



MISIÓN LUNAR

SUPERHÉROES INC.

La Luna es un erial sin vida, en donde lo único que sucede es el impacto ocasional de algún que otro meteorito, donde las huellas de los doce hombres que han caminado por ella permanecerán inalterables hasta el fin de la eternidad, y esto es cierto... en la realidad. Pero si, por ejemplo, nos referimos a los cómics de la Marvel veremos que la Luna es cualquier cosa menos un lugar deshabitado, ya que allí entre Inhumanos, el Vigilante y demás fauna puede llegar a haber bastante acción. Y otro ejemplo es este módulo, en donde una estación lunar será asaltada y quizá liberada, si los personajes son lo suficientemente competentes.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



había mucho de magia, con la Tierra llena casi directamente encima de nosotros, tan brillante [...], a menudo apagábamos la radio y la dejábamos en respuesta automática, para decirles que estábamos bien, pues simplemente queríamos estar a solas, en esa gran vacuidad resplandeciente... mientras siguiera estando allí, porque sabíamos que no duraría.

2064: Odisea Tres, de Arthur C. Clarke

Antecedentes

Hace una semana se perdió la comunicación con uno de los dos transportes de carga clase mercurio que realizan la ruta entre la Tierra y la base lunar EUSAF-A (ver páginas 14 a 17 de *Superhéroes Inc.*) En un principio se creyó que la falta de respuesta de la nave se debía a algún fallo en el sistema de radio. Poco más tarde se comprobó que EUSAF-A tampoco respondía. Debido a la importancia estratégica de la estación, en la que se produce optimum y se desarrollan proyectos ultrasecretos, se envió el otro transporte de carga de clase mercurio con un grupo operativo de asalto de TecnoRed (ver página 29 de *SHI*). Poco tiempo después de que la nave confirmara el alunizaje en EUSAF-A, se cortó la comunicación. En ese momento se pensó en enviar a los Euromen o a Vértice de Combate, pero desafortunadamente los primeros se hallan en paradero desconocido (los últimos rumores hablan de que están en otra dimensión combatiendo a unos extraños seres que pretenden invadir la Tierra) y los segundos se encuentran en Bangla Desh investigando la posible aparición de un grupo de supervillanos musulmanes. Vista la situación la UEO ha decidido contactar con un grupo externo de superhéroes para que viajen hasta EUSAF-A y averigüen qué está pasando allí. Ah, por cierto, ese grupo de superhéroes son los superpersonajes (SPJs).

Hechos

El culpable de todo no es otro que nuestro querido Doctor Muer... esto, quiero decir Epsilon Eridani (ver página 64 de *SHI*). La cuestión es que esta mala persona decidió un buen día apoderarse de EUSAF-A para así controlar la producción mundial de optimum. Contrató los ser-

vicios de un científico que le construyó una pequeña planta de construcción de robots guerreros y mineros en Cerbero, su satélite base de operaciones. Una vez ésta estuvo a pleno funcionamiento, al científico le dio por salir a dar un paseo por el espacio sin, inexplicablemente, ponerse el traje de vacío (!). Cuando tuvo el suficiente número de robots para formar un pequeño ejército y un equipo de minería, Epsilon Eridani se dirigió raudo y veloz a EUSAF-A. Una vez allí apresó a todo el personal de la base, mató a unos cuantos para que quedara bien clara la seriedad de sus intenciones y puso a sus robots mineros a extraer optimum. Poco después destruyó con las baterías láser el carguero cuando se acercaba a la Luna. Durante la toma de la base el sistema de comunicaciones quedó dañado y Epsilon Eridani no fue capaz de repararlo, por eso no le sorprendió lo más mínimo la llegada del pelotón de TecnoRed y no le resultó especialmente difícil prepararles una emboscada. A pesar de la victoria, Epsilon Eridani no ha bajado la guardia, sabe del enorme valor del optimum que está robando, así que sigue alerta, esperando el ataque definitivo.

Requisitos y preparativos

Antes de poder arbitrar el módulo, querido máster, deberás asegurarte de que se cumplen algunos requisitos y hacer unos cuantos preparativos.

El primer requisito es que los SPJs que vayan a participar constituyan un grupo (4 o 5 personajes sería lo ideal). Y el segundo es que pueda llegar a ser contactado y contratado por la UEO. En el caso de que esto no sea posible, no dudo de tu capacidad para improvisar una solución.

Por lo que respecta a los preparativos, aparte de los necesarios para cualquier partida de rol, deberás crear los mapas de la estación lunar EUSAF-A y del cuartel general de Epsilon Eridani, Cerbero (aunque éste último puede que no llegue a ser necesario). Ten en cuenta que en *SHI* no se describe en absoluto a EUSAF-A, diciéndose sólo que es un centro de extracción de optimum y un lugar seguro donde desarrollar técnicas y proyectos ultrasecretos, por lo que debe ser una mezcla entre una mina y un complejo de investigación. Una necesidad del módulo es que debe disponer de bate-



rías láser para defenderse de ataques aéreos, o, más bien, espaciales. Por lo que respecta a Cerbero, en *SHI* se dice que es la antigua estación orbital rusa Mir, que ha sido ampliada y remodelada (en la página 66 encontrarás una pequeña descripción), así que, o te basas en cómo es ésta realmente (información que no debería resultar difícil de encontrar, por lo presente que ha estado últimamente en la actualidad) o simple y llanamente te la inventas por completo, aunque no debes olvidar que ahora una parte de ella es una fábrica automatizada de construcción de robots. Por supuesto, antes de trazar la primera línea deberías haber leído por completo el módulo para saber exactamente qué es necesario que incluyas en los mapas.

Nota sobre el módulo

Misión Lunar es un módulo sencillo, bastante lineal y orientado principalmente a la acción. Está pensando para que se pueda jugar sin excesivos problemas en una sesión de una tarde de duración. La última palabra en relación a lo duro y complicado de resolver que será la tiene el máster, ya que queda bajo su decisión la cantidad de enemigos con la que se encontrarán los SPJs, y lo enrevesado de los mapas. Una recomendación personal es que la dificultad sea ajustada dependiendo del número de jugadores y de la potencia de los personajes. Busca equilibrar el fiel de la balanza en ese delicado equilibrio que permitirá a los SPJs

llevar a buen puerto el módulo sin necesidad de tener una suerte excesiva con los dados. Pero tampoco dudes en echarles una mano si lo están resolviendo bien pero los hados les son adversos, o en castigarlos si lo están haciendo todo fatal pero tienen más suerte que alguien que se encuentra una herradura al lado de un trébol de cuatro hojas justo después de pisar una mierda

1. Contacto

La UEO contactará con los SPJs de la manera que a ti, apreciado máster, más te guste. No les dirán de qué se trata mientras no accedan a mantener en completo secreto lo que se les diga. En un principio no ofrecerá ningún tipo de pago a los SPJs, ya que se supone que no están en este negocio por el vil metal sino por otros ideales más altos, como la búsqueda de la justicia, la responsabilidad del poder o porque se lo prometieron a ese elfo con una pistola que les dio los poderes. Aunque, como últimamente el mundo está lleno de mercenarios con músculos hasta en los párpados y menos escrúpulos que un gerontofílico coprófago, si insisten en la necesidad de recibir una remuneración la UEO está dispuesta a negociar, pero desde el principio dejarán bien claro a los SPJs que si piden más de lo razonable buscarán a otras personas para que se encarguen del asunto.

Una vez hayan aceptado hacerse cargo de la misión se les informará de la situación. Para

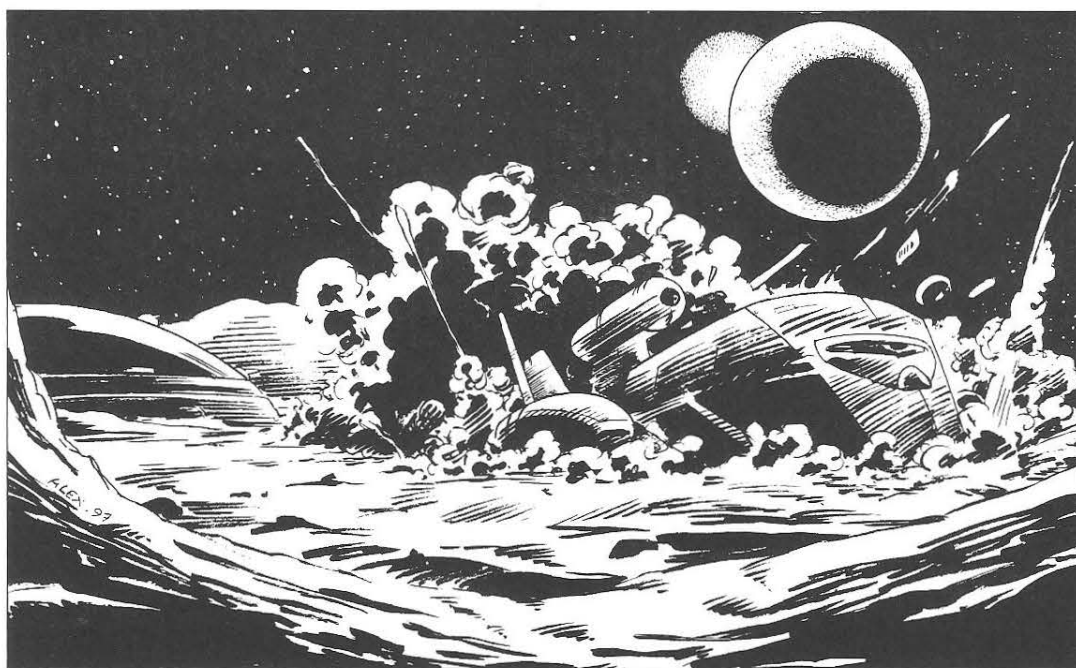
ello no tienes más que leerles los *Antecedentes* a los jugadores.

2. De la Tierra a la Luna

El problema que se les presenta ahora a los SPJs es la manera de llegar hasta la Luna. Como que seguramente casi todos los miembros del grupo (o puede que todos) no serán capaces de hacer vuelos espaciales por sí mismos, necesitan de algún medio para ello. La opción más lógica y viable es conseguir una nave espacial (algo así como el Quinjet de *Los Vengadores* o el transbordador de la NASA). Desgraciadamente la UEO no puede proporcionarles ninguna ya que la destrucción de los cargueros mercurio (que aparte de hacer la ruta de la Tierra a EUSAF-A también llevaban a cabo otros cometidos) ha sobrecargado el programa de actividades de sus otras naves y no están en condiciones de prescindir de ninguna. Otro aspecto a tener en cuenta es que la siguiente parte del módulo debería empezar justo después de los SPJs hayan sido derribados sobre la Luna por las baterías láser de la estación. Esto es algo a tener en cuenta, ya que si utilizan otro recurso como, por ejemplo, portales dimensionales o la teleportación, deberás variar ligeramente el transcurrir de la historia. De todas formas, el módulo está escrito bajo el supuesto de que el medio de transporte será una nave espacial.

Después de conseguir la nave no hay ningún motivo para demorar más la partida. Quizá les

dé por intentar conseguir más información sobre EUSAF-A pero por más que busquen y rebusquen no llegarán a saber más de lo que se explica en las páginas 14 y 17 de *SHI*. Aunque si realmente se esfuerzan puedes hacerles indicarles que lo último que se sabe de un afamado científico colaborador habitual del hampa, conocido como el Sabelotodo (quien, por supuesto, es nuestro imprudente peatón espacial), es que fue recogido por un vehículo muy parecido a una nave espacial en... y aquí pon un lugar cercano a donde se encuentren los personajes en el que sea factible que una nave espacial pudiera aterrizar sin armar mucho revuelo.





El viaje transcurrirá sin más altercados que los que tú quieras añadir. La acción empezará cuando se aproximen a la base para aterrizar. Los láseres defensivos de la estación empezarán a disparar a la nave. Los SPJs se verán obligados a realizar maniobras evasivas, pero más tarde o más temprano el número de impactos será tan grande que acabarán estrellándose contra la superficie lunar, precisamente en el fondo de un cráter de unos dos kilómetros de diámetro y unos 300 metros de profundidad, que dista aproximadamente unos diez kilómetros de EUSAF-A.

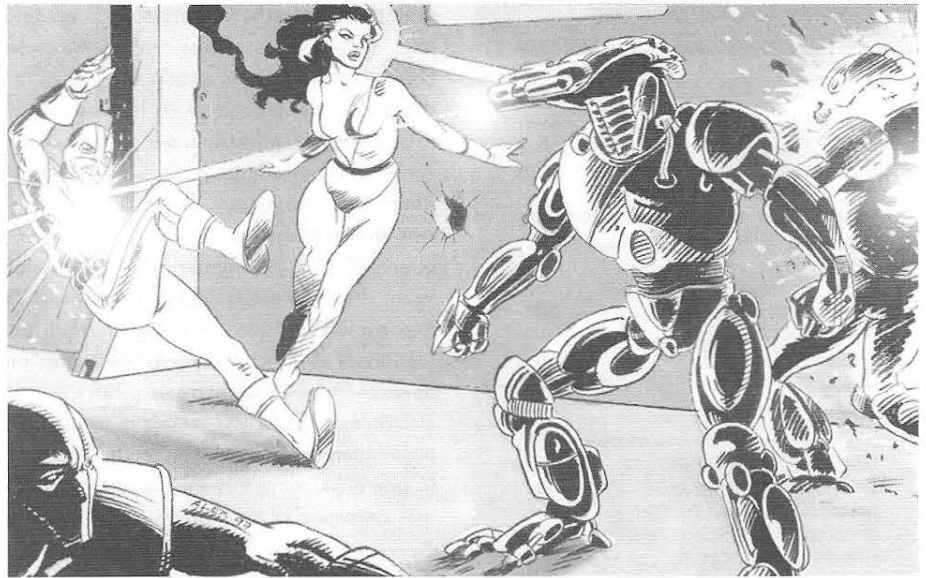
3. Atmósfera cero

Pues bien, aquí tenemos a los valerosos SPJs justo después de pegarse un lechazo inmenso en la Luna. Como que en *SHI* no hay reglas para controlar el daño a vehículos puedes utilizar ese método que tan bien funciona, consistente en mascullar cuatro cosas que queden bien detrás de la pantalla, hacer unos cuantos garabatos y tirar unos cuantos dados (cuyos resultados te traerán sin cuidado) para luego anunciar lo que te dé la real gana (en una *Troll* se conocía como S.O.P.P.S, o sistema organizado para partidas sencillas). O sea, que no se trata de que los SPJs se maten por un porrazo de nada contra un pedrusco. Si quieres puedes pedirles una tirada de suerte, y todo aquel que la falle se llevará unos cuantos dados de daño por haberse golpeado la cabeza contra una mampara, o por haberse quedado atrapado debajo de un soporte caído.

Una vez hayan controlado la situación en la nave, que, por increíble que parezca, no se ha despresurizado, se encuentran en la necesidad de organizarse para llegar hasta EUSAF-A. La primero que han de menester son los trajes espaciales para los SPJs que no puedan sobrevivir en el vacío. Es de suponer que en la nave habrá. Otro aspecto sobre los trajes de vacío es que no deberías prestarles mucha atención, son elementos necesarios y que queda bien usarlos, pero no es cuestión de hacer tiradas cada vez que un personaje que lleve uno sea alcanzado en combate para ver si se agujerean o no. Su función es permitirles operar en el vacío del espacio, no matarlos durante un combate. Y la segunda necesidad es llegar hasta la base sin ser detectados.

Epsilon Eridani no es tonto, que por algo tiene un 110 en inteligencia, así que ha dispuesto varios perímetros de seguridad alrededor de la estación, concretamente tres.

El primero está situado a dos kilómetros de



la base y consta de sensores de movimiento que distan entre sí unos 500 metros aproximadamente. Cada sensor es una pequeña torre negra de dos metros de alto y tan gruesa como una farola con una terminación plateada llena de estrías. Su funcionamiento es muy sencillo: a efectos de juego se considera que cada sensor tiene una percepción del 50% cuando se pasa a 10 o menos metros de él, a 50 metros o menos de un 40%, a 100 o menos metros un 30%, a 300 o menos un 20% y más allá de 300 de sólo un 5%. Cuando un personaje pase cerca de un sensor se hará una tirada entre su habilidad de Acechar/Discreción (sólo si pasa con cuidado, si no será detectado con una tirada de 1D100 de 50 o menos, independientemente de la distancia) y la percepción correspondiente del sensor utilizando el método de enfrentamiento de habilidades diferentes descrito en la página 177 de *SHI*. Es importante tener en cuenta que las zonas de cobertura de dos sensores adyacentes se solapan entre sí, por lo que un personaje debe hacer en realidad dos tiradas, una para el sensor de la izquierda y otro para el de la derecha, cada una teniendo en cuenta la distancia respectiva. Otra de las características de estos sensores de movimiento es que son omnidireccionales, esto quiere decir que detectan el movimiento tanto a su derecha y a su izquierda, como por delante y detrás suyo, y por encima (por ejemplo, un personaje que pasara volando) y por debajo (alguien que pasará por un túnel o excavando). Una tirada bastante fácil (+30%) de Cibernética o Ciencia: Ingeniería o Ciencia: Robótica o Computadora/Comunicaciones permitirá a un personaje identificar claramente la función

de los sensores de movimiento, aunque tampoco es demasiado difícil que los propios jugadores se imaginen por sí mismos para qué sirven. En el caso de que sean activados (es decir, de que un SPJ pierda el enfrentamiento contra la percepción del sensor) lo que sucederá es que desde la terminación del sensor que haya sido activado se disparará un único disparo calorífico (daño: 2d10+10, impacto: 30%) dirigido al lugar en donde se haya producido el movimiento. Las formas en que los SPJs pueden evitar este primer obstáculo son muchas: desde simplemente pasar volando por encima a la suficiente altura, a intentar desactivar los sensores, pasando por intentar destruir unos cuantos para abrir una brecha, etc. Déjales que piensen y que lo intenten, tú tienes la última palabra sobre si lo conseguirán o no.

El segundo perímetro está instalado a un kilómetro de EUSAF-A, y es un campo de fuerza invisible, por lo que es posible que los SPJs no se percaten de su existencia hasta que, literalmente, choquen con él. Es virtualmente impenetrable y su resistencia está por encima de la capacidad de daño de los personajes. La única manera de desactivarlo es inutilizar los generadores que lo mantienen. Como fue instalado en un espacio de tiempo muy corto los generadores de campo son perfectamente visibles: son cuatro, cada uno de ellos situado en un cuadrante del círculo. Son unas cajas metálicas de color negro mate, llenas de remaches plateados y ranuras de ventilación, de un tamaño aproximado al de un coche pequeño. Lo que está claro es que para provocar la caída del campo de fuerza deben inutilizar los cuatro generadores (no están diseñados para recibir impactos, así que un



CARACTERÍSTICAS DE LOS ROBOTS

ROBOT MINERO

Forma y tamaño humanoide, un brazo termina en una broca de perforación y el otro es una potente pinza que puede ser usada como pala o mano.

Pueden hacer un ataque por turno con la broca de perforación o la pinza.

PV: 30

DA: -

Armas: Broca de perforación, 20%, 3D6
Pinza, 30%, 2D6

ROBOT GUERRERO

Forma y tamaño humanoide, pero en lugar de cabeza tienen una pequeño láser totalmente direccional. Los brazos terminan en unas grandes manos mecánicas de gran fuerza.

Si combaten a distancia pueden hacer dos disparos por asalto con el láser. En cuerpo a cuerpo están limitados a un solo ataque por asalto.

PV: 60

DA: 15

Armas: Láser, 40%, 4D10
Puños, 60%, 3D6

ROBOT GUERRERO DE ÉLITE

Son exactamente como los anteriores pero un poco más grandes (miden dos metros de altura) y disponen de un sistema de control más avanzado, por lo que son mejores en combate.

PV: 80

DA: 20

Armas: Láser, 60%, 5D10
Puños, 80%, 4D6

simple disparo o un buen puñetazo de superhéroe los destruye), ya que si no los eliminan todos lo único que conseguirán es que la potencia del campo disminuya pero no lo suficiente para traspasarlo. De todas formas, si consiguen eliminar tres generadores la resistencia de daño del campo será de 500 puntos de vida. Si se dedican a dispararle o pegarle puñetazos hasta reducir todos sus puntos de vida el campo caerá. Procedimientos para destruir los generadores también hay muchos: un personaje con teleportación se pasa al otro y se los carga, cavar un túnel para pasar por debajo, etc. Igual que antes: tú tienes la última palabra.

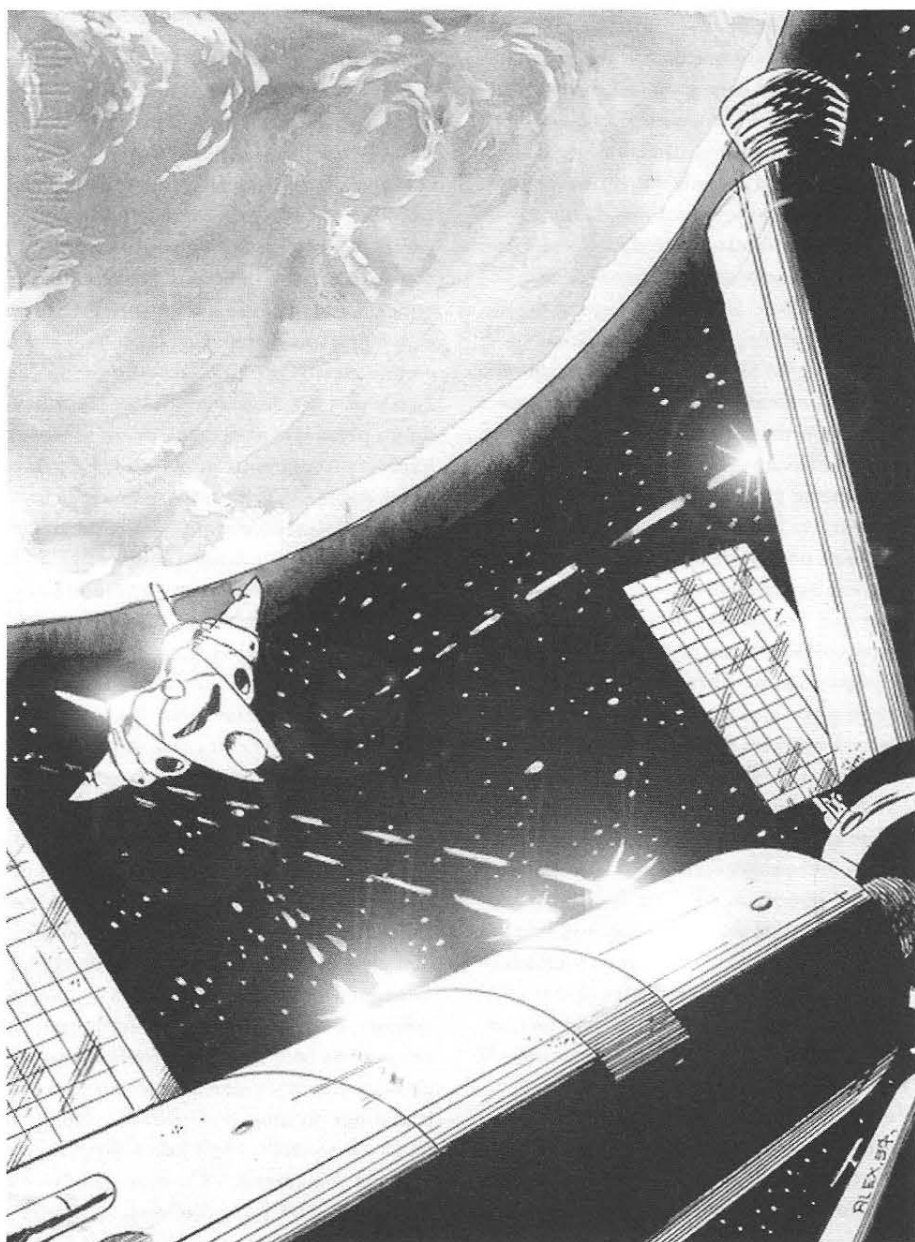
El tercer perímetro son los robots guerreros. Realizan patrullas a distancias que oscilan desde unos pocos metros de la base hasta un máximo de 200 metros. La cantidad total queda a tu decisión. Lo primero que debes tener en cuenta es si los SPJs ven o no a los robots. Éstos no se andan ocultando, sino que vigilan de forma activa: se están moviendo continuamente de un lado a otro. Pero también es verdad que es perfectamente posible

que cuando los SPJs se acerquen a la base no haya ninguno lo suficientemente cerca tanto como para que ellos lo vean como para él los detecte. Todo dependerá de la cantidad de robots que hayas decidido que formen el tercer perímetro y cómo planteéis tú y tus jugadores el acercamiento. Si los jugadores los ven, tienen la opción de luchar directamente con ellos, o de intentar pasar sin que los vean. Obviamente la segunda opción es la más preferible, pero si lo que quieren tus jugadores es sangre y aceite no dudes en dárselos. Aunque ataquen a un robot que esté aislado éste, nada más recibir el primer impacto, mandará una señal pidiendo refuerzos, lo que ocasionará que los robots guerreros más cercanos se aproximen y se unan a la

lucha. Si son un poco listos podrían aprovechar este comportamiento de los robots para entrar sin problemas: un pequeña parte del grupo crea una distracción para mantener ocupados a los robots mientras el resto se infiltra en la base. En el caso de que los SPJs tengan tan mala suerte o sean tan cazurros de no ver a los robots, lo que pasará es que antes de que consigan acercarse a unos 50 metros de la base serán atacados por éstos por sorpresa.

4. Software

Hasta este momento del módulo pueden haber pasado dos cosas. La primera es que los





SPJs hayan sido exterminados o derrotados por los perímetros de seguridad dispuestos alrededor de EUSAF-A por Epsilon Eridani. En este caso es bastante estúpido seguir. Personalmente os recomendaría que os fuerais al cine, que pusierais una película en el vídeo o que sacaseis el *Dune* y jugarais una relajante partida en las arenas de Arrakis. La segunda es que sigan vivos (todos o la mayoría), con lo que la historia podrá continuar.

Después de superar los perímetros de seguridad nuestros héroes deben ahora entrar en EUSAF-A. Cómo hagan esto depende de ellos, de ti y de los mapas que hayas diseñado. De hecho en esta parte del módulo lo único que se da es una descripción aproximada de los acontecimientos (el qué, el quién y el porqué), dejando el cómo, el cuándo, y el dónde a tu capacidad de organizarte por anticipado o de improvisación, dependiendo del método que prefieras utilizar para enfrentarte a la dirección de esta aventura.

La línea de sucesos más o menos deberá transcurrir como sigue. Primero los SPJs se infiltrarán de una u otra manera en EUSAF-A. Una vez dentro andarán de un lado a otro, intentando no toparse con los robots guerreros que deambulan por su interior. Verán que las minas están ahora ocupadas por los robots mineros que extraen optimum día y noche a un ritmo endiablado. En una galería habilitada como celda encontrarán a los trabajadores de la base y al grupo de TecnoRed. Cuando los liberen, el pelotón de TecnoRed se encargará de sacar de la base a los trabajadores mientras los SPJs siguen en ella intentando saber quién está detrás de todo esto. Tras alguna que otra refriega con los robots guardianes se encontrarán con Epsilon Eridani y empezará el gran combate con éste y su cuerpo de élite de robots guerreros. Cuando Epsilon Eridani se encuentre en inferioridad de condiciones huirá utilizando algún truco (teleportación, una trampa secreta, una nube de humo adormecedor...). Cuando los SPJs logren reaccionar estará de camino a su base, Cerbero, en una pequeña nave espacial monoplaça.

Esperar que las cosas pasen tal y como se acaban de describir es ser de una inocencia e ingenuidad supina. Lo más seguro es que no sucedan en el orden adecuado ni exactamente como está escrito, pero más o menos deberías procurar que no cambien mucho. De todas formas algunos sucesos pueden variar definitivamente la línea de acontecimientos. El más

claro es que los SPJs resulten muertos o neutralizados. También podría ser que consiguieran eliminar o capturar a Epsilon Eridani, o que provoquen una alerta general antes de poder liberar a los prisioneros. Ni escribir ni dirigir módulos de rol es una ciencia exacta, así que ya sabes: improvisa según vayan pasando las cosas.

5. Odisea Final

A no ser que los SPJs hayan sucumbido en el asalto a EUSAF-A, o hayan conseguido acabar con Epsilon Eridani, la anterior parte del módulo debe haber acabado con nuestro supervillano huyendo con el rabo entre las piernas hacia Cerbero, su cuartel general, la antigua estación orbital rusa Mir.

Lo que es un hecho es que es un secreto a voces que Cerbero es la base de operaciones de Epsilon Eridani, y no por ello a nadie se le ha ocurrido hasta ahora ir allí a tocarle las narices. Se debe tener en cuenta que Epsilon Eridani tomó posesión de la Mir de forma más o menos legal así que mientras estuvo calmado no había habido ningún motivo para asaltarla. Los SPJs tienen la opción de dejarlo escapar para que se lama sus heridas, o darle caza. Si por casualidad a algún jugador se le ocurre utilizar las baterías láser de la estación lunar para disparar contra la nave de Epsilon se encontrará con otra muestra de su inteligencia: están bloqueadas por un código de seguridad y descifrarlo les llevaría más tiempo del que Epsilon tardaría en llegar hasta la seguridad de su base (aunque si entre los SPJs hay algún supercerebro siempre te lo puedes pensar). Si lo dejan escapar, la historia acaba aquí, se dan los puntos de experiencia y todos para casa.

Si deciden perseguirlo (¡qué ánimo que tienen tus jugadores!) encontrarán en el hangar la nave espacial con la que Epsilon Eridani atacó a la base y trajo a su ejército de robots desde Cerbero hasta EUSAF-A. Tiene armamento y está en perfecto estado y lista para partir (Epsilon Eridani es muy inteligente, pero también soberbio y realmente no esperaba tener que salir por piernas dejándolo todo, así que no creyó necesario inutilizar su nave). Lo que sigue a continuación sí que lo dejo totalmente en tus manos. ¿Podrán traspasar el campo de fuerza de Cerbero? ¿Qué harán una vez dentro? ¿Conseguirán atrapar a Epsilon Eridani o volverá a escapar? ¿Destruirán Cerbero? Las respuestas están en la cabeza del máster.



DIRECTOR DE TORNEO

Alistate como voluntario para difundir **SWCCG** realizando torneos en tu localidad.

Envía tu propuesta para ser nombrado por Decipher Director del Torneo Oficial a través de la Web
Http: www.decipher.com

Envía también copia de tu solicitud a los Miembros del Escuadrón:

Barcelona:

Red 42, Guillermo Ruíz.
E-mail: <ruiz@redestb.es>

Madrid:

Red 49, Sergio Doménech.
E-mail: <sergio@hotmail.com>
<swccgspain@hotmail.com>
<<http://www.ctv.es/users/ferpan/swccgspain>>

Zaragoza:

Red 48, Unai.
E-mail: <unai@encomix.es>

Para más información y aclaraciones:

infoJOC:

Tel. 93-345 85 65 (de 14 a 18 h.)

Fax: 93-346 53 62

E-mail:

<joc.internacional@bcn.servicom.es>