

UNIVERSO #001

Conspiración - Romper la baraja
Brujería desencadenada - Verdades Alternativas

INSTALACIÓN
ZORTEX

SUPERHÉROES



Quepuntoes

30

Queremos dedicarle especialmente este libro a **Mikel** *"yo soy de los que soplan nucas, no de los que muerden almohadas"* **Medina**, por hacer que pensemos muy bien cada frase antes de decirla, no sea que pueda sacarle punta...



Agradecimientos

Rafa Cama

Quiero dedicar este libro a Marisol Martín, cuya ayuda y apoyo siguen siendo indispensables.

Por supuesto, quiero agradecer a mis compañeros del Grupo G4 el apoyo, los buenos momentos, los no tan buenos, las risas, los proyectos en común... ¡Sois los mejores! A mi familia, por su constante apoyo, y porque ha soportado que monopolizara el ordenador mientras llevaba a cabo este proyecto. A Dani del Castillo y Juan Luis Perucha, que junto con Marisol fueron los primeros a los que dirigí una partida de SHI. A Eduardo Cesteros, Laura De Gregorio, José Ángel del Río, Roberto del Río, Ángel Galindo, Iván, Borja, y todos los demás que me acompañasteis en mis primeros pasos en el mundo de los Juegos de Rol.

Un saludo especial a Patrick, Bernal y Hassan, de El Hombre Mosca, y a Lord Byron (o Señor Birón, que diría Hassan) por los buenos momentos pasados en las jornadas. ¡Nos vemos en las próximas! A Sergi e Iván, por su confianza en nosotros.

Samuel Ramírez

Quiero dedicar este libro a mis niñas góticas Guiomar "Quiero ser un Pai-Pai" González y a Nadia "¿Te gusta el pollo con Coca-Cola?" por, entre otras cosas, llevarme al amanecer al Cementerio de la Almudena.

También quiero rendir un sincero homenaje a Michael Turner, Anne Rice y especialmente Alan Moore. Todo buen *friki* sabrá por qué.

Pablo Palmier (Miembro de MercenariosRol, grupo de diseño de material lúdico):

Quiero expresar mi agradecimiento a: Toda mi familia, por el afecto y el apoyo que me demuestran día a día.

Gelote, Yoli, Migle, Aether, Jos'mi, Luiss, Nöe... por el día a día tan intenso.

Mi P.E.C., por todo lo que ambos sabemos.

Ángel, Maestro de Ceremonias, corrector de textos, crítico con opinión... y fantástico amigo. Mucha mierda ;)

Todos con los que he compartido momentos de diversión. Eso nunca jamás se olvida. Gracias por haber estado en algún momento a mi lado. Todos y cada uno de los que mantienen la maquinaria de SHI viva. ¡Aúpa Shinc.!

INSTALACIÓN
ZORTEX

NO SE ACEPTA
CORREO
COMERCIAL



DESARROLLO 2ª EDICIÓN

Mikel Medina

Sobre una IDEA ORIGINAL de
Roberto López-Herrero

GUIÓN

Roberto López-Herrero, Mikel Medina, Pedro Alcántara

UNIVERSO #001

por **Rafa Cama, Samuel Ramírez y Pablo Palmier**

Supervisión de línea

Mikel Medina

Corrección de estilo

Eduardo Theirs

Producción editorial (CROM)

Sergio Sánchez Vidal

Producción editorial (Línea SHI)

Grupo G4

Rafa Cama, Pablo Palmier, Samuel Ramírez, Oscar Campos

PORTADA y edición

Iván Cañizares

DIBUJOS portada

Manolo Carot

Ilustraciones

Luis Mata

Mapas

Raulo Caceres

SUPERHÉROES INC

© 2002, Mikel Medina, Roberto López-Herrero y Pedro Alcántara

© 2002, Proyectos Editoriales Crom, S.L. - Línea Cdp - Juegos de rol

Todos los Derechos reservados

D.L.: SE-2906-2002

I.S.B.N.: 84-95949-20-2

Quepuntos

Impresión: Publicaciones Digitales, S. A. - www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a UNIVERSO SHI número 1

UNIVERSO SHI es una nueva línea de suplementos de Superhéroes Inc., el Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic, en la que vais a encontrar aventuras de diferentes temáticas para incluir en vuestras campañas. Desde aventuras orientadas a personajes cósmicos (como los que has tenido la oportunidad de conocer en el suplemento COSMOS ALFA) hasta aventuras de ambientación callejera, sólo aptas para los justicieros más duros, pasando por un amplio abanico de posibilidades, entre las que se encuentran la intriga sobrenatural o la aventura de superhéroes más clásica.

Quizás lo mejor para entender lo que va a ser UNIVERSO SHI sea hacer una comparación con el medio que inspiró este juego, los cómics.

Como la mayoría ya sabéis, en el cómic de superhéroes tenemos varios tipos distintos de publicaciones.

Están por un lado, las series regulares, que mes a mes van avanzando en el relato de las aventuras de los superhéroes y que no tiene un final previsto. Su principal virtud es que te permiten ver la evolución de los personajes y del ambiente en que se mueven, lo que contribuye a dar una sensación de verosimilitud al cómic. Al mismo tiempo, su principal defecto es el posible agotamiento de ideas, que puede llevar a una reiteración de argumentos. Esto último sólo se evita si el guionista sabe encontrar nuevos caminos para contar historias de los personajes. Pero es difícil.

En el juego de rol, su equivalente está muy claro. Las campañas que los grupos de jugadores (como el tuyo, por ejemplo) desarrollan sin un aparente límite que marque el final. Una vez más, su ventaja es que los personajes se van haciendo cada vez más y más ricos en matices, más diferentes del resto, más personales. Pero el peligro del agotamiento siempre está presente.

En el mundo del cómic tenemos también las llamadas series limitadas. Con una duración variable, pero siempre relativamente corta, por lo general, entre 4 y 12 números. Suelen estar basadas en sucesos de especial importancia, bien dentro de la historia del personaje o grupo, bien dentro de la historia del propio universo en el que está ubicado.

En Superhéroes Inc. también tienen su equivalencia. En próximos suplementos, encontraréis sagas completas donde vuestros personajes tendrán que enfrentarse a desafíos de los que dependerá el futuro de la Tierra, o incluso de todo el Universo. Estas sagas representarán algunos de los mayores retos a los que tendréis que enfrentaros en vuestras partidas de SHI.

Ya por fin, tenemos los llamados one-shots o números únicos. Estos cómics son historias cerradas, generalmente (aunque no siempre) sin excesiva relación con la serie principal, y suelen ser relatos repletos de acción y aventura. Por supuesto, no tienen la profundidad de una serie regular, repleta de subtramas y nuevos argumentos, pero ésta es a la vez una virtud y un defecto.

Los one-shots en SHI son las aventuras que encontraréis en UNIVERSO SHI. Historias por lo general ajenas a la trama principal que se va desarrollando en los suplementos de SHI, repletas de aventura en estado puro, y con temáticas, como ya hemos indicado, muy diversas. Incluidas en vuestras campañas, pueden ser un soplo de aire fresco que las revitalice y abra nuevas posibilidades. También podéis usarlas para dar un descanso a vuestros superhéroes habituales y probar algunas de las múltiples alternativas que tiene este juego.

Una vez dicho esto, vamos a echar un vistazo a las aventuras que encontraréis en UNIVERSO SHI 1.



CONSPIRACIÓN

Escrita por Rafa Cama, esta aventura está orientada a los personajes de índole más "callejera". Un desconocido personaje se ha hecho con el control del hampa de la ciudad, y tiene al grupo de SPJs en el punto de mira. ¿Lograrán desbaratar sus planes? ¿O acabarán en la cárcel?



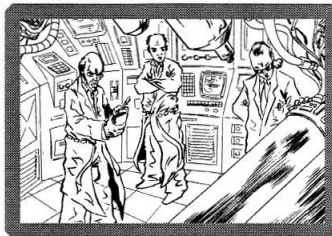
ROMPER LA BARAJA

En esta historia de investigación con tintes de cine negro, escrita por Pablo Palmier, los personajes deben atrapar a la asesina de un comisario de policía, y al mismo tiempo averiguar por qué fue asesinado. La principal complicación es que el comisario era el amante de un miembro de la Euroforce: Primaria.



BRUJERÍA DESENCADENADA

Samuel Ramírez nos presenta una aventura de corte sobrenatural, ambientada en Salamanca, donde el grupo de SPJs tendrá que detener los crímenes cometidos por una asesina en serie. Pero todo se complica, pues en el caso hay implicadas sociedades secretas y criaturas sobrenaturales.



VERDADES ALTERNATIVAS

Por último, Rafa Cama, Pablo Palmier y Samuel Ramírez, aprovechando la reciente publicación de Cosmoagenda: Cosmos Alfa, nos traen una historia basada en una idea de Pablo Palmier, en la que se van a ver envueltos en conspiraciones alienígenas, y eso sólo para empezar.

Como veréis, aventuras para todos los gustos.

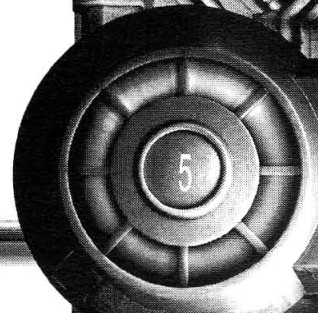
Ah, y un pequeño anexo de regalo, con material adicional.

Todas las aventuras pueden ser incluidas en vuestra campaña con un poco de trabajo por parte del Director de Juego. Probad las múltiples facetas de Superhéroes Inc.

Nos vemos en UNIVERSO SHI Nº 2.



SUPERHÉROES INC.







CONSPIRACIÓN

Conspiración es una aventura para Superhéroes Inc. escrita para personajes de orientación "callejera". Principalmente, aunque no sólo, justicieros. Es una aventura pensada más para los que se enfrentan por las noches a ladrones, traficantes de armas y asesinos que a los que suelen luchar contra megavillanos. Más en el estilo de las aventuras de Jinete Nocturno o Spring & Darkness que de las de la Euroforce.

Sin embargo, cualquier Director de Juego puede adaptar esta aventura para que pueda ser jugada por su grupo habitual sin demasiado trabajo. Puede ser, incluso, un cambio de atmósfera muy interesante para mantener viva su campaña de SHI. Sólo tendrá que aumentar el nivel de los adversarios de los personajes para que supongan un desafío adecuado al nivel de los personajes de su partida, y hacer pequeñas modificaciones en el argumento.

Con el objeto de que el Director de Juego pueda incorporar esta aventura a su campaña con más facilidad, hemos evitado ambientarla en una ciudad determinada. El único requisito es que debe ser una ciudad de tamaño mediano o grande.

Esta aventura está escrita de una manera lineal, suponiendo que los SPJs tomarán una vía de acción determinada. Pero no nos engañemos esto sólo ocurrirá en contadas ocasiones. El Director de Juego debe estar preparado para improvisar de manera que pueda proporcionar a los SPJs las pistas que necesitarán para resolver la aventura.

Esperamos que os resulte interesante, y que os divirtáis jugándola.

La Redada

La aventura empieza con una escena de acción. Los personajes, a través de alguno de sus contactos, se habrán enterado de que esa misma noche se va a producir la entrega de un importante cargamento de armas. Su confidente les habrá indicado el lugar y la hora aproximada a la que tendrá lugar. Es de suponer que los personajes decidan hacer acto de presencia durante la entrega. Su contacto también les dirá que parece estar implicado un nuevo grupo criminal, que se está haciendo con el control de los bajos fondos de la ciudad. Los rumores indican que el grupo está dirigido por alguien con mucho dinero, al que las autoridades no pueden tocar.

A continuación tienes un plano del lugar donde tendrá lugar la entrega de las armas. Como puedes ver, es un callejón situado en una vieja zona industrial. Vamos a hacer una pequeña descripción de los lugares que hay en la zona:

1. ALMACÉN: En este almacén están siendo descargadas las armas. Este viejo edificio no es más que una espaciosa nave que parece abandonada. Hay varios traficantes de armas delante de dicho almacén. Dos están descargando pesadas cajas del camión, y los otros tres están vigilando. También hay uno en el techo de la nave, vigilando. Este almacén no es el destino definitivo de las armas. Los planes de los traficantes son guardarlas allí un par de días antes de llevarlas a su destino definitivo.

2. EL CALLEJÓN: El callejón, que no resulta demasiado estrecho, está formado por viejos edificios de oficinas y almacenes, en su mayoría abandonados y en un estado de deterioro bastante evidente. Hay un par de coches, también abandonados. Les faltan las ruedas y tienen los cristales rotos. En la boca del callejón tres traficantes hacen guardia para prevenir cualquier sorpresa.

3. LA FÁBRICA: Esta vieja fábrica de ladrillos es el edificio más grande de la zona. Está en un estado semi-ruinoso, y puede derrumbarse en cualquier momento. Adentrarse en él no es precisamente una buena idea, y pondrá a prueba los reflejos del que lo haga.

4. OFICINAS DE GÓMEZ Y CAMPALLO: Éste es el único edificio aún en uso de la zona. Pertenecía a una empresa de construcción que creció de manera importante durante los años

60 y 70. Después, una mala gestión (en la que desaparecieron de manera misteriosa más de dos mil millones de pesetas) les llevó a la ruina. Actualmente un nuevo gestor, que ha aportado grandes cantidades de dinero, intenta reflotar la empresa. La mayoría de las oficinas de este edificio de cinco plantas están vacías. Sólo las de la primera planta tienen algún tipo de actividad durante el día. Un viejo agente de seguridad pasa la noche en su oficina de la entrada principal, pero suele pasar su turno dormitando. Sólo algo verdaderamente ruidoso, como una explosión, le hará despertarse y avisar a la policía.

5. OFICINAS ABANDONADAS: Este edificio de oficinas, de seis plantas, es el más alto de la zona. Al igual que la fábrica está abandonado, aunque su estado de conservación es bastante bueno. Dos traficantes vigilan desde su tejado que la entrega de las armas se produzca sin problemas. Dada su posición privilegiada, desde la que controlan toda la zona, será difícil sorprenderles.

6. MÓDULOS PREFABRICADOS: Viejas cajas de metal, anteriormente utilizadas como oficinas de obra, estos módulos prefabricados presentan el mismo aspecto deteriorado que el resto del callejón. Carcomidas por el óxido, con las ruedas pinchadas, etc. Algunos de los módulos tienen los sistemas de sujeción deteriorados, con lo que un combate en su cercanía puede hacer que se rompan, y que los módulos se deslicen sobre sus desvencijadas ruedas de manera descontrolada, lo que debe ser usado imaginativamente por el Director de Juego.

7. EL CAMIÓN: El camión en el que han llegado las armas es un tráiler de gran tonelaje, en buen estado. El conductor está dormitando en la cabina mientras se lleva a cabo la entrega. En el momento que los personajes lleguen, estará aún casi lleno de cajones donde se guardan las armas.

Una vez conocido el escenario, vamos a plantear la escena. Como ya hemos dicho, un confidente les habrá hecho llegar la información de la entrega. Es decisión del Director de Juego el grado de información que les haya dado el confidente. Puede haberles dado sólo una dirección y una hora, o bien haberles proporcionado una información mucho más detallada, como por ejemplo el plano del callejón y dónde están situados los traficantes. Si no les ha informado de todo, los personajes tendrán que hacer un pequeño reconocimiento sobre el terreno (procurando que no les vean) si quieren averiguar el número y localización de sus adversarios.

A continuación, deberían pensar un plan para atacar a los traficantes de la manera más efectiva posible. Pueden decidirse a dividirse, lanzar un ataque frontal... ellos decidirán. El Director de Juego debe representar las acciones de los traficantes (cuyas fichas puedes encontrar al final de la aventura) de la manera más lógica posible, siguiendo las siguientes directrices:

- ▶ Los traficantes no tienen el más mínimo interés en arriesgar sus vidas. Si son atacados, se defenderán intentando correr el menor riesgo posible, parapetándose donde puedan, y huyendo si las cosas se les ponen en contra.
- ▶ En cuanto uno de ellos detecte a los personajes, dará la alarma a través de un walkie talkie.
- ▶ No tienen ningún reparo en disparar a matar. Mejor dicho, prefieren disparar a matar.
- ▶ Están acostumbrados a trabajar en equipo, a cubrir con sus disparos a un compañero que ha quedado al descubierto, combinar sus disparos sobre un adversario en desventaja, etc.

El combate debe ser dirigido de manera veloz, violenta, y un poco descontrolada. El Director de Juego debe hacer que los personajes tengan que improvisar sus acciones continuamente, y decidir en pocos segundos lo que van a hacer a continuación. Es de suponer que los personajes lleven las de ganar, bien por sus capacidades superiores, bien porque los traficantes se den a la fuga. El caso es que el conductor del camión, tan pronto

dé comienzo la trifulca, arrancará el vehículo, y se dará a la fuga. Un par de cajas caerán de la parte posterior del camión, desparramando su contenido por el suelo del callejón. Algunos de los personajes deberían lanzarse en su persecución mientras los demás terminan el trabajo. Eso sí, al menos un par de ellos deberán quedarse acabando con el resto de los traficantes. Esperemos que no hayan aparcado demasiado lejos.

La persecución

El conductor del camión conducirá a toda velocidad hacia una autopista próxima, seguido de cerca por el/los personaje/s. La persecución debe estar adornada con coches que se cruzan en el camino, volantazos del camionero intentando echar el vehículo de los personajes de la carretera, etc. El Director de Juego no debe ponerles fácil el mantenerse detrás del camión.

Una vez más, es posible que los personajes improvisen sus propias escenas de acción. Una posibilidad, por ejemplo, es el personaje que consigue acceder a la caja del camión y avanzar por el techo. El Director de Juego debe animarles (incluso alterando un poco las reglas, si es necesario) a llevar a cabo cualquier acción espectacular que se les ocurra.

Esta escena debe durar hasta que los personajes estén a punto de capturar al camionero. En ese momento se darán cuenta de que unos doscientos metros delante de ellos hay numerosas luces azules en la carretera. Se trata de un control de la policía. Parece que van a poder entregar al camionero a las autoridades antes de lo que pensaban. Por cierto, la policía ya les ha visto, y si dan media vuelta y se largan, va a parecer que estaban intentando asaltar el camión. Y de eso es de lo que les acusarán al día siguiente, cuando se emita una orden de busca y captura contra ellos.

Los policías darán el alto tanto al camión como a los personajes. El camionero se detendrá. Suponemos que los personajes también lo harán. Si no lo hacen, pasa a la siguiente escena. Si se detienen, el sargento de policía que está al mando del control les ordenará que bajen de su vehículo con las manos en alto. Luego, se dirigirá

hacia ellos. El conductor, también con las manos en alto, se unirá al grupo.

El sargento empezará a preguntar dónde iban todos con tanta prisa. Dales a los personajes la posibilidad de explicarse como mejor les parezca. Seguramente piensen que el hecho de haber detenido a unos traficantes de armas les servirá para mejorar su imagen pública.

A continuación, será el conductor del camión el que empezará a hablar:

"Sargento, lo que dice esta gente es todo falso. Yo estaba descargando mi camión en un almacén. Cuando estos extraños tipos llegaron disparando. Naturalmente, me asusté y hui. No creo que eso sea un delito."

El sargento, por supuesto, preguntará acerca de su cargamento. El camionero responderá con total tranquilidad.

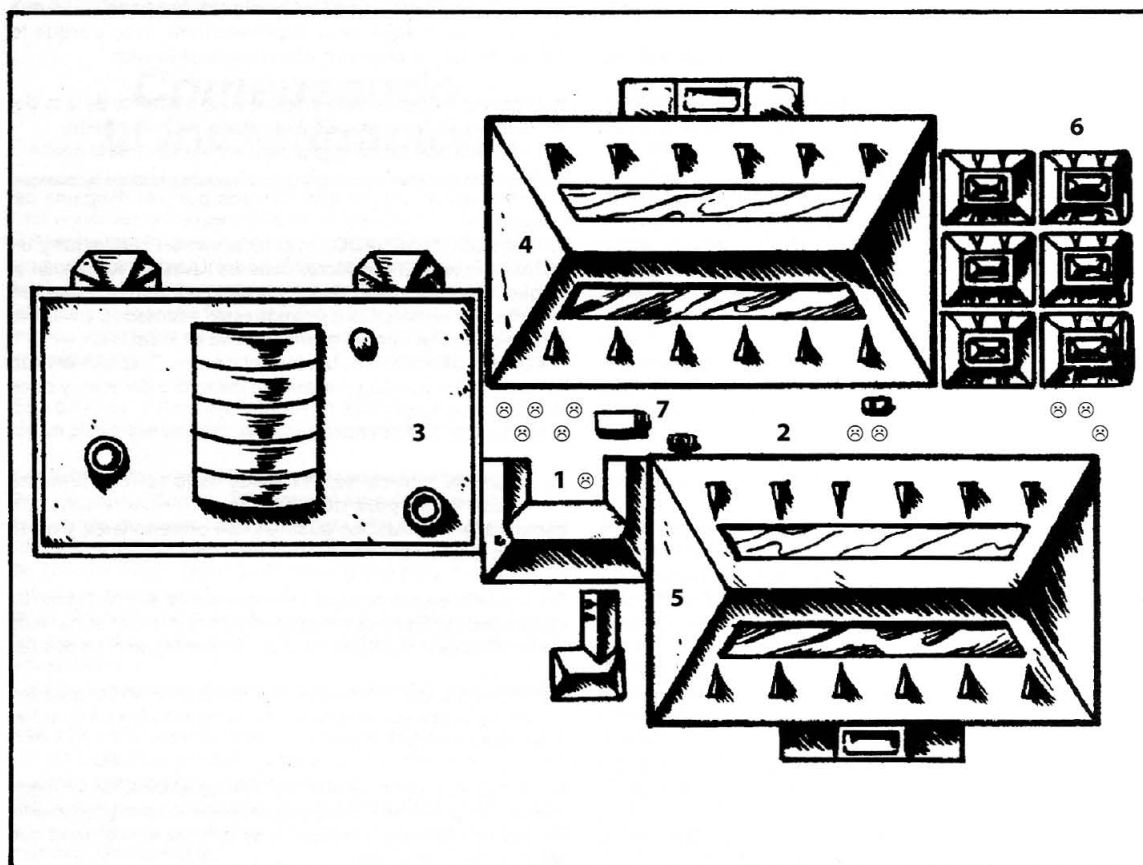
"Sí, bueno. La verdad es que no sé exactamente lo que llevo. Se trata de un cargamento encargado por un tal Enrique Diego Serra."

El camionero hará un pequeño énfasis en el nombre del contratante. Si algún personaje ha dicho que estaba mirando a la cara del sargento, verá un rápido gesto de reconocimiento, que borrará enseguida de su cara. A continuación, hará un pequeño gesto a algunos de los agentes para que se acerquen.

"Bien, muchachos, detened a estos tipos. Parece que hemos encontrado algo gordo."

Los personajes pueden dejarse detener pacíficamente, o bien presentar resistencia. En este segundo caso, y antes de que emprendan ninguna acción, el DJ debe recordarles que están siendo apuntados por una docena de policías. Si aún así intentan huir, los policías les dispararán a las piernas (con el bonificador habitual por estar apuntando). Si escapan, habrá casi seguro algún herido. Conseguir asistencia médica puede ser una aventura en sí misma. Y el DJ debería intentar que al menos uno de los SPJs fuera detenido.

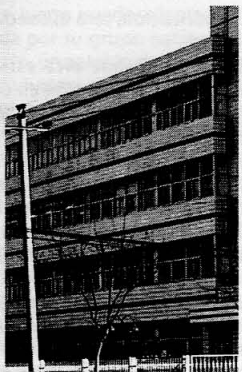
El camionero será dejado en libertad y se irá tranquilamente con el camión. Incluso le pondrán escolta si los personajes han escapado.



Al día siguiente, los que sigan libres se encontrarán con la siguiente noticia, que aparece en todos los diarios locales:

Unos supuestos héroes causan el caos en una zona industrial

Una vez más, uno de esos grupos de elementos incontrolados que han decidido impartir su propia "justicia" causó una situación de peligro para unos trabajadores de las empresas "Serra y Cª". Según fuentes oficiales, este grupo de "héroes" empezó a disparar contra los trabajadores sin razón alguna...



La mayoría de los grupos políticos han pedido que el alcalde tome cartas en el asunto, con el fin de limitar las acciones de estos grupos de mal llamados justicieros. A este respecto, un portavoz del Ayuntamiento ha declarado que la policía ya está tomando medidas al respecto.

Si alguno de los personajes fue capturado por la policía, la noticia seguirá así:

...afortunadamente, algunos de estos elementos incontrolados han sido capturados por las fuerzas del orden. Según las fuentes policiales antes mencionadas, serán trasladados esta misma tarde a una prisión de máxima seguridad, donde quedarán a espera de juicio.

Es de suponer que les surjan algunas preguntas a los que estén libres. Podríamos resumirlas en las siguientes:

- ¿Por qué la policía ha detenido (o intentado detener) a sus compañeros y ha dejado libres a los traficantes de armas?
- ¿Quién es ese tal Enrique Diego Serra?
- ¿Cuáles son esas medidas que dice el Ayuntamiento que va a tomar la policía?

Algunas de estas preguntas serán respondidas en esta misma aventura. Otras deberán esperar una mejor ocasión.

Pero ahora, antes que todo esto, hay algo más importante. Liberar de las manos de la policía a los personajes que están detenidos (si hay alguno, claro).

Si tienen algún contacto en la empresa Superhéroes Inc. y recurren a él para pedir ayuda legal, les dirá que está con las manos atadas hasta que salga el juicio, y que las cosas no pintan bien para los chicos capturados, más que nada porque en la prisión a la que van a ser llevados mientras esperan el juicio, hay bastantes criminales que les esperan ansiosos para darles una bienvenida "muy especial".

Así pues, van a tener que liberarlos. Lo malo es que no saben cuándo van a ser trasladados. Tendrán que pensar algo, y rápido. El Director de Juego debe dejar que los personajes discutan sus posibilidades durante un rato, y cuando les vaya quedando claro que no tienen demasiadas pistas, una voz se oirá detrás de ellos. "Me parece que vais a necesitar ayuda, muchachos."

Se trata de Veredicto, un justiciero que ya ha salido alguna vez en las noticias locales. Es, por lo que pueden haber oído los personajes, un auténtico tío duro. Y debe de ser bueno, porque habrá entrado en su base (o donde quiera que se reúnan) sin levantar ninguna sospecha y esquivando cualquier alarma o equipo de seguridad.

Veredicto les explicará que ha venido a echarles una mano, porque está preocupado por lo que está ocurriendo.

"Veréis, muchachos. De unas semanas a esta parte, la policía se ha tomado un verdadero interés en detener a los... podríamos decir... héroes urbanos. Parece que quieren quitarnos de en medio. Y lo más interesante es que los verdaderos delincuentes apenas son molestados. Más o menos eso es lo que os pasó anoche a vosotros, ¿verdad?"

Una vez los personajes asientan, explicando quizás lo que les ocurrió el día anterior, Veredicto proseguirá.

"Sí, eso es. Vosotros no sois los únicos que habéis pasado por algo parecido. Veréis. Tengo un contacto en la policía. Y al parecer están untando a alguien situado bastante arriba para que nos haga desaparecer. Y quiero averiguar quién es. Pero esta vez creo que será mejor que no trabaje solo. Por eso he venido a veros. Quiero pedir vuestra ayuda."

Es de suponer que los personajes aceptarán ayudar a Veredicto. Si se muestran reticentes, quizás lo siguiente les anime.

"Lo primero que hay que hacer es liberar a los compañeros que van a ser llevados a prisión".

Veredicto se refiere tanto a los personajes detenidos como a otros justicieros si los personajes huyeron.

"Bien, gracias a mi contacto en la policía, he averiguado la hora a la que partirá el transporte, y el camino que seguirá. Creo que será mejor que os preparéis."

Ya por último, si los personajes necesitan algo más de motivación, les recordará que la prisión a la que van a llevar a los justicieros capturados está llena de criminales que no sienten demasiado aprecio por ellos.

El rescate

Los personajes, con la ayuda de Veredicto, se encaminan a rescatar, bien a sus compañeros detenidos, bien a otros justicieros capturados por la policía. En cualquiera de los dos casos, la cosa no va a ser fácil.

El plan a seguir deben decidirlo los personajes, aunque por supuesto Veredicto puede hacer alguna sugerencia. Lo que sabrán (bien porque se lo diga Veredicto, bien porque lo averigüen por sus propios medios) será lo siguiente:

- ▶ El convoy de presos saldrá de la ciudad a las siete de la tarde.
- ▶ Irán por una carretera poco transitada, hasta la prisión.
- ▶ La llegada a la prisión está prevista a las nueve de la noche.

Por otro lado, el convoy está formado por (ver diagrama del convoy):

1. VEHÍCULO BLINDADO. En cabina, van un conductor y un guardia armado. El conductor tiene las llaves del furgón. En el furgón, dos guardias armados más y los prisioneros que son llevados a la prisión. Estos últimos están esposados. Las llaves de las esposas las tiene el guardia que va en la cabina.

2. COCHES DE ESCOLTA. También blindados. Cada uno lleva un conductor, un guardia en el asiento delantero derecho, y otros dos en el asiento trasero.

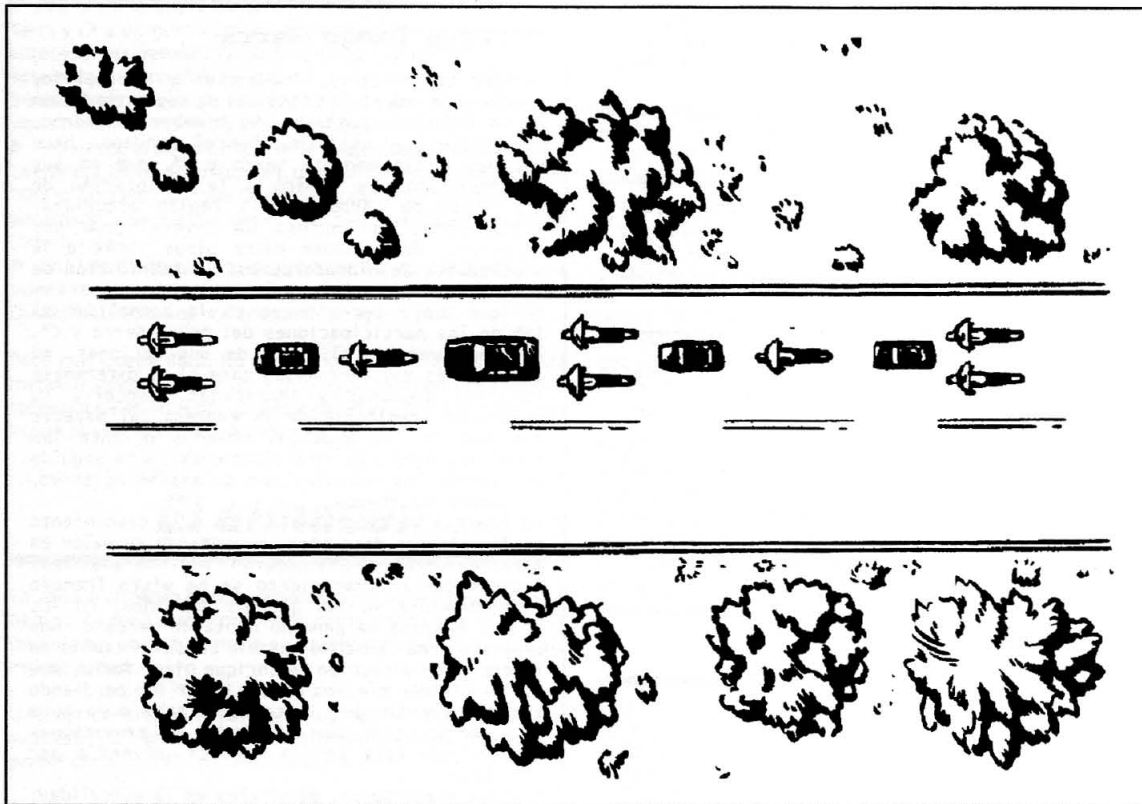
3. MOTOS DE ESCOLTA.

Como puede apreciarse, el convoy es lo suficientemente numeroso como para que la operación resulte bastante complicada. Además, los guardias son profesionales, y no se rendirán fácilmente.

Por otro lado, en cuanto haya la menor señal de alarma, alguno de los guardias pedirá refuerzos por radio. Así que la operación ha de ser llevada a cabo rápidamente, antes de que lleguen más policías.

Por supuesto, los personajes que estén prisioneros pueden intentar ayudar a sus amigos, tratando de reducir a los guardias que van dentro del furgón.

En caso de que pasen verdaderos apuros, el Director de Juego debe hacer que Veredicto les ayude, aunque tampoco demasiado. No hay que caer en la tentación de que sea Veredicto el que resuelva los problemas.



Ya por último, una pequeña consideración moral que se deberían plantear los personajes (si no, Veredicto lo hará). Los guardias del convoy no son villanos. Son defensores de la ley cumpliendo su trabajo, por mucho que alguno de sus jefes esté sobornado. Así que si alguno de los personajes se pone a disparar a matar o cosas semejantes, quizás sería adecuada una tirada de Resistencia a Prejuicios (y Veredicto no le quitará el ojo de encima en el resto de la partida).

Comenzando la investigación

Una vez solventado el pequeño detalle de liberar a los personajes detenidos por la policía, ha llegado el momento de relajarnos un poco y empezar a investigar qué demonios está pasando en la ciudad. ¿Estará corrupta toda la policía? ¿Se trata de algún plan para acabar con los superhéroes empezando por aquellos menos apreciados por la opinión pública? ¿Qué está pasando realmente aquí?

Esta parte de la aventura es bastante más libre, ya que depende de las pistas que decidan seguir los personajes.

Las principales vías de investigación son las siguientes

- La empresa "Serra y Cª". Según el artículo del periódico, los traficantes de armas trabajaban para ella. Quizás sería buena idea visitar sus oficinas, a ver qué encuentran.
- Enrique Diego Serra. Su nombre bastó para que la policía intentara detenerles.
- El almacén del callejón donde comenzó todo. Quizás los traficantes dejen alguna pista de dónde se esconden actualmente.

Cada una de estas pistas se trata de uno de los siguientes apartados.

Mientras ellos investigan por su lado, Veredicto les dirá que él llevará a cabo sus propias investigaciones. Quedarán en volver a verse y comparar notas en dos días. Por cierto, que en estos dos días a los personajes les dará tiempo a seguir sólo una, o a lo sumo dos, de las pistas señaladas, salvo que decidan separarse.

Serra y compañía

La entrada en las oficinas de Serra y Cª no va a ser fácil. Dicha empresa tiene sus oficinas en una de las zonas más selectas de la ciudad, lo que significa que la presencia policial será mayor en la zona, y las posibilidades de pasar desapercibidos más escasas.

El sigilo debería ser su mejor arma. Y el mejor momento para entrar es de noche. Suponiendo que los personajes lo hagan así, hay que señalar que las posibilidades para entrar son variadas. Desde hacerse pasar por empleados de limpieza de las oficinas (tras "convencer" a los verdaderos de que se tomen la noche libre) hasta fingir que son repartidores de pizza que han recibido un encargo de un oficinista que se ha quedado a trabajar hasta tarde. Los vigilantes jurados de esta empresa no se distinguen por sus luces, y cualquier historia medio coherente les convencerá. Premia adecuadamente el ingenio de los jugadores con una entrada tranquila.

Una vez dentro, sólo con ir siguiendo los carteles indicadores que hay en todos los pasillos del edificio, llegarán sin demasiados problemas al archivo. Allí pueden, investigando papeles y archivos informáticos y, llevando a cabo las tiradas pertinentes.

Hallar la siguiente información

- Serra y Cª es una gran empresa con presencia en diferentes países, como Francia, Grecia o Egipto, por poner tres ejemplos.
- Enrique Diego Serra controla el 15 % de las participaciones de la empresa. El accionista principal es un conglomerado de empresas alemanas y americanas. Al parecer, el bisabuelo de Diego Serra fue uno de los socios fundadores de la empresa, pero desde hace unos seis años su descendiente ha ido vendiendo poco a poco sus participaciones.
- Buceando un poco en la contabilidad (lo cual empezará ya a tener cierta dificultad) podrán hallar varias transferencias por un valor total de 750.000 euros, realizadas a la cuenta de una tal Carmen Nieto Segura (que, si investigan más tarde, averiguarán que es la mujer del jefe de policía de la ciudad).
- Esa operación, y otras similares, tienen una nota adjunta que reza así: "Operación ordenada por el Sr. Chacal."
- Revisando el fichero de empleados, verán que no hay ningún "Sr. Chacal" en la nómina de la empresa. Pero entre las fotos del

personal encontrarán la de su amigo el camionero de la primera parte, y de uno de los pistoleros que le acompañaban. También pueden obtener la dirección del camionero.

Esta es toda la información que pueden encontrar aquí. Ya sólo quedará volver a salir sin levantar sospechas.

Nota: Si esta parte empieza a hacerse pesada, puedes hacer que uno de los vigilantes jurados, haciendo su ronda, entre en el archivo y los vea trasteando donde no deben. Si no le inmovilizan rápido, antes de que dé la alarma, se pueden ver en un buen lío.

A continuación, si han hallado toda la información, pueden decidir hacer una visita a su amigo el camionero.

Este vive en un apartamento de 80 metros cuadrados, bastante bien amueblado, en una zona considerada como de clase medio-alta. Parece que el conducir un camión debe de dar más dinero de lo que parece. Aquí sí que no podrán entrar con engaños (el camionero les vio hace menos de 48 horas, y para desgracia de los personajes, tiene memoria fotográfica). Así que tendrán que hacer algo de ruido. Y quizás su amigo consiga escaparse por una ventana trasera (vive en un primero), provocando una corta persecución a la carrera.

Una vez esté el amigo del camión a buen recaudo, puede empezar el interrogatorio.

En esta parte, el Director de Juego debe hacer gala de todas sus dotes de interpretación, teniendo en cuenta lo siguiente, el amigo camionero cantará sin parar, intentando evitar cualquier daño físico. Pero por otro lado intentará no darles ninguna información útil. Esto es, intentará darles datos que consigan que le dejen en paz, sin meterse en demasiados problemas con sus jefes, pero no se atreverá a mentir descaradamente, no sea que le pillen y sea peor.

Lo que sabe, y que acabará diciendo si los personajes llevan a cabo un buen interrogatorio, es lo siguiente:

► El jefe de los contrabandistas de armas es alguien conocido como el Sr. Chacal. Nunca lo ha visto. Siempre se pone en contacto con ellos vía teléfono. También se ocupa de otros campos delictivos (prostitución, apuestas ilegales, tráfico de drogas, etc.).

► Al parecer, el Sr. Chacal extorsiona a Enrique Diego Serra. Por eso estaban todos en la nómina de Serra y C^a. Tienen instrucciones de dar el nombre del señor Diego Serra si se encuentran en problemas con la policía.

► No sabe nada a ciencia cierta acerca de sobornos a la policía, aunque lo sucedido durante la persecución parece indicar que así es, que hay policías comprados.

► Dentro de dos días tiene que pasarse a cobrar sus últimos "trabajillos" por un local llamado "Key to Success". Debe llegar allí a las once de la noche y preguntar por el encargado. Una vez delante de él, tiene que decir que le envía el señor Chacal.

Y eso será todo. Ahora deben decidir qué hacen con él.

Obviamente, no pueden llevarlo a la policía (lo más seguro sería que lo dejaran libre y a ellos los detuvieran). Y si lo dejan libre, dará el soplo a sus jefes y su investigación no habrá servido de nada.

Enrique Diego Serra

El nombre de Enrique Diego Serra, que tanta influencia parece tener con la policía, es la segunda pista que pueden seguir. Una primera consulta en las hemerotecas, prestando especial atención a revistas de información económica, puede resultarles de ayuda, proporcionándoles la siguiente información:

Enrique Diego Serra

Enrique Diego Serra, industrial y empresario, proviene de una de las familias de mayor tradición en la industria catalana. Su bisabuelo materno, Carlos Serra i Castells, fue el fundador hace 93 años de la empresa Serra y C^a, que en sus primeros años se dedicó a la explotación de dos minas de carbón en la región asturiana. Actualmente, la empresa ha diversificado sus objetivos, dedicándose entre otras cosas a la importación de hidrocarburos, la fabricación de electrodomésticos, etc.

Enrique Diego Serra posee en la actualidad el 15% de las participaciones del grupo Serra y C^a, habiendo vendido el resto de sus acciones, en condiciones muy ventajosas para él, a diferentes empresas alemanas y americanas. Conserva su puesto de Presidente de la empresa (al parecer fue uno de los acuerdos tomados durante las sucesivas ventas de participaciones), y ha seguido dirigiendo los negocios con su estilo agresivo, no exento de riesgo.

La empresa ha experimentado un gran crecimiento en los últimos diez años, aumentando su valor en al menos un 63 %. Sin embargo, algunos analistas indican que el crecimiento se ha visto frenado tremendamente en los últimos dos años, en los que la empresa ha perdido cuota de mercado. Los analistas indican como posible causa un cambio en el estilo de dirección de Enrique Diego Serra, que en los últimos tiempos parece haber ido perdiendo esa agresividad que le caracterizaba a la hora de hacer negocios. Aún así, todas las previsiones indican que este año la empresa volverá a dar beneficios.

Enrique Diego Serra, de 45 años en la actualidad, divorciado y sin hijos, posee una fortuna personal estimada en 126 millones de euros.

(Diario de Economía, suplemento anual "¿Quién es quién en la economía española?". 2001)

También conseguirán, moviendo un poco sus contactos, la dirección de Enrique Diego Serra. Una espectacular vivienda de más de 1 600 metros cuadrados, situada en la mejor zona residencial de la ciudad.

Si deciden hacer una visita al industrial, una vez más deberán recurrir a la mayor discreción posible. La zona residencial cuenta con un eficaz y numeroso cuerpo de guardias jurados, que patrullan la zona a intervalos regulares (pasan por delante de cada vivienda aproximadamente cada 20 minutos). La vivienda del empresario cuenta con las más actuales medidas de seguridad: sensores de movimiento, cámaras, alarmas conectadas a las puertas y ventanas, etc.

El DJ debería dejar que los personajes tengan la iniciativa a la hora de planear la incursión. Pueden recurrir al engaño, a una entrada discreta burlando la seguridad, etc.

Una vez dentro, encontrarán sin dificultad a Enrique Diego Serra, que se encuentra tomando una copa en la biblioteca. Se encuentra solo en la casa. No parecerá mostrarse muy sorprendido de ver a los SPJs en su casa. Al contrario, les invitará a pasar y sentarse, mientras les ofrece una copa. Luego les preguntará si les envía el señor Chacal.

Es de suponer que la actitud de Enrique Diego Serra levante las sospechas de los personajes. El caso es que este acomodado caballero responderá a sus preguntas sin dudar, y aparentemente sin ocultar nada.

Esta es la información que puede darles

► No sabe quién es el señor Chacal. Sólo sabe que es alguien que conoce un secreto de su pasado que preferiría que no saliera a la luz, y le ha estado chantajeando durante los últimos dos años.

► Por supuesto, Enrique no va a contar su secreto. No quiere que alguien más lo chantaje.

► Durante el primer año, el señor Chacal le pidió dinero. Unos 10 millones de euros en total.

► Más tarde, lo que le pidió fue que incluyera en la nómina de Serra y C^a a un gran número de personas, en su mayoría con antecedentes penales. También ordenó que le diera acceso al dinero de la compañía, así como a los servicios del prestigioso bufete de abogados que representa a la empresa. Por supuesto, sigue pidiéndole dinero a intervalos regulares.

► Al parecer, el señor Chacal le ha pedido dinero una vez más. La entrega, como de costumbre, tendrá lugar en un club llamado "Key to Success". Enrique Diego Serra deberá preguntar por el encargado, y decirle que tiene un presente para el señor Chacal. Debe ir solo.

► Una vez dicho todo esto, prometerá a los personajes una buena recompensa si consiguen acabar con el señor Chacal. Quizás 100.000 euros sea una cantidad apropiada.

Poco más puede decir. No conoce los asuntos en los que está metido el señor Chacal, aunque por supuesto sabe que no pueden ser muy legales. Si los personajes le piden ayuda, les dirá que hará lo que pueda, mientras no corra riesgos.

El almacén

La visita al almacén donde comenzó todo no les llevará mucho tiempo. La zona está acordonada por la policía tras el reciente tiroteo y hay un coche patrulla en las cercanías, pero no les costará mucho evitarlo.

Una vez dentro, se encontrarán con un almacén vacío. Por supuesto, no hay ni rastro de las armas que vieron descargar el primer día. Está todo cubierto de polvo.

Si rebuscan, en la pequeña oficina del almacén encontrarán un par de pistas

► En el viejo ordenador de la oficina no parece haber nada sospechoso. Pero si un personaje hace una tirada difícil de informática, podrá recuperar algunos archivos borrados. Se trata de un inventario de almacén, en el que se registran armas, drogas, y alguna cosilla más.

► En el suelo, debajo de la mesa hay un trozo de papel doblado (está debajo de una de las patas, porque la mesa está coja). Si lo recogen, verán que es la tarjeta de un club, el "Key to Success".

► En la papelería hay un mechero vacío con propaganda de un club de alterne, llamado "El Cielo en la Tierra". Es una pista falsa. Al parecer, uno de los traficantes visitó una vez el local y le regalaron un mechero. Pero pueden pasárselo bien investigando.

Y eso es todo. Bueno, más o menos. Cuando vayan a salir, los personajes se encontrarán frente a ellos a un hombre de blanco pelo largo, vestido con un ceñido traje también blanco. A su lado, un fiero perro del mismo color -¿o es un lobo?- aguarda mostrando los dientes.

El hombre les dirá: *"¡Muy bien, criminales! ¡Ya sabía que regresaríais a la escena del crimen! ¡Pero esta vez está aquí Lobo Albino para deteneros!"*

Lobo Albino, cuya ficha encontrarás al final del módulo, es un justiciero recién llegado a la ciudad. Es honesto, y un firme defensor de la Ley y el Orden. Pero tiene serias dificultades para comprender que alguien pueda estar acusado de un delito que no ha cometido. Para él, si alguien tiene una orden de detención en su contra, será por algo. Así que su propósito es detener a los personajes. Y hará todo lo posible por conseguirlo.

Lobo Albino, con su lobo "Withey", será un adversario digno para los personajes. Al final, éstos conseguirán huir, pero lo tendrán difícil. Nada de lo que digan podrá convencer al justiciero de su inocencia. Creará que intentan engañarle.

El Director de Juego no debería alargar demasiado este combate. Si hace falta, debería recordar a los personajes que, aunque ahora Lobo Albino esté en su contra, defiende los mismos ideales que ellos. Sobre todo, Lobo Albino y su cánico compañero deben seguir vivos al final de la escena (ambos reaparecerán más adelante). Ah, y no utilizará su poder de Multiformidad animal en esta ocasión.

Otras pistas

Los personajes, por supuesto, pueden decidir seguir otras pistas. Pueden escuchar los rumores que se cuentan en la calle, o cualquier otro camino que se les ocurra. Esto es lo que pueden conseguir.

► Al parecer, en los bajos fondos un nuevo grupo se está haciendo con el control del mundo criminal de la ciudad (esto ya lo habían oído, pero no está de más recordárselo).

► Nadie sabe quién dirige el nuevo grupo, aunque muchos dicen que es alguien muy peligroso, que ha acabado con todos los que se le han enfrentado. Algunos han oído referirse a esta persona con un nombre de animal.

► La policía está comprada para no molestar a los miembros del nuevo grupo.

Y eso es todo, más o menos. El Director de Juego debe mezclarlo con algunos rumores sin relación con la trama.

Es hora de comparar notas, y Veredicto les está esperando.

Reunión con veredicto

Al final del plazo acordado con Veredicto, los personajes se reunirán con el justiciero, para compartir lo que han averiguado. Podemos resumirlo en los siguientes datos (lo que no hayan averiguado los SPJs, lo habrá hecho Veredicto):

► Alguien conocido como el Sr. Chacal se está haciendo con el control del hampa de la ciudad.



► Ha extorsionado a Enrique Diego Serra, del que al parecer ha averiguado algo que el industrial no puede permitirse que salga a la luz, y que había conseguido mantener en secreto gracias a su gran potencial económico. De esta manera, el señor Chacal tiene acceso a dinero y contactos, a través de Serra y C^a.

► Ha sobornado al jefe de policía de la ciudad con grandes cantidades de dinero puestas a nombre de su mujer. De esta manera, se ha asegurado la no-intromisión de la policía en sus asuntos.

► Los negocios de la organización del señor Chacal son muy diversos: tráfico de armas, de drogas, prostitución, "protección a comerciantes", robos a gran escala, juego, etc.

► El principal medio para llegar al Sr. Chacal es un club, llamado "Key to Success". Al parecer, el encargado de dicho local es un agente del señor Chacal.

► Aparte de conseguir que la policía deje tranquilos a los suyos, el Sr. Chacal ha conseguido que aumente la presión policial sobre los "héroes urbanos".

► Enrique Diego Serra no parece estar dentro de la organización del señor Chacal. Al parecer, es sólo la víctima de un chantaje.

El siguiente paso está bastante claro. Deberán acudir al "Key to Success" y mantener una pequeña charla con el encargado. Pueden decidir ir todos, o dejar que un grupo se quede fuera vigilando. Si deciden esta segunda opción, Veredicto se unirá a los que se queden de guardia, pues según él, algunos de los hombres del señor Chacal le conocen.

En el "key to success"

El "Key to Success" es uno de los clubes de moda esta temporada. Lujosamente decorado, es muy frecuente encontrar a algún famoso entre sus clientes. También es posible, para un observador entrenado, ver que mezclados entre los clientes hay unos cuantos hombres trajeados que están en actitud vigilante. Podrán localizar a seis o siete.

La oficina del encargado está vigilada discretamente por uno de esos hombres. Naturalmente, si para entrar le dejan fuera de combate, las posibilidades de que se organice una escena violenta son altas, lo que hará que la policía llegue en pocos minutos. Si, por el contrario, dan al gorila el nombre del Sr. Chacal ("El Sr. Chacal nos envía", por ejemplo), les abrirá la puerta y les dejará pasar sin problemas.

Una vez dentro de la oficina, se encontrarán con un hombre detrás de una mesa. El hombre, de unos 35 años, muestra un aspecto cuidado, y va vestido con un traje oscuro de corte italiano. Les hará un gesto para que entren, y les preguntará qué desean.

La conversación con el encargado será poco productiva. Si los SPJs, por ejemplo dicen que vienen de parte del Sr. Chacal, el encargado sonreirá brevemente y dirá:
"¿Sí? ¿Y para qué les envía?"

Durante la conversación, el encargado les irá dando cuerda, hasta hacerles contradecirse. Lo hagan o no, al final él sonreirá y les dirá:
"Creo que deberían hablar con el mismo Sr. Chacal en persona."

A continuación, y antes de que los personajes puedan reaccionar, tocará un botón de su mesa. Una jaula de vidrio rodeará a los personajes, y empezará a llenarse de gas. Deben tirar Resistencia a Gases y Venenos, con un -10 acumulativo en cada turno. En cuanto fallen, caerán inconscientes. El cristal es totalmente irrompible, y no hay medio de escape para los personajes. Pero hay que hacer creer a los jugadores que sí lo hay, y que si consiguen hallarlo a tiempo podrán escapar, hacerles creer que si les han atrapado, es en parte por culpa suya.

Si algunos se han quedado con Veredicto fuera, su suerte no será mejor. Todos sentirán a la vez un pinchazo en la nuca. El DJ tirará por la Resistencia a Gases y Venenos de los personajes tras la pantalla, y les indicará que han fallado, y que caen inconscientes. Al final, todos habrán sido atrapados.

La trampa

Los SPJs despertarán en una especie de celda, preparada para contrarrestar cualquier poder que tengan. Y, por supuesto, desarmados. Además, se encontrarán con que tienen un compañero de celda: Lobo Albino. Éste sigue inconsciente, y cualquier intento de despertarlo por el momento será infructuoso. Veredicto no está.

La celda es una estructura rectangular de unos dos metros de largo por tres de ancho. No está cerrado por una de las paredes, pero parece haber un campo de energía activado. Si alguno lo toca, perderá 10 puntos de vida y sentirá un dolor atroz, mientras es repelido hacia atrás.

El DJ debe dejar unos minutos a los personajes para que intenten planear una vía de escape. Por supuesto, todo será inútil. Pasados estos minutos, serán visitados por dos viejos conocidos suyos: Enrique Diego Serra, y el encargado del "Key to Success".

Enrique será el primero en hablar, en actitud burlona:
"Parece que no vais a conseguir la recompensa que os prometí al final, ¿verdad?"

Luego, el encargado hará su aportación personal:
"Hay que ver lo que nos ha costado que cayerais en la trampa. Ya estábamos pensando en enviar una invitación."

Si preguntan dónde está Veredicto, el encargado será el que les responderá:

"Vuestro amigo lleva varios meses siendo una molestia. El señor Chacal ha preparado algo especial para él. Pero no sintáis envidia. Para vosotros también tenemos algo preparado. Por cierto, ¿quién es vuestro amigo del pelo blanco? Llegó apenas unos minutos después que vosotros, y en una actitud un poco... como lo diría... insultante."

Los dos personajes permanecerán unos minutos intercambiando gracias con los SPJs, antes de irse. Al marcharse, Enrique dirá:
"Nos veremos pronto. Antes de lo que deseáis, me temo."

Una vez se hayan ido, Lobo Albino empezará a despertarse. Cuando esté consciente, les contará que ha estado siguiéndoles (si se pelearon con él en el almacén, habría puesto un transmisor en la espalda de uno de los personajes) hasta el "Key to Success". Su captura fue muy similar a la de los personajes. A continuación, les pedirá perdón. Al principio creía que eran criminales, pero ahora se ha dado cuenta de que les tendieron una trampa.

En cuanto a "Whitey", lo dejó fuera del "Key to Success", vigilando. Espera que no lo hayan atrapado.

Para escapar, Lobo Albino demostrará ser de gran utilidad.

El campo de energía que les separa de la puerta ha sido preparado para rechazar los códigos genéticos tanto de Lobo Albino como de los SPJs (no cabe duda de que estos mafiosos están bien preparados). Esto, si no hay ningún científico entre los SPJs, lo deducirá Lobo Albino que dirá que su padre adoptivo estuvo trabajando en algo parecido. Luego dirá:
"Creo que puedo conseguir que escapemos. No os asustéis."

A continuación, y por primera vez en la aventura, utilizará su poder de Multiformalidad animal única, y se convertirá en un lobo blanco muy parecido a "Whitey".

Dado que su código genético habrá cambiado, podrá pasar por el campo de energía, sufriendo sólo un poco de dolor. Una vez hecho esto, recuperará su forma normal, y tras unos segundos al otro lado, desactivará el campo de energía.

Tras esto, estarán libres, pero dentro de la base de su enemigo, y desarmados. Sin duda lo van a tener difícil para huir.



la base

Así pues, los SPJs se encuentra en la base del Sr. Chacal, y deben conseguir huir, no sin antes rescatar, si pueden, a Veredicto. Además, están desarmados, y la única ayuda viene de un extraño justiciero, llamado Lobo Albino, que como su propio nombre indica es capaz de convertirse en un lobo.

Para dirigir la huida apropiadamente, el Director de Juego tiene a continuación un mapa del sótano de la base, que es donde están los personajes. En él puedes observar las siguientes zonas:

- 1. LA CELDA.** Aquí es donde empiezan los jugadores. Se trata de un recinto rectangular, cerrado por una barrera de energía ajustada a los códigos genéticos de los SPJs. En el momento de empezar la huida, Lobo Albino la ha desactivado.
- 2. ANTECELDA.** Poco hay que reseñar en esta zona. En la mesa hay un panel energético que ha sido abierto y manipulado por Lobo Albino, y un intercomunicador apagado. A través de este intercomunicador se pueden poner en contacto con los hombres del Sr. Chacal que se encuentran en la base, aunque no parece una buena idea.
- 3. CUERPO DE GUARDIA.** Hay dos hombres del señor Chacal jugando a las cartas. Ambos van armados con pistolas. En cuanto vean a los SPJs entrar, empezarán a disparar. En el armario hay comida y bebida, pero no más armas. Uno de los matones lleva en su bolsillo un juego de llaves.
- 4. ANTESALA DEL ALMACÉN.** Cuatro matones (armados también con pistolas) están discutiendo acerca del último partido de fútbol, mientras rellenan un informe de inventario.
- 5. ALMACÉN.** Otro matón está contando cajas. Aquí pueden encontrar su equipo, y varias cajas repletas de subfusiles Star Z-94 y Fusiles de Asalto Cetme LC, así como munición (seguramente se trata de material robado al ejército). Una escalera de caracol lleva al piso superior.
- 6. HABITACIÓN CERRADA.** Pueden abrirla con el juego de llaves que tenía uno de los hombres de la sala 3. Dentro, acostado en una cama de aspecto destartado, se encuentra Veredicto, al parecer recuperándose de los efectos del gas del despacho del encargado del "Key to Success" (o del dardo, si se encontraba entre los que estaban fuera). Se mostrará sorprendido de que los SPJs hayan conseguido escapar. Mirará con recelo a Lobo Albino. Se muestra débil, así que no parece que vaya a ser de gran ayuda. Por cierto, su equipo no estaba con el de los SPJs.

***Nota:** La puerta podía abrirse por dentro sin necesidad de llaves. Esto sólo lo averiguarán los SPJs si dicen claramente que inspeccionan la puerta una vez abierta. Veredicto mostrará su sorpresa si le dicen esto, pero alegrará que quizás confiaban en que el gas le mantendría bajo control.*

- 7. HABITACIÓN CERRADA.** Esta habitación, igual en contenido a la sala 6, está vacía. Y también se puede abrir desde dentro.

8. ALMACÉN. Subiendo por la escalera de caracol de la sala 5, llegan a este inmenso almacén donde hay un camión (el mismo al que estuvieron siguiendo al principio de la aventura). Hay cuatro matones contando cajas. En cuanto vean a los SPJs empezarán a disparar. Una vez concluido el tiroteo, pueden decidir entre huir por la puerta o seguir investigando en la base. Lobo Albino insistirá en que no pueden dejar escapar esta oportunidad de averiguar todo lo que puedan acerca de esta banda de traficantes.

9. OFICINA. Ésta es la oficina del almacén. Está vacía. Si miran en el ordenador o en el armario, encontrarán registros de los últimos cargamentos de armas recibidos por la banda. Quizás les puedan servir de algo. Por cierto, si en el sótano no pasaron por la sala 6, se encontrarán en ésta con Veredicto. Éste se mostrará sorprendido al verlos, pero rápidamente sonreirá y dirá: "Estupendo. Vosotros también habéis escapado."

10. PASILLO. En este pasillo, por el que un matón va haciendo su ronda, se encuentra la puerta principal de la base.

11. COMEDOR. Un amplio comedor vacío, con algo de comida en las mesas auxiliares, que les puede servir para recuperar fuerzas.

12. ANTEDESPACHO. Está vacío. Tiene una mesa, seguramente para un/a secretario/a. En la mesa hay un intercomunicador que sirve para ponerse en contacto con el despacho 13.

13. DESPACHO. Este lujoso despacho sólo tiene un ocupante en estos momentos, Enrique Diego Serra. Cuando vea entrar a los personajes, les mirará con cara de asombro, sobre todo a Veredicto, y luego, tranquilamente, levantará sus manos mientras dice: "Me rindo." Ante cualquier pregunta de los SPJs, su contestación será la misma: "Sólo hablaré en presencia de mi abogado." Veredicto no dejará a los personajes causarle daño alguno ("no podemos rebajarnos a su mismo nivel", "todo el mundo tiene derechos", y cosas así).

14. SALA DE GUARDIA. En ella, hay cuatro robots (desde luego, está claro que esta banda está más preparada de lo que parecía) que atacarán a los SPJs en cuanto entren. No atacarán a Enrique Diego Sierra si va con ellos, por supuesto, ni tampoco, y esto es más sorprendente si los personajes llegan a darse cuenta, a Veredicto.

15. DESPACHO DEL SR. CHACAL. Por fin llegarán al despacho del jefe de la banda, el Sr. Chacal. Éste estará sentado tranquilamente en su despacho, fumando un puro. Al verles entrar sonreirá y dirá:

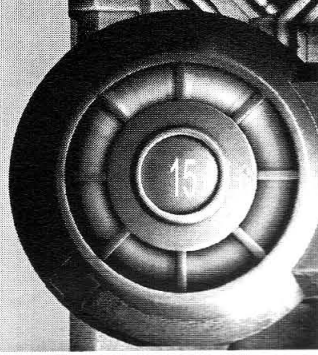
"Habéis armado mucho ruido, muchachos. Ésa no es manera de escaparse. Y seguro que me habéis dejado sin personal. Este tipo de cosas son las que os dan mala fama. Deberíais saberlo."

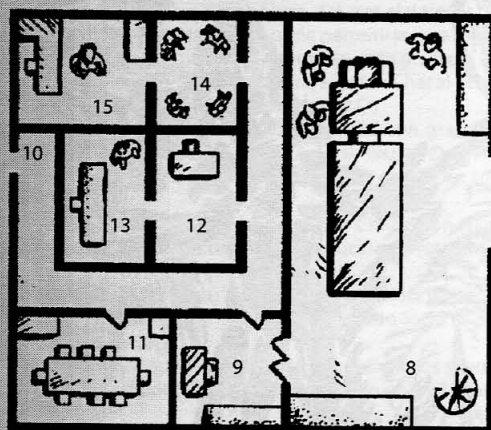
Los personajes pueden intentar varias cosas: dispararle, ordenarle que se entregue a la policía, etc. Ante cualquiera de ellas, el señor Chacal se reirá. Los personajes, sorprendidos, verán que no pueden intentar ninguna acción contra él. Que su cuerpo se niega a obedecerles.

"Vaya, vaya. Parece que nos encontramos en un punto muerto, ¿verdad? En fin, ya que habéis conseguido escapar, seré bueno con vosotros. Podéis iros. Pero no puedo dejar que os llevéis a mi lugarteniente. Enrique se queda."



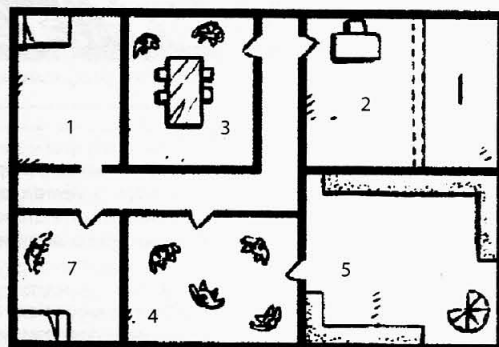
SUPERHÉROES INC.





8. ALMACÉN
9. OFICINA
10. PASILLO
11. COMEDOR
12. ANTEDESPACHO
13. DESPACHO
14. SALA DE GUARDIA
15. DESPACHO DEL SR. CHACAL

1. LA CELDA
2. ANTECELDA
3. CUERPO DE GUARDIA
4. ANTESALA DEL ALMACÉN
5. ALMACÉN
6. HABITACIÓN CERRADA
7. HABITACIÓN CERRADA



Entonces hará un gesto y Veredicto, que se encontrará a la espalda de los SPJs, cogerá al más débil de ellos y le pondrá una pistola en la cabeza.

"Por cierto, dejadme presentaros a uno de mis más valiosos colaboradores. Y soltad las armas, por favor".

Los personajes tienen dos opciones, tirar las armas o intentar algo violento. En el segundo caso, el personaje capturado por Veredicto no tiene ninguna oportunidad, le volarán la cabeza (el Director de Juego debería dejarlo claro antes de que los SPJs tomen ninguna decisión). De nuevo, todo intento de hacer cualquier cosa contra el señor Chacal será inútil.

Si tiran las armas, Enrique Diego Serra las recogerá rápidamente. El señor Chacal les dirá: *"Tranquilos, os las devolveremos".*

Haya habido o no violencia, el señor Chacal se despedirá finalmente de los personajes con las siguientes palabras:

"Podéis iros. Ya no me hacéis falta. Pero reconozco que habéis sido unos buenos adversarios. Habéis conseguido inutilizar dos de mis bases. En fin, supongo que no se puede ganar siempre. Por cierto, ahora que lo pienso, resulta curioso, ¿sabéis? Está claro que estáis aquí, ante mí. Pero acabo de oír por las noticias que unos atracadores cuya descripción coincide con la vuestra, están asaltando el principal banco de la ciudad. Resulta curioso."

Los personajes ya no tienen nada más que hacer en la base. Y, si lo que dice el señor Chacal es cierto, deberán darse prisa para detener el atraco y conseguir que no les culpen a ellos. No tienen tiempo para dudas.

El atraco

Parece que nuestros chicos han salido de una situación apurada sólo para verse metidos en otra aún peor. Cuando acaban de escapar de las garras del Sr. Chacal, se encuentran con que unos secuaces de éste, disfrazados como los personajes, se encuentran robando el principal banco de la ciudad. Esto explica el que el Sr. Chacal quisiera mantenerlos fuera de circulación. Necesitaba unas cabezas de turco para culparlos del robo.

Así pues, más vale que se den prisa en llegar al Banco e impedir el atraco. Por suerte para ellos, esta vez las fuerzas del orden les han ayudado, ya que tienen atrapados a los atracadores en el interior del Banco, pero tienen rehenes. Así que no les valdrá el recurso de entrar a tiros.

Además, tampoco contarán con la ayuda de Lobo Albino (que ha ido a buscar a su fiel mascota Whitey) a menos que las cosas les empiecen a ir mal. En ese caso, el director de juego puede usar a Lobo Albino como un refuerzo inesperado que ayude a salvar la situación.

Esta escena comienza, naturalmente, cuando los personajes lleguen a la zona acordonada por la policía. Lo primero que tendrían que hacer es buscar al oficial al mando y ofrecerse a ayudar. De esta manera lograrán, además, frustrar parte del plan del Sr. Chacal, pues la autoridades ya sabrán que ellos no son los autores del robo.

Una vez hayan hablado con el oficial al mando y le hayan convencido de que las acusaciones contra ellos no son ciertas, éste les dará permiso para intervenir. Lo primero que deberían hacer, tal y como les indicará el policía, sería dialogar con los atracadores.

La conversación con los atracadores se desarrollará teniendo en cuenta los siguientes puntos

- A pesar de que saben que sus posibilidades de escapar son escasas, los atracadores tienen más miedo a lo que les puede hacer el Sr. Chacal que a la policía.
- Tienen ocho rehenes: el director del Banco, tres empleados (dos hombres y una mujer) y cuatro clientes, entre ellos una mujer acompañada de un niño de corta edad. Saben que ésa es su principal baza y pretenden usarla para salir con bien.
- Ahora que se ha descubierto que van disfrazados como los SPJs, están nerviosos y han empezado a discutir entre ellos. Esto pueden aprovecharlo los personajes en su propio beneficio.

Dependiendo de lo bien que lo hagan, los personajes pueden lograr que los atracadores liberen a las dos mujeres y al niño, a todos los rehenes, o que incluso acaben entregándose. Claro que, para que se dé este último caso, deben hacerlo realmente muy bien.

Una vez haya acabado la fase de negociación, será el momento de pasar a la acción. La policía les puede proporcionar un plano del Banco, y una posible ubicación de los atracadores y de sus rehenes (ver plano adjunto, ignorando a los posibles rehenes que hayan sido liberados).

Nuevamente, será labor de los personajes elaborar el plan de ataque, así como llevarlo a cabo. Dependiendo de lo bien que lo planeen y de su actuación habrá más o menos víctimas, y su imagen pública reflejará esto.

El contraataque

Resuelto el atraco, es por fin momento de que los SPJs se tomen un pequeño respiro y reflexionen acerca de todo lo que ahora saben de su nuevo enemigo. De cara a que el Director de Juego pueda intervenir en la conversación, se les habrá unido de nuevo Lobo Albino, acompañado esta vez de su fiel mascota.

Los datos que han conseguido se pueden resumir en lo siguiente

- El Sr. Chacal es el nuevo jefe de los bajos fondos de la ciudad.
- Está apoyado económicamente por el empresario Enrique Diego Serra, a través de la empresa de la que es Presidente.
- Aunque Diego Serra les contó que el Sr. Chacal le estaba chantajeando, su apoyo es totalmente voluntario.
- El Sr. Chacal posee un extraño poder que hace que nadie pueda atacarle conscientemente. Cuando alguien lo intenta, su cuerpo no le obedece.
- Les ha tenido prisioneros. Ha intentado que les encerraran en la cárcel, y posteriormente ha intentado acusarles del mayor robo de la historia de la ciudad. Y eso es algo que los personajes no deberían consentir.

A partir de ahora, serán los personajes los que decidan por qué camino va a seguir la aventura. Si bien hasta el momento han salido con bien, lo cierto es que no han hecho ningún avance para detener al Sr. Chacal. Ha llegado el momento de contraatacar.

Por lo ya dicho, no pueden atacar directamente al Sr. Chacal, pues este camino está abocado al fracaso. Así pues, deberán recurrir a medios "indirectos".

Si a los personajes no se les ocurre nada, Lobo Albino puede darles algunas ideas.

Es labor del Director de Juego el ir creando sobre la marcha las escenas de acuerdo con los planes que elaboren los SPJs. Pero en los siguientes apartados encontrará algunas ideas que le pueden resultar útiles.

Las viejas tácticas

A nada que los jugadores hayan visto una o dos películas ambientadas en la "Ley Seca" americana o en el mundo del hampa, esta opción será una de las que con mayor probabilidad elijan.

Podríamos denominarla como la "Táctica del Mosquito". Consiste básicamente en empezar a hacer la vida imposible a los sicarios del Sr. Chacal, de tal manera que sus negocios se resientan en todos los ámbitos.

Para que esta táctica sea realmente efectiva, los personajes deben ser impredecibles. Nunca debe poder adivinarse dónde van a actuar.

El Director de Juego puede preparar para ser jugadas dos o tres de estas actuaciones. En ellas, los personajes deben tener todas las de ganar. Al fin y al cabo se van a enfrentar con agentes menores.

Esta táctica, eso sí, tiene dos pequeñas desventajas. La primera es que, por muchas molestias que le causen al Sr. Chacal, mientras siga teniendo el apoyo económico de Enrique Diego Serra, los personajes sólo podrán obtener una victoria "pírrica". Su adversario siempre tendrá medios para contratar nuevos sicarios, realizar nuevos sobornos, y mantener sus múltiples actividades delictivas. La segunda desventaja tiene repercusiones más serias para los personajes. Y es que el Sr. Chacal va a desviar cada vez más fondos para acabar con esos molestos "héroes", que intentan dificultar el desarrollo de su honesta actividad empresarial.

Los personajes no deben sorprenderse si empiezan a tener encuentros con diferentes asesinos a sueldo. Al principio, el Sr. Chacal sólo recurrirá a seres humanos normales (esta frase no debe ser entendida como un menosprecio a los seres humanos normales), pero más adelante recurrirá, sin reparar en gastos, a seres con capacidades superiores. Quizás incluso llegue a contratar a Triángulo Mortal o a Murder Incorporated.

Cortando el suministro

La táctica citada anteriormente, como ya hemos visto, puede ser útil para entorpecer los negocios de su enemigo. Pero debe ser combinada con otras. Para que sea realmente eficiente, los personajes deben conseguir además privar al Sr. Chacal de sus apoyos financieros. Dado que éstos dependen principalmente de Enrique Diego Serra, se abren ante los SPJs dos claras posibilidades: matarle (algo totalmente reprochable, pero por otro lado bastante directo) o "convencerle" de que deje de prestar su ayuda al criminal (esto ya requiere algo más de iniciativa y pensar un poco, pero al menos no es ilegal ni les obligará a hacer una tirada de Resistencia a Prejuicios).

Matar a Enrique Diego Serra es aparentemente la solución más directa al problema. Sin embargo, pronto se demostrará inefectiva. La empresa "Serra y C" tiene los suficientes agentes del Sr. Chacal infiltrados como para que, una vez desaparecido Diego Serra, los desvíos de dinero sigan realizándose sin demasiadas dificultades.

Así pues, la opción de "convencerle" parece la más prudente.

En primer lugar, naturalmente, está la dificultad de llegar hasta Enrique Diego Serra. Éste se ha rodeado de importantes medios de seguridad para impedir que los personajes puedan llegar hasta él.

Si logran superar este primer obstáculo, deberán pensar en cómo van a hacer para que Diego Serra "pase a ver las cosas del mismo modo que ellos". Algo que también les va a resultar difícil. Las amenazas servirán de muy poco a menos que sean realmente creíbles, y en ese caso se tratará únicamente de una solución temporal hasta que el empresario se libre de ellos por algún medio (como, por ejemplo, los asesinos a sueldo contratados por el Sr. Chacal).

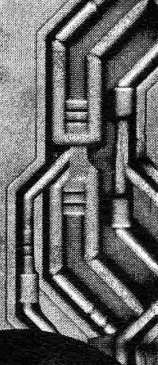
El mejor método es otro. Si recuerdan la historia que les contó Diego Serra la primera vez que hablaron con él, hay un detalle que les puede servir de pista: les contó que el Sr. Chacal le extorsionaba porque había descubierto un secreto que podía hundirle. Más adelante se ha podido comprobar que no existía tal extorsión; pero quizás haya algo de verdad en todo esto. Quizás sí exista ese secreto que Diego Serra no quiere que vea la luz. Deberían investigarlo.

La primera pista está en el artículo recogido anteriormente sobre Enrique Diego Serra, más concretamente en el último párrafo. En él se dice que está divorciado. Quizás su antigua esposa pueda resultar de ayuda.

La ex-esposa de Enrique, como una rápida y sencilla investigación revelará, es Amalia Zimbui, y proviene de una adinerada familia de Bilbao. No ha vuelto a contraer matrimonio, y sigue residiendo en la ciudad, en un lujoso ático en pleno centro.



SUPERHÉROES INC.



Amalia recibirá encantada a los personajes, y se mostrará dispuesta a ayudarles en todo momento. Se trata de una mujer de unos 35-38 años de edad con una figura capaz de atraer sin dificultades la mirada de cualquier hombre. Viste muy elegantemente y luce pocas joyas pero de gran calidad. Les contará que su vida con el afamado empresario fue un auténtico infierno, y que nada le gustaría más que verle pudrirse en la cárcel.

Cuando le pregunten acerca del secreto de su antiguo marido, Amalia se mostrará un poco indecisa, pero finalmente aceptará compartirlo con ellos. Eso sí, les dirá que primero va a reunir toda la información que conoce al respecto. Pedirá a los personajes que vuelvan a verse con ella al día siguiente hacia las diez de la noche.

Si los personajes esperan hasta las diez para volver a visitar a la que es su principal fuente de información, se encontrarán con una desagradable sorpresa, el cadáver degollado de Amalia en el salón de la casa.

Si por el contrario deciden ir un poco antes o poner bajo vigilancia a Amalia, tendrán la oportunidad de ver e intentar atrapar al agresor. Se trata de un asesino a sueldo contratado, obviamente, por Enrique Diego Serra, y conocido como El Cuchillo (encontrarás su ficha al final de la aventura). De todas maneras, no conseguirán impedir el asesinato de la desdichada mujer, y aún en el caso de que capturen a El Cuchillo, éste se negará a testificar contra su contratante.

Revisando el lugar del crimen (lo que deberían llevar a cabo antes de que llegue la Policía) encontrarán sólo un montón de papel quemado, a menos que miren debajo del sillón. Al parecer una pequeña tarjeta de visita ha escapado a la destrucción. En ella se puede leer lo siguiente: Comisario Alejandro de la Fuente Montoya, Comisaría N° 1 de la ciudad de Córdoba.

Nota: Esta pista contiene una pequeña trampa. Si intentan localizar al Comisario en la Córdoba de Andalucía sus esfuerzos serán inútiles. La Córdoba a la que se refiere la tarjeta es la de la República Argentina. ¿Caerán los personajes en la cuenta? Por si acaso, el Director de Juego puede recurrir a algunas pistas tenues: dejar caer por casualidad encima de la mesa un Atlas abierto por Sudamérica, poner un CD de algún artista argentino alegando que es para dar ambiente a esta parte de la investigación, o decir, por ejemplo, que si no encuentran al comisario igual es porque se ha ido a bailar tangos por ahí... Vamos, algo discreto.

Si consiguen hablar por teléfono con el Comisario (lo que puede salirles un poco caro) o bien van a verle (lo que les saldrá más caro todavía), éste les contará, por fin, el turbio secreto que Enrique Diego Serra ha conseguido mantener oculto. Hace siete años el Comisario le detuvo acusado de la violación y el homicidio de una joven cordobesa de quince años. El caso, a pesar de las numerosas pruebas reunidas por Alejandro de la Fuente, fue sobreesido gracias a los generosos sobornos que distribuyó el industrial. Puede enviarles copia de los informes del caso por fax si así lo desean.

Con esto ya tendrán un buen medio para coaccionar a Enrique Diego Serra y conseguir que finalice su apoyo a las actividades delictivas del Sr. Chacal, siempre y cuando mantengan las pruebas a buen recaudo.

¿Victoria?

Con las tácticas narradas en los dos últimos apartados habrán conseguido minar el poder financiero del Sr. Chacal y su control de los bajos fondos. Dado que, gracias a su inusitado poder, jamás conseguirían que un Juez le declarara culpable, ésta es posiblemente la única victoria que pueden conseguir de momento.

El Sr. Chacal desaparecerá de la circulación por un tiempo. Pero no nos engañemos. Seguramente esté planeando recuperar lo que los personajes le han arrebatado. Además, ahora tiene un nuevo objetivo en la vida, vengarse de aquellos que le han derrotado.

Veredicto desaparecerá también de la circulación. Seguramente se haya ido con su jefe. En posteriores aventuras puede volver a aparecer, cuando los personajes menos se lo esperen.

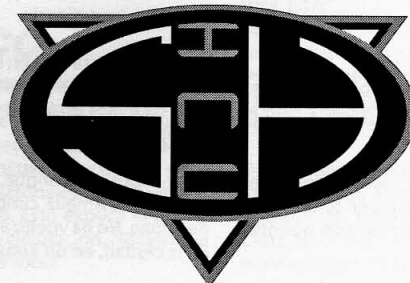
No tienen ninguna prueba que acuse a Enrique Diego Serra del asesinato de Amalia, y la posibilidad de que lo extraditen a Argentina es demasiado remota, así que éste seguirá libre y disfrutando de una desahogada posición. Eso sí, jamás emprenderá acción alguna contra los personajes. Al menos mientras ellos tengan en su poder los informes que les envió el Comisario Alejandro de la Fuente.

El mismo Comisario morirá dos meses después en acto de servicio. Las circunstancias jamás serán aclaradas totalmente.

Lobo Albino entablará una relación de confianza con los personajes, pudiendo ser un estupendo aliado en el futuro.

En cuanto a los bajos fondos en sí, hay que decir que tras la desaparición del Sr. Chacal las cosas parecerán tranquilizarse durante un par de semanas. Posiblemente las de menor índice de criminalidad en toda la historia de la ciudad. Pero luego todo volverá a la normalidad, y los SPJs volverán a tener bastante trabajo.

Ya por último, la opinión pública se encontrará dividida entre los que piensen que parte de las acusaciones lanzadas durante el transcurso de la aventura contra los personajes son ciertas y los que sigan creyendo que son la principal fuerza de defensa contra los criminales.

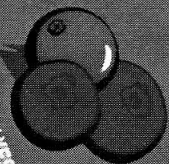


IDESS

Expediente nº 17
Conspiraci

ZORTEKINT.

FRUTAS SILVESTRES
40 gr (1.41 oz)



AZUCAR
Vit. C



CONFIDENTIAL



PERSONAJES NO JUGADORES

TRAFICANTES, SICARIOS, MATONES, ETC.

Para estos personajes, se utiliza la ficha de matón del manual básico (ver pag. 187), con la siguiente modificación: en vez de armas especiales al 90 % tendrán armas largas al 75 %. Van armados con pistolas Astra A 100, y los de la escena de la redada llevan además fusiles de asalto Cetme LC.

POLICÍAS

Para los policías se utiliza la ficha correspondiente del manual básico de Superhéroes Inc. (ver pag. 187)



VEREDICTO

Fuerza	092	Nombre real	Desconocido
Constitución	078	Tipo	Justiciero
Agilidad	100	Profesión	Asesino a sueldo
Inteligencia	069	Acc./Asal.	003
Percepción	084	Voluntad	083
Apariencia	051	Nivel	005
PV	062	DA	-
EQM	057	Parada	025 %

id: 000103

HABILIDADES

Arma corta	087 %
Arma larga	093 %
Arma blanca	089 %
Conducir coche	097 %

Estatus legal

Ciudadano español sin antecedentes penales

HISTORIAL

a) Historial falso

Nota: Este es el historial que contará Veredicto a los personajes cuando le conozcan.

Veredicto nació en el seno de una familia humilde. Su padre, por lo que sabía el joven, trabajaba de representante de comercio, labor por la que tenía que viajar mucho. Esto agradaba al muchacho, porque su padre tenía la costumbre de emborracharse y emprenderla a golpes con su esposa, una tímida ama de casa con no demasiadas luces.

Cuando el futuro justiciero cumplió los catorce años sucedió algo que cambió su vida. Su padre fue detenido acusado de asesinato. De esta manera descubrió la verdadera profesión del hombre al que más odiaba en el mundo: era un asesino a sueldo.

Tras la entrada de su padre en la cárcel, Veredicto se trasladó con su madre a Madrid. Allí ella murió poco después de cáncer de mama. Fue recogido por el Servicio de Menores hasta que le adoptaron poco después. Su padre adoptivo era militar, y a pesar de la reticencia inicial del joven, le inculcó las virtudes de la disciplina y el orden. Asimismo, le enseñó a conducir, disparar y luchar cuerpo a cuerpo "para que supiera defenderse". Fueron buenos años.

A los dieciocho entró en el Ejército como voluntario y perfeccionó aún más su habilidad con todo tipo de armas, su forma física y su combate cuerpo a cuerpo. Fue entonces, durante unas maniobras, cuando recibió la noticia de que sus padres adoptivos habían fallecido por culpa de una bomba colocada en los bajos de su coche. Todo apuntaba a un acto terrorista.

El joven, hundido, abandonó el Ejército y empleó todo lo que había aprendido en encontrar al asesino de sus padres adoptivos. Pronto consiguió pruebas de que lo que les había pasado no era un acto terrorista, sino una venganza por parte de un grupo de jefes criminales por la muerte de uno de ellos a manos del militar. Las pistas le llevaron finalmente hasta el verdadero asesino. Y éste fue uno de los peores golpes que recibió Veredicto en toda su vida. El asesino era su verdadero padre que había salido unos meses antes de prisión. El justiciero no sintió ningún remordimiento

cuando acabó con la vida de aquél que había causado todo su sufrimiento. Desde ese momento, se decidió a impartir justicia allí donde las fuerzas del orden no podían llegar. Él era juez, jurado y verdugo. Era Veredicto.

b) Historial verdadero

Veredicto nació en el seno de una familia humilde. Su padre, por lo que sabía el joven, trabajaba de representante de comercio, labor por la que tenía que viajar mucho. Esto agradaba al muchacho, porque su padre tenía la costumbre de emborracharse y emprenderla a golpes con su esposa, una tímida ama de casa con no demasiadas luces.

Cuando el futuro Veredicto cumplió los catorce años sucedió algo que cambió su vida. Su padre fue detenido acusado de asesinato. De esta manera descubrió la verdadera profesión del hombre al que más odiaba en el mundo: era un asesino a sueldo.

Este descubrimiento, y las posteriores visitas a su padre en la cárcel, le hicieron cambiar su punto de vista acerca de su progenitor. Aunque nunca llegó a perdonarle haber empleado la violencia contra su madre, sí que comprendió que la presión de su "trabajo" a veces le superaba. En cuanto a por qué se había convertido en lo que era, bueno, eso a Veredicto no le costó entenderlo. Al principio, el dinero fácil, la emoción, el riesgo. Luego se vio atrapado en un mundo en el que es fácil entrar, pero muy difícil salir.

Apenas un par de meses después de que su padre fuera encarcelado, apareció en la vida del joven que se convertiría en Veredicto un hombre que iba a ser de gran influencia en su futuro: Pablo Cabal. Se trataba de un compañero de su padre, que explicó al muchacho que se iba a encargar de ellos mientras su padre estuviera en prisión.

Pablo se convirtió en su maestro. Le enseñó a defenderse usando sólo sus manos, a manejar todo tipo de armas, a conducir cualquier vehículo en cualquier situación... Al principio Veredicto sólo pensaba que Pablo era muy "enrollado" y que era genial aprender todo eso. Al cabo de un par de años comprendió la verdad. Pablo le estaba entrenando.

Su primer "trabajo" lo realizó poco antes de cumplir los 17. Se trataba de un político de un partido de la oposición que molestaba a algunas gentes importantes. Lo realizó con un rifle dotado con una mira de precisión, desde una distancia de 200 metros. Pablo estaba con él, por si fallaba o se echaba atrás. No falló.

A partir de ese momento, Veredicto fue realizando más y más "trabajos", aumentando poco a poco su prestigio. Fue así como entró en contacto con el Sr. Chacal. Este auténtico "señor del crimen" le contrató para hacerse pasar por un justiciero, y así infiltrarse entre esos "héroes" que ya una vez habían conseguido derrotarle.

DESCRIPCIÓN

Veredicto no es muy alto (pasa unos centímetros del metro setenta), pero sí es fuerte y ágil. Lleva un ceñido uniforme azul oscuro, con un ojo en el pecho. Por encima suele llevar una gabardina larga, bajo la que se ocultan distintos tipos de armas. Tiene el pelo castaño y algo rizado, y le gusta dejárselo largo, y recogerlo en una coleta. También lleva barba. Una máscara del mismo color que el traje le cubre los ojos.

SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN

Veredicto es hombre de acción y pocas palabras. Suele expresarse de manera muy directa. En su trato, se muestra frío y reservado. En combate, actúa rápidamente y sin dudar. No siente ningún respeto por la vida humana (para él, es un artículo más con el que comerciar), pero intentará disimularlo mientras interprete su papel de defensor de la justicia.

EN EL FUTURO

Tras los acontecimientos narrados en la aventura, Veredicto romperá su relación con el Sr. Chacal y se trasladará a Burdeos, donde le espera un nuevo trabajo. Más adelante puede volver a aparecer en las partidas, siempre como un asesino a sueldo, aunque seguirá intentando mantener su imagen de "justiciero" ante la sociedad.



ENRIQUE DIEGO SERRA

Fuerza	065	Nombre Real	Enrique Diego Serra
Constitución	070	Tipo	-
Agilidad	060	Profesión	Empresario
Inteligencia	080	Acc./Asal.	001
Percepción	070	Voluntad	075
Apariencia	075	Nivel	005
PV	055	DA	-
EQM	080	Parada	015

id: 000104

Estatus legal

Ciudadano español sin antecedentes penales

habilidades

ver abogado en el Manual básico (pag. 187)

HISTORIAL

Enrique Diego Serra fue el único hijo de Enrique Diego de Soler y Ana Eugenia Serra y Calderón-Ortúñez, un matrimonio perteneciente a la alta sociedad catalana. Sus padres tenían una buena posición, que todo el mundo sabía que el joven Enrique acabaría heredando. De pequeño, nunca le faltó de nada. Siempre veía cumplidos todos sus caprichos. Esto cambió con la muerte en un accidente de caza de su padre cuando Enrique tenía 13 años. Fue entonces cuando su abuelo materno, fundador de la empresa Serra y C^a, le tomó a su cargo.

Su abuelo era un hombre que vivía por y para su empresa. Había quien decía que jamás se había tomado un día libre desde que fundó Serra y C^a (aunque el día que se casó su hija sólo trabajó media jornada). Además de su entrega al trabajo, era un perfeccionista, y muy exigente con sus empleados. Pero, en honor a la verdad, estos no estaban descontentos. Sabían que su jefe trabajaba más aún que ellos mismos y era tan exigente o más consigo mismo. Además, sabía compensar los esfuerzos de los trabajadores.

Cuando Enrique fue a vivir con su abuelo, éste intentó convertirle en un empresario perfecto. A los 16, le metió de botones en las oficinas de Serra y C^a, con un exiguo sueldo. Y ese era todo el dinero que Enrique recibía. Al principio, intentó rebelarse. Pero tal intento parecía condenado al fracaso, así que se resignó y cambió de táctica, ganándose a su abuelo a costa de trabajo duro.

Mientras tanto, y aprovechándose sobre todo de la importancia de su apellido, se lanzó a una larga serie de conquistas amorosas. Sus frecuentes devaneos, por supuesto, acabaron llegando a oídos de la prensa. Su abuelo, enfurecido, estuvo a punto de echarle de su casa y desheredarle.

Para contentar a su abuelo (y sobre todo para conservar su herencia), Enrique, al poco de cumplir los veintitrés años, contrajo matrimonio con Amalia Zimbui, una joven perteneciente a una familia de gran prestigio social, que en los últimos años se había empobrecido por una mala gestión de los negocios familiares.

A la vuelta de su viaje de bodas, fue nombrado Director General de Serra y C^a (un gesto de su abuelo reconociendo el arrepentimiento de Enrique por su actitud anterior), y dio comienzo a una fructífera carrera empresarial, en la que las principales señas de identidad eran su firmeza a la hora de negociar y su capacidad para aceptar riesgos. En tres años duplicó el nivel de beneficios de la empresa. Cuando poco después murió su abuelo, fue nombrado Presidente de la compañía, aparte de ser su principal accionista.

En su vida privada, mientras tanto, Enrique Diego Serra había desarrollado aficiones "poco comunes". Le gustaba tratar con violencia a sus amantes (y a su esposa, aunque ésta se lo consintió durante muy poco tiempo), y que éstas fueran muy jóvenes (preferiblemente entre 15 y 17 años). Esas aficiones fueron la causa de su divorcio (ocurrido un año después de la muerte de su abuelo, y en el que su esposa obtuvo la mitad de su fortuna, chantajeándole con difundir sus secretos), y estuvieron a punto de costarle muy caras en dos ocasiones.

La primera fue cuando una periodista que trabajaba para una revista sensacionalista descubrió su afición por las chicas jóvenes, e intentó chantajearle. Fue entonces cuando entabló tratos por primera vez con el Sr. Chacal. Estos tratos le costaron la vida a la ambiciosa periodista.

La segunda tuvo lugar durante un viaje de negocios a Argentina. Allí, como hacía siempre que tenía ocasión, había contratado a una joven prostituta para satisfacer sus deseos. Pero esta vez se excedió en su afición a la violencia, y la joven murió. Enrique fue detenido. Sólo gracias a sus numerosos contactos con las altas esferas argentinas, así como unos cuantos y caros sobornos, lograron que saliera libre sin cargos, y que toda la historia se mantuviera en secreto.

Este hecho marcó el comienzo de una época difícil para el empresario, que ocupado en sus problemas legales, había dejado escapar dos negocios en Argentina de vital importancia para el futuro de su compañía. Las acciones empezaron a perder valor, y Diego Serra no supo contrarrestar las constantes pérdidas de Serra y C^a.

Fue en ese momento cuando reapareció el Sr. Chacal, esta vez para ofrecerle una solución. Si Enrique estaba de acuerdo, le pondría en contacto con empresas controladas por las mafias europeas. Estas adquirirían la mayoría de las acciones de Serra y C^a, y utilizarían la empresa como parte de su complicado mecanismo de blanqueo de dinero. A cambio, Enrique seguiría como Presidente, con una sustanciosa compensación. Por supuesto, aceptó.

En el momento de dar comienzo a la aventura, podríamos decir que Enrique ha dejado de actuar como Presidente de Serra y C^a, habiéndose convertido en uno de los lugartenientes del Sr. Chacal en sus esfuerzos por controlar la ciudad. Y está disfrutando de ello.

DESCRIPCIÓN

Enrique Diego Serra mide un metro y sesenta centímetros y tiene una constitución que podríamos denominar "fuerte". Además, su notoria calvicie no contribuye, precisamente a aumentar su atractivo físico. No obstante, tiene mucho éxito con las mujeres. Esto puede deberse a su encantador carácter, o al aún más encantador volumen de su cuenta corriente. Suele vestir elegantes trajes realizados a medida por prestigiosos modistas italianos, y fumar caros puros.

SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN

Enrique es una persona de trato afable, simpático, y que parece dispuesto a ayudar. Por supuesto, esto no se corresponde con la realidad. Es taimado, adora las intrigas, y siempre hallará una manera de salir a flote en las circunstancias más adversas. No soporta el dolor físico. Pero le gusta infligirlo a los demás. Su vena sádica es notoria, cuando tiene la oportunidad de mostrarla. Algo que hay que recordar es que tiene contactos no sólo con el mundo criminal, sino también con el mundo de las finanzas y de la jet-set.

EN EL FUTURO

Tras el desmantelamiento de la red criminal de Sr. Chacal, Enrique Diego Serra será expulsado de Serra y C^a por los accionistas mayoritarios, que piensan que la actuación del empresario no ha sido la más correcta. Pero su prestigio como hombre de negocios hará que pronto entre en el Consejo de Administración de otra empresa del ramo. Pero lo más importante es que Enrique tiene un nuevo objetivo en la vida: vengarse de las molestias que le han causado los personajes. Y tarde o temprano, él consigue todos sus objetivos.



LOBO ALBINO

id: 000105

Fuerza	100 (127)	Nombre real	Nelson Eulogio Manzanares
Constitución	096	Tipo	Justiciero/Mutante inducido
Agilidad	100 (142)	Profesión	Asistente social
Inteligencia	081	Acc./Asal.	003
Percepción	086 (108)	Voluntad	080
Apariencia	073	Nivel	001
PV	048	DA	-
EQM	081	Parada	025 %

Nota: los valores entre paréntesis indican sus características cuando se transforma a su forma intermedia.

HABILIDADES

Arma corta	057 %
Arma blanca	062 %
Ciencia: Electrónica	027 %
Ciencia: Biología	027 %
Abrir cerraduras	040 %

Poderes

Multiformidad animal única (lobo) 098 %

Estatus legal

Ciudadano con doble nacionalidad española-boliviana sin antecedentes penales

HISTORIAL

Nelson Eulogio Manzanares, Lobo Albino, nació en Bolivia, en una humilde familia de clase obrera. Era el menor de cinco hermanos, y había sido una incorporación "inesperada" a su casa. El menor de sus hermanos tenía 16 años cuando Nelson nació. Tanto su padre como sus tres hermanos varones trabajaban en la construcción, así como el marido de su hermana. Su infancia la vivió sin comodidades, ciertamente. Pero rodeado de todo el amor de los suyos.

Fue precisamente el amor de su familia el que le separó de ella. Cuando apenas había cumplido siete años, su ciudad natal sufrió una profunda crisis económica. Aunque los varones de la familia iban trayendo dinero a casa como buenamente podían, apenas podían sobrevivir. Y no sabían cuánto podría durar esa situación. Así, cuando surgió la posibilidad, los padres de Nelson lo dieron en adopción, por decirlo de alguna manera (dado que no hubo ningún tipo de papeles), a un matrimonio español que residía en la región y que iba a regresar a España. De esta manera, Nelson disfrutaría de una infancia y una vida mucho mejor de la que le esperaba con su verdadera familia. De regreso a España, sus padres adoptivos, Javier Manzanares y Carmen Otero, aprovechando las numerosas lagunas burocráticas que existían en Bolivia por aquella época, lo inscribieron como hijo suyo, nacido durante su existencia en el extranjero.

Sería bonito pensar que los Manzanares-Otero lo adoptaron movidos por un generoso impulso, para darle al niño una vida feliz y llena de amor. Pero la realidad era otra muy distinta. Javier Manzanares y Carmen Otero eran científicos, y estaban investigando procedimientos para la alteración genética controlada. Querían usar a Nelson como sujeto de prueba de sus experimentos secretos, dadas las numerosas dificultades legales para llevarlo a cabo de otro modo. En defensa de ambos científicos, hay que señalar que ambos estaban completamente convencidos de que Nelson en ningún momento iba a correr ningún peligro.

Así, durante los tres años siguientes, los dos científicos fueron analizando los genes del muchacho, y sometiéndole a todo tipo de pruebas. Pero mientras tanto, ocurrió algo imprevisto. Javier había ido encariñándose poco a poco del niño, viéndole día a día más como a su propio hijo y oponiéndose, cada vez más, a la idea de usarlo en un experimento, pues aunque parecía que no había riesgos, no era totalmente seguro.

A pocas semanas del experimento definitivo, Javier se enfrentó a su esposa y le pidió que abandonaran el proceso. Esto provocó una fuerte discusión en la pareja, pero finalmente Carmen pareció aceptar la postura de su marido.

Esa misma noche, Carmen drogó la cena de Javier, y mientras éste dormía, llevó a cabo la alteración genética de Nelson.

No se sabe a ciencia cierta si los cálculos de la pareja de científicos eran erróneos, o hubo algún fallo al tener que controlar una sola persona todo el proceso. El caso es que los resultados que se obtuvieron no fueron los esperados. La constitución física de Nelson, de acuerdo con lo programado, mejoró sensiblemente, dotándolo de mayor fuerza y agilidad (aunque dentro de los estándares humanos). Pero su piel perdió casi completamente el color, y sus cabellos se volvieron blancos.

Cuando Javier despertó del sueño de las drogas, se encontró con lo que su mujer había hecho, y tomó una decisión que cambiaría su vida para siempre. En cuestión de minutos, y mientras Carmen repasaba los cálculos en el laboratorio, hizo las maletas, cogió a Nelson, y se marcharon.

A partir de ese momento, Javier vivió sólo por y para el niño, al que educó como si fuera su propio hijo. Horrorizado por lo que sus experimentos le habían causado al muchacho, cuyo aspecto solía asustar a los extraños por su extrema palidez, lo educó en el más profundo respeto a la vida, a la justicia y a las leyes. Además, siempre intentó buscar una manera de volverle a su aspecto normal.

Fruto de uno de sus experimentos fue la segunda gran transformación genética de Nelson, ocurrida al poco de cumplir éste los catorce. Tras unas prometedoras pruebas con un lobo, al que había vuelto albino y luego había conseguido devolver a su estado normal, sometió a Nelson al mismo procedimiento. El resultado pareció satisfactorio. Su piel volvió a adoptar un color normal, y sus cabellos volvieron a tener el color negro de siempre.

Tres días después del experimento, el lobo con el que había llevado a cabo la fase de prueba volvió a cambiar, recuperando el color blanco que le había motivado el primer experimento. Dos días después, lo mismo le ocurrió a Nelson. Y no fue lo único que sucedió. Al parecer, debido a un error de interpretación de los genes alterados del lobo, Nelson adquirió la habilidad de convertirse en un lobo albino, o bien en una criatura a medio camino entre un hombre y un lobo.

Javier horrorizado, volvió inmediatamente a su pobremente acondicionado laboratorio. Pero Nelson le detuvo. "Padre. Si Dios quiere que sea así, será por algo. No te preocupes." La aceptación de Nelson de su extraña constitución unió aún más al chico y a su padre adoptivo.

Unos meses después, viendo la televisión, oyeron hablar por primera vez de los Euromen. Estos superhéroes, dedicados a defender la justicia, inspiraron a padre e hijo, y les hicieron comprender cual era el camino que Dios había escogido para el muchacho. Debía utilizar sus capacidades superiores en bien de la gente. Así nació Lobo Albino.

Durante los tres años siguientes, Javier entrenó a Nelson en lo que consideraba que podía serle útil a su hijo como defensor de la verdad. Además, consiguió crear una fórmula que, ingerida, le daba a Nelson un aspecto normal durante unas cuatro horas. De esta manera, su hijo podría llegar a tener una vida normal, sin despertar la curiosidad de la gente.

Ahora, Lobo Albino está preparado para comenzar su carrera contra el crimen.

DESCRIPCIÓN

Lobo Albino es bastante alto, algo más de metro ochenta, y con una constitución física envidiable. Quizás los rasgos más característicos sean su extrema palidez y su larga melena lisa y blanca. Va vestido con un traje gris, con un lobo grabado en la parte superior izquierda de su pecho (como si de una placa de policía se tratase). Cuando toma la fórmula, su cabello se vuelve oscuro y se riza ligeramente, y su piel adquiere un tono bronceado. En su vida civil, trabaja como asistente social, en la ayuda a inmigrantes.

ALIADOS

Su principal compañero es su fiel lobo, "Whitey", que fue sometido a la misma manipulación genética que Lobo Albino. También tiene el pelo totalmente blanco. Está perfectamente adiestrado, y daría la vida por su amo.

Además, también cuenta con la ayuda, tanto científica como emocional, de su padre adoptivo, Javier Manzanares, que siempre está dispuesto a hacer cualquier cosa por él.

SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN

Lobo Albino aún es muy joven, y durante toda su vida apenas ha tenido contacto con otras personas, aparte de su padre adoptivo y de "Whitey". Eso hace que a veces resulte ciertamente inocente, y puede hacer que algunos le infravaloren. Pero es valiente, decidido, y cuando cree que lucha por algo justo, nada puede pararle. Además, si bien es ciertamente muy inocente en muchos aspectos, es un joven muy inteligente, y está dotado de una amplia cultura gracias a la educación que le dio Javier.

EN EL FUTURO

Lobo Albino es un estupendo candidato para convertirse en un personaje habitual de una campaña de justicieros, tanto en su faceta de superhéroe como con su identidad secreta. De hecho, su trabajo como asistente social puede ser toda una fuente de aventuras. Como aliado, otra de las ventajas que puede proporcionar es el acceso a los vastos conocimientos científicos de su padre. Sin embargo, no parece estar dispuesto a unirse a un grupo. Prefiere trabajar solo de momento.



SR. CHACAL

id: 0010105

Fuerza 071
Constitución 062
Agilidad 057
Inteligencia 073
Percepción 043
Apariencia 052

Nombre real
Tipo
Profesión
Acc./Asal.
Voluntad
Nivel

Jaime Ortiz
Mutante genético
Jefe criminal
001
094
008

PV 068
EQM 073

DA
Parada

-
014 %

HISTORIAL

La biografía de Jaime Ortiz, más conocido en el mundo del hampa como el Sr. Chacal, resulta bastante normal en sus comienzos. Era el mayor de dos hermanos, y su padre era taxista. No vivía rodeado de lujos, pero tampoco le faltaba lo esencial. En ese aspecto era un niño totalmente normal de clase media. Claro que si le preguntaran a él, diría que su infancia no fue precisamente feliz. Su constitución, no demasiado fuerte, le hacía el blanco de los abusos de muchos de sus compañeros de colegio, y no tenía un solo amigo. Los golpes "fortuitos" durante los recreos si por un casual se acercaba al campo de fútbol, las continuas burlas, convirtieron su infancia en una etapa que hubiera preferido saltarse, sin lugar a dudas.

Pero parece que a veces el destino compensa las penalidades sufridas, y eso es lo que le ocurrió a Jaime cuando cumplió los 16 años. Unos meses después, su poder mutante empezó a aflorar. Al principio, no lo notó. Ciertamente era que cada vez menos niños se metían con él, y los golpes habían desaparecido casi por completo. Pero Jaime lo achacaba simplemente a que se habían cansado de atormentarle. Luego, empezó a notar que nadie hacía nada por perjudicarlo. Ni aún con motivos. Por ejemplo, cuando un profesor entregaba las notas, al llegar a él no era infrecuente que dijera algo así como: "Un momento, Jaime. La nota está mal. No puedo suspenderte." Y acto seguido cambiaba la nota por un aprobado.

Pronto empezó a probar los límites de su poder. Y descubrió que, al parecer, no tenía límites. Podía golpear a quien quisiera, que era incapaz de devolver los golpes. Y si le acusaban de golpearles ante un profesor, cuando ambos estaban delante, la víctima se retractaba de sus palabras. Es más, aunque no se retractara, Jaime sabía que el profesor nunca le castigaría.

Así, de la noche a la mañana, Jaime cambió de víctima a verdugo. Y pronto algunos de los que antiguamente habían disfrutado torturándole intentaron hacerse amigos suyos. Era el jefe de su banda.

Al principio, su actuación estaba regida por la búsqueda de venganza. Pero pronto quedó satisfecho en ese aspecto. Fue entonces cuando empezó a planear aprovechar su poder para algo más serio. Y así lo hizo.

Apenas dos años después, había convertido la pequeña ciudad en que vivía en su coto particular. Empezó instaurando un negocio de "protección". Si un comerciante no le pagaba la tarifa fijada, acudía con un bate de béisbol a la luz del día y destrozaba el local. Era, además, la total impunidad con la que actuaba la que más atemorizaba a los comerciantes. Sabían que era un muchacho débil, pero eran incapaces de enfrentarse a él. Había "algo" que se lo impedía. Fue en ese momento cuando empezó a usar el nombre de Sr. Chacal.

Naturalmente, estos "logros" acabaron llamando la atención de alguien. Fue así como entró en contacto con la Red de Comercio Alternativo, una asociación criminal que estaba consiguiendo el control del hampa de toda Europa.

Su primer trabajo para la R.C.A. consistió en organizar una cadena de negocios de compra-venta de artículos robados en la ciudad de París. Fue bastante bien, a pesar de las continuas intervenciones de Estigma (uno de los fundadores de los Euromen) que le puso en dificultades en algunas ocasiones. La R.C.A., satisfecha con los resultados obtenidos, fue dándole al Sr. Chacal más responsabilidades, hasta que le

concedió por fin el control absoluto de una ciudad, Valencia.

Valencia fue todo un desafío para el Sr. Chacal, que pronto consiguió hacer prosperar negocios como la explotación de inmigrantes ilegales, el tráfico de drogas, y por supuesto ocupaciones más tradicionales como el robo, que era una estupenda fuente de ingresos en las Fallas, cuando Valencia era tomada por los turistas.

Pero ocurrió algo con lo que no contaba. Un joven superhéroe local conocido como Stiker inició una guerra particular contra él. Y venció. Y el Sr. Chacal se encontró con un enemigo que por una vez consiguió asustarle. Uno que era inmune a su poder. El Sr. Chacal, acobardado, se fue de la ciudad.

La R.C.A. vio su huida como un reconocimiento de su fracaso, y perdió su posición privilegiada. Fue así como llegó a la ciudad. Es su segunda oportunidad, y quizás la última. Sus jefes no parecen dispuestos a consentir más fracasos.

DESCRIPCIÓN

El Sr. Chacal es un hombre de unos 45-50 años, delgado y algo bajito. Sus ojos son grises y fríos, y son lo único que destaca en su imagen. Viste con corrección, sin llegar a una elegancia exagerada. Sus ademanes son suaves y lentos, nada enérgicos.

SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN

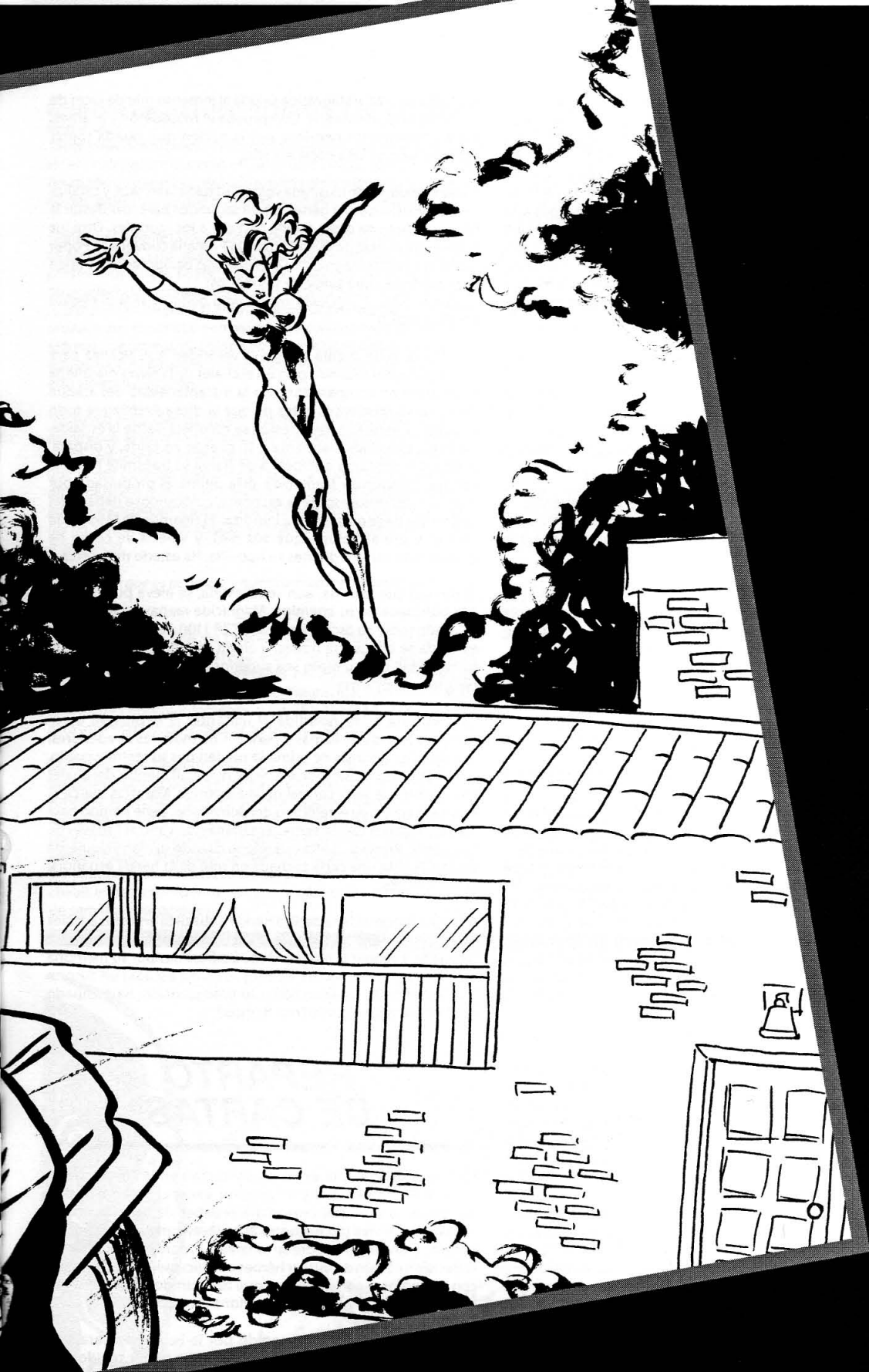
El Sr. Chacal habla despacio, y siempre con una calma absoluta (dicha calma viene dada, principalmente, por el conocimiento de que nadie puede hacer nada en su contra si está en su presencia). Le gusta usar la ironía en sus conversaciones. Pero cuando algo sale mal, no tiene reparos en ordenar la muerte del responsable. El no admite fallos.

EN EL FUTURO

El futuro del Sr. Chacal, tras este nuevo fracaso, es incierto. La R.C.A. no parece muy dispuesta a darle una nueva oportunidad, pero por otro lado, y gracias al poder del Sr. Chacal, no pueden hacer nada en su contra de momento. Y lo más seguro es que el Sr. Chacal se prepare para el enfrentamiento contra sus antiguos jefes. Pero ésa es otra historia.







**ROMPER LA
BARAJA**

Romper la Baraja puede ser jugado por personajes con todo tipo de Orígenes. Conviene avisar del ambiente noir que envuelve la trama, y de la inquietante y profunda investigación que deberán llevar los personajes, para que el DJ pueda decidir en qué momento de su campaña quiere incluir esta aventura. El DJ también debería recomendarles discreción a través de los PNJs, pues los SPJs van a lidiar con voluntades enfrentadas, cada una de ellas en bandos totalmente opuestos, y las decisiones que tomen los SPJs marcarán a partir de entonces sus relaciones con cada bando. Las acciones que emprendan decantarán la balanza, inevitablemente, por uno de los grupos en conflicto, y es muy difícil que puedan situarse en el punto de equilibrio entre las fuerzas en conflicto. Muy difícil, pero no imposible.

Por otro lado, Romper la Baraja pretende romper un tanto la estructura lineal habitual en los módulos. Por ello, desde el primer momento los personajes tendrán la oportunidad de realizar acciones clave en el orden que ellos decidan. Este tipo de estructura puede complicar la tarea al Director de Juego, pero redundará en una mayor libertad para personajes y en una mayor facilidad para la inclusión de subtramas.

La sección Composición de la Baraja se encarga de orientar un poco al DJ para modelar a su gusto este módulo. Se explicará la intención para reducir la linealidad, aunque también se incluirán algunas consideraciones para evitar esta complejidad.

Finalmente, Romper la Baraja cuenta con unos PNJs cuyo nivel de poder podría clasificarse como bajo – medio. Será tarea del DJ adaptar los niveles de los adversarios a los que puedan enfrentarse los SPJs para asegurar la diversión.

Dicho esto, entremos en la partida...

BARAJANDO

Una fina puerta de madera veteada se abre, dejando que intensos vapores inunden el corredor. Primero, una tenue luz proveniente del interior se asoma tímidamente, dejando paso después a una bella y escultural figura femenina. El sensual cuerpo se entremezcla con el vapor, dejando que sólo las piernas de rodilla para abajo se vean con su total esplendor. La mujer se recoloca la toalla, ciñéndose fuertemente la tela para evitar una caída no premeditada, y cierra la puerta tras de sí. Cuando la pequeña bruma generada por la ducha se disipa en el ambiente, la fémina aparece claramente visible, y es entonces cuando puede reconocerse el rostro de la espectacular superheroína Primaria. Con sus manos se mesa un poco el cabello, y en un tono suave y meloso, habla:

"¿Alejandro? Alejandro, cariño, ya estoy lista."

La diosa sonríe, recordando mentalmente la efigie de su pareja, y se dirige decidida hacia el dormitorio con el que conecta el corredor. Tiene tiempo para felicitarse por haber encontrado a este hombre maravilloso, después de la finalización, en no muy buenas condiciones, de su affaire con su amante político. Despejando sus pensamientos, Primaria se para antes de abrir la puerta, y rebaja un poco la altura de su escote improvisado con la toalla.

Es entonces cuando escucha un débil sonido, que quiebra la quietud del chalet en que se encuentra. En fracciones de segundo, el corazón de la inmortal da un vuelco, y reconoce el sonido con bastante certeza. Primaria da un grito y abre violentamente la puerta.

Ante ella, la DLK 45 con silenciador de Magnicida aún humea tras el disparo que ha realizado contra el hombre en la cama de matrimonio. Un tiro limpio, rápido y certero, entre los ojos del amante de Primaria. La escena es demasiado dolorosa para la diosa, que tuerce y deforma la expresión que tenía hace unos instantes, mientras trata de apartar la desgarradora mano que le oprime el corazón. Magnicida, que no sabía que la amante de su objetivo era una de las integrantes más poderosas de la Euroforce, aprovecha los momentos de desconcierto y horror que tienen desolada a la heroína para lanzarse hacia el balcón. Evita la puerta corredera de cristal que separa el dormitorio de

la amplia terraza, y Magnicida saluda al inmenso mar de luces de la nocturnidad de Madrid. Comprueba el mosquetón y el arnés, e indudablemente nerviosa por la acción que pueda tomar Primaria, se precipita hacia el vacío.

Narya se mueve con inusitada velocidad hacia la terraza, y cataliza toda la tensión que ha generado en segundos para manifestar la furia con que una diosa puede castigar a los mortales. Otra luz más se une al cielo de Madrid cuando Primaria convoca su Poder Elemental contra Magnicida. Unas palabras balbuceantes se unen al chisporroteo que surge de sus manos:

"¡¡¡Cómo osas....!!! ¡¡¡¿Quién eres tú para quitar la vida al elegido por Primaria?!!!"

Magnicida se da cuenta de que la velocidad que alcanza para descolgarse del segundo piso en el chalet de la sierra madrileña no es nada en comparación con la instantaneidad del ataque de Primaria. Momentos antes de que la diosa despliegue todo su poder, Valeria Kohagen desliza su escopeta desde la espalda, la coloca perpendicularmente a su cuerpo en caída, y dispara. Mientras la descarga energética de Narya se transmite hasta la antigua posición de Magnicida, ésta última es propulsada por la acción del retroceso de la escopeta, colocándose debajo del balcón donde se encuentra la inmortal. El cigarrillo de Magnicida toca el suelo al tiempo que sus pies, y Valeria ve cómo ha guillotinado con sus dientes su boquilla. Ha estado muy cerca.

Al tiempo que la diosa, aún semivestida, se eleva por los aires a la búsqueda de su enemigo, Magnicida reaparece en escena huyendo sobre su oscura Kawasaki ZZR 1100. Todo su equipo de escalada se encuentra detrás, y ahora sólo queda esperar que su habilidad con su moto sea superior a la de Primaria con sus peligrosas descargas.

La pregunta es respondida al instante: la explosión en la carretera inunda de llamas y pedazos de moto los alrededores, mientras las lágrimas de Primaria ruedan por su rostro y cuello. Cansada por la tensión, se dirige de nuevo al interior del chalet para avisar a la sede central de la Euroforce. Mientras marca el número secreto en el teléfono del dormitorio, tiene tiempo para ver un pequeño cartón entre las sábanas, cercano al cadáver de su amante. Primaria suelta el teléfono cuando su mano izquierda pone a la vista una carta tachada en rojo de la baraja española: el Rey de Oros.

A lo lejos, Magnicida se desliza herida y aturdida entre los árboles de la sierra. Su sangre tiene un sabor amargo, pero al menos hoy ha vuelto a vengar la muerte de su padre. Pues por su memoria asesina a extorsionadores y corruptos. Deja escapar un suspiro que indica tanto su alivio como su preocupación, ha escapado de Primaria pero, ¿por cuánto tiempo?

REPARTO DE CARTAS

Una vez que Primaria entre en contacto con la Euroforce, se celebrará una reunión con carácter excepcional a petición de Narya. La inmortal presentará pruebas de que Magnicida todavía sigue viva (no encontró el cadáver aunque sí rastros de sangre), y un informe sobre su amante. La reunión concluirá con la decisión común de buscar héroes no vinculados directamente con la Euroforce para averiguar qué ha ocurrido con la asesina y su interceptación y entrega posterior a las autoridades.

Los SPJs serán el grupo escogido por la Euroforce para este cometido. Por ello, el grupo de SPJs debe haber tenido una relación amistosa con el supergrupo europeo, o haber resultado de extrema utilidad a alguno de los miembros de la Euroforce en el pasado, o mantener un estatus legal adecuado para que en la búsqueda en la base de datos de la Euroforce sean unos excelentes candidatos. Serán llamados a la Torre Picasso en Madrid, donde se encuentra la sede de la Euroforce, y allí asistirán a una reunión donde la tensión y el pesar en los miembros de la Euroforce serán evidentes. Maestro Arcano no estará presente, como es bastante habitual últimamente en él.

Euroman se acercará a ellos y les explicará la situación en estos términos:

"Hace unos días la pareja de Primaria fue asesinada en su presencia en el chalet que mantenía en las afueras de la capital. Nuestra compañera no se encuentra aún totalmente recuperada, y su mente no descansará hasta que el asesino haya sido capturado."

"Tenemos bastantes indicios para asegurar que el asesino en cuestión es Magnicida, una mujer especializada en brutales homicidios contra altos cargos políticos y empresariales. El gobierno siempre ha ocultado las actuaciones de esta mujer, con el fin de no alterar la paz pública. Según sabemos, la asesina siempre ha presentado pruebas que inculpaban en asuntos de corrupción a sus víctimas. El terror que genera Magnicida no es permisible, además de que en esta ocasión no ha entregado ninguna prueba que trate de justificar esta violenta ejecución."

"Nosotros no podemos ocuparnos del asunto, pues llamaríamos demasiado la atención, además de que no sabemos exactamente cómo reaccionaría Primaria ante la asesina. Hemos conseguido que se nos conceda una semana para la resolución del asesinato antes de que la policía tome partido. Así que confiamos en vosotros para que encontréis a Magnicida en este tiempo. Cuando lo hayáis hecho, contactad con nosotros y presentaremos pruebas y culpable a la Justicia."

"Es un favor que os pedimos, y que sabremos recordar en una futura ocasión."

Simplemente, los SPJs no pueden negarse. Marcos, el asistente de comunicaciones, entregará un informe a los personajes en el que se exponen los detalles necesarios para comenzar a investigar sobre el paradero de Magnicida. La Euroforce les despedirá convenientemente, y los SPJs tendrán acceso a toda esta información para decidir su primer objetivo:

La víctima era Alejandro Rivas Castillejo, importante comisario de policía. Divorciado desde hace dos años de la modelo Sara Jiménez Jerez, tuvo un hijo de esta relación: Gonzalo Rivas, ex-directivo de Zortek, y actualmente destinado en el proyecto policial para la creación de la Unidad Policial de Contención de Metahumanos. Alejandro también fue destinado al proyecto en los últimos dos meses. Suyo era un piso en la calle Gran Vía, y un chalet en la sierra -donde fue asesinado- que utilizaba en fines de semana y vacaciones.

El resto del informe se perderá en fechas de nacimiento e ingreso en la policía, así como los reputados logros que le han valido llegar hasta comisario. A los SPJs les resultará extraño que el informe trate precisamente de Alejandro Rivas Castillejo en lugar de datos sobre Magnicida y cómo encontrarla. Es clave que se den cuenta de que Euroman les ha facilitado este informe con una doble intención: quiere encontrar a Magnicida pero también quiere esclarecer las causas de la muerte del policía. No lo dijo tan abiertamente durante la reunión para evitar que Primaria se alterase.

Los SPJs ahora tienen que comenzar a moverse por sí mismos, y tienen las siguientes alternativas

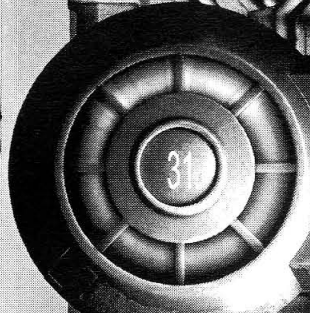
- Búsqueda por su cuenta de datos sobre Alejandro Rivas. La información que obtengan dependerá de los contactos que puedan tener los SPJs, y deberá ser estimada por el DJ.
- Registrar el piso de Rivas de la Calle Gran Vía. (ver Primera Mano: La Casa de Gran Vía)
- Visitar el chalet donde se produjo el asesinato. (ver Primera Mano: El Chalet)
- Usar contactos policiales o visitar la comisaría donde trabajaba Rivas. (ver Primera Mano: Contactos Policiales)
- Hablar con el hijo de Rivas: Gonzalo. (ver Primera Mano: Contactos Policiales)
- Buscar a Magnicida por los bajos fondos. (ver Primera Mano: Bajos Fondos)
- Hablar con Minos S.L. sobre el paradero de Magnicida. (ver Primera Mano: Minos S.L.)
- Pueden tratar de contactar con A.X.I.S., pero se les indicará que concierten cita con Minos S.L.

COMPOSICIÓN DE LA BARAJA

Romper la Baraja presenta en la sección Primera Mano una serie de sucesos listados sin ilación, que los SPJs pueden vivir en un instante no predeterminado. Tras la última fase de la investigación encontrarán la pista clave que les permita descubrir el misterio tras el asesinato de Alejandro Rivas. Estas últimas fases están presentadas como las de un módulo habitual, por lo que se supone irán unas a continuación de otras, salvo indicación del DJ para alterar la linealidad.



SUPERHÉROES inc



En la sección de Primera Mano (a continuación de esta) se muestran todas las pistas que encontrarán los SPJs a medida que escojan una u otra línea de actuación de las listadas anteriormente. La duda que se nos plantea es cómo controlar esta aventura, teniendo tantas secciones semi-independientes en la fase de investigación.

Este módulo está presentado con esta inusual estructura para permitir que los DJs reordenen las secciones clave (las listadas en Primera Mano) a su gusto, al gusto de los SPJs, o en función de las elecciones de los SPJs. Debido a esto, existen múltiples pistas que conducen a las mismas conclusiones en diferentes secciones, aunque para asegurar que sea necesario tomar varios de los cursos de acción anteriores hay encuentros exclusivos.

Podemos optar por dos métodos

Estructura improvisada: éste es el método que se está sugiriendo. En él, el DJ debe tener en cuenta las pistas que van consiguiendo sus SPJs, y saber en todo momento cuál es el rumbo de la investigación. Se debe cumplir que la investigación sea fluida: los SPJs deben tener la impresión de que a cada paso conocen una parte más del rompecabezas. El DJ se ve libre para eliminar informaciones, reordenar encuentros o alterar lo expuesto en alguna de las secciones de Primera Mano, con el fin de cumplir la fluidez y la diversión propias de la aventura.

Los SPJs deben tener una idea clara de lo que han conseguido tras una de las secciones clave, y el DJ debe saber qué datos les faltan por alcanzar y proponerse varias vías para que consigan estos datos en las siguientes secciones clave (ya sea mediante las pistas listadas en la sección, o mediante encuentros no indicados en las mismas).

Linealizar la fase de investigación: el DJ puede optar por una secuencia de secciones clave ya predefinida antes de empezar la aventura con sus jugadores. Linealizar significa escoger esta secuencia. Por ejemplo, el DJ puede escoger que se juegue en primer lugar la sección clave del chalet, después la primera parte de la sección clave de Bajos Fondos, luego la policial, etc. Naturalmente, esto exige algo más de trabajo antes del juego por parte del DJ, pero simplifica el problema de tener en cuenta qué datos consiguen los SPJs en cada momento y buscar métodos para facilitar las siguientes informaciones dilatando la intriga.

Hay unos cuantos métodos para conseguir la linealidad:

► Ajustar pistas entre secciones clave, de modo que sólo pueda optarse (aparentemente) por un camino. Por ejemplo, si después de la sección clave de El Chalet, el DJ desea que los SPJs vayan a la de los Bajos Fondos, se puede dar importancia a la escena del intento de robo. Se incluye un personaje nuevo, relacionado de algún modo con los implicados en el caso, para el cual trabajan los matones, y los SPJs irán a buscarlo a los Bajos Fondos tras interrogar a uno de los atacantes.

► Hay ocasiones en las que no se pueden ajustar pistas entre secciones, o el ajuste quedaría demasiado forzado, lo que restaría credibilidad a la estructura argumental. Es en estas ocasiones en las que se pueden establecer fuentes "aleatorias" de información. No se trata más que de dar más importancia al suceso fortuito: reciben en su base una comunicación de Euroman para que investiguen al hijo de Alejandro Rivas o para que visiten la sede de Minos S.L.; Enigma les recomienda, tras el encuentro en Minos S.L., que se muevan entre la policía, etc. Para que sea creíble, las pistas que den estas fuentes deben concordar con el interés en el caso y la capacidad para conseguir datos relacionados con este. Enigma no podría aconsejarles, por ejemplo, que vayan a buscar pistas en el piso de Gran Vía que mantenía la víctima. El método de las fuentes aleatorias puede usarse también para la estructura improvisada, en caso de que los SPJs no encuentren el siguiente paso a seguir.

En Romper la Baraja se han evitado conscientemente las referencias temporales (salvo en la última parte del módulo, que sucede durante toda una noche), no por atarear con una función más al DJ, sino para que las decisiones de los SPJs cambien verdaderamente lo que puede ocurrir. No obstante, se pueden incluir unas vagas referencias, creando las acciones que alguno de los implicados pueda realizar durante los días que vaya a durar la

investigación, para generar encuentros aleatorios. Esta variante puede resultar tremendamente divertida.

En resumidas cuentas, se trata de preparar un calendario de sucesos para los PNJs. Si los SPJs deciden ir al mismo lugar en que se encuentre un PNJ según su calendario de sucesos, entonces se introducirá una situación muy interesante que puede variar enormemente el módulo. Un ejemplo sencillo: el DJ considera que la investigación durará unos tres días, y programa los pasos que seguirá Magnicida durante los días siguientes a la muerte de Rivas.

Día 1

Mañana Descansa y se cura las heridas.
Tarde Vuelve al chalet para encontrar más datos que incriminen a Alejandro Rivas.

Día 2

Mañana Prepara y manda el vídeo a Minos S.L.
Tarde Se mueve por los bajos fondos para encontrar al Infante.

Día 3

Mañana Duerme.
Noche Descubre la relación entre el Infante y Pacto en su investigación nocturna.



Una buena elección es crear los "diarios" de Magnicida, El Infante y Eusebio Duarte Gómez. Se puede dotar de mayor personalidad a otros PNJs de la aventura (como Gonzalo Rivas), introducir intereses en la búsqueda de la verdad, y añadir nuevos "diarios" personalizados. También se pueden diseñar estos encuentros para los "secundarios", los matones enviados por Eusebio Duarte o por El Infante para diversos trabajos.

Aunque esto da bastante trabajo al DJ, imaginemos su satisfacción al saber que en la tarde del primer día Magnicida y los SPJs se encuentran en el chalet, puesto que han decidido que la escena del crimen sea la primera fase de su investigación. Ello añadiría nuevas complicaciones: ¿atraparán los SPJs a Magnicida? ¿Qué información podrán sonsacarle? ¿Por qué ha vuelto a Serenidad?

En cualquier caso, Romper la Baraja está suficientemente detallado para jugar en el mismo momento en que el DJ lea el módulo completo.

PRIMERA MANO

El Chalet

Más tarde o más temprano, los SPJs querrán visitar el lugar donde se produjo el asesinato. El chalet de la sierra recibe el nombre de Serenidad, y cuenta con un amplio terreno con un césped envidiable, unos árboles decorativos excepcionalmente cuidados, y un pequeño invernadero-jardincillo con flores de vivos colores. Uno de los jardineros seguirá trabajando allí si los SPJs van por la mañana. Les dirá que se sigue ocupando del jardín porque el hijo de don Alejandro, don Gonzalo, les ha comunicado su intención de mantener el chalet de su padre tan esplendoroso como él lo tenía. Si los SPJs no encuentran al jardinero, es posible que deduzcan este hecho por los cuidados evidentes en las plantas.

El chalet tiene dos pisos de una extensión considerable. A la entrada del mismo podrán apreciar un amplio portalón, finamente decorado, y una pequeña cámara de seguridad.

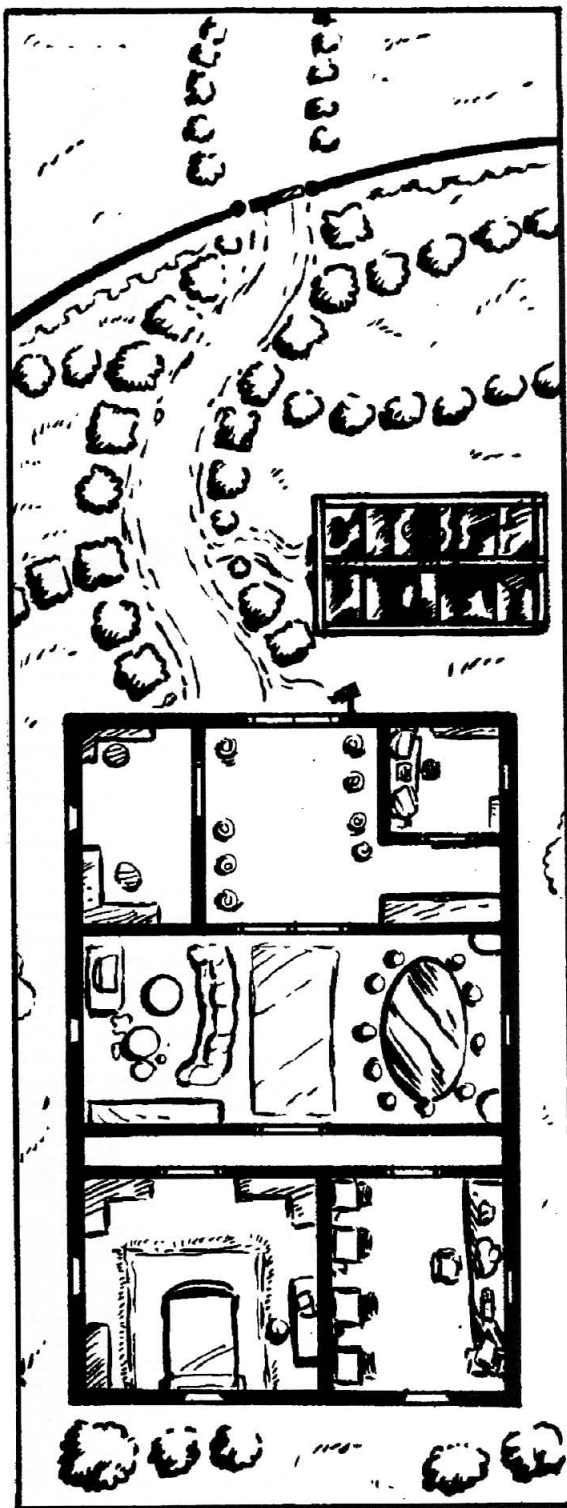
CUARTO DE SEGURIDAD: en su interior podrán acceder al control de todas las cámaras de seguridad del recinto, así como al resto del sistema de seguridad (sensores de movimiento individuales por habitación). Es lo primero que eliminó Magnicida, así que no se encontrará en muy buen estado. De todas formas encontrarán un mapa con la disposición de los sensores y alarmas en el edificio.

EL DORMITORIO: está todo como se dejó en el momento del asesinato.

EL CUARTO DE ESTUDIO: en esta sala Rivas tenía un pequeño chiringuito con cientos de folios y casos archivados. En su mesa estará el caso más reciente en el que estaba trabajando: algo sobre el comienzo de una investigación al club privado Paradise, un club de alterne para gente con mucho dinero. Si los SPJs tienen algún dato sobre Rivas que les haya indicado algún caso fraudulento, encontrarán en los archivadores pertinentes información del caso. Si alguien entiende de leyes o procedimientos policiales se dará cuenta de que la intervención en dicho caso fue un tanto "forzosa". En otro caso, si los SPJs desean coger algunos casos al azar, tendrán un 10% de probabilidades de encontrar casos con peculiaridades en su resolución.

Rivas tiene también un ordenador en este cuarto, pero no existe ninguna información relevante en su disco duro, en CDs o en los discos flexibles que puedan encontrar. Si miran las últimas páginas web que ha visitado el comisario, accederán a www.pacto.org, una página del partido político PACTO, Partido Activista Contra el Terror Orgánico, en la que sus miembros se confiesan totalmente en contra de los metahumanos. El texto de esta página está escrito en un claro tono de arenga.

En el resto de la casa se notará tanto el dinero que ostentaba el comisario Rivas como su gusto exquisito. Existen varios bustos colocados sobre repisas de mármol por toda la casa, y los muebles de madera son de excepcional calidad. Hay colgados cuadros de pintores abstractos modernos, y el conjunto combina adecuadamente.

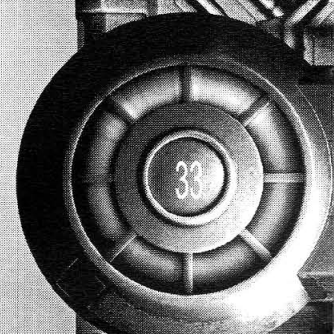


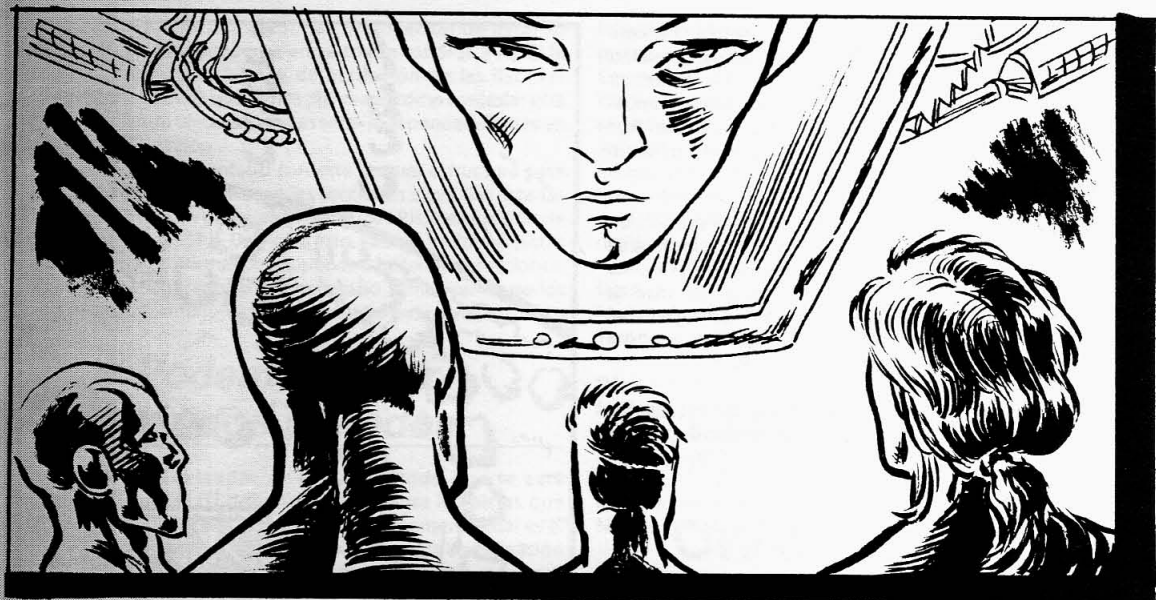
Si los SPJs visitan la casa por la tarde, alguno de ellos podrá contemplar por la ventana cómo un coche negro se para enfrente de la verja de Serenidad. Un grupo de hombres con paso firme saldrá al unísono del coche y se dirigirá al interior de la casa.

Mientras los SPJs toman posiciones (aquí pueden usar el sistema de seguridad para controlar, mediante los sensores de movimiento y las alarmas desconectadas, la localización tanto de los SPJs como de los indeseados visitantes), el grupo adoptará una actitud agresiva en su método de búsqueda, y comenzará a abrir violentamente los cajones de los muebles, buscar frenéticamente en los cuartos, etc. Para entonces los SPJs podrán enfrentarse activamente contra estos hombres. Consulta la ficha de los Matones en la sección de Implicados.



SUPERHÉROES INC





Tratarán de huir si ven que son incapaces de neutralizar a los SPJs. No dudarán en hacer uso de sus armas en el momento en que se sientan amenazados. Si alguno de ellos es capturado, entonces los SPJs podrán tratar de sonsacarle información.

El hombre (o los hombres, en su caso) dirá que le han encargado la búsqueda de pruebas que incriminen a Rivas en el inicio de una investigación poco fundamentada sobre el Paradise. Realmente no sabrá nada más, y no trabajará para nadie: se trata de matones independientes que no hacen demasiadas preguntas sobre su trabajo.

En cuanto a la carretera de camino al chalet, todavía podrán apreciarse en ella los resultados de la explosión de la moto de Magnicida, hay un pequeño socavón, algunas piezas brillan a ambos lados del pavimento, etc. Una pequeña exploración por el lugar revelará la senda que tomó Magnicida para su huida. Al final de la misma, donde se encuentra el mayor rastro de sangre, hay restos de vendas y algo de yodo. A partir de aquí sólo un pequeño trayecto separa el lugar del pueblo más cercano, donde la asesina pudo encontrar un medio de transporte más adecuado.

Minos S.L.

Otra opción igualmente válida es aprovechar la información que consigan sobre Magnicida, y contactar con Minos S.L., empresa propietaria del supergrupo A.X.I.S. al que pertenece la asesina. Es bastante sabido que Minos lleva bastante tiempo tratando de legalizar el supergrupo, aunque existe una imbatible oposición, quizá respaldada por directivos influyentes de otras fuerzas empresariales con las que Minos no se lleva especialmente bien, como IDESS.

La forma más sencilla de contactar con Minos S.L., si los SPJs no mantienen ningún tipo de contacto con la empresa desde hace tiempo, es visitar la sede madrileña de Superhéroes Inc, con la que Minos mantiene unas excelentes relaciones. Si los SPJs son conocidos en la empresa, ya sea porque alguna vez han respondido a un encargo, porque mantienen sus fichas en la empresa o por otras singulares razones, la respuesta será inmediata. La secretaria transmitirá su petición y al cabo de diez minutos los SPJs tendrán concertada una cita para la tarde (si han ido por la mañana) o para el día siguiente (si han ido por la tarde) en unos edificios propiedad de Minos S.L. cercanos a Fuenlabrada. En caso de que en Superhéroes Inc no les conozcan, la petición tardará 1d2 días en cursarse, durante los que deberán proseguir sus investigaciones por otros cauces.

También pueden encontrar la relación de propiedad de estos edificios con Minos S.L. por otros medios, dirigirse allí para

concertar una cita o llamar la atención sobre su caso. En función de la diligencia, cortesía y responsabilidad de los SPJs, la relación a partir de entonces con Minos S.L., y el supergrupo a su mando A.X.I.S., tendrá uno u otro cariz.

Cuando vayan a la cita en el edificio indicado, entrarán en una sala con ambiente de "esterilización": perfectamente pulcra, iluminación suave, y corte y trazado de muebles limpio y recto. Justo a la entrada del edificio, tras las puertas automáticas de cristal semitransparente, se encontrarán con la recepción: cuatro recepcionistas, en una cabina circular espaciosa, tras mamparas transparentes, atenderán sus preguntas. Cuando hayan verificado sus datos, uno de ellos abandonará la cabina, les proporcionará una tarjeta de identificación a cada uno y les acompañará al interior del edificio. El ascensor externo, perfectamente transparente, les dejará contemplar la zona desde una vista privilegiada. Se parará en un cuarto piso, y el recepcionista les guiará por angulosos pasillos hasta unas puertas de plástico gris. "Aquí es", indicará, y les dejará.

Si los SPJs son curiosos, sabrán que están siendo en todo momento vigilados. El edificio mantiene la posición de todos los individuos, y, una vez han sido identificados en recepción, el sistema mantiene la posición que le envía la tarjeta en todo momento. En el instante en que se detecte un individuo sin su tarjeta, se lanzará la rutina de seguridad conveniente.

Atravesadas las puertas, entrarán en una sala rectangular con imponente iluminación, con una ventana en una de las paredes más largas. En el centro se encontrará Peter O'Brian, el máximo ECM (Encargado de Conflictos Metahumanos) de Minos S.L. en España. A su lado, Enigma, el líder de A.X.I.S., se erige como una pétrea figura de inescrutable semblante.

O'Brian les preguntará por el nombre del grupo de los SPJs, y querrá obtener alguna prueba que les haga dignos de su confianza. En realidad, el ECM ya ha recopilado toda la información que haya podido sobre el grupo, por lo que a partir de ahora Minos S.L. tendrá un archivo en España sobre los personajes. Simplemente, está tratando de obtener respuestas sobre el verdadero líder, al tiempo que mide la capacidad de comunicación del grupo. Cuando haya conseguido esto, pasará sin más rodeos a informarles de lo que sabe:

"Verán, señores. Aunque Magnicida forma parte del grupo A.X.I.S., mantiene cierto estatus de independencia para sus operaciones privadas. Es algo que hemos respetado desde el principio, y Minos S.L. no tiene conocimiento alguno de las acciones que emprenda no sólo Magnicida, sino cualquiera de los héroes de A.X.I.S. fuera del tiempo en que requerimos de sus servicios."

Sin embargo, han tenido suerte. Hace unas horas nos llegó el siguiente documento gráfico."

O'Brian pulsará el botón de un panel sobre una mesa de diseño, y una gran pantalla plana bajará del techo tras él. Al momento, en la pantalla podrá verse la imagen distorsionada de Magnicida. La grabación se encuentra en bastante mal estado, y la "nieve" (el ruido de la señal) abarrotará el vídeo. La voz, aunque también presa del ruido, podrá escucharse con cierta claridad:

"No tengo por costumbre ponerme en contacto con vosotros, salvo cuando me llamáis primero. En cualquier caso, imagino que antes de que empiecen a mover cielo y tierra para buscarme, creo que os debo algo."

Hace unos días eliminé de circulación a un comisario corrupto. El muy bastardo se dedicaba a la extorsión de tipos con mucho dinero. Usaba la facultad que le daba su posición de privilegio para suministrar los datos a un tipo conocido en los bajos fondos como El Infante. El nuevo en la historia es un tipo muy escurridizo, y es quien realmente se encarga de montar toda la operación. He querido trastocar sus planes para ver si salía a la luz pero..."

Maldita sea... no os podéis imaginar con quién estaba liado el cerdo-policía. Digamos que una irascible y muy peligrosa metahumana, miembro de la Euroforce, trató de desintegrarme cuando vio lo que le había hecho a su amante. Mierda.

No puedo acudir a nadie en busca de ayuda, porque la muerte de este tipejo ha revolucionado todo. Sé que no puedo hablar con la Euroforce: si esa aniquiladora me encuentra, se olvidará enseguida de su principio de no-reducción-a-pulpa de los acusados. En las calles ya nadie quiere hablar del tema y ha habido desapariciones de subordinados de segunda, imagino que para silenciar. Hay algo más en juego que no he conseguido averiguar, y temo que haya abierto la Caja de Pandora...

Os transmito esto para que lo uséis como queráis. Si mandan unos cuantos perros tras de mí, al menos estaréis sobre aviso. Besitos al Misterioso."

Enigma mostrará una visible expresión de disgusto al escuchar esta última frase. O'Brian pulsará de nuevo el panel, y la pantalla se esconderá de nuevo en el techo.

"Esto es todo lo que puedo decirles señores. Como comprenderán, debido a la difícil situación que atraviesa uno de los miembros del grupo A.X.I.S. no puedo darles una copia de la grabación. Espero que hayan obtenido algo de esta reunión... que, por otra parte, nunca ha tenido lugar. Buenas tardes."

Con un movimiento de su mano mostrará a los SPJs la puerta tras ellos. En su camino de vuelta al ascensor, verán teleportarse a Enigma justo ante ellos.

"No me importa quién os haya encargado esta misión. Si encontráis pruebas de que Magnicida ha cometido una barbarie, los primeros en saberlo debemos ser los de A.X.I.S. Por otro lado, si no ha sido ningún error, espero que miréis más allá de vuestro cometido y resolváis el caso de las extorsiones. Conozco a Magnicida y sé que no actúa a la ligera. No lo hagáis vosotros."

Los SPJs han encontrado un nuevo jugador en la partida. Después de todo, Magnicida trabaja para Minos S.L., y a nadie le gusta perder un empleado eficaz. Ahora parece que, más que estar haciendo un favor a la Euroforce, se están metiendo en un conflicto de intereses de importante escala.

Si los SPJs desean tratar de registrar los edificios de Minos S.L., el sistema detectará que se están desviando demasiado de la ruta prefijada. Dará la alarma, y los guardias de seguridad aparecerán para llevarlos a la puerta más o menos tranquilamente. Existe la posibilidad de que desarticulen los mecanismos del sistema: puede que se den cuenta de que la tarjeta identifica su posición, y de que la detección de individuos en el complejo es mediante sensores ópticos y de presión. Los poderes de los metahumanos pueden usarse para desactivar su detección si resultan apropiados. El complejo de oficinas es el único con sistema de detección: ni los almacenes ni el garaje tienen otro sistema de seguridad que no sea el de cámaras. Lo que puedan averiguar desde aquí se deja a discreción del DJ: quizá sólo quieran conseguir una copia del mensaje de Magnicida, cosa que les deberá resultar medianamente complicado. Recuerda que Enigma aún está en el edificio. Además deben actuar con discreción: si se molesta demasiado a Minos S.L., se molesta a A.X.I.S.

Contactos Policiales

Los SPJs también tienen la oportunidad de usar sus contactos policiales para averiguar datos sobre Alejandro Rivas Castillejo, así como para llegar a entrevistarse con su hijo Gonzalo. En caso de que no tengan este tipo de contactos, la pregunta directa en una comisaría no sería muy adecuada: por un lado, no están autorizados para iniciar ninguna investigación, no se tiene constancia de ninguna manifestación de apoyo de la Euroforce a los SPJs, y, por encima de todo, si los SPJs no son muy discretos, pueden llamar la atención de un modo no deseado... y puede que sean metahumanos no registrados por las fuerzas del orden. Una solución más acertada es recurrir a la ayuda de Superhéroes Inc. o incluso de Minos S.L., si han conseguido –de algún modo– unirse a su causa y que en la empresa tengan una buena impresión de ellos. Estas organizaciones tienen recursos para averiguar algún tipo de información relevante. Sobre todo, porque tienen "en nómina" a algún que otro agente del orden.

Según las fuentes de información a las que tengan acceso podrán saber que:

► Alejandro Rivas Castillejo se enfrentaba últimamente a una investigación interna por parte de la propia policía. Se sabía de su "obsesión" con el cierre de un club de alterne conocido como Paradise, basándose en investigaciones poco fiables.

► Gonzalo Rivas, su hijo, montó un gran escándalo cuando se enteró de que su padre estaba liado, según sus propias palabras, "con una asquerosa mutante". La escena entre padre e hijo tuvo lugar en el complejo destinado para el proyecto de creación de la Unidad Policial de Contención de Metahumanos.

Si preguntan por El Infante (o su contacto saca el tema):

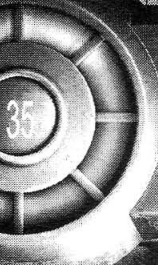
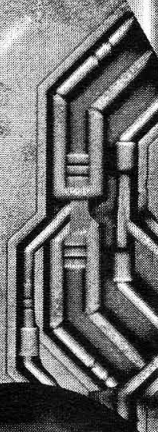
► Extorsionador recién llegado a Madrid. Por lo que parece se ha hecho con el control de algunas bandas callejeras que utiliza para sembrar el terror en sus objetivos de extorsión. Todos son peces gordos, figuras de mucha relevancia, e incluso famosos. El denominador común de todas sus víctimas es el dinero que amasan.

Si preguntan por PACTO:

► Se han cometido últimamente unos actos vandálicos en la capital en nombre de un supuesto partido conocido como PACTO.



SUPERHÉROES INC.



Sus miembros abogan por una ideología genofóbica, aquellos "con los genes mutados" deben ser desterrados de la sociedad formada por los "genes normales", para asegurar la seguridad de estos últimos, indefensos. Sin embargo, no consta en ningún registro la formación de tal partido, ni tampoco ha habido campañas de publicidad por el momento. Lo máximo que se ha encontrado es la página web www.pacto.org, de donde han sacado todo el material relacionado con el partido fantasma. La policía cree que se trata de algún tipo de grupo extremista violento.

Entrevistarse con Gonzalo Rivas parece ser algo más difícil. En todo caso, lo que pueden conseguir es la ubicación actual de su domicilio. Cambió de residencia en cuanto fue designado para el proyecto del que ahora se ocupa, y siempre cuenta con escolta. Según parece, Gonzalo Rivas es una pieza clave para el desarrollo de la Unidad.

Los SPJs no tendrán medios viables de contactar con este hombre, salvo tratar de preparar una entrevista o encerrona en su domicilio. Habrán de ser muy cuidadosos, pues están tratando con un hombre con un temperamento muy malo hacia metahumanos.

Gonzalo responderá con vaguedades y rodeos a las siguientes preguntas, aunque alguna pizca de información podrá ser sacada de todo ello:

► ¿Qué es el proyecto de la Unidad Policial de Contención de Metahumanos? Alto secreto. Si les contase algo, pasarían inmediatamente a formar parte de la lista negra de metahumanos oficiales. Rivas tratará de asustar e intimidar con su respuesta, lo que debería bastar a los SPJs. Rivas tiene una gran Voluntad, así como un pequeño aparato totalmente prohibido pero que se ha extendido rápidamente: un inhibidor neuronal para determinadas informaciones. Los telépatas sabrán que Rivas, verdaderamente, no puede decir nada, por su propia seguridad.

► ¿Cómo era la relación con su padre? Rivas se sentirá bastante dolido por esta pregunta, farfullará algo incomprensible, y dirá que últimamente no demasiado bien.

► ¿Quería su padre realmente a Primaria? Si los SPJs siguen tirando de su lengua, su cara acabará enrojeciendo. Últimamente, utilizaba la relación de su padre con "la mutante" como forma de atacar personalmente a su padre, con quien no se llevaba bien desde hacía largo tiempo. Su padre se enfrentó a él en más de una ocasión para defender a su pareja. Así que Gonzalo Rivas no tiene ninguna duda de que su padre la quería.

► ¿Qué sabe de PACTO? Absolutamente nada. Pasa todo su tiempo dedicándose a su trabajo. Y más ahora que su padre ha fallecido. Sólo espera que termine pronto el extraño veto sobre la policía para usar a sus contactos y encontrar al asesino él mismo.

► Si los SPJs preguntan sobre negocios ocultos de su padre, por sus implicaciones en posibles investigaciones ilícitas o mencionan alguna relación con un matón callejero conocido como El Infante, Gonzalo Rivas se disgustará enormemente. Aunque se llevase mal con su padre, nadie tiene derecho a ensuciar su nombre.

El DJ debe llevar buena cuenta de cómo se enfrentan los SPJs con la conversación. Su tacto y discreción son indispensables. Si en algún momento Gonzalo Rivas averigua, por cualquier causa factible, que sus interlocutores son metahumanos, adoptará una actitud agresiva (y se puede pasar directamente a la escena que se describe a continuación). Si los SPJs no llevan correctamente la conversación, le amenazan o tocan demasiados puntos sensibles, Rivas tomará una determinación: cuando los SPJs hayan acabado de interrogarle, y se encuentren distraídos (o cuando Rivas no pueda soportarlo más), se llevará una mano al interior de su gabardina, y sacará una extraña porra metálica. Su actitud se volverá aún más arrogante y usará todas sus artes para dar una auténtica lección a los SPJs. Puedes encontrar su ficha en la sección de Implicados.

El artillugio que porta (un cilindro metálico con los extremos redondeados) es un dispositivo que crea cierta desconexión entre los terminales sensibles y el cerebro. Afecta directamente a la concentración y a todas las habilidades cognitivas en cada golpe. Una vez un SPJ haya sido golpeado con este artefacto, tendrá un -15% a todas sus acciones, no acumulativo, por la extraña sensación mezcla de estrés y aturdimiento que le sacude.

Además, el SPJ sólo podrá manifestar efectos de sus poderes a un Rango menor del que tenga (en caso de Rango Bajo, ni siquiera podrá usarlo).

Rivas continuará luchando hasta que sea reducido o derrote con su artefacto a los SPJs. Si esto ocurre, guardará el ingenio, lucirá una desdibujada sonrisa, y humillará con sus palabras a los SPJs. Abandonará el lugar tras amenazarles. El artefacto podría ser fruto de las investigaciones para la Unidad Policial de Contención de Metahumanos...

Si no les vence, farfullará violentamente, y lo que ocurra después se deja en manos del DJ. Hay que hacer notar que la porra sólo funciona en manos de Rivas, pues tiene un control de huellas dactilares y ADN (al accionarla, una pequeña aguja perfora la punta de uno de los dedos, y se realiza la comprobación en instantes). En todo caso, si los SPJs cogen el artefacto, éste se autodestruirá al detectar que una persona no autorizada trata de hacerse con él.

Por supuesto, a partir de este momento deberán empezar a preguntarse si Gonzalo Rivas les dejará en paz por considerarles vulgares mosquitos, o si lanzará una petición de caza y captura sobre ellos. El nivel de contactos de Rivas se deja de nuevo a discreción del DJ, y puede volverse un importante antagonista.

La Casa de la Gran Vía

La casa céntrica de Alejandro Rivas está muy bien cuidada. Con una decoración mucho más sencilla que la de Serenidad, la solemnidad sigue presente en el mobiliario. Una excelente combinación de las tendencias modernas (sillas y mesas de diseño, con un buen uso del metal y del cristal) y el gusto refinado de antaño (estanterías, armarios y burós de madera, con un adecuado barnizado mate) se mezclan por toda la casa.

Una de las habitaciones está acondicionada para servir como despacho. Un fax, una fotocopidora, una impresora, un portátil y una agenda electrónica saltan enseguida a la vista. Una mesa sencilla, con una silla, una estantería y una papelería acaban de dar forma al conjunto.

En la agenda electrónica los SPJs podrán encontrar:

- Varias citas en la semana pasada y la siguiente con el equipo policial encargado de investigar al Paradise.
- Los encuentros con Primaria están marcados con una S. (quizá por el nombre de la finca)
- Citas marcadas en la semana pasada y justamente para el día siguiente al del asesinato. No tienen lugares ni nombres de referencia, lo que contrasta con el resto de las anotaciones.



► Una anotación en la semana pasada, en la que se obliga a sí mismo a investigar con rapidez y eficiencia la desaparición de varios mendigos en unos pocos días.

En el fax no habrá nada relevante, pero en la papelera pueden encontrar documentación sobre PACTO hecha trizas. Por una parte, encontrarán informes policiales en los que se cuenta la frenética actividad de los últimos días por parte de grupos vandálicos que, supuestamente, actúan en nombre de este partido. Por otro lado, también podrán ver páginas impresas con la dirección web de PACTO. En ellas hay todo tipo de eslóganes contra los metahumanos, arengas sobre la purificación de los genes y diversos tipos de documentación sacada de la página. Además, se insta a sus usuarios que si conocen metahumanos no registrados por el gobierno les envíen sus datos para que, tras ser corroborados, se coloque un archivo público sobre estos seres para que todos estén preparados. En la página web aún no se ha colgado ningún dato referente a esta iniciativa del partido.

Si los SPJs no han recibido demasiada intervención externa, es un buen momento para incluir un encontronazo con enemigos. Se tratará de secuaces de El Infante, que, por orden de su jefe, van a quemar la casa previo registro para evitar que se encuentren pistas que pudiesen llevar hasta él. Estos subalternos irán vestidos con camisetas con frases semejantes a las que han podido leer por parte de PACTO, y alguno portará una camiseta con el nombre del partido o incluso un tatuaje en alguna parte visible. Todos tendrán aspecto semejante al de unos macarras de barrio, pero serán excepcionalmente duros. Como ficha tipo puedes usar la de Vándalos, en la sección de Implicados.

Los SPJs, si consiguen reducir a alguno para sacarle información, no podrán comprender mucho más. Los neutralizados seguirán soltando improperios de toda clase contra los SPJs, escupiéndoles y forcejeando. Si los SPJs les amenazan puede que la situación sea todavía peor. Además, no conviene que se corra demasiado la voz de que hay una panda de supertipos interesada en el tema de Alejandro Rivas. Será una situación difícil de resolución variable, pero la escena puede complicarse tanto como desee el DJ. Los matones serán unos indomables fanáticos de los genes inmutables.

En todo caso, con este encuentro, los SPJs pueden deducir algo: Alejandro Rivas es objetivo, por alguna causa, de los miembros de PACTO, quienes tienen relación a su vez con El Infante. No aclara demasiado sobre la implicación de Rivas con el partido, aunque puede que haga pensar a los SPJs que Rivas no está aliado con los radicales antimetahumanos.

Bajos Fondos

Distinguiremos dos ocasiones en la investigación sobre los Bajos Fondos. En la primera, los SPJs pueden mover sus contactos para que investiguen en los bajos fondos o pueden verse informados por algún compañero o amigo que tenga conocimiento del delicado asunto. Debido a la innumerable cantidad de opciones para dirigir esta parte de la investigación, se deja en manos del DJ preparar los posibles encuentros. Es recomendable que, si los SPJs han hecho otro tipo de encargos en antes en este ambiente, vuelvan a encontrarse a sus viejos conocidos, y observar sus reacciones cuando se le nombra a determinadas personas. Otra opción es usar a Justicieros que operen en Madrid (Jinete Nocturno, Muerte Sutil, Eterno, Spring & Darkness) para que les echen una mano.

En todo caso, en su primera aproximación a este mundo podrán ir obteniendo las siguientes informaciones (a medida que pregunten o dejen encargos para preguntar por estos nombres clave):

Magnicida: los otros Justicieros no han visto ningún movimiento por su parte. Si contactan con informadores al contado (es decir, chivatos), éstos dirán que una mujer rusa ha preguntado cosas sobre El Infante. Contrabandistas y traficantes no saben nada al respecto (salvo que están siendo perseguidos por el tipo loco nocturno).

El Infante: se trata de un nuevo mafioso que paga excepcionalmente bien los trabajos que encarga. Ha contratado varias bandas organizadas, que han dejado de pasearse por estos ambientes, cambiando totalmente de aires, según parece.

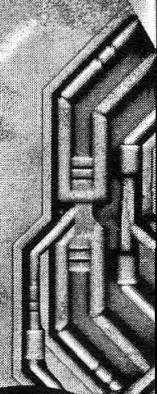
Mendigos desaparecidos: todos conocían a algún sin-techo que no ha vuelto a aparecer. No parece que haya sido una purga llevada a cabo por radicales, sino algo mucho más oculto y silencioso. Nadie sabe nada más al respecto, pero hay algo que no huele demasiado bien en este asunto.

Partido Activista Contra el Terror Orgánico: muchos de los más violentos odia-mutantes de este submundo han ido a contactar con PACTO. Se han organizado en pequeñas bandas que esporádicamente alteran el orden allí por donde pasan.

Llegará un momento en que los SPJs dejen encargado a alguno de sus contactos que si encuentran más información sobre PACTO, o algún movimiento extraordinario en este ambiente, se ponga en contacto con ellos. Cuando los SPJs hayan reunido suficientes piezas clave como para haber descubierto a El Infante y saber que Alejandro Rivas estaba interesado en PACTO el contacto se comunicará con ellos.



SUPERHEROES INC.



El DJ tiene que tener en cuenta que éste es el momento clave para resolver una parte importante de la investigación, por lo que no tiene que precipitarse en su llegada. Se recomienda que los SPJs agoten primero todas las ideas que tengan (o escenas clave ya mencionadas), y entonces que reciban por sorpresa la nueva pista. Sea cuando sea, los SPJs recibirán un aviso por parte de su informador para que se personen enseguida. Tiene algo nuevo muy jugoso.

Su contacto les informará de que ha recibido o ha tenido acceso de algún modo a un panfleto propagandístico de PACTO (que les enseñará) en el que, aparte de todo el ánimo violento que se desprende, se invita a nuevos interesados a comparecer en una multitudinaria manifestación que empezará en la Puerta del Sol. La masiva reunión tendrá lugar esa misma noche. Antes de que los SPJs vayan, si alguno presenta signos demasiado evidentes de mutación, o si en ese momento lleva algún uniforme superhéroe, debería recapacitar. Van a asistir a una manifestación de radicales antimetahumanos, y llevar algo que pudiese delatarles significaría un final desastroso.

Al llegar a la Plaza del Sol, podrán ver la aglutinación de centenares de personas, así como carteles pegados por todas partes (farolas, cubos de basura, paredes...), panfletos caídos por el suelo, y pancartas con mensajes insultantes dirigidos a metahumanos conocidos. Resulta difícil para los SPJs hacerse un hueco entre la muchedumbre, y mucho más comunicarse entre ellos, puesto que la algarabía que se ha montado dista mucho del nivel permisible de decibelios. Los manifestantes corean al unísono mensajes claramente racistas. Será en este momento cuando los SPJs tengan la oportunidad de reconocer a los pandilleros que les atacaron en la casa de Gran Vía de Alejandro Rivas. Están subidos en un pedestal charlando amigablemente con quien parece el organizador de todo.

Al cabo de un tiempo, el hombre, vestido con una elegante gabardina y una bufanda que le cuelga hasta el cinturón, dejará caer su cigarrillo, elevará un megáfono, y comenzará a pedir silencio a los manifestantes. El fundador de PACTO va a hablar.

"Siempre he odiado a los eternos segundones que no tienen otra función más que presentar a los cabezas de partido, por lo que, en esta ocasión, y hasta que encuentre alguien de confianza que tenga tan arraigados como yo los principios sobre los que se cimenta el Partido Activista Contra el Terror Orgánico, me presentaré yo mismo ante vosotros, compañeros.

Mi nombre es Carlos Bermejo Beltrán, y soy el fundador de este partido. También actualizo la página web donde se exponen nuestros principios, y figuro como el principal soporte económico de PACTO. Quiero que la idea que partió de unos grandes amigos como forma de espolear la conciencia masificada de los hombres de hoy en día para que viesen la verdad que hay tras la aparición continuada de tanta super-basura, sea compartida por cuantos hoy nos hemos reunido en esta Plaza, y por todos aquellos que acaben inscribiéndose en el futuro en este partido. Compañeros, la vida es difícil. Todos sudamos por conseguir un poco de dinero que nos permita seguir soñando con el futuro, que nos permita seguir existiendo sin vernos demasiado agobiados por los impuestos, y que nos dé alguna posibilidad para disfrutar con nuestros seres queridos. En definitiva, vivimos siempre con esperanza en el futuro.

Una esperanza que, desde el momento en que han aparecido los Alterados, los hombres y mujeres que llevan con ellos la semilla que modifica sus genes y los de su descendencia, se ha quebrado. Ahora vivimos esperando que el siguiente atentado de Alterados sea lejos de nuestras casas; que podamos sobrevivir lo suficiente para ver un día libre del miedo que generan estos seres; que la diosa fortuna sea condescendiente y seamos nosotros los que no sucumbamos a sus actuaciones. Y todo esto es momentáneo. La situación no va a mejorar, sino que, en un futuro, los Alterados se darán cuenta de todo el poder que tienen. Los gobiernos se escudan en ellos, las corporaciones contratan sus propios grupos privados, los ultramillonarios diseñan a su gusto sus propios Alterados... El ensuciamiento de genes es la llegada del Apocalipsis, compañeros. Llegará un momento en que ellos escribirán la historia y nosotros seamos únicamente presas.

Quiero que mis hijos tengan una oportunidad. Deseo que las sociedades se libren tanto de sus enemigos como de sus supuestos defensores, pues el poder absoluto atrae la corrupción absoluta. Quiero un mundo regido por genes puros, por y para nosotros,

en el que podamos dar forma a nuestro destino sin que criaturas poderosas nos limiten. No quiero la vuelta de unos Dioses que nos esclavicen. Como dijo el filósofo, Dios ha muerto. Y quiero compartir esta visión con todos vosotros, que sedís partícipes de la construcción del mañana. Que nos ayudemos mutuamente a liberarnos. Seamos libres, compañeros."

Dicho esto, la multitud reaccionará con vítores al unísono, y el señor Bermejo Beltrán se retirará unos pasos hacia atrás en la plataforma, permitiendo que otros miembros del partido puedan llamar la atención sobre ellos. Los SPJs se fijarán ahora en dos hechos: el primero, que Bermejo Beltrán recibe una llamada en su móvil, al contestarla cambiará la expresión de su rostro, y se bajará rápidamente del pedestal. El segundo, que un tipo con un "uniforme" de PACTO (camiseta, gorra y banderines) está tomando datos a gente de la muchedumbre para apuntarles al partido. Según podrán oír, a todos los que se inscriben les dicen que pueden pasar a recoger su ficha en la Sede del partido. Si hacen gala de la discreción o preguntan directamente al "uniformado", sabrán que la sede no es más que un pequeño pisito, bastante destartado, en Cuatro Caminos, donde, por el momento y hasta que el partido genere algo más de dinero con el que pagar un mejor local, se reúnen Bermejo Beltrán y demás socios fundadores para tomar decisiones importantes al respecto. Los SPJs obtendrán así la dirección de la sede.

En cuanto al señor Bermejo, los SPJs pueden tratar de apañárselas para esquivar a la muchedumbre o tomar alguna vista privilegiada (quizá trepando a una farola al tiempo que canta himnos de PACTO, y manteniéndose arriba el tiempo suficiente para tener una visión panorámica) que les permita saber dónde se ha marchado tan apresuradamente. El éxito en una tirada Difícil de PER revelará que Bermejo está marchándose por las callejuelas cercanas al edificio de la Comunidad, acompañado únicamente por un tipo alto y musculoso, de largo pelo.

Probablemente los SPJs querrán curiosear sobre la repentina marcha del fundador del partido, así que seguramente le seguirán a cierta distancia, siendo discretos para evitar que el resto de miembros del partido detecten que están siguiendo a Bermejo (lo que no será demasiado difícil, teniendo en cuenta que todos están coreando consignas antimutantes, repartiendo panfletos, y, en general, llamando mucho la atención).

Alguien con Superoído, o quien se sitúe a corta distancia sin ser visto, podrá escuchar cómo Bermejo continúa la conversación telefónica (o ha iniciado una nueva con otra llamada, nunca se sabe teniendo en cuenta el lapso de tiempo en que le perdieron de vista). Bermejo elevará súbitamente el tono de voz, enfadado:

"¿Que ese cabrón ha hecho qué? ¡Mierda! ¿Ha enviado un video con la muerte de todo nuestro equipo?... ¡Ferrán, me ha costado mucho pasarme las últimas semanas reclutando gente para que ese hijo puta se cargue dos de mis equipos!... ¡No voy a volver a sacar a El Infante a reclutar más!... ¡Tampoco puedo tirar de momento de reclutas del partido! ¡Está creciendo demasiado y he tenido que ceder a las presiones para montar un circo en la Plaza del Sol!... ¡Es que



no me has oído? ¡La policía ha estado estrechando mucho el cerco sobre mí, y más después de la muerte de Rivas!"
"... sí... Dile al señor Harlekin que te envíe un Conector enseguida... ya sabes, prográmalo y lánzalo a esos cabrones... lamentarán no haber hecho caso de nuestras advertencias... sí, de momento tenemos fondos para permitirnos otro... vale... adiós"
Malhumorado, Bermejo y su fortachón acompañante se dirigen a un Opel Astra azul metalizado aparcado en la callejuela.

Los SPJs en este momento han averiguado grandes cosas:

- Rivas trabajaba con Bermejo y con El Infante. Si vieron la grabación de Magnicida, Rivas pasaba datos a El Infante y Bermejo se beneficiaba también de las extorsiones. De ahí que aún tengan fondos.
- Rivas usaba a PACTO para conseguir otros vándalos con los que generar nuevos grupos de ataque. Puede que los SPJs recuerden que El Infante se había hecho con el control de varias bandas callejeras. ¿Son los equipos estas bandas? ¿Entonces qué relación existe entre Rivas y El Infante?
- Realmente PACTO parece que no es más que un tipo de tapadera, por el desdén con que Rivas ha tratado el asunto.

Aunque también tienen otras preguntas: ¿Quién es Harlekin y qué demonios es un Conector?

Las siguientes acciones de los SPJs no pueden programarse. Quizá quieran quedarse quietos, una vez conocen dónde se encuentra la sede de PACTO, e ir a hacerles una visita tranquilamente esta noche. También es posible que traten de seguir a Bermejo y al tipo que le acompaña, aunque no durante demasiado tiempo. Bermejo conducirá endiabladamente bien, y los SPJs no tienen a mano ningún vehículo sin que tengan que robarlo o usar algún tipo de poder sobre él. Usar Supervelocidad para seguirle no es un método discreto. También hay que tener en cuenta las horas de la noche, y el poco tráfico que hay, así que seguir a un coche no pasa desapercibido.

Si optan por impedir la entrada en el coche a Bermejo y su "amigo", se meterán en una situación difícil. Bermejo se negará a hablar de nada, y su acompañante se interpondrá entre él y los SPJs. Pronto descubrirán que es extremadamente rápido, extremadamente fuerte y extremadamente resistente. Sin duda, mucho más que un humano, y muy cercano a los Alterados contra los que antes despotricaba Bermejo. La lucha será dura, y Bermejo se marchará tranquilamente en su coche, mientras los SPJs se ven superados por el guardaespaldas. Usa la ficha de Guardaespaldas que encontrarás en la sección de Implicados.

Si le vencen y se dedican a registrarle, o si durante la pelea tienen la suerte de verlo, en el pectoral izquierdo del hombre hay un código tatuado (7532-ESP). Si preguntaron por mendigos desaparecidos, y su contacto les describió a alguno conocido, tendrán un 30% de posibilidades de que éste coincida –o, al menos se parezca– enormemente con la descripción. Eso sí, arreglado, peinado y musculado. Por otro lado, todos los usos de poderes mentales sobre él fallarán inmediatamente (aunque es mejor que fuerces a los SPJs a tirar los dados tras la pantalla, para generar confusión). Las lecturas mentales no revelarán más que una cosa, por muy profundas que sean: proteger, obedecer

a Carlos Bermejo Beltrán. Las únicas imágenes mentales que podrá tener serán las de la sede de PACTO, y la efigie de Bermejo, más alguna instantánea de reuniones de PACTO pero sin nada demasiado esclarecedor. Una vez sufran el enfrentamiento con este tipejo –y, o le hayan neutralizado o éste haya desaparecido–, sólo les quedará una pista: el centro neurálgico del partido.

LA SEDE DE PACTO

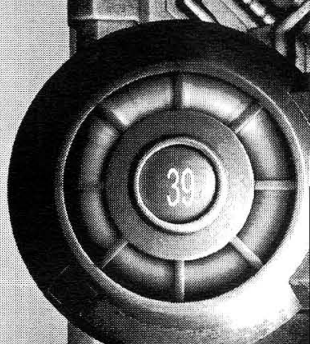
Situada en Cuatro Caminos, la sede del Partido Activista Contra el Terror Orgánico no es más que un pequeño cuchitril en el primer piso de un maltrecho edificio. Las paredes del mismo están desconchadas, y un horrible hedor impregna toda la construcción. Las escaleras crujen bajo el peso de los SPJs, y el techo ha sufrido varias veces la rotura de las canalizaciones del agua. Los SPJs encontrarán que la puerta de la sede de PACTO no se distingue en absoluto del resto: desgarrada y con signos de haber sido forzada innumerables veces. Nadie contestará al timbre, y éste pegará un chispazo cuando sea pulsado por vez primera (aunque seguirá funcionando). Los SPJs no tendrán ninguna dificultad para meterse dentro de la sede.

En el interior, el espectáculo no mejora demasiado. Aunque el hedor del edificio parece haber disminuido, en realidad ha sido reemplazado por un fuerte olor a tabaco negro. Las paredes están recubiertas con pósters de PACTO (un grupo de hombres huyendo de un tipo supermusculoso vestido con un traje azul con estrellas: "Si no los paramos, el mundo acabará así"; una gigantesca nube atómica con la cara de Épsilon Eridani: "El fin de nuestros días no será la cuarta guerra mundial") y por el suelo hay arrugados, aunque enteros, panfletos donde se explica la ideología del nuevo partido.

En el salón hay un televisor de quince pulgadas en buen estado, conectado a un vídeo VHS, un tresillo en el que asoman los muelles por todas partes y una mesa entre ambos, donde un cenicero muy usado revela un cigarrillo a medio apagar. Hace poco que se ha marchado quien ocupaba la sede del partido.

Esparcidas por toda la mesa hay unas hojas escritas rápidamente que contienen anónimos a medio acabar, donde se "invita" a varios hombres y mujeres de importancia a pagar cierta cantidad o a sufrir las consecuencias. En especial, uno de los anónimos está dirigido a Eusebio Duarte Gómez, propietario del Paradise, e "invita" a proporcionar a la causa las direcciones y nombres de sus clientes más eminentes. También se añade que, tras las anteriores negativas, en esta ocasión no habrá ningún tipo de remuneración económica. Su vida está en juego.

Tirado en el suelo y cercano al vídeo hay un sobre abierto, acolchado en su interior, dirigido a la dirección de PACTO. Tras trastear un poco con el vídeo, los SPJs comprobarán que hay una cinta en su interior. En ella se ve un almacén y una figura a contraluz que habla mientras suenan detonaciones de armas de fuego.



"Señor Infante, por favor. Si trata usted de recaudar dinero no envíe a súbditos de segunda. Déjenos en paz o sufrirá la misma suerte que su excepcionalmente mal preparada banda de monaguillos. El señor Duarte no tiene tiempo que dedicar a estúpidos como usted."

Por todas las pistas (el sobre tirado en el suelo, el cigarrillo sin terminar, el anónimo inacabado) los SPJs sabrán (o harán una tirada de idea, en su caso) que El Infante ha ido a saldar cuentas al Paradise. El tal Ferrán del que hablaba Bermejo no se encuentra en la sede en estos momentos, y el propio Bermejo ha desaparecido. Probablemente éste haya dado la orden de enviar un Confeccionador al Paradise, por la conversación telefónica que escucharon tras la manifestación de PACTO. Desde luego tampoco ha vuelto a la sede. Todo indica que algo grande va a ocurrir en el Paradise.

Los SPJs ya tienen casi todas las pistas:

El Infante se dedicaba a la extorsión de gente con dinero y seleccionó al dueño del Paradise, un club de alterne, para que éste les proporcionase direcciones y datos de nuevas víctimas, y repartir beneficios con él. Éste se negó reiteradamente, y El Infante primero trató de que su contacto en la policía, que tantas ventajas le daba, usase sus influencias para presionar a Duarte. Su muerte a manos de Magnicida trunció todos los planes.

Después utilizó las bandas reclutadas por Rivas, cabeza visible de PACTO (que parece ser no es más que una inmensa tapadera, tanto para despistar a la policía como para buscar nuevos reclutas para las bandas, dados los actos violentos que el partido promueve), para hostigar a Duarte. Éste ha demostrado tener sus propios medios para defenderse.

Rivas, al enterarse de la noticia de la muerte de los equipos que ha reclutado, envía a un tal Confeccionador al Paradise. Es la última arma de que dispone esta red de extorsionadores para hacer pagar a Duarte su intento de permanecer al margen.

Así que los SPJs tienen dos opciones, pueden dirigirse al Paradise, para tratar de parar la inminente conflagración, o pueden sentarse tranquilamente en la sede de PACTO y esperar a que aparezca alguien. También pueden hacer ambas cosas. Si todos los del supergrupo optan por quedarse esperando, quizá unas cuantas tiradas de Resistencia a Prejuicios les animen a encaminarse hacia el Paradise. Saben perfectamente que va a ocurrir algo peligroso y violento, algo donde unos superhéroes claramente pueden ayudar.

PARADISE

Conseguir la dirección del club Paradise no debe suponer demasiada dificultad para los SPJs. A fin de cuentas, los servicios que ofrece son bien conocidos tanto en los círculos de alto nivel como en los de bajo. Éstos últimos más de una vez han tenido que indicar a los primeros dónde hay lugares con bellas y fáciles mujeres y hombres. También es posible que los SPJs conozcan el lugar de oídas.

El Paradise es un gran edificio de tres plantas alejado del ruido de la capital. En la fachada hay un inmenso letrero de neón, en el que se muestra a una mujer rubia besando el nombre del local. El neón imita los colores de la estética pin-up. Las paredes del edificio están pintadas con un austero color blanco, que soporta bien el paso del tiempo. Todas las ventanas del edificio dejan escapar un pequeño rayo de luz que las persianas negras no llegan a cubrir.

La entrada principal está custodiada por un par de musculosos gorilas. Algunos hombres patrullan por todo el exterior del edificio, posiblemente escoltas personales de los hombres o mujeres que están en ese instante usando los servicios del Paradise. Otros incluso han optado por juntarse en pequeños círculos y fumar tabaco conjuntamente mientras charlan animadamente con sus "colegas". En algunas conversaciones salen a la luz secretos de hombres poderosos, sin que se traicione la identidad de éstos.

Cuando los SPJs lleguen, el terreno que rodea al Paradise será un auténtico hervidero de coches y guardaespaldas. Si se fijan un poco (una tirada de percepción difícil) verán que incluso hay hombres apostados en terrenos cercanos, vigilando tanto la entrada del Paradise como la carretera. Si no se mueven con discreción, puede que sean descubiertos.

El DJ debe permitir una tirada de idea con una dificultad moderada: en el interior del Paradise hay hombres y mujeres que podrían asustarse si varios tipos enmascarados entrasen mientras ellos disfrutaban a su manera. Sin ninguna duda, de sentirse amenazados o asustados moverán cielo y tierra para encontrar a aquellos que saben de sus intimidades. Y unos tipos enmascarados son fáciles de reconocer. Desde luego no parece muy sensato entrar en el Paradise a todo correr avisando que va a ocurrir un incidente. Eso daría tiempo a que el atacante abortase el ataque, y después tendrían que dar demasiadas explicaciones.

Tienen poco tiempo para conseguir algunos atuendos adecuados, persuadir a los gorilas y entrar por la puerta principal del Paradise sin llamar la atención de todos los guardaespaldas. O buscar una forma alternativa de colarse en su interior. Cualquier idea más o menos factible valdrá para los SPJs: influir en el subconsciente de los porteros para poder entrar en el Paradise, colarse por alguna ventana en la que no se vea luz tras evitar las patrullas y la vigilancia de los grupos de guardaespaldas, tratar de poner a prueba la coordinación de guardaespaldas de diferentes personalidades y aprovechar la confusión, simular la entrada de un hombre de negocios importante, etc. El DJ debe tener en cuenta en todo momento que la vigilancia del Paradise, aunque parezca improvisada, es excepcional, pero debe premiar la creatividad de los jugadores.

Supondremos que los SPJs siguen las recomendaciones de discreción. Si no fuese así, la situación será de fácil resolución: se formará una batalla campal entre todos los guardias y los SPJs, y en mitad de la confusión, el Confeccionador llevará a cabo su misión.

El interior del Paradise es fastuoso. En la entrada principal hay un ropero justo a la izquierda, de gran capacidad, donde una mujer extraordinariamente proporcionada atenderá con una sonrisa a todo el que entre, y diligentemente ofrecerá a los visitantes que dejen sus abrigos. A continuación, en la puerta al final del pasillo (convenientemente iluminado por una fina araña de cristal en el centro del mismo) se presentará un hombre alto y de buena complexión, enteramente calvo y con una sencilla (aunque claramente falsa) sonrisa. Se identificará como el señor Chevalier. Pedirá a los recién llegados que le acompañen al interior del Paradise, y se preparen para asistir a un espectáculo sin igual. También preguntará si tienen algún gusto predefinido o alguna idea en mente. Tras esto, abrirá las puertas tras él e invitará a los SPJs a entrar.

El resto del piso inferior del Paradise conforma una única sala en la que resplandecen varias esferas colgantes del techo. El ambiente está un tanto cargado, por la abundancia de cigarrillos a medio acabar y el sudor de las chicas y los hombres que bailan por todo el local. Una música muy alta acompaña las danzas y ensordece a todos. La sala tiene una plataforma principal que ocupa un gran espacio desde su centro, donde se encuentran las mejores bailarinas (y también los mejores bailarines) entre barras verticales de metal y jaulas cilíndricas.

En los extremos de la sala, varias puertas conducen a los pisos superiores. Todas están guardadas por hombres trajeados, que impiden la entrada a aquellos que aún no han seleccionado pareja. En uno de los muros, una gran barra con camareros y camareras vestidos de forma ciertamente sugerente atienden a los clientes. El señor Chevalier les indicará todos estos lugares y después les dejará libres para que encuentren lo que buscan. En la sala hay unos veinte trabajadores del Paradise y una decena de hombres. Los propietarios del resto de los coches que atestaban la entrada se han decidido hacer mucho.

El dueño del local se encuentra en un pequeño despacho adjunto a esta sala, desde donde también se controla la seguridad. Sólo será molestado por sus subalternos si existen motivos muy importantes. Si los SPJs sacan la peligrosidad del tema a un trabajador, éste irá a hablar directamente con el señor Chevalier, quien se dirigirá hacia el despacho de Eusebio Duarte a todo correr. Si hablan directamente con Chevalier, la reacción será similar.

En el mismo instante en que Chevalier se dirija al despacho (cuya entrada se encuentra en la misma sala), la puerta y la pared a su alrededor quedarán devastadas con un intenso estruendo. Cuando se disipe la polvareda levantada, todos los presentes contemplarán cómo un hombre inusualmente alto y corpulento sujeta un cuerpo inerte con su mano derecha. Tras él, la sala que albergaba las cámaras de seguridad ha quedado destrozada, y presumiblemente el despacho de Duarte ha seguido la misma suerte.

En caso de que los SPJs pierdan mucho tiempo sin llevar a cabo ninguna pregunta sobre el dueño del local (o buscando a los invitados en pisos superiores), lo anterior puede suceder sin previo aviso. También es posible que se adelanten a la acción del Conector, y que tras tener una audiencia con Duarte, Chevalier les lleve a una sala donde serán sometidos a un fuerte y violento interrogatorio.

Acto seguido, los guardaespaldas privados y los hombres de confianza de Duarte penetrarán en la sala por el pasillo que conduce a la puerta principal y por puertas y ventanas de todo el edificio. En breves instantes, el lugar se convierte en un remolino de caos y balas, en el que estarán inmersos los SPJs.

Podrán contemplar la efectividad del tal Conector, el asesino enviado por Bermejo. Los guardaespaldas no serán rivales para él en ningún momento: la fuerza, rapidez y aguante del llamado Conector son excepcionales, lo que hace pensar en un origen metahumano. Hay muchas potenciales víctimas de la refriega que no participan activamente ni se ven salpicados por el caso, como los bailarines y los hombres poderosos que aún estaban en el primer piso cuando todo explotó. Los SPJs deberán tomar decisiones rápidamente: ¿desean intervenir? ¿a quién van a proteger? ¿cómo van a detener al metahumano?

Puedes utilizar la ficha de Guardaespaldas del manual básico como referente para los guardaespaldas privados y los que están al servicio de Duarte. Para el Conector cuentas con dos fichas referente: la del Conector y la del Guardaespaldas al servicio de Bermejo (cualquiera de las dos valdrá).

Si los SPJs consiguen ver sin ropa el pectoral izquierdo del Conector, podrán distinguir el código 7543-ESP. De nuevo los poderes mentales no tendrán efecto sobre él. Las lecturas mentales, independientemente del grado de profundidad, revelarán el siguiente pensamiento: matar a Eusebio Duarte Gómez.

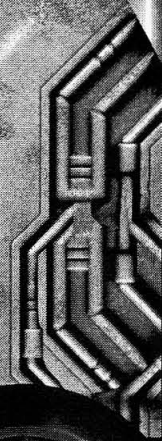
Sin que la situación haya llegado a su fin, en función de lo que hayan hablado con Chevalier, puede que éste les indique que le acompañen o que los SPJs simplemente vean cómo Chevalier huye por una de las puertas al segundo piso del Paradise. ¿Seguirán todos a Chevalier o algunos se quedarán para detener a Conector? ¿Cómo atravesarán la red de tiros que se teje continuamente en la sala?

Los SPJs que acompañen o persigan a Chevalier serán guiados por éste hasta una entrada oculta en una de las paredes del primer piso. Unas escaleras conducen a un cuarto secreto donde el verdadero Eusebio Duarte contempla mediante un circuito cerrado de cámaras los destrozos que se están produciendo en su local. Tranquilamente, encenderá un gigantesco puro y comentará con Chevalier que sabe que El Infante está detrás de todo esto, y que lo estaba esperando. Dejará que El Infante crea que ha acabado con él, no socorrerá a los hombres que mueran en la refriega, y después reconstruirá el Paradise. Tiene dinero, influencia y tiempo suficientes para hacer lo que desee.

Si los SPJs acompañaban a Chevalier, o si Duarte o Chevalier descubren que éstos les están espiando (65% de probabilidades para Duarte, 75% para Chevalier), habrá llegado el tiempo para las explicaciones. ¿Quién son y qué quieren los SPJs? ¿Cómo sabían que algo iba a ocurrir esa noche? ¿Qué están dispuestos a contar los SPJs? El DJ debe presionar a los SPJs, sin dejarles nada fácil inventar excusas, y estar atento a todas sus respuestas para encontrar incoherencias. Se trata de una situación especialmente desagradable para ellos: están tratando de mantener sus identidades secretas, desviar la atención sobre ellos y no provocar que Duarte convierta los próximos meses en una cruzada personal contra El Infante con información que los SPJs le hayan podido pasar.



SUPERHÉROES INC



No todo tiene por qué verse desde un punto de vista negativo, Duarte se mostrará afable y colaborador si los SPJs actuaron correctamente y salvaron a alguno de sus empleados durante la lucha del Confeccionista.

Una vez haya concluido el encuentro, Duarte no querrá prolongar la situación, y dejará marchar a los SPJs, aunque no olvidará ninguna de sus caras, y en función de las respuestas que haya obtenido, moverá hilos o no para empezar una vigilancia sobre ellos. Confeccionista será eliminado mediante una respuesta combinada de todos los guardaespaldas, y el uso de explosivos en el piso más bajo del Paradise. Las horas siguientes serán una algarabía sin fin: los clientes que estaban disfrutando en los pisos superiores exigirán saber qué ha ocurrido, tratarán de encontrar a sus guardaespaldas, puede que encuentren a alguno/a de sus amantes entre los escombros... Los asistentes a la batalla campal del primer piso estarán totalmente extenuados y presas de la adrenalina y el miedo. Chevalier y Duarte quedarán ocultos en su pequeña sala, mientras el doble de Duarte yace muerto en el primer piso.

Un final por el momento para el club Paradise. Ahora toca encontrar a Bermejo y exigir responsabilidades.

FAROL AL DESCUBIERTO

Tarde o temprano, Bermejo volverá a la sede de PACTO, y es de esperar que los SPJs hayan dispuesto los medios para averiguar el momento exacto. Llegará acompañado de Ferrán. Tirarán sus gabardinas por el pasillo, y mientras Ferrán va a la cocina a prepararse algo fuerte que beber, Bermejo se sentará en el sofá y se preparará un cigarro. Muchas emociones en poco tiempo requieren algo de relajación sencilla. Es el momento adecuado para que los SPJs los asalten, y ninguno de los dos opondrá mucha resistencia. Ferrán se pondrá muy nervioso, mientras que Bermejo pondrá cara de circunstancias y expulsará muy lentamente el humo del cigarro.

Es el turno de las preguntas de los SPJs. Cuando vaya a tener lugar el interrogatorio, se recibirá una llamada. Instantáneamente saltará el contestador, oyendo todos los presentes una de las consignas de PACTO, y entonces Bermejo y Ferrán escucharán lo que ha ocurrido en el Paradise de mano de uno de sus subordinados. Los cabecillas no son estúpidos, así que las posibles descripciones que puedan dar de los SPJs (según hayan sido sus acciones de discretas) las asociarán directamente. Acabada la



oportuna interrupción, ambos estarán deseosos de conversar, siempre que no les ocurra nada. Hay que tener en cuenta que están acostumbrados a tratar con seres deleznable, por lo que creerán que los SPJs son tipos sin escrúpulos enviados para ajustar cuentas por alguno de sus objetivos de extorsión.

A medida que los SPJs vayan preguntando, esto es todo lo que podrán contar Bermejo y Ferrán:

Bermejo, Ferrán y Rivas son los tres cabecillas de una cuidada red de extorsión. Rivas se encargaba tanto de tener acceso a datos de posibles víctimas como de entorpecer y vigilar cuidadosamente la investigación que pudiese comenzar sobre las extorsiones. Ferrán y Bermejo se encargaron de fundar el partido, como un método con el que empezar a hacerse notar en las calles. Querían que la policía estuviese más preocupada por otros asuntos, y qué mejor cosa que crear una organización antimutantes, aprovechando que están de moda. Era un método rápido de generar grupos violentos para mantener ocupada a la policía. Querían hacer extorsiones de un modo rápido: dos o tres semanas de trabajo, y hacer la suficiente cantidad de dinero como para retirarse durante el resto de su vida y la de sus hijos a alguna mansión en un país alejado de Europa.

Además, Bermejo fue quien creó la personalidad ficticia de El Infante, un tipo duro y sin escrúpulos que buscaba gente en los bajos fondos para trabajos bien hechos, además de ser el firmante de los anónimos que se enviaban a las víctimas de extorsión. Creó bastantes bandas callejeras, y encargó varios ataques contra barrios de gente económicamente favorecida, para generar el suficiente malestar social en sus verdaderos objetivos de extorsión, y que éstos tuviesen tanto miedo a los ataques que pagasen enseguida. Todo funcionaba a la perfección. El Infante pasó a ser bastante conocido en estos estratos, pues pagaba muy bien y dejaba que las bandas se quedasen con lo que consiguiesen. También se hizo famoso entre las altas esferas, que empezaron a presionar a la policía.

Entonces Bermejo y Ferrán comenzaron a usar, en lugar de las bandas, a miembros de PACTO con los mismos fines. La policía se veía entonces saturada: por un lado, las bandas callejeras de un extorsionador del que nunca antes habían tenido noticia; por otro lado, la creciente violencia social generada por un partido ficticio. Y, encima de ellos, Rivas se las arreglaba para eliminar pruebas incriminatorias y dificultar las investigaciones desde su posición privilegiada como comisario.

Finalmente, Ferrán buscó el objetivo que les permitiría dar el salto: Eusebio Duarte Gómez, propietario del club Paradise. Él les proporcionaría todavía más información, gustos y propiedades ocultas a los ojos de la justicia de todos sus clientes. Se trataba de incluir a un cuarto en la red de extorsión. Pero éste, inexplicablemente, se negó. Quizá, después de todo, era un tipo con ciertos principios.

Debido a las negativas, tuvieron que usar a Rivas para tratar de presionar a Duarte. No consiguió llevar a buen término sus intentos, debido a que fue asesinado cuando estaba con su amante en su casa de la sierra (ni Ferrán ni Bermejo conocen el nombre de la amante de Rivas). Trataron de deshacerse de todas las pruebas que pudiese tener éste en su casa de Gran Vía (de ahí la panda de matones con que se encontraron los SPJs) después de enterarse de que Duarte había ido a la casa de la sierra, informado por algún chivato policial del cerco semi legal que Rivas trataba de ponerle (los matones independientes contratados, con quienes también se encontraron los SPJs).

Así que pasaron a una acción más directa contra Duarte: las bandas que habían creado fueron enviadas contra él. Las cosas no les salieron demasiado bien y tuvieron que emplear otra forma de ejercer presión.

Hace una semana, se corrió la voz entre todos los peces gordos de Madrid de la llegada de unos tipos muy especiales. Se trataba de algo similar a una empresa que daba a sus clientes la oportunidad de tener metahumanos a su servicio, a un precio bastante asequible para alguien que ha extorsionado durante bastante tiempo a los más ricos de la ciudad. El contacto era un tal Señor Harlekin, alemán, y, por el momento, a la red

formada por Rivas-Ferrán-Bermejo les había proporcionado dos metahumanos modelo Confeccionador, dos metahumanos extrafuertes y extrarrápidos. El método es sencillo; una vez reciben al metahumano en su propio domicilio, primero le inyectan un suero que viene en el mismo embalaje, dicen la frase que regirá al metahumano durante el resto de sus días, y entonces le despiertan. El resultado es un esclavo muy dispuesto a cumplir las órdenes que se le han encomendado. Así pues, El Infante nunca jamás ha existido como tal.

El paso siguiente es algo delicado: probablemente los SPJs hayan deducido ya que la llegada de la empresa se correspondió con la desaparición de varios mendigos en Madrid. En otro caso, la relación será más evidente si tuvieron la oportunidad de "reconocer" a algún Confeccionador con los que tuvieron la oportunidad de vérselas. Pueden poner a Bermejo y Ferrán a buen recaudo en algún lado (por ejemplo, su base si está preparada para ello, o entregarlos ya a la Euroforce), y asegurarse de que confesarán sus crímenes llegado el momento (si no han sido previsores y han grabado su confesión). Todavía hay un mal que asola la ciudad, y debe ser neutralizado. La "empresa" parece extremadamente peligrosa, así que sólo tienen que pedir a Bermejo y Ferrán el método de contacto (la llamada a un número de móvil proporciona el lugar donde tendrá lugar el negocio, pues el sitio varía en cada reunión) para arreglar todo el entuerto.

Ya falta poco para la resolución total del caso.

ÓRDAGO

En el número telefónico recibirán el siguiente mensaje audible: "Carretera a Pozuelo. Casa de luces. Seis de la madrugada."

A medida que se dirijan al destino, podrán contemplar a lo lejos una casa de tres pisos, bastante desvencijada, con luces de neón por todas partes, pero que funcionan bastante irregularmente. La entrada al lugar donde se emplaza esta casa está sutilmente bloqueada por dos coches negros y unos cuantos tipos trajeados que hacen guardia dentro de ellos.

Supondremos que los SPJs actúan subrepticamente, para coger a todos los implicados en plena faena, por lo que o escogerán otra vía de entrada o actuarán sutilmente para desembarazarse de los guardias. Dentro de la casa no hay absolutamente nada, salvo camas estropeadas y muebles destrozados. Sin embargo, se oyen unas voces que provienen de la azotea. En ese lugar también habrá guardias de seguridad. Para avistarlos, es necesario tener éxito en una tirada de PER. Si los SPJs no consiguieron verlos y han dejado que se les vea en su entrada a la casucha, tendrán problemas dentro con los guardias de seguridad. Como fichas tipo puedes emplear las de Guardias en la sección de Implicados.

Una vez superados estos escollos, los SPJs buscarán algún método de vislumbrar lo que está ocurriendo en la azotea sin llamar la atención (si los guardias no vuelven en menos de diez minutos, se dará la voz de alarma). La escena que podrán ver es la siguiente:

Hay una enorme mesa rectangular alrededor de la cual están sentadas varias personas con trajes finos y caros. Todos ellos llevan una máscara negra que les cubre el rostro e impide que se refleje la luz. Todas estas personas están con su mirada dividida entre el hombre dormido tumbado encima de la mesa y un hombre espigado, extremadamente delgado y rápido en sus movimientos que se está aclarando la garganta para pasar a hablarles. Un marcado acento alemán se notará en todo momento en sus palabras: "Pueden llamarme Señor Harlekin. Como ya sabrán ustedes, mi empresa produce seres a la medida de gente importante como los hoy presentes aquí. Ya sea porque necesitan un guardaespaldas, o porque desean una importante fuerza de ataque para sus cruzadas personales, todos ustedes necesitan un ultrahumano, un hombre con poderes, ajustado a sus necesidades. Pues bien, hoy voy a explicarles el procedimiento que empleamos. Pero antes, un pequeño juego de manos..."



Harlekin sacará entonces una baraja española, mezclará con habilidad las cartas, y repartirá a cada uno de los hombres enmascarados unas cuantas cartas.

"Dígame, usted mismo, señor, ¿qué es lo que ve entre sus manos?"

El hombre cogerá las cartas, las revisará, y una voz distorsionada por un módulo vocal acoplado a la máscara dirá:

"Una auténtica basura de mano para el mus..."

Alguno de los presentes sonreirá, y el señor Harlekin, con una amplia sonrisa que muestra sus dientes perfectamente cuidados exclamará:

"¡Exacto! Ésa es la clave. Una basura de cartas, nadie lo habría dicho mejor. Verán señores, ustedes cuentan con los medios que alguien mayor les reparte. Tienen dinero si algo superior, como, por ejemplo, la suerte o la fluctuación global de la economía les sonríe. A fin de cuentas, ustedes sólo pueden jugar las bazas con los medios de los que disponen. Quiero que comprendan esto.

Lo que les estamos ofreciendo no es un comodín para su baza, pues con el resto de sus cartas podría no ser suficiente. Tampoco estamos dándoles la oportunidad de que ustedes repartan las cartas, pues, a fin de cuentas, no podrán controlar la suerte salvo haciendo feos trucos. Les damos la oportunidad de salir del juego. Tienen entre sus manos, y, ante ustedes, encima de la mesa, la oportunidad de romper la baraja."

Harlekin señalará al hombre tumbado, que parece dormido.

"Nosotros moldeamos las cartas que se reparten, para que la baraja sea invalidada. Este hombre, hace unos días, no era más que una masa amorfa de carne y huesos rotos, que a duras penas podía ganarse la vida. Le hemos dado un cuerpo digno, unos poderes con los que jamás había soñado y una función social. La de servir a cualquiera de ustedes.

Tenemos varias formas de moldear cartas, pero actualmente sólo nos hemos traído dos modelos. Este hombre y la mujer que ante ustedes presente."

Harlekin dará un golpe con sus manos, y una bellísima mujer, de rasgos árabes, aparecerá tras de él.



SUPERHEROES INC.

"Éste es el modelo Najwa. Tiene la habilidad para crear emociones dentro de sus objetivos, y todos los seres que la contemplan quedan absortos por su espectacular belleza. Puede ser la compañera ideal para un hombre de negocios ocupado, una espía inigualable, al estilo de Mata-Hari, o un perfecto gancho para enamorar a objetivos. El Najwa es insuperable. El ardor del fuego pasional quema nada más tocarla.

Encima de la mesa tenemos a un modelo Conector no activado. Es fuerte, de robusta complexión, y muy ágil. Un matón inigualable, un perfecto guardaespaldas. Los usos son tan variados como sus gustos señores. También tenemos procesos para crear otros modelos. Si tienen alguna idea más personal, sólo tienen que proponérsela.

A continuación voy a mostrarles cómo activar su modelo cuando les sea enviado. Es extremadamente sencillo. Sólo tienen que inyectarle este suero, y en los dos minutos siguientes decir claramente los objetivos para los que va a ser destinado. El modelo activado los seguirá al pie de la letra durante toda su existencia. Todos nuestros modelos tienen una garantía de un año."

Dicho esto, Harlekin sacará una jeringuilla de uno de sus bolsillos, con un suero azulado en su interior, y se acercará a administrárselo al hombre tendido sobre la mesa, que en su pectoral izquierdo muestra el código 7544-ESP. Entonces un brusco sonido retumbará en la noche. La jeringuilla se fragmentará en miles de pequeñísimas luces, y el suero salpicará a los presentes. Magnicida aparecerá en el extremo de la mesa opuesto a la posición de Harlekin. En su mano derecha, su ya conocida DLK 45.

"Creo que no habéis invitado a todos los interesados en esta reunión... por cierto, todos vosotros estáis en la lista de Ejecutados por decisión del pueblo. Buena suerte."

Y, susurrando las siguientes palabras, con su mano izquierda lanzará un rey de oros tachado en rojo sobre la mesa:

"Yo rompo la baraja."

A continuación tendrá lugar el clímax de acción de la aventura. La situación puede ser llevada de la forma que desee el DJ, pero tiene que primar la acción a raudales y la espectacularidad (de un tipo superheróico).

Por supuesto, los hombres enmascarados son todos gente pudiente con turbios negocios, así que pueden avisar a sus guardaespaldas de confianza, si es que están vivos todavía. La mayoría se habrán presentado con chalecos de Twaron, previsores, y quizá alguno lleve armas de mano. Si el DJ lo desea, puede que alguno de los archivilanos de sus SPJs sea precisamente uno de esos enmascarados, y que el combate se torne difícil ante los consejos y fuerzas que pueda invocar este enemigo.

El modelo Najwa tratará de proteger por encima de todo al señor Harlekin, y éste, en cuanto pueda, avisará a un grupo de soldados perfectamente entrenados que trabajan para su "empresa". Este grupo puede ir acompañado de algún modelo Conector si la situación lo requiere. También puede que Harlekin consiga activar al Conector tumbado sobre la mesa, y que éste sea especialmente duro.

Si se desea llevarlo todo a una situación aún mayor de caos, Magnicida puede haber avisado a algún otro Justiciero (como los listados en el apartado de Bajos Fondos) para que le ayude a limpiar el lugar. Imaginemos la destrucción que pueden provocar dos o más hombres preparados y expertos en el manejo de las armas. Puedes encontrar las fichas de todos los participantes en esta confrontación en la sección de Implicados.

Y, en medio de toda esta algarabía, estarán los SPJs. Probablemente su primera motivación será capturar a todos los presentes, desarticular la empresa, y proteger la vida de... ¿de quiénes? ¿permitirán que Magnicida (y el resto de justicieros si los hubiese) acaben con la vida de estos extorsionadores o traficantes? ¿Después de lo que ha dicho Harlekin, tratarán de salvarle a él también? ¿Qué harán con los modelos Najwa y Conector? ¿Existe esperanza de salvación para los hombres y mujeres que una vez fueron?

Se trata de una situación de especial tensión, en la que los SPJs tendrán oportunidad de cruzar algunas frases con Magnicida durante el tiroteo. Cuando la situación vaya a resolverse, y Magnicida haya cumplido -con mayor o menor precisión- sus objetivos, abandonará el lugar dejando un informe con las pruebas incriminatorias que delatan a Rivas, Ferrán y Bermejo, y

la documentación sobre la llegada de Harlekin, sus actividades, y las conexiones entre los mendigos desaparecidos y la "empresa". Ante todo, no deberá ser capturada por los SPJs (si ves que tienen grandes posibilidades de hacerlo, será mejor que Magnicida vaya acompañada por más Justicieros).

Harlekin resultará ser un enemigo bastante más duro de lo que parecía en un principio. Cuando los soldados de su empresa y los modelos Conector y Najwa estén a punto de ser totalmente vencidos, Harlekin tendrá la siguiente conversación, mediante un comunicador escondido en el cuello de su camisa:

"Harlekin 16-ESP llamando a Amo del Juego. Operación arruinada en Madrid. Equipo y producto ruinosos. Solicito ayuda. Espero órdenes."

A los pocos instantes, Harlekin recibirá la siguiente respuesta a su petición, que oirá proveniente de una voz maquinaal mientras, en su interior, el miedo toma el control.

>>>A_m_o_-_d_e_l_-_j_u_e_g_o_-_i_n_i_c_i_a_-_t_r_a_t_a_m_i_e_n_t_o<<<

Será en ese momento cuando los enemigos de los SPJs, Harlekin, los soldados y los modelos que aún sigan vivos, comenzarán a retorcerse de dolor. Alguno de ellos escupirá sangre y todos caerán. Un análisis posterior de los cadáveres revelará la presencia en el organismo de los fallecidos de un potente veneno, causante de la muerte instantánea. Probablemente todos ellos llevasen una cápsula interna con la sustancia, y alguna señal del Amo del Juego la activaría. Así pues, ninguno de ellos ha quedado vivo para que pudiese servir como prueba de los horrores que han acontecido en Madrid en los últimos días.

FIN DEL JUEGO

Cuando todo acabe, no habrán terminado los problemas. Deberán ir resolviendo, en un pequeño anticlímax que se realizará en tiempo de juego en siguientes días, todas las tramas que habrán ido encontrando a lo largo de esta aventura.

► Deberán tener en cuenta el orden y la forma en que entregan el informe o las copias del mismo a la Euroforce o a A.X.I.S. (aunque Magnicida sea del grupo, quizá sería una prueba de buena voluntad que los SPJs se presentasen en la sede de Minos antes que la propia heroína). Cuando tenga lugar la vista de las pruebas, y esté la Euroforce al completo, probablemente Primaria romperá a llorar, presa aún de los nervios y la histeria. El resto de los miembros de la Euroforce les darán las gracias convenientemente, y Euroman los felicitará efusivamente. En cuanto a A.X.I.S., cuando vayan a entregar sus pruebas y explicar la investigación, Enigma les sonreirá y dirá que han obrado bien. Es el momento adecuado para eliminar tensiones y mostrar los saludos más afectuosos de los que sean capaces los SPJs.

► Sus contactos policiales agradecerán enormemente toda la información que puedan darles. Es posible que alguno incluso ascienda por probar la implicación de Rivas en la red de extorsión. Si les entregan a Ferrán y Bermejo para que los procesen, se mostrarán mucho más favorables a cooperar en el futuro.

► La actitud de Magnicida hacia los SPJs variará notablemente en función de la resolución de la última lucha. Según hayan tratado de hablar con ella, si la han dejado marchar, si le echaron una mano durante la pelea... son todos factores que determinarán si Magnicida apoyará activamente al grupo de SPJs o, por el contrario, buscará algún modo de ponerles en aprietos.

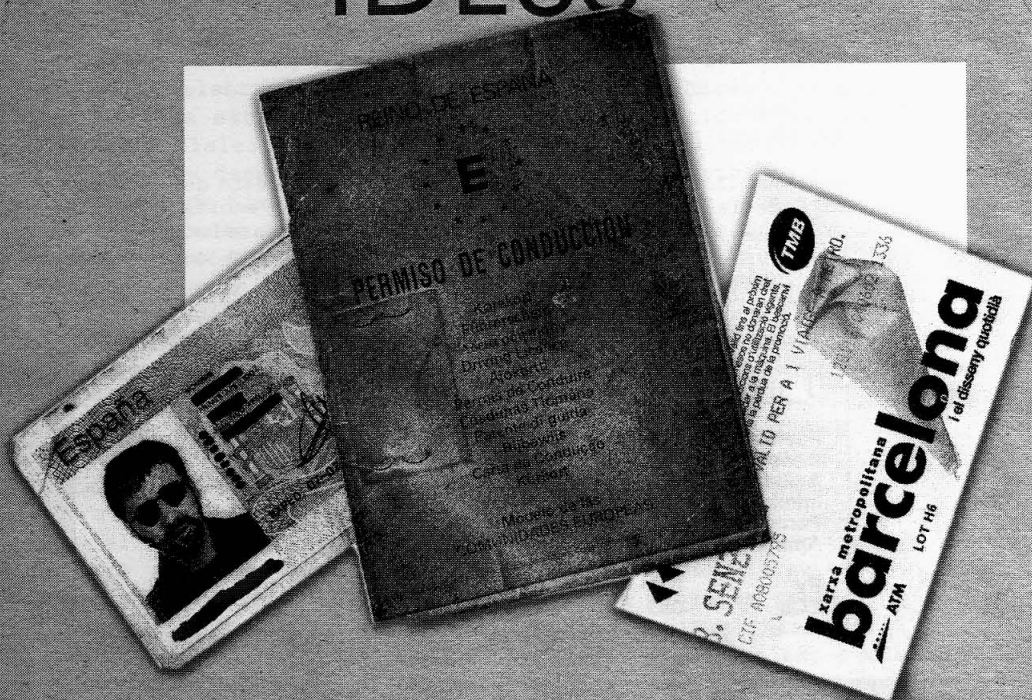
► Puede que sus conexiones en los bajos fondos se dinamiten. No todo ha terminado aún. PACTO y las bandas callejeras todavía formadas seguirán en activo, aunque puede que pasen a un discreto segundo plano. Esto provocará un gran miedo en algunos de sus informadores barriobajeros, que hará que éstos eviten todo contacto con los héroes.

► También es posible que los SPJs den información sobre Duarte a la policía. La cinta de la sede de PACTO le implicaba directamente en ajustes de cuentas. Puede también que los SPJs pasen esto por alto...

► Gonzalo Rivas es otro pilar sobre el que se pueden sostener los próximos problemas de los SPJs. Si, de algún modo, se descubrieron o le molestaron demasiado, el ex-directivo de Zortek encontrará métodos para castigarles de la mejor forma que conozca.

ROMPER LA

IDESS



BARCELONA

IMPLICADOS

MATONES

Fuerza:	071	Tipo:	Sin Poderes
Constitución:	088	Profesión:	Intimidadores/Hombres para todo
Agilidad:	099	Acc./Asal.:	003
Inteligencia:	061	Voluntad:	065
Percepción:	052	Nivel:	005
Apariencia:	047	DA	000 (20)
PV	090	Parada	025
EQM	055		

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	80%
Armas blancas	85%
Conducir coche	65%

EQUIPO

Chaleco antibalas
Algún tipo de arma blanca
Los matones pueden llevar:
- POW B3 (revólver)
- DLK 12 Special (escopeta)
- Glock 23 (pistola automática)

La mayoría portarán una Glock 23. La profusión entre los matones del resto de las armas dependerá del nivel de los SPJs y de la complicación del tiroteo. Llevarán encima suficiente munición para alargar la pelea lo que sea necesario. Dependiendo de lo preparados que pudiesen estar, también podrán contar con: silenciadores, visores nocturnos e incluso puede haber un tirador con un rifle con mira telescópica.



GONZALO RIVAS JIMÉNEZ

Fuerza	068	Tipo	Artes Marciales
Constitución	079	Profesión	Miembro del proyecto UPCM
Agilidad	095	Acc./Asal.	003
Inteligencia	099	Voluntad	087
Percepción	084	Nivel	006
Apariencia	072		
PV	070	DA	-
EQM	095	Parada	024

id: 000107

EQUIPO

Arma de mano: Desconector (prototipo; su funcionamiento está explicado en la aventura)

Gonzalo Rivas lleva varios años siendo adiestrado tanto en el uso de las armas como en diversas maniobras de artes marciales, por un sargento retirado al que conoció durante su estancia en Zortek. Obsesionado como estaba por despejar la sensación de debilidad que siempre le había acompañado, consiguió convencer a su amigo para que le transformarse "en un hombre digno". No sólo eso, sino que Gonzalo Rivas ha conseguido un dominio excepcional de ambas artes. No puede utilizar Chi.

Habilidades de Aprendizaje

Armas blancas	060%
Armas especiales	056%
Artes Marciales	070%
Cibernética	100%
Ciencia Física	060%
Ciencia Química	075%
Ciencia Robótica	080%
Comp. / Com	080%

HISTORIAL

Gonzalo Rivas es el fruto de la unión de Alejandro Rivas Castillejo, entonces un influyente policía con una larga carrera a sus espaldas y una lenta pero segura ascensión en los cargos de la jerarquía policial, y Sara Jiménez Jerez, una espectacular belleza que supo aprovechar al máximo sus primeras oportunidades en la pasarela para ganarse finalmente un sitio entre las top internacionales.

Sin embargo, a pesar de que la relación se desarrolló en un ambiente de ensueño los primeros años, con el paso de los años el lazo entre Alejandro y Sara se fue agriando. Con su hijo Gonzalo como parte integrante de la familia, nunca supieron cómo afrontar la tensa situación que suponía la educación del niño. Como

consecuencia, Gonzalo Rivas fue criado en un ambiente de hipocresía, ahogados sollozos y exagerados mimos. Alejandro y Sara quisieron aparentar una relación de normalidad no negándole nada al muchacho. Justamente ésta fue la causa que les delató ante la ya refinada mente de Gonzalo. Supo que la chispa entre sus progenitores se había acabado mucho antes de que éstos quisiesen reconocerlo, y se carcomió por dentro durante largos años. Inesperadamente, Gonzalo desarrolló una increíble facultad para tragar y diluir sus problemas familiares, centrándose en sus estudios, en los que empezó a despuntar.

Tras la separación de sus padres (la formalizada en el ámbito jurídico, pues la separación física tuvo lugar bastante tiempo antes), el ya comisario Alejandro Rivas obtuvo la custodia de su hijo (cercano ya a la mayoría de edad), y sin saberlo se convirtió en el objetivo del rencor acumulado por Gonzalo durante tantos años. La contenida respuesta rebelde de todos los años de su adolescencia se tradujo en unos meses de convivencia infernal entre padre e hijo. Cuando Gonzalo Rivas cumplió los dieciocho años, su padre le invitó a marcharse de su casa, a que se ganase la vida. Con la rabia aún guiando sus acciones, Alejandro hizo saber a su hijo que le consideraba un niño malcriado e incapaz de salir adelante.

Gonzalo Rivas comenzó a vivir con algunos compañeros en un piso alquilado en Madrid, y trabajó duramente para poder pagarse sus estudios y su manutención. El paso del tiempo negó las palabras de Alejandro, pues Gonzalo Rivas Jiménez fue becado una y otra vez por sus estudios sobre robótica y cibernética tras haber terminado la carrera de Industriales. Primero atrajo la atención del departamento universitario en que trabajaba, y después acabó siendo llamado por Zortek, que había visto en las innovadoras ideas de Rivas Jiménez una fuerte aplicación en sus próximos proyectos. Acabaron por ofrecerle un puesto como jefe de Investigación y Desarrollo.

El afán de superación de Gonzalo, que seguía manteniendo una relación tirante con su padre, y una cierta dejadez por parte de su madre, le llevó a tomar una serie de decisiones arriesgadas para los prototipos en curso de Zortek (cómo fueron las que acabaron resultando en la exitosa WMA modelo "Spider"). Finalmente, los responsables de Zortek observaron lo eficientemente que había actuado Rivas Jiménez, y su especial consideración por él se tradujo en una oportunidad en el área de la gestión sobre el resto de la empresa. Gonzalo Rivas Jiménez pasó a formar parte de la directiva de Zortek.

Años más tarde, Rivas Jiménez recibía una citación del gobierno. Los responsables del nacimiento del proyecto de la Unidad Policial de Contención de Metahumanos ofrecieron a Gonzalo Rivas Jiménez un importante puesto en este proyecto, sabedores de la especial relevancia que las acciones de este hombre habían tenido para Zortek. Una suculenta cantidad de dinero, privilegios extraoficiales, y una importante cantidad de renombre irían a parar a él si tomaba parte en este proyecto.

Gonzalo aceptó por varias razones. La primera, superar el hastío que la rutina de su trabajo en Zortek le había producido en los últimos tiempos. La segunda, la posibilidad de conocer a uno de los especialistas en el campo de la Tecnología de Trajes de Combate Personales (TTCP, llamado así por profesionales del sector) que más alababa. No podía esperar para compartir conocimientos con su colega científico.

La tercera razón, su odio personal hacia los metahumanos. La difícil infancia de Rivas Jiménez le indujo desde joven angustia hacia la debilidad manifestada (se pone extremadamente nervioso cuando veía hombres psicológicamente débiles), y a la casualidad. Los metahumanos probaron ser el objetivo ideal de sus odios más internos: hacen que el resto de la especie humana sea débil ante ellos, y convierten el mañana que forjan los hombres de bien en el pesar por lo desconocido. ¿Quién sabe qué destrozos o muertes causarán en las horas siguientes en todo el mundo?

Su trabajo en Zortek acrecentó esta sensación. Los compañeros que trataban con los de la TecnoRed hablaban de casos metahumanos en los que había intervenido esta fuerza (seguramente exagerados, pero igualmente efectivos) verdaderamente escalofriantes. La cuarta razón, y, sin duda, la más importante, era conseguir demostrarle a su padre la importancia que su vida había cobrado desde que abandonó su casa. Sólo tenía que conseguir que se aprobase la elección de un asesor policial (un hombre con una dilatada experiencia policial, con el criterio suficiente para discernir el impacto de la Unidad de Contención de Metahumanos en la lucha contra criaturas descontroladas de esta índole), y que se integrase a éste en el Proyecto. El resto sería cosa suya. Su padre volvería a respetarle.

Fue todo harto sencillo, y en los últimos dos meses, su padre tuvo que tener un fuerte conflicto moral: sobre lo que hizo como padre y lo que pudo haber hecho. O así al menos lo quería Gonzalo. Hasta que su padre murió, y todo cambió.

VÁNDALOS

Fuerza:	086	Tipo:	Sin Poderes
Constitución:	078	Profesión:	Provocador de disturbios
Agilidad:	079	Acc./Asal.:	002
Inteligencia:	049	Voluntad:	076
Percepción:	068	Nivel:	004
Apariencia:	073	DA	-
PV	039	Parada	020
EQM	040		

Habilidades de Aprendizaje

Armas blancas	064%
Armas especiales	060%

EQUIPO

Navajas, bates, puños americanos

Ocasionalmente algún Vándalo tendrá una pistola Beretta 92 F, con un par de cargadores.

GUARDAESPALDAS

Fuerza:	115	Tipo:	Mutante Inducido
Constitución:	121	Profesión:	Esclavo Mental
Agilidad:	106	Acc./Asal.:	3
Inteligencia:	075	Voluntad:	67
Percepción:	082	Nivel:	1
Apariencia:	069	DA	45
PV	086	Parada	30
EQM	035		

PODERES

Superfuerza
Superconstitución
Superagilidad

GUARDIAS

Fuerza:	086	Tipo:	Sin Poderes
Constitución:	093	Profesión:	Mercenarios
Agilidad:	083	Acc./Asal.:	002
Inteligencia:	066	Voluntad:	057
Percepción:	097	Nivel:	005
Apariencia:	047	DA	000 (30)
PV	075	Parada	021
EQM	060		

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	090%
Arma larga	080%
Conducir coche	080%

EQUIPO

Chaleco antibalas
Llevarán subfusiles UZI.



MAGNICIDA

id: 000105

Fuerza 065
Constitución 075
Agilidad 100
Inteligencia 070
Percepción 100
Apariencia 085
PV 068
EQM 015

Nombre Real
Tipo
Profesión
Acc./Asal.
Voluntad
Nivel
DA
Parada

Valeria Kohagen
Justiciero
Ex-Mercenaria
003
095
006
000 (40)
025

HISTORIAL

El suicidio de su padre marcó el punto de inflexión de la vida de Valeria Kohagen. La prensa empezó una campaña de descalificación encarnizada y barata contra su padre, acusándole de improbados casos de corrupción. Valeria aguantó poco tiempo. Su ánimo se encendió, y algo cambió en su interior. Decidió esclarecer el caso, y acabar con los que verdaderamente tiraron de los hilos y usaron como cabeza de turco a su padre.

Desde este momento, todos los que se encuentran implicados en algún caso de corrupción, extorsión o malversación y forman parte de la jerarquía gubernamental o empresarial, encontraron un nuevo enemigo. Su nombre, Magnicida. Su sello, una carta de la baraja española, el rey de oros, tachada en rojo. Cuando alguien la recibe, sabe que ha sido descubierto, y que la asesina pondrá todo su empeño en enviarle a la tumba cuanto antes.

El entrenamiento de Kohagen, tan extenso y preciso en todas las formas de administrar dolor, es debido a su larga estancia en los servicios secretos de la antigua Unión Soviética. Su carácter también responde a esta época: el comunismo es la idea motora de su pensamiento.

Magnicida siempre prueba la corrupción de todas sus víctimas, y nunca jamás ha matado a un inocente. La existencia de Magnicida es totalmente desconocida en el ámbito público, mientras que los altos cargos de la policía se devanan los sesos para encontrar un método para pararla al tiempo que borran sus rastros para mantener tranquila a la población.

Hasta el momento, la carrera de homicidios "justificados" de Magnicida es imparable. Su limpieza en sus trabajos, sus ideas utópicas, y su facilidad para deambular por los bajos fondos han hecho que en más de una ocasión haya formado tándem con Jinete Nocturno y hayan acabado espalda contra espalda en tiroteos desenfrenados. Una extraña amistad une a ambos.

Como miembro del grupo A.X.I.S., propiedad de Mïnos S.L., acude a él cuando se la requiere, y el grupo nunca ha pedido explicaciones sobre su trabajo paralelo. Magnicida desempeña sus labores con limpieza en el seno de este supergrupo, y la empresa no puede quejarse al respecto, aunque sí sus compañeros. La tensión que embarga a todo el supergrupo se incrementa cuando aparece esta mujer de expresión rota e implacable. Prácticamente todo explota cuando Magnicida ameniza la velada con algún comentario fuera de tono dirigido a alguno de sus compañeros. De hecho, Valeria no soporta a Enigma, dado que el empeño por el liderazgo de este último choca con su fuerte carácter y espíritu rebelde.

Habilidades de Aprendizaje

Arma corta 120%
Arma larga 115%
Conducir moto 082%
Comp. / Com. 071%
Supervivencia: Bajos fondos 068%

EQUIPO

Traje de kevlar
DLK 45
POW E9

Si la situación lo requiere, Magnicida podrá tener un par de bombas de humo para garantizar su huida, o de algún tipo de gas que produzca efectos molestos de escasa duración. Además, contará con todo aquello que le pueda proporcionar cierta ventaja logística sobre los SPJs en la confrontación final, pues se habrá estado informando sobre ellos si no han sido demasiado cuidadosos. Ello evitará que Magnicida pueda ser controlada mentalmente (contará con un Amortiguador Mental), o pueda ser atrapada por un experto velocista metahumano (usando un Dispositivo Teleportador proporcionado en alguna de sus misiones por A.X.I.S.).

ESTATUS LEGAL

Ciudadana española con antecedentes penales.

ALIADOS

Jinete Nocturno.

FAMILIARES

Bren (Padre, fallecido), Yosune (Madre), Diana (Hermana).

SOLDADOS DE HARLEKIN

Fuerza:	070	Tipo:	Sin Poderes
Constitución:	095	Profesión:	Mercenarios
Agilidad:	092	Acc./Asal.:	003
Inteligencia:	077	Voluntad:	063
Percepción:	066	Nivel:	005
Apariencia:	075	DA	000 (Variable)
PV	048	Parada	023
EQM	071		

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	75%
Arma larga	72%
Conducir coche	80%

EQUIPO

Tejido deflector (proporciona DA variable según el tipo del ataque)

Visor nocturno

Portarán alguna de las siguientes armas combinadas:

•Judas III

•TopCow II

Las TopCow II irán cargadas con proyectiles con Adhesivo (-25% de penalizador a las acciones, no acumulable) o del tipo Perforante. Las Judas III irán con proyectiles sin ninguna capacidad especial.



CONFECTOR

Fuerza	130	Tipo	Mutante Inducido
Constitución	125	Profesión	Esclavo Mental
Agilidad	114	Acc./Asal.	003
Inteligencia	066	Voluntad	086
Percepción	070	Nivel	001
Apariencia	087	DA	045
PV	090	Parada	030
EQM	025		

id: 000109

PODERES

Superfuerza
Superconstitución
Superagilidad

HISTORIAL

El modelo Confeccionador surge de la necesidad del brazo armado eficiente y equilibrado. Un guardaespaldas o un ejecutor leal y eficaz son los conceptos más habituales en los que piensan quienes hacen uso de estos modelos de mutantes prefabricados. Si bien para los mutantes más poderosos y otras fuerzas más temibles no son verdaderos rivales, los modelos Confeccionador aseguran una forma rápida, sencilla y barata de decantar luchas a favor del bando escogido. La mejor máquina de guerra para clientes exigentes.



NAJWA

Fuerza:	043	Tipo:	Mutante Inducido
Constitución:	079	Profesión:	Esclavo Mental
Agilidad:	100	Acc./Asal.:	3
Inteligencia:	083	Voluntad:	47
Percepción:	065	Nivel:	1
Apariencia:	125	DA	0
PV		Parada	25
EQM			

id: 000110

Poderes	Valor	Rango
Superapariencia	-	-
Empatía Mental	74%	Medio

HISTORIAL

El modelo Najwa es un producto ideal para quienes desean contar entre sus filas con la fusión perfecta entre lo letal y la belleza. Con finos rasgos arabescos, y largo pelo siempre moreno, los modelos Najwa (éxtasis en árabe) desempeñan con suma perfección la insidiosa danza de las viudas negras: todo lo que su objetivo pueda hacer por una mujer, lo hará por un modelo Najwa. Se asegurarán de ello. Combinan sus artes para la seducción con sus talentos fabricados para la ocasión.



SR. HARLEKIN

Fuerza	086	Nombre real	Desconocido
Constitución	093	Tipo	Mutante Inducido
Agilidad	083	Profesión	Vendedor de metahumanos
Inteligencia	097	Acc./Asal.	002
Percepción	066	Voluntad	057
Apariencia	047	Nivel	007
PV	110*	DA	0 (Variable)
EQM	055	Parada	021

id: 000000

HISTORIAL

Harlekin 16 era introvertido, retorcido y complicado. Eso sí, muy eficiente. Consiguió unas buenas ventas de su producto, y eso se debe sin duda a su habilidad personal para hacer "amigos", su capacidad para encontrar lugares donde hacer estos "amigos", y su especial maestría para ganarse su confianza. Estaba especialmente contento con su trabajo, pues le permitía conocer todo tipo de gente depravada que a veces casaba con sus gustos. Y las primas que le ofrecían sus "amigos" cuando quedaban satisfechos por sus productos podían ser de cualquier tipo: dinero, posesiones, drogas, sexo, emociones. Las posibilidades que ofrecía este mundo al epicúreo Sr. Harlekin 16 se estaban agotando.

El Sr Harlekin 16 trabajaba para el Amo del Juego. De hecho, todos los Señores Harlekin trabajan para él. Cada Señor Harlekin tiene asignada una zona de actuación, donde venden sus productos de última tecnología a aquellos que pueden costearlos. Harlekin 16 estaba introduciendo los modelos Confeccionador y Najwa en España, contribuyendo a este fin. Hasta que todo salió a la luz por una desgraciada coincidencia, y su carrera y él mismo llegaron a su fin.

PODERES

El Sr. Harlekin cuenta con su estructura genética modificada, aunque de forma menos radical que en el caso de los modelos Confeccionador y Najwa. El aguante de su organismo es muy superior al esperable en cualquier humano normal, y pese a que su firmeza y robustez físicas son semejantes a las de un humano normal, su cuerpo puede soportar sin inmutarse una carga de violencia equivalente a la que debilitaría a mutantes muy resistentes. En términos de juego, sus PVs están incrementados antinaturalmente (*).

EQUIPO

Tejido deflector (camuflado en su traje; proporciona DA variable)
Arma de fotones

GADGETS

Propulsor (0.5 Mach)
Amortiguador mental (Daño/4)
Granadas aturridoras (CON 140, radio 5 m.)
Guante en la mano derecha con lanzador de microexplosivos (5 explosivos débiles; 1 turno para lanzar cada uno)







BRUJERÍA DESENCADENADA

Este módulo está, debido a su temática y especial ambientación, destinado a ser jugado por SPJ de tipo sobrenatural o parahumano. No obstante, esto no implica que no puedas emplear a tu grupo de SPJs habituales. Puedes adaptar fácilmente la trama para permitir a tu grupo de toda la vida entrar de lleno en la acción, o tal vez, prefieras crear uno nuevo más acorde con la historia. No te preocupes si resulta que un Tecnificado termina luchando con Magos, Poseídos o Vampiros. Lo importante es que te diviertas y que hagas a tus jugadores pasar un buen rato. Además, en la variedad está el gusto y mezclar SPJ de ambientaciones dispares puede resultar una idea interesante después de todo. Puedes fomentar la sensación de irrealidad e inseguridad sugiriendo la falta de preparación en temas arcanos del Supergrupo, o presentarlos como la única defensa contra amenazas que escapan a su comprensión.

Se espera que el nivel del Supergrupo sea medio, o incluso un poco potente. Es posible que pienses que los SPJs no están a la altura de las circunstancias, pero no te desesperes. A lo largo de la historia encontrarán ayuda inesperada por parte de aliados desconocidos. Puedes, naturalmente, echar mano de aliados anteriores del Supergrupo si es que los tienen. La presencia de Euroforce o Nature Corps puede resultar un poco fuera de lugar a primera vista, pero no temas usarlos si consideras que los SPJs tienen pocas probabilidades de éxito.

Antecedentes

El mundo de SHI está poblado por multitud de sujetos que tienen interés en el estudio de las energías arcanas y místicas. Algunos son altruistas y benévolos, otros malvados y absolutamente corruptos. Sin embargo entre estos extremos están los pobres desdichados que se han visto atrapados por fuerzas incontrolables para ellos, que escapan a sus escasas artes. No es raro que un advenedizo en las artes arcanas cometa el error fatal de jugar con fuerzas que están más allá de su control. A veces, incluso el más diestro de los Magos se ve superado por fuerzas hasta el momento desconocidas, ante las cuales no cabe defensa o trato. En su búsqueda del conocimiento algunos insensatos encuentran ocasionalmente maravillas u horrores que otros estudiantes de lo oculto ansían o llevaban largo tiempo buscando. Los hechiceros poderosos no dudan en arrebatar tales joyas a los de menor poder si es necesario, ya sea por egoísmo o por nobles razones, como mantener bajo control ciertos artefactos que en malas manos pueden provocar auténticas catástrofes. Naturalmente, el término "malas manos" es sumamente abierto y susceptible de multitud de interpretaciones.

La trama central refleja precisamente estos puntos. A lo largo de la historia comprobaremos cómo la codicia de unos o las buenas intenciones de otros pueden provocar auténticas batallas en el seno de la sociedad oculta a los ojos de los mortales. Ojalá determinadas fuerzas no existieran, o por lo menos, quedaran al margen y fuera del alcance de los incautos o los codiciosos. Incluso el más noble puede verse corrompido ante un poder casi ilimitado.

Un poco de historia

Hace mucho, mucho tiempo...

La historia de las artes místicas es tan antigua como la de la humanidad misma. Los antiguos chamanes comulgaban con los espíritus naturales en busca de su favor. Dotaron a criaturas maravillosas y horribles de nombre para dirigirse a ellas y suplicar su protección, su benevolencia o el mal de otros. Desde antaño, el Metahumano especializado en los caminos ocultos ha empleado las fuerzas invisibles, ha negociado con espíritus o Demonios y ha forjado alianzas con los dueños del mundo de la noche. En su fragilidad mortal, muchos buscaron explorar lo que esperaba al ser humano tras las barreras de la muerte. Aquellos

pioneros describieron paraísos gloriosos llenos de luz y alegría u oscuras simas, donde Dioses malditos y grotescos torturaban la carnosa alma, normalmente del pecador aunque también en ocasiones del desdichado o el imprudente. Tras la vuelta de estas travesías a través del crisol de la creación algunos, con fe y energías renovadas, formaron auténticas religiones que arrastraron a miles de fieles por caminos pedregosos con más o menos fortuna. Estos pioneros buscadores dejaron de temer a la muerte al explorar lo que trascendía a este estado elemental.

Otros muchos sin embargo, también estudiosos de lo invisible, obviaron este camino o no le dedicaron tanta atención. Prefirieron estudiar el mundo corpóreo y usar el poder de la creación para sus propósitos personales. Domando las fuerzas primordiales que anidan entre las distintas Esferas no buscaron conocer el destino que les aguardaba tras el último hálito, sino que trataron de retrasarlo lo más posible, o incluso impedir su llegada. Estos poderosos arcanistas temiendo la muerte, trataban de prolongar su vida con los más extraños y pintorescos métodos. Algunos buscaban alargar más allá de lo humano el tiempo que les tocaba vivir. Otros aprendieron a robar el vigor y la juventud a los demás. Otros cruzaron su sangre con espíritus, criaturas etéreas o Demonios. Algunos insensatos incluso aceptaron albergar a criaturas inhumanas en su pecho y corazón.

El deseo de inmortalidad es inherente a todo mortal. Todas las culturas tienen leyendas que hablan de inmortalidad, renacimiento o resurrección, llegando incluso a confundir el significado de dichos términos. Sin embargo hay un mito en la cultura occidental, narrado en múltiples lenguas y al que se ha dado muchos nombres, que no sólo aseguraba al que lograra desvelarlo la inmortalidad, sino también un control casi ilimitado sobre la creación. El poder de transformar una cosa en otra, el plomo en oro, el agua en el elixir de la vida eterna.

La Piedra Filosofal

Sin embargo, la búsqueda del elemento prístino común a todos los demás comenzó, aparentemente y de una forma clara, en el Antiguo Egipto. Con la posterior evolución de la cultura helenística, la Alquimia experimentó un extraordinario auge. Aristóteles señaló que todo lo creado tiende a un fin que es la perfección. Muchos consideraron el oro como el más precioso y perfecto de los metales luego pensaron que, mediante determinadas fórmulas, debían ayudar a los demás metales inferiores a alcanzar la perfección. Otros más sagaces dedujeron que el alma debía de ser inmortal y eterna, sólo hacía falta atarla a un cuerpo eterno igualmente. Mediante la alquimia buscaron aumentar su longevidad, pero esto no era suficiente. Los elixires sólo podían retrasar lo inevitable. La búsqueda de la llamada Piedra Filosofal, el artefacto que permitiría transformar el marchito e imperfecto cuerpo carnal en uno vigoroso e inmortal se convirtió en una obsesión para algunos. Muchos terminaron en el regazo de la dama Demencia.

Con el paso de los siglos, muchos y muy insignes hombres buscaron en vano este codiciado elemento: Roger Bacon, Alberto Magno, santo Tomás de Aquino... Ninguno de ellos alcanzó, al menos según se sabe, su propósito; sin embargo, antes que ellos vinieron muchos otros.

Muchos arcanistas y magos de múltiples clases y condiciones afirman que el conocimiento de la esencia de la inmortalidad reside, o mejor residía, en antiguas culturas y continentes, de nombres perdidos apenas hoy susurrados. No les falta razón.

Hace 10 000 años una majestuosa civilización se alzó en el Pacífico como un auténtico coloso. Muchos eruditos le han dado distintos nombres a lo largo del tiempo. Unos la han llamado Lemuria, aunque muchos la conocen como Atlantis.

Esta cultura hace milenios descubrió profundos misterios, tanto de la biología, la física, la ingeniería genética como, por supuesto, de la magia. Sus estudios llegaron a un punto tal que magia y tecnología se hicieron un todo indivisible y único. Decidieron en su sabiduría y humildad, que su destino estaba en el mar que tanto amaban, perdidos entre sus aguas turquesas. Hundieron todo el continente que les daba cobijo hace alrededor de 6000 años, dejando en la superficie a los balbucientes humanos, que

no tardaron en componer poemas y tejer historias y leyendas acerca de su hundimiento. Muchos atlantes, para preservar su intimidad, crearon algunas de estas historias desfigurando por completo la verdad, para que el camino que habían seguido no fuera recordado.

Sin embargo, no todos los que acabarían por ser hijos del mar eran de corazón puro y noble. Los más prefirieron el exilio, dejando a los inferiores humanos de lado; sin embargo, algunos, aunque sólo unos pocos, disfrutaban de la admiración y el poder que ejercían sobre el aún poco evolucionado hombre. Naturalmente, no deseaban cambiar las profundidades por las tierras. ¿Por qué ser un ciudadano en una civilización avanzada, cuando se puede ser un dios en una primitiva?, consideraban algunos.

La tensión se hizo más evidente y dramática. Los escasos y egoístas alborotadores empezaron a comerciar con los conocimientos prohibidos que no debían ser puestos en manos de los jóvenes hombres. Ciertamente, no muchos eran capaces de asimilar la complejidad de la información entregada, pero unos pocos genios fueron capaces de transcribirla aunque no fueran capaces de comprenderla en su totalidad. Con la ayuda de los Atlantes se levantaron las grandes pirámides y las megalíticas construcciones que hoy desconciertan a arquitectos e historiadores. Cultos esotéricos adoraban a aquellos que se resistían a emigrar a la profundidad del mar, y que tan grandes placeres les facilitaban.

Alarmados por el expolio al que estaban siendo sometidos los codiciados secretos de los sabios de la Atlántida se ordenó capturar a los cabecillas del movimiento. Según cuenta la leyenda, hoy casi olvidada incluso por los mismos Atlantes, el hombre de confianza del Emperador de Atlantis resultaba ser el hermano mellizo del más rebelde de los cabecillas. Algunos de los acusados se resistieron al arresto y escaparon a una pequeña isla que se encontraba en el Egeo, cerca de la que más tarde se llamaría Thyra o Tera.

Allí atrincherados, los renegados orgullosos no dudaron en emplear el poder de sus conocimientos para defenderse de sus hermanos, que venían a buscarlos en nombre de la justicia. El enfrentamiento fue titánico. Se liberaron fuerzas tan poderosas que la misma estructura del lecho oceánico cedió y engulló la isla. La zona permaneció inestable durante siglos, en la que los movimientos sísmicos y las erupciones volcánicas terminaron por hundir más islas del archipiélago. En la batalla, Salz, el custodio de la ley, hirió de muerte a su hermano, no sin que el menor, Zelig, hiciera lo mismo con su adversario. Sin su líder, los demás insurrectos no tardaron en abandonar arrepentidos la lucha.

Este hecho perdura en la cultura occidental como un mito. Algunos atlantes afirman que la leyenda de Rómulo y Remo es la traducción latina de la historia Atlante. Platón, según se cree, podría haber extraído cierta inspiración para sus escritos del hundimiento de Tera, algunos siglos después de los hechos descritos.

Lo que nadie sabe, sin embargo, es que en la batalla entre los dos hermanos mellizos, el moribundo Zelig se acercó llorando a su compañero muerto y que arrepentido de sus actos susurró con sus labios manchados de sangre una oración:

"Hermano mío, mi más hermosa y mejor mitad. Te arrastraré de entre los muertos de nuevo a la vida aunque me lleve mil eternidades"

Y con esto su espíritu se elevó y anidó en el pecho de un insensato humano, que tomó asimismo el nombre de Zelig, para más tarde cedérselo a su hijo, y éste a su vez a su hijo y así durante siglos.

Desde entonces Zelig es sinónimo de maldición. Maldición familiar.

Los Zelig

Gracias al poder del espíritu que anidaba en su pecho, el anfitrión amasó pronto grandes fortunas. Aprendió pronto los caminos de la Magia y los reinos de lo invisible. Su gran longevidad, conseguida mediante elixires mágicos le permitió fundar una enorme y próspera familia. Casó a los mismos familiares entre

sí, a fin de conseguir una sangre pura y noble, que sirviera a sus propósitos, acumular aún más riqueza y poder. Con el paso de las décadas, el anfitrión se convirtió en un poderoso hechicero, que logró extender su influencia más allá de las tierras que le habían visto nacer.

Sin embargo, y a pesar de su poder, el humano no fue capaz de comprender la ingente sabiduría atlante, que se vio obligado a interpretar mediante alegorías y mitos imperfectos.

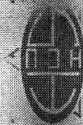
La verdadera historia del origen de Zelig, el atlante, jamás fue conocida por el hechicero. El espíritu, auténtica base del poder del mago, permanecía agazapado en los sueños y la conciencia profunda del huésped, aletargado mientras acumulaba poder y compartía los recuerdos y las experiencias del anfitrión. Las riquezas y el lujo del hechicero le recordaban al que él mismo había conocido. Entre vaporosas brumas de sueño, Zelig, el atlante, poco a poco, pero inexorablemente empezó a perder la cordura. Cada vez más se mostraba furioso e iracundo en sus breves despertares, lo que hacía temer al huésped, que ignorante del auténtico origen de su poder y condición, creyó estar poseído por un demonio venido de las profundidades del mar. Desde entonces, encaminó sus rituales a apaciguar a la bestia que yacía en su interior. Los cánticos y las letanías, adornadas con rico incienso empezaron a considerar al espíritu un ser maldito, capaz de revelarse contra su portador si no era convenientemente atendido. Para su desgracia, en lo profundo del inconsciente del mago, la mente turbada de Zelig el atlante empezó a creer en las historias que se le contaban. Satisfecho con los presentes, tardó varias generaciones en olvidar su auténtica identidad. Zelig el atlante dejó poco a poco de existir para ya sólo quedar Zelig, el demonio.

A la muerte del primer portador, el espíritu pasó al primogénito del linaje, que había sido educado en los misterios de lo esotérico desde el momento de su nacimiento. Así, fueron múltiples los herederos que expandieron la familia, que se dividieron en ramas, cada vez más distantes entre sí y con intereses contrapuestos. Pronto se descubrió que el demonio Zelig, bien podía escoger como anfitrión al siguiente en la línea de sucesión, si es que el primogénito al que le correspondía el don por derecho, moría "accidentalmente". La rama familiar más poderosa, la única que se consideraba digna de llevar el nombre de Zelig, comenzó a temer por sus hijos por lo que los recluyó en antiguos templos donde, a salvo, podían estudiar sin intromisiones del exterior las enseñanzas de los ancestros que, llegado el momento, les permitiría aplacar y controlar al demonio. Se convirtió en práctica común tener más de un hijo, para que en caso de fallecimiento del primogénito el hermano menor pudiera heredar el poder y que éste no pasara a una rama familiar distinta. Naturalmente, la codicia no pasó de largo en el seno de la familia más poderosa, por lo que se convirtió en un suceso tristemente conocido el que los hermanos mayores asesinaran a los menores en la cuna, o que a su vez, los hermanos menores se aliaran para asesinar al mayor.

La rivalidad y la competencia salvaje a tan tiernas edades permitió crear una estirpe de primogénitos, entendiéndose por primogénito al que había sobrevivido para llevar en sus venas el poder del demonio, de gran determinación y férrea voluntad. Estos poderosos hombres llegaron a alcanzar grandes cotas de influencia y dominaron con mano de hierro a las restantes familias, no dudando en ejecutar a los hijos de los que desobedecían sus órdenes.

Con el paso de los siglos, la familia maldita se hizo más y más numerosa. Algunos herederos al poder, lejos de la rama familiar más poderosa escaparon a su destino y a la muerte que les esperaba por su desobediencia. Otros pocos se perdieron sin remedio sin que jamás se les volviera a ver, lo que bien mirado, tampoco era extraño ya que, aunque las familias menos poderosas no optaran a la sucesión, tenían negocios y tratos con mortales que reportaban pingües beneficios, lo que siempre resultaba apetitoso. Las luchas internas, nunca toleradas abiertamente por el primogénito en el poder, jamás cesaron realmente. Las sombras ocultaron la sangre y una hoja afilada siempre estaba presta para acallar los gritos inoportunos.

Las generaciones se sucedieron y con el devenir sinuoso del tiempo Zelig pasó a significar una amalgama de términos que abarcaban heredero, primogénito, patriarca o incluso tirano.



SUPERHEROES INC.

Pronto Zelig, empezó a considerarse un título. Se dejó de hablar de Zelig, como persona única y determinada, para referirse "al Zelig". Pronto se llamó al primogénito de cada generación el Zelig, El Diablo Heredero.

La familia maldita llegó a Roma, donde se estableció y prosperó. Alcanzó sus más altas cotas de esplendor y poder al tiempo que se desplegaba su más triste decadencia. En la etapa romana del Principado, iniciada con la toma de poder de Augusto, la familia estableció negocios por todo el Mediterráneo e, incluso, llegó a comerciar con lejanas tierras persas. La figura del Zelig quedó próxima al emperador, que empezaba ya a adquirir potentes tintes religiosos. La influencia de la familia fue tal, que se llegó a instalar en el trono a un pelele con el que se pretendía ejercer un férreo control sobre la urbs. El reinado del monstruo Calígula fue aprovechado para propiciar el desarrollo de una auténtica caza de brujas contra los familiares directos más poderosos en un intento de apoderarse de sus negocios y podar algunas ramas de la familia que podían optar a la sucesión. Los excesos del apellido Zelig fueron monstruosos. Mientras Calígula levantaba templos para glorificar su autonombra divinidad, el Zelig apaciguaba a su demonio con auténticos rituales de sangre y muerte.

Finalmente, las pocas ramas familiares poderosas que quedaban se aunaron en una conspiración, que permitió que el emperador muriera a manos de su guardia. Se acordó por consenso propugnar el ascenso de Claudio al trono, lo que trajo la estabilidad durante un tiempo. Durante la noche siguiente al asesinato del emperador, la rama familiar portadora del apellido Zelig fue ejecutada de una forma metódica y sistemática. La represión a la que esta rama de la familia había sometido a las demás durante siglos cristalizó en una horrenda carnicería de la que no se libraron mujeres, ancianos ni, por supuesto tampoco niños. La campaña de retribución se presentó como el justo destino de una familia despótica y cruel; sin embargo, los métodos empleados incitaron a la repulsa de ciertos familiares, e incluso llegaron a iniciarse algunas investigaciones que fueron acalladas. Tan sólo hubo un intento por parte de los portadores del apellido Zelig de retomar el control, a través de Mesalina, la mujer del nuevo emperador. El plan fue frustrado, en parte debido al carácter imprevisiblemente voluble de la mujer. Aunque permanecieron ocultos algunos miembros portadores del apellido Zelig, no se les tuvo ya en cuenta, pues se les consideró inofensivos, desprovistos ya de su poder e influencia.

Tras la purga, lo que quedaba de la familia maldita se reunió. En concilio se acordó que desde entonces en adelante, el orden de nacimiento de los primogénitos quedaría precisamente programado. Las aventuras extramatrimoniales quedaron prohibidas bajo pena de muerte, pues no podía permitirse que el nacimiento de un hijo ilegítimo alterara la delicada cadena de sucesión.

El término Zelig perdió sus connotaciones peyorativas para empezar a considerarse un símbolo de paz en la familia. Asimismo, todas las ramas familiares, en un intento de estrechar lazos y evitar egoísmos y rencores adoptaron el apellido como propio, distinguiéndose entre ellas por el uso del antiguo apellido tras el recién adoptado. El Zelig, ha sido hasta nuestros días, el encargado de mantener la paz y el bienestar de la familia maldita. El diablo heredero, ahora era el diablo heredero y custodio.

Los, ahora llamados, Zelig trasladaron sus negocios y secretos al Imperio Romano Oriental cuando se hizo evidente la inevitable caída de su hermano occidental. Bizancio les abrió sus hermosas puertas, donde prosperaron y comerciaron con los pueblos orientales. Con el trascurso de los siglos amasaron una extraordinaria riqueza, lo que les permitía el acceso a múltiples recursos, tanto comunes aunque caros, como a otros más esotéricos que les permitieron prosperar.

Los niños que habrían de liderar y proteger los intereses comunes de la familia eran, al igual que antes, recluidos desde la infancia y preparados para que sobrellevaran adecuadamente la tremenda carga que representaba coexistir con un demonio. Estos niños sin infancia hacían de su corazón un jardín de nobles y justas intenciones para evitar que la familia recayera en la violencia y el enfrentamiento entre hermanos. Igualmente, su voluntad parecía acero templado, pues si no eran arrastrados irremisiblemente a la locura.

Con el fin de las antiguas ofrendas, el demonio se tornó aún más arisco y maligno. En el interior de la mente de cada nuevo primogénito se revolvía inquieto, acuciado por un juramento largo tiempo olvidado. Las palabras pronunciadas hace siglos torturaban al monstruo, que no alcanzaba a comprender. En sueños contemplaba a un hermoso joven agonizante, con el pecho empapado en sangre. Exigió una respuesta a sus visiones a los anfitriones que le daban cobijo, pero los descendientes del primer hechicero que lo albergó en su interior hacía tiempo que habían olvidado los mitos que podrían haber explicado su origen. El diablo bufó iracundo y comenzó a tramar un plan para escapar del dolor de sus reprimidos y desasossegantes recuerdos.

Harto de sus nuevos herederos santurroneos comenzó, en secreto y con gran esfuerzo, un viaje por los reinos del espíritu en busca de un primogénito más digno y acorde con sus voraces apetitos. Le llevó siglos encontrar un miembro de la pérdida y casi extinta rama principal y varios siglos más de impaciente espera mientras los torpes humanos se apareaban entre ellos. Por fin, tras mucho, mucho tiempo, apareció un candidato apropiado. Reunía todos los requisitos que el demonio amaba: manipulador, cruel, codicioso y totalmente corrupto. Sin embargo no podía matar sin más al Zelig actual y encarnarse en su elegido. Una familia entera de magos, médiums y psíquicos se interponía. Un enfrentamiento directo de su paladín con la familia Zelig estaba condenado al fracaso, de modo que ideó una estratagema para saltarse la sucesión natural. Si no podía encarnarse en el cuerpo de su elegido, le enseñaría la magia más oscura para que en un futuro, el propio demonio pudiera ocupar el cuerpo de un niño Zelig aún no nacido.

El 31 de diciembre de 1817 nació Damien Seagull, en el seno del Londres victoriano.

Damien Seagull y los masones

Damien Seagull jamás llegó a conocer su origen familiar. Sus ascendentes hace tiempo que habían olvidado su relación directa con los Zelig y el diablo. Sin embargo, por su sangre corría el poder de la magia y el hambre voraz de conocimientos. Nacido en el seno de una adinerada familia burguesa destacó prontamente en sus estudios. Sentía un especial amor por las ciencias naturales, especialmente por la biología y la anatomía, posiblemente debido a su naturaleza curiosa que siempre le impulsaba a tratar de discernir el origen de todo. No descuidó su formación humanística, encontrando en Platón y Aristóteles maestros que le acompañaron hasta que buscó sustento en otros pensadores más oscuros. Descubrió su vocación ocultista al tiempo que despuntaba en la escuela de medicina. Devoró todo libro mágico que cayó en sus manos y no tardó en convertirse en un poderoso hechicero por derecho propio. No fue más que cuestión de tiempo el llamar la atención de la masonería. La orden le reclutó en su juventud y le proporcionó medios para crecer en poder y conocimiento. Su amistosa relación con místicos y hechiceros europeos le reportó una fructífera relación con la Hermandad de La Rosacruz y los Templarios. Pronto alcanzó suficiente influencia en su propia Orden que le permitió actuar de emisario con otras sociedades secretas con intereses ocultistas. Naturalmente su pertenencia a los masones le permitió ascender socialmente de una manera fulminante. Por su consulta pasaron celebridades de todo Londres, lo que dio lugar a múltiples especulaciones, ya que algunas de ellas eran sin duda célebres, lo que no implica que fueran apreciadas. La justicia llamó a su puerta un día con una acusación de robo de cuerpos de un cementerio cercano a su consulta. Aparentemente, el vigilante del lugar reconoció haber recibido suntuosos sobornos de Seagull por la entrega de unos cuerpos recientes. El testigo desapareció una noche en extrañas circunstancias para jamás vérselo de nuevo. Las acusaciones de robo de cadáveres fueron pronto olvidadas. Las familias perdieron todo interés en el caso, ya que algunas abandonaron Londres con la cabeza gacha y sin hacer ruido. Otras decidieron perdonar al buen doctor, quizás debido al alcohol que corrió por las fiestas a las que desde entonces fueron invitados. Todo el que no se enemistó con Seagull tuvo curiosos golpes de fortuna que hicieron que el robo de cuerpos se olvidara pronto.

Durante su vida, en su mayoría transcurrida en la sucia Londres, pocos conocieron a Seagull íntimamente. Sus superiores en la orden parecían temerlo más que respetarlo, pero mantenerle en su posición era demasiado provechoso como para deshacerse de él. Los que le conocieron mejor le describían como un ser repelente y mezquino, consciente de la moralidad y el dolor ajeno en la medida que le reportaba algún tipo de provecho. Únicamente tuvo un amigo fiel conocido a lo largo de su carrera en la orden, un joven estudiante de medicina llamado Steven Redfield. El muchacho se mantuvo fiel a su maestro a lo largo de toda la vida de éste, siguiéndolo a todas partes con tremenda devoción. El extremo de que fueran amantes no está confirmado, aunque tal posibilidad no sorprendía a los más veteranos, que conocían la naturaleza manipuladora y egoísta de Seagull. El joven Redfield fue durante gran parte de su vida la mascota del doctor, a la que se trataba con desprecio y falso afecto a partes iguales. El muchacho acabó por volverse completamente dependiente de su compañero, que lo anuló como ser humano, degradándolo hasta convertirlo en un instrumento con el que satisfacer sus caprichos.

La naturaleza maligna y hasta cierto punto, sádica, como delataba su relación con Redfield, atrajo la atención del diablo. Consciente de la imposibilidad de encarnarse en el cuerpo del doctor, se presentó ante él con la intención de ganarse su favor y su obediencia. El talento natural para la magia de Seagull creció cuando el demonio le abrió puertas a horizontes hasta entonces desconocidos para el británico. Comenzó en secreto el estudio de las vertientes más oscuras de la magia conocida y de nuevo desaparecieron cuerpos de cementerios locales. Sus superiores, temerosos del poder que Seagull comenzaba a desplegar trataron de desacreditarlo ante la orden, pero descubrieron con asombro que Seagull se les había adelantado mucho tiempo antes. Disponía desde hacía tiempo, gracias al demonio, de información privilegiada acerca de todos y cada uno de los que pretendían destruirlo. Cuando el presidente del tribunal masón que pretendía juzgarlo recibió los ojos de su amante en una bolsita de cuero, convenció a los demás de lo innecesario del proceso. Los demás jueces masones estuvieron de acuerdo con su colega. Después de todo, uno despertó con dos dedos menos en su pie derecho y otro encontró a su hija, dormida desnuda, en un callejón de Whitechapel.

Conmovido por la amoralidad de Seagull, el diablo se presentó en sus sueños bajo una forma horrible, como un antiguo dios venido de las profundidades del mar. Seagull trató primero de introducir la adoración a Zelig en su propia orden, pero su culto no encontró aceptación debido a lo repugnante de las ceremonias orquestadas por Seagull. Cansado de sus colegas masones, que ya nada podían ofrecerle abandonó la orden en 1883 y junto con Redfield se embarcó rumbo a España. En Salamanca, lejos de sus compañeros chismosos, realizó su obra maestra. Obsesionado con la alquimia desde adolescente, Seagull comenzó la búsqueda de la Piedra Filosofal con devoción enfermiza y obsesiva. En su locura llegó más lejos de lo que nadie había llegado antes. Su mente brillante, guiada por el demonio, ideó un corazón de plomo y oro que una vez injertado en el pecho, permitiría al que lo llevara cambiar la misma esencia de las cosas: transmutar el plomo en oro, el vino en sangre, lo mortal en eterno.

No fue difícil encontrar desarrapados que sacrificar para disponer de la energía espiritual suficiente para comenzar el ritual. El 30 de agosto de 1888 comenzó el ritual, que quedó sellado con la muerte de cuatro personas inocentes. El corazón dividido en cuatro partes, devoró el alma de las ofrendas.

Lo que a continuación ocurrió es todo un misterio. Seagull apareció muerto al día siguiente, con la garganta destrozada en mitad de la plaza de Salamanca. El informe del forense dictaminó que había sido atacado por alguna clase desconocida de animal. Por la magnitud de las heridas encontradas en el cuerpo y el cuello parecía una fiera de gran tamaño. Igualmente no se encontró apenas sangre en el cuerpo y las ropas, lo que dio pie a la consideración de que había sido atacado en algún otro lugar y posteriormente trasladado. La policía no fue capaz de resolver el misterio jamás.

Los masones, que mantenían correspondencia con Redfield en secreto mostraron un gran interés por el suceso. Si bien es cierto

que consideraban fanfarronadas la descripción del corazón y su poder, conocían bien el potencial de Seagull, así como su total falta de escrúpulos. Un mes después de la muerte de Seagull, Lord Andrew Spencer partió para Salamanca con la intención de esclarecer el suceso. Spencer era un psíquico dotado, con capacidad para leer el pensamiento y desplazar objetos pesados con el poder de su mente. Cuando fue capaz de encontrar a Redfield notificado con decepción a sus colegas de Londres que el joven estudiante se había vuelto completamente loco. La convivencia con Seagull le había destruido completamente. El antes prometedor aspirante a cirujano no era capaz de hacer otra cosa que acurrucarse en un rincón y gimotear palabras sin sentido. El examen psíquico al que Spencer sometió al joven revelaba los continuos malos tratos recibidos y el comportamiento despótico del anciano. Entre los recuerdos de humillaciones constantes, Spencer encontró lo que buscaba, los detalles del ritual. Resultaba ser extremadamente complejo y requería el corazón de cinco personas como ofrenda, así como que el mismo se realizara en fechas determinadas. Aparentemente, el corazón había quedado cargado, pero por alguna razón que Redfield desconocía, Seagull no llegó a unir sus componentes. Cuando penetrar en los recuerdos del joven se hizo demasiado peligroso, Spencer comenzó a revisar la correspondencia de Redfield así como sus diarios personales. La letra de los mismos era apenas legible y muchas páginas estaban en mal estado, pues estaban escondidos en lugares húmedos a fin de que el doctor no los encontrara. Aparentemente, según se desprendía de la lectura de los mismos, Seagull temía por su vida, aunque no especificaba nada más de lo que fuera que le amenazaba. Igualmente, parecía que Seagull había preparado un ritual, para en caso de morir antes de lo previsto, permanecer atado al mundo mortal. Cuando Seagull murió, Redfield tomó los fragmentos del corazón y los escondió en localizaciones precisas indicadas por su maestro. El estado del joven hacía imposible dilucidar el paradero del artefacto.

Apiadado de la condición de Redfield, Spencer le ingresó en un convento a la espera de conseguir unos pasajes de vuelta a Londres. Finalmente Spencer tuvo que viajar solo. Redfield se arrojó ante un carruaje la misma noche en que fue internado.

A su vuelta a Londres, el masón recomendó el inicio de la búsqueda del corazón de plomo y oro. Desde entonces, un grupo de masones ha permanecido en Salamanca, buscando el artefacto. Durante sus investigaciones han descubierto que la ciudad encierra un potencial místico extraordinario; han percibido la presencia de varias fuerzas sobrenaturales de origen desconocido y algunos de los observadores asignados al caso hasta han llegado a desaparecer en circunstancias poco claras.

La verdad de la muerte de Seagull

Marcell Dupois desciende de una noble familia de rancio abolengo. Hijo del Duque de las Diez Lágrimas Carmesíes era uno de los vampiros más prometedores que se había visto en siglos. De carácter osado e impulsivo su sed era acorde a la de un cachorro recién convertido, pero su inteligencia se correspondían con la de un refinado burgués de finales del siglo diecinueve. Su valor y su sadismo le granjearon aliados y admiradores a partes iguales en la sociedad vampírica. Mientras que unos lo consideraban una criatura osada, que empleaba a los humanos como el vulgar alimento que eran, los más ancianos lo consideraban un peligro. Sus escaramuzas ponían en evidencia la posición de vampiros poderosos que habían sobrevivido siglos gracias al secreto y el aislamiento. Durante décadas, la protección de su padre le permitió salir airoso de múltiples situaciones que hubieran destruido a un cachorro reciente. Cuando en una de sus correrías produjo un auténtico baño de sangre en las orillas del Sena, la autoridades iniciaron una investigación seria que puso de manifiesto diversos negocios ilegales y distintos asesinatos sin resolver que estaban en relación directa con la "familia". La explotación de obreros era una cosa, las desapariciones masivas de trabajadores eran otra muy distinta. Su progenitor, que se vio obligado a gastar pingües sumas de dinero para acallar el escándalo, dejó de lado al neófito. Éste de repente se vio acosado por un grupo de cazadores, que al parecer, le venían siguiendo la pista desde hacía tiempo. Tras un terrible enfrentamiento con los familiares de sus antiguas víctimas, que

habían jurado destruirlo, en el que ninguno de sus congéneres le prestó la más mínima ayuda, cruzó la frontera y escapó a España donde ha permanecido oculto desde entonces. Una noche en una de sus cacerías ocasionales, tan sangrienta como las anteriores pero más discreta, tuvo la fortuna de encontrar a un anciano rollizo. Cuando se disponía a abalanzarse sobre el incauto, Marcel descubrió que se trataba de un poderoso místico que no dudó en plantar cara a su hambre. El hombrecillo escapó en aquella ocasión.

El depredador, lejos de abandonar su captura, se dedicó durante semanas a un juego mortal de acechos y escaramuzas, hasta que finalmente, hundiéndose sus garras en la tierna garganta de tan succulenta presa, Seagull suplicó miserablemente por su vida, mientras revelaba los oscuros secretos que había llegado a descubrir. Cuando, tras administrar el suficiente dolor al místico, se aseguró de la verdad de sus palabras lo destripó para no compartir el increíble poder del corazón de plomo y oro. Grande fue su sorpresa, cuando descubrió que el anciano guardaba un as en la manga. Libre de la carne mortal, gracias al vampiro, Seagull no tardó en acosar a su ayudante y mascota personal, Redfield para incitarle a que se arrojara ante un carruaje de caballos y así ocultar la localización del artefacto.

Marcel bramó impotente, mientras Seagull se desvanecía en el éter, donde aguardaría entre sueños la llegada del momento que le permitiría completar de nuevo el ritual que le transformaría en un auténtico dios. Dupois, consciente de la oportunidad que se le presentaba, se instaló definitivamente en Salamanca, donde convirtió a dos candidatos adecuados al vampirismo. Con unos soldados fieles aunque ignorantes, por precaución pues no deseaba que se volvieran en su contra una vez conocieran el inmenso poder del corazón, se dispuso a esperar el regreso de Seagull. Después de todo, gozaba de toda la eternidad para esperarlo.

El vampiro se ha mantenido oculto desde entonces y ha aprendido a ser muy cuidadoso en sus cacerías para no levantar sospechas. Durante años se ha dedicado a eliminar a los investigadores masones que eran enviados para descubrir la verdad de los acontecimientos antes descritos. Sin embargo, aún no ha sido capaz de encontrar al último grupo de observadores que se han instalado en la ciudad recientemente.



El diablo encadenado

Silas Zelig es el actual diablo heredero. Instruido desde su más tierna infancia en los secretos de la magia, pronto quedó patente su aptitud para el misticismo así como su facilidad natural para los negocios. Graduado en Económicas en varias de las más prestigiosas universidades del mundo, Zelig Corporation se hizo un coloso aún más grande de lo que ya era gracias a su intuición y su talante agresivo en los mercados de valores. Cuando a los veinte años de Silas, su padre murió, aguardó junto a su cama pacientemente hasta que sintió el aliento del diablo en su nuca. Lejos de asustarse o perder la compostura, lavó el sudoroso cuerpo de su padre ante las burlas del demonio y lo vistió con uno de sus mejores trajes. Entonces llamó al resto de la familia y preparó sin decir más palabra que la justa y necesaria el servicio fúnebre.

Tomó el mando de la empresa y heredó la maldición familiar. Bajo su protección, Zelig Corporation alcanzó cotas de poder insospechadas. Las inversiones realizadas en petróleo, telecomunicaciones, cibernética e informática dotaron a la empresa familiar de una vasta influencia.

Sin embargo, el nuevo diablo heredero era distinto a sus predecesores. Tenía grandes planes. Cuando expuso a la junta directiva, un poderoso grupo de psíquicos, magos y demás criaturas pintorescas, sus planes de favorecer la creación de una empresa que salvaguardara los intereses de todo tipo de metahumanos, pocos le comprendieron. Desde el inicio de la historia de los Zelig, la familia sólo se había preocupado de sus propios intereses, llegando incluso a sobreponerlos a humanos inocentes en algunas ocasiones. Eso iba a cambiar. Los planes de Silas Zelig incluían la creación de fundaciones y apoyo a organizaciones no gubernamentales. Éstas son las encargadas de estrechar las relaciones entre humanos y Metahumanos así como fomentar los lazos y tolerancia entre toda etnia, cultura o religión.

"La memoria de nuestra familia está teñida de sangre.", dijo, "Ya es hora de que reparemos el daño que hemos hecho."

Conmovidos por la propuesta, muchos aceptaron de inmediato. Otros se negaron en redondo y argumentaron que el joven Silas era un portador inadecuado y débil, que acabaría llevando la destrucción a la familia. Cuando el capital de la empresa se triplicó y el diablo, indignado ante el altruista comportamiento del actual portador quedó apesado y sometido, cambiaron de idea.

El diablo heredero dejó de proteger a su familia en exclusiva, para dedicar su vida a hacer de este mundo un lugar mejor. Sus continuos esfuerzos y su dedicación altruista le valieron la nominación al Nobel de la paz, que rechazó cortésmente. Un gesto que muchos interpretaron como humildad encerraba el miedo visceral a ser conocido públicamente. Silas siempre fue consciente de que el diablo jamás perdonaría sus acciones. Muestra de ello fueron los breves momentos en los que la criatura asumió el control del cuerpo del empresario. En uno de estos ataques de furia, Silas Zelig asesinó inconscientemente a su propia esposa ante los ojos de su hija.

Este hecho atroz que debió destruir su cordura no hizo más que volverlo aún más fuerte. Silas se encerró en sí mismo y evitó el contacto con todo ser humano, incluida su hija. El miedo a hacerle daño pasó factura con el tiempo a la relación entre ambos. En la actualidad, y para desgracia del diablo heredero, su hija le odia visceralmente pues no le dispensó la atención adecuada debido a sus obligaciones.

Los esfuerzos de Silas por dominar completamente al demonio se llevó varias décadas de su vida, que ahora, con casi cien años, toca ya a su fin. Sin embargo, los años de lucha contra la bestia dieron sus frutos. Tras una interminable sesión de espiritismo, logró arrancar al demonio su plan para hacerse carne. Desvelada la existencia de Seagull y el corazón de plomo y oro, Silas entendió que lo único que el espíritu necesitaba con semejante poder para hacerse hombre era un niño no nacido. Un niño, que casualmente, llevaba la hija de Silas Zelig en su seno pues había quedado recientemente embarazada. Usando el cuerpo de la futura heredera como canal, el diablo podría poseer el embrión en formación y así caminar libre por el mundo. Horrorizado, el

empresario partió a Salamanca, donde esperaba sobrevivir el tiempo suficiente como para apoderarse del corazón, salvar a su hija y destruir al demonio.

El plan de Seagull

Damien Seagull ya no tiene cuerpo físico que limite su codicia. Ha permanecido en letargo durante años, esperando el momento adecuado para despertar y llevar a cabo sus oscuros planes. El ritual mágico destinado a cargar el corazón de la energía vital necesaria requiere el sacrificio de cinco almas que lo alimenten. Dicho ritual ha de realizarse en determinados puntos geográficos, justo cuando la disposición de las estrellas en el cielo nocturno configuren una forma muy particular, un pentágulo. Este símbolo mágico por excelencia se encuentra dibujado en la ciudad debido a la particular disposición de sus edificios santos.

Igualmente, el ritual ha de celebrarse en fechas muy concretas desveladas por los vastos conocimientos cabalísticos de Seagull. El comienzo viene marcado por la primera luna llena del primer mes, del primer año del nuevo milenio que empieza igual que acaba. Esta fecha se corresponde con el 13-1-2002. Asimismo, el número trece se asocia con un valor cabalístico determinado que es la muerte, la transmutación y el cambio, que simboliza la mutación espiritual que comienza a gestarse en el futuro portador del collar. El hechicero dispondrá de un total de nueve días, pues el número nueve se asocia al poder mágico, necesario para que el espíritu acumule energía suficiente.

En estos nueve días, el fantasma del hechicero dispondrá de un poder máximo para realizar sus propósitos. Para ello poseerá a varios inocentes y empleará sus cuerpos para cometer los crímenes. Esto significa que si los SPJs matan a alguno de los civiles poseídos, para empezar, serán responsables de la muerte de un inocente y además no detendrán al espíritu, que siempre puede tomar posesión de otro cuerpo distinto. Para terminar, el ritual ha de completarse como muy tarde el 22-1-2002. El número veintidós se asocia con el absoluto y el infinito. Sólo en esta fecha el corazón tendrá poder para transmutar y cambiar una cosa por otra, alterando los cimientos mismos de la creación. El portador del corazón podrá pedir un único deseo que será concedido. Si la medianoche del martes 22 expira sin que el ritual sea completado o se pida el deseo, el poder del corazón desaparecerá ya para siempre.

Unos apuntes antes de empezar la acción

La ciudad de Salamanca es el escenario en el que se desenvolverá toda la trama. Naturalmente, en este módulo vamos a darte una descripción, más o menos detallada, de los escenarios en los que se desarrolla la acción. Dependiendo del realismo que desees darle a la partida sería conveniente que te hicieras con un buen plano o callejero, pero no te obsesiones ni te preocupes. Si no has estado en Salamanca o simplemente no te apetece darle tanto detalle al escenario siempre puedes inventarte la disposición de las calles. Lo principal es divertirse jugando al rol, no hacer turismo.

Sin embargo, sí es importante que conozcas un dato interesante. En el plano que te adjuntamos a continuación te presentamos la situación de los asesinatos que se irán cometiendo a lo largo de la historia. Si trazamos una línea recta que una los puntos de los crímenes sobre el plano y seguimos el orden en el que se van cometiendo, nos encontramos que la posición de los escenarios forman una estrella de cinco puntas, el símbolo mágico por excelencia. Estos puntos son los lugares en los que están escondidas cada una de las partes del corazón de plomo y oro. Cada uno de estos lugares es una iglesia, convento o similar y las piezas se encuentran escondidas en sus pórticos o fachadas en compartimentos ocultos.

La pieza de la Plaza Mayor se encuentra escondida en una de las columnas. El orden es éste: 1) Iglesia de la Purísima, 2) Convento de las Dueñas, 3) Convento de las Úrsulas, 4) Catedral Vieja, 5) Plaza Mayor.

Si conoces la ciudad o miras bien el plano, no te será difícil descubrir que la distancia entre los escenarios es realmente escasa en algunos puntos, especialmente entre los puntos 1 y 3. Esto quiere decir, que una vez se produzca el segundo asesinato la vigilancia de la policía en ciertos puntos será más que patente.

El modus operandi será similar en todos los crímenes. La víctima será reducida previamente mediante el empleo de drogas (tales como cloroformo y similares) siempre que sea posible (ver *La descripción de Damien Seagull más adelante*). A continuación se tenderá a la víctima en el suelo, cerca de la inmediaciones del fragmento del corazón a cargar espiritualmente. El asesino seccionará el cuello para obtener la cantidad de sangre requerida para el ritual. Con dicha sangre trazará unos símbolos en el suelo, que te presentamos a continuación, rodeados por un círculo. Cada símbolo equivale a un número, que coincide con el día del mes en el que se ha cometido el crimen. A continuación abrirá el pecho de la víctima, extraerá el corazón del pecho y lo depositará a los pies del cuerpo, seccionado en dos partes simétricas. Una vez el corazón esté dividido en dos, el alma de la víctima quedará consumida por el fragmento de corazón correspondiente. Cuando todos los fragmentos estén cargados han de ser unidos. Seagull no tendrá problema alguno en hacerlo, pues es creador del artefacto. Todos los demás tendrán que realizar una tirada de INT a dificultad Difícil.

Finalmente, el corazón desplegará todo su poder a partir de las 00:00 horas del día 22, siempre que todos sus componentes hayan sido cargados. Antes será inútil.

Dependiendo de la naturaleza de los SPJs, sus motivos para investigar el crimen pueden ser muy variados. Si en el grupo hay algún Vampiro bien puede estar siguiendo la pista de Dupois, ya sea para destruirlo o para unirse a sus correrías. Si hay algún Místico, tal vez sea un enviado por los masones londinenses para comprobar los progresos de la investigación acerca del paradero del corazón. Es posible que sean un grupo de cazadores que han llegado a la ciudad con la intención de hacer limpieza o simplemente que sean un grupo de Metahumanos dependientes del gobierno o de SuperHéroes Inc que se ha personado para colaborar con la policía en la captura del culpable de los crímenes. Tal y como hemos dicho antes, lo ideal sería que la temática del grupo fuera abiertamente mística o parahumana, pero no hay absolutamente ninguna razón para que no emplees a tu grupo mixto de Mutantes, Dioses y Tecnificados. Recuerda que este módulo es un instrumento, una ayuda. No adaptes a tu grupo de SPJ al módulo, al contrario, no dudes en adaptar el módulo a tus necesidades. Para eso está.

La trama del módulo es sencilla a pesar de que los antecedentes te puedan parecer un poco enrevesados, todos quieren el corazón de plomo y oro. Los masones porque, aunque desconocen el poder del artefacto, no lo desprecian. Dupois lo desea para evitar que el sol abraza su carne muerta durante el día. Seagull, gracias a sus conocimientos mágicos, espera convertirse en un dios enfermizo y corrupto con la ayuda del diablo. Silas Zelig lo ansía para destruir a la bestia que ha enfrentado a su familia durante siglos, y la propia bestia lo desea para hacerse hombre y desatar sus nefastos apetitos sobre el mundo.

Es posible, a lo largo del desarrollo del módulo, que los SPJs descubran el poder del corazón y quieran quedárselo. No se lo permitas de ninguna manera. ¿Por qué? Por la sencilla razón de que el poder del artefacto haría que el SPJ que lo tuviera se hiciera absolutamente incontrolable a efectos de juego. Además, en futuros suplementos, descubrirás que hay tramas que están, en cierta forma, relacionadas con la presentada en este módulo. Naturalmente, eres libre de permitir a alguno de tus jugadores que se haga con el corazón, pero no creemos que sea buena idea. Aunque ya sabes, eres tú el que dirige las historias y por tanto libre de saltarte la línea aquí propuesta y marcar una propia. En cualquier caso, si permites a tus jugadores alcanzar tal poder, sería buena idea que le retiraras la ficha y emplearas desde ese momento el SPJ como un SPNJ, recurrente en tus partidas, pero que esté por completo bajo tu control.

También cabe la posibilidad de que les dejes apoderarse del corazón, una vez sea empleado y resulte ya inútil. En ese caso para lo único que servirá es como dudoso objeto de decoración.



SUPERHÉROES INC



La acción se presenta comprendida por tanto en el intervalo que va desde el 13 al 22 de enero. Durante este periodo acontecerán distintos sucesos que están descritos en el calendario que está más abajo. Naturalmente, este calendario es meramente orientativo y si por algo se caracterizan los jugadores de todo juego de rol es por lograr saltarse todos los planes que estaban preparados para el desarrollo de una partida. Lo lógico, a menos que tengas intención de llevar a tu grupo de jugadores "con correa" sería que alteraran los acontecimientos a continuación descritos. Si bien es cierto que hay ciertos factores que están por completo fuera de su control, puedes muy bien preferir adelantar o retrasar ciertos acontecimientos para que encajen mejor con el concepto que tienes del desarrollo de la trama. Ten en cuenta que cada día del mes está asociado con un símbolo o valor místico determinado. Así, ciertos hechos son más propicios si se producen en determinados días y no en otros. Es posible que alguno de los SPJs sea especialmente diestro en conocimientos arcanos y conozca el símbolo y el significado asociado a cada número. Puede ser una ayuda interesante para el grupo, e incluso puedes emplear el nombre que reciben los días para dar al Supergrupo una idea de lo que va a pasar, pero te recomendamos que a menos que hayan realizado un concienzudo trabajo de investigación, no les desvelas el devenir de los acontecimientos sólo porque hayan sacado una buena tirada de Ciencias Ocultas.

A continuación te presentamos datos de interés relevante que los SPJs pueden averiguar mediante la investigación en temas esotéricos. Dependiendo de las tiradas que consigan permíteles el acceso a unas pistas u otras. Una buena idea es darles información que no tenga relación entre sí para desconcertarlos. También es importante que pienses que a medida que la trama avanza se presentan nuevos datos y pistas, que en conjunción con las abajo enumeradas pueden llevar a conclusiones de distinto tipo.

Datos de interés:

Si alguno de los SPJs dispone de la habilidad Ciencias Ocultas permítele usarla. Una tirada Difícil revelará que:

- El primer asesinato se produjo en día trece, número con un significado cabalístico concreto (mirar más atrás) igualmente si sacan una buena tirada pueden identificar el símbolo.
- El corazón se considera en cierto rituales mágicos como el depositario del alma y el espíritu.
- A lo largo de los últimos años se han registrado ciertos sucesos paranormales en la ciudad: desapariciones inexplicables de gente, afirmaciones de que se han visto rostros mirando por las ventanas de pisos altos, asesinatos sin resolver.
- El asesinato coincidía con la primera luna llena del primer mes del primer año que termina igual que empieza en el nuevo milenio.
- Un conjunto de estrellas se configuran en el cielo de forma particular. Uniendo adecuadamente dichas estrellas se obtiene la forma de un pentágulo.

A continuación te presentamos la relación de los distintos días y su significado:

- **Domingo, 13 de enero (Mem):** la muerte, la inmortalidad por el cambio y la transmutación.
- **Lunes, 14 de enero (Nun):** el equilibrio de lo distinto y lo heterogéneo entre sí. La armonía entre lo diferente.
- **Martes, 15 de enero (Samech):** la serpiente astral. Representa la vida física y mortal. La magia y el movimiento eterno.
- **Miércoles, 16 de enero (Ayin):** la destrucción de los opuestos y el balance entre los grandes poderes mágicos.
- **Jueves, 17 de enero (Phe):** fecundidad eterna y la variedad de la vida.
- **Viernes, 18 de enero (Tzade):** el misterio, el ocultismo, lo desconocido y esotérico.
- **Sábado, 19 de enero (Koph):** la verdad pura finalmente revelada.
- **Domingo, 20 de enero (Resh):** la vida eterna.
- **Lunes, 21 de enero (Shin):** en realidad este símbolo no se corresponde con el número 21, pero Seagull lo introdujo en el ritual para conseguir el plazo de nueve días necesario para perpetrar sus crímenes. Cometió un grave error. Shin significa la locura y el fatal destino. La putrefacción de la materia.
- **Martes, 22 de enero (Thau):** el conocimiento universal, el infinito de la creación.

► Todas las víctimas presentan una incisión profunda en el cuello ejecutada de izquierda a derecha. Durante el siglo pasado, presuntamente, ésta era una firma masónica que dejaba la hermandad en el cuerpo de sus enemigos como advertencia.

► La disposición de los asesinatos forma un pentágulo. Puede servir para determinar la localización del próximo asesinato. Ten cuidado con esta pista.

► Los cuerpos de los masones asesinados tienen un tatuaje peculiar en la muñeca izquierda que les delata como miembros de la hermandad.

A continuación presentamos los acontecimientos en detalle según el plan establecido por los PNJ's. Puedes seguirlo al pie de la letra o adelantar o retrasar acontecimientos, como ya te hemos dicho. Usa el calendario como guía para orientarte. Adjuntamos sólo las descripciones de los datos importantes y que tienen cierta entidad para el desarrollo de la partida. Te damos los hechos básicos para que los adaptes y desarrolles la acción a tu gusto. La mañana y tarde del día 17 son especialmente tranquilas. Puedes emplear este hecho para despistar a los jugadores.

Los días están a su vez divididos en mañana, tarde y noche. Sin embargo esta división no se corresponde con la división horaria normal. A efectos de juego se entiende por mañana las primeras horas a partir de la salida del sol. Tarde corresponde a partir de la hora de comer hasta la caída del sol. La noche está comprendida entre la caída del sol y el amanecer del día siguiente. Ten en cuenta que es invierno y que hay pocas horas de luz, por lo que los Vampiros podrán empezar a deambular por la ciudad a media tarde, más o menos.

También dispones de un extracto de las autopsias realizadas a los cuerpos más adelante. Recuerda que es posible que todos los asesinatos sean cometidos por el médico poseído, en cuyo caso su perfil será similar al primero. Si no, serán más acordes al informe número dos. Tan sólo facilitamos los datos de la primera y la segunda víctima. Puedes adaptar los informes de las siguientes a partir de los que te facilitamos, aportando tú sus datos personales. Ten siempre en cuenta que, si es posible, Seagull preferirá atacar a mujeres jóvenes o ancianas, de escasa estatura y poco peso pues es más fácil reducirlas.

El informe número tres, por el contrario, se refiere al primero de los masones muertos a manos de los vampiros. Todas las víctimas de los vampiros presentarán similar perfil.

Salamanca

Fecha: (Variable. A partir del día 15)

Nombre: Samanta Rodríguez.

Datos físicos

Sexo: Mujer

Edad: 18

Estatura: 1 metro 58 centímetros.

Peso: 50 kilogramos.

Peso: Grupo Sanguíneo: B +

Pelo: Rubio.

Ojos: Verdes.

Causa de la muerte

Traumatismo craneoencefálico severo en la zona temporal derecha.

Descripción anatómica del cuerpo

-La caja torácica ha sido reventada. Para llegar hasta el corazón se han seccionado las costillas con un potente instrumento de corte, tal vez unas cizallas.

-El esternón está hundido y presenta traumatismos severos. Las fracturas parecen haber sido ocasionadas con un martillo de gran tamaño.

-Los vasos sanguíneos se presentan retorcidos y con cortes precisos, pero toscos y apresurados. El instrumento empleado más que afilado debe de haberse tratado de una hoja de sierra, como un cuchillo para cortar pan. El corazón más que extraído ha sido arrancado.

Se han encontrado folículos capilares en la ropa, así como piel bajo las uñas de la víctima, lo que implica que el agresor forcejeó con ella. Dichas muestras están siendo analizadas.

Salamanca

Fecha: 13 - 02-2002

Nombre: Arancha Ochoa.

Datos físicos

Sexo: Mujer.

Edad: 22

Estatura: 1 metro 65 centímetros.

Peso: 50 kilogramos.

Grupo Sanguíneo: O +

Pelo: Marrón.

Ojos: Verdes.

Causa de la muerte

La garganta se presenta seccionada, con un profundo corte que casi ha separado la cabeza del tronco. Se ha usado un útil quirúrgico, sumamente afilado.

Descripción anatómica del cuerpo

-Los análisis concluyen que la víctima fue sedada mediante inhalación de cloroformo o sustancia de base química similar. La muerte fue indolora, y se ejecutó mientras la víctima yacía inconsciente.

-El pecho fue abierto mediante una sierra manual, de dientes gruesos y duros. Probablemente un instrumento de carpintería; sin embargo, a pesar de lo burdo del instrumento, la separación del esternón se realizó con precisión. La caja torácica fue forzada para mantenerla separada hasta tal punto que llegó a ceder, quedando el interior totalmente expuesto. Es probable que se usara algún tipo de torno o dispositivo hidráulico de pequeño tamaño.

-La extracción del corazón se realizó de forma precisa y metódica, aunque el ángulo de los cortes denota que se hicieron con prisas. Los vasos sanguíneos se presentan en buen estado lo que indica que los cortes se efectuaron con precisión quirúrgica.

-En el cuerpo se encontraron filamentos capilares ajenos a la víctima. Los resultados preeliminares indican que corresponden a un varón.

-Se han encontrado huellas dactilares en la chaqueta de la víctima. Dichas huellas han sido enviadas al departamento de dactiloscopia para el análisis pertinente.

Salamanca

Fecha: 14- 02- 2002

Nombre: Desconocido.

Sujeto: número 5 (por defecto).

Datos físicos

Sexo: Varón.

Edad: Entre sesenta y cinco y setenta años.

Estatura: 1 metro 85 centímetros.

Peso: 75 kilogramos.

Grupo Sanguíneo: B -

Pelo: Castaño entrecano.

Ojos: Marrones

Causa de la muerte

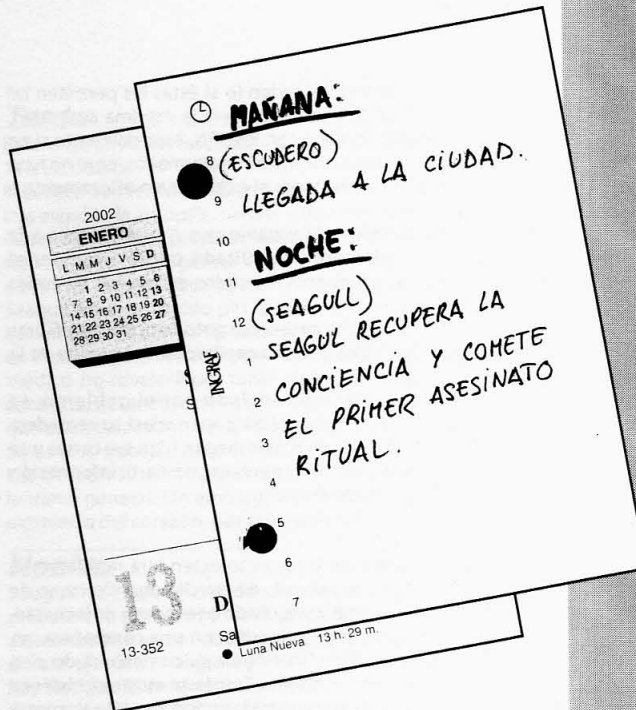
De difícil determinación. Aparente decapitación. La cabeza fue encontrada a dos metros de distancia del cadáver. El análisis demuestra que fue arrancada de los hombros mediante un impacto brutal. La mandíbula ha quedado reducida a astillas y medio cráneo aparece hundido por el impacto.

Descripción anatómica del cuerpo

- Las vísceras han sido literalmente arrancadas de la cavidad abdominal.

- La totalidad del esqueleto presenta fracturas de diversa consideración. Las clavículas denotan aplastamiento y las costillas han cedido ante varias decenas de kilos de presión.

Se han encontrado marcas de cardenales en forma de dedos repartidos por todo el cuerpo, de manos de envergaduras diferentes. Sin embargo no hay manos humanas capaces de desarrollar semejante presión a no ser que el agresor fuera algún tipo de Metahumano.



Mem: Domingo, 13 de enero

El significado cabalístico de Mem queda reflejado en el paso de la tranquilidad y la calma a la locura que se desencadenará en los siguientes días.

Noche día 12, mañana día 13

Seagull retomará la conciencia a las doce de la noche del día 12. Tardará alrededor de una hora en reconocer la ciudad y orientarse. Una vez lo haga se dirigirá al hospital Virgen de la Vega y tomará control de un doctor (emplea la ficha que encontrarás en el manual básico). Robará un frasco de cloroformo, paños y material quirúrgico diverso con el que cometer sus crímenes.

Entre las dos y las tres de la madrugada acechará a varios transeúntes esperando su oportunidad. Finalmente alrededor de las cuatro de la mañana cometerá el primer crimen. La desdichada víctima es Samanta Rodríguez, una joven estudiante de medicina que llegaba de madrugada a su apartamento tras una noche de diversión con sus amigos.

El 13 de enero del recién estrenado 2002 amanece cubierto de sangre. La visión absolutamente dantesca del cuerpo es descubierta por una religiosa a primera hora de la mañana. Se encuentra ante la puerta de la iglesia. La sangre impregna el pórtico, que ha sufrido evidentes actos de vandalismo, y el suelo formando un extraño símbolo. Las monjas avisan inmediatamente a la policía que no duda en consultar con la Brigada de Sectas, los especialistas en estos temas. La Brigada de Sectas, alertada ya de las extrañas desapariciones que se han sucedido en la ciudad a lo largo de los años y los fenómenos misteriosos registrados, notifica el crimen al Departamento Especial de Investigaciones Clasificadas. En dos horas, Vicente Escudero se presenta en la zona y se hace cargo de la investigación (consultar el Historial de Vicente Escudero). Veinte minutos después de la llamada de las monjas, la zona está acordonada y la prensa revolotea en los límites de la cinta blanquiazul junto a un grupo cada vez mayor de gente.

El examen preliminar del forense determina que el pecho de la muchacha ha sido reventado y su corazón extraído. Dicho órgano se encuentra a los pies de la joven, tal y como se ha descrito en la sección correspondiente.

Media hora más tarde llega el juez, que decreta el secreto de sumario y procede al levantamiento del cadáver. Dada la crueldad del crimen determina que la autopsia se realice inmediatamente.

La llegada hora de llegada de los SPJs depende de la distancia a la que se encuentren de la ciudad y de los medios de transporte de los que dispongan. Tal vez quieras darle algo de "carrete" al malo y hacer que el Supergrupo llegue algo tarde. Sin embargo, lo mejor sería que llegaran a su destino lo antes posible. Si forman parte de un grupo oficial del gobierno sería lógico que se les facilitara una forma rápida y efectiva de llegar. Si deciden



SUPERHÉROES INC.

colaborar con las fuerzas del orden (o si éstas les permiten tal colaboración) el juez de instrucción será la máxima autoridad. Será sumamente quisquilloso con los SPJs, especialmente si no forman parte de un grupo oficial de Metahumanos, pero no hará ascos a sus especiales facultades si contribuyen eficazmente a esclarecer el crimen.

La zona ha sido acordonada y nadie que no pertenezca a la policía o esté debidamente acreditado podrá traspasar el cerco (esta descripción es aplicable a los escenarios de todos los asesinatos).

Igualmente, un examen forense posterior encontrará fibras de una chaqueta de pana y restos capilares en el cuerpo de la joven.

Vicente Escudero, un psíquico enviado por el gobierno, se presentará como inspector de policía y no revelará su verdadera naturaleza ni intenciones. Si los SPJs juegan bien sus cartas y se ganan su confianza es posible que acepte compartir información sustancial relacionada con el caso.

Tarde

La noticia de la muerte de la joven se extenderá rápidamente por la ciudad. Se trata de una estudiante de segundo curso de Medicina, residente en un piso alquilado en el centro de la ciudad. Un examen de su piso, que compartía con una compañera, no revelará nada extraño. Si se interroga a su compañera de piso afirmará que no sabe nada del tema. Es más, se mostrará histérica y poco colaboradora una vez conozca la noticia. Tan sólo alcanzará a balbucear que la joven no tenía enemigos de ninguna clase. De hecho, todo el mundo la quería y apreciaba.

Escudero interrogará a vecinos de la joven y a sus amigos. Éstos confirmarán el punto anterior. Si los SPJs no tienen la feliz idea de interrogar al entorno de la víctima puedes sugerírsele con una tirada de INT o similar. Si tienen buenas relaciones con la policía, tal vez los agentes les faciliten la información. Nadie tenía nada en su contra. Además, nadie de su entorno social cercano parece reunir conocimientos de medicina suficientes para provocar las precisas mutilaciones que presentaba el cuerpo de la joven. Si se les ocurre interrogar a los vecinos de las viviendas cercanas a la zona del crimen declararán que no escucharon nada sospechoso, después de todo era domingo por la noche y muchos estaban ya dormidos.

Noche

Zelig llega a la ciudad. Consciente de que el tiempo apremia y de la naturaleza del autor del crimen comenzará su propia investigación personal. No se mostrará a los SPJs, pues desconoce sus verdaderas intenciones y no desea estorbos en su misión. Comenzará a reunir toda la información que pueda acerca de la ciudad, así como de los sucesos extraños en ella acontecidos. Zelig no conoce la naturaleza ni los requisitos del ritual de Seagull, si en algún momento descubre que la cura a su maldición pasa por sacrificar vidas inocentes no dudará en detenerlo. No tolerará la pérdida inútil de vidas y se interesará en los asesinatos. Si el Supergrupo de SPJ está afiliado a SuperHéroes Inc Zelig se hará con todos los archivos referentes a la identidad de los SPJs y estudiará detenidamente sus características, historial, poderes, etc. Si es un grupo oficial del gobierno o un grupo independiente tardará hasta la noche del día siguiente en reunir toda la información.



Nun: Lunes, 14 de enero

Nun queda representado en la aparición de los hermanos vampiros que son dos cuerpos y mentes distintos pero que comparten un mismo ser.

Mañana

Escudero comienza a cotejar la descripción del símbolo con todos los datos a su disposición. Los resultados de la autopsia de la víctima del día 13 son presentados al psíquico (ver informe de la autopsia de Arancha Ochoa).

Si los SPJs colaboran con él, es posible que deseen ayudarle en la investigación. Es una buena idea para forzar a tus jugadores a interpretar a sus SPJ y para encerrarlos entre libros. Permite cada dos horas tiradas de Ciencias ocultas con un modificador de -5 a la tirada por cada tres horas de investigación. Tal vez prefieran por el contrario patrullar la ciudad. Si han hecho esto, puedes introducirlos en cualquiera de los acontecimientos descritos más adelante. Te recomendamos que selecciones los eventos en los que se vean involucrados. Si acontece más de un evento al mismo tiempo o están próximos entre sí, no deberías permitirles estar en todos lados. Así los forzarás a investigar y a "partirse un poco el coco".

A pesar del decreto del secreto de sumario, un funcionario del Anatómico Forense ha sido sobornado y ha entregado una copia de la autopsia al Correo Salmantino un periódico de tintes sensacionalista regional, que ve en el crimen la oportunidad para aumentar sus precarios índices de venta. La edición ya está siendo redactada y está siendo impresa. Será publicada al día siguiente a primera hora de la mañana.

Tarde

Spencer, empleando sus poderes mentales, se hace con la información que mañana será publicada por la prensa. Se acercará a la comisaría de policía donde Escudero tienen su despacho. Empleará Pseudo Psi para hacerse con tantos datos como pueda



antes de percibir la presencia de un psíquico en el interior de las dependencias, momento en el cual abandonará la zona para evitar ser descubierto. A continuación se acercará a las dependencias forenses y realizará el mismo proceso. El plan de los masones es preparar un ritual lo suficientemente poderoso como para obligar a Seagull a manifestarse en su presencia y que les revele los detalles del ritual y el poder del corazón de plomo y oro.

Noche

El resto de los masones, tras examinar los datos de la autopsia, inician una investigación mientras Spencer se prepara para orquestar la ceremonia. Comenzarán una investigación en los hospitales de Salamanca haciéndose pasar por policías de paisano. Sus pesquisas determinarán que uno de los doctores que tenía turno doble se ha ausentado del trabajo sin justificación; sin embargo no descubrirán que ha sido sustraído material médico del centro.

Uno de los masones será asaltado por Lamia e Incubus, que reconocen el tatuaje de su muñeca y llevan un tiempo buscándolos, mientras investiga en la ciudad. Es secuestrado y llevado ante Dupois, que lo torturará hasta que consiga todos los detalles del ritual con el que los masones piensan controlar a Seagull. La tortura del pobre desgraciado hará recordar a Dupois sus fechorías de juventud, lo que hará, junto a la emoción por hacerse con el corazón, que se vuelva descuidado y sediento de sangre.

Abandonarán el cuerpo como un despojo en un callejón cualquiera y se prepararán para atacar a los masones cuando realicen el ritual del parque. El vampiro lleva décadas esperando este momento y no piensa por nada del mundo dejarse atrapar. Si los SPJs lo descubren mientras tortura al masón azuza a Lamia e Incubus contra ellos mientras él escapa. Los hermanos son, en lo que a él respecta, perfectamente prescindibles, pero no los sacrificará inútilmente, pues son unos escoltas muy eficientes. Curiosamente, los hermanos mellizos no dudarán en morir por su padre si éste se lo pide. El cuerpo del masón será encontrado alrededor de las 5 de la mañana, si los SPJs no lo hacen antes.

Samech: Martes, 15 de enero

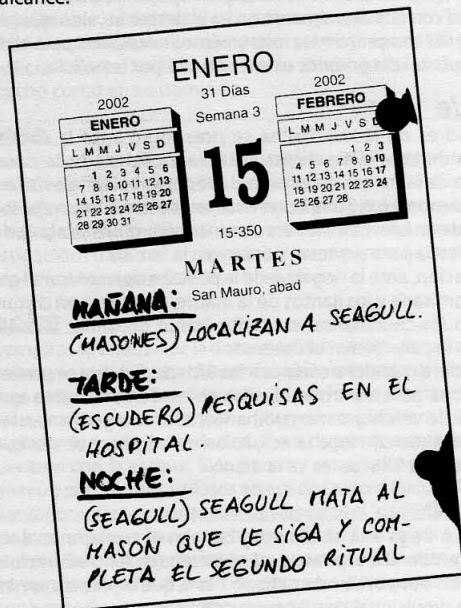
Samech queda representado con la muerte del masón, un miembro de la comunidad mística.

Mañana

Una vez el primer ejemplar del Correo Salmantino se ponga a la venta, la ciudadanía se mostrará indignada y exigirá que se capture al responsable. Un clima de inseguridad ciudadana empezará a hacerse patente en la ciudad, apenas se podrá encontrar gente en las calles a partir de la caída del sol.

Los masones localizan a Seagull y comienzan una vigilancia discreta y prudente, con la esperanza de recabar información suficiente para facilitar el ritual de Spencer.

Sin embargo Seagull se percata de la vigilancia y espera pacientemente hasta que el más débil de los masones se ponga a su alcance.



Tarde

El forense envía los resultados de la autopsia del crimen del día 14 a Escudero.

Escudero comienza también a realizar pesquisas en hospitales tras estudiar la autopsia, pero él sí que insistirá en comprobar las dependencias. Los doctores interrogados le indicarán que ya han sido visitados por agentes de paisano el día anterior. Alertado, pedirá un retrato robot de los falsos agentes.

Seagull no es estúpido por lo que no se esconderá en la casa del médico. Al contrario, dará vueltas por la ciudad y dormirá en hostales para evitar ser descubierto. Un registro del piso del médico no revelará por tanto nada sospechoso. Más bien al contrario, del análisis de sus pertenencias y diplomas se deduce que es un ciudadano decente y honrado.

Si los SPJs trabajan para SHInc, Zelig se presentará ante ellos. Les ofrecerá su apoyo para solucionar los asesinatos y descubrir la trama general. Sin embargo no revelará sus intenciones ni la existencia del corazón, por pura precaución.

Noche

Seagull asesina al masón que le sigue, adormeciéndolo primero con cloroformo. Los paseos de Seagull aparentemente aleatorios le han conducido al segundo punto del pentáculo donde ejecuta el segundo ritual alrededor de las 04:00. No hay testigos. El asesino actúa rápida y eficazmente y abandona la zona con presteza. Antes de cometer el asesinato, tiene la precaución de desnudar el cuerpo para vestirse luego con sus ropas. Abandonará las ropas del médico en la escena del crimen. La identidad del masón será desconocida pues no lleva encima ningún tipo de documentación.

El grupo de masones tiene la obligación de ponerse en contacto con Spencer mediante una llamada de teléfono cada media hora. En el momento en que uno de ellos no se comunique por su superior se le dará por muerto.



Ayin: Miércoles, 16 de enero

Ayin queda reflejado en la actitud de la prensa que enfrenta el rigor de la información, ideal de la profesión, con los índices de audiencia, que es su lacra.

Mañana

Reporteros de todas las cadenas nacionales toman la ciudad para informar de los acontecimientos. Salamanca se convierte en un auténtico hervidero de reporteros en busca de noticias. La competencia por la primicia es tan encarnizada que algunos periodistas comienzan a publicar reportajes cada vez más escabrosos. Esto no hace más que aumentar la histeria común lo que hará a la gente sumamente suspicaz por lo que alertará a la policía de todo comportamiento sospechoso. La policía se verá colapsada por denuncias infundadas.



SUPERHEROES INC.

Si los SPJs no trabajan para SHInc o no son un grupo oficial del gobierno, Zelig no habrá contactado con ellos. Desde este día hasta el día 20, momento en el que le conocerán forzosamente si se los encuentra en el hospital, seguirá a los SPJs para determinar si puede confiar en ellos y solicitar su ayuda para solventar la crisis.

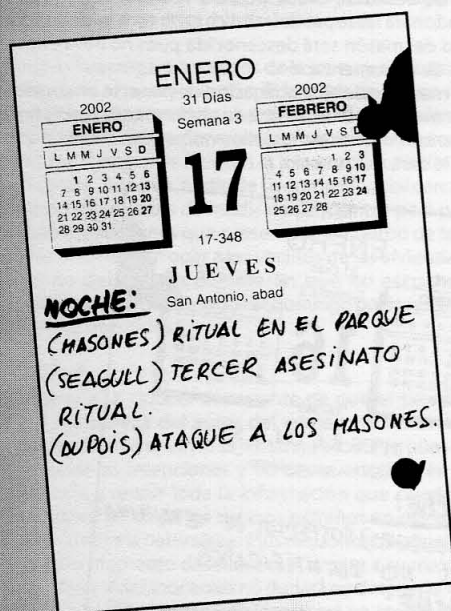
Es un buen momento para que los SPJs conozcan a Zelig y que hagan frente juntos contra un enemigo común. Puedes presentar a Zelig como una figura siniestra y sombría. Un enfrentamiento producto de la confusión debido al aspecto monstruoso de la forma no humana del empresario bien puede ser posible si lo toman por una criatura maligna. Si los SPJs hacen esto, Zelig tratará de dialogar antes de hacerles daño, pero si se ve obligado a luchar buscará una zona despoblada o poco concurrida para evitar muertos o heridos inocentes.

Tarde

Los resultados de la autopsia del cadáver del día 15 son facilitados a Escudero. La crueldad del crimen le hace sospechar de un ajuste de cuentas entre sociedades ocultas en la ciudad. Su tesis es que grupos sectarios se disputan el control de la ciudad por razones desconocidas. Está convencido de que hay metahumanos involucrados en el conflicto, pero desconoce su naturaleza y orígenes.

Noche

Los resultados del análisis de las fibras encontradas en el cuerpo de la joven asesinada el día trece permiten identificar al doctor como el asesino. Se dicta orden de busca y captura.



Phe: Jueves, 17 de enero

Phe queda reflejado en el marco escogido por los masones para realizar el ritual.

Mañana y tarde

Ningún acontecimiento especial. Posibles escaramuzas de los SPJs con Zelig.

Noche

Spencer celebra el ritual en el Parque de la Alamedilla bien entrada la noche. El parque está totalmente vacío pero no se arriesgarán a una ceremonia fastuosa que pueda llamar la atención. Empleando poderosos sellos y talismanes para potenciar el conjuro, conseguirán arrancar el espectro del cuerpo del médico que quedará cataléptico.

Con gran esfuerzo, el místico obliga a Seagull a desvelar parte de los requisitos del ritual. La información que consiguen de Seagull incluye la localización de los crímenes y la necesidad de los cinco asesinatos rituales para cargar el corazón.

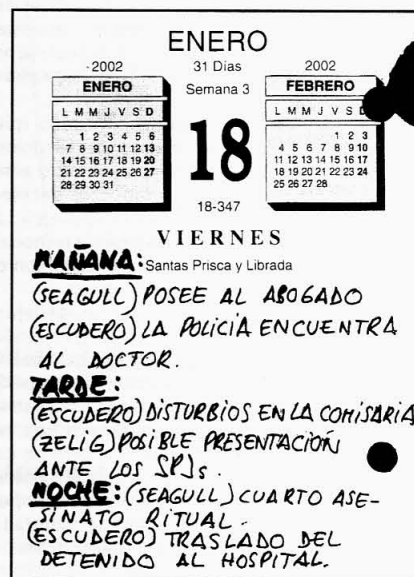
En ese momento Dupois hace acto de presencia, interrumpiendo el ritual. El espectro escapa mientras los masones corren para poner a salvo su vida, abandonando sus útiles místicos en el parque.

El tormento al que el vampiro somete a su víctima le permite conocer los detalles revelados por Dupois, por lo que decide

asegurar el éxito de todos los asesinatos para que Seagull cargue el corazón con la efectiva energía espiritual. Sin embargo no se mostrará al Espectro pues teme que el masón le reconozca. Esperará paciente en las sombras eliminando a todo el que trate de impedir los crímenes, hasta el día 22, momento en el cual tratará de arrebatar a Seagull el artefacto.

Los vecinos de la zona, alertados por los gritos del hombre, llamarán a la policía. A su llegada descubrirán los restos del fallido ritual.

Seagull ajeno a todos estos acontecimientos, continuará con su macabra tarea. Comete un nuevo asesinato a las 5:00.



Tzade: Viernes, 18 de enero

Tzade queda reflejado en las confesiones del detenido.

Mañana

Escudero analiza la escena del crimen del parque. El tatuaje de la muñeca del cuerpo le hace sospechar de la existencia de masones en la ciudad.

El médico es encontrado en la calle en estado catatónico por un policía, que le reconoce de inmediato pues se habían distribuido fotografías suyas entre los agentes. Es llevado inmediatamente a la comisaría desde donde Escudero dirige las investigaciones. Por casualidad, uno de los agentes que se encuentran en la comisaría es amiga de la primera víctima por lo que furtivamente hace una llamada telefónica a la familia de la joven.

Seagull toma el control de un abogado que tiene la mala suerte de cruzarse con él. Naturalmente no irá al despacho, sino que pasará todo el día comprando los instrumentos necesarios para el ritual. El cuerpo del día anterior es encontrado por la policía.

Tarde

Los padres de la muchacha se presentan ante la comisaría exigiendo dramáticamente justicia y poder ver la cara del asesino de la joven. Un equipo de reporteros de televisión que se encuentra en la zona entrevista en directo a la pareja, lo que hace que en breves instantes una muchedumbre se agolpe ante la comisaría para expresar su apoyo a la familia.

La situación, ante la negativa de la policía a dejar entrar al gentío en la comisaría y los llantos de la madre, degenera en disturbios cuando los ciudadanos exaltados tratan de tomar al asalto la comisaría para linchar al detenido.

Si Escudero mantiene trato con los SPJs pedirá que se presenten en la zona para controlar los disturbios. Ten en cuenta que no se trata de villanos o megalómanos, sólo son gente asustada y confusa. Mide con lupa la actuación de los SPJs y ten en cuenta el reparto de PX si se les va la mano.

Noche

Escudero llega a la comisaría y ordena el traslado en secreto del detenido al hospital en el que trabaja. Allí será recluido y escoltado por policías de paisano hasta que el juez dictamine su ingreso provisional en un centro especial.

Seagull posee a un nuevo civil y comete un nuevo asesinato. La policía desconcertada acude presta a la zona. Esta vez el perfil del cuerpo será el descrito en el informe de Samanta Rodríguez al igual que el del resto de los asesinatos a partir de ahora. El crimen se cometerá sobre las 00:30 de la noche. La víctima es la esposa del abogado a la que Seagull convenció para dar una vuelta romántica por la ciudad. Escudero, ante estos nuevos hechos se presenta en el hospital para interrogar al doctor. Escudero empieza a pensar que se trata de un grupo organizado de asesinos conectados con los masones. Los interrogatorios no arrojan mucha luz sobre los hechos. El detenido no deja de repetir frases inconexas como "entro en mí" o "me obligó a hacerlo". Escudero recibe los resultados de la autopsia de la víctima de Seagull del día anterior.



Koph: Sábado, 19 de enero

Tzade queda reflejada en la confesión del policía sobre el paradero del doctor.

Mañana

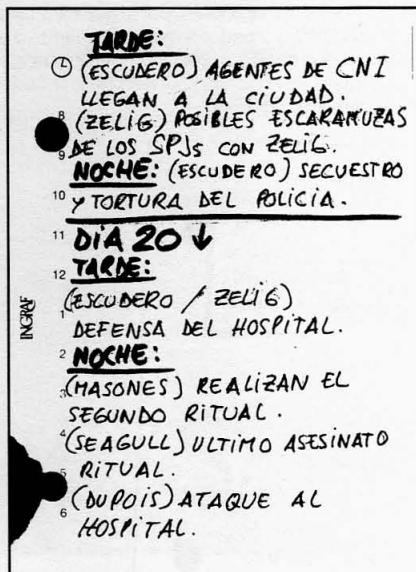
Escudero entiende que la situación supera sus capacidades técnicas y solicita apoyo al D.E.I.C. Los masones necesitan hasta este momento para reorganizarse y buscar un nuevo alojamiento, pues temen que su compañero pueda haberles traicionado y revelado sus escondrijos. Si antes preferían pasar por ciudadanos humildes, ahora Londres les concederá una importante cantidad de dinero para que alquilen una suite en el hotel más lujoso de la ciudad. Sin salir ya del hotel por miedo, prepararán en la lujosa habitación un ritual similar al anterior para apresar a Seagull. La policía intenta localizar sin éxito al abogado tanto en su despacho como en su domicilio.

Tarde

Escudero recibe el informe de la autopsia del día anterior. Agentes especiales del C.N.I. se presentarán en la ciudad. El psíquico dispondrá a dos de ellos en el hospital para servir de escoltas al detenido. Los otros dos restantes le ayudarán en la investigación (trata a estos agentes como Agentes Secretos, que puedes encontrar en el manual básico).

Noche

Los vampiros se enteran de la detención del médico. Dupois rapta a un policía y lo tortura hasta que confiesa la localización del detenido. El joven policía es sumamente valiente por lo que mantendrá a los vampiros ocupados toda la noche. El lugar escogido para la "sesión" es la plaza de toros de la ciudad. De ti depende que los SPJs se encuentren con la escena. Si lo hacen y salvan al policía pueden obtener un par de datos valiosos acerca de Dupois. Recuerda que si en el anterior enfrentamiento con los vampiros el "padre" abandonó presto la zona para evitar el combate no dudará en volver a hacerlo. No correrá riesgos personales hasta que el corazón esté cargado y listo para ser usado. A partir de entonces no dudará en luchar personalmente y matar a todos sus enemigos.



Resh: Domingo, 20 de enero

Resh queda reflejado en la carnicería perpetrada por los vampiros, que son criaturas inmortales.

Mañana

La autopsia del cuerpo encontrado en el parque se ha demorado por un error en los procedimientos de análisis que ha obligado a repetir todo el procedimiento. El perfil de este crimen es idéntico al del día 15. Si los SPJs se han encontrado con los vampiros, este dato debería ya despejar toda duda de que su objetivo son los masones. De hecho, Dupois tratará de matar a todos los masones para evitar que realicen un nuevo ritual que interfiera o perjudique a Seagull.

Tarde

Dupois y los gemelos atacan el ala de psiquiatría. Su intención es encontrar al médico y liberarlo para que siga cometiendo sus crímenes. Su plan es montar una pantomima para hacerle huir desprovisto. Cuando descubran que no se trata de Seagull, sino de un simple mortal Dupois perderá los nervios y matará al doctor y a todos los humanos que se encuentren a su alrededor. Los agentes del D.E.I.C., incapaces de contener al trío, solicitará refuerzos urgentes. Si los personajes son alertados de alguna manera, cuando lleguen al hospital encontrarán que se ha cometido una verdadera carnicería.

Escudero nada más llegar tomará el control de la sala de seguridad desde la cual dirigirá los ataques contra los vampiros. Para ello ha solicitado un escuadrón de G.E.O., que dispararán primero y preguntarán después. Es poco probable que los policías sean capaces de derrotar a Dupois y compañía, de modo que no dudará en pedir ayuda a los SPJs si tiene trato con ellos.

Zelig hace acto de presencia en el hospital sólo si no ha contactado con los SPJs. Sus contactos con la policía le han alertado de la batalla.

No tendrá piedad con los vampiros. Tratará en todo momento de proteger a los civiles inocentes que puedan verse involucrados en esta lucha de titanes. Desde este momento, Lamia e Incubus son totalmente prescindibles. No obstante, Dupois es una buena baza que debería ser conservada hasta el día siguiente por la noche.

Noche

Los masones realizan el ritual arrancando de nuevo al espectro del cuerpo que habita. Esta vez son menos por lo que el esfuerzo a desarrollar es bastante más considerable. Debido a la tensión, el ayudante de Spencer perderá el conocimiento. Seagull se verá obligado a revelar todos sus conocimientos acerca del corazón. El masón, impresionado por la magnitud de las capacidades del artefacto, ve la posibilidad de resucitar mediante su magia a su padre asesinado por Dupois hace tantos años. Permite entonces que Seagull entre en su cuerpo, donde permanecerá a salvo y protegido hasta que realice el último ritual. Se da la paradójica situación de que Dupois desea que Seagull cometa el último asesinato, pero no sabe que habita ahora el cuerpo

del mason. Seagull conoce estas intenciones, por lo que hará caso a Spencer, que ya ha sufrido dos ataques a manos del vampiro y permanecerá escondido en el hotel hasta el día 21. Ten en cuenta que si Dupois mata a los masones estos acontecimientos no se darán y permanecerá en el cuerpo del abogado.



Shin: Lunes, 21 de enero

Shin queda reflejado en el enfrentamiento final y la locura desatada en el mismo.

Mañana

Si el espectro abandona el cuerpo del abogado, éste enloquecerá cuando comprenda que ha matado a su propia esposa. Con una caligrafía casi ilegible dejará un registro detallado de sus experiencias, lo que le mantendrá ocupado hasta la llegada de la tarde. El relato está escrito por una mente febril y desquiciada lo que hace su lectura difícil. La confesión manuscrita recuerda a las palabras enfermizas del doctor mientras era interrogado y es un alegato de amor a su mujer y de arrepentimiento manifiesto. Tras terminar el escrito llamará a la policía para que vayan a recogerle a su casa; sin embargo, cuando los agentes lleguen al hotel que servía de escondite a Seagull descubrirán que la tensión ha sido excesiva para el pobre desgraciado, que se ha ahorcado en su dormitorio.

Tarde

Se facilita a Escudero el informe de la autopsia del policía.

Noche

Spencer/Seagull asesinan al último de los compañeros masones del místico.

Dupois, que hasta el momento ha protegido las actuaciones de Seagull no dudará en volverse contra el místico.

Ésta es la batalla final del módulo en la que todos correrán detrás del artefacto. El ritual se completa a las 23:55, lo que da un margen de 5 minutos para que los diversos bandos luchen o forcejen entre sí por la posesión del corazón. Aquí se verá la verdadera consistencia de las alianzas y los pactos forjados durante el módulo. La plaza es grande y habrá poca gente en ella, sin embargo, hay viviendas en la inmediaciones por lo que los SPJs deberían tener cuidado.

Esconderse entre los arcos de la plaza es una buena idea para no resultar herido en la refriega. Los que luchen entre las columnas tendrán un modificador de +10 a la dificultad para moverse y luchar, pero podrán ocultarse efectivamente de la vista de sus atacantes. Para encontrar a alguien escondido entre los arcos se necesita una tirada Difícil de PER.

Thau: Martes, 22 de enero

La madrugada del día 22 de enero Zelig se hace con el poder del corazón. La Plaza Mayor estallará bañada en luz dorada mientras el anciano empresario hunde el artefacto en su pecho y lo emplaza junto a su propio corazón. El artefacto mágico logra expulsar del cuerpo del anciano el espíritu del diablo. De boca, ojos y nariz del poseído surgirá una figura ectoplásmica

de varias decenas de metros de altura. En el momento en el que se haga con el corazón, el anciano será capaz de bucear en los recuerdos reprimidos del espíritu, con la esperanza de conocer su origen y debilidades para poder destruirlo. Sin embargo, una vez conozca la historia de los hermanos atlantes, la piedad se apoderará de él. Un viento huracanado hará imposible a los SPJs acercarse lo suficiente, pero podrán escuchar la nítida voz de la bestia, que ruga atronadora desde las alturas pero no la de Silas, que se lleva el viento.

Los gestos del anciano resultan inequívocos: desea ofrecer algo a la bestia que ha torturado a su familia durante generaciones.

"¡No hay nada que puedas darme, débil saco de carne y sangre!", bramará la aparición.

Los que miren al anciano en vez de verlo observarán que una potente luz arroja su cuerpo. Su rostro surcado por las preocupaciones y las arrugas parece decidido y serio. Erguido, se acercará con paso firme al monstruo y cuando se encuentre a pocos pasos extenderá los brazos. El viento se hará aún más fuerte, y tendrá incluso, fuerza para levantar a los SPJs del suelo a menos que se refugien en los arcos de la plaza.

"Te equivocas, abominación.", dirá, *"Puedo darte lo que más anhelas y necesitas".*

Éste es un buen momento para que introduzcas algo de tensión en la escena. Es posible que los SPJs piensen que han sido traicionados. *"Voy a darte redención".*

A continuación un nuevo estallido de luz cegadora inundará el lugar. La colosal bestia rugirá mientras el dolor del remordimiento y los recuerdos tanto tiempo reprimidos afloran en su torturada mente. La figura gigante desaparece y queda reducida a un muchacho joven, desnudo, tirado en el frío asfalto llorando desconsoladamente. Zelig se acercará al muchacho y le abrazará, apenas un parpadeo antes de desaparecer.

La luz se extinguirá junto con el viento y todo quedará en calma. Dupois rugirá impotente y tratará de escapar. Sus planes, ideados durante décadas se han visto reducidos a polvo. Este hecho le llevará más allá de todo control. En su huida matará tanta gente como sea capaz para desquitarse.

Seagull se disolverá irremediablemente en el éter, a menos que se encuentre en algún cuerpo. Si las doce de la noche del día 22 expiran sin que ocupe el cuerpo de algún mortal, regresará para siempre a la dimensión de sombras hogar de los espectros.

Escudero recibirá órdenes explícitas de sus superiores que han tomado un gran interés en los acontecimientos, ocultar y confiscar todas las pruebas. Abandonará la ciudad en dos horas.



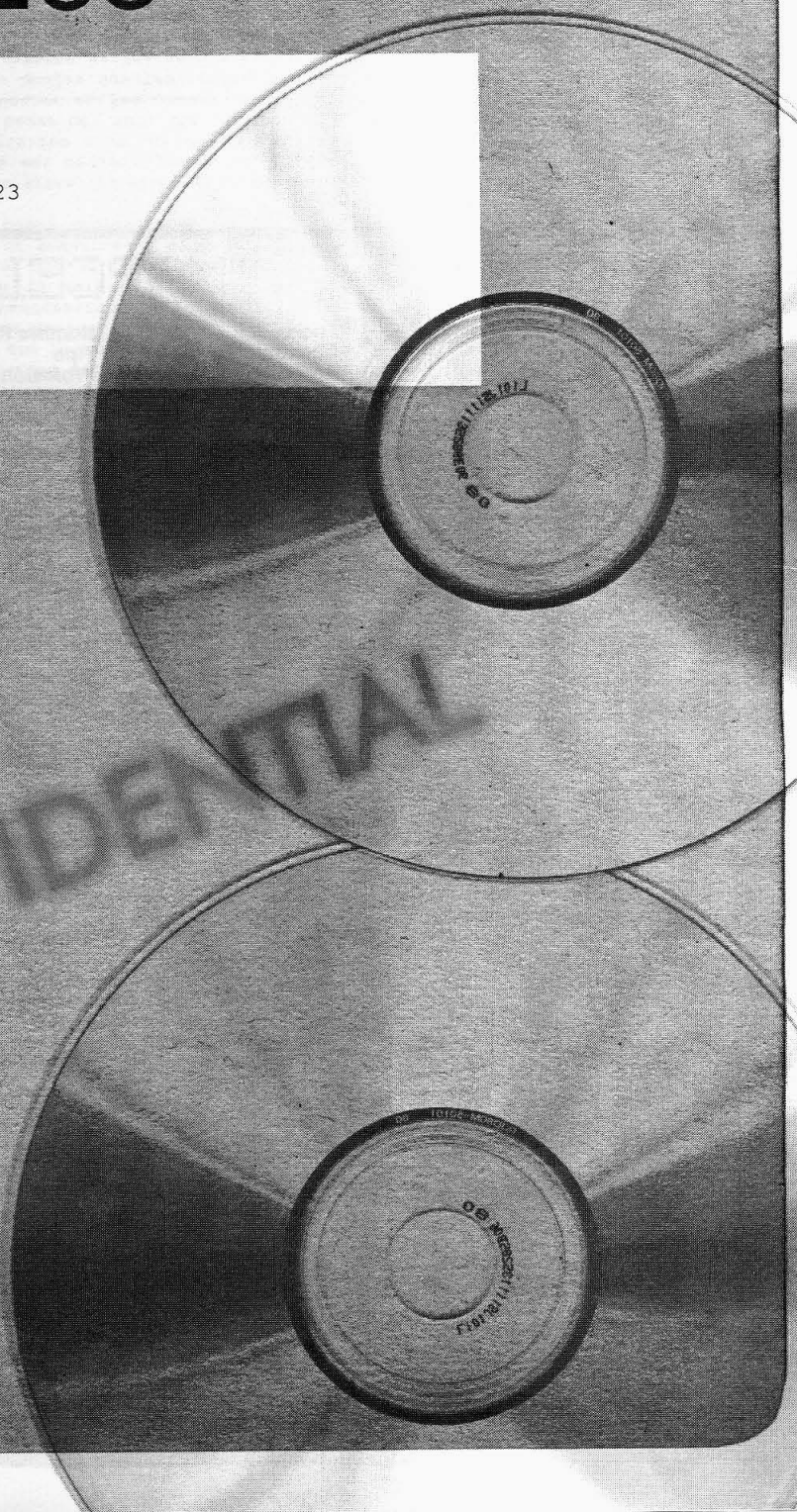
IDESS

BRUJERÍA

DESENCADENADA

file xx.89023.lks-23

CONFIDENTIAL





ZELIG

id: 00012

Fuerza	065 (145)	Nombre Real	Silas Zelig
Constitución	058 (148)	Tipo	Poseído
Agilidad	075	Profesión	Empresario
Inteligencia	095	Acc./Asal.	001
Percepción	084	Voluntad	100
Apariencia	060 (010)	Nivel	015
PV	076 (150)	DA	-075
EQM	024	Parada	019

HISTORIAL

Ver más atrás, en el epigrafe El diablo encadenado.

Apariencia

En su forma no humana Silas Zelig carece de piel. Su rostro es una masa sanguinolenta llena de costras adornada por cuernos informes que aparecen por todo su cuerpo de forma aleatoria. Su aspecto delgado y desvalido contrasta con su fuerza y resistencia.

Habilidades

Ciencias Ocultas	100%
Magia	085%
Derecho	075%
Economía	092%

Poderes

Poderes	Rango	Valor
Superfuerza	-	-
Superconstitución	-	-
Control del fuego	Bajo	75%

Conjuros

Conjuros	Rango
Envejecimiento Acelerado	01
Proyección EM	10
Escudos Místicos	10
Controlar Espiritu	04
Anular Conjuro	06



MARCEL DUPOIS

id: 00013

Fuerza	109	Nombre Real	Marcel Dupois
Constitución	124	Tipo	Vampiro
Agilidad	136	Profesión	Inaplicable
Inteligencia	085	Acc./Asal.	004
Percepción	125	Voluntad	084
Apariencia	074	Nivel	010
PV	138	DA	030
EQM	060	Parada	050

HISTORIAL

Ver más atrás en el epigrafe La verdad de la muerte de Seagull.

Habilidades de aprendizaje

Tortura	114%
Montar Animal (Caballo)	095%
Armas especiales (Estoque)	123%

Poderes

Poderes	Rango	Valor
Empatía animal	Bajo	080%
Dominación mental	Elevado	090%
Regeneración de tejidos	Medio	-
Adherencia	-	-



LAMIA

id: 00014

Fuerza	112	Nombre Real	Desconocido
Constitución	130	Tipo	Vampiro
Agilidad	138	Profesión	Inaplicable
Inteligencia	035	Acc./Asal.	004
Percepción	124	Voluntad	058
Apariencia	049	Nivel	005
PV	115	DA	045
EQM	015	Parada	050

Poderes

Poderes	Rango	Valor
Empatía animal	Bajo	75%
Empatía mental	Elevado	80%



INCUBUS

Fuerza 109
Constitución 117
Agilidad 120
Inteligencia 035
Percepción 120
Apariencia 039

Nombre Real Desconocido
Tipo Vampiro
Profesión Inaplicable
Acc./Asal. 003
Voluntad 054
Nivel 005

PV 108
EQM 018

DA 030
Parada 040

id: 000015

HISTORIAL

Lamia e Incubus no recuerdan su existencia mortal ni su nombre humano. De hecho, ni siquiera recuerdan haber sido personas. Todos los recuerdos que conservan no son más que una sucesión de cacerías salvajes y sangre. Teniendo en cuenta que para ellos eso es un recuerdo agradable, no es de extrañar que no sientan la más mínima añoranza por su vida anterior.

Incubus y Lamia son hermanos. Nacieron de la misma madre humana en un periodo tempestuoso de la historia de España. Su madre los abandonó en 1914 a las puertas de un convento en un capazo. La razón pronto se hizo evidente para los que miraron en el cesto. Los gemelos tenían los ojos rasgados y, a medida que crecieron se hizo patente que no eran como los demás. Su oligofrenia debió de considerarse deshonrosa en el seno de la familia de la que hubieran debido formar parte.

Juntos pasaron por los años mientras convivían con las monjas que les acogieron, pues ninguna familia deseó jamás hacerse cargo de ellos. Colaboraban como podían en las tareas diarias, siempre juntos. Su miedo a separarse el uno del otro no era infundado. A pesar del amor que las hermanas les dispensaban, un párroco de una iglesia vecina no dudaba en martirizarles a la mínima oportunidad. Los consideraba despojos miserables, evidencia del innegable pecado de sus padres. Cuando el sacerdote los sorprendía separados, su única salida era gritar lo más posible para llamar la atención de las monjas, que no siempre llegaban a tiempo de evitar los maltratos.

Cuando estalló la Guerra Civil, los milicianos republicanos radicales obligaron a evacuar el convento. En el trajín de los disturbios los dos hermanos quedaron abandonados en un rincón. Fue entonces cuando Dupois apareció ante ellos, les tomó por el cuello y les dio su comunión particular.

Cuando el sacerdote apareció destripado, colgando de la veta del campanario de la iglesia, los republicanos lo consideraron un exceso y una muestra innecesaria de sadismo. Muchos pensaban que era un ejemplo de las atrocidades de la guerra. Naturalmente se equivocaban.

Incubus y Lamia desde entonces no conocen más existencia que la cacería continua y la servidumbre a Dupois. Tampoco es que se quejen, después de todo no les parece que esté tan mal. En alguna parte de su mente, el sadismo inherente a los niños se ha exacerbado y convertido en un ansia homicida monstruosa.

Poderes
Empatía animal 078%
Empatía mental 074%

Rango
Bajo
Elevado

Valor
078%
074%



VICENTE ESCUDERO

Fuerza: 068
Constitución: 070
Agilidad: 070
Inteligencia: 120
Percepción: 100
Apariencia: 065

Nombre Real: Vicente Escudero
Tipo: Mutante Genético
Profesión: Agente del D.E.I.C.
Acc./Asal.: 001
Voluntad: 085
Nivel: 006

PV 057
EQM 090

DA -
Parada 018

id: 000016

HISTORIAL

El 2 de marzo de 1989 se puso en funcionamiento una unidad especializada dentro del Cuerpo Nacional de Policía, dependiente de la Comisaría General de Información, encargada de la vigilancia y seguimiento de grupos sectarios que podrían atentar contra el Estado de Derecho y a la que se conoce coloquialmente como Brigada de Sectas.

Los agentes destinados a la vigilancia de estos grupos encontraron que, si bien la mayoría de los dirigentes de estas organizaciones pseudorreligiosas, eran charlatanes (lo que no implica que sean inofensivos) que no tenían más motivaciones que las puramente económicas. En muchas ocasiones, lo que se hacía pasar por un culto inscrito en la Dirección General de Asuntos Religiosos, eran tapaderas que escondían negocios ilegales: tráfico de drogas, prostitución, incluso contrabando de órganos.

Sin embargo, algunas de estas organizaciones se dedican a actividades más peculiares.

Cuando en julio de 1997 la Dirección General de la Policía presentó al Ministro del Interior un informe acerca de la situación de estos grupos en el país, se tomó la determinación de formar una nueva unidad, compuesta por una serie de candidatos con un perfil específico. Esta unidad, denominada Departamento Especial de Investigaciones Clasificadas (D.E.I.C.) ya no dependía de la Dirección General de la Policía, sino del Centro Superior de Investigación de la Defensa (C.E.S.I.D.), actual Centro Nacional de Inteligencia (C.N.I.). El modus operandi comprende una previa notificación de la Brigada de Sectas de la Policía, para que la división especial se haga cargo de investigaciones que superan los límites de lo normal.

Vicente Escudero forma parte de esta unidad especial. Doctorado en Antropología Social y Cultural, licenciado

Habilidades
Antropología 085%
Derecho 075%
Criminología 095%
Arma corta 075%
Arma larga 070%

Poderes
Superinteligencia -
Telepatía Medio 110

en Derecho y diplomado en Criminología accedió al Cuerpo Superior de Policía con sólo veinticinco años. Su expediente brillante y su especial interés por los fenómenos poco frecuentes llamaron la atención de sus superiores.

Una mañana se presentó ante la puerta de su casa el que acabaría por ser su superior. Tras convencerle de que le dejara pasar y le invitara a un café, el sujeto dejó caer una carpeta llena de datos personales sobre Escudero en la mesa del comedor. Su existencia entera estaba en esa carpeta. Desde su etapa brillante como estudiante, pasando por la pésima relación que el policía mantenía con sus padres. Incluso estaban los detalles de su divorcio, apenas tramitado.

Ochoa, pues así se llamaba el hombre, afirmó conocer la razón del autoimpuesto aislamiento social de Escudero. Él había pasado por lo mismo, después de todo también Ochoa era un mutante, al igual que la mayoría de los componentes de su unidad.

Efectivamente, el policía era un psíquico de mediano poder, con una inteligencia prodigiosa que superaba los límites convencionales.

Cuando Ochoa le ofreció entrar en el D.E.I.C. el policía no lo dudó. Después de todo así tal vez lograría llenar el vacío que sentía que era su estéril vida.

Escudero lleva ya cinco años trabajando para esta peculiar rama del gobierno. En este tiempo ha visto cosas muy, muy raras, por lo que le pareció casi un insulto que le enviaran a investigar un simple asesinato en Salamanca.

Naturalmente, cuando llegó no tardó en cambiar de opinión.

LOS MASONES



THOMAS SPENCER

Fuerza	060	Nombre Real	Thomas Spencer
Constitución	065	Tipo	Mago
Agilidad	067	Profesión	Estudioso
Inteligencia	095	Acc./Asal.	001
Percepción	072	Voluntad	065
Apariencia	070	Nivel	004
PV	045	DA	-
EQM	084	Parada	017

id: 00017

HISTORIAL

Hace un año un grupo compuesto por cinco eruditos masones llegó a la ciudad. El líder del grupo es nieto de Spencer, el masón que trató sin éxito de encontrar el corazón hace tantos años. La búsqueda del corazón de plomo y oro ha pasado, desde el fracaso del fallido salvador de Redfield, de generación en generación. Hace veinte años el padre de Thomas Spencer, el actual enviado, desapareció en la ciudad de Salamanca. Su hijo aceptó años más tarde la misión que éste había dejado incompleta. El objetivo del equipo de masones enviado para la ocasión era doble en este caso. Tratar de encontrar el artefacto mágico y determinar el paradero de los anteriores enviados. El segundo enigma quedó resuelto cuando descubrieron la presencia de los vampiros. A pesar de sus conocimientos ocultistas, los masones son mortales normales y corrientes, excepto Thomas Spencer. Para representarlos puedes usar la ficha de PNJ Científico (recogida en el manual básico) y sustituir Ciencia por Ciencias Ocultas.

Sus órdenes son permanecer ocultos y recuperar el corazón con la mayor discreción posible. Tratarán de ocultarse todo el tiempo que puedan antes de que Dupois y sus lacayos les pongan en grave peligro, momento en el cual no dudarán en presentarse ante los SPJs (pero no ante la policía o Escudero) para solicitar su ayuda y protección a cambio de información privilegiada. Naturalmente esa información privilegiada será totalmente falsa. Se presentarán como un grupo benéfico con intereses en lo oculto que exploran los misterios de la ciudad. Aunque sospechan de la existencia de Seagull no mencionarán su antigua relación con los masones y se limitarán como mucho a decir que creen que un espíritu maligno se apodera de la gente. Además, tras los ataques de Dupois, Spencer no dudará en enfrentarse a los SPJs con el vampiro para lograr su destrucción.

Habilidades

Historia	078%
Ciencias Ocultas	099%
Español	076%
Magia	078%

Conjuros

Pseudo Psi	02
Invocar Espíritu	02
Controlar Espíritu	01

Rango



DAMIEN SEAGULL

Damien Seagull está muerto. Su cuerpo se pudre en una tumba olvidada desde hace años, hecho que no le importa lo más mínimo. Durante su larga y corrupta vida Seagull atrapó o torturó, mediante magia, a varias decenas de espíritus de todo tipo que cometieron el error de escuchar su llamada. Armado con estos singulares conocimientos, el antiguo masón ató fuertemente su espíritu a la Tierra lo que le convirtió en un Espectro Menor. Los Espectros se encuentran catalogados en la categoría de Espíritus, descritos en Cosmo Agenda Alfa, por lo que hechizos como Controlar Espíritu, Las Cadenas del Tártaro, Invocar Espíritu y similares son perfectamente aplicables a Seagull, con algunos matices como ahora se verá.

Una de las cualidades de los Espectros es la capacidad de invadir el cuerpo de

un mortal durante un espacio de tiempo limitado relacionado con el poder del Espectro. Las reglas básicas para estos peculiares PNJ son las siguientes (no debemos confundir los SPJs Poseídos con la Posesión Espectral. Para más detalles, Orígenes SHI: Sobrenaturales):

1) Los Espectros carecen de cuerpo, por lo que carecen de FUE, CON, AGI y APA. Tan sólo conservan su VOL, INT y PER. Concretamente la PER puede variar dependiendo de que el espíritu tome posesión de un cuerpo u otro. Así, cuando la PER del Espectro sea mayor que la del anfitrión la conservará, si la PER del propietario del cuerpo es mayor que la del espíritu será ésta la que empleemos. Así, si un Espectro Menor posee a un SPJ con SúperPercepción, podrá usar los poderes especiales del Metahumano. Si, por el contrario, ocupa el cuerpo de un mortal corriente y el valor de la PER del Espectro es mayor, usaremos ésta. La explicación de este curioso fenómeno parece estar referida a que estos Espíritus son capaces de mantener sus percepciones místicas aun cuando ocupan un cuerpo mortal, siempre que esto les convenga. En los casos en los que el SPJ o PNJ ocupado carezca de algún sentido, el Espectro no podrá usarlo tampoco, pues está limitado por las ataduras de la carne. Sin embargo, sus especiales sentidos mágicos les dotan en estos casos de una percepción especial, representada con los Conjuros Pseudo Psi y Percepción Mágica a Rango dos.

2) Cuando el Espectro tome posesión del cuerpo del anfitrión, podrá emplear sus CAR, incluso si éstas están aumentadas por encima de la media humana. Podrá igualmente usar los poderes del blanco incluidos los de tipo mental, que requieren, por lo general, una especial concentración y adiestramiento. Si el Espectro intentara usar estas capacidades especiales del blanco, se arriesga a perder el control sobre el mismo tal y como se describe más adelante. Igualmente, el Espectro tendrá acceso a los conocimientos y habilidades del sujeto ocupado, lo que incluye los Conjuros; sin embargo, para acceder a ellos deberá superar una tirada de VOL tomando como dificultad la VOL del blanco ocupado.

3) Los Poseídos no pueden ser ocupados de esta forma por un Espectro Menor, ya que ya lo están técnicamente por otro Espíritu. Por otro lado, los Demonios, Servidores de Unidad, vasallos de Némesis y adeptos de Equidad no pueden ser tampoco Poseídos Espectralmente debido a la especial protección que les brindan sus respectivos patrones cósmicos.

4) Para realizar la Posesión Espectral, el Espectro deberá superar consecutivamente tres tiradas de VOL tomando como dificultad la VOL del blanco. A estas tres tiradas se aplican los modificadores correspondientes a los poderes psíquicos que se encuentran en el manual básico. El blanco para liberarse deberá luchar contra el Espíritu y conseguir tres tiradas de VOL consecutivas para liberarse, tomando como dificultad la VOL del Espectro + 25, hasta un máximo de 90. El máximo de la tirada será siempre de 90, independientemente de que la VOL del Espectro sea mayor que este valor. El blanco puede emplear los modificadores por VOL mostrados en el manual básico; sin embargo no podrá gastar puntos de VOL para facilitar la tirada. Si algún Mago conoce el conjuro Controlar Espíritu, puede intentar usarlo para ordenar al Espectro abandonar el cuerpo de su víctima. En este caso se aplica un modificador de +15 a la tirada de Magia.

5) Un Espectro puede ser detectado con el Conjuro Percepción Mágica.

6) Los que han sufrido la Posesión Espectral están obligados a realizar una nueva tirada de VOL, para sobreponerse al trauma que representa ser asaltado por un Espíritu. Si no lo superan entrarán en un estado catatónico durante 1d20 horas.

7) Los Espectros carecen de Puntos de Vida, pues no tienen cuerpo. Son por tanto inmunes a todo tipo de ataques físicos, exceptuando los realizados con armas mágicas y son capaces por tanto de atravesar sustancias sólidas como si tuvieran Alteración de la Densidad a rango Cósmico. Pueden ser dañados mediante Magia, ataques Psíquicos, Fuego Infernal, Energía Cósmica y Energía Oscura. Si su anfitrión muere o lo expulsa, el Espectro flotará en la esfera terrestre hasta que ocupe otro cuerpo o sufra tanto daño que sea obligado a disolverse en el éter. Esto ocurre cuando el daño producido con los anteriores métodos es superior a la VOL+ 25 del Espectro. Si Seagull es detenido de esta manera, no podrá regresar jamás a la esfera terrestre y quedará por siempre atrapado en el éter.

A lo largo del módulo, Seagull poseerá a varios mortales. Dispones de una nutrida selección de fichas en el manual básico para ilustrar los diversos tipos de PNJs mortales. Ten en cuenta que la intención del hechicero es emplear los cuerpos de algunos infelices para cometer los crímenes rituales. No está interesado en enfrentamientos cruentos por el control de un cuerpo por lo que tenderá a atacar a PNJs con un perfil de VOL bajo. Puedes, si lo deseas, intentar que Seagull se haga con el control de uno de los SPJs, pero no es recomendable. Después de todo, tu jugador no se divertirá mucho si se pasa medio módulo poseído sin capacidad para hacer nada. En cuanto a los demás PNJs y SPNJs, Seagull no mostrará interés alguno en hacerse con sus cuerpos, el tiempo apremia y no desea derrochar esfuerzos en batalla fútiles. El primer crimen, sin embargo, será cometido empleando el cuerpo de un médico. Seagull acechó al colectivo profesional más familiar a él, consciente de que la posesión de un doctor le brindaría acceso a drogas y narcóticos útiles para reducir a presas de una forma rápida y sigilosa. Si los SPJs matan al médico o lo liberan de la posesión entrará en estado catatónico tal y como se describe antes. Cuando salga del mismo, si los SPJs tienen acceso a él, declarará que una conciencia maligna se apoderó de él sin que fuera capaz de hacer nada al respecto. Los siguientes blancos del Espectro quedan a tu elección. Ten en cuenta que mientras el médico no sea detenido, Seagull seguirá teniendo acceso a las drogas, lo que facilitará enormemente su tarea. A partir de entonces se verá obligado a forcejear con sus víctimas para dejarlas inconscientes y empleará instrumentos mucho más toscos y rudimentarios.

id: 00018





VERDADES ALTERNATIVAS

CONSIDERACIONES

La existencia de los universos paralelos ha sido explorada por Superhéroes INC. ya desde el propio manual básico, en el que se nos presentaba Terra, una realidad en la que la magia sustituía a la ciencia. Recientemente, el suplemento *Cosmoagenda: Cosmos Alfa* ha ampliado el conocimiento del Multiverso, añadiendo nuevas posibilidades al juego.

Y estas posibilidades son inmensas, realmente. En los cómics de superhéroes tenemos numerosos ejemplos de este tipo de historias de ambiente cósmico. En esta aventura, el Director de Juego va a tener la oportunidad de empezar a aplicar este tipo de ambiente.

Es importante, antes de empezar a planear la partida, que el DJ se lea el módulo de principio a fin y dedique unos minutos a pensar si verdaderamente es del estilo que le gustaría incluir en sus campañas. En las decenas de años que llevamos teniendo cómics de superhéroes, muchos grupos de mutantes o héroes cósmicos, por poner dos ejemplos, se han encontrado con este tipo de relatos. Pero cuesta imaginarse que el grupo de justicieros, artistas marciales, mutantes de bajo nivel que se dedican a extender su visión de la justicia por toda la costa oeste de EE.UU. (o por la ciudad de Sevilla) se vea de repente inmiscuido en la aventura que se expone a continuación.

La decisión final es del Director de Juego. Si, por cualquier razón, piensa que esta aventura no es adecuada al carácter de su grupo, siempre tiene la posibilidad de crear nuevos SPJs más adecuados y jugar la partida con ellos. Siempre queda la posibilidad de conservar al grupo cósmico para un tipo de aventuras, y al defensor de la justicia (o al grupo de mutantes despreciados por la sociedad) para otras.

El módulo puede ocupar varias sesiones de juego; de hecho, la historia es un tanto compleja, así que intentar que los jugadores la asimilen en una tarde puede resultar difícil. Aconsejamos al Director de Juego que reparta el trabajo entre los diferentes personajes. Así, los jugadores se involucrarán más en la historia.

Esperamos que lo disfrutéis. Por cierto, el texto tiene algunos guiños y referencias a personajes que han aparecido en la línea SHI en algún momento de su historia.

EN OTRA OCASIÓN...

Es necesario que en la partida anterior, por ejemplo, los SPJs se hayan visto envueltos en alguna situación que haya podido alterar el flujo normal de los acontecimientos. Por ejemplo, que haya ocurrido un Evento Extraordinario de gran importancia últimamente en torno a ellos. Otra solución es que hayan luchado hace poco con algún mago verdaderamente hábil (si el DJ opta por esta posibilidad, debe situar dicha escena al final de una partida, y no comenzar este módulo jugándola, pues pondría a los jugadores sobre aviso). De cualquier forma, ha de haber existido algún suceso inconcluso de este tipo en la historia más o menos reciente de los SPJs.

Hasta el momento de comenzar la aventura, los SPJs habrán encontrado todo a su alrededor igual que siempre, sin notar ningún cambio. Así, tras un día rutinario, optarán por conciliar el sueño para empezar un nuevo día con fuerzas renovadas.

CAPTURADOS

Dondequiera que estuviesen durmiendo, en el momento en que despierten, se encontrarán en una celda gris de suelo rectangular, y altura de unos dos metros y medio (244 centímetros para los Directores de Juego a los que les guste la exactitud). No hay techo, en su lugar hay una rejilla de múltiples celdas. Hay un olor

asqueroso en la estancia, y los muros están desconchados por la humedad. Además de todo esto, la estancia está escasamente iluminada, casi no puede verse desde una pared la opuesta. Los SPJs se encontrarán desperdigados por toda la habitación, vestidos con ropas semi-rotas grises, a modo de algún tipo de uniforme o indumentaria específica. También notarán un grave decremento de sus capacidades además de mareos y vómitos (es prácticamente evidente que han sido drogados, aunque alguien con capacidades específicas de medicina pueda dar total seguridad al respecto). Los SPJs restarán los porcentajes que el DJ considere oportunos, sus poderes estarán reducidos en dos rangos, y su control sobre ellos estará a 2/3 del valor habitual. Esto sólo lo notarán cuando vayan a usarlos, hay que mantener el factor sorpresa. Estarán demasiado mareados para usar poderes mentales o mágicos. Un robot tendrá desconectados todos sus módulos bélicos, y la tecnoarmadura de los SPJs que la usasen habrá desaparecido totalmente.

Junto a ellos habrá otro invitado más, vestido de la misma forma que ellos.

No tendrán mucho tiempo de habituarse a esta situación; oirán unos sonidos metálicos, que podrán identificar con algo de esfuerzo como pasos. Tres personas se acercan hacia la rejilla por encima de sus cabezas. Si aguzan mucho la vista –o gozan de Supervista– podrán ver a dos personas ataviadas como guardias de seguridad y un tercer hombre vestido con una pulcra bata blanca. Se acercarán a la pared del pasillo superior, y se hará la luz en el pasillo, y, por lo tanto, sobre la celda.

“Bueno, bueno, bueno. ¿Qué tenemos aquí?”

Se trata de un hombre de pelo castaño, con gafas muy gruesas, un tanto barbilampiño. Su voz resuena por todo el pasillo.

“Así que todos vosotros sois especímenes peligrosos para el correcto desarrollo de la sociedad, ¿eh? Absolutamente todos fuera de control. Ha sido una verdadera fortuna que nos avisasen sobre vosotros. Pero no os preocupéis, pronto saldréis de aquí convertidos en modelos ejemplares de conducta social.”

Dicho esto, hará unas señas a uno de los guardias, que descubrirá una trampilla en la rejilla, introducirá un código en el sistema de seguridad, y la dejará abierta. El hombre de la bata señalará a uno de los personajes (“Ése será el primero.”) y los guardias le instarán a acercarse a la trampilla.

Es posible que los SPJs intenten usar sus poderes, se aplicarán los penalizadores anteriormente nombrados. Si alguno de los SPJs es especialmente peligroso y podría desbaratar esa situación, el DJ hará que se hayan ensañado con él a conciencia, o incluso le hayan colocado un sistema inhibidor de actividad metahumana. En todo caso, cualquier actividad de resistencia (que puede llevar a una intensa escena dramática interesante) será finalmente apagada por los guardias. Éstos portarán téseres para asegurarse de la colaboración de los reos. Si se necesita utilizar alguna ficha, se pueden consultar las incluidas en el manual básico para Guardaespaldas y Médico. Inevitablemente todo terminará con los SPJs vencidos y el seleccionado sacado a la fuerza de la celda.

Justo en el instante en que lo saquen, una puerta en el pasillo superior (en el que están los guardias, el médico, y el SPJ que fue señalado) se abrirá dejando paso a dos figuras con trajes totalmente negros. Apuntarán con subfusiles a los guardias, acercándose a ellos para reducirlos. Puede que alguno de los guardias trate de disparar; es una buena oportunidad para ver si alguno de los SPJs, aun contando con el handicap de las drogas y el posible cansancio tras la trifulca, se arriesga para evitar que el guardia dispare. Tendrá más posibilidades el seleccionado, claro está. En caso afirmativo, lo consiga o no, los rescatadores lo tendrán en cuenta posteriormente. Los tres hombres serán reducidos, amordazados convenientemente y después dejados inconscientes.

Las figuras encapuchadas abrirán la trampilla y sacarán primero al desconocido con quien compartían la celda. No obstante, éste intercederá para que saquen también a los SPJs si éstos le han tratado bien o le intentaron ayudar o defender ante

los guardias. Si no fue así, hay dos opciones: suponer que se compadecen de los ruegos de los SPJs o que se dejan la trampa abierta en su huida (en este caso se obviarán algunos de los siguientes párrafos, y se supondrá que consiguen el equipo que encuentren, como por ejemplo, los táseres). En caso de que los SPJs se vayan con el desconocido y los rescataren, éstos les harán señas para que abandonen el lugar. Una vez fuera del pasillo, se encontrarán con un complejo de túneles, aparentemente bajo tierra y con iluminación insuficiente. Será ése el momento en que quienes los rescataron se quiten las capuchas, aparecerán Onda Expansiva e Inercia (NOTA: si los SPJs les conocen, Onda Expansiva e Inercia también les conocerán y habrán venido a por ellos).

- Venga, muchachos, no tenemos demasiado tiempo. Luego nos explicaremos. Tomad esto.

Los dos héroes surtirán con algunas armas de mano a los SPJs – a escoger por el Director de Juego, según las posibilidades del grupo -. Ofrecerán además un comprimido a todos ellos, que en unos minutos hará desaparecer los efectos de la droga. Les harán señas para que permanezcan en silencio y les sigan como puedan. Por último volverán a encapucharse.

El viaje por los pasillos parecerá interminable, y los SPJs podrán contemplar a través de cristales transparentes instalaciones semejantes a laboratorios, celdas con otros metahumanos en su interior, y algunas escenas escabrosas con "experimentos". Estén donde estén, el lugar es condenadamente horrible.

Se puede optar por introducir algunos retos para comprobar la habilidad de los SPJs para esconderse bajo los efectos de la droga o manejar las armas que les han dado situando guardias de seguridad o equipos completos de guardias a la búsqueda. Onda Expansiva e Inercia no matarán a los guardias, no es algo que vaya con su carácter.

Finalmente, llegarán hasta unas escaleras metálicas por las que ascenderán rápidamente, se colarán en un montacargas y pasarán por una puerta camuflada entre paneles metálicos. Por el camino habrán podido contemplar algunos guardias abatidos por disparos o inconscientes, además de sistemas de seguridad reventados, cajas de alarma abiertas, etc.. Al cruzarla, se encontrarán ante unas oficinas de corte clásico y perfecto ambiente: ordenadores esparcidos por diversos escritorios, montones de folios amontonados en todos ellos, decoración insulsa, aire acondicionado y unas grandiosas vistas hacia Plaza Castilla. Podrían jurar que están dentro de las Torres IDESS.

CAMPO DE BATALLA

Sin embargo, las sorpresas aún no han acabado

► Aunque los efectos de la droga referentes a la pérdida de porcentajes en las habilidades hayan desaparecido, aún permanecerán las reducciones en sus poderes.

► A uno de los lados, por donde se sigue extendiendo el complejo de oficinas, se oye una tremenda lluvia de balas. Las paredes del edificio están derruidas, y hay algunos empleados de TecnoRed viéndose las caras con otros encapuchados, que han convertido algunos escritorios en su búnker particular. Cuando Onda Expansiva e Inercia los vean, harán algunas señas incomprensibles para los SPJs, y Onda Expansiva irá a ayudar a sus compañeros. Si se quieren aumentar los momentos de acción se puede añadir aquí una escena de batalla, enviando a todo el grupo (Onda Expansiva, Inercia, el rescatado y los SPJs) a resolver la situación. Ni que decir tiene que serán momentos críticos; aunque Onda Expansiva se centre con alguno de los que lleven tecnoarmaduras, el resto cuentan con armas de fuego para hacer frente a los demás tecnificados. Es conveniente ajustar los niveles de poder según las capacidades (mermadas, recordemos) de los SPJs.

► Cuando consigan deshacerse de ellos o neutralizar su ataque - o, si no se ha jugado la escena anterior, inmediatamente después de las señas -, el grupo inicial al completo se dirigirá al ascensor principal, y ascenderá hasta el piso sexto.

El lugar parece estar expresamente preparado para conferencias o exposiciones. Desde los amplios ventanales (algún disparo de advertencia servirá para que los SPJs no se acerquen mucho) podrán ver cómo el personal de la torre ha sido desalojado y hay un círculo policial rodeando el lugar y pidiendo refuerzos. Por lo que se oye del piso superior, los pisos séptimo en adelante no han sido desalojados, y se están viviendo momentos de auténtico terror; sin embargo, el asalto de encapuchados parece no haber llegado hasta arriba. En la sala, que cuenta con un proyector y una pantalla gigante, se encuentran reunidos en torno a una amplia mesa circular varias personas vestidas con el traje negro. Aunque no están encapuchadas: varias cámaras de vigilancia están desmanteladas encima de la mesa.

Todos dirigirán la mirada hacia los nuevos invitados. Onda Expansiva e Inercia se quitarán las máscaras. Serán evidentes algunas caras de extrañeza al advertir a los SPJs. Un hombre un tanto encorvado, con lentes tintadas y peno canoso se dirigirá a ellos.

"- Veo que habéis conseguido sólo uno de los objetivos."

El hombre señalará al rescatado de la celda por los héroes. Harán algunos comentarios dispersos sobre que el embrión no se encontraba ni en los laboratorios, ni en las celdas de experimentación ni en otros lugares de contención, sino que, bueno, que el embrión está ahora mismo en alguno de los SPJs, aunque probablemente esté en el que el médico señaló. No obstante, por seguridad (o por otras razones como amistad o camaradería) los han traído a todos.

Otro de los presentes recordará que no tienen tiempo que perder. Necesitan llegar hasta la sala de seguridad del piso décimo para borrar todas las posibles pruebas, además de acceder a los archivos con la información del embrión. Es demasiado peligroso que IDESS lo mantenga, sobre todo después de la experiencia.

Mientras los presentes comienzan a deliberar, colocando un cronómetro marcado a cinco minutos sobre la mesa, el liberado en la celda se dirigirá a los SPJs.

"- Creo que necesitáis alguna explicación, compañeros."

El hombre, de pelo negro y ojos marrones, alto (metro ochenta, aproximadamente), y de una constitución bien proporcionada, presenta múltiples marcas y cicatrices por cara, cuello, manos y antebrazos. Se presentará como Jesús Estebanz, aunque habrá saber que nadie en el equipo le llama así. El equipo, como lo ha llamado, recibe el nombre de Frente de Defensa Antialienígena, FDA, pero tratará de explicar todo desde el principio (la historia completa está en el siguiente apartado: Razones).

Nota: En este momento el DJ debe medir el tiempo que lleva interactuando con los SPJs y contándoles en qué están metidos exactamente. Cuando pasen los cinco minutos que les había dejado el resto del FDA, se producirá lo siguiente:

El mismo hombre que les dirigió la palabra al entrar en la sala – el que parece el líder- volverá a hablar. Antes de eso, Estebanz les dirá que se trata de Enrique Gutiérrez Jr, un experto hacker, y antiguo trabajador de IDESS.

"- Venganza, tú y los nuevos tenéis que ir a los pisos superiores a coger lo que encontréis útil de los archivos de seguridad. Ahí tenéis el equipo con las contraseñas y los reventadores de seguridad. Bastión se quedará aquí para impedir el ascenso de la TecnoRed. En unos minutos vendrá el apoyo aéreo. Daos prisa. Y llévate los comunicadores."

Bastión, tal y como les dirá Estebanz – ahora Venganza -, es el grupo formado por Onda Expansiva, Inercia, Jinete Nocturno (otro de los reunidos), Acorazado (que no está en la sala) y Boa. Un grupo improvisado con los recursos de la FDA para poder iniciar sus actividades.

Después de esto, volverán al ascensor, y Venganza presionará el botón del piso 20 –las Torres IDESS tienen 24 pisos-. Se pueden continuar la historia que les estaba contando Estebanz en el punto en que se haya dejado. Así evitaremos que los discursos de Estebanz corten la acción.

RAZONES

Un mes después de los rumores sobre el ataque y destrucción de la EUSAF-A, comenzó a haber movimientos importantes en la base militar en la que se encontraba asignado Estebaranz. Se destinaron algunos comandos especiales, con gente que no había visto antes, para participar en una misión espacial de extrema importancia. Algunos días más tarde aparecía un comunicado oficial de la UEO informando a los cuerpos militares europeos de la necesidad inminente de situar un cinturón o muro de naves en torno a la órbita lunar, a modo de seguridad y vigilancia. Las razones esgrimidas eran evitar el posible envío de espías de otras potencias mundiales para saquear lo que quedase de la EUSAF-A, así como tratar de que la estación de Cerbero no se hiciese con ninguna información ni material importante en el módulo lunar. El movimiento, conocido con el nombre de Operación Coraza (Shell Operation), tendría lugar a lo sumo en dos días. Los altos mandos militares habían dispuesto ya algunas lanzaderas de clase Hermes e incluso de clase Mercurio, disponibles en diversas bases de todo el territorio europeo. La contribución española partiría justamente de la base de Estebaranz.

Ahora bien, a Estebaranz no le sentó nada bien que ni él ni ninguno de sus hombres fuese seleccionado para participar en la Operación Coraza. Es más, le molestó mucho que gran parte de los seleccionados no hubiesen aparecido jamás por la base. Así que quiso indagar un poco sobre el asunto para ver cómo podía amañar la selección. En particular, se interesó por los reconocimientos médicos, estando presente en uno de ellos. Pudo ver cómo el médico eludía algunos escáneres y pruebas necesarias en algunos soldados. Usando sus facultades, se las apañó para deshacerse del médico que realizaba las pruebas y colocar a uno de su confianza en estos reconocimientos, además de conseguir una copia del desarrollo de las pruebas en una cinta de vídeo.

Con horror descubrieron que en los soldados nuevos había unas extrañas criaturas de aspecto insectoide, de tamaño no demasiado grande, alojadas en distintos lugares de sus cuerpos. Uno de los soldados se dio cuenta de lo que habían descubierto sobre él, y emprendió una pequeña lucha, en la que acabó muerto por los disparos de Estebaranz. El escándalo armado atraería rápidamente a los infiltrados, por lo que se las arregló para que enviaran el cadáver al Instituto Anatómico Forense de Madrid, y esperó a que se descubriese todo el pastel. Dos horas más tarde era encarcelado a la espera de un juicio militar.

En el Instituto Anatómico Forense, el doctor Manuel Murillo Azcona (que está o estaba en la sala, según están de camino a los pisos superiores o todavía no) realizó las pruebas estándares, descubriendo lo mismo que había hallado Estebaranz con su equipo en la base militar. Como medida preventiva, decidió extraer la criatura del cuerpo del soldado muerto; pero resultó que la criatura no estaba muerta, aunque su sí anfitrión. El pánico inicial dejó paso a la racionalización y consiguió neutralizar a la criatura con altas dosis de calmantes y somníferos. Temiendo por su vida ante semejante descubrimiento, el doctor procuró esconderse durante algún tiempo, aunque contactó con Óscar Recio, el conocido historiador mallorquín (famoso, entre otras cosas, por la extraña afirmación de que Primaria podía ser una Diosa griega), sabedor de que él sería uno de los pocos que creerían su historia sin que el doctor tuviese que exponerse a riesgos innecesarios como viajes, etc. Entre los dos se dieron cuenta de la gravedad de la situación; una raza monstruosa –del tipo de las que suelen salir en películas de alienígenas– se había hecho con el control de algunos militares, pero desconocían la verdadera dimensión del asunto.

Necesitaban ayuda, y contactaron con IDESS. Como se suele decir, el remedio fue peor que la enfermedad. Les arrebataron el espécimen, y los encerraron, usando previamente todo tipo de extorsiones para asegurarse de que les habían dicho todo lo que sabían. La investigación corría ahora a cargo de la empresa. Pero Enrique Gutiérrez Jr, trabajador de IDESS con intereses propios, sacó al doctor y al historiador de la cárcel en que habían sido confinados. No le resultó demasiado difícil, Gutiérrez había instalado ya varios sistemas anti-seguridad y conocía perfectamente los códigos de la empresa, ya que había estado pirateando durante años las bases de datos de IDESS buscando datos sobre su desaparecido padre.

Algún tiempo después, Estebaranz consiguió escaparse de la justicia militar con un grupo de hombres fieles y bien entrenados, buscando después al doctor Murillo, también en vigilancia y protección –sin que éste lo supiera– dada por hombres a su mando –liderados por Luis Huertas, experto tirador militar, siempre leal a Estebaranz–. Ofreciendo las piezas que faltaban en el puzzle, pidió colaboración ante el reto. Los cuatro hombres y el equipo militar renegado fundaron entonces el FDA. Por último, con los archivos robados de IDESS, Gutiérrez obtuvo información sobre la empresa MINOS S.L., que parecía bastante solvente y contaba con la rivalidad necesaria con IDESS para



embarcarse en el proyecto del FDA. Además, no habían perdido todas las pruebas, Gutiérrez tenía en su poder la grabación del alienígena en la base militar. Con ello consiguieron que el directivo de la empresa, Markus Simmons, concertase una cita con ellos. Algún tiempo después, el FDA tenía acceso a las pruebas que Bastión, un grupo de operaciones encubiertas, al margen de A.X.I.S., había acumulado tras algunas experiencias peligrosísimas con la especie alienígena.

Todo parecía indicar una importante conspiración. El FDA contó con financiación de MINOS S.L., además del apoyo de Bastión. El plan consistía en recuperar la única prueba orgánica conseguida, el embrión alienígena, de las manos de IDESS – y de paso ver qué información habían conseguido –, para solicitar después una audiencia con dirigentes de la UEO e informar de la crítica situación. Era posible que el mundo entero estuviera en peligro.

La primera fase del plan contaba con una infiltración rápida y eficiente de Esteban y sus hombres, pero fueron capturados y confinados en celdas de aislamiento. Ante la contrariedad, se organizó un operativo en menos de veinticuatro horas con casi la totalidad del grupo de Bastión para liberarlos y acabar el trabajo. En medio de este plan tan precipitado han aparecido los SPJs.

PISO VEINTE

Tras acabar la larga historia, el ascensor se parará. Sin embargo, el display no mostrará el piso veinte, se ha quedado parado en el piso catorce. Ha habido un corte general –hecho por los policías que asedian el edificio– de electricidad. Esto puede facilitar el acceso a los sistemas de seguridad, pero tendrán que apañárselas para llegar hasta el piso veinte. Puede que los SPJs intenten subir a pulso por las cuerdas del ascensor, utilizar sus poderes para llegar hasta arriba o escalar por los escasos salientes de los muros. En todo caso, no les convendrá pararse en pisos anteriores, dados los gritos de histeria colectiva que se escuchan. Se puede complicar la escena a voluntad: el ascensor se descuelga o comienza a subir impulsado por el generador de seguridad, etc.

Una vez lleguen al piso veinte, descubrirán que un generador auxiliar parece funcionar expresamente para este piso. Tras abrir la puerta del ascensor, una compuerta ancha les cerrará el paso a su derecha (en el plano, se encuentran en la sala de Control de Accesos). Hay un completo sistema de identificación de retina, voz, huellas digitales, ADN (un pequeño pinchazo en los dedos) y contraseña. Venganza colocará el equipo revienta-seguridad en el sistema de seguridad, dejando la puerta abierta en dos segundos. “Ese Gutiérrez es un genio”, mascullará.

Delante de ellos se abrirá todo un piso con sistemas de temporización, contraseñas y sensores ópticos. Por algún fallo en la desactivación, los sensores ópticos no se han desconectado. Para poder comenzar a utilizar los sistemas necesitan desactivar previamente los códigos de seguridad, introduciendo las contraseñas en tres puntos distintos del piso –las contraseñas las suministrará Venganza al resto de SPJs–. El sistema está preparado para que tres personas con autorización puedan ponerlo en funcionamiento. Así que tres SPJs (o dos y Venganza) deberán escabullirse entre los sensores ópticos para introducir las contraseñas al mismo tiempo en la Terminal de Acceso al Ordenador Central, el Despacho del Jefe de Planta, y el Despacho del Jefe de Oficinas.

Según lo que se quiera complicar esta escena, se puede decidir que Venganza cuenta sólo con esa información, no con el plano del piso veinte y no tienen tiempo que perder.

Un sólo SPJ con invisibilidad no podría autorizar la entrada, ya que no tendría tiempo de llegar a los otros dos puntos de autenticación en los breves instantes que se permiten para introducir las otras dos contraseñas. Ni siquiera con Superagilidad, porque no debemos olvidar que seguirían en funcionamiento los sensores. En todo caso, los SPJs con Invisibilidad a Rango Elevado o superior son ignorados por los sensores ópticos, y también puede resultar útil el poder de Intangibilidad, siempre que consiga encontrar la sala en los asaltos que pueda mantenerse en ese estado.

El plano de piso veinte te ayudará a visualizar el esquema: Hay tres tipos de sensores:

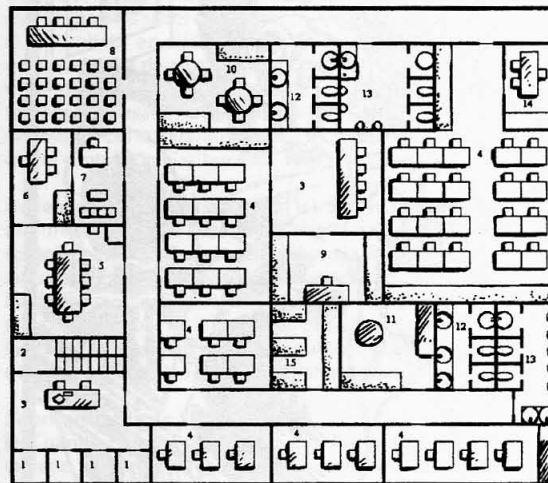
- TIPO 1: es necesario ganarles la iniciativa (cuentan con Iniciativa/Reflejos 40%) para realizar la tirada. Será de tipo Normal.
- TIPO 2: la tirada para esquivarlos será Difícil.
- TIPO 3: la tirada para esquivarlos será Normal.

En cada puerta hay un sensor de Tipo 1. En el interior de las salas 6, 9 y 14, hay un sensor de Tipo 2. En el pasillo principal hay 9 sensores de Tipo 3, distribuidos 3 a 3 en cada lado del cuadrado abierto que forma. En el resto de las salas hay un sensor de Tipo 3.

El sistema de sensores, aunque funciona bastante bien con el generador de energía, tolerará dos fallos en las tiradas debido a su incapacidad para operar bajo estas críticas circunstancias. Después sonará la alarma y no podrán acceder a los archivos por los medios convencionales –tendrán que hackear el sistema, además de aparecer algunos sistemas contrainvasiones (el posible acceso, aún contando con el fracaso, lo dejamos al libre albedrío del DJ, que escoja cómo prefiere que se resuelva la situación; en cuanto a los sistemas, dependerán directamente del nivel de poder del grupo, pero pueden ir desde torretas láseres en el techo de la habitación, hasta gases de distinto potencial, pasando por algún tipo de robot si el DJ así lo prefiere).

Otras consideraciones importantes:

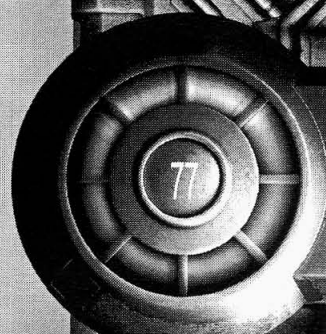
- Los sensores ópticos cubren desde 15 centímetros por encima del suelo hasta unos 10 centímetros por debajo del techo, con varios haces de luz. Esta distancia no deja lugar para que alguien que se arrastre o vaya por el techo trate de saltarse los controles.
- La separación entre los haces es suficiente para que una persona de complexión normal pueda, haciendo gala de su destreza, tratar de esquivarlos. Sin embargo, es totalmente imposible que personas muy corpulentas consigan atravesarlos –a menos que el DJ considere otras opciones–.
- Existe un falso techo en los pisos diecinueve y veinte, con una rejilla de sensores ópticos, para evitar las violaciones del sistema de seguridad basadas en ir a otro piso y perforar el suelo o techo. No obstante, esta información será desconocida por los SPJs hasta que decidan ir allí.
- Si alguien intenta romper los muros, se topará con otro modelo de rejilla de sensores en las paredes que rodean a las salas 14, 6 y 9. Además, los sensores podrían activarse según la finura del trabajo, aunque esta solución es posible acortando bastante trabajo.
- En caso de que algún SPJ decida ir al exterior del edificio y romper los cristales, el sistema de seguridad saltará igualmente.



- | | |
|-------------------------------|---|
| 1- ASCENSORES | 9- TERMINAL DE ACCESO A ORDENADOR CENTRAL |
| 2- ESCALERAS | 10- SALA DE DESCANSO DE GUARDIAS |
| 3- CONTROL DE ACCESOS | 11- SALA DE DESCANSO DE PERSONAL |
| 4- OFICINAS | 12- ASEOS MUJERES |
| 5- SALA DE JUNTAS | 13- ASEOS HOMBRES |
| 6- DESPACHO DE JEFE DE PLANTA | 14- DESPACHO JEFE DE OFICINA |
| 7- ANTEDESPACHO DE SECRETARIA | 15- ALMACEN MATERIAL DE OFICINA |
| 8- SALÓN DE CONFERENCIAS | |



SUPERHÉROES INC.



ACCESO GARANTIZADO

Los sensores ópticos se desactivarán, y se iluminará de forma clara todo el piso. A partir del momento en que consigan entrar en el sistema de archivos (en la sala del Terminal de Acceso al Ordenador Central), podrán acceder a las siguientes informaciones superando tiradas de Informática:

[Dificultad Normal]

► IDESS ha estado dedicándose completamente al estudio del embrión (usarán esta palabra en lugar de larva) y de las posibles repercusiones de una epidemia. Aunque no han logrado desarrollar una vacuna, lo han estado intentando. El sujeto de la celda A012 (el SPJ señalado por el médico) fue inoculado con el embrión tras colocarle una sustancia inhibidora que teóricamente suprime la capacidad del organismo para interactuar libremente con sus capacidades en el interior del sujeto. El experimento seguía en curso.

► IDESS seleccionó a los sujetos de la celda A012 (los SPJs) después de recibir unas llamadas anónimas. Encontrarán una grabación digital transferida al ordenador. Una tirada Dificil de PER tras escucharla revelará que el timbre de la voz se corresponde con el de Venganza. Si éste se ve acorralado, confesará que Gutiérrez le pasó la ubicación de la base de los SPJs mientras estaba en la celda, para que les denunciase como colaboradores y ganar algo de tiempo mientras se preparaba la ofensiva alternativa del FDA. Ahora bien, ¿cómo es que IDESS tenía archivos sobre los SPJs?

[Poca Dificultad]

► IDESS ha estudiado la Operación Coraza. Por lo que parece, el cinturón de seguridad no ha transmitido ninguna comunicación especial desde que se instaló, ni se han iniciado intentos de reconstrucción de la EUSAF-A. Hay un estudio alarmante, basado en los datos robados sobre los exámenes médicos de la base militar, un 80% de los soldados que fueron enviados en sus naves tenían embriones en mayor o menor estado de gestación.

► La UEO está corrupta. El político que impulsó todo este movimiento también fue el principal impulsor de la disolución del Vértice de Combate, la Fuerza del Futuro y Euromen. Ocupa

también una especial relevancia a la hora de enviar órdenes a la TecnoRed, ésa es la razón de que la TecnoRed esté en IDESS, está destruyendo toda la información relacionada con la infiltración alienígena. ¿Cómo habrán sido advertidos? Si preguntan a Venganza, éste dirá que a los pocos minutos de su infiltración llegaron los "tecno-polis". Probablemente, dirá, los guardias dieron la alarma a su llegada.

► El político impulsor de la Operación Coraza tiene fuertes contactos militares. Escaneos por equipos ocultos de IDESS permiten entrever que alberga una de esas criaturas.

[Difícil]

► El sujeto encerrado anteriormente en la A012 (Venganza) tiene un embrión. No se especifica si se le inoculó uno conseguido por experimentación o robo. Ni siquiera si se le inoculó.

► IDESS ha desarrollado un dispositivo portátil para detectar a quienes alberguen embriones en cualquier estado de gestación. Fue lo que utilizaron los equipos especiales para determinar la situación del político. Funciona hasta una distancia de diez metros, activando unas opciones se abrirá un panel en el que encontrarán el Detector.

[Extrema Dificultad]

► La contraseña utilizada en los transbordadores de la Operación Coraza es INVASOR.

Las repercusiones de descubrir que Venganza tiene un embrión en esta escena y la siguiente se deberán improvisar si el SPJ que lo descubra se decide a comunicarlo. Quizá sería mejor esperar a estar a salvo (Tirada de Idea).

Una vez consigan las informaciones que puedan, un par de efectivos de la TecnoRed abrirán fuego desde el exterior (el Dj puede hacer algunas tiradas para determinar impactos, tendrán sólo un 20% para impactar en algún SPJ, dado que hay una gran cobertura en la sala). A duras penas se encaminarán hacia la salida. Por los comunicadores les informarán de que se dirijan rápidamente hacia la azotea, Bastión y el resto del FDA se las están apañando para llegar. Podrán oír fuertes disparos; la ofensiva de la TecnoRed se ha recrudecido.

UNA ESCENA DE ALTOS VUELOS

Como quiera que piensen llegar, y sean o no perseguidos por quienes les dispararon, los SPJs y Venganza conseguirán ascender a lo más alto de las Torres IDESS. Allí, en lo alto, se encuentra toda el FDA al completo: Bastión (menos Acorazado), Óscar Recio, Enrique Gutiérrez Jr, Manuel Martín Azcona, Luis Huertas y unos cuantos soldados al servicio de Estebaranz. Dos helicópteros negros, de gran tamaño y diseño especial recogerán a todo el FDA y tratarán de huir del lugar.

Es posible que algunos efectivos de la TecnoRed los persigan por el espacio aéreo de Madrid. Se puede construir la escena tan espectacular como se desee. Los helicópteros estarán armados con algún tipo de cañón de fotones o láser de plasma. Es conveniente ajustar el armamento (poder y número) a las tecnoarmaduras de la TecnoRed.

Tras pasar unos momentos de apuros, el FDA se dirigirá a su instalación temporal en campos sin edificar de Pozuelo.

REUNIÓN

Las instalaciones serán bastante modestas: algunas habitaciones, un hangar para los dos helicópteros y una pequeña sala de reuniones. En ella será donde los SPJs informen al resto del FDA de las informaciones que hayan conseguido.

Si saben lo de Venganza: en este momento se descubrirá gran parte del pastel: Estebaranz tratará de negarlo todo, pero si cuentan con el Detector los SPJs serán bastante convincentes. Comenzará a utilizar alguna de las armas que lleve encima, intentando ametrallar a los presentes, al sentirse acorralado. Empezará a soltar improperios y llamar estúpidos a todos los presentes,





cuando el ejército lo juzgó, también lo hicieron los K'rnai (sí, dirá el nombre de los alienígenas) y se aseguraron de su silencio, así como de su lealtad total. Cuando intuyeron que el asunto no había sido silenciado le indicaron que encontrase a todos aquéllos que sabían lo que ocurría en la Operación Coraza. Dado que la situación había alcanzado un nivel muy alto (incluso IDESS estaba enterada) cuando los encontró, esperó a que se formara el asalto a las Torres y avisó a la TecnoRed. Nunca pensó que IDESS hubiese avanzado tanto en su investigación, pero le interesaba tanto como a los demás saber hasta dónde habían llegado.

Intentará llegar hasta uno de los helicópteros y escapar. De los SPJs y el resto de Bastión depende que no lo consiga (es bastante improbable que salga, no obstante).

Si conocen lo de la UEO: el plan inicial se modificará. Tras largas deliberaciones, se encargarán ellos mismos de salvar al mundo. Pretenderán conseguir ahora el acceso a algún transbordador espacial para llegar hasta el cinturón, y volarlo todo. Para ello, pueden optar por intentar llegar a una base militar que pretenda renovar sus soldados (justamente en este mes hay un período de cambio de efectivos, que servirá para incrementar los efectivos alienígenas, naturalmente) o hacer algún trato con Épsilon Eridani, para ir desde Cerbero hasta el cinturón. Es conveniente dejar que los SPJs se devanen un poco los sesos para conseguir algún plan de acción. Puede que lo de Eridani suene descabellado, pero a corto plazo parece más seguro que ir a una base militar con K'rnai infiltrados que los estarán buscando activamente.

En otro caso: si sólo han conseguido información parcial, es probable que intenten contactar con la UEO tal y como estaba planeado. Estebaranz procurará asegurarse de que se organiza un encuentro con algún alto cargo. Esta escena deberá improvisarse, pero se hará en las afueras de Madrid, a la vista de nadie, similar a un intercambio peliculero. En ella, la FDA mostrará el embrión y la película, y el cargo descubrirá que no es tal cargo, sino un poderoso K'rnai llamado por Venganza (quién también se revelará como es) y llamará a otros K'rnai escondidos para que se le unan en la devastación. Que los SPJs resuelvan la situación (¡sin olvidar que aún tienen los poderes disminuidos!) y luego se pasa al punto anterior.

La operación: en la base el doctor Manuel Martín se ofrecerá voluntario para extirpar el K'rnai inhibido del cuerpo del SPJ que lo contenga. Aunque teóricamente la operación ofrecería pocas probabilidades de éxito, a pocos jugadores les gustaría perder su SPJ así, por lo que supondremos que la experiencia del doctor –aunque la ironía de haber trabajado como forense todos estos años resulte demasiado cruel– servirá para que la operación llegue a buen puerto.

Lo que se haga con el K'rnai dependerá de si todavía pretenden contactar con la UEO, quieren conservar el espécimen, etc. aunque no tendrá mayor relevancia para el desarrollo de la aventura.

Sea como sea, los SPJs se harán finalmente con un transbordador, y Bastión al completo (con Acorazado) les acompañará. Si Venganza no ha sido descubierto, irá también con ellos.

¡IDENTIFICACIÓN!

A cierta distancia del cinturón se les pedirá la contraseña e identificación. Si Venganza va con ellos, él la dará, diciendo que la ha conseguido por medio de sus contactos. Si la consiguieron en el asalto a IDESS, no habrá problemas. En otro caso, deberán inventarse algo lo suficientemente creíble como para que una nave no identificada se acerque a un cinturón de seguridad de militares encargado por la UEO. Si no lo consiguen, recibirán varios disparos de advertencia y finalmente serán abordados. Si son abordados y Venganza va con ellos, éste se descubrirá –ver más arriba para saber exactamente lo que dirá–. Los SPJs tendrán que combatir en circunstancias muy desfavorables: falta de gravedad, falta de adaptabilidad, mareos, etc. Pueden aplicarse unos penalizadores de hasta -25. Los soldados infectados tampoco lo pasarán mucho mejor (el DJ puede emplear la ficha de Soldado del manual básico) a pesar de su entrenamiento, dado que el control K'rnai sobre ellos aún no es perfecto.

Depende de las capacidades de los SPJs mantener la situación de forma favorable para ellos; tras la lucha, si reducen a los soldados, tendrán unos veinte minutos antes de que el resto del cinturón de naves espaciales pida un resumen de lo acontecido. Hasta ese momento pueden sacar información a los soldados o a la computadora de a bordo. Si, por el contrario, los soldados los capturan, tendrán que conseguir escaparse de sus celdas y desplegar algún plan para controlar la situación.

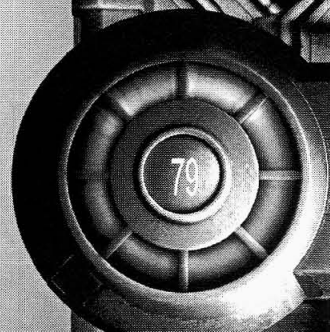
Se enterarán de lo siguiente:

► Cuando Fuego Estelar llegó a la Tierra, una nave K'rnai de tamaño medio venía a establecer posiciones para iniciar una guerra para la invasión extraterrestre. Las baterías de seguridad de Cerbero la dañaron gravemente, y acabó cayendo en la luna. Científicos de la EUSAF-A accedieron a la nave y capturaron a los K'rnai. Acto seguido los encerraron y los sometieron a sus experimentos, reduciéndose así su tripulación.

► Tiempo más tarde Fuego Estelar atacaba la EUSAF-A, y con el ataque dejó libres a los K'rnai que quedaban vivos. Se hicieron con el control de la EUSAF y notificaron a sus contactos en la Tierra



SUPERHEROES INC



BASE LUNAR EUSAF-A

Generador

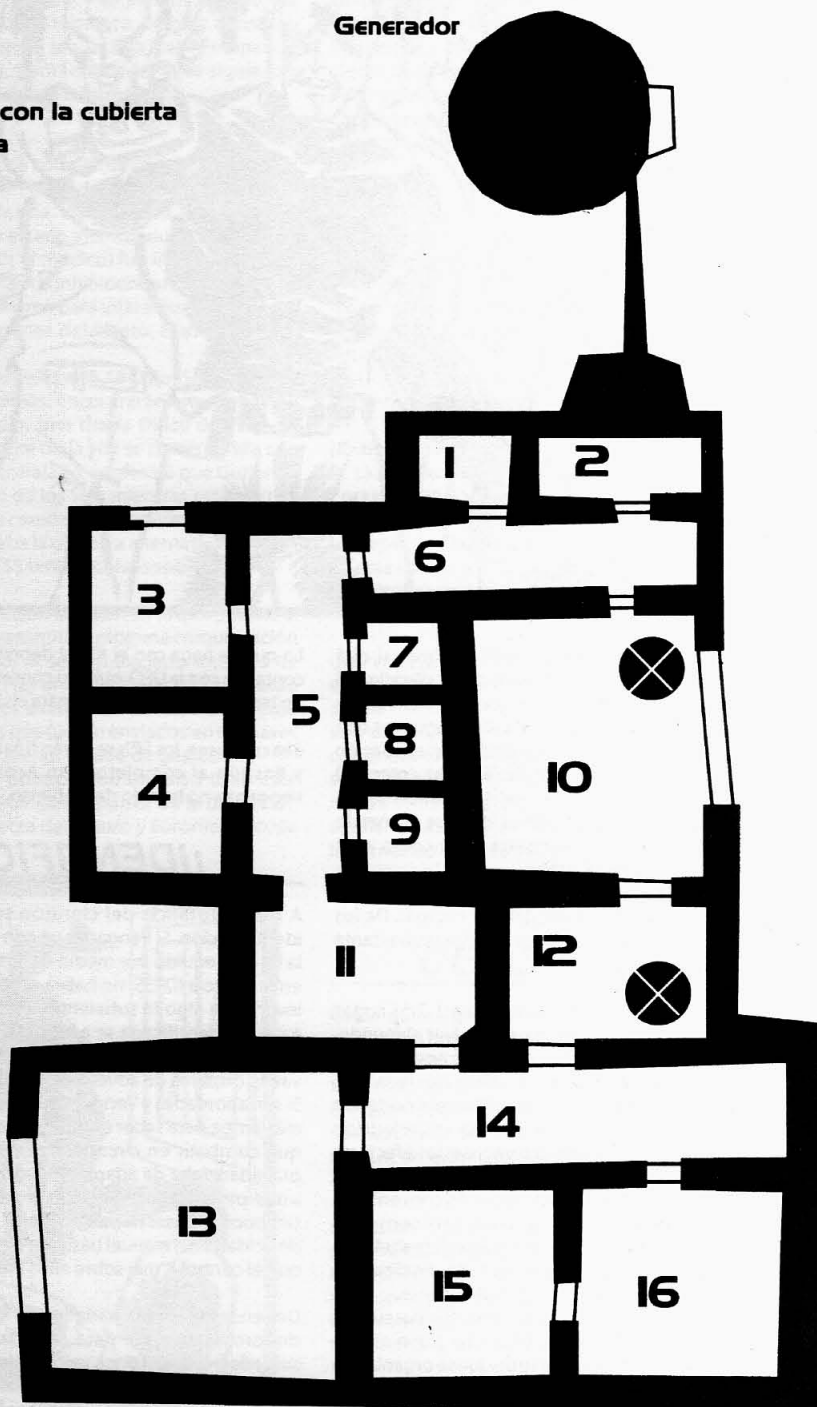


Estancias con la cubierta
destrozada

Transbordador "Hermes"



Yacimientos de Optiumun



- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| 1- LABORATORIO BACTERIOLÓGICO | 9- HAB. GUSTAVO MENDILUCE |
| 2- SALA DE CONTROL | 10- SALA DEL OPTIMUM |
| 3- ALMACÉN Y ACCESO AL EXTERIOR | 11- SALA DE REUNIONES |
| 4- SALA DE REFINAMIENTO | 12- LABORATORIO TECNOLÓGICO |
| 5- PASILLO | 13- HANGAR |
| 6- PASILLO | 14- PASILLO |
| 7- HAB. JEFE DE SEGURIDAD | 15- COCINA-COMEDOR |
| 8- HAB. PROFESORA JEAN FARAUUD | 16- SALA DE CONTENCIÓN |



que necesitaban protección, dada la situación tan débil de los tripulantes y de la nave. El infiltrado en la UEO organizó el resto.

► La EUSAF-A se ha convertido en un centro de reunión K'rnai desde donde se disponen a atacar la Tierra, aunque en un mismo momento, sobre la Luna no haya más de diez encargados. El resto de K'rnai está en el cinturón, convirtiendo a nuevos soldados o cuidando de los infectados en la Tierra.

► Pero todavía queda una posibilidad: en la EUSAF-A se estaban desarrollando armas bacteriológicas (consultar el módulo de Secuelas, LÍDER nº 8) que podrían utilizarse contra los K'rnai, dado que éstos se han centrado en la reconstrucción de su nave. Posiblemente sea para recuperar sus comunicaciones con algún centro importante de K'rnai en el universo.

Es el momento exacto. Los SPJs y Bastión se darán cuenta de que la única oportunidad de la Tierra es que ellos actúen ahora. Disponen de pocos minutos para programar y utilizar las cápsulas de salvamento para llegar a la Luna. En poco tiempo probablemente el resto de transbordadores inicien comunicación. No pueden volver a la Tierra, la manipulada UEO se aseguraría de que no supusieran ningún trastorno a los planes de los K'rnai.

Se dirigirán a la EUSAF-A.

ANFITRIONES INESPERADOS

La EUSAF-A ha sufrido algunas remodelaciones sin importancia, y hay algunos cadáveres de soldados tirados por el suelo. Los laboratorios estarán llenos de especímenes militares a los que se les habrá infectado por medios muy agresivos. Todo el grupo buscará el Laboratorio de Contención para hacerse con el virus. En el trayecto se encontrarán con tres de los diez K'rnai que están actualmente en la EUSAF, según los datos que han recogido. Se deben utilizar los recursos que se brindan en el mapa para hacer una persecución interesante, ya sea de los SPJs tratando de encontrar a los K'rnai antes de que alerten a sus compañeros, o de los tres K'rnai tratando de hacer mella en el grupo. Sobre todo, el DJ debería poner énfasis en las condiciones del espacio: aprovechar las estancias con la cubierta destrozada para provocar situaciones de riesgo para alguno de los SPJs que no esté preparado para sobrevivir en estas condiciones.

Acabada la lucha, los SPJs se encontrarán con una inesperada falta de actividad en la base. Accediendo a la sala de control podrán tener acceso a las cámaras que aún funcionen en la EUSAF-A: la base está desierta, pero los controles sobre los yacimientos

de Óptimun están destrozados. Las pocas cámaras que pudiese haber están desviadas intencionadamente de su ángulo correcto. Probablemente los K'rnai supusiesen que podría haber alguna infiltración en sus planes, y hay algo en los yacimientos que no desean que vea nadie. Los SPJs podrán encontrar trajes para sobrevivir en el vacío lunar en el Almacén. Podrán explorar el resto de la EUSAF-A y armarse como crean conveniente. Por los comunicadores se escuchará una trastocada voz humana: *"Contención ha fallado, hemos detectado una brecha en el cinturón. Iniciamos rastreo de los infiltrados"*.

La Coraza les ha detectado. Si el DJ ve que esto puede romper el nerviosismo de los SPJs, puede saltarse esta escena. Todo dependerá del ritmo con que haya dirigido las escenas anteriores. Así que si los SPJs se han relajado demasiado y los jugadores han perdido un poco la concentración, esto servirá para que se pongan manos a la obra de nuevo. En otro caso, supondremos que esta transmisión no se escuchará, aunque el cinturón inicie las maniobras necesarias para tratar de encontrarlos.

Bastión y los SPJs llegarán hasta el lugar donde deberían situarse los yacimientos de Óptimun, pero, en su lugar, hallarán un gigantesco cráter semiexcavado en la superficie lunar. Alguien con conocimientos de geofísica, podrá comprender que el cráter inicial fue mucho más pequeño, y se situaba en la parte posterior de la situación inicial de los yacimientos. Probablemente los K'rnai, después de la destrucción de la EUSAF-A, aumentaron por sus propios medios el tamaño del mismo. En su centro hay una estructura orgánica, semejante a un gigantesco caparazón quitinoso, medio enterrada en la tierra. Hay un camino que lleva hasta el interior de la estructura, en un orificio abierto en un costado del caparazón. Algunas huellas de tamaño variable invitan a entrar.

El interior del edificio de los extraterrestres insectoides parece retorcerse varias veces sobre sí mismo, aunque se dispone en una supuesta forma ordenada, casi como si estancias de mayor tamaño estuviesen comunicadas a través de pasillos oscuros y girados convulsivamente. Tras avanzar por el interminable laberinto de pasadizos, llegarán a una amplísima sala. Un SPJ con un buen sentido de la orientación y un aguda medida de la proporción advertirá que esta parte de la construcción está colocada bajo la superficie lunar. El techo se eleva en el centro hasta unos seis metros de altura, y varias "arterias" de los muros confluyen en su parte superior, como si se repartiesen el peso de la estructura. Ante ellos, en el otro extremo de la grandiosa



SUPERHEROES INC



sala, múltiples ramajes orgánicos, a modo de "hiedras", se agrupan dando lugar a compartimentos (del tamaño de K'rnai) y se extienden a una altura del suelo adecuada para alcanzar con la mano. Una tirada de Idea iluminará la mente de un SPJ, se trata de la zona del puente de mando de una nave K'rnai. En ese momento, una de las paredes se abrirá, dando paso a la visión de siete de los desaparecidos componentes de Vértice de Combate, la Fuerza del Futuro y los Euromen: Atlas, Gestein, Hydra, Ocelote, Igneus, Gólem y Bandera Negra. Podrán advertir que las caras de los héroes presentan una maligna expresión, y sus ojos un leve brillo. Si llevan consigo el detector de K'rnai éste se disparará cuando los héroes estén a los 10 m. que asegura su funcionamiento. Ante el estupor de Bastión y los SPJs, ("¡Pero dijeron que algunos de ellos habían muerto!") Hydra comenzará a hablar.

Nota: se pueden intercalar preguntas de los SPJs y varios de los ex-héroes ahora K'rnai respondiéndolas, siempre que toda la información que se expone a continuación llegue a los jugadores. El DJ debe tener en cuenta que está expuesto así para hacer más amena la lectura, puede modificar cuanto quiera de la situación.

"Bienvenidos, patéticas bolsas de carne. Pronto, vuestras capacidades superiores a las de la especie a la que aún pertenecéis, pasarán a ser las de varios de los nuestros, como ocurrió con todos estos seres a los que una vez adorasteis como salvadores. Podemos acordarnos de todo lo que ellos vivieron, y os aseguro que disfrutamos contemplando el gran poder que demostraron antaño. Poder que ayudará a que la raza de los K'rnai invada finalmente la Tierra."

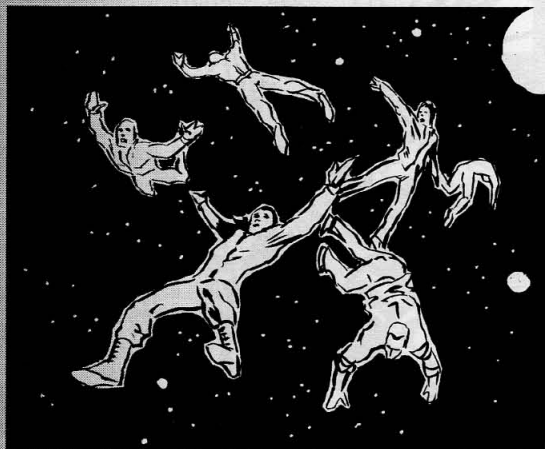
"Seguramente os estaréis haciendo muchas preguntas. Después de que el entrometido Rantar y sus dos compañeros devastasen la instalación y los compañeros cobardes de los cuerpos que ahora contempláis abandonasen la base, nosotros, los jóvenes K'rnai que estábamos almacenados en esta nave que pisáis, dejamos nuestro confinamiento gracias a los adultos que escaparon de sus celdas. Algunos de vuestros héroes sí murieron, pero otros pudimos salvarlos a tiempo, o simplemente conseguimos utilizar de modo brillante los laboratorios de la EUSAF-A. Los medios no importaron."

"Los primeros de entre nosotros ya habían llegado desde hace tiempo a vuestra Tierra, y alguno había conseguido el objetivo para el que fueron enviados. Sólo tuvimos que ponernos en contacto con ellos, para que vuestra estúpida organización, la UEO, garantizase nuestra protección sin pedir nada a cambio."

"Probablemente os preguntaréis por qué estamos aún aquí. Hay varias razones: una de ellas es que la EUSAF resulta un perfecto centro para que nuevas larvas K'rnai inunden vuestros débiles cuerpos para crear nuevos soldados. Otra reside en que necesitábamos proteger nuestra nave para restablecer contacto con quienes nos enviaron. Cuando la nave esté de nuevo operativa, oleadas inmensas de K'rnai barrerán vuestro mundo, desde dentro y fuera de él."

"No sé por qué os he contado todo esto. Quizá aún el cuerpo de mi anfitrión resulte un tanto débil de voluntad. No tendremos que explicaros nada más cuando os unáis a nosotros. Ahora, me temo que vuestros queridos cuerpos van a tener que sufrir un poco, porque imagino que no os rendiréis sin presentar batalla; estúpida la especie humana, no tenéis el valor para admitir que habéis perdido."

"Sólo espero que no se rompan muchos tejidos."



A continuación se entablará una épica batalla entre Bastión, los SPJs y los convertidos en K'rnai. Hay que procurar que sea verdaderamente furiosa: es la confrontación final que, de resolverse favorablemente, podría salvar a la Tierra; ahora bien, en conjunto, los ex-héroes a los que se enfrenta el grupo son superiores en poder (y si no, se deben modificar las fichas convenientemente).

El DJ debe dirigir esta confrontación como una pelea al límite. Cuando la situación se haya tornado verdaderamente insufrible para los SPJs, es decir, en el momento en que los personajes empiecen a temer seriamente por sus vidas (por ejemplo, el instante en que alguno de los K'rnai esté a punto de dar el golpe de gracia a uno de ellos), sentirán cómo el tiempo se ralentiza a su alrededor. Poco después la imagen se parará.

EN NINGUNA PARTE

En el mismo instante en que lo que miran se haya vuelto incomprensiblemente estático, y sin tiempo de que los SPJs puedan reaccionar, la imagen empezará a alejarse en la distancia, comprimiéndose hacia un único punto. Alrededor de la imagen, y en cualquier lugar hacia el que tornen sus ojos, una negrura absoluta se extenderá sin aparente fin. Un perfecto manto negro envolverá a todos los SPJs, aunque entre ellos podrán verse, moverse y hablar con total normalidad.

Instantáneamente, alrededor de los personajes aparecerán los miembros del grupo Custodia (más adelante tienes su descripción). Brújula o quizá SoulWired explicarán la situación en los siguientes términos:

"Suerte que os encontramos. Estábamos a punto de cerrar el mundo, podríamos haberos complicado mucho la existencia."

Los SPJs estarán, sin ninguna duda, totalmente confundidos y espetarán a todos ellos que les digan qué está ocurriendo. A continuación se presenta un posible diálogo entre Custodia y los SPJs, para que el DJ tenga una idea de lo que deberá explicar a los SPJs llegado este punto.

"Habéis estado encerrados en lo que nosotros llamamos... bueno, una realidad fantasma o realidad ensayo. No sé si es un término muy correcto, aunque no conozco a ningún teórico del universo. Supongo que lo habrá. Veréis, ¿no habéis tenido la sensación últimamente de que el mundo ante vuestros ojos no era el vuestro? Hay algunas situaciones que descompensan, ¿cómo decirlo?... el equilibrio, el flujo, el discurrir correcto del espacio y del tiempo. Algunos eventos extraordinarios, conciencias cósmicas que despiertan... en fin, múltiples causas desconocidas por la mayoría de seres que habitan un universo."

"Digamos que la realidad tiene la capacidad de reaccionar ante esta descompensación, para tratar de equilibrarse. Pero tiene que enmendar el error que se ha producido de alguna forma. Una de las maneras en que ocurre esta corrección es que el evento produce una resonancia de la realidad, que altera, reescribe y reinterpreta los acontecimientos de dicho universo, mandándolos a... bueno, a una especie de contenedor cósmico para la basura. Estas realidades fantasma son esas bolsas de basura del contenedor, tienen una duración finita en el tiempo, y sus leyes no son en absoluto tan fuertes como las del mundo del que se generan. ¿No habéis notado que no os desenvolvíais con la misma comodidad?"

Una tirada de Idea exitosa permitirá comprender que el desequilibrio del que se está hablando se produjo por la situación que el DJ haya escogido al inicio de la aventura. La debilidad de las leyes puede notarse en sus niveles de poder disminuidos. La reinterpretación de la historia es todo lo que ha sucedido en los últimos días a los SPJs. "El caso es que no hay modo alguno de saber exactamente qué partes de la basura son útiles y cuáles no. Es decir, qué partes del mundo están más cerca de la verdad que hay en el universo de partida, aunque algunos hechos son bastante obvios si se conoce la historia de la misma."

Si el DJ aún no lo había advertido, Venganza -Jesús Estebaran, falleció por su negativa reiterada a colaborar con IDESS hace bastantes años. Además, algunos de los héroes contaminados por los K'rnai sí están verdaderamente muertos.

"Así que estábamos a punto de 'sacar la basura'. Estas realidades no tienen mucha consistencia, aunque para las resonancias de los seres parezcan un mundo real. Ni siquiera los hombres y mujeres con los que os habéis estado relacionando lo eran."

"Pero no os preocupéis más. Acabaremos el trabajo en un momento, y os llevaremos de vuelta a casa."

6666666666

JOAQUIM

LLAMAR

IDESS

ALTO

SECRETO

Expediente n°

X-25-X

Conspiración...

VERDADES ALTERNATIVAS

De nuevo, el DJ debe adaptar las fichas que no se encuentren en un nivel de poder similar al de los SPJs. Naturalmente, no existe ninguna restricción sobre los cambios que pueden realizarse.

OPERATIVOS DE LA TECNORED - GOA 19

Seguirán la formación estándar: 10 individuos con armaduras Zortek 1. Las fichas de sus portadores serán similares a las de Operativos de los Cuerpos Especiales, añadiendo las siguientes habilidades: Armadura de Combate 85% y Sistemas de Armamento 80%. El GAT -Grupo de Apoyo Táctico- se encontrará coordinando la acción desde fuera, y procurando que la policía no interfiera en sus asuntos.

VENGANZA (K'RNAI)

Fuerza:	140 (090)	Nombre Real:	Jesús Estebaranz Jiménez
Constitución:	115 (095)	Tipo:	Justiciero / K'rnaí
Agilidad:	079 (094)	Profesión:	Militar
Inteligencia:	085	Acc./Asal.:	002 (003)
Percepción:	110 (095)	Voluntad:	070
Apariencia:	075	Nivel:	005
PV	095	DA	030
EQM	065	Parada	043

Habilidades

Arma corta	100%
Arma larga	090%
Artes marciales	080%
Armas militares	075%
Armas blancas	080%
Conducir coche	090%

Equipo

Contará con una UZI y un par de Smith & Wesson 439.

Historial

El justiciero conocido como Venganza se creó a causa de un desagradable incidente con violaciones de por medio. No obstante, en la nueva escritura de la realidad fantasma, Jesús Estebaranz consiguió compaginar su permanencia en el Ejército con su pasión por la persecución de criminales. De este modo, era capaz de borrar sus huellas fácilmente, comprando a soldados de menor rango que él, y además incrementaba no sólo su posición, sino también sus habilidades de entrenamiento militar. Un círculo que le permitía hacer crecer su carrera como Venganza. Así pues la Policía nunca dio jamás con el desconocido juez y verdugo de criminales, ni IDESS pudo eliminarlo. Continuaba con su doble carrera cuando el rápido torrente de acontecimientos relacionados con los alienígenas se desbordó.

El K'rnaí que acabó controlando el cuerpo de Venganza pretendía utilizar la confianza que el resto del Frente de Defensa Antialienígena depositaba en él para cerrar todos los cabos abiertos en IDESS. Su intención posterior era encargarse del FDA apropiadamente. Ésta es la razón de que quisiese encargarse él mismo de la operación, en lugar de permitir que el resto de efectivos (como Bastión) iniciaran una ofensiva contra las Torres IDESS en la primera incursión. El K'rnaí confió demasiado en sus posibilidades, y los guardias de IDESS consiguieron neutralizar el ataque y reducir a Venganza.

- FDA -

Lista completa de los afiliados:

Jesús Estebaranz: Venganza.
Enrique Gutiérrez Jr.: experto hacker; trabajaba en IDESS para tratar de encontrar respuestas sobre su padre.
Boa: con una digna estabilidad mental, forma parte de Bastión.
Acorazado: el tecnificado de A.X.I.S., supergrupo de MINOS S.L. Reclutado en Bastión.
Jinete Nocturno: el violento justiciero, insigne y eficaz miembro de Bastión.
Onda Expansiva e Inercia: reclutados en Bastión.
Manuel Martín Azcona: doctor del Instituto Anatómico Forense de Madrid; descubrió el K'rnaí dentro del soldado infectado.
Óscar Reolo: historiador ducho en temas metahumanos.
Luis Huertas: militar y experto tirador, pese a su edad. Su abuelo también destacó en el Ejército, aunque su padre lo abandonó para dedicarse a su propia carrera como mercenario.

- BASTIÓN -

En nuestra realidad habitual, la empresa Minos S.L. fundó el supergrupo A.X.I.S. Debido a la reguionización de la historia de la realidad fantasma, Markus Simmons, máximo cargo de Minos S.L., se propuso la creación de un segundo grupo de operaciones especiales, mientras legalizaba la situación de A.X.I.S. El propósito de esta nueva formación al servicio de la empresa era mejorar las relaciones entre sus miembros para poder contar con el factor de relax en sus encargos, y operar con mayor libertad con un grupo público y una segunda fuerza oculta a los ojos de organizaciones rivales. Para ello, Markus contactó con SuperHéroes Inc., que, dado el respeto que A.X.I.S. siempre había demostrado con sus efectivos, no dudó en solicitar a sus hombres más representativos para que estableciesen contacto con el directivo de Minos S.L. y se pusiesen de acuerdo con él: Onda Expansiva e Inercia.

La pareja de héroes accedieron a colaborar con Markus en la creación del grupo Bastión, siempre y cuando pudiesen mantener cierta independencia de MINOS S.L. Como Simmons había pensado en Bastión como un grupo diseñado para situaciones críticas, no tuvo ningún problema en aceptar. A continuación se dispusieron a pensar en los miembros que completarían la formación; era necesario incluir a un hombre resuelto en las calles, con lo que se contactó con Jinete Nocturno, quien inexplicablemente aceptó la oferta tras reiteradas negativas y el inmenso potencial armamentístico de Acorazado fue la principal razón de su inclusión en la nueva formación.

El caso de Boa es aún más particular. El cambio de la historia fue mucho más profundo en su vida que en el resto de los integrantes de Bastión. Beatriz Rodríguez siguió desarrollando una segunda personalidad, y la actitud fría, audaz e impasible de Boa -actitud que encanta

a Jinete Nocturno- es la que toma los mandos de su cuerpo cuando acudé a los trabajos con Bastión. En función de lo que la nueva historia había dispuesto, Beatriz acabó trabajando como secretaria en una oficina de SuperHéroes Inc. en Madrid. Justamente cuando Onda Expansiva e Inercia pensaban en la inclusión de un cuarto miembro en Bastión (cuando Bastión lo integraban ellos dos y Acorazado), Onda se golpeó accidentalmente con una amplia estantería, y el mueble empezó a caer con todo su peso: antes que los dos héroes reaccionasen, Boa estaba alargando los brazos para recolocar la estantería en su sitio, aparte de soltar unos cuantos improperios relativos a la "habilidad" de Onda Expansiva.

Los héroes se las arreglaron para que Beatriz realizase unas cuantas pruebas. Como resultado del test psicológico, se detectó su trastorno de doble personalidad. Mientras se le administraba la terapia, y para no perder algunas de las cualidades de Boa (elimina el miedo y la inseguridad de Beatriz), se optó por incluirla en Bastión. Era mejor solución que la caótica mente de Beatriz estuviese vigilada de cerca por ellos, que devolverla al mundo sin control directo.

Bastión tiene el papel de comodín en el módulo. La aparición de más o menos efectivos del grupo depende directamente de la habilidad con que los SPJs resuelvan las diferentes situaciones de riesgo. Huelga decir que el DJ no debe abusar demasiado de este apoyo: los SPJs podrían llegar a depender demasiado del grupo. Siempre y cuando los personajes se valgan por sí mismos, Bastión no debería aparecer.

JINETE NOCTURNO

Fuerza:	100	Nombre Real:	José María Martín
Constitución:	090	Tipo:	Justiciero
Agilidad:	075	Profesión:	Ex-estudiante
Inteligencia:	082	Acc./Asal.:	001
Percepción:	100	Voluntad:	086
Apariencia:	065	Nivel:	005

PV	100	DA	050
EQM	009	Parada	010

Habilidades

Arma corta	085%
Arma larga	096%
Abrir cerraduras	100%
Otro idioma: Francés	074%
Supervivencia: bajos fondos	057%
Comp./comunicaciones	100%
Conducir moto	078%
Conducir coche	080%

Historial

En la nueva historia de la realidad fantasma, David Martín nunca existió. En su lugar nacieron dos hermanos mellizos: Ana y José María Martín. Desde su infancia se apreciaron fuertes diferencias entre ambos. Mientras que Ana era impulsiva y dinámica, José María siempre fue un muchacho tímido y práctico. En la adolescencia, se acrecentaron estas diferencias; mientras que la muchacha conocía a centenares de jóvenes, José María prefería quedarse en casa estudiando. Por otra parte, el carácter tímido y callado del muchacho no mejoraba la opinión que los compañeros de su hermana tenían de él.

Así discurrieron las vidas de ambos por sendas radicalmente diferentes. José María optó por las matemáticas, la física y los ordenadores, y Ana prefirió dedicar su tiempo al arte, la danza, la filosofía y la pintura. Pero, pese a sus talentos opuestos, ambos eran el orgullo de sus padres. Los dos eran inteligentes y creativos en sus disciplinas.

Las cosas empezaron a torcerse cuando llegaron a la universidad. Para la chica resultó un tipo de liberación, y su comportamiento cambió bruscamente. Ana resultó ser demasiado joven (y poco madura), eligiendo degustar los placeres de la vida como forma de aspirar a la creatividad y la originalidad. Las malas compañías no tardaron en llevarla por peores derroteros.

Gradualmente la muchacha dejó de pintar. Con el tiempo ni siquiera aparecía ya por casa. Una noche José María la siguió por la ciudad sin que ella se diera cuenta. El joven quedó horrorizado cuando descubrió el sórdido mundo de drogas y la degradación en el que su querida hermana estaba envuelta. Cuando llevó la noticia a casa, los padres no daban crédito a lo que su hijo les contaba y reaccionaron encerrando a la joven en su cuarto. La elección no pudo ser peor. Cuando Ana tuvo la más mínima oportunidad escapó del hogar familiar para fugarse con sus amigos y una especie de novio que tenía. Lo siguiente que supieron fue que el susodicho novio en realidad era un camello y proxeneta de la peor calaña. El contacto con la joven se había perdido irremediablemente. Ahora se dedicaba a prostituirse para conseguir la dosis que su adicción le demandaba.

Un año más tarde la policía llamó a casa de José María con pésimas noticias. Ana había sido encontrada muerta en un callejón con evidentes signos de violencia.

La frágil mente de José María no pudo soportar la terrible idea de que su hermana hubiera tenido un final tan horrible. La locura se abrió camino entre el dolor y una nueva personalidad, mucho más fría y salvajemente racional nació al mundo. Jinete Nocturno es buscado desde entonces por más de 77 cargos de asesinato y por tenencia ilegal de armas y explosivos.

Simmons, reconociendo la increíble habilidad del justiciero para meterse y salir de innumerables líos, ofreció reiteradamente al héroe un puesto en Bastión. A las primeras negativas le siguió un inesperado cambio de opinión. José María había visto en la anterior comunicación a la viva imagen de su hermana: Beatriz Rodríguez, la mujer con el rostro de Ana Martín.

ACORAZADO

Fuerza:	070 (185)	Nombre Real:	Miguel Igéa
Constitución:	075	Tipo:	Tecnificado
Agilidad:	085	Profesión:	Ingeniero Industrial
Inteligencia:	095	Acc./Asal.:	002
Percepción:	090	Voluntad:	080
Apariencia:	060	Nivel:	005

PV	200	DA	150
EQM	095	Parada	021

Habilidades

Sistemas de armamento	075%
Armadura de combate	095%
Cibernética	090%
Mecánica	080%
Ciencia: Ingeniería	090%

Características de la Tecnoarmadura

Protección Antiláser	DA + 75
Amortiguador Cinético	DA + 25
Impulsor Mach 1.5	
Condiciones Extremas	
Comunicaciones Avanzadas	
Proyección de Partículas Megam V	075 + 5d10
Fusil de Plasma PL 9	085 + 1d100
Ametralladora	075 + 1d10 x 5
1 Misil X-ter	100 + 5d10

BOA

Fuerza:	132	Nombre Real:	Beatriz Rodríguez
Constitución:	097	Tipo:	Mutante Genética
Agilidad:	121	Profesión:	Bióloga
Inteligencia:	069	Acc./Asal.:	003
Percepción:	082	Voluntad:	065
Apariencia:	099	Nivel:	003

PV	059	DA	- (Kevlar: 40)
EQM	052	Parada	040

Habilidades

Ciencia: Biología	105%
Farmacología	060%

Poderes

Superfuerza
Elasticidad

K'RNAI ESTÁNDAR

Fuerza:	130	Nombre Real:	-
Constitución:	113	Tipo:	K'rnai en fase adulta
Agilidad:	076	Profesión:	Invasor de Mundos
Inteligencia:	070	Acc./Asal.:	002
Percepción:	095	Voluntad:	078
Apariencia:	015	Nivel:	005

PV	090	DA	030
Iniciativa	038	Parada	019

LOS NUEVOS K'RNAI

Los siguientes ex-héroes tienen algunas particularidades en su afiliación forzosa a las hordas invasoras de los K'rnai. El DJ debe sentirse libre para presentar en el módulo a los K'rnai que mejor se ajusten al nivel de los SPJs. Por supuesto, también pueden ser usados en cualquier parte de la aventura como as en la manga para desbaratar los planes de los SPJs, aunque siempre preservando su identidad para la sorpresa final.

HYDRA K'RNAI

Fuerza:	115	Nombre Real:	antes Mary Gay Haldeman
Constitución:	120	Tipo:	Mutante genético / K'rnai adulto
Agilidad:	045	Profesión:	Invasor de Mundos
Inteligencia:	075	Acc./Asal.:	001
Percepción:	095	Voluntad:	077
Apariencia:	025	Nivel:	004

PV	080	DA	030
EQM	065	Parada	011

Poderes

Regeneración Alto

Rango

El caso de Hydra es bastante extraño. La recombinación orgánica entre el K'rnai y su cuerpo se aceleró increíblemente, quizá debido al poder de Regeneración tan activo en ella. En cualquier caso, desde que fue parasitada en el asunto de la EUSAF-A, ha tenido tiempo suficiente para transformarse en un K'rnai totalmente adulto y funcional. Hydra presenta ahora un aspecto insectoide horrible, aunque aún pueden apreciarse sus rasgos característicos.

ATLAS K'RNAI

Fuerza:	200	Nombre Real:	antes Alfonso Linhao
Constitución:	170	Tipo:	Dios-guardián / K'rnai
Agilidad:	105	Profesión:	Invasor de Mundos
Inteligencia:	075	Acc./Asal.:	003
Percepción:	110	Voluntad:	092
Apariencia:	080	Nivel:	-

PV	155	DA	105
EQM	070	Parada	030

Poderes

Superfuerza
Superconstitución
Superagilidad

GESTEIN K'RNAI

Fuerza:	190	Nombre Real:	antes Joseph W. Hausser
Constitución:	170	Tipo:	Mutante genético / K'rnai
Agilidad:	075	Profesión:	Invasor de Mundos
Inteligencia:	075	Acc./Asal.:	001
Percepción:	090	Voluntad:	081
Apariencia:	080	Nivel:	006

PV	155	DA	105
EQM	068	Parada	025

Poderes

	Valor	Rango
Blindaje Natural	-	-
Control de la Geodinámica	113%	Bajo

OCELOTE K'RNAI

Fuerza:	135	Nombre Real:	antes Pablo Córdoba
Constitución:	140	Tipo:	Mutante Inducido / K'rnai
Agilidad:	175	Profesión:	Invasor de Mundos
Inteligencia:	045	Acc./Asal.:	004
Percepción:	190	Voluntad:	056
Apariencia:	010	Nivel:	007

PV	110	DA	060
EQM	010	Parada	060

Poderes

Superfuerza
Superconstitución
Superagilidad
Superpercepción

En el caso de Ocelote, la recombinación no fue totalmente satisfactoria. La fuerza no se elevó en los límites habituales, y su apariencia quedó reducida al estado de una pulpa insectoide, aun a pesar de no haber llegado a su forma adulta.

IGNEUS K'RNAI

Fuerza:	135	Nombre Real:	Desconocido
Constitución:	095	Tipo:	Mutante genético / K'rnai
Agilidad:	060	Profesión:	Invasor de Mundos
Inteligencia:	080	Acc./Asal.:	001
Percepción:	105	Voluntad:	073
Apariencia:	060	Nivel:	009

PV	085	DA	-
EQM	090	Parada	020

Poderes

	Valor	Rango
Control del Fuego	85%	Elevado

GÓLEM K'RNAI

Fuerza:	200	Nombre Real:	antes H'drssee
Constitución:	190	Tipo:	Guimoran / K'rnai
Agilidad:	045	Profesión:	Invasor de Mundos
Inteligencia:	180	Acc./Asal.:	001
Percepción:	080	Voluntad:	087
Apariencia:	025	Nivel:	003

PV	185	DA	150
EQM	093	Parada	011

Poderes

Superfuerza
Superconstitución
Superinteligencia

BANDERA NEGRA K'RNAI

Fuerza:	130	Nombre Real:	antes Franco Landino
Constitución:	110	Tipo:	Mutante genético / K'rnai
Agilidad:	070	Profesión:	Invasor de Mundos
Inteligencia:	070	Acc./Asal.:	001
Percepción:	080	Voluntad:	091
Apariencia:	060	Nivel:	005

PV	095	DA	015
EQM	057	Parada	018

Poderes

	Valor	Rango
Alt. de Densidad	70%	Elevado

CUSTODIA

Este grupo fue formado por iniciativa de Brújula, un estudioso arcano que, durante años, ha intentado evitar múltiples alteraciones del flujo normal del espacio-tiempo en la Tierra. En sus primeras intervenciones apenas consiguió unos pocos éxitos, pero cuando se veía superado por las circunstancias encontraba un compañero que se unía a su causa, gustoso de evitar que otras personas sufran las radicales transformaciones que un evento cósmico le había provocado a él. Así, a lo largo de varios años, la formación de Brújula ha ido incrementando su tamaño, cada uno de cuyos miembros representa un cataclismo único y casi irrepetible en las leyes de la realidad. Custodia no tiene base fija, sino que va deambulando por todo el mundo, guiado por los entrenados sentidos de Brújula, que reaccionan instintivamente ante las disrupciones espacio-temporales y demás malformaciones del universo. Paradójicamente, aunque el grupo trata asuntos que conciernen a seres cósmicos, nunca han tenido contacto con ellos. Así que sus informaciones y teorías se basan en lo que ellos mismos han vivido y lo que pueda haber investigado Brújula al respecto. En cierto modo, son detectives del cosmos. La escala a la que opera el grupo es, de momento, planetaria, aunque es cierto que en unas pocas ocasiones han traspasado barreras interdimensionales alcanzando mundos paralelos. Dado que la frecuencia de estos desagradables incidentes es extremadamente baja, el grupo tampoco actúa constantemente. La mayor parte del tiempo lo dedica a la observación e investigación. La acción es sólo un instrumento más en su repertorio.



BRÚJULA

Fuerza 084
Constitución 077
Agilidad 077
Inteligencia 073
Percepción 080*
Apariencia 049

PV 060
EQM 085

Nombre Real
Tipo
Profesión
Acc./Asal.
Voluntad
Nivel

DA
Parada

Alexandros Papavassilopoulos
Mago / Mutante Inducido
Ex-Policía
2 **EM** 230
100
004

-
019

id. 00019

Historial

Alexandros era un policía de Atenas, al que sus antiguos compañeros acostumbraban a llamar Brújula. Su singular apodo provenía de que el muchacho, entonces de unos 26 años, hacía alarde de un excepcional sentido de la orientación, lo que le había reportado grandes glorias en el cuerpo de policía -y un ascenso rápido-. Tanta fama acumuló que incluso fue captado e iniciado en las artes místicas por los Acólitos de Zeus, extraño culto con delirios de grandeza que buscaba artefactos místicos por todo el mundo y hacía acopio de múltiples apoyos financieros y hombres hábiles en tareas de seguridad para favorecer sus artes. El culto sectáreo quedó bastante tocado por el asunto de EUROPA, y algunos iniciados en el mismo cortaron toda relación con él tras ver las pretensiones de los líderes Acólitos. Alexandros fue uno de los que se marcharon. Naturalmente, los problemas empezaron desde el momento en que abandonó la secta, y se ha mantenido vivo tanto por su habilidad con la magia como por el extraño suceso que le aconteció ese mismo día.

Atacado por algunos fanáticos Acólitos, en los que perseveraba la herida en su orgullo por haber perdido tanto tiempo y poder con el asunto de Venizelos, Alexandros no tuvo más remedio que recurrir a un arte místico que aún no dominaba demasiado, y así creó un Portal en la zona donde se encontraba sitiado para poder

* Papavassilopoulos es ciego, por lo que su Percepción no se aplica a la vista. Ha superado en parte este problema gracias a sus habilidades mágicas.

Habilidades

Magia 75%

Poderes

Precognición
Traducción de Lenguas

Rango

Alto 40%

Conjuros

Abrir Portales	05
Curación	05
Escudos Místicos	05
Percepción Mágica	05
Proyección de EM	05
Proyección del Cuerpo Astral	04

Papavassilopoulos recibió un cúmulo de EM con el que se potenciaron sus conjuros en el momento en que se hizo Mutante Inducido (ver más abajo).

Alexandros se considera un mártir de la casualidad, y detesta que su grupo haya aumentado en número: si hubiera fallado menos contaría con menos compañeros. En los últimos tiempos, gracias a los efectivos que ha conseguido para Custodia, su capacidad para evitar estos desagradables incidentes ha aumentado geométricamente.



RETRARDO

Fuerza	073
Constitución	081
Agilidad	100 (65)
Inteligencia	095
Percepción	080
Apariencia	091

PV	045
EQM	055

Nombre Real	Raymond Wolff
Tipo	Poseído
Profesión	Ex-Broker
Acc./Asal.	003 (001)
Voluntad	085
Nivel	002

DA -
Parada 025(016)

Però el problema empeoró. Descubrió, abortó, cómo hacía dos horas que ya había llegado a su trabajo cuando él juraría que aún estaba desperezándose en la cama.

Los valores entre paréntesis indican su reacción habitual, cuando no hay situaciones de riesgo. Los otros valores se aplican cuando Retardo se encuentra en estado de nerviosismo o en extrema agitación.

Poderes

Invulnerabilidad Cinética
Invulnerabilidad Temperaturas Extremas
Teleportación

Rango

Cósmico
Cósmico
Bajo

Los poderes de Retardo no se ven como tales, y ni siquiera él mismo es capaz de activar conscientemente su Teleportación a menos que esté bajo algún riesgo. Dado que ha quedado en estado semi-espiritual (ver Historial para más detalles) y que ha sido sacado del tiempo, puede decirse que todo aquél que trate de herirlo o impactarlo verá cómo éste se adelanta al movimiento. Las invulnerabilidades están directamente asociadas a la disrupción temporal en la que vive Raymond, los golpes parecerán ser esquivados debido al efecto de la Invulnerabilidad Cinética.

Contempló con desesperación cómo corría tras un autobús y lo perdía para a continuación encontrarse en su interior camino de su casa. No había duda alguna, se estaba volviendo loco. Pero tampoco podía comprobar su salud mental; el psiquiatra ya le había recomendado algunos medicamentos cuando iba a la consulta. Quiso recurrir a la familia, pero resultó que ya estaban enterados de todo, de su propia boca. ¿Qué estaba ocurriendo?

Finalmente sucedió una cruel burla cósmica, un día cualquiera, tras estirarse después de una noche con pesadillas, contempló cómo una ambulancia se llevaba su propio cuerpo. Al borde de la desesperación, se dirigió al hospital, donde fue testigo, con indescriptible horror, de que otra vez más llegaba tarde. Pudo asistir a su propio funeral, aunque todos los asistentes parecían ignorar su existencia. Se arrodilló, sin fuerzas, ahogándose en sollozos de angustia y desesperación entre una multitud incapaz de percibirlo.

Fue entonces cuando Brújula llegó hasta él. Su diagnóstico era que el alma de Raymond, por alguna causa que por el momento desconocía, había sufrido cierto desfase respecto del transcurrir del tiempo en la realidad. Por eso el resto de hombres no podían percibirle. No obstante Brújula era un mago, y sus percepciones espacio-temporales no se medían de la misma forma que las de los humanos. Prometió ayudar a Raymond a descubrir qué había ocurrido y solucionar el entuerto.

Pasados varios meses, el extraño efecto que dominaba a Raymond remitió. Esta mejoría permitió que Retardo, el nombre que escogió cuando se unió a Brújula, pudiese ser percibido por otras personas. Aunque perdió efectividad como espía, la alegría que le inundó tras haber vencido al ostracismo aún perdura en él.

Actualmente, Brújula parece estar seguro de que Raymond sufrió el ataque de un espíritu maligno de Tiempo, el Oscuro de Entropía, que arrancó el alma de su cuerpo y le obligó a ver lo que le ocurría a su cascarón vacío. No obstante, la fortaleza mental de Raymond le ha hecho no sucumbir ante los emponzoñados dardos mentales del espíritu, aun cuando éste trató de rebajar su salud mental para garantizarse cierto éxito. Brújula piensa, de hecho, que Raymond ha acabado por controlar totalmente al espíritu, pudiendo usar los poderes del mismo, a pesar de que no tiene intención de contárselo por el momento, hasta que encuentre una forma de eliminar al espíritu y asegurarse de que Raymond querrá enfrentarse a lo que venga después de eso.



EL EMISARIO

Fuerza	172	Nombre Real	Desconocido
Constitución	063	Tipo	Guardián
Agilidad	099	Profesión	Desconocida
Inteligencia	078	Acc./Asal.	003
Percepción	196	Voluntad	076
Apariencia	077	Nivel	001
PV	032	DA	-
EQM	078	Parada	025

ID: 00001

Historial

Se sabe extremadamente poco de este miembro del grupo. Cuando Brújula y Retardo unieron sus fuerzas para corregir Eventos Extraordinarios, este ser se presentó ante ellos, dándose a conocer como El Emisario -expresándose en un inglés un tanto mal aprendido- y asegurando estar destinado por sus superiores para acompañarlos. Lo poco que habló a continuación sólo sirvió para aumentar las dudas de sus nuevos compañeros; alguien veía con buenos ojos la iniciativa de Brújula, y había enviado a El Emisario para incrementar el potencial del equipo. Quién o qué era es algo que ellos desconocerán por siempre.

El Emisario es, en realidad, un elegido por Orden, que apreciaba la iniciativa espontánea de Alexandros, y quiso recompensar y fomentar el grupo con la inclusión de este ser. Por supuesto, lo ha conseguido con creces; el peso pesado del equipo es capaz de increíbles hazañas, y aumenta las capacidades del grupo para operar a una

Poderes	Rango
Superfuerza	
Superpercepción	
Telequinesis	Cósmico
(este Poder le otorga Volar rango Alto y Campo de Fuerza rango Cósmico)	

La acción conjunta de su Superpercepción y el Campo de Fuerza permite que sea prácticamente imposible coger desprevenido a El Emisario. En el momento en que alguien trate de dispararle, a modo de acto reflejo, se activará su Campo de Fuerza Telequinético.

escala mayor. Gracias a El Emisario, Custodia puede enfrentarse a seres como Héroes Cósmicos, Dioses, Magos o Guardianes, que serían rivales imposibles de vencer en otras circunstancias. Los poderes del Emisario residen en un medallón que mantiene oculto en su pecho.

SOULWIRED

Nombre Real: Lorelei Williams

Tipo: Poseído

Profesión: Ex-desarrolladora de Software

La imagen de SoulWired es la de una agenda electrónica de las que se están extendiendo actualmente por doquier. Sin embargo, sus funciones son mucho más complejas: la imagen de Lorelei puede aparecer como si de un holograma se tratase, en tamaños que varían entre los 30 cm. y los 162 cm. de su estatura habitual. La agenda no necesita recargarse, ni puede ser inutilizada por medios electrónicos comunes.

La imagen holográfica de Lorelei puede multiplicarse (Polilocación rango Alto) e incluso tomar formas diferentes (Multiformidad en objetos, Multiformidad en personas), por medio de proyección avanzada de imágenes. A ojos humanos, las simulaciones visuales son totalmente reales. Por otro lado, aquellos metahumanos que cuenten con SúperPercepción podrán detectar fácilmente las ilusiones generadas. Las proyecciones son emitidas directamente desde la agenda, y pueden situarse a una distancia de hasta 500 metros del dispositivo.

Por último, la agenda tiene compatibilidad total, es decir, puede conectarse a cualquier tipo de computador. Después será tarea de la habilidosa Williams reunir información.



Historial

Williams solía quedarse hasta tarde en su laboratorio desde que desarrollaba el sistema operativo del último modelo de palm (las miniagendas electrónicas) que iba a lanzar la empresa inglesa en la que trabajaba. La empresa no sólo se dedicaba a proyectos comerciales, y algunos de sus encargos eran llevados bajo el más absoluto secreto. Uno de esos días en los que Williams continuaba trabajando fuera del horario estipulado, unos desconocidos entraron en el edificio y asesinaron a todos los que encontraron en su camino. Lorelei Williams, cuyo laboratorio era el más cercano a la Planta de Experimentación, no fue una excepción.

Los familiares de Lorelei creían a ciencia cierta en el espiritismo, y querían esclarecer su muerte más de lo que lo había hecho la policía, así que contrataron los servicios de un médium. En realidad, el tipo al que pagaron se había hecho a sí mismo a medida que adquiría libros y más libros sobre esoterismo, hasta que tuvo la suerte de encontrar un grimorio perdido que verdaderamente producía efectos sorprendentes. No obstante, éste desconocía el verdadero alcance de su habilidad y de la del libro. Cuando el médium pidió a la familia el objeto con el que Lorelei hubiese pasado más tiempo últimamente, no dudaron en llevarle la miniagenda electrónica, ya que Williams había "invertido mucha energía y sentimiento en ella".

El médium preparó convenientemente la ceremonia, y realizó la invocación, tal y como venía en su grimorio. El resultado no pudo ser más extraño, un reflejo espiritual se personaba entonces desde la Palm sobre la mesa. Por lo que parece, el médium tuvo más efecto del esperado, no sólo convocó a la fallecida Lorelei, sino que además ató su espíritu a la agenda electrónica. Williams se encontraba totalmente aterrorizada, las perspectivas de su nueva vida no parecían demasiado halagüeñas. Entonces aparecieron Brújula, El Emisario y Retardo, guiados por la inmensa perturbación que había sentido el fundador de Custodia. Prometiendo a todos los presentes que se harían cargo del caso, trataron de solucionar el entuerto cuando vieron que el espíritu (que analizado bajo el atento ojo de El Emisario se revelaba como una imagen proyectada desde la agenda) había sido fusionado con la agenda, no sólo atado a ésta. Es más, el hechizo conjurado por el médium parecía del todo irreversible, al menos con los conocimientos místicos de Brújula. El grimorio ofrecía soluciones para atar espíritus, pero no para desatarlos. Ofrecieron a la familia el ocuparse de Lorelei mientras buscaban un medio para solventar el problema, y pronto encontraron útiles todas las capacidades que Williams había ganado en su estado.

Desde aquel momento, SoulWired ha evolucionado mucho, y, por de pronto, sigue desafiando a su destino. Considera que hay muchas cosas maravillosas que se ha perdido del mundo, y el grupo al que pertenece le ayuda a descubrirlas. Además, nunca antes se había sentido como una heroína. Y, no lo olvidemos, ella ya conoce la muerte.

id: 00012

POISON & RELIGION

Cuando pensamos en superhéroes no podemos evitar en tipos con mallas. Es inevitable. Hemos crecido con personajes como Superman, Batman, Spiderman... Algunos recordamos a Flash Gordon, aunque sea a través de reediciones. Muchos, de hecho, hemos aprendido a leer, no sólo con libros de texto, sino también mientras disfrutábamos de las aventuras de nuestros héroes favoritos y reíamos con Mortadelo y compañía.

Visto así parece que el cómic es un medio destinado a niños y gente joven (lo es, sí, en gran medida) pero no debemos olvidar que el cómic es un medio artístico de lo más variopinto, con múltiples ramas y diversas temáticas. Es decir, el cómic superheroico no es el único existente, y dentro del mismo género superheroico encontramos múltiples ambientaciones y personajes.

Como todo en esta vida, el cómic funciona por ciclos. En los años setenta, cuando por fin se levantó el cómic code (un código de autocensura que limitaba los contenidos y temática de los cómics), una generación de personajes tétricos asaltaron las páginas de los cómics y los sueños (o pesadillas) de los aficionados. Drácula, el Hombre Lobo, el Motorista Fantasma... Unos malvados, a los que el cazador de turno trataba de destruir, otros malditos, y aún así protectores de los inocentes. Pero todos ellos oscuros y, a su manera cada uno, en mayor o menor medida malignos y condenados. Sin embargo, con el tiempo, la gente se cansó de ellos. Muchas series cerraron y los personajes que las protagonizaban quedaron en el cajón, aguardando su momento.

De esta forma, no fue hasta prácticamente los 90 cuando se produjo un auténtico boom de personajes realmente siniestros. Tal vez fuera el pesimismo que acompañaba a la época, o la proximidad del nuevo milenio, quién sabe; o tal vez fuera que simplemente la rueda había dado una vuelta completa y la gente estaba lista de nuevo para acoger a cierto tipo de personajes y a cierto tipo de historias.

En febrero de 1989 apareció en el mercado independiente el primer número de las aventuras de un siniestro Cuervo, de la mano de un desconocido James O'Barr. La célebre (y maldita) película convirtió lo que hasta entonces parecía una serie con un público fiel en un auténtico fenómeno de masas, un elemento de auténtico culto. Un nuevo héroe había nacido, impregnado de un sentido de la tragedia, de una amargura, de un romanticismo gótico no visto hasta entonces.

Comenzó entonces un cambio drástico en el mundo del cómic. Los años simpáticos tipos de las mallas empezaron a mostrar su lado más escabroso. Las sombras se hicieron más alargadas, las historias más oscuras. Los protagonistas de estas historias se compadecían a sí mismos mientras zurraban a los malos de turno. El héroe era ahora un alma torturada, al que no sólo no se apreciaba, sino al que incluso se temía. Algunos aceptaban la maldad que habitaba en sus corazones, otros, los más, luchaban contra ella mientras hacían malabarismos para proteger a los inocentes. Inocentes, que por otra parte, ante su propia naturaleza oscura se revelaban como presas.

En este contexto fueron recuperados personajes que llevaban una temporada cogiendo polvo en las estanterías. Se les dio una nueva imagen, adaptada a los tiempos que corrían. El Motorista Fantasma renació en Daniel Kench con una nueva estética mucho más sólida y armada, Blade se rapó el pelo, olvidó su peinado afro y se unió a los Cazadores de Vampiros, el Doctor Extraño retomó sus tejemanejes con Mephisto y compañía. La chupa de cuero negro sustituyó a las mallas de colores, volvió la estaca, volvieron las balas de plata y los pentagramas.

Aún hoy día, la influencia de los reinos de la noche en el cómic es innegable. Personalmente no creo que se haya descubierto nada nuevo, aunque sí tal vez se haya tomado lo que había antes y se haya llevado un paso o dos más allá. Ahora el héroe maldito

no sólo rechaza o lucha contra su maldición sino que además, no acepta la redención. Se aleja de la luz a sabiendas de que puede representar su propia destrucción, siguiendo un código de honor propio o a su conciencia. No deja de ser gracioso que la propia moralidad de estos personajes sea en muchas ocasiones, su perdición. El romanticismo de O'Barr es retomado y sazonado con una cierta dosis de rebeldía y de independencia iconoclasta. El héroe lucha por su alma y se niega a desfallecer ante la oscuridad al tiempo que desprecia a las fuerzas de la luz, a menudo tildadas de manipuladoras y corruptas. Éste es el tiempo de personajes como Spawn, Predicador o Hellblazer (aunque algunos comenzaran sus andanzas en los 80). Personajes que basan su éxito no en su bondad, si no precisamente, en sus propios pecados.

El Multiverso en el que se desarrollan las aventuras de los personajes de SHI se ha caracterizado desde sus inicios por ser un reflejo del mundo del cómic. ¿Qué quiere decir esto? Que en las partidas de SHI cabe prácticamente cualquier cosa. Tienes a tu disposición un mundo sumamente vasto, lleno de posibilidades. Tal vez quieras que los personajes de tus jugadores se vean envueltos en una conspiración entre gobiernos, tal y como suele ocurrirle a la Viuda Negra. O tal vez prefieras que un grupito de mutantes luche por "un mundo que les teme y les odia", con mayor o menor éxito. Tal vez prefieras ambientar tus partidas en Terra y dotarlas de un aire más fantástico, o quizás quieras retratar conflictos a nivel cósmico. En cualquier caso es interesante que recuerdes que la figura del Metahumano es siempre controvertida y nunca exenta de polémica.

Sin embargo, si te gustan los personajes coloquialmente conocidos como los hijos de la noche y eres de los que piensan que no todo son capas ondeantes al viento y amables y desinteresados héroes, tal vez te interese este dossier.

En el mundo de SHI la ciudad es una auténtica jungla urbana, donde los vampiros medran a costa de la especie humana. Los páramos salvajes acogen a los últimos miembros de una raza orgullosa, pero moribunda, capaz de mudar su piel por la de un animal. Los místicos son tentados con conocimientos prohibidos que no corresponde al hombre conocer y los demonios acechan desde más allá de las barreras, esperando vestir la tierna carne del incauto. La oscuridad envuelve a todos en mayor o menor medida. A unos les seduce irremisiblemente, a otros la curiosidad les lleva a una espiral de autodestrucción. En el Multiverso los tratos con la oscuridad nunca salen baratos.

En este pequeño dossier vamos a presentarte a un pequeño grupo de SPJs unidos por una temática común. Todos ellos han sido tocados por la oscuridad en una forma u otra. Juntos luchan por alcanzar la salvación y vencer a sus demonios personales. Son un grupo de héroes un tanto atípicos, ya que la lucha contra el crimen no entra dentro de sus prioridades en tanto que no les afecta personalmente. Su cruzada contra las fuerzas de la noche obedece más a motivos personales que a razones altruistas. De hecho, debido a su especial posición (son una famosa banda de música) prefieren mantener su actividad como Metahumanos en secreto.

Puedes emplearlos para iniciar a tus jugadores en el mundo de SHI, o como personajes no jugadores recurrentes en tus partidas. Eres libre de hacer con ellos lo que te plazca, después de todo, el juego lo has comprado tú. Recuerda que la norma más importante de todo juego de rol, no sólo de SHI, es que lo primordial es tu diversión y la de tus jugadores. El resto es secundario, la ambientación, incluso las reglas. Como ya he dicho SHI se caracteriza por su versatilidad. Más de medio siglo de historietas nos han demostrado que el único límite que tenemos a la hora de narrar historias es la imaginación. Todo depende de cómo quieras plantear tus partidas. Habla con tus jugadores y ponte de acuerdo con ellos, para crear entre todos un marco en el que todos estéis cómodos. O tal vez quieras sorprenderles. Si no conocen el juego, tal vez esperen una historia de mutantes luchando con extraterrestres.

Entrevista extraída de Darkness & Darkwawe, nº 19.

POISON & RELIGION

Cuando hace ya meses apareció el primer single de este grupo, todos supimos que el disco iba a ser un auténtico bombazo. No sólo han desbancado de los primeros puestos a grupos de la categoría de Nighthwish o H.I.M., si no que han conseguido un volumen de ventas nunca visto en un grupo de darkwave. El vídeo de su single "My tears against the Darkness" se emite prácticamente a todas horas en la MTV y su disco lleva ya varias semanas en el primer puesto de las listas de éxitos.

Y lo mejor de todo es que son españoles, aunque cantan en inglés. Me refiero, como todos os podréis imaginar, a "Poison & Religion", el grupo liderado por César Esparza.

Nuestra revista, "Darkness and Darkwawe" ha conseguido una entrevista en exclusiva con el grupo revelación dentro y fuera de nuestras fronteras. Tuvieron la amabilidad de recibirnos en su estudio de grabación, en Madrid, durante una pausa en la preparación de su próximo disco.

Hay gente que nace destinada a ser una estrella, como estos chicos. No pude evitar pensarlo cuando los vi en su estudio de grabación. A su alrededor flota un aura de éxito y resulta prácticamente imposible mantener una conversación seria con ellos. A lo largo de la entrevista cruzaban continuamente miradas y chistes privados, imposibles de entender para alguien ajeno. Su trato fue en todo momento condescendiente, dejando muy claro, especialmente Esparza, que ellos pueden bromear a tu costa pero no a la inversa. Después de todo son estrellas.

Pero lo gracioso es que por prepotentes que puedan parecer en algunos momentos (ya lo veréis en la entrevista) no puedes evitar que te caigan bien. Rebotan carisma por cada poro de su piel. En especial Esparza. El vocalista, guitarrista y líder evidente (aunque él lo niegue) es el alma del grupo. Su belleza natural es la carta de presentación del grupo. Basta una sonrisa, un gesto con las manos para encandilar a cualquiera. Él lo sabe y lo emplea conscientemente. No digo que intente manipular, simplemente trata de caer simpático y lo consigue.

El resto de los integrantes de "Poison & Religion" son menos visibles, pero son imprescindibles. No parece importarles que los focos estén siempre sobre Esparza, sino que más bien se sienten más cómodos en un segundo plano. De hecho, tuvimos que sudar sangre para que aceptaran contestar a un par de preguntas.

Lo que viene a continuación es una transcripción de la cinta con la que grabé la entrevista. Hemos

omitido ciertas respuestas que, sinceramente, no tenían demasiado interés, pero aún así es bastante fiel.

Llegué un poco tarde a la entrevista, alrededor de veinte minutos debido a un atasco, entrada ya la noche. Pero para mi fortuna no parecieron darse cuenta. El estudio de grabación estaba lleno de partituras tiradas por el suelo, cajetillas de tabaco, y botellines de cerveza. En un rincón una caja de pizza yacía arrugada y el aire estaba muy cargado. Hacía bastante calor. Me disculpé lo mejor que pude y les mostré mi grabadora. De León me dijo que sí con la cabeza y le di a grabar. Esparza afinaba la guitarra mientras tarareaba alguna canción que no llegué a identificar. Sentado allí, con el flequillo caído y un cigarrillo en la boca no me costó entender por qué las mujeres le consideran irresistible. Cuando levanté la mirada me sentí traspasado por una fulgurante simpatía, aunque traté de no dejarme llevar.

Las hermanas González, Guiomar y Nadia hicieron acto de presencia por una puerta a espaldas de sus compañeros. Nadia tenía mal aspecto, producto de alguna juerga nocturna sin lugar a dudas. Se mantuvo silenciosa en gran parte de la entrevista, mirándome como si no hubiera comido en al menos dos semanas. Guiomar estuvo en todo momento a su lado, e incluso la acompañó fuera de la habitación durante unos instantes, a lo largo de la entrevista, cuando se sintió indispueta. Cuando todos tomaron asiento, me permití mirarlos en conjunto. Vestían más o menos como en la portada de su disco y tenían todos ojeras. Sí, sin duda estuvieron de juerga.

P: ¿Siempre vas maquillado?
De León: ¿Perdona?

P: Tu cara... ¿Siempre te maquillas tan de blanco? (Risas)
De León: Sí, no suelo quitármelo.

P: ¿Y no te resulta incómodo? (Sonrisas)
De León: Te acostumbras. No es tan engorroso como parece.

P: ¿Qué tal va el nuevo disco?
Esparza: Estupendamente, gracias. Lo llevamos muy adelantado teniendo en cuenta la racha que llevamos. Tenemos un montón de compromisos ineludibles. (Sonrisas)

P: ¿Para cuándo estará listo? Mucha gente lo espera con impaciencia.
Esparza: Aún es pronto para saberlo. Todo depende de cómo se desarrollen las cosas. Últimamente llevamos un ritmo de trabajo un poco errático, de modo que no sabría decirte. Cuando salga saldrá y punto.

P: César. ¿Puedo llamarte César?
Esparza (sonriendo): Tu verás.

P: César, como líder del grupo tú...
Esparza: ¿Quién ha dicho que yo sea líder de nada?

P: Em... bueno. Al menos eres el miembro más visible.
Esparza: Bueno, sí. Pero eso ocurre con el cantante de un millón de grupos. Yo sólo soy el que está de cara a la galería.

P: ¿Te molesta estar de cara a la galería?
Esparza: ¡Qué va!. Para nada. Es mi elemento. Además mejor yo que estos...
(De León pega una colleja a Esparza. Risas)

P: Bueno. Como iba a decir, eres el principal compositor del grupo. Las historias que cantáis están algunas sacadas de tus experiencias personales y otras son ficticias. ¿De dónde sacas las ideas de estas últimas?
Esparza: ¿Qué clase de pregunta es ésa?
¿Te diría David Copperfield cómo hace volar a las modelos?
(Risas)

P: Son todas muy tristes. ¿Alguna vez has pensado en escribir una con un final feliz? Incluso las baladas no se libran de esa melancolía tan característica.
Esparza: Bueno, hago las canciones tal y como me salen, la verdad. No llevo la cuenta de cuántos finales tristes o felices he escrito hasta ahora. Cuando la inspiración está ahí lo aprovechas y punto. Intento ser natural y componer desde el corazón. Además, sí que tengo algunas, como "My tears against the Darkness".

Continúa....

P: Este... en "My tears against the Darkness" el protagonista muere cuando se sacrifica para derrotar a un demonio que ha nacido de su propio corazón...

Esparza: Bueno ¿Y?

P: ¿Consideras eso un final feliz?

Esparza: Claro. El protagonista alcanza la redención al derrotar a la bestia. La muerte es secundaria ya que alcanza la salvación.

P: ¿Ésa es de las fantásticas o de las inspiradas en tus vivencias personales?

(Todos ríen menos Eparza. Ya estaba por recoger la grabadora y dar la entrevista por concluida cuando respondió amablemente)

Esparza: Las canciones son metáforas. Son un lenguaje complejo. Todos tenemos demonios personales, de una forma u otra. "My tears against the Darkness" tiene un alto grado de simbolismo. Cuando el protagonista de la canción derrota al demonio, derrota al lado oscuro que habita en su interior, que no tiene por qué diferir del tuyo o del mío. Al morir deja de existir como una persona manchada para alcanzar las paz personal.

P: Ah.

Esparza: Siguiente pregunta.

P: Sí, claro. Hay quien te compara con Valo, el cantante de H.I.M. ¿Qué opinas al respecto?

Esparza: ¿Con ese lila? Será coña, ¿no?
(Risas, yo incluido)

P: No, eso dicen.

Esparza: No creo parecerme a él en nada. Físicamente al menos. No me considero en absoluto afeminado. Aunque reconozco que a la hora de cantar y componer sí puede que me influya.

P: Guiomar, a ti te han comparado con Katza, la cantante de Nighthwish. ¿Qué te parece?

(Risas)

G. González: Bueno, personalmente me parece una grandísima cantante y una artista genial, de modo que es todo un honor. No sé yo la que se meta con ella.

Esparza: Yo no he dicho que Valo cante mal, he dicho que es un lila. A mí Valo me parece un buen cantante.
(Risas)

P: Habladme un poco de la banda. Vosotros dos, César y Daniel sois los fundadores. ¿Cómo os conocisteis? Circulan historias raras por ahí.

De León: Circulan historias de cualquier cosa. (Risas) No, en serio. César y yo nos conocimos en un antro de mala muerte hará ya unos años. Comenzó una trifulca en la que me vi involucrado y me echó una mano. Desde entonces hasta ahora.

P: ¿Por qué empezó la pelea?

(Eparza y de León se miran y sonríen)

De León: Unos cretinos me querían invitar a tomar algo y a mí no me apetecía, de modo que me negué y les sentó mal.

P: ¿Y vosotras? ¿Cómo les conocisteis?

G. González: De casualidad también. Estábamos de acampada y al anochecer nos perdimos. Yo me puse a tocar el violín para ver si conseguía que alguien nos oyera y aparecieron ellos.

P: ¿En serio?

G. González: No. En realidad no. (Risas) Pero es lo que cuento siempre y además es parecido a lo que pasó realmente.

P: Alguna vez se os ha oído decir que sois una banda compuesta por fans.

¿Qué opináis de ellos?

Esparza: ¿De los fans? Que nos dan qué comer. (sonríe)

(En este momento de León da otra colleja a Eparza)

N. González: Vete a la mierda, César. No tiene gracia.

(Más risas. En este momento de la entrevista Nadia se sintió muy indisputada y Guiomar la acompañó a la sala de la que habían salido momentos antes. De León y Guiomar intercambiaron miradas de preocupación y estuve apunto de ofrecer terminar la entrevista, pero Eparza atrajo de nuevo mi atención con su sonrisa)

P: ¿Y vosotros qué hacáis en el bosque de noche?

De León: Turismo rural.

P: ¿Turismo rural?

De León: Sí. Es cuando menos domingueros hay.

P: Ya. Hablemos un poco del conjunto. Escuchando a Poison & Religion me vienen a la cabeza grupos como Sisters of Mercy, The Cure, Mission, Paradise Lost, Nighthwish... incluso noto alguna reminiscencia de Dead Can Dance...

Esparza: Sí, bueno. La verdad es que has nombrado grupos que nos encantan. Personalmente adoro The Cure, aunque tenemos otras influencias, especialmente de los 80, no tan oscuras. Creo que tenemos algo de Roxy Music, Clannad, Killing Joke... hasta algo de Mecano, si nos apuras. De bandas actuales también te podría nombrar a... no sé, Dream Theatre, Katatonia, Anathema o Darkseed, por ejemplo. Cuando compones no puedes evitar recordar lo que te gustaba de joven y eso claro, tiene su influencia.

(De León asiente. En este momento se escucha un fuerte golpe en la puerta por la que hace poco han desaparecido las dos hermanas al tiempo que caigo en la cuenta de que suena una melodía interpretada por un violín. De León mira a Eparza, pero éste tiene la vista clavada en mí, así que sigo preguntando)

P: Ya que has mencionado a Mecano. El hecho de no cantar en español os ha granjeado un par de críticas por parte de ciertos cantautores nacionales.

Esparza: Ya, bueno. Yo creo que es porque saben que ellos solos con su guitarrita acústica no van a vender ni de coña tantos discos como nosotros y nos tienen envidia. Además ten en cuenta, que para empezar, el inglés es el idioma preeminente en este estilo de música que hacemos nosotros. ¿Has oído a H.I.M. cantar en finlandés? Pues ya está. Algunos nos acusan de fomentar el americanismo o no sé qué tonterías más. Cantamos en inglés porque sí no, en España y dentro de nuestro estilo, ni Dios nos hubiera producido el disco. Si Dover hubiera cantado en español no hubiera vendido un sólo disco. Además si cantas en inglés digas lo que digas suena bien.

(Eparza ríe, mientras de León mira la puerta. Se escucha otro golpe, también muy fuerte)

P: ¿No crees que hubiera sido más valiente tratar de componer en español?

Esparza: ¿Qué clase de pregunta es esa? Menuda estupidez. ¿Sabes cuál es el problema? No importa el idioma que usemos. Se nos iba a criticar de todas formas. Si cantáramos en español nadie se dignaría a escuchar nuestro trabajo. Pensarían "si es español no puede ser bueno", lo que ya es el colmo. Si cantamos en inglés se nos critica porque no somos valientes o no sé qué historias más.

(De León se levanta y se dirige a la puerta, desentendiéndose de la entrevista. En ese momento ésta se abre y aparece Guiomar con el violín, roto por la mitad)

G. González: Lo siento, tenemos que posponer la entrevista. Nadia está... indisputada hoy.

(De León intercambia una breve mirada con ella y sin despedirse entra en la habitación)

P: Bueno, seguiremos en otro momento.

Esparza (sin dejar de sonreír): Sí. En otro momento. La salida está por allí. Si me perdonas, creo que sabrás encontrarla solo.

(Eparza se levanta y se dirige a la habitación. Se oye un nuevo golpe acompañado de un sonoro "¡Mierda!". En este punto, cogí la grabadora y me marché del estudio)





CÉSAR ESPARZA

Fuerza 100
Constitución 077
Agilidad 078
Inteligencia 083
Percepción 064
Apariencia 108

PV 100
EQM 065

Nombre Real César Esparza
Tipo Poseído
Profesión Guitarrista y vocalista
Acc./Asal. 002
Voluntad 075
Nivel 001

DA -
Parada 020

id: 0000123

Historial

Algunos tocan fondo cuando alcanzan el éxito. La fama y el flash de las cámaras suelen atraer malas compañías. Por todos son conocidos los excesos de las grandes estrellas y el tórrido mundo en el que se mueven. Pero no siempre es así. Algunos tocan fondo mucho antes.

La infancia de Esparza fue feliz. Sus padres jamás le trataron mal, sus amigos siempre le quisieron, sus novias le adoraban. Pero no era bastante.

Esparza siempre quería ir más allá que los demás. Las experiencias de los chicos de su edad nunca le bastaron. Siempre tuvo prisa por vivir, como si cada día fuera el último. Cuando los muchachos de su instituto comenzaron a fumar él ya había probado la cocaína. Cuando sus amigos, que no sus "amistades", probaron el alcohol, él ya hacía tiempo que necesitaba "algo más".

Sus padres no se explicaban cómo un muchacho, que tenía todo lo que se necesita en esta vida para triunfar, tiraba su vida por la borda. Después de todo era atractivo e inteligente. Pronto aprendió a encandilar a todo el mundo y a usarlo en su provecho, ya fuera para evitar una charla o ir a la cárcel. Se convirtió en un manipulador nato y exprimió su encanto hasta la última gota.

Con el tiempo las malas compañías se convirtieron en las únicas. Su familia y amigos le dejaron de lado y ni siquiera le importó. Cuando cumplió los dieciocho ya había pasado por más de media docena de reformatorios. Cuando ya fue mayor de edad no tardó en ingresar en la cárcel.

Su estancia fue breve, pero intensa. En presidio conoció a personas que luego hubiera preferido no ver en su vida. Lejos de reformarle, le hundió más de lo que cabe esperar en la ruina.

Su existencia se convirtió en una espiral de autodestrucción, de drogas y de alcohol nada más abandonar la celda. Sus compañeros de encierro no tardaron en solicitarle "trabajos" de lo más variados. Nunca le importó lo escabrosos que fueran, mientras pagaran lo suficiente para comprarse la dosis.

Una noche le pidieron que subiera a un coche. Era una tarea sencilla, sólo dar un susto a un anciano para que no testificara por algún asunto, nunca llegó a saber cual.

No fue fácil, el hombre no se dejó amedrentar. Las amenazas se convirtieron pronto en una paliza y ésta por accidente en asesinato. Ni siquiera se molestaron en esconder el cuerpo. Lo dejaron abandonado detrás de un contenedor de basura.

Esparza jamás había sentido remordimiento o pena. Siempre consideró que sus actos sólo afectaban a su persona, que el camino que había escogido voluntariamente le condenaría sólo a él. Se equivocaba, naturalmente.

Esparza siempre vendió la imagen de ser un rebelde sin causa y un bohemio. Su melancolía, que tanto seducía a las mujeres, ya no era fingida. Por si fuera poco, su vida de excesos le pasó factura: le diagnosticaron un cáncer incurable.

Las drogas ya no eran un refugio. Tan sólo la música, su única afición y verdadero amor desde su infancia le ofrecía un mínimo de solaz. El remordimiento, la angustia y el pesar le llevaron al borde de la locura. Tan sólo deseaba acabar con todo, tocar fondo cuanto antes mejor y, al fin, desaparecer.

Entonces la locura misma llamó a su puerta. Demencia se sintió atraída irremisiblemente por el sufrimiento de Martín. Envío a uno de sus más poderosos

Habilidades

Guitarra	085%
Canto	095%
Supervivencia (bajos fondos)	041%

Poderes

	Rango	Valor
Empatía Mental	Alto	73%
Superapariciencia	-	-

Conjuros

	Rango
Proyección EM	4

servidores Lord Daimos Insaniae que le ofreció un trato, su alma a cambio de algo tan nimio como la felicidad. Y naturalmente, y para su desgracia, Esparza aceptó. El cáncer remitió milagrosamente, dejando perplejos a los médicos. Su atractivo natural, arropado por la oscuridad, le hizo simplemente irresistible. Escapó, dejó las drogas y juró llevar una vida mejor, pero no lo consiguió. Demencia no actuó desinteresadamente. Daimos Insaniae considera a Esparza algo así como un juguete o una mascota. Le alimenta con esperanza sólo para gozar al verle caer. No importa cuántas veces el joven levante el vuelo, pues la muerte y el sinsentido siempre vuelven para cebarse con sus amigos y seres queridos. Por ello se ha vuelto reservado. Detrás de las sonrisas y los guiños se esconde el miedo. El miedo a volver a caer, el miedo a perder a los que más quiere y, por supuesto, el miedo a que su pasado vuelva a reclamar lo que le corresponde, en forma de acusación de asesinato.



DANIEL DE LEÓN

Fuerza	110	Nombre Real	Daniel de León
Constitución	116	Tipo	Vampiro
Agilidad	120	Profesión	Batería de Poison & Religion
Inteligencia	079	Acc./Asal.	003
Percepción	109	Voluntad	097
Apariencia	075	Nivel	001
PV	076	DA	030
EQM	070	Parada	040

id: 000124

Historial

Daniel de León nació cinco minutos después que Miguel, su hermano. Tenían los mismos ojos, la misma boca, la misma nariz... Absolutamente idénticos en un primer vistazo. Pero el parecido sólo se limitaba a lo físico. Desde la más tierna infancia sus caracteres y personalidades resultaron diametralmente opuestos. Mientras que Daniel era taimado y amable, Miguel no dudaba en dar continuamente disgustos a sus padres. Mientras que uno era el modelo de buen hijo que todo padre desea, el otro resultó ser una auténtica pesadilla. Los celos que sentía de Miguel, ante el evidente amor que sus padres le profesaban, transformaron los celos fraternales en animadversión, la animadversión en desprecio y finalmente el desprecio en odio visceral. Con tan sólo quince años, una noche cuando todos dormían, Miguel ató y amordazó a Daniel y lo llevó a rastras al patio trasero de la casa en la que vivía la familia. Tan sólo los ladridos del perro del vecino impidieron que Miguel quemara a su hermano vivo con una lata de gasolina. Cuando la madre de los chicos hizo acto de presencia, su primogénito intentó estrangularla. Podría haberlo hecho de no ser por la proverbial llegada del padre. La familia, de clase acomodada, trató de ocultar el hecho lo mejor que pudo, al tiempo que llevaban a su hijo a los mejores especialistas que podían encontrar en toda Europa. Ninguno lograba explicarse el comportamiento del niño. Algún psiquiatra afirmó "simplemente, creo que nació perverso".

Mientras su hermano se pasaba la vida golpeándose la cabeza contra paredes acolchadas y tratando de apuñalar a las enfermeras con cualquier objeto propenso para ello, Daniel estudió duro y descubrió su amor por la música. Tarde tras tarde, ahogaba las discusiones y recriminaciones de sus padres con redobles de batería doble bombo. Conciente de la tensa situación del matrimonio, causada en gran parte por las actuaciones de su hermano, se esmeró en ser aún, si cabía, mejor hijo que hasta entonces para intentar suplir el hueco que su hermano dejaba en el hogar. Sacó las mejores notas, estudió solfeo y comenzó a estudiar Historia del Arte, pero nunca fue capaz de hacer felices a sus padres. En ocasiones deseaba la muerte de Miguel. No fue hasta años más tarde, cuando Daniel terminó la carrera y acariciaba la idea de comenzar estudios de doctorado, que su hermano volvió a casa. Años de sedantes, terapia e instituciones psiquiátricas parecieron por fin dar sus frutos. Miguel lloró al abrazar a su madre y besar a su padre. Sin embargo no intercambió más que un frío apretón de manos con su hermano.

Habilidades

Batería	102%
Historia del Arte	074%

Poderes

Superfuerza
Superconstitución
Superagilidad
Superpercepción

La familia parecía funcionar, aunque Daniel no dejaba de tener la sensación de que todo era un engaño. Cuando compartió sus opiniones con sus padres, éstos le recriminaron y le acusaron de celoso e intransigente. Argumentaban que todo el mundo merecía una segunda oportunidad y que Miguel no iba a ser una excepción. Las riñas se hicieron cada vez más frecuentes, lo que no hizo más que alejar a Daniel de sus padres. Ahora era él el desplazado, era a él al que se rehuía, después de todo su trabajo y dedicación a su familia.

La situación era tensa como una cuerda de guitarra a punto de romperse.

Una noche, cuando Daniel volvía de una excursión a La Rioja con unos compañeros de clase, recibió un fortísimo golpe en la cabeza. Su agresor se abalanzó sobre él. Daniel se revolvió en la oscuridad buscando a tientas el rostro del que pensó era un ladrón. Cuando la presa se aflojó, golpeó con todas sus fuerzas una y otra vez. Perdió los estribos, podía sentir el crujir de los huesos bajo la fuerza de sus puños. Cuando se encendió la luz del pasillo se encontró a su madre de pie, tapándose la boca con las manos para evitar dejar escapar un grito. Bajo él, ensangrentado e inerte se encontraba Miguel.

El hermano de Daniel despertó tres días después en el hospital. Contó que, el hasta entonces hijo modelo, le había arrastrado fuera de la cama hasta el pasillo donde intentó matarle. Para colmo de males se dio su versión por buena. Daniel fue detenido durante tres días hasta que fue puesto en libertad a la espera de juicio. Miguel sonrió durante el tiempo que Daniel tuvo que llevar esposas.

Pasó el tiempo y el herido se repuso de la paliza. Durante su convalecencia Daniel apenas se dejaba ya ver por casa, pues era abiertamente repudiado, lo que le llevó a una profunda depresión. Los cuidados amorosos que su madre dispensaba a su hermano le partían el alma. Comenzó entonces una investigación sobre el comportamiento atípico de su hermano. Salía pocas veces, pero pasaba toda la noche fuera y no solía llegar hasta poco después del amanecer. Dejó sus estudios y comenzó a trabajar como profesor de batería tan sólo para pagar los elevados honorarios de un buen investigador privado. Los informes reflejaban las malas compañías que acompañaban a Miguel fuera del hogar familiar y los tugurios, auténticos antros de mala muerte, que frecuentaba.

Al día siguiente de que la policía encontrara muerto al detective, despedazado y metido en un cubo de basura, Daniel recibió una cinta de vídeo. Horrorizado contempló cómo su hermano en compañía de otros sujetos rodaban en vídeo el salvaje asesinato de tres mujeres.

En vista de las pruebas regresó al hogar dispuesto a acabar con la mascarada de su hermano. La sangre de su padre, destripado en mitad del recibidor le dio la bienvenida. Encontró a su madre en el jardín... y en la cocina y en el baño y en el dormitorio de matrimonio. La casa entera estaba teñida de rojo y muerte.

"Ya iba siendo hora de que volvieras" dijo una voz negra como la noche. Luego una mano gélida se cerró en torno a su cuello y no escuchó nada más hasta que llegó el horrible despertar.

La figura yacía apoyada frente a él, exhausta, enfundada en un caro traje oscuro. La luz se reflejaba en unos dientes perlinos, manchados con sangre inocente. De sus manos, alargadas y de un blanco inmaculado, colgaban jirones de piel y músculo. Reconoció al hombre como uno de los animales que salían en la cinta.

"Ha sido realmente intenso. Tendrías que haber estado aquí con la cámara y el resto de los chicos y olvidarte de la coartada. Después de todo, cuando te cargues al capullo de tu hermano nos encargaremos de que nadie pueda encontrarte."

El horror se abrió paso como una bestia desbocada en su mente. Aquella cosa fuera lo que fuera no era humana y le había confundido con Miguel. Él estaba detrás de todo aquello.

La figura se incorporó y abandonó la habitación. Daniel llamó a la policía mientras la figura salía a la calle invitándole a seguirle. Dio la dirección y dejó el teléfono descolgado.

"Venga, se hace tarde"

El ser abrió la puerta de un deportivo negro y le invitó a subir. Daniel no rehusó, deseoso de encontrar pruebas que incriminaran a su hermano, al tiempo que se sentía atraído por la extraña figura. Llegaron en poco tiempo a un garito de los que Miguel solía frecuentar. Allí descubrió por fin la maldad que anidaba en el corazón de su hermano, que era mucho más horrible que cualquiera de las locuras: aquella cosa, aquella criatura, aunque pareciera mentira, era un vampiro. Un monstruo, igual que él ahora. Le hablaron del "don" que acababa de recibir. De las largas noches de sol plateado que podría disfrutar, de la sangre de los inocentes que podría saborear. No fue

hasta que se negó a beber del cuello de un niño cuando la criatura descubrió su terrible error. Se precipitaron todos sobre él ansiosos por destruirle. Entonces el local comenzó a arder. Entre las llamas Daniel distinguió la figura del muchacho más apuesto que jamás hubiera visto, un Poseído que buscaba ahogar sus penas en alcohol, cuyas manos resplandecían ardientes. Escaparon juntos a duras penas del local, mientras monstruos y mortales salían a trompicones, escapando del fuego. Daniel convenció a su colega, un tal Martín, de que pasaran por su apartamento para recoger la cinta que mostraba cómo su hermano cometía un crimen. Envió una copia a la policía, que se ha dedicado a buscar a su hermano desde entonces. La vida de Daniel ha sido un infierno desde aquel día. Sólo el odio que siente hacia Miguel, que fue vampirizado poco después, según ciertas fuentes, le permite seguir viviendo. Formó junto a Esparza la banda "Poison & Religion" con la esperanza de conseguir la suficiente fama y revelar su naturaleza sobrenatural al mundo en su debido momento, con la esperanza de poner en jaque a toda la sociedad vampírica. Sabe que Miguel algún día volverá para tratar de enmendar su error. Ese día sólo quedará uno de los dos. Después de todo un vampiro tan sólo no puede morir de viejo.



GUIOMAR GONZÁLEZ

Fuerza	069	Nombre Real	Guiomar González
Constitución	059	Tipo	Magia.
Agilidad	093	Profesión	Violinista y cantante de Poison & Religion
Inteligencia	099	Acc./Asal.	003
Percepción	070	Voluntad	067
Apariencia	100	Nivel	001
PV	100	DA	-
EQM	094	Parada	023

id: 000125

Habilidades	
Violín:	099%
Canto:	089%
Ciencias Ocultas:	033%

Conjuros	Rango
Proyección EM:	03
Escudos Místicos:	03
Percibir Magia:	01
Pseudo Psi:	01



NADIA GONZÁLEZ

Fuerza	045 (108)	Nombre Real	Nadia González
Constitución	046 (109)	Tipo	Licántropo
Agilidad	060 (110)	Profesión	Bajista y corista de Poison & Religion.
Inteligencia	083 (54)	Acc./Asal.	001 (003)
Percepción	074 (110)	Voluntad	070
Apariencia	100 (57)	Nivel	001
PV	100	DA	- / 015
EQM	054	Parada	017 (030)

id: 000126

Los valores entre paréntesis la representan en su forma lupina.

Habilidades	
Bajo	084%
Canto	067%
Poderes	
Superfuerza	
Superconstitución	
Superagilidad	
Superpercepción.	

(Suma + 30 a la VOL cuando escucha música suave para controlar la transformación. Ver Historial)

Historial

Si la de Daniel es una historia de odio inmortal, la de estas dos hermanas es una de amor fraterno incondicional. Nadia nació dos años antes que Guiomar. Para dicha de sus padres, desde el nacimiento de su segunda hija el amor de las dos hermanas se hizo patente. Crecieron felices en el seno de una rica familia noble, de raíces celtas. Su linaje comenzó hace siglos, en los Pirineos, tierra que según las historias familiares albergaron a un poderoso noble, convertido al cristianismo, que dedicó su existencia al azote de herejes.

Desde muy jóvenes las niñas mostraron talento musical, en especial Guiomar. Aunque Nadia jamás consiguió alcanzar la gracia de la voz de su hermana, aprendió a unir la suya a la de ella para realzar la belleza de la misma. Ambas optaron por instrumentos de cuerda para completar su formación musical, pero mientras que una escogió el violín, la otra se decantó por el bajo, instrumento poco apropiado según

la opinión de la familia para una señorita, pero que encajaba perfectamente en su personalidad.

Nadia siempre prefirió mantenerse en un segundo plano, donde se sentía más segura, incluso en el seno familiar. Ambas sabían que Guiomar era la preferida de la familia, tal vez por el hecho de ser la pequeña o por su carácter abierto y jovial. A Nadia jamás le importó, de hecho, siempre ha actuado como confidente de Guiomar durante lo que ha durado la vida de ambas. Mientras que los escarceos amorosos de la más joven eran numerosas historias picantes y apasionadas, los de la mayor fueron escasos, pero llenos de romance y, aunque alguna vez cada una deseó lo que la otra tenía, sus mutuas confesiones lejos de fomentar los celos las unieron aún más.

A pesar de la diferencia de edad, escasos dos años, siempre estuvieron en el mismo curso durante toda su formación académica, ya que Nadia perdió dos años lectivos a causa de una extraña enfermedad que influyó en su metabolismo, dotándola de un cuerpo enjuto y una tez pálida. Lejos de mermar su belleza la acrecentó, concediéndole un aire casi irreal.

Cuando abandonaron el instituto, Nadia para estudiar Bellas Artes y Guiomar para encaminarse a la Antropología ambas eran famosas tanto por su elegancia como por permanecer siempre juntas. Su vida hasta entonces había sido tranquila y muy feliz. Aisladas de todo mal en el seno de una familia acaudalada, jamás conocieron la pena o la carencia de afecto, al contrario que sus compañeros.

Un mes antes del vigésimoprimer cumpleaños de Nadia, ésta comenzó a tener extraños sueños. En ellos se veía a sí misma correr por el bosque desnuda, arropada en barro y abrazada por un manto blanco de nieve. Los sueños se hicieron más reiterados, más vivos. Al fin, los sueños se hicieron pesadillas cuando se vio perseguir, primero, un ciervo al que cazó y despedazó con sus propias manos. En la siguiente pesadilla la que corría para salvar su vida era Guiomar.

Guiomar se sintió profundamente alterada por lo que su hermana le relataba cada mañana. Habló con sus padres, que en vez de llamar a un psiquiatra, prefirieron contactar con un tío muy lejano. De Escocia, concretamente.

La mañana del día anterior al cumpleaños fue una auténtica pesadilla. Nadia despertó en medio de un parque, en plena ciudad, desnuda y cubierta de rasguños y sangre. Para su fortuna la encontró un policía de patrulla que se puso en contacto con la familia.

Cuando la dejaron en casa, lejos de preocuparse por su estado, su padre la llevó a rastras al sótano donde la ató con fuertes cadenas, asegurando la puerta después con un potente candado. Guiomar se enfrentó a él, e incluso llegó a agredirle físicamente mientras imploraba ayuda a su madre, que permanecía inmóvil, sollozando desconsolada. Guiomar protestó, lloró y golpeó a su padre hasta que éste le golpeó en la cara. Intentó llamar a la policía, pero no se lo permitieron. Su madre le susurraba palabras amables y dulces mientras su hermana se moría de frío y de angustia en el sótano.

El sonido del timbre de la puerta vino acompañado de un hombre alto y pelirrojo, que portaba un estuche. Inmediatamente se encerró con el padre en el despacho de éste, cerrando las puertas tras él. Tras dos horas de intensa conversación se abrieron las puertas de nuevo. Guiomar contempló intrigada cómo el hombre extraña del estuche una exquisita viola.

Cuando la luna llena se alzó rasgando la mortaja del firmamento nocturno con su luz sedosa y perlina un horroroso bramido antinatural estuvo a punto de resquebrajar los cimientos de la casa situada en las afueras. El hombre pelirrojo, llamado Jacon, acarició suavemente las cuerdas de su instrumento con el arco de crin de caballo. La puerta del sótano recibió un potente impacto desde el interior que bien pudo haberla hecho saltar de sus goznes, de no ser por sólo Dios sabe qué milagro. El violinista se acercó aún más a la puerta, al tiempo que con la mirada ordenaba al padre de las muchachas correr la estantería para obstruir la entrada al sótano.

"Eso no servirá de nada. Ya sabes qué has de hacer."

El hombre, que parecía haber envejecido al menos diez años de golpe, caminó como drogado escaleras arriba, en dirección a su cuarto. Cuando regresó llevaba entre sus manos un revólver.

La madre, al ver el arma, se sentó apoyada contra una esquina mientras sollozaba y repetía el nombre de su hija cautiva. Guiomar, por su parte, se quedó helada.

"Si atraviesa la puerta dispara. Dispara todas las balas", dijo el escocés.

"¡Es mi hija!", respondió el padre.

La puerta se combó ante una nueva y brutal embestida.

"Conocías los riesgos. Sabías que esto podía llegar a ocurrir.", dijo el pelirrojo, "Ahora

será tu responsabilidad acabar con su vida si no queda más opción que llegar a ello." Pero no hizo falta. Las embestidas se hicieron más débiles, más inconstantes, hasta que al final cesaron. Al otro lado de la puerta sólo se oía ya la respiración abrupta de una criatura monstruosa.

"Tengo entendido que tocas bien el violín.", dijo el hombre, que sudaba copiosamente, "Ve por él".

Cuando despuntó el alba, el escocés abrió la puerta, o lo que quedaba de ella. Una Nadia indefensa y desnuda yacía en el otro lado. El sótano había sido completamente arrasado. Desconchones enormes en las paredes dejaban constancia de las garras de la criatura que había provocado el destrozo.

El escocés relató, tras un escaso pero reparador sueño, en torno a una taza de perfumado café la verdadera historia de la familia, hace muchos, muchos años, un noble de León partió a tierra pagana para administrar la justicia del Señor. Lo que no sabían las dos hermanas era que el noble era un tristemente célebre miembro de un pueblo moribundo, capaz de mudar su piel por la de un lobo. Se hizo pasar por cristiano para masacrar tantos humanos como pudiera, pues era lo que entre los Licántropos se conoce como un Renegado; sin embargo las cruzadas no eran lo suficientemente sangrientas. En su locura, el cruzado, mediante un poderoso ritual, vendió su alma a la Oscuridad, lo que le permitió convertirse en un poderoso Demonio. La cosa podría bien no pasar de lo anecdótico, de no ser porque condenó el alma de todos sus descendientes que portaran el gen de la enfermedad. Desde entonces, a lo largo de los siglos, el Demonio ha corrompido sistemáticamente a todos sus hijos, transformándolos en horribles y grotescas parodias del digno pueblo cambiante. Nadia era la última en la rama familiar.

Conscientes del peligro que suponía para sus seres queridos su estancia entre ellos, se dispusieron abandonar su hogar. Una por necesidad, otra por amor a su hermana. Cuando Guiomar rechazó el arma, cargada con balas de plata, que su padre le ofrecía comprendió que jamás volvería a llamar padre a aquel hombre, y que por supuesto, jamás permitiría a su hermana acercarse a aquella casa.

Emprendieron con el escocés en un largo viaje a Escocia, donde el principal núcleo de la familia buscaba una forma de romper el ritual. Por lo que se sabe, la música es lo único capaz de calmar a los afectados por la maldición cuando éstos se hallan presos de la rabia.

Sin embargo, el viaje se truncó al llegar a los Pirineos, cuando Nadia destripó al escocés. Guiomar se abalanzó sobre su violín. Fue en ese instante, cuando tocó su melodía, cuando un Poseído y un Vampiro que buscaban paz y aislamiento, debido a su especial condición, las encontraron.

Se unieron a Poison & Religion con la esperanza de que la música de la banda pudiera mantener las transformaciones de Nadia bajo control. Desde entonces, Guiomar ha estudiado el saber oculto, con la esperanza de encontrar el hechizo que libre a su hermana del mal.



“¿Y a qué estás esperando?”

“Deja lo que estés haciendo y corre a inscribirte en la lista de correo de **Superhéroes Inc.:** Euroman Responde (<http://es.groups.yahoo.com/group/Euromanresponde/>). Y después no olvides visitar la Página Oficial del mejor juego del año 2 001*: **Sangre de Héroes** (<http://www.quepunto.net/shinc/>)”



Aquelarre: La Tentación
18 euros □



Aquelarre: Edición Lujo
40 euros □



Aquelarre: La Tentación
17 euros □



Aquelarre: La Tentación
16 euros □



Aquelarre: La Tentación
18 euros □



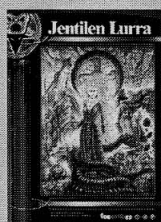
Aquelarre: La Tentación
17,5 euros □



Aquelarre: La Tentación
16,5 euros □



Aquelarre: La Tentación
20 euros □



Aquelarre: La Tentación
17,5 euros □



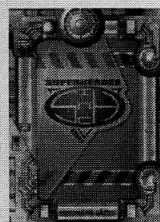
Semper Fidelis
14 euros □



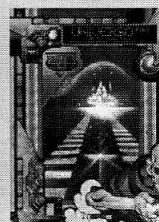
S.F.: Lucha y Conquista
18 euros □



S.F.: Dentro del Obelisco
5,95 euros □



Superhéroes Inc.
18 euros □



SHinc: universo #1
18 euros □



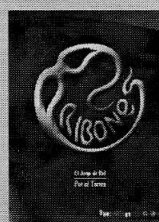
SHinc: Cosmo Alfa
18 euros □



SHinc: Cosmo Omega
18 euros □



SHinc: Dioses
18 euros □



Bribones! El Juego
18 euros □



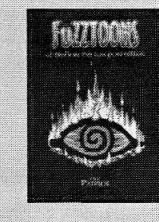
Bribones! Pantalías
18 euros □



El Señor de los Pardillos
18 euros □



Lo Mejor de Patrick
18 euros □



El Señor de los Pardillos
18 euros □



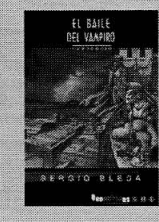
Chocoklings
18 euros □



Merluzada en Morheim
18 euros □



Bram el Yacoi
18 euros □



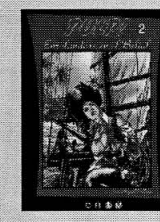
El Baile del Vampiro
18 euros □



Monique & Denisse
18 euros □



Pulp 1
18 euros □



Pulp 2
18 euros □



Pulp 3
18 euros □

Rolato #001
18 euros □



Rolato #003
18 euros □

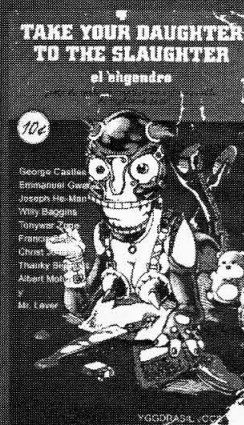


¡ YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

Castellano Castellano

Aprovecha la oportunidad, y si en tu zona no hay ninguna tienda especializada, ahora puedes pedirnos tus juegos favoritos por correo, a través de nuestra tienda virtual, o en versión e-book en www.todoebook.com.

**APROVECHATE Y POR UNA COMPRA SUPERIOR
A 60 €, UN TAKE YOUR DAUGHTER DE REGALO*
MÁS OFERTAS EN WEB**



Reproducir o reportar esta hoja y enviársela a "Freaking"
Zamora 91 93 3121 08018 Barcelona - España
Llamada por fax al 0341 933 055 694 o e-mail a comercio@quepunto.net
*sólo válida para territorio peninsular. Excluida a residentes.

Your World reality

Proyectos Editoriales
CROM

Que

es

todoebook
www.todoebook.com



RUNEQUEST

EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	9,31
RUNEQUEST AVANZADO	17,12
DIOSES DE GLORANTHA	18,63
APPLE LANE	11,99
GLORANTHA- EL MUNDO	17,72
GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	17,72
EL ABISMO DE LA GARGANTA	16,22
SECRETOS DE GLORANTHA	18,63
EL LIBRO DE LOS TROLLS	21,00
EL PORTAL DE KARSHIT	16,22
HIJAS DE LA NOCHE	21,00
TIERRA DE NIJAS	21,00

STORMBRINGER

EL OCTOGONO DEL CAOS	17,12
EL LOBO BLANCO	12,00
HECHICEROS DE PANG TANG	21,00

ROLEMASTER

PANTALLA ROLEMASTER	7,21
LOS MOSQUETEROS	21,00

PARANOIA

PARANOIA	18,00
SECTOR DOA	17,12
EL ORDENADOR SIEMPRE DISPARA	17,12
EL CANTAR DE LAS CUBAS	9,00

NEPHILIM

NEPHILIM	21,00
SELENIM	21,00

DEADLANDS

DEADLANDS	21,00
-----------	-------

ALMOGÁVERS

ALMOGÁVERS	13,82
TIRANT LO BLANC	12,00

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

MORS ULTIMA RATIO	13,82
PANTALLA IN NOMINE SATANIS	17,00
ESCRIPTRARIUM VERITAS	21,00

CAR WARS

VIOLENCIA EN MUSKOGEE	17,18
L'OUTRANCE	13,37

CAZAFANTASMAS

CAZAFANTASMAS	12,00
PANICO!!	6,00
APOCALIPSIS	6,00
HISTORIAS TENEBROSAS	6,00

JAMES BOND 007

JAMES BOND 007	17,72
PANORAMA PARA MATAR	13,82
GOLDFINGER	13,82

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (ROL)

ASESINOS DE DOL-AMROTH	8,11
MAPA DE LA TIERRA MEDIA	4,80
LORIEN	17,72
LOS FORAJIDOS DEL BOSQUE NEGRO	10,81
ERECH	9,00
EL REINO DE ARTHEDAIM	13,22
LA PUERTA DE LOS TRASGOS	10,81
DAGORLAD	10,81
CARDOLAN	17,12
ENTS DE FANGORN	13,22
PERSONAJES DE LA TIERRA MEDIA	12,00
SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA III	15,47
PUERTOS DE GONDOR	12,00
EL IMPERIO DEL REY BRUJO	21,00
EL MAGO OSCURO DE RHDAUR	15,00
FANTASMA DE LA MARCA DEL NORTE	9,00
ISENGARD Y LAS MONTAÑAS BLANCAS	21,00

EL SEÑOR DEL ANELLS (CATALÁN)

EL SEÑOR DEL ANELLS (CATALÁN)	18,00
-------------------------------	-------

STAR WARS

CACERIA HUMANA EN TATOOINE	9,31
COMANDO SHANTIPOLE	9,31
GUÍA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	15,00
ESTRELLA RENDIDA	9,31
BATALLA POR EL SOL DORADO	9,31
GUÍA DEL IMPERIO	18,00
ESPACIO PARALELO	9,31
LA GUÍA DE LA ALIANZA REBELDE	18,00
LA CAMPAÑA DEL GUARDI...	18,00
EL YERMO DE KATHOL GO II	13,82
LA BRECHA DE KATHOL GO II	13,82
EL ÚLTIMO JUEGO GO IV	13,82

AQUELARRE JOC

LILITH	12,00
RERUM DEMONI	17,12
RINASCITA	17,12
DRACS (DRAGONES)	15,47
RINCON	15
VILLA Y CORTE	15,92
AQUELARRE (CATALÁN)	13,22

LA LLAMADA DE CTHULHU

FRAGMENTOS DE TERROR	6,00
SOLO CONTRA EL WENDIGO	7,21
EL TERROR DE LAS ESTRELLAS	5,70
LOS HONGOS DE YUGGOTH	10,51
LA MALDICION DE LOS CTHONIANS	11,26
LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH	12,47
EL RASTRO DE TSATHOGGHUA	12,47
SOLO CONTRA LA OSCURIDAD	8,11
LAS TIERRAS DEL SUEÑO	21,00
LAS SEMILLAS DE AZATHOTH	18,63
LA MASCARA DE NYARLATHOTEP	21,00
CRISTAL DE BOHEMIA	6,00
LOS PRIMIGENIOS	21,78
TERROL AUSTRAL	21,00

LA CRIDA DE CTHULHU (CATALÁN)

LA CRIDA DE CTHULHU (CATALÁN)	21,00
-------------------------------	-------

ORÁCULO

ORACULO	13,22
ATLANTIDA	9,46

PENDRAGÓN

MAGIA CELTICA	9,00
CABALLEROS AVENTUREROS	21,00
EL JOVEN ARTURO	21,00

PRINCIPE VALIENTE

PRINCIPE VALIENTE	12,00
-------------------	-------

OFERTA JOC INTERNACIONAL

50% DESCUENTO - MAS OFERTAS EN LA WEB

¡ YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

☐ Castellano ☐ Castellán

PEDIDOS POR SERVICIO URGENTE 24H*

Artículo	Cantidad	Precio

si necesitarás más espacio, no tengas reparos en enviarnos el pedido en un folio.
Asociaciones, clubes tienen un descuento adicional del 5%

Nombre: _____
Dirección: _____
Población: _____ Cód. Postal: _____
Telf.: _____ Móvil: _____
Correo electrónico: _____
DNI²: _____

Nos pondremos en contacto para confirmar la hora de entrega, forma de pago etc...

Total

+ 8 € Gastos de envío

Fotocopia o recorta esta hoja y envíanosla a "Freaking"
C/ Zamora 91-95 3º2ª · 08018 Barcelona · España.
O bien por fax, al 0(34) 933 095 694 o e-mail a
comercial@quepunto.net

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
*Fórmula 1 Necesario si se desea factura



Bienvenidos a UNIVERSO SHI número 1

UNIVERSO SHI es una nueva línea de suplementos de **Superhéroes Inc.**, el Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic, en la que vais a encontrar aventuras de diferentes temáticas para incluir en vuestras campañas. Desde aventuras orientadas a personajes cósmicos (como los que has tenido la oportunidad de conocer en el suplemento **COSMOS ALFA**) hasta aventuras de ambientación callejera, sólo aptas para los justicieros más duros, pasando por un amplio abanico de posibilidades, entre las que se encuentran la intriga sobrenatural o la aventura de superhéroes más clásica.

CONSPIRACIÓN

Escrita por **Rafa Cama**, esta aventura está orientada a los personajes de índole más "callejera". Un desconocido personaje se ha hecho con el control del hampa de la ciudad, y tiene al grupo de SPJs en el punto de mira. ¿Lograrán desbaratar sus planes? ¿O acabarán en la cárcel?

ROMPER LA BARAJA

En esta historia de investigación con tintes de cine negro, escrita por **Pablo Palmier**, los personajes deben atrapar a la asesina de un comisario de policía, y al mismo tiempo averiguar por qué fue asesinado. La principal complicación es que el comisario era el amante de un miembro de la Euroforce: Primaria.

BRUJERÍA DESENCADENADA

Samuel Ramírez nos presenta una aventura de corte sobrenatural, ambientada en Salamanca, donde el grupo de SPJs tendrá que detener los crímenes cometidos por una asesina en serie. Pero todo se complica, pues en el caso hay implicadas sociedades secretas y criaturas sobrenaturales.

VERDADES ALTERNATIVAS

Por último, **Rafa Cama**, **Pablo Palmier** y **Samuel Ramírez**, aprovechando la reciente publicación de **Cosmoagenda: Cosmos Alfa**, nos traen una historia basada en una idea de **Pablo Palmier**, en la que se van a ver envueltos en conspiraciones alienígenas, y eso sólo para empezar. Como veréis, aventuras para todos los gustos.

Ah, y un pequeño anexo de regalo, con material adicional.

Todas las aventuras pueden ser incluidas en vuestra campaña con un poco de trabajo por parte del Director de Juego. Probad las múltiples facetas de **Superhéroes Inc.**



15 €

Quepuntoes