa, hasta que un día, mientras limpiaba, lo encontró y recordó lo que Mai le había dicho...

El supervillano

El nombre de batalla que ha adoptado Ricardo Madres para su carrera como supervillano es el mismo que el del objeto que le proporciona el poder: El atrapasueños. Como todos los supervillanos también se ha hecho un traje para cometer sus fechorías. Dejo a tu gusto la descripción del mismo.

Como ya se ha dicho el atrapasueños tiene la capacidad de transformar la energía que ha absorbido de los sueños de las personas en poder que transfiere a su usuario. La forma en la que se manifiesta este poder depende única y exclusivamente de los deseos del portador del atrapasueños. En el caso de Ricardo Madres esto significa que puede utilizar *cualquier poder* que esté en el manual básico, o que se le ocurra al DJ. Puede parecer que esto lo hace un personaje muy poderoso, casi omnipotente e invencible. Bien, casi, pero no.

La limitación del personaje es la energía que le proporciona el atrapasueños. Cuando lo usa, es decir, cuando está al lado de la cama de alguien absorbiendo sus sueños es como si se "cargara". Después de haberse cargado puede utilizar esa energía para sus caprichos, pero con cada uso ésta se gasta. Cuanto más importante sea el poder y el efecto causado con ésta más energía costará. En lugar de crear un estricto sistema de reglas para controlar esto he preferido dejar al criterio del DJ cuánta energía gastará y cuánto le durará. O lo que es lo mismo: cuando al DJ le dé la gana de que Ricardo Madres pueda usar sus poderes lo hará, y cuando el módulo diga que no puede, o el DJ no quiera no lo hará.

Por lo que respecta a las características son las de un hombre medio de la calle, con algunos conocimientos básicos sobre ordenadores y técnicas de ventas. En efecto, Ricardo Madres sería la persona más mediocre que te puedas echar a la cara si no fuera por sus nuevos poderes.

Cadena de suicidios

Cualquier ciudad grande de cualquier país, 3 de julio de 1999. Uno de los superpersonajes (SPJ)

NOTICIA

Una suicida provoca una colisión en cadena en una autopista

(Algún lugar).- Una joven de quince años, Arantxa Madres, se suicidó en el día de ayer tirándose a una autopista desde un puente peatonal. Cayó sobre un coche y el conductor, asustado por el impacto, perdió el control y quedó atravesado en la calzada. El vehículo que iba tras él chocó con el automóvil y a consecuencia de ello hasta diez coches más colisionaron entre sí. Ninguno de los ocupantes de los coches murió y sólo hubo que lamentar heridas leves. La joven de quince años murió en el acto. Se da la circunstancia que hace dos días la madre de la joven, Isabel Reyes, también intentó suicidarse, pero fue salvada gracias a la intervención de (nombre del SPJ). Actualmente sigue internada en el hospital psiquiátrico.

que esté patrullando las calles, o paseando como una persona normal, o lo que sea que esté haciendo, se verá atraído por una multitud de personas reunidas al pie de un edificio que están señalando hacia arriba y haciendo comentarios entre ellos. Al mirar verá que en lo alto está una mujer de unos cuarenta años de aspecto bastante normal andando de forma despreocupada por la cornisa. Su cara no tiene expresión, como si estuviera muerta.

La mujer se tirará al vacío y toda la gente gritará. Es de suponer que el SPJ intentará salvarla y no se lo debería poner muy difícil. Una vez estén en el suelo sanos y salvos, comprobará que la mujer está totalmente ida. No responde a las palabras, ni a los estímulos, como si se hubiera vuelto autista. No lleva ninguna documentación. Al momento aparecerá la policía y una ambulancia de los bomberos para hacerse caso de la mujer. Agradecerán al SPJ que la haya salvado y se irán.

Cuando el SPJ comente la jugada con sus compañeros alguno de ellos atará cabos y se dará cuenta de que desde hace unos dos meses los periódicos no paran de publicar artículos y notas sobre suicidios. Pero por ahora hay muy poca base para empezar a hacer nada así que quizá sea el momento de hacer que ese enemigo (sí, ése que creían haber matado en el módulo anterior) vuelva a aparecer para alegrar un poco a los SPJs.

Después del combate es posible que se hayan olvidado ya de los suicidios pero una noticia en el periódico se los recordará (ver Noticia).



Un poco de investigación

Al conocer la noticia anterior los SPJs tienen dos opciones: ir al hospital psiquiátrico con la intención de hablar con la madre de la chica, o investigar si los suicidas tienen relación entre sí. Si van al hospital psiquiátrico serán informados por el médico que atiende a la mujer que los encefalogramas que le han hecho indican que ésta padece un desorden cerebral inducido. Es decir, que algo o alguien ha estado hurgando en la mente de la mujer. También les dirá que es bastante posible que se recupere, ya que el desorden no parece irreversible. Si los SPJs piden ver a la mujer el doctor se negará, pero a la que insistan un poco y le recuerden que fue uno de ellos quien le salvó la vida lo permitirá. La mujer está en una habitación individual, blanca y de aspecto aséptico. Sigue teniendo la mirada perdida. Si uno de los personajes cuenta con el poder *empatía mental*, puede intentar realizar una lectura de la mente de la mujer. La emoción que leerá es de total confusión, como si la mente fuera una máquina que se ha hecho funcionar durante demasiado tiempo sin dejarla descansar y forzándola al máximo. Una lectura mental realizada con *telepatía* indicará que la mujer no está pensando, simple y llanamente. Antes de que se vayan el doctor les explicará que han estado intentando localizar al ex-marido de Isabel Reyes, la mujer, pero que no les ha sido posible. Les pedirá que intenten encontrarlo para comunicarle la triste noticia, si es que no se ha enterado ya por los periódicos. El doctor les suministrará la dirección de la casa de Ricardo Madres.

La otra opción que se les presenta es investigar la posible relación que tengan entre sí los suicidas. De momento ya saben que dos de los suicidas son madre e hija. Una visita a una hemeroteca les reportará datos sobre otros tres suicidios; el más antiguo de ellos es de hace un mes y medio. Por más que investiguen no hallarán ninguna relación entre los tres primeros, principalmente porque no la tienen. El único dato que les puede llamar la curiosidad, es que uno de ellos, concretamente el primero, residía en el mismo edificio que Ricardo Madres, en donde se tiró desde lo alto de la azotea y murió electrocutado al caer sobre un cable de suministro eléctrico.

Interludio I

Ricardo Madres encontró el atrapasueños y recordó lo que Mai le había explicado sobre él. Y por supuesto decidió comprobar si era cier-



to. Eligió como primera víctima a un vecino de cuya casa tenía la llave, de un verano en que éste lo dejó encargado de cuidarle las plantas y el gato. Cada noche, durante una semana, se introducía furtivamente y le robaba los sueños. Al tercer día empezó a notar que tenía el poder que siempre había deseado. El suicidio de su vecino no le afectó en absoluto, cegado como estaba por las posibilidades de su nuevo "juguete." Ni siquiera lo relacionó con el hecho de haber estado robándole los sueños durante toda una semana. Para su desagrado descubrió que el poder que había conseguido no era eterno y que debía ser recargado regularmente. Por esto eligió a otras dos personas al azar, una en un hospital en el que se colaba haciéndose pasar por un empleado del servicio de limpieza, y otra era una de las muchas prostitutas, además de Mai, que solía visitar. Ambas eligieron formas llamativas de suicidarse, el primero echándose encima alcohol sanitario y prendiéndolo con una cerilla, y la segunda lanzándose a las vías del metro cuando éste entraba en la estación. Al suicidarse tam-

bién sus dos siguientes víctimas sumó dos y dos. Decidió entonces que era el momento de pasar cuentas con todas aquellas personas que le habían hecho daño durante su vida: ¿qué hay más poético que el suicidio de alguien odiado te proporcione poder? Su primera víctima fue su ex-mujer, que lo abandonó diciendo que era un monstruo desalmado. Después su hija, que había creído las mentiras que su madre le había explicado sobre él. Su siguiente objetivo es su hijo, que le dio la espalda igual que su hermana. Mientras tanto Ricardo Madres también está pensando en los beneficios que le puede reportar el poder que consigue robando sueños.

El piso de Ricardo Madres

El piso de Ricardo Madres está situado en la parte alta de la ciudad, donde el sueldo medio de sus habitantes es unas tres o cuatro veces el de un trabajador normal y corriente. Al piso pueden entrar de dos formas: pidiendo permi-



so al portero o "a saco". En el primer caso el portero les dirá que hace como una semana que el señor Madres no se pasa por el apartamento. Si le preguntan si les podría abrir la puerta no les pondrá ningún problema, ya que se dará la casualidad que es un fan absoluto de uno de los miembros del grupo (preferiblemente femenino) y accederá a abrirles la puerta siempre que su ídolo acceda a firmarles un autógrafo. En el segundo caso no les resultará difícil introducirse por alguna ventana, a pesar de que el apartamento está en la planta 37.

Cuando entren en el piso y pasen a la sala de estar verán que ésta está totalmente revuelta: por todos lados hay libros abiertos, papeles llenos de anotaciones hechas con una escritura

pequeña y nerviosa, y montones de revistas. Si lo examinan verán que toda la documentación trata de un único tema: los sueños. Si hacen un examen más profundo, lo que como mínimo les llevará una hora, descubrirán que una buena parte de los libros y revistas tratan sobre los efectos de la falta de sueños en la mente humana. Un artículo de una revista está muy subrayado. En él se describen casos de personas que a causa de una disfunción cerebral no podían soñar y de cómo la mayoría de éstas terminaban segando su propia vida. Pueden aprovechar también su visita para hacerse con alguna foto de Ricardo Madres.

Justo cuando vayan a salir del piso sonará el teléfono, y antes de que puedan descolgarlo se

encenderá el contestador automático y oirán una voz femenina muy bella pero al mismo tiempo teñida de un tono oscuro:

"Ricardo, soy Mai. He leído en los periódicos lo que le ha pasado a tu mujer y a tu hija. Sé que tienes el atrap sueños porque yo te lo di, y no sé por qué lo hice. Ahora me arrepiento de haberlo hecho, está claro que no sabes usarlo, que es demasiado para ti. Si estás ahí coge el teléfono y contéstame. Ricardo, si le pasa algo a tu hijo llamaré a la policía. Sabes que no quiero hacerlo. Tengo que colgar, tengo trabajo. Llámame, hecho de menos tus caprichos y tus costumbres asquerosas".

Esto no es un suicidio

Aunque cojan el teléfono y contesten Mai colgará al oír una voz que no es la de Ricardo. El teléfono está el comedor, en una mesita con un cajón. Si abren éste encontrarán una agenda de teléfonos. En la sección correspondiente a la letra M encontrarán el teléfono y la dirección de Mai. Si la llaman nadie cogerá el teléfono, por lo que si quieren hablar con Mai deberán desplazarse hasta su domicilio.

Mai vive en una de las partes más pobres de la ciudad. Las calles evidencian una absoluta dejadez por parte de los servicios de limpieza, que seguramente no se atreven a venir a limpiar a esta zona. La gente de las calles los mira con desconfianza y más de uno los insultará e increpará. De hecho al poco tiempo de entrar en el barrio notarán que un grupo de unas treinta personas con aspecto de ser delincuentes los siguen de forma disimulada. Cuando éstos descubran que los han visto se lanzarán a por los SPJs armados con bates de béisbol, llaves inglesas inmensas e incluso alguna que otra arma de fuego. A pesar de que ninguno de los matones tiene superpoderes puede que les lleve un tiempo acabar con todos ellos. A la pregunta de ¿quién os manda?, que posiblemente harán los SPJs a los gorilas que aún permanezcan conscientes obtendrán la respuesta de que un hombre, cuya descripción encaja con la foto que tienen de Ricardo Madres, los contrató para que los entretuvieran con una paliza.

Entretener. Ésa es la palabra clave. Cuando lleguen al piso de Mai, situado en un edificio que parece que se caerá si el viento sopla un poco más fuerte, oirán los más terribles gritos que una garganta humana es capaz de articular. En la habitación encontrarán sobre la cama el cuerpo desnudo y abierto en canal de una joven, Mai, y un hombre, semidesnudo y con un atuendo de cuero con un curioso añadido a la altura de la cintura, que aterrorizado y salpicado de san-



gre repite "se fue por allí, se fue por allí", al mismo tiempo que señala una ventana con los cristales rotos.

Interludio II

Cuando los SPJs entraron en el apartamento de Ricardo Madres éste estaba en él. No le gustó nada verlos, pero decidió permanecer escondido para vigilarlos. Permaneció así hasta que los personajes se iban a ir y sonó el teléfono. Escuchó el mensaje que Mai dejó en el contestador automático al mismo tiempo que los SPJs y al ver que éstos iban a hablar con ella decidió eliminarla para evitar que les pudiera dar información que les ayudara a dar con él y neutralizarlo. Utilizando su poder llegó hasta el barrio donde vivía Mai y contrató a los matones para que entretuvieran a los SPJs. Mientras tanto se presentó en casa de Mai. La mató y cuando estaba a punto de hacer lo mismo con el cliente de ésta, oyó a los SPJs subiendo hasta el apartamento y se escapó por la misma ventana por la que había entrado, huyendo de un enfrentamiento directo que quiere evitar a toda costa ya que su nivel de poder está bajo límites.

¡Persecución!

Tras oír las palabras del hombre es de esperar que los SPJs salgan raudos y veloces tras él. La ventana con los cristales rotos da al tejado de una casa contigua, que a su vez da a otros tejados. Cuando se asomen alcanzarán a ver, bastante lejos, la figura de un hombre que salta de un tejado a otro y queda fuera de su ángulo de visión.

Si lo persiguen, dando así lugar a una emocionante secuencia cuyo escenario serán los tejados y callejuelas del barrio, podrán llegar a cercarlo en un callejón sin salida. Pero justo cuando estén a punto de ponerle la mano encima se desvanecerá en medio de una silenciosa explosión de luz dorada. Los SPJs reconocerán fácilmente el uso del poder *teleportación*.

El niño y Maestro Arcano

Por si ha los SPJs se les ha olvidado no estaría mal que se les recordara que Ricardo Madres no ha tenido ningún reparo en provocar la muerte de su mujer y su hija, por lo que no sería de extrañar que su siguiente objetivo fuera su hijo. La dirección de la casa donde vivía Isabel Reyes

con sus hijos la puede obtener fácilmente en el hospital psiquiátrico. Si cuando estén allí preguntan por el estado de Isabel el doctor les informará de que ahora está un poco mejor, a pesar de seguir sin poder comunicarse con las personas.

Al dirigirse al piso de Isabel Reyes y hacer unas cuantas pesquisas sabrán que el hijo, Pedro Madres, ha estado viviendo estos últimos días en casa de unos vecinos. Éstos prometerán a los personajes que cuidarán bien del niño.

Otra cosa que pueden hacer es intentar averiguar algo sobre el atrapasueños que Mai mencionó cuando llamó a casa de Ricardo Madres mientras los SPJs estaban allí. Pueden empezar sus investigaciones por los anticuarios de la ciudad. De todos los que visiten tan sólo dos les dirán algo sobre él, y no les resultará muy útil ya que serán sólo algunos rumores que los anticuarios habrán oído por ahí. La idea es que se maten un poco a investigar sin conseguir mucha información hasta que...

Cuando ya hayan decidido que seguir investigando es inútil contactará con ellos *Maestro Arcano* (ver página 47 de *Superhéroes Inc.*). Aparecerá de la típica forma misteriosa, envuelto en humo y esas cosas, hablando con un tono de voz grave y serio. Les dirá lo que sabe sobre el atrapasueños, lo que se explica en la sección *El atrapasueños* al principio del módulo, y les pedirá que, en el caso de que consigan hacerse con el aparato, se lo entreguen porque algo tan peligroso no puede estar cambiando de manos sin ningún tipo de control.

Interludio III

Después de conseguir escapar por los pelos de los SPJs a Ricardo Madres le quedó una cosa clara: su talón de Aquiles es la limitación de energía que tiene. Tener que estar cargándose continuamente y no poder hacerlo en cualquier momento es una importante desventaja. Es por eso que ha contactado con un científico que se vende al mejor postor para crear unos aparatos que, diseminados por toda la ciudad, dirigirán los sueños a un receptor-amplificador conectado al atrapasueños. Éste los convertirá en poder y, a través de un emisor-amplificador, lo mandará a Ricardo Madres que lo recibirá mediante otro aparato que incluirá en su traje de combate. Una vez tenga instalado todo el sistema en la ciudad concentrará sus esfuerzos primero en eliminar a los SPJs, y después en tomar el control de la ciudad, de las ciudades cercanas, del mundo... (estos megalómanos).

Desenlace final

La forma en que se acabe el módulo depende totalmente del plan que elaboren los SPJs. Puede ser que de alguna forma se enteren del plan de Ricardo Madres (rumores en la calle, etc.) para instalar su sistema en la ciudad, por lo que seguramente intentarán impedirlo. También pueden centrar sus esfuerzos en localizar su guarida. Lo que está claro es que si Ricardo Madres consigue llegar a tener operativo el sistema de transmisión de sueños se tendrán que enfrentar a un ser omnipotente, y al suicidio masivo de miles de personas. Mantener despiertos a todos los habitantes de la ciudad es algo bastante inviable, pero se puede intentar para cortar el suministro de poder del atrapasueños. En definitiva, esta última parte la deberás improvisar sobre la marcha una vez sepas qué será lo que pretendan hacer tus jugadores. No te debería resultar demasiado difícil. Un último consejo, haz que sea una gran saga apocalíptica, deja bien claro a los SPJs que el futuro de la Tierra está en sus manos.



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- TEBEO ANTIGUO
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36
Tel. (96) 592 30 40
03003 ALICANTE