



INI SUPERHEROES INC.

CRÉDITOS

DESARROLLO 2ª EDICIÓN: Mikel Medina

Sobre una IDEA ORIGINAL de Roberto López-Herrero

GUIÓN: Mikel Medina, Pedro Alcántara, Roberto López-Herrero

COLABORACIÓN ESPECIAL de Diego Hurtado, Miguel Ángel Aijón,
Jordi Vall, Francisco Javier Campillo, Javier Benítez y Jose Ramón Balcells

DIBUJOS MALETÍN: Juan Román Cano

COLOR: Pedro Fonfrega

CONTRAPORTADA: MAN

CONTRAPORTADA CÓMIC: Mario Quintanilla

DIBUJOS INTERIORES: MAN, Emilio Fradejas, Pilar Martín, Tomás Morón,
Jorge Bardenas, Enric, Prat y Pedro Redondo

CÓMICS INTERIORES: MAN, Pedro Redondo

CÓMICS ENCARTADO:

MUTANTES: Tomás Morón (Lápiz) y Emilio Fradejas (Tinta)

TECNIFICADOS: José Macizo

ARCANOS: Abel García

JUSTICIEROS: Víctor Ibáñez

INHUMANOS: Enric Prat

DIOSES: David Montero

GLOBAL: Miguel Ángel Álvarez (Lápiz) y Emilio Fradejas (Tinta)

DISEÑO: Iván Cañizares

MAQUETACIÓN: Emilio Fradejas

CORRECCIÓN DE ESTILO: Salva Tintoré y Samuel Rubio

PRODUCCIÓN EDITORIAL: Salva Tintoré

DIRECTOR ARTÍSTICO: Emilio Fradejas

JEFE DE CIERRE: Luís Alfredo Gómez

PRUEBAS DE JUEGO:

Esteban Gómez, Daniel Alonso, Daniel Santiago, David Mestre, Juanma Pagnola y Arturo Galán

SUPERHEROES INC.

©2000, Mikel Medina, Roberto López-Herrero y Pedro Alcántara

©2000, Ediciones la Caja de Pandora, S.L.

Todos los derechos reservados.

D.L.: B - 46914 - 2000

I.S.B.N: véase página 33.

Este libro, se comercializa a 2.995 ptas. Los objetos que acompañan este libro son meramente promocionales y carecen de valor. Queda terminantemente prohibida la venta desglosada de este artículo.

SUPERHEROES INC.

Índice-Sumario

Prólogo I: El fin del mundo	4	Accesorios para armas de fuego	117
Prólogo II: El Rey Negro	5	Explosivos, granadas y misiles	120
Libro 1:		Ejemplo de creación de personajes	122
El Universo de Superhéroes Inc.		Cómo crear tu propio grupo de superhéroes	128
El mundo	9	El motivo	128
Las Naciones Unidas	9	El carácter del supergrupo	128
Nuevos metales	10	Los objetivos	128
El espacio	11	Tabla genérica de PNJs humanos	128
Unión Europea Occidental	11	Abogado	128
España		Agente secreto	128
Humanos, héroes, metahumanos y superhéroes	12	Asesino profesional	129
La sociedad y los metahumanos	12	Científico	129
Cronología	12	Detective privado	129
Superhéroes Inc., la empresa	20	Drogadicto	129
IDESS	21	Guardaespalda	129
Comisión Omega	21	Ladrón de guante blanco	129
H.U.M.A.N.S.	21	Matón	130
Alexander Hauptmann	22	Médico	130
Zortek	23	Operativo de los cuerpos especiales	130
Zelig	23	Periodista	130
Algunos invitados	23	Policia	130
Entidades cósmicas	24	Prostituta	130
Unidad y Entropía	25	Soldado	130
Equidad	25		
Némesis	25	Libro 3:	
Nigalion	25	Dirigiendo Superhéroes Inc.	
Gea	25	Resolución de acciones	131
Cronoides	25	Método general	131
Panteones	26	Acciones automáticas	
Criaturas	26	y tiradas contra habilidades	131
La isla Muró	27	Dificultad de las acciones	132
K'nal	27	Crítico	132
Animales	28	Pifa	132
Manadas, enjambres y ataques colectivos	31	Enfrentamiento de habilidades iguales	133
Amientación de las historias	31	Enfrentamiento de habilidades diferentes	133
Apéndice	33-48	Resistencia a enfermedades, venenos y gases	133
		Utilización de habilidades de aprendizaje que no se poseen	134
Libro 2:		Habilidades con porcentajes iguales o superiores a 100%	134
Jugando Superhéroes Inc.		Habilidades con porcentajes iguales o inferiores a 0%	135
Cómo crear un personaje	49	Iniciativa y reserva de acciones	135
Características	50	Combate y armas	136
Fuerza	51	Combate cuerpo a cuerpo	136
Constitución	51	Parada	136
Agilidad	51	Esquiva	136
Inteligencia	51	Actitud defensiva	137
Percepción	52	Presa	137
Apariencia	53	Abrazo de oso	139
Voluntad	53	Barrido	138
Origen de los poderes	54	Combate con armas blancas y garras	138
Dioses	55	Aturdimiento e inconsciencia	139
Mutantes	56	Estrangulamiento y ahogamiento	139
Mutantes genéticos	56	Localización de impactos en combate cuerpo a cuerpo	139
Mutantes inducidos	57	Desplazamientos en combate	140
Magos	57	Alcances	140
Conjuros	59-62	Cobertura	140
Sobrenaturales	62	Situaciones ventajosas	140
Vampiros	62	Impacto	141
Hombres lobo	63	Localización de impactos	141
Poseídos	65	Muerte, inconsciencia, daño y curación	142
Tecnificados	66	Estados mentales alterados	143
Dorkan	72	Reacciones ante los metahumanos	144
Terranos	73	Relación entre superseres	145
Guimoran	75	Controlando Superhéroes Inc.	145
Ursinos	76	Después de una partida	146
Atlantes	78	Experiencia y subidas de nivel	146
Tes-Khar	79	Situación legal	146
Guardianes	80	La vida de los superseres	147
Sin Poderes	81	Eventos extraordinarios	147
Justicieros	81		
Expertos en artes marciales	81	Libro 4:	
Superpoderes	82-99	Superhéroes oficiales	
Historial	100	Tecnored	158
Historial civil	100	Euroforce	161
Historial metahumano	101	Guerreros del Imperio	165
Bases y cobertura	101	DefCon Zero	167
Profesiones	102		
Habilidades	102	Metahumanos no oficiales	
Explicación de las habilidades	102	Nature Corps	171
Prejuicios	105	Onda Expansiva & Inercia	174
Equipamiento	106	Triángulo Mortal	176
Vehículos	106	Fuerza Máxima	178
Maniobras	108	Epsilon Eridani	181
Persecuciones de vehículos	108	Alimaña	185
Descontroles	109	Brazo Ejecutor	187
Colisiones	109	Jinete Nocturno	190
Blindaje	109	Cieno	191
Armas	110	Shiva	193
Daños a los pasajeros	110	Calibre	194
Equipamiento	110	Ultima Force	195
Helicópteros	111	Psykosys	198
Armamento	111	Fuego Estelar	202
Armas de fuego	111	La Cofradía	203
Disparos a distintos objetivos	113		
Disparo en ráfagas	113	Libro 5:	
Apuntar	114	Módulos	
Disparar con dos armas	114	Pánico en el Bernabeu	206
Armas Hi-Tech	115	El verdugo de Cerepovec	216
Tipos de proyectiles	116		

EL FIN DEL MUNDO

Siempre hemos existido. El universo siempre ha estado lleno de seres que destacan por encima de sus semejantes. Somos los parias, los elegidos, los genios y los locos. Siempre hemos existido, pero nunca nuestra existencia ha sido tan numerosa y nuestra presencia tan evidente.

Soy un maestro en las artes de la Magia. Durante mi larga vida he visitado numerosas épocas, he viajado a mundos más allá de la comprensión humana y he visto escenas ante las cuales las mentes más sólidas se quebraban como un árbol azotado por un huracán. Pero en ningún lugar he visto nada comparable a lo que ocurre en este pequeño planeta en el amanecer del nuevo milenio. Nunca antes la lucha eterna se había hecho tan patente. Nunca antes los conceptos del bien y del mal habían tomado forma física de esa manera, peleando en una guerra eterna que abarca desde las profundidades de la tierra hasta las frías estrellas.

Los antiguos dioses -cuyo nombre es sinónimo de poder y que parecían obligados a permanecer alejados de la tierra de los hombres- han vuelto. Seres viejos como el Tiempo sedientos de sangre y de sacrificios, espíritus coléricos en busca de venganza o fuerzas de la naturaleza encarnadas están volviendo a este planeta con la intención de quedarse. Sus motivos no siempre están claros y sus luchas milenarias pueden llevarnos a la muerte o a la esclavitud.

Pero no sólo el pasado es peligroso. El hombre, en su constante búsqueda de nuevas formas de matar, pone a su propia raza al borde de la extinción. Armas químicas o bacteriológicas, cañones láser, robots asesinos o armaduras de combate; otorgan, a cualquiera que pueda costárselas, poder sobre la vida y la muerte de sus semejantes. La ciencia ha dejado de ser una pacífica búsqueda de la verdad para convertirse en la esclava de los deseos más egoístas de los poderosos.

Tampoco se puede olvidar la mayor arma de aniquilación creada, las bombas atómicas, que aceleraron la aparición de un nuevo peldaño en la retorcida escalera de la evolución: los hijos del átomo, los mutantes. Sus nacimientos se han disparado geométricamente durante este siglo que acaba, debido a la imprudencia o a la simple y pura maldad de los gobiernos que se reparten el suelo terrestre; centrales nucleares mal construidas, experimentos prohibidos con seres humanos, pruebas atómicas "controladas y seguras" han acelerado el proceso natural de mutación, multiplicando las posibilidades de aparición de seres con capacidades sobrehumanas. Los seres con poderes han dejado de ser héroes para transformarse en un peligro para la Humanidad. Cuando la guerra de la evolución se desate, los muertos se contarán por millones.

Nuestro planeta está enfermo y los carroñeros lo ro-

dean. Desde el espacio exterior criaturas no humanas observan y visitan nuestra pequeña "bola de barro". En el mejor de los casos sus intenciones son meramente científicas. En muchas ocasiones, su único objetivo es la conquista, la victoria sobre una raza más débil y peor preparada.

Fuera de nuestro universo también existen criaturas que se han fijado en nosotros. Al otro lado del muro que separa las dimensiones, criaturas que encarnan todo lo que hay de cruel y sucio en la Creación no esperan más que una oportunidad para devorar nuestras almas. Son los demonios, los soldados de la Entropía. Apoyados por aquellos que buscan poder y riquezas en la magia negra, son el mayor de los peligros.

La Lucha Eterna crece en intensidad cada día que pasa. En esta guerra no se puede permanecer neutral. Hay que elegir bando: la justicia o la crueldad. Lo que está en juego va más allá de la existencia de nuestro minúsculo planeta.

Este es el mundo que nos ha tocado vivir. Un mundo donde unos pocos tienen un poder que supera incluso al de la Madre Naturaleza. En este mundo unos pocos elegidos pueden llegar a disponer de las vidas del resto. Yo soy uno de ellos, pero lo daría todo por vivir una vida anónima y olvidar los horrores que he presenciado.

Una vez más la rueda del destino nos demuestra con su eterno girar que la más terrible de las maldiciones es aquella que dice:

"Ojalá vivas una época interesante".

Maestro Arcano, miembro de Euroforce.



EL REY NEGRO

Yo, Epsilon Eridani, me declaro fuera de la jurisdicción de cualquier país u organización internacional y rechazo la autoridad de los tribunales de cualquier nación culpable o cómplice de matanzas o genocidios. Como monarca sólo debo responder ante mi pueblo, que hoy se encuentra aplastado bajo la tiranía de las naciones que osan llamarse civilizadas. Como líder, que guiaré al pueblo de Tranjastán hacia la libertad, no abandonaré mi campaña de espionaje, atentados, robos y asesinatos hasta que la Comunidad Internacional reconozca mi soberanía sobre mi pueblo y el territorio donde ha vivido desde el principio de la Historia. Nadie nunca jamás podrá llamarme criminal por lo que hago. Un monarca sólo responde ante su pueblo.

Desde esta comunicación vía satélite no autorizada hago un llamamiento a todos los seres que, como yo, están por encima de la mediocre humanidad, a todos aquellos que son perseguidos y rechazados por ser superiores. Unamos nuestras fuerzas y juntos les de-

mostraremos a los gobiernos de este planeta que no nos dejaremos pisotear. Juntos les enseñaremos a tenernos miedo ya que no pueden respetarnos. Con nosotros llegará el fin de los abusos de las potencias imperialistas que se reparten el mundo desde hace demasiado tiempo.

Somos los elegidos por el Destino para dirigir el mundo. Tenemos el derecho porque tenemos la fuerza, porque tenemos el poder. Nada ni nadie podrá detenernos.

Epsilon Eridani,
monarca en el exilio del reino de Tranjastán.



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

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

AHORA TÚ PUEDES SER UNO DE ELLOS.

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

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

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

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

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

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

Y ha sido de esta manera como una especie de historia paralela nos pone de manifiesto que no todo es tal

Abreviaturas utilizadas en SuperHéroes Inc.

Id100	1 dado de 100 caras
Id20	1 dado de 20 caras
Id12	1 dado de 12 caras
Id10	1 dado de 10 caras
Id8	1 dado de 8 caras
Id6	1 dado de 6 caras
Id4	1 dado de 4 caras
AGI	Agilidad
APA	Apariencia
AxA	Acciones por asalto
CON	Constitución
DA	Daño absorbido
DJ	Director de juego
EM	Energía Mágica
EQM	Equilibrio mental
FUE	Fuerza
INT	Inteligencia
Mod	Modificador
PER	Percepción
PJ	Personaje jugador
PNJ	Personaje no jugador
PV	Puntos de vida
PX	Puntos de experiencia
SHI	Superhéroes Inc
SPJ	Superpersonaje



como nos lo habían contado. Desde los albores de la Humanidad, ésta ha caminado al lado de estos curiosos compañeros que son los metahumanos.

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

Dichas vías de investigación permitieron tener confirmación en la década de los 20 de la existencia de estos individuos, que, debido a la incredulidad y escepticismo popular (en buena medida producto de la reciente guerra y de los sucesos acontecidos en Rusia), eran tratados como fenómenos de feria y exhibidos en exposiciones itinerantes. Sus vidas eran generalmente un infierno y, los más afortunados, conseguían acabar sus días pacíficamente en algún lugar recóndito.

Pero la década de los 30 cambiaría radicalmente esta situación. Los países europeos (entre ellos los recientes y belicosos regímenes fascistas), los soviéticos (sumidos en el aislacionismo estalinista que contemplaba con desconfianza a las potencias extranjeras enemigas) y los americanos (convertidos después de la Primera Guerra Mundial en líderes mundiales, en la primera potencia y en los guardianes de la paz del planeta) iban a necesitar todos los recursos disponibles para hacer frente a lo que se les venía encima. A mediados de la década ya eran muchos los gobiernos que no dudaban de que se aproximaría otro enfrentamiento armado, y que sería de mayor intensidad que el pasado.

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

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

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

Habían dejado de ser un espectáculo grotesco para

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

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

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

Los campos de batalla de Europa pasan a ser testigos de sorprendentes acciones llevadas a cabo por individuos que aparecen por sorpresa y solucionan una situación comprometida para un grupo de soldados, salvan una población entera de sufrir un bombardeo o impiden que un avión dañado caiga en territorio enemigo. ¿Quiénes son estos seres que pueden utilizar energías increíblemente poderosas para hacer el bien, o para infundir el pánico entre el enemigo?

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

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

Los metahumanos europeos fueron empleados a fondo en esta campaña. A pesar de su tremendo poder, muchos de ellos perdieron la vida luchando por la causa que

defendían y, durante años posteriores, Europa perdería a la mayoría de estos seres que estaban oficialmente clasificados, mientras que en los Estados Unidos se incrementaba la búsqueda de posibles candidatos a ocupar este lugar. El plan McGrady, aprobado en 1941 a puerta cerrada por el Congreso, asignó un presupuesto millonario para el reclutamiento de estos seres en el seno de programas militares que, por aquel entonces, ya habían comenzado a dar sus frutos.

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

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

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

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

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

en enemigos sanguinarios que harían todo lo imaginable para acabar con el *American way of life*.

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

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

Durante los años cincuenta la propaganda que se hace sobre los superhéroes que trabajan para el gobierno americano va en aumento. La guerra de Corea será un nuevo escenario en el que las capacidades metahumanas volverán a brillar para orgullo de las barras y las estrellas. Los metahumanos que participan en esta clase de enfrentamientos, así como los que luchan contra el cri-

File id:0003m Mutantes. Unknown.



men organizado en los Estados Unidos y en todo el mundo, serán promocionados hasta el rango de héroes populares, dando un verdadero sentido al término superhéroe.

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

Y en este estado de cosas las dos superpotencias resultantes de la Segunda Guerra Mundial se lanzan a la conquista del espacio exterior, esfuerzo al que no son ajenos algunos de los metahumanos que tienen capacidades especiales.

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

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

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

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

Pero muchos metahumanos no estaban dispuestos a trabajar para oscuros intereses.

EL MUNDO

Nos encontramos en los primeros años del nuevo siglo. A pesar de ello, persisten en todo el mundo con-

flictos locales que amenazan la paz del planeta. Para darse cuenta de ello no hay más que leer la prensa o ver los telediarios:

► Continuos conflictos de carácter religioso sacuden el norte de África, el oriente próximo y el sudeste asiático. La intolerancia y el fanatismo de ciertos movimientos integristas supone un peligro de tremenda vergadura. Dichos movimientos comienzan a utilizar metahumanos para llevar a cabo sus fines, dando lugar a grupos terroristas con capacidades destructivas sobrehumanas.

► Las organizaciones mafiosas, dedicadas al tráfico de drogas y armas, se convierten en un poder económico y político de primera magnitud. Políticos, jueces, periodistas y empresarios corruptos caen con facilidad en sus redes; pudiendo los principales capos controlar importantes esferas de influencia en muchos países. En este punto es especialmente importante el papel que dichas organizaciones desempeñan, hoy en día, en algunos estados de la América central y del sur. Así mismo, el fenómeno metahumano no ha pasado desapercibido a dichas organizaciones, las cuales -gracias a su enorme potencial económico- han atraído a su causa a todos aquellos superseres carentes de escrúpulos, capaces de alquilar sus capacidades al mejor postor.

► Las catástrofes "naturales", muchas de ellas provocadas por la desalmada actuación de supervillanos, afectan de manera especial las zonas más pobres y deprimidas del planeta. África es un buen ejemplo. Todo ello produce una concatenación de sequías, hambrunas y epidemias que, año tras año, diezman sin remedio a la población de los países de esas áreas.

Las Naciones Unidas

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

La nueva Doctrina de Independencia ha producido de hecho una pérdida de capacidad de acción de la Naciones Unidas en conflictos internacionales y nacionales.

La Organización actualmente es poco más que un pretexto para que políticos corruptos obtengan importantes cantidades de dinero en concepto de dietas y comisiones de gestión. Aunque, anteriormente, una liga de superhéroes actuó defendiendo los intereses de la ONU, la mala gestión de algunos delegados, así como el malestar generado en algunos países por el hecho

NUEVOS METALES

Optimun

Si existe un elemento químico que pueda considerarse valioso en esta época, este es el Optimun. Se trata de un metal pesado con características próximas al Plutonio, pero a diferencia de éste, cuenta con una estructura atómica estable que impide su descomposición radiactiva. En su forma nativa se encuentra formando redes de átomos con una malla tetraédica que le confiere esta estabilidad extrema. Esta misma propiedad es la que le permite ser prácticamente inmune a los efectos de cualquier energía. La extrema dureza de este metal descubierto, por el momento, exclusivamente en la superficie de la Luna y su escasez, le han convertido en la mercancía más valiosa con que se puede negociar. Importantes compañías armamentísticas pelean por conseguir las escasas muestras de optimun que llegan a la Tierra con el fin de incorporar aleaciones de este metal en sus desarrollos de armaduras de combate.

A este respecto existen informaciones oficiosas que dan por seguro que el último prototipo de megaarmadura desarrollado por Tecnored, la WMA-a, dispondría de una cobertura de optimun al menos en sus sistemas más sensibles.

Optimun: propiedades físicas

Temperatura de fusión: 32.000°K

Reflectividad: 99% a radiaciones de todo el espectro
Dureza: Soporta impactos de 500 PV sin sufrir deformación apreciable incluso bajo examen microscópico.

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

Aspecto: Metálico mate con tonos grisazulados.

Zynex

El compuesto químico de naturaleza metálica conocido como Zynex, que se obtiene de forma exclusiva por síntesis en los laboratorios lunares u orbitales, se ha utilizado en varias ocasiones para, en combinación con el optimun, generar una aleación conocida como Optimun b, que supera en varios aspectos al optimun original. Su punto de fusión es superior en 300°K, y su resistencia a la tracción y a la rotura supera en un 25% la del compuesto original.

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

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

Strenium

El descubrimiento en 1979, en el lecho del cráter de un meteoro en Tranjastán de un extraño isótopo del hierro, hizo creer inicialmente en un origen estelar para el material Strenium. Se trata de un raro isótopo férrico capaz de absorber las vibraciones y los impactos sin deformarse y aumentando extraordinariamente su dureza. Una lámina de strenium de un metro cuadrado y un milímetro de espesor aguantó el impacto de un obús sin apreciarse deformaciones superiores a una desviación de 10 mm. Su densidad aumentó exponencialmente, sin modificación de su peso, ni dimensiones, resistiendo sin ningún daño una detonación nuclear controlada instantes después.

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

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

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

No obstante, algunos héroes y villanos afirman tener armas o escudos de este material, aunque según los informes de IDESS, de los objetos especiales estudiados, solamente los escudos de Euroman II han reunido las características suficientes para realizar dicha afirmación.

Strenium: propiedades físicas

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

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

Fisibilidad: Nula.

Aspecto: Metálico brillante con tonos dorados.

de tener su sede en Estados Unidos y en Europa y no en otros lugares más conflictivos, unido a la presencia entre sus filas de alienígenas, motivó la desaparición de éstos.

El espacio

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

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

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

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

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

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

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

Agencia Europea del Espacio (ESA). En fechas recientes, algunos medios de comunicación, cercanos a organizaciones ecologistas europeas, han difundido la noticia de que la EUSAF-A habría sufrido un ataque de carácter metahumano que habría destruido buena parte de las instalaciones. Las autoridades europeas han negado rotundamente este hecho aunque, a renglón seguido, los grupos Euromán, Vértice de Combate y Fuerza del Futuro fueron disueltos.

El nuevo Comisionado Europeo para asuntos relacionados con metahumanos restó importancia a dichas noticias y añadió que la disolución de los tres grupos se debió a razones presupuestarias.

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

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

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

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

Unión Europea Occidental

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

Tras la disolución de Euromen, el Vértice de Combate y la Fuerza del Futuro, la UEO dispone solamente de los grupos operativos de unidades especiales, conocidos como TecnoRed, encargados de misiones delicadas que requieran el uso de una fuerza especial. TecnoRed está compuesta por humanos normales que han sido dotados con armaduras tecnológicas para participar en misiones de alto riesgo en todo el territorio de la Unión Europea. Los distintos grupos operativos tienen bases en distintos países, aunque son frecuentes las rotaciones de unidades.

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

La reciente formación del supergrupo Euroforce supone un cambio de estrategia de las autoridades europeas con respecto al tema metahumano. En definitiva, Euroforce es un grupo financiado por la Unión Europea, la fundación Joseph Cahuger y la ONU a partes iguales. De este modo se pretende dotar de una cierta autonomía de actuación a los miembros del grupo, así como proporcionarles una independencia ante las influencias de las autoridades para hacer que aumente su efectividad operativa.

España

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

militares de intervención rápida.

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

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

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

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

HUMANOS, HÉROES, METAHUMANOS Y SUPERHÉROES

Desde que el hombre es hombre han existido personas que han destacado por su saber, su valor, o su diferencia para con el resto. Cuando sus acciones han repercutido en el beneficio de la mayoría, se les ha llamado héroes y sus vidas han pasado a ser parte de la leyenda. Gente como Juana de Arco, por su valor y temeridad, Amundsen que alcanzó el Polo Norte, Neil Armstrong, que pisó la Luna y otros cuyas acciones todavía hoy nos hacen admirarlos, son los Héroes, los héroes de la Humanidad.

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

Hoy en día, la mayor parte de los metahumanos se

File id:0004m Mutantes. Unknown.



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

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

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

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

LA SOCIEDAD Y LOS METAHUMANOS

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

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

Y también están aquellos que tienen cuentas pendientes con la parte más oscura de los metahumanos: los supervillanos. Las catástrofes organizadas por estos superseres han provocado también la aparición de un sector de población que siente un odio real que ha extendido a todos ellos. La inmensa mayoría, como siempre, no tiene opinión formada y se limita a ser una mera espectadora, que trata de no mezclarse en una historia que le queda grande.

Los superseres, por su parte, mantienen actitudes sociales muy diferentes en cada caso. Por un lado están aquellos que asumen su papel social controvertido sin que ello suponga un problema para ellos. Éstos suelen

ser superhéroes más o menos próximos al gobierno de turno, que aprovecha electoralmente las acciones arriesgadas del superser en favor de la ciudadanía.

La gran mayoría de los superseres siente como una losa la mirada poco amistosa de una sociedad que no comprende realmente el fenómeno, y sufre por esta razón una discriminación muy palpable. Este motivo les lleva a adoptar identidades secretas, con el fin de llevar una doble vida: en una mitad son ciudadanos normales, con cuya identidad pueden seguir un ritmo de vida más o menos normal, sin ataques, sin aislamiento. En la otra parte se convierten en seres que velan por la justicia y la tranquilidad de aquellos que los discriminan y los apartan. Muchos de estos metahumanos arrastran gran amargura por tener que mantener esta situación injusta.

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

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

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

CRONOLOGÍA

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

Podríamos fijarnos en ejemplos que parecerían indicar este tipo de capacidades. Dentro de esta hipótesis puede establecerse una lista de candidatos bastante indicativos: Moisés, Jesucristo, Aníbal, Quetzacoatl, Arturo, Colón, Rasputín... Todos ellos aportaron algún acontecimiento extraño a su historia personal que los hace ser

sospechosos de poseer superpoderes.

Pero si nos centramos en España, nuestra historia escrita en lo que a Superseres se refiere, se remonta a hace unos pocos años, apenas algo más de medio siglo...

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

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

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

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

Durante la primavera de 1937 el bando republicano contará con la ayuda inestimable del primero de los metahumanos, que será una mujer. La identidad de esta persona ha sido siempre desconocida, aún después de las intensas investigaciones llevadas a cabo después de la guerra.

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

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

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

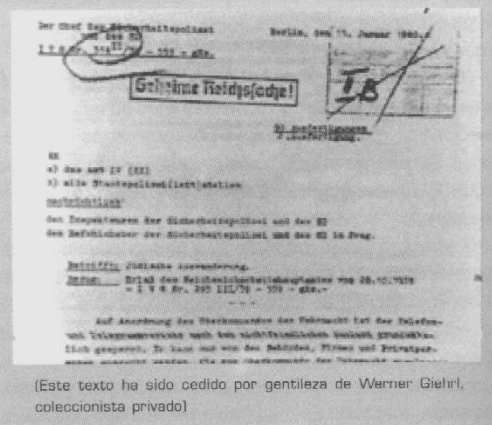
Desde esta base, Koch recorrería los frentes de batalla persiguiendo a Flecha Roja. La búsqueda quedó reflejada en varios informes enviados a Berlín y que fueron descubiertos en 1945 por los aliados.

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

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

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

Un vitor llegó desde las trincheras rojas cuando la mujer atacó a los nacionales. Pronto éstos se batieron en una retirada desordenada. Me di cuenta de que, si los comunistas disponían de un puñado de estos seres en sus filas, no habría nada que hacer.



(Este texto ha sido cedido por gentileza de Werner Giehl, coleccionista privado)

Sus padres habían muerto en un accidente ferroviario en 1934, y después de que sus parientes se negasen a hacerse cargo de él, vivió hasta 1938 en un orfanato religioso. Estaba mal considerado por los sacerdotes que lo regentaban, y sus compañeros le evitaban. En varias

ocasiones había rechazado agresiones de forma contundente. Parecía poder controlar el movimiento de los objetos a su voluntad. Koch lo descubrió por casualidad, estando de visita en casa del comandante Rivera, del ejército nacionalista. El hermano de Rivera, uno de los sacerdotes que dirigía el orfanato, comentó durante la comida el caso extraño de Carreras. Koch insistió en verlo y, por mediación de ambos hermanos, consiguió sacarlo del orfanato con autorización militar.

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

Las pruebas se llevaron a cabo durante dos semanas, tras las cuales Reinecke volvió a Berlín a informar directamente al Führer, que había manifestado su interés especial en el caso. Koch y Salgado permanecieron en Burgos y se hicieron cargo definitivamente del muchacho. Éste se encontraba a gusto fuera del orfanato, que había sido un infierno para él. Colaboró con ellos casi desde el principio. Los ensayos comenzaron con pruebas sobre el movimiento de objetos inanimados, e incluyeron toda clase de pruebas hasta alcanzar el propio movimiento de Carreras. Aparentemente se trató de un éxito, pues poco tiempo después, durante la tercera semana de febrero los nacionales avanzaron nuevamente sobre Teruel, pero esta vez acompañados de un grupo de observadores especialmente importantes.

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

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

Mientras tanto el Dr. Reinecke, una vez en Berlín, había comenzado a desempolvar expedientes sobre casos extraños. Con la ayuda de un equipo de colaborado-



res consiguió seleccionar a cuatro candidatos que presentaban signos claros de poseer superpoderes. Entre ellos destacaba uno capaz de desarrollar una fuerza monstruosa y que era resistente más allá de cualquier medida humana. La investigación se llevó a cabo bajo el nombre secreto de Proyecto Golem, nombre en clave que recibió el individuo.

Puesto en contacto con un colega italiano, Reinecke no tardó en encontrar a un segundo ser con propiedades anormales: podía atravesar paredes como si la materia no fuese un obstáculo para él. Se trataba de un joven romano, estudiante de historia, de nombre Carlo Mazzoni. El entrenamiento de Golem y de Mazzoni tuvo lugar en algún punto no desvelado de Alemania. Los resultados obtenidos hicieron plantearse a los gobernantes nazis y fascistas la conveniencia de abordar un programa de localización y entrenamiento de metahumanos. El campo de pruebas más a mano: España.

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

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

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

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

Su comportamiento empeoró. A pesar de que en combate actuaba de forma ejemplar (la Batalla del Ebro fue un ejemplo de sus capacidades) se volvió más y más díscolo y su carácter ya se había vuelto inestable. El 28 de noviembre tuvo lugar una violenta discusión entre Bandera Negra y Lince. El italiano acusaba a Lince de ser un infiltrado del comunismo y de haber estado saboteando Vértice de Combate desde el principio. Golem y Bandera Negra ya habían jurado fidelidad a Adolf Hitler como rector de sus respectivos destinos, mientras que Lince no había pasado por ese juramento por expreso deseo del gobierno militar nacionalista.

A la mañana siguiente Lince estaba muerto en su

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

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

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

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

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

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

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

En España el nuevo gobierno, carente de medios y más ocupado por otras necesidades, dejó de lado las in-

vestigaciones de la Sección 19 del Ministerio de la Guerra. Aparentemente, España había quedado limpia de metahumanos tras la contienda y el comandante Salgado aparcado en un destino sin mucho porvenir. Sin embargo Salgado era un hombre inquieto que, a pesar de sus reticencias iniciales, quedó convencido de la importancia de los hechos de los que había sido testigo.

Tras pasar dos años investigando por su cuenta e intentando no llamar la atención, solicitaría una baja temporal del Ejército que le sería concedida. Buscaría una nueva residencia alejada de la curiosidad de los demás y encontraría una finca en la sierra de la provincia de Segovia que respondía a sus necesidades. Este se convertiría en el centro de operaciones donde llevar a cabo sus investigaciones.

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

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

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

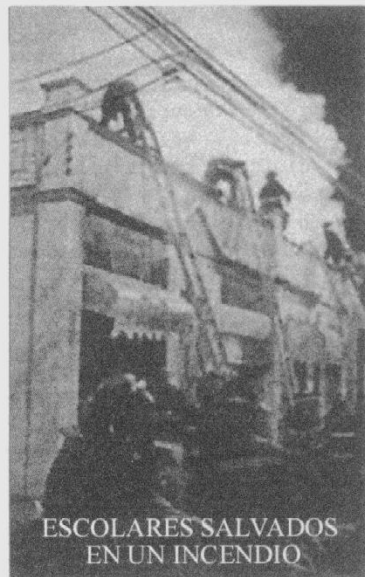
En 1944, después de cinco años de intensas búsquedas y, tras haber consumido más del 80% de su capital, Antares atraviesa por un momento crítico. Años de búsqueda no han conducido a ningún resultado realmente interesante. A pesar de que se han apreciado síntomas de superpoderes en algunos individuos,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

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

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

Asustado por sus recién descubiertas capacidades, J.G.S. solicita a Salgado que le deje marchar, por no querer involucrarse. Salgado duda. Sabe que, si le deja ir, puede pasar demasiado

ABC



ESCOLARES SALVADOS EN UN INCENDIO

El día jueves

6 de septiembre de 1.944. Año XXX. n.º XXXX

Salamanca. - Doscientos escolares fueron ayer tarde salvados de las llamas de un incendio declarado en el Colegio Nacional Fernando VII de la capital cuando uno de los maestros, J.G.S., se arrojó valientemente sobre las llamas para impedir que éstas se propagaran y alcanzasen a los alumnos. Los bomberos consiguieron controlar el fuego sobre las ocho de la tarde sin que se produjeran daños personales.

Increíblemente el maestro que salvó la vida de sus alumnos no sufrió quemaduras de importancia. En un gesto de modestia que le honra ha rehusado hacer pública su identidad. La reconstrucción total del colegio correrá a cargo de la Junta Provincial de Educación.



Los esfuerzos espléndidos logran que Barak y Ararat asaguen reanudar rabana en Egipto.

El Gobierno ha anunciado que el día 10 de septiembre se celebrará el primer concurso de poesía para niños.

Tanto el día 10 como el día 11 de este mes se celebrará en la ciudad de Madrid el primer concurso de poesía para niños.

La sombra de Barak y Ararat en el campeonato de fútbol se ha visto eclipsada por la de la pelota en la próxima cita de Viza.

ESCOLARES SALVADOS EN UN INCENDIO

Salamanca.- Doscientos escolares fueron ayer tarde salvados de las llamas de un incendio declarado en el Colegio Nacional Fernando VII de la capital cuando uno de los maestros, J.G.S. se arrojó valientemente sobre las llamas para impedir que éstas se propagaran y alcanzasen a los alumnos. Los bomberos consiguieron controlar el fuego sobre las ocho de la tarde sin que se produjeran daños personales.

Increíblemente el maestro que salvó la vida de sus alumnos no sufrió quemaduras de importancia. En un gesto de modestia que le honra ha rehusado hacer pública su identidad. La reconstrucción total del colegio correrá a cargo de la Junta Provincial de Educación.

tiempo antes de que encuentre a otro candidato. Trata de convencerle mediante el ofrecimiento de cuantiosas sumas de dinero de las que carecía en ese momento, le habla del bien que puede producir utilizando sus poderes a favor de otras personas, pero todo es inútil, el nuevo metahumano está decidido a abandonar la Base Antares.

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

ramente a lo que Antares pide de él.

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

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

Un incendio forestal declarado en la sierra madrileña dará a Igneus la primera posibilidad de demostrar sus poderes, al consumir las llamas que amenazan con arrasarlo un pequeño pueblo. Los aldeanos ven con incredulidad cómo un individuo vestido con un ajustado traje rojo y negro se pasea entre las llamas, absorbiéndolas. El acontecimiento no tendrá eco en los periódicos.

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

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

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

Los extraños casos no han pasado desapercibidos al servicio de inteligencia del ejército, que vuelve a sacar a la luz expedientes antiguos y sospecha de la presencia de nuevos superseres en actividad. Sin embargo Salgado ha aprovechado su experiencia como espía para tejer un intrincado entramado de pistas falsas que imposibilitan dar con Antares. Las sospechas de los militares quedan en agua de borrajas. No obstante, problemas internos comienzan a aparecer en Antares. Arrieta, amigo y colaborador de Salgado, se presta para realizar un experimento con el que pretenden dotar a un hombre con energía cósmica. A cargo del experimento se encuentra parte de la cúpula científica nazi que ha escapado y se ha refugiado en la España del General Franco.

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

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

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

Mientras tanto, en el resto del mundo, la proliferación de superseres tuvo distintos grados: Así, los Estados Unidos desarrollaron proyectos para crear ejércitos de metahumanos que les sirvieran en la Segunda Guerra Mundial. El bando aliado contó con ayuda de grupos que, literalmente, "invadieron" posiciones del Eje y se enfrentaron a superamenazas creadas por el III Reich y el fascismo italiano. Los antiguos miembros del Vértice de Combate fueron puestos de nuevo en activo contra estos grupos de héroes americanos, librando cruentas batallas. Algunos testimonios de soldados rusos dan cuenta del hallazgo de miles de folios de documentación sobre superhombres en el búnker donde Adolf Hitler se quitó la vida.

El final de la Segunda Guerra mundial y el odio hacia los perdedores hizo que los metahumanos que habían apoyado a las potencias del Eje desaparecieran o fuesen eliminadas sin escrúpulos.

Nada se sabe del destino final de Golem, aunque sí de Bandera Negra, quien, enloquecido, llevó a cabo su propia cruzada contra la democracia, terminando sus días en un enfrentamiento contra uno de los primeros Euromen, Estigma, un héroe francés.

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

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

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

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

File id:0004f Dioses: Shiva.



SUPERHÉROES INC. LA EMPRESA

En agosto de 1987 se da de alta en el Registro Mercantil de Madrid la Empresa Superhéroes Inc. Sus socios fundadores son Bernardo L. Cintrano y Ana Cobos. El objetivo aparente de la empresa es crear puestos de trabajo para metahumanos y su utilización en actividades comerciales. Dos años después Superhéroes Inc. tiene sedes en 16 provincias españolas. El éxito principal se debe a la utilización de superseres, sin antecedentes penales y con un exhaustivo estudio de su perfil psicológico, en puestos de vigilancia, así como mano de obra rentable en condiciones imposibles para un homo sapiens. Enseguida comienzan a alzarse voces de protestas: los principales sindicatos acusan al gobierno de permitir destruir puestos de trabajos mediante la contratación de "rarezas", el parlamentario de izquierdas García-Marino dimite de su cargo "al no poder soportar una forma de destrucción económica tan flagrante", asociaciones de familiares de trabajadores se manifiestan contra el Ministerio de Trabajo al considerar sus intereses perjudicados. En marzo de 1990 se aprueba la *Ley de Regulación del Mercado de Trabajo para Metahumanos*, por la que sólo se puede utilizar activos metahumanos para actividades de alto riesgo. Superhéroes Inc. sufre pérdidas por valor de 24.000 millones de pesetas y cierra once de sus sedes. Actualmente Superhéroes Inc. se encuentra establecida en Madrid, Barcelona, Sevilla, Bilbao y La Coruña y sus actividades se limitan a la realización de trabajos eventuales. Pero la existencia real de Superhéroes Inc. está muy por debajo de estos fines comerciales. La verdadera razón para la creación de la empresa es la necesidad de organización y protección de los metahumanos en unas condiciones de hostilidad como las que se vienen sufriendo contra este colectivo desde la Guerra Civil. El apoyo de la extraña organización Zelig (donde podrían estar algunos influyentes metahumanos relacionados con altos círculos de poder en Europa y Rusia) ha sido fundamental para el actual desarrollo de la red de información y protección de Superhéroes Inc. en la que se incluyen multitud de pequeños negocios, comercios y talleres que ocultan, si fuese necesario, a metahumanos en necesidad.

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

IDESS

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

Nada más lejos de la realidad. IDESS es conocida por muy pocos metahumanos libres y los que lo hacen, suelen

desaparecer para no volver jamás o hacerlo reeducados, o incluso lobotomizados. Bajo la tapadera de "Ayudamos a construir el futuro armónico entre humanos y metahumanos" se esconde la ambición de un fuerte grupo político y empresarial formado por diversos hombres de negocios españoles y europeos. Su objetivo es crear su propio ejército de metahumanos para sumar poder efectivo y ejecutor al control social y al dominio de varios medios de comunicación.

IDESS nace en 1977 en Barcelona, España, de la mano de su cabeza visible Antonio del Hierro, para luego extenderse rápidamente por todo el país y gran parte de Europa. Ante la alarma social por la proliferación de superseres, los publicistas de IDESS jugaron un gran papel haciendo creer a la sociedad española que "su hijo, su mujer, o su hermano, puede ser un metahumano. Contacte con IDESS. Ayudaremos a su ser querido a adaptarse a su nueva situación y a usted a entenderlo. No tema, IDESS vela por todos". Luego, la desaparición de esos seres queridos era fácilmente justificada como una "lamentable pérdida del control de sus poderes". La incultura de la gente hacía el resto.

Las instalaciones actuales de IDESS en España tienen su sede principal en Madrid y se encuentran situadas en la populares Torres IDESS, compradas en subasta pública tras el abandono del grupo KIO, encargado de su construcción.

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

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

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

secretas en lugar indeterminado del sur de España.

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

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

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

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

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

COMISIÓN OMEGA

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

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

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

Su influencia se extiende entre los directivos de IDESS y Zortek, así como entre los principales mandos de la UEO, TecnoRed, o los distintos ejércitos europeos. Tienen contactos con el Mouvement Humanistique Français, H.U.M.A.N.S. y mantienen excelentes relaciones con sus homólogos del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, los miembros de la Winter Office y con el Vulkan Komite ruso.

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

SEVILLA

EVALUACIÓN: 1997/23-A
Dr.: Rafael Martín.
Traductor: D. Hurtado.
Sujeto: UK/1986-2
Tipo: Simblonte psíquico.
Ficha: UK/1986-2/MD.FCT

PREGUNTA: ¿Cómo se encuentra?

RESPUESTA: Bien, tranquilo...

P.: Su evolución ha sido muy favorable estos meses... ¿Sigue queriendo unirse a alguna actividad exterior?

R.: Sí... Sigo queriendo salir.

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

R.: Quiero ser útil.

P.: ¿Ya no desea influir en otras personas?

R.: No. Yo... reconozco que no actúe bien. Por favor quíteme la medicación.

P.: Responda a lo que se le pregunte. ¿Desea influir a otras personas?

R.: No, ya no.

P.: ¿Por qué?

R.: Porque no es justo. Yo puedo hacer cosas que ellos no pueden y debo ayudarles, no robar sus mentes.

P.: Hábleme de Valeria.

R.: No sé quien es.

P.: ¿No recuerda a Valeria?

R.: No... No recuerdo a nadie con ese nombre.

P.: ¿Le dice algo la expresión "vampiro de ideas"?

R.: Algo malo... pero no sé exactamente a qué se refiere.

P.: Gracias. Eso es todo.

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

Dr. Rafael A. Martín

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

Alexander Hauptmann es el líder de H.U.M.A.N.S. (Highly Unified Men Against Nuclear Sacrileges) y su organización es mucho más de lo que aparenta.

H.U.M.A.N.S. no es sólo una organización humanitaria que recoge fondos para las víctimas de los superterroristas como Seísmo, que lucha por la abolición de las centrales nucleares y las pruebas atómicas y que se opone a la utilización militar o policial de metahumanos.

Tras esta agradable fachada se encuentra una de las más poderosas organizaciones secretas del mundo y no es precisamente humanitaria.

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

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

Tienen agentes infiltrados en casi todas las organizaciones importantes del planeta, y su archivo sobre metahumanos es el más completo después del de IDESS.

ALEXANDER HAUPTMANN

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

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

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

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

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

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

A medida que el fin del nazismo se acercaba decidió que lo mejor que podía hacer era abandonar el barco con lo que pudiera salvar para poder tener una segunda oportunidad. Se encargó de que Golem fuera sacado de Alemania sano y salvo, junto con todas las riquezas y documentos sobre metahumanos que pudo reunir.

Los horrores de la guerra estaban demasiados recientes como para intentar nada, pero sabía que la gente acabaría olvidando. Había mucho que aprender de la derrota alemana. Cuando el racismo comenzó a estar de nuevo en auge, no le resultó difícil convencer a la gente adecuada de que los metahumanos eran escoria subhumana.

Tuvo un golpe de suerte y encontró a un orador que era capaz de ejercer una gran influencia sobre las masas: un español nacido durante la dictadura llamado Sebastián Benavente. Era perfecto: ultraconservador; místicamente religioso y con un odio especial hacia los metahumanos por razones personales (su hija es la mutante conocida como Inercia). Él es su mejor orador y la imagen pública de H.U.M.A.N.S.

El objetivo de Hauptmann es controlar o eliminar a los metahumanos para convertirse en el hombre más poderoso del planeta.

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

Otra de las principales actividades de la empresa es la captura de metahumanos por agentes conocidos como Purificadores. A los que son apresados se les ofrece la oportunidad de unirse a la causa como agentes especiales o morir a manos de la nueva versión de la Inquisición; son pocos los que eligen la muerte.

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

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



ZORTEK

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

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

ZELIG

Tras este nombre se ocultan un grupo de poderosos, aunque ya ancianos, metahumanos, de enorme poder financiero y social, que nunca han revelado al público su verdadera naturaleza. Su impulsor, Silas Zelig, de más de 90 años de edad, es un hombre que arrastra una maldición familiar en forma de un demonio que le posee. Siempre ha luchado contra su influjo negativo, y gracias a su férrea voluntad, casi siempre lo ha conseguido.

Los intereses de esta organización, aparentemente inexistentes, están en el ámbito de la defensa de los metahumanos. Todos los miembros han sufrido en sus carnes la discriminación y el desprecio de los humanos. Zelig ha apoyado la creación de Superhéroes Inc. desde el primer momento. Este último dato sólo es conocido por Bernardo L. Cintrano, quien mantiene contactos con Zelig, aunque desconoce la identidad de sus líderes.

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

ALGUNOS INVITADOS

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

Los PJs son los que dirigirán los jugadores y se crean siguiendo el procedimiento que se describirá más adelante. Ellos son los que correrán las aventuras que el DJ prepare. Cada jugador debe encargarse de desarrollar el carácter de su personajes. En una ambientación como la de SUPERHÉROES Inc. es muy importante que los SPJs (superpersonajes) estén definidos con corrección y actúen de acuerdo a su personalidad.

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

Por otra parte, los supervillanos de los cómics son

MADRID

INFORME N° 564.987

SUJETO: 1999/17-H

NOMBRE: Jesús Estebanaraz Jiménez

NOMBRE CLAVE: VENGANZA

DATOS FÍSICOS

SEXO: Varón

EDAD: 34

ESTATURA: 1,82 metros

PESO: 88 kilogramos

GR. SANGUÍNEO: No-A No-B; Rh: Neg.

PELO: Negro

OJOS: Marrones

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

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

PERFIL PSICOLÓGICO

Los datos obtenidos reflejan impulsos psicóticos y esquizofrénicos. Carácter inestable con frecuentes estallidos violentos.

ACTIVIDADES

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

DESCRIPCIÓN

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

PROCEDIMIENTO

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

FIN DEL INFORME 564.987

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

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

caso de los SPJs, aunque tengan el reconocimiento social y sean héroes, no se debe olvidar que son metahumanos, así que la respuesta social puede ser diferente a la dada ante grupos o héroes oficiales. Otra manera de evitar el descontrol en las partidas es el hacer ver a los jugadores que no pueden pelearse a muerte con un villano, lanzando todo su poder contra él, en medio de una ciudad. El asesinato es un crimen, en cualquier sociedad, y en la Europa de principios del siglo XXI no hay piedad para los que acaban con una vida. Si el implicado es un metahumano, las cosas empeorarán para él.

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

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

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

No obstante, siempre que tengas necesidad de crear un PNJ, debes hacerte una pregunta importante: ¿Para que necesito aquí a este personaje?. Si su actuación va a ser vital para el desarrollo de la historia, ten mucho cuidado en la forma de presentarlo a los jugadores, no sea que lo ignoren, o peor aún, lo exterminen por el mero placer de hacerlo (este supuesto sólo deberías permitirselo a algunos supervillanos enloquecidos y psicópatas). Si el personaje ha de unirse al grupo de jugadores, deberás tener la precaución de presentarlo como alguien a tener en cuenta, so pena de correr riesgos inútiles. En cualquier caso evita hacer uso de PNJs innecesarios, pues esto llevaría a los personajes a distraerse de su misión y a diluir el ritmo de la historia.

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

ENTIDADES CÓSMICAS

El universo de Superhéroes Inc., es amplio, vasto, infinito. Pensar solamente en ambientar partidas en la Europa del 2000 podría defraudar a aquellos jugadores que disfrutaron, y disfrutan, leyendo cómics de superhéroes donde las aventuras transcurren en otros planos de la existencia, en otra realidad, en otros tiempos.

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

Todas las entidades descritas a continuación son PNJs inmortales. Es imposible eliminarlas y, si en algún caso han parecido sucumbir ante otras entidades similares, su retorno no se ha hecho esperar. No en vano se trata de fuerzas universales personificadas y necesarias para la continuación de la existencia del Universo. Estas entidades son muy superiores a los SPJs. Incluso aquellos personajes que sean dioses están en inferioridad de condiciones ante estas fuerzas más allá de la mera comprensión humana.

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



Unidad y Entropía

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

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

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

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

Equidad

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

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

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

Némesis

Némesis es la personificación de la lucha, de la guerra. Ha sido conocida con muchos nombres (Marte, Ares, Andras, N'kosh...) y confundida con otros dioses. Némesis suele presentarse a los que combaten habitualmente para proponerles grandes gestas. A tal efecto, cambia de forma para aparecerse como aquello que más desea el contactado. Es una intrigante nata y disfruta enfrentando

a hermanos contra hermanos, padres contra hijos, etc. Sus ansias le han llevado a forzar grandes batallas en muchos mundos, siendo la Tierra uno de ellos.

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

Nigalion

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

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

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

Gea

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

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

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

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

Cronoides

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

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

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

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

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

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

La historia de los cronoides es confusa, aunque se sabe que unos setecientos años después de la fundación de la Ciudad, su raza sufrió una cruel y devastadora guerra a través de varias épocas. Esta guerra fue motivada por el desarrollo de la capacidad de viajar por el tiempo que todos los cronoides poseen. Un grupo de éstos intentó sabotear la asunción del proyecto de estudio de la Historia Pasada, oponiéndose al Consejo Principal. Tras combatir en varias guerras históricas entre ellos, apoyando diferentes bandos, el Consejo Principal asumió exiliar a los rebeldes, que se dispersaron por la corriente temporal en un intento por evitar un castigo mayor. Estos rebeldes han participado, desde entonces, en varios actos contra la hegemonía del Consejo Principal, bajo el nombre de Ucronia.

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

Los cronoides son descendientes muy lejanos de los actuales humanos. A pesar de las fusiones periódicas con el Supremo son individuos independientes que comulgan

con esta entidad sólo en momentos determinados. Son inmortales, pacíficos, extremadamente tranquilos y están muy interesados en adquirir conocimiento sobre otras épocas y otros mundos, por ello, desplazan su ciudad a través de la corriente temporal, gracias a su capacidad para doblar el espaciotiempo.

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

Enigma sostiene que los cronoides son «cuasiomniscientes» y tan solo permiten a personas poco éticas su presencia de cara a estudiar la cara oscura del ser humano, algo que ellos desconocen desde la escisión de Ucronia.

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

Panteones

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

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

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

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

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

Criaturas

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

LA ISLA MURÓ

Situada en el Pacífico, en un punto sin determinar y afectada por la corriente Oya-shivo, esta isla pasó desapercibida a los ojos de la humanidad hasta 1964, año en que el gobierno de la URSS desarrolló unos ejercicios de detonación nuclear en la zona, con el apoyo y consentimiento del gobierno chino. Tras unos resultados altamente alentadores (no se medían niveles de radiación anómalos en las zonas colindantes) una expedición científica fue enviada a la zona. El último parte transcrito informaba acerca de "...grandes saurios, extrañas formaciones geológicas y abundancia de mamíferos marsupiales de proporciones desmesuradas..." y fue silenciado hasta la caída de la Unión Soviética. Hoy en día, el gobierno chino sigue negando la existencia de la isla y poco, o nada, se sabe del destino de la expedición.

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

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

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

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

Miembros de estas organizaciones, con el apoyo de Nature Corps, intentaron en 1997 un desembarco en la isla, pero las malas condiciones atmosféricas, unidas al ataque del superequipo japonés Guerreros del Imperio, les hicieron desistir de su empeño.

La realidad sobre la isla Muró es que se trata de una isla con actividad volcánica suave, pero continuada, y que se halla en el límite oriental de la dorsal asiática.

Separada del continente hace unos 130 millones de años, ha conservado parte de su fauna original, adaptada a este pequeño medio. Existen en su interior dieciséis especies de grandes saurios descendientes directos de los dinosaurios, con evidentes síntomas de adaptación al medio.

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

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

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



PANTEONES DE DIOS

GRECO-ROMANO

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

NÓRDICO

Odin	Dios supremo, de la magia y la sabiduría
Thor	Dios del cielo y el trueno
Freyr	Dios de la fertilidad
Freya	Diosa de la fertilidad, hermana del anterior
Frigg	Reina de los cielos, esposa de Odin
Heimdall	Vigilante de Asgard, guardián del Arco Iris
Tyr	Dios de la guerra
Njord	Dios del mar
Loki	Dios del engaño

GERMÁNICO

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

JAPONÉS

Izanagi	Los creadores del mundo
Amaterasu	Diosa del sol
Tsuki-yomi	Dios de la luna
Susano	Dios de las tormentas
Watatsumi-no-kami	Dios del mar
Homusubi	Dios del fuego

EGIPCIO

Ra	Dios del sol, dios supremo
Shu	Dios del aire
Geb	Dios de la tierra
Nut	Diosa del cielo
Osiris	Dios de los infiernos
Horus	Rey de los dioses
Set	Dios de las tormentas
Thot	Dios de la luna

da de Tech Weapon puso a salvo a la superheroína.

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

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



K'RNAI

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

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

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

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

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

Son tremendamente agresivos en cualquier fase de su desarrollo y muy competitivos entre ellos mismos. Dos adultos que se encuentren siguen un complejo protocolo de jerarquía que, de no resolverse satisfactoriamente, degenera en un enfrentamiento a muerte.

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

Los K'rnai llegaron a la Tierra congelados en un meteorito que impactó en Tungushka a principios del siglo XX, y desde entonces han intentado apoderarse de los cuerpos de eminentes científicos y políticos relacionados



MESOPOTÁMICO

Marduk
Istar

Dios supremo
Diosa de la guerra
y la fertilidad
Dios de las plantas
Diosa del mar
Dios de la sabiduría
Dios del cielo
Diosa de la tierra

Tammuz
Nanmu

Enki
An
Ki

PERSA

Ahura Mazda

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

Ahriman
Mitra

Vayu
Tishtrya

Anahita

HINDUISTA

Brahma

Visnú

Shri

Shiva

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

Kali

CELTA

Daghdha

Donn

Brighid

Oenghus

ESLAVO

Svarog

Dazhbog

Svarozhich

Rod

Perun

Dios supremo
Dios de los muertos
Diosa de las artes
Dios del amor
Dios del cielo
Dios del sol
Dios del fuego
Dios de la luz
Dios del trueno,
del rayo y la guerra

Veles

Makosh

Stribog

AZTECA

Tezcatlipoca

Huehuetēōtl

Quetzalcóatl

Ehecatl

Tlaloc

Huitzilopochtli

MAYA

Itzamna

Ix Chel

Dios supremo
Dios del fuego
Dios guerrero
Dios del viento
Dios de las lluvias
Dios del sol

Ahau Kin

Pauhtun

Dios supremo
Diosa de la medicina
y la luna
Dios del sol
Dios de los infiernos

con la investigación espacial con el fin de favorecer un eventual viaje de una nave terrestre a su planeta natal que permita una infección total de la Tierra.

Características Físicas

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

Un humano inoculado por un K'rnai puede ser descubierto mediante un scanner médico o una radiografía. El K'rnai puede ser exterminado en esta fase, aunque el humano difícilmente sobrevivirá a la intervención.

Carácter

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

Poderes Especiales

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

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

Su CON aumenta en +20 en la fase de inoculación y otra vez en +30 en su fase adulta.

Su espectro de visión alcanza el infrarrojo y el rango de frecuencias usual en un humano.

Pueden comunicarse telepáticamente con otros miembros de su raza en un radio de 100 metros siempre que ambos K'rnai puedan verse.

K'rnai

FUE: +50

CON: (ver apartado anterior)

AGI: -15

INT: -

PER: +15

APA: -50 en fases de larva y adulta

ANIMALES

Muchos héroes y villanos se hacen acompañar de animales que les ayudan en sus respectivas misiones; otras veces, las bestias son utilizadas como elementos de ataque o de defensa. En cualquier caso, éstos son los anima-

les y criaturas principales que pueden ser utilizados en el universo de Superhéroes Inc.

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

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

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

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

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

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

MANADAS, ENJAMBRES Y ATAQUES COLECTIVOS

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

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

Por ejemplo: Plaga, un supervillano que controla a los insectos y pequeños animales, lanza un ataque contra Euroman, de Euroforce. El villano invoca 100 arañas que atacan al miembro de Euroforce.

AMBIENTACIÓN DE LAS HISTORIAS

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

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

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

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

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

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

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

Ahora no. Los villanos de antes querían conquistar un mundo que en realidad adoraban, guiar a la humanidad a una era de esplendor o enriquecerse robando un banco. Pero no hacían daño a los ciudadanos de a pie. Los actuales supervillanos intentan controlar una sociedad sin

Animales

ANIMAL	PER	PV	DA	Armas	%Ataque	Daño	AxA
Águila	120	60	-	Garras	70	2d10+10(DA/3)	1
Antílope	75	55	-	Cuernos	40	2d6	2
Araña	40	4	-	Picadura	45	1d4*	1
Ballena	60	700	60	Golpes	60	7d10+50	1
Búfalo	60	160	30	Cuernos	45	3d10+50	1
Caballo	70	110	15	Coz	50	2d10+25	1
Cocodrilo	70	150	75	Mordisco	75	3d10+50	1
Elefante	70	220	45	Colmillos	60	7d10+50	1
Escorpión	40	6	-	Aguijón	50	1d6*	1
Gato	90	25	-	Garras	75	1d6+10(DA/3)	3
Gorila	80	150	15	Armas natur.	65	3d10+50	2
Hiena	70	75	-	Colmillos	70	2d10+10(DA/3)	2
Hipopótamo	50	200	30	Mordisco	50	3d10+30(DA/3)	1
Jabali	70	80	30	Embostida	60	2d10+25	1
León	80	150	30	Garras y colm.	80	3d10+20(DA/3)	2
Lobo	90	75	-	Colmillos	80	2d10+10(DA/3)	2
Mandrill	75	70	-	Colmillos	75	2d10+10(DA/3)	3
Medusa	10	10	-	Urticante	Contacto	.	1
Oso	65	175	30	Garras	65	3d10+30(DA/3)	2
Perro	80	70	-	Colmillos	70	2d10+10(DA/3)	2
Rinoceronte	40	210	45	Embostida	60	7d10+50	1
Serpiente	60	30	-	Mordisco	75	3d10*(DA/3)	1
Tiburón	65	160	30	Mordisco	60	4d10+30(DA/3)	1
Tigre	85	150	30	Garras y colm.	80	3d10+20(DA/3)	2

* Al daño hay que sumarle la acción del veneno.

importarle el precio, o sin importarles si después de lograrlo ya no quedan ciudadanos para vivir en ella. Les da igual destruir el medio ambiente si con ello logran su propósito, no se preocupan de las familias que pueden destruir favoreciendo el tráfico y consumo de drogas. Han perdido el respeto a la vida humana. Pero afortunadamente aún quedan héroes...

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

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

Ten en cuenta los personajes que van a jugar tus partidas. Si piensas meter en un mismo grupo a un justiciero con varios dioses, héroes cósmicos y algún mutante superpoderoso y enfrentarlos a una invasión de alienígenas brutales, haz que sea necesaria la presencia del humano, si no te arriesgarás a que el personaje muera en la primera escaramuza o a que el jugador se aburra. En la Europa del 2000 muchas veces es más útil parecer muy humano que poder levantar 50 toneladas. Las partidas de Superhéroes Inc. deben mantener un equilibrio entre elementos de investigación y acción pura y dura.

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

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

los que a lo mejor no les interesa una recompensa y mucho menos el ser vistos en público.

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

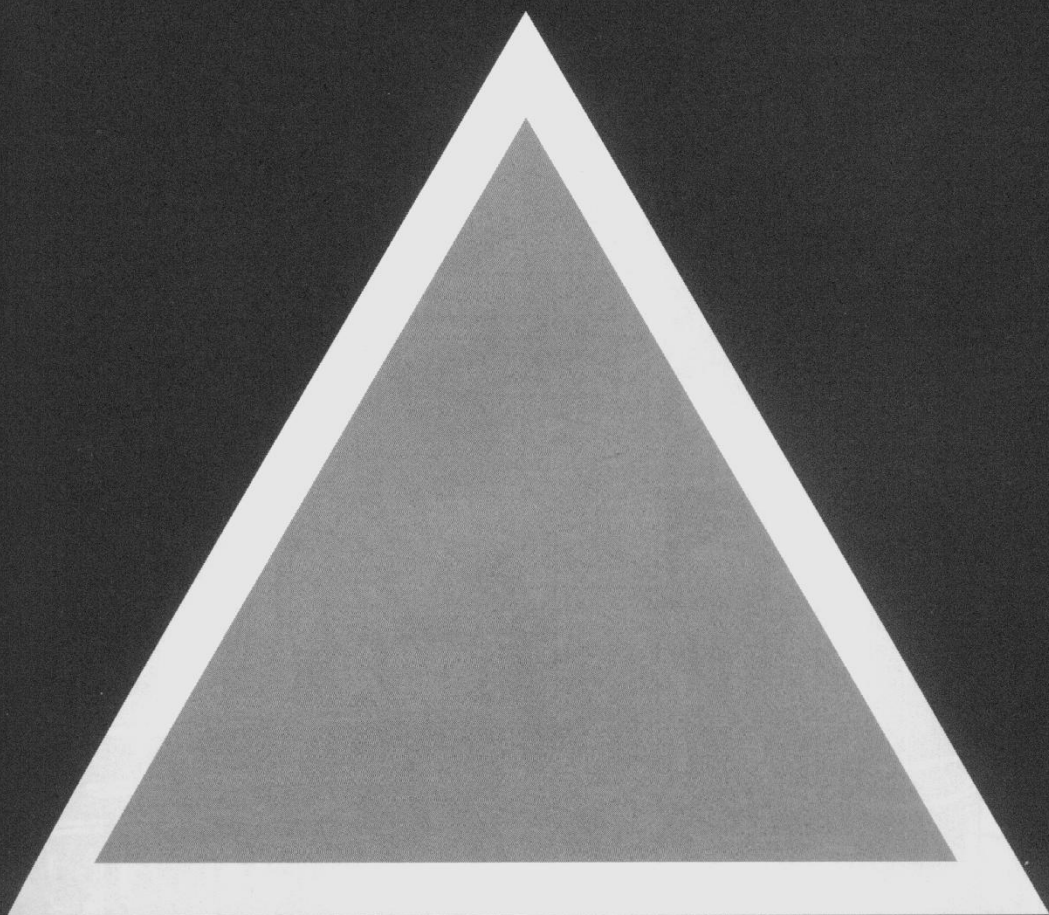
En este caso, la frase "sólo puede quedar uno" se eleva a la categoría de máxima. Ofréceles de salida un buen cebo (algo que necesiten, una alianza con una fuerza superior, un ejército de acólitos berserkers esperándoles) y obligales a pactar entre ellos. Fuerza la situación para que desconfíen entre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

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

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

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

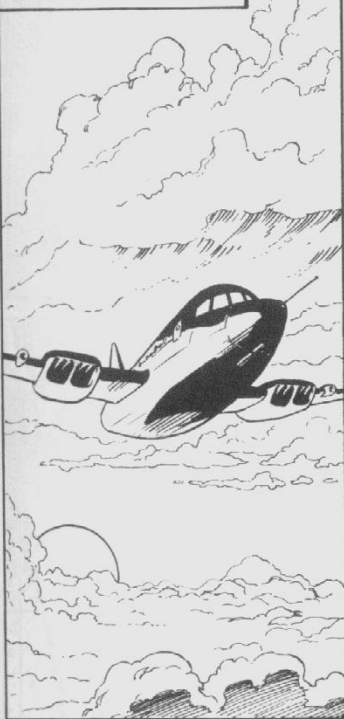
inhumanos



BERLÍN, 9,30 DE LA MAÑANA...



MENOS DE MEDIA HORA MÁS TARDE, SOBREVOLANDO EUROPA CON DESTINO A MADRID...



«¿ESTÁ TODO PREPARADO?»

«TAL Y COMO USTED ORDENÓ, MI SEÑOR»

«...BIEN, VAMOS ALLÁ.»



«Y EL OJO DE ODÍN PERMANECERÁ EN MADRID HASTA LAS 23 HORAS, Y TAL Y COMO USTED PREDIJO, SEÍSMO FUE DETECTADO A PRIMERAS HORAS DE LA TARDE.»
«SE ESTABLECIÓ INMEDIATAMENTE UN SISTEMA DE SEGUIMIENTO QUE LO HA TENIDO LOCALIZADO TODO ESTE TIEMPO.»



«SERÁ DIVERTIDO ARREBATAR AL EGIPCIO LO QUE TANTO ANSÍA...»

«MI SEÑOR ¿NO PENSARÁ EN UN ENFRENTAMIENTO DIRECTO CON EL INMORTAL? ES MUY PELIG...»







MIENTRAS, EN ESE MISMO MOMENTO Y A POCOS DISTANCIA DE AQUÍ...

INHUMANOS

Dentro de este apartado se incluyen todos aquellos personajes que no entran dentro de las categorías normales. Tenemos así SPJs de muy distinto origen:

Pueden ser criaturas de carácter mágico o sobrenatural como los Vampiros, los Hombres Lobo o los Poseídos. También pueden tratarse de razas alienígenas como los Ursinos, los Guimorian o los belicosos Dorkan.

También tenemos un último grupo que incluye diversas razas de la Tierra. Normalmente son pueblos con poco contacto con la humanidad, a la que consideran peligrosa o dañina. Dentro de este grupo encontramos a los Atlantes y a los Tes-Khar.

A continuación se refieren algunas subclases de personajes, como los Vampiros Artificiales, los Pseudo Vampiros y los Vampiros Estelares; y también unos tipos determinados de Dorkan.

Al final de este texto incluimos las fichas del grupo Cazadores de Sombras, especialistas en perseguir personajes oscuros; de Jaguar, un Tes-Khar adaptado a la perfección a la sociedad moderna; y el grupo de Licántropos Renegados conocido como La Camada, que tienen su campo de actuación en las tierras boscosas del norte de Europa.

VAMPIROS ARTIFICIALES

Los experimentos de IDESS transformaron a un pacífico metahumano de nombre clave Héctor en una bestia ávida de sangre que transmitía una extraña enfermedad por medio de sus dentelladas. Aquéllos que fueron mordidos por él empezaron a desarrollar síntomas absolutamente sorprendentes. Su cuerpo era capaz de segregar adrenalina en cantidades mortalmente altas, lo que les proporcionaba aptitudes físicas más allá de lo imaginable pero, como contrapartida, provocaba en ellos profundos cambios de personalidad. Las víctimas se volvían crueles y sanguinarias, aunque en apariencia fueran perfectamente normales. Por alguna extraña razón todos desarrollaban una sed de sangre incontrolable. En realidad no la necesitaban, pero ellos estaban convencidos de que sí y, si no la bebían, comenzaban a sentirse violentos y su sola visión les hacía atacar. Desgraciadamente, sólo la cálida sangre de una víctima humana les calma.

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

Héctor fue capturado pero desapareció misteriosa-

mente. Sin embargo no se ha vuelto a detectar ningún nuevo caso de «sed de sangre».

Lo que los técnicos de IDESS ignoran que no todos los infectados fueron capturados. Algunos de ellos descubrieron que tenían la misma afición y acabaron formando una especie de secta. Se llaman a sí mismos Hermanos de Sangre y se reúnen para capturar víctimas y para la admisión de nuevos miembros. La enfermedad se transmite por la sangre así que, de vez en cuando, algún miembro decide «enseñar la luz», generalmente a alguien de su familia, obligándole a ingerir una cantidad importante de sangre infectada.

En los últimos meses están siendo sometidos a una sofocante presión e incluso en algunas zonas a una despiadada caza y captura por parte de los verdaderos Vampiros, que están más que hartos de que se les culpe a ellos por acciones y crímenes que no han cometido, lo cual consideran que además atrae sobre su raza demasiada atención.

Características Físicas

En este aspecto son perfectamente normales, pero un análisis minucioso de sangre revelará la presencia de una proteína extraña (para beta hidroxí caroteno) que parece ser la causa de la enfermedad. Esta proteína les proporciona características aumentadas y la posibilidad de llevarlas incluso más allá gracias a la acción de la adrenalina.

Características

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

Carácter

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

Poderes Especiales

En situaciones de peligro o de excitación son capaces de aumentar su FUE su AGI y su CON en un porcentaje variable, generalmente un 25%, adquiriendo en todo caso capacidades sobrehumanas. No obstante, si el esfuerzo es demasiado intenso o prolongado, su estructura básicamente humana no lo resistirá y sufrirá un paro cardíaco.

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

PSEUDO VAMPIROS

No se sabe con exactitud el origen de estos seres, pero se sospecha que son productos artificiales, creados en un laboratorio a partir de especímenes humanos normales. En 1993 asolaron Madrid, hasta que una investigación llevada a cabo por un periodista y un agente de Superhéroes Inc. condujo a las autoridades al cubil de los monstruos.

El supergrupo Euroforce fue el encargado de acabar con ellos. Así terminó en, apariencia, con la amenaza de los comúnmente llamados Vampiros de Ideas. No obstante, gracias a las influencias de Antonio del Hierro, IDESS se hizo con varios especímenes supervivientes, así que está por ver si la amenaza de estos seres está definitivamente superada o si, por el contrario, dentro de un tiempo volveremos a tener noticias de ellos.

Características Físicas

Los Vampiros de Ideas son altos y delgados, tienen la piel bastante pálida y el rostro deformado en una mueca horrible. Sus características son:

FUE	100+2d6
CON	60+4d10
AGI	60+4d10
INT	40+4d10
PER	100+2d6
APA	20+4d10

PodereS Especiales

Los Pseudo Vampiros se alimentan de la energía de los cerebros de sus víctimas. No buscan personas con poderes psíquicos, sino que prefieren personas creativas e inteligentes. Tienen un sistema de detección que les permite localizar el tipo de mentes que les sirven de alimento. Además poseen Absorción de Vida de una manera muy especial, ya que se absorbe la INT del personaje a razón de 1d10 puntos de INT por asalto, aunque necesitan colocar sus manos sobre la cabeza de sus víctimas. Cuando el contacto se prolonga durante más de cuatro asaltos los daños se convierten en irreparables. De lo contrario los puntos de INT perdidos se recuperarán a razón de 1 por hora.



VAMPIROS ESTELARES

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

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

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

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

Características Físicas

Los Vampiros Estelares son unos maestros del disfraz. Ningún examen médico revelará nada, a no ser que el alienígena haya tomado una forma que no sea completamente humana.

Carácter

Generalmente toman como modelo de comportamiento a las diferentes personas cuyas mentes y energías han absorbido, aunque nunca olvidan su obsesión por consumir y almacenar más y más energía. Se ha dado el caso de uno de estos seres que se unió a un grupo de superhéroes y se comportó como uno más durante meses antes de ser descubierto al tratar de devorar a sus compañeros.

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

Poderes Especiales

Los Vampiros Estelares poseen Multiformidad (adquieren la forma y características de un representante de la especie dominante del planeta); sin embargo, la transformación no es instantánea, pudiendo variar la duración entre diez minutos a varios días, dependiendo de si la forma nueva es muy parecida a la anterior (cuando, por ejemplo, sólo cambia el color de los ojos) o es completamente distinta (la nueva forma pertenece a un miembro de una raza alienígena con poderes mutantes).

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

El vampiro puede elegir, al empezar su transformación, dotar a su nueva forma con los poderes Absorción y Emisión de cualquier tipo de energía con Rango Elevado (sólo un tipo de energía por SPJ). No obstante, es importante destacar que la energía elegida suele ser la predominante del entorno de la transformación.

Todos estos seres, al menos los que actualmente se encuentran en la Tierra, poseen el poder de Absorción de Vida con Rango Alto, pero generalmente lo utilizan muy poco y de una manera muy cuidadosa, absorbiendo no más de uno o dos PVs de las personas de su entorno al día, pero también pueden utilizarlo para protegerse si son descubiertos en plena transformación.

Son unos terribles depredadores estelares, cuya motivación es la supervivencia de su raza.

DORKAN

Aunque en el manual básico se describe ya a los Dorkan, y se ofrece la posibilidad de crear personajes de ese tipo, tanto en su modalidad de Normal como Evolucionado; existen en la actualidad, varias clases de Dorkan Evolucionados que son perfectamente conocidos y que pasamos a describir a continuación.

La mutabilidad de esta raza hace casi imposible contabilizar el total de variedades existentes, casi tantas como mundos colonizados por éstos. Entre ellos destacan los Tes-Khar; habitantes de la selva amazónica terrestre y adaptados a este mundo con fiereza y precisión. En este caso, no obstante, los siglos de aislamiento han hecho que dichos personajes hayan olvidado su origen estelar.

Arkonian

Adaptados a Mizar-IV, planeta de gran tamaño y gravedad que orbita esa estrella, los Arkonian son una variedad superfuerte de Dorkan. Su altura máxima alcanza 1,40 m y su densidad es enorme, haciéndoles pesar más de 1.500 kg. Son extremadamente fuertes (FUE 150+2d10), muy resistentes (CON 180+2d10) e invulnerables a ataques energéticos (tirar el Rango de Medio a Alto). Por otro lado son bastante lentos (AGI 40+4d10), pero pacientes y con un carácter muy traicionero.

Kerren

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

Sin pelo, de apariencia casi reptiloide y adaptados al

medio acuático, pueden respirar en el aire y bajo el agua. Sus características más destacables son:

FUE 40+2d10
CON 100+2d10

Poseen los poderes Absorción de Vida con Rango Bajo, Invulnerabilidad a Enfermedades y Venenos con Rango Cósmico y pueden transmitir enfermedades que actúan como venenos de potencia normal.

Draken

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

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

Zexonian

Hasta un planeta totalmente estéril, como es Zexón I, fue colonizado por los Dorkan. Aunque varios miles murieron envenenados por la radiación y la escasez de sustentos (que debían ser enviados desde el planeta madre) la genética adaptativa Dorkan fue capaz de sobreponerse y triunfar en ese mundo radiactivo, que orbita el pulsar Zexón.

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

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

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

Su piel se asemeja a un carbón encendido y latiente. El contacto físico con un Zexonian sin una protección adecuada causa un daño de 5d10. La baja gravedad de su planeta les ha hecho ser muy rápidos (AGI 110+2d10), muy altos y delgados (de 2,20 a 2,40 m.). Las durísimas condiciones de vida de su entorno hacen que se alimenten de radiaciones energéticas de casi cualquier tipo (Absorción de Energía Electromagnética y Radiactividad con Rango Bajo), así como les proporcio-

na Invulnerabilidad Energética y Calórica Rango Cósmico. Como forma de ataque, los Zexonian pueden emitir parte de la energía que han absorbido (Emisión Energía con Rango Medio).



CAZADORES DE SOMBRAS

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

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

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

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

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

Sus miembros son: Acero Templado, Jade, Cербата-на y la Pasión.

Acero Templado

<u>Fuerza</u>	105	<u>Nombre Real</u>	Desc.
<u>Constitución</u>	98	<u>Tipo</u>	Poseído
<u>Agilidad</u>	85	<u>Profesión</u>	Cazador
<u>Inteligencia</u>	80	<u>Acc./Asal.</u>	2
<u>Percepción</u>	105	<u>Voluntad</u>	84
<u>Apariencia</u>	75	<u>Nivel</u>	9
<u>PV</u>	120	<u>DA</u>	50(0)
<u>EQM</u>	77	<u>Parada</u>	21
<u>Habilidades</u>			
Arma corta			95%
Arma larga			95%
Armas especiales(Ballesta)			105%
Explosivos			105%
Conducir vehículo(furgoneta)			80%
<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>	
Superfuerza	-	-	
Superpercepción	-	-	

Historial

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

Acero Templado es el líder del grupo y padre de Jade. Hace tanto tiempo que busca en las grandes ciudades el rastro de vampiros que casi ha olvidado por qué lo hace. Es un tipo duro, que a pesar de sus cincuenta años conserva una forma física envidiable y una imponente musculatura. Ni siquiera su propia hija sabe mucho sobre su pasado; es un misterio para todo el mundo. No le interesa la procedencia de la Maldición de la Rosa. Sólo sabe que todos sus antepasados llevaron la espalda tatuada y lucharon contra las fuerzas de la oscuridad sin preguntar jamás el porqué. Él hace lo mismo. Acepta la misión que algo o alguien le ha encomendado: acabar con esos seres infernales y asesinos.

Es un experto en el uso de todas las armas de fuego, sobre todo con recortada, de la que nunca se separa. En su lucha contra el mal utiliza una ballesta cargada con pivotes de plata.

Jade

<u>Fuerza</u>	100	<u>Nombre Real</u>	Desconocido
<u>Constitución</u>	85	<u>Tipo</u>	Poseída
<u>Agilidad</u>	105	<u>Profesión</u>	Cazadora
<u>Inteligencia</u>	85	<u>Acc./Asal.</u>	3
<u>Percepción</u>	110	<u>Voluntad</u>	74
<u>Apariencia</u>	90	<u>Nivel</u>	3
<u>PV</u>	68	<u>DA</u>	50(0)
<u>EQM</u>	70	<u>Parada</u>	30
<u>Habilidades</u>			
Armas blancas (katanas)			90%
Conducir furgoneta			85%
<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>	
Superagilidad	-	-	
Superpercepción	-	-	

Historial

"La chica saltó con elegancia y, en su pirueta, desenfundó ambas katanas. La trenza de azabache que colgaba a su espalda se agitó con gracia y sus ojos verdes brillaron con rabia mientras que sus espadas decapitaban sin piedad." Es la única hija de Acero Templado y, como él, lleva la maldición en forma de rosa negra. Pero ella no acepta su destino de buena gana y desearía poder llevar una vida normal.

No conoce a su madre, ya que pasó su infancia en un centro privado hasta que, a la edad de trece años, fue reclamada por su padre, quien se la llevó e inició su educación en temas alternativos como el uso de armas o el combate cuerpo a cuerpo. Ha cumplido los veinte y aun conserva el aspecto de una adolescente. Es una experta en el manejo de la katana y esgrime dos de una aleación de acero y plata. También es muy hábil en la realización de acrobacias y otras maniobras donde pueda poner en manifiesto su gran agilidad

Cerbatana

Fuerza	95	Nombre Real	Desconocido
Constitución	84	Tipo	Poseído
Agilidad	100	Profesión	Cazador
Inteligencia	78	Acc./Asal.	3
Percepción	120	Voluntad	79
Apariencia	91	Nivel	5
PV	95	DA	50(0)
EQM	68	Parada	25

Habilidades

Armas especiales: cerbatana 90%

Armas arrojadas 80%

Armas blancas 85%

Poderes Valor Rango

Superpercepción - -

Historial

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

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

Como su propio nombre indica, su arma favorita es una cerbatana que utiliza con endiablada rapidez. También es un experto en todo tipo de armas blancas.

Lleva la Maldición de la Rosa con indiferencia. Lo importante para él es la emoción y el riesgo en el combate.

La Pasión

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

La Pasión es un ser oscuro, de procedencia extradimen-

sional. Físicamente parece un torbellino de unos dos metros de altura, negro y plateado. Acero Templado compró la caja que le sirve de hogar (o de prisión) en un mísero zoco de Daquestán, al percibir la gran cantidad de energía mágica que irradiaba del objeto y al comprobar posteriormente que tenía grabada la rosa negra en su tapa.

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

Es sin duda, el más poderoso del grupo, pero también el más incontrolable. La Pasión es simplemente eso: devastadora pasión.



Jaguar

<u>Fuerza</u>	1	<u>Nombre Real</u>	Tr'ank
<u>Constitución</u>	15	<u>Tipo</u>	Tes-Khar
<u>Agilidad</u>	120	<u>Profesión</u>	Asesino
<u>Inteligencia</u>	10	<u>Acc/Asal</u>	3
<u>Percepción</u>	10	<u>Voluntad</u>	86
<u>Apariencia</u>	60	<u>Nivel</u>	5
<u>PV</u>	108	<u>DA</u>	30
<u>EQM</u>	10	<u>Parada</u>	40

Estatus legal

Ciudadano Tes-Khar con multitud de antecedentes penales en el sur de Europa

Habilidades

Armas especiales: Garras 135%

(3d10)+2.5 (DA/3)

Armas arrojadas 90%

Armas blancas 15%

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
----------------	--------------	--------------

Superfuerza	-	-
-------------	---	---

Superconstitución	-	-
-------------------	---	---

Superagilidad	-	-
---------------	---	---

Superpercepción	-	-
-----------------	---	---

Historial

Tr'ank fue uno de los primeros entre su raza que advirtió las múltiples posibilidades que el mundo de los humanos ofrecía a su gente. Se asentó en París y su fama como asesino implacable y eficiente se extendió en el bajo mundo de la capital francesa, donde el Tes-Khar cometió multitud de terribles asesinatos. Pronto fue contratado por Jean Rombeau, el capo de una importante familia de la mafia marsellesa. Su ámbito de actuación se trasladó entonces hacia el sur de Francia y el norte de España e Italia. La "familia" de Rombeau prosperó durante ese período hasta que, en diciembre de 1999, Jaguar fue detenido tras un sangriento combate con Euroman. Meses más tarde se escapó de la prisión de metahumanos de Aqera, aprovechando la confusión causada por la fuga de los inmortales Seísmo, Thor, Tyr y Shiva.

Jaguar odia a muerte a la renegada Libra, ayudante de Epsilon Eridani, a la cual ha jurado asesinar por faltar a las rígidas costumbres de su pueblo.



¡¡ MALDITOS !!

ES LA HORA
DE VUESTRO
FUNERAL

SI ALGUNA VEZ
HABEIS CREIDO EN
ALGO...

BASTARDOS

MAS VALE
QUE LE
RECEIS.

¡¡ TIENES
MUCHOS COJONES !!
¡¡ VEREMOS SI PUEDES
SALIR DE AQUI
...
CON ELLOS !!

LA CAMADA

Los Renegados son Hombres Lobo que han perdido el menor rasgo de humanidad y han repudiado la armonía de los de su raza con la naturaleza, convirtiéndose en asesinos despiadados y en devoradores de hombres. El grupo está compuesto por cuatro miembros y son originarios de diversos puntos del norte y este de Europa.

Iván

<u>Fuerza</u>	120	<u>Nombre Real</u>	Iván Stenov
<u>Constitución</u>	125	<u>Tipo</u>	Licántropo
<u>Agilidad</u>	105	<u>Profesión</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia</u>	80	<u>Acc./Asal.</u>	3
<u>Percepción</u>	105	<u>Voluntad</u>	84
<u>Apariencia</u>	35	<u>Nivel</u>	9
<u>PV</u>	140	<u>DA</u>	45
<u>EQM</u>	20	<u>Parada</u>	30
<u>Habilidades</u>			
Armas especiales: Garras			120%
(3d10)+2.5 (DA/3)			
<u>Poderes</u>			
Regeneración de tejidos Rango Alto			

Historial

Iván es el jefe del grupo de Hombres Lobo. Es especialmente inteligente para ser un Renegado. Mantiene una disciplina férrea dentro del grupo, al que dirige como si de una manada real de lobos se tratase. Odia todo lo que tenga que ver con los seres humanos, ya que perdió un ojo a causa de una herida de la que todavía conserva una gran cicatriz (causada por Acero Templado, miembro de los Cazadores de Sombras, con los que mantienen una enemistad que se remonta a los tiempos en los que ambos eran jóvenes).

Nathasa

<u>Fuerza</u>	105	<u>Nombre Real</u>	Nathasa Petrova
<u>Constitución</u>	120	<u>Tipo</u>	Licántropo
<u>Agilidad</u>	110	<u>Profesión</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia</u>	60	<u>Acc./Asal.</u>	3
<u>Percepción</u>	110	<u>Voluntad</u>	64
<u>Apariencia</u>	55	<u>Nivel</u>	7
<u>PV</u>	110	<u>DA</u>	30
<u>EQM</u>	27	<u>Parada</u>	30
<u>Habilidades</u>			
Armas especiales: garras			110%
(3d10)+2.5 (DA/3)			
<u>Poderes</u>			
Regeneración de tejidos Rango Alto			

Historial

Compañera de Iván desde que huyeron de la antigua Unión Soviética, hace más de veinte años, ha permanecido a su lado desde entonces. De un bello pelaje gris es, posiblemente, el miembro más sanguinario del grupo. Iván la rescató siendo muy joven cuando estuvo a punto de morir a manos de una multitud humana enloquecida, que la quería quemar al considerarla una bruja.

Urlik

<u>Fuerza</u>	130	<u>Nombre Real</u>	Urlik Jojansson
<u>Constitución</u>	130	<u>Tipo</u>	Licántropo
<u>Agilidad</u>	102	<u>Profesión</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia</u>	40	<u>Acc./Asal.</u>	3
<u>Percepción</u>	105	<u>Voluntad</u>	60
<u>Apariencia</u>	30	<u>Nivel</u>	5
<u>PV</u>	145	<u>DA</u>	45
<u>EQM</u>	10	<u>Parada</u>	30
<u>Habilidades</u>			
Armas especiales: garras			15%
(3d10)+30 (DA/3)			
<u>Poderes</u>			
Regeneración de tejidos Rango Alto			

Historial

Licántropo procedente de los bosques del norte de Suecia. Él y su hermana Inga encontraron a Iván y Nathasa cuando apenas eran unos adolescentes. Urlik es una Bestia descomunal y enormemente fuerte. Tiene una fe ciega en su líder y no dudaría un instante en dar su vida por él.

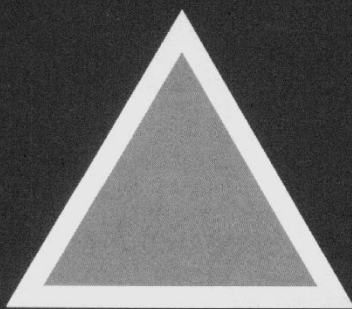
Inga

<u>Fuerza</u>	120	<u>Nombre Real</u>	Inga Jojansson
<u>Constitución</u>	120	<u>Tipo</u>	Licántropo
<u>Agilidad</u>	105	<u>Profesión</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia</u>	45	<u>Acc./Asal</u>	3
<u>Percepción</u>	10	<u>Voluntad</u>	75
<u>Apariencia</u>	60	<u>Nivel</u>	4
<u>PV</u>	115	<u>DA</u>	30
<u>EQM</u>	40	<u>Parada</u>	30
<u>Habilidades</u>			
Armas especiales: Garras			15%
(3d10)+2.5 (DA/3)			
<u>Poderes</u>			
Regeneración de tejidos Rango Alto			
<u>Historial</u>			

Historial

Inga es la hermana pequeña del enorme Urlik. No se fía demasiado de Iván y Nathasa, pero no deja el grupo porque sabe que su hermano no la acompañaría. Eso no quiere decir que tenga reparo alguno en matar o que por ello sea menos despiadada en combate.





inhumanos

SUPERHEROES INC.

— © Ediciones la caja de Pandora, 2.000

JUGANDO SUPERHEROES INC.

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

Los jugadores encontrarán en estas páginas lo necesario para crear sus SPJs. Es muy importante que en la creación de los mismos se halle presente un Director de Juego, para evitar la proliferación de personajes extremadamente poderosos. En un mundo como el actual, no es necesario acumular una gran cantidad de superpoderes para sobrevivir; de hecho, esto puede ser un problema debido a la xenofobia existente contra los metahumanos y la gran cantidad de entidades, empresas e intereses particulares dedicados a la explotación de los mismos.

Lo principal en un juego de rol es divertirse e interpretar; por ello, las siguientes normas para crear personajes pueden ser modificadas siempre que sea necesario. Lo importante es disfrutar de una buena partida. El uso que se hace del reglamento es, quizás, lo de menos.

CÓMO CREAR UN PERSONAJE

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

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

1) Obtener las características del personaje mediante tiradas de dados. Las características representarán



JUGANDO SUPERHEROES INC.

la naturaleza de tu personaje en seis aspectos distintos.

2) Determinar la puntuación de Voluntad. Este dato determinará en gran medida el carácter del personaje, a la vez que será de vital importancia a la hora de conocer su resistencia ante los ataques de tipo psíquico.

3) Conocer el origen de sus superpoderes o su diferencia con respecto al patrón *homo sapiens* normal, así como su motivación. A partir de ese momento tendrás que aplicar todos los modificadores que tu origen te indique. Luego, es necesario que determines su historial o el de su identidad secreta.

4) Saber sus superpoderes.

5) Elegir una profesión para el personaje. Podrás escoger entre diferentes profesiones que dependerán de la historia particular del PJ que quieres representar. Para ello, deberás también tener en cuenta el origen, el historial y las posibilidades que las características marquen a tu personaje.

6) Calcular sus habilidades generales. De esta forma podrás saber la capacidad de tu personaje a la hora de enfrentarse a las situaciones más comunes.

7) Calcular sus habilidades de aprendizaje. Estas habilidades representan los conocimientos que ha adquirido tu personaje y deben estar en relación con su profesión.

8) Obtener su resistencia a prejuicios. Esto es necesario para saber la capacidad que tiene tu personaje de emprender acciones que van en contra de su ambiente, su cultura, su raza o sus motivaciones.

9) Conocer sus puntos débiles. Irán surgiendo a lo largo de la creación del personaje.

10) Elegir un nombre para tu personaje. Intenta que sea acorde con sus poderes o motivación. Asimismo, si tu personaje tiene identidad secreta, deberás hacer lo propio.

CARACTERÍSTICAS

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

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

1d100 funciona de la siguiente manera: Si, por ejemplo, tienes un dado negro con el que marcarás las decenas y otro azul con el que marcarás las unidades, una

tirada en la que obtengas 8 (negro) y 3 (azul) representará un valor de 83. Una tirada 00 representa un 100.

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

Fuerza (FUE)

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

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

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

Peso levantado y daño en función de la Fuerza

FUE	PESO	DAÑO
40 a 75	FUE Kg	1d4
76 a 90	2x FUE Kg	1d4+2
91 a 99	3x FUE Kg	1d4+4
100	500 Kg	1d6+4
101 a 102	1 Ton	1d8+1d10
103 a 104	2 Ton	2d10
105 a 106	4 Ton	3d10
107 a 108	6 Ton	4d10
109 a 110	8 Ton	5d10
111 a 112	10 Ton	5d10+5
113 a 114	12 Ton	5d10+10
115 a 116	14 Ton	5d10+15
117	16 Ton	5d10+20
118	18 Ton	5d10+25
119	19 Ton	1d100
120+	FUE-100 Ton	1d100+(FUE-100)

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

Éste es el daño máximo que puede realizar un personaje en condiciones normales. El jugador que interpreta al SPJ puede declarar su intención de no aplicar toda su Fuerza, sino parte de ella.

Por ejemplo, Ogro es un supervillano que tiene una FUE de 180, lo cual quiere decir que es capaz de levantar hasta 80 TON y que sus golpes producen un daño máximo, en condiciones normales, de 1d100+80. En concreto, Ogro desea desembarazarse de Jinete Nocturno, un héroe urbano, totalmente

humano. El jugador que lleva a Ogro declara su intención de dejar inconsciente a Jinete, pero sin matarlo, por lo que no utiliza su Fuerza máxima, que destruiría al justiciero madrileño.

La Fuerza sobrehumana también influye (debido a la musculatura de las piernas) en la capacidad de salto del SPJ. La siguiente tabla indica el modificador al salto dependiendo de la FUE.

Salto en función de la Fuerza	
FUE	MOD.Salto
>100	-
101 a 120	x2
121 a 140	x5
141 a 160	x10
161 a 180	x20
181 a 199	x40
200	x100

Constitución (CON)

Se relacionan con ese valor las situaciones en las que la acción de elementos adversos ponen a prueba la naturaleza del personaje, tales como enfermedades, venenos, daños recibidos por armas, etc. También está relacionada con el aguante al dolor y la resistencia al cansancio de los personajes.

La CON también determina la velocidad natural de regeneración y recuperación del daño, es decir, la mayor o menor capacidad de un personaje de reponer sus puntos de vida originales después de haber sufrido agresiones físicas de algún tipo:

Recuperación puntos de vida, daño absorbido y Puntos de Vida			
CON	RECUP.(PV/h)	DA	PV
Hasta 100	1	0	CON/2
101 a 110	2	15	CON-45
111 a 120	4	30	CON-40
121 a 130	6	45	CON-35
131 a 140	10	60	CON-30
141 a 150	15	75	CON-25
151 a 160	20	90	CON-20
161 a 170	25	105	CON-15
171 a 180	30	120	CON-10
181 a 190	35	135	CON-5
191 a 200	40	150	CON

La recuperación de PV por hora se produce siempre que el personaje se encuentre en condiciones óptimas de recuperación, descansado y sin carencias. La actividad física normal impide la recuperación de PV a nivel normal, debiendo el DJ determinar si se produce a la mitad del valor normal, a un tercio, etc, o incluso la imposibilidad de recuperar PV si el personaje se encuentra realizando una actividad física apreciable.

Agilidad (AGI)

Indica la capacidad de reacción, tanto física como psíquica, de un personaje para asumir una situación. También ayuda a manejar situaciones en las que el personaje deba realizar algún tipo de equilibrio.

Dos parámetros que están directamente relacionados con la AGI del personaje son la Parada y el número de Acciones por asalto (AxA) que éste puede llevar a cabo en un turno de juego.

La Parada es un parámetro que sirve para modificar negativamente la acción de un contrario que intenta atacar al personaje en combate cuerpo a cuerpo o con armas lentas (espadas, mazas, etc.).

Las acciones por asalto representan el número de acciones físicas que un personaje puede emprender durante un turno de juego, sean estas de combate o no.

Parada, Acciones por asalto y saltos

AGI	PARADA AxA	SALTO (m.)
40 a 75	AGI/4 1	AGI/12
76 a 90	AGI/4 2	AGI/11
91 a 100	AGI/4 3	AGI/10
101 a 115	30 3	AGI/10
116 a 130	40 3	AGI/9
131 a 145	50 4	AGI/9
146 a 160	55 4	AGI/8
161 a 175	60 4	AGI/8
176 a 190	65 5	AGI/7
191 a 195	70 5	AGI/6
196 a 199	75 5	AGI/5
200	80 6	AGI/4

El salto viene indicado en longitud, siendo la altura la tercera parte del salto indicado.

Inteligencia (INT)

Se utiliza para determinar el resultado de acciones que tengan que ver con la actividad mental, tales como descifrar pistas, tener ideas brillantes, influir en otros seres, etc.

En lo relativo al juego, conviene distinguir muy claramente a los jugadores de sus personajes. Así, un jugador licenciado que interprete a un inculto deberá actuar como tal, sin dejarse llevar por su profesión en la llamada "vida real".

Por lo general es el Director de Juego el que se encargará de indicar las ideas geniales que puedan tener los personajes o el resultado de sus cábalas en el transcurso de la partida.

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

Dependiendo del nivel de inteligencia (0-200), el SPJ podrá realizar y entender determinadas acciones:

Así, teniendo en cuenta los diferentes sentidos y su puntuación en PER tendremos lo siguiente:

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

Los personajes con un marcado talante científico y especializados en una rama concreta (biología, genética, ingeniería, robótica, etc.) suben un nivel de atribuciones en ese campo respecto al correspondiente por INT.

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

Percepción (PER)

Se resuelven con este parámetro situaciones en las que un personaje debe darse cuenta de lo que sucede a su alrededor, tales como ver, escuchar, buscar alguna pista, etc.

La calidad de la percepción depende también del porcentaje de esta característica que se posea.

Supervista	
101 a 120	Vista de águila. El SPJ puede leer los titulares de un periódico de un extremo al otro de un campo de fútbol.
121 a 140	Vista de lince. En este caso el personaje es capaz de ver casi perfectamente en la oscuridad. Sus ojos se adaptarán automáticamente a cualquier nivel de luz.
141 a 160	Con esta puntuación será capaz de ver el calor que desprenden los cuerpos de los seres vivos.
161 a 180	Adquiere visión de rayos X
181 a 200	Visión de larga distancia. Aquí el SPJ puede enfocar la vista en un punto y ver hasta que algún obstáculo se lo impida. Si nada se interpone puede, incluso, ver a través de distancias interestelares (con la limitación temporal de la velocidad de la luz).

Superoído	
101 a 120	El espectacular desarrollo de ese sentido permite detectar sonidos casi imperceptibles para los humanos, como el producido por un alfiler al caer al suelo, etc.
121 a 140	Se amplía el espectro sonoro hasta captar ultrasonidos, del mismo modo que lo hacen los perros o los lobos.
141 a 160	La capacidad auditiva se agudiza hasta el extremo de asemejarse a la de los murciélagos, confiriendo así un nivel de percepción similar a un radar orgánico.
161 a 180	La concentración auditiva permite al personaje oír los latidos de un ser humano a una distancia de hasta diez metros, mediante lo cual, puede averiguar el estado físico de esa persona, o si está mintiendo o diciendo la verdad en un momento determinado.
181 a 200	Capacidad de enfocar a distancia el sentido del oído. Puede así escuchar lo que sucede en el interior de una habitación de un edificio situado a cinco km. de distancia.

Superolfato/Supergusto

101 a 120	A este nivel el personaje puede distinguir por el olor o el gusto la mayoría de ingredientes de una comida. También podrá seguir un rastro no visual de una antigüedad no superior a cinco minutos.
121 a 140	Puede distinguir a las personas conocidas por el olor corporal. Es capaz de seguir un rastro como en el caso anterior, pero tras un período de una hora.
141 a 160	Reconoce el olor de cualquier persona a la que haya oído con anterioridad por lo menos una vez. No perderá el rastro a menos que hayan pasado más de tres horas.
161 a 180	Su olfato y su gusto le permiten descubrir una sustancia con una débil traza de la misma, pudiendo así descubrir venenos o drogas casi indetectables, mezclados con algún alimento o bebida. Es capaz, mediante el olor, de seguir un rastro después de diez horas.
181 a 200	Su capacidad es tal que puede distinguir una sola molécula de cualquier sustancia. No tiene demasiadas dificultades en hallar y seguir un rastro producido veinticuatro horas antes.

Estos dos sentidos están interconectados, así que los personajes los adquieren a la vez. El DJ deberá tener en cuenta los factores ambientales o de otro tipo que les afecten: la dirección del viento, si el SPJ está resfriado, la lluvia en el caso de seguir rastros, etc.

Supertacto

101 a 135	El personaje puede advertir cosas con el tacto, que están ocultas a sus otros sentidos: puertas secretas, levísimas corrientes de aire, etc.
136 a 170	Mediante el tacto puede captar la diminuta elevación producida por la tinta impresa sobre un libro o un periódico, pudiendo así leer sólo con las manos.
171 a 200	La sensibilidad del personaje es tan elevada que es capaz de sentir ondas eléctricas, de radio o energéticas en el aire, e incluso en el interior de un muro o una pared; pudiendo averiguar así la localización de cables eléctricos, telefónicos o de otro tipo.

Apariencia (APA)

Se usa para indicar el aspecto físico, así como su grado de sensualidad y la imagen que proyecta del personaje. Incluye parámetros como elegancia, *sex appeal* y aspecto general ante los sentidos del observador. Tiene utilidad para saber la influencia que se tiene con los demás, incluidas las relaciones con los miembros del sexo opuesto.

Es una equivocación frecuente el que los jugadores menosprecien la importancia de esta característica.

APARIENCIA Efecto

0-20	Repulsa y rechazo. Posibles tiradas de EQM para no entrar en un estado mental alterado
21-40	Desagrado. -20 a las tiradas de Influencia (+20 si se pretende intimidar)
41-70	Persona normal pero poco agraciada
71-90	Aspecto agradable. Persona atractiva
91-100	Gran belleza física. +20 a las tiradas de influencia sobre seres del sexo opuesto
101-130	Belleza sobrenatural. Tiradas de EQM para no quedar prendado del SPJ (siempre que sea del sexo opuesto)
131-190	La impresión causada por un SPJ con esa apariencia es tal que se ejerce un leve control mental sobre los miembros del sexo opuesto.
191-200	La belleza del SPJ es tan grande que causa una atracción casi irresistible al resto de SPJs, sin importar la raza ni el sexo.

Una vez lanzados los dados, se procederá a aplicar los valores obtenidos a las características por riguroso orden. Sólo en cuatro casos puede variarse el orden y colocar los valores según más convenga al personaje. Estos casos son los de Mago, Justiciero y Experto en artes marciales. En el primero primarán la INT y la PER, y en los otros dos será de mayor importancia la AGI, la PER y la FUE. Otro caso es el de aquellos personajes que posean un grado de tecnificación elevado en los que deberá primarse la INT, debido a la extrema complejidad de estos sistemas.

Voluntad

Cada personaje, al margen de las seis características, posee un valor de carácter más o menos indeterminado, pero que muchas veces es el que marca la diferencia entre un tipo de personas y otro. Ese valor es la Voluntad. Se determina en un principio de igual manera que las características, mediante una tirada de 1d100, siendo válidos los valores situados entre 40 y 100.

Cuanto más alta sea la puntuación, mayor será la fuerza de voluntad de nuestro personaje, su determinación y valor ante las adversidades.

Este cómputo servirá, además como defensa ante los poderes psíquicos, así dependiendo de la Voluntad, los SPJ con dichos superpoderes tendrán un modificador a la actuación de su poder:

Modificadores a la Voluntad de la víctima

Víctima	Mod.
40 a 50	+25
51 a 60	+10
61 a 70	-
71 a 80	-10
81 a 90	-25
>90	-50

De todas formas, también influirá en la actuación de dichos poderes, la Voluntad del propio metahumano poseedor de dichos poderes.

Modificadores a la Voluntad del agresor

Psiónico	Mod.
40 a 50	-50
51 a 60	-25
61 a 70	-10
71 a 80	-
81 a 90	+10
>90	+25

Otro factor que afectará de manera determinante al efecto de los poderes mentales es el tipo de personaje hacia el que estén dirigidos:

Tipo	Mod.
Humano	-
Mutante	-
Mago	-20
Alienígena	-10
Sobrenatural	-20
H. Cósmico	-25
Dios	-25

Estos modificadores serán acumulativos con todos los anteriores.

Otra manera de utilizar la puntuación de Voluntad es como ayuda en casos desesperados. Es decir, cuando el superpersonaje se encuentre en una situación crítica, en la que su vida, la de sus compañeros o el buen desenlace de una misión importante dependan de una tirada determinada. Entonces puede utilizar puntos de Voluntad para incrementar su porcentaje de acierto. La proporción adecuada es de 1 punto porcentual de la habilidad o característica a utilizar por cada 3 puntos de Voluntad gastados.

Ejemplo: «Euroman se encuentra en el interior de un edificio abandonado, buscando al villano Davenport. El malvado ser mecánico, escondido tras una columna,

dándose cuenta de que la misma aguanta la mayor parte del peso del maltrecho inmueble, la golpea con todas sus fuerzas. El techo se desploma sobre la cabeza del héroe. Toneladas de ladrillos se precipitan sobre él. El DJ anuncia que para salvarse a través de una lejana ventana, Euroman deberá realizar con éxito una tirada de Saltar con un Mod. de -100. La puntuación del héroe en dicha habilidad es de 140, por lo que se quedaría reducida a un 40%. El jugador opina que el riesgo es demasiado grande, así que utiliza 60 puntos de su Voluntad para aumentar en 20 puntos el porcentaje final de Saltar. Lanza los dados y obtiene un 53 en la tirada de dados...Menos mal que decidió usar sus puntos de Voluntad, de lo contrario habría quedado enterrado bajo los escombros a merced del villano.»

Dependiendo del resultado de la acción, y aparte de los puntos de Voluntad gastados en la acción determinada (que se recuperarán al final de la aventura), el DJ puede establecer que el SPJ pierda o gane algunos puntos de Voluntad debido a la falta de confianza posterior a una acción catastrófica, o bien al resultado sorprendentemente satisfactorio de una acción heroica. Estas variaciones deben ser muy pequeñas (1d10 puntos como mucho) y generalmente transitorias (duran hasta el final de la aventura). Sólo en ocasiones realmente excepcionales el DJ puede considerar que una variación de ese tipo sea permanente.

ORIGEN DE LOS PODERES

Un metahumano dispone de unos poderes determinados que le sitúan por encima de las capacidades de la raza humana. Existe una razón por la que esto es así: su propia naturaleza o algún acontecimiento durante su vida pasada le ha proporcionado esos poderes.

Para conocer cuál es la naturaleza real de los poderes de que disfruta un SPJ se debe en primer lugar determinar el origen de dichos poderes. Ésta es una fase fundamental de la creación de un personaje. La siguiente tabla permite saber cuál es dicha naturaleza

Origen de los poderes

IdIOO	ORIGEN
01 a 05	Divino
06 a 30	Mutación genética
31 a 40	Mutación inducida
41 a 45	Magia
46 a 50	Sobrenaturales
51 a 65	Tecnología
66 a 75	Inhumano
76 a 80	Guardián
81 a 99	Sin poderes
00	Origen múltiple

Los distintos orígenes darán al SPJ un determinado número de poderes y capacidades adicionales y algún tipo de historial que debe tenerse en cuenta a la hora de interpretarlo.

El «Origen múltiple» indica que el personaje pertenece a dos de los grupos anteriores, por lo que deberá repetir la tirada para saber a cuáles pertenece, no pudiendo nunca acumular más de 6 poderes. En el caso de tener como uno de los orígenes "Sin poderes" se entenderá que es la actitud, la destreza con las armas o su capacidad para las artes marciales, lo que complementará al otro origen. Existe un caso de incompatibilidad aparente: "Mago-Tecnología". Esto no es así pues en el mundo del cómic, tan desarrollado en más de cincuenta años de historias con superhéroes, existen personajes muy variopintos con extrañas mezcolanzas en su origen, sin que por ello dejen de tener cabida en este manual.

DIOSES

Son seres provenientes de otras dimensiones a los que en un pasado más o menos lejano los hombres adoraban. En los tiempos que corren han perdido, en gran medida, esa función. Pero muchos de ellos no se resignan a abandonar a la humanidad y continúan entre nosotros. Otra posibilidad es que se trate de mensajeros de estos seres, que parten de una naturaleza humana que ha sido transformada con el fin de que lleven a cabo su misión.

Un tipo de dioses desconocidos son aquellos que deben su poder al concurso de entidades cósmicas (Unidad, Entropía, etc.). Estos personajes están encuadrados en este mismo apartado, aunque nunca hayan sido reverenciados como deidades.

Para saber si el personaje es un Dios o un Héroe Cósmico, se realizará una tirada de 1d100

01 a 80
81 a 100

Dios
Héroe Cósmico

Dependiendo de los poderes que posean, y de la función para la que hayan sido creados, los Héroes Cósmicos habrán sido servidores de Entropía, Unidad o cualquiera de sus Aspectos menores.

Normalmente son SPJs muy poderosos. Tienen varias características propias, como son:

► **SUPERFUERZA** (suman +100 a su característica FUE)

► **SUPERCONSTITUCIÓN** (suman +100 a su característica CON)

► Si son inmortales, en el sentido de que no envejecen, aunque...

► Si son vulnerables, se les puede aniquilar infligiéndoles suficientes puntos de daño, a pesar de lo cual...

► Pueden volver a la vida siempre que la Primera Presencia del panteón o la Entidad Cósmica que le dotó así lo quiera.

► Pueden sobrevivir en el espacio, soportando perfectamente la diferencia de presión, el frío y la falta de aire del vacío

► Poseen 1d4-1 poderes de un tipo especial llamados **PODERES ELEMENTALES**. Uno de estos poderes lo conseguirá automáticamente a Rango Alto o Cósmico

(1-80=Alto, 81-100=Cósmico). Si es un Héroe Cósmico adquirirá un poder adicional que será Volar y que será el que tenga con Rango Cósmico

Estos poderes pueden residir en el propio SPJ, o pueden ser inherentes a un objeto o arma especial que esté en su poder. Para determinar esto se lanza 1d100:

01-50 Los poderes son propios del dios.

51-100 Los poderes residen en un objeto/arma.

Dependiendo de los poderes que sean, y de acuerdo siempre con el DJ, se buscará el objeto o arma que sea más apropiado.

Cuando un jugador tiene a un dios como personaje, puede que sea una divinidad desconocida y joven, que comenzará sus aventuras en el primer nivel e irá subiendo sus habilidades hasta el Nivel 10; pero también puede ser que sea un dios conocido (Ares, Hermes, etc.), en ese caso, el SPJ llevará viviendo cientos o miles de años, por lo que ya no podrá subir más de nivel. En este último caso, el jugador creará al personaje como si fuera de Nivel 1, y a continuación, realizará las correspondientes subidas de nivel hasta situarlo en el Nivel 10 y conseguir así la ficha definitiva.

Poderes Elementales

Son aquellos propios de los dioses y las Fuerzas del Universo, con las que estas entidades estuvieron asociadas en el principio de los Tiempos. Los personajes que dispongan de estos poderes disfrutan de ellos en virtud de su propia naturaleza, vinculada a algún panteón conocido o desconocido.

Los Poderes Elementales disponibles pueden verse en la tabla siguiente:

Poderes elementales

1d100	PODER
1 a 5	Control del fuego
6	Control del agua
7 a 10	Congelación
11 a 17	Control de la geodinámica
18 a 23	Empatía animal
24 a 29	Control de la vegetación
30	Absorción de vida
31 a 35	Donación de vida
36 a 40	Control del clima
41 a 45	Teleportación
46 a 50	Supervelocidad
51 a 55	Superagilidad
56 a 58	Superinteligencia
59 a 60	Superaparición
61 a 65	Superpercepción
66 a 76	Emisión de energía
77 a 98	Volar
99 a 100	Invulnerabilidad

Son muchos los SPJs que a lo largo de la historia han visitado el mundo en busca de nuevas experiencias, aventuras o diversión. Algunos son seres refinados y etéreos que prefieren los conceptos elevados a la acción. Otros en cambio representan aspectos más primitivos.

Como se dijo antes, muchas civilizaciones han adorado a estos seres. En ocasiones culturas distintas han dado nombre diferentes a los mismos seres, a pesar de que sus nombres reales son casi siempre desconocidos.

En el apartado dedicado a entidades cósmicas, el jugador hallará una extensa relación de los diferentes panteones.

Si el SPJ es un dios, el jugador, de acuerdo siempre con el DJ, puede encuadrarlo dentro de uno de estos panteones, teniendo en cuenta que los dioses principales serán siempre no jugadores y que los SPJs se encuadrarán dentro del rango de los dioses menores de ese panteón.

Nota importante: Un personaje de Superhéroes Inc. no puede representar a una deidad máxima de un panteón, como las que se acaban de exponer. Puede tratarse de dioses más o menos poderosos, relacionados con un panteón conocido o desconocido, pero no podrán actuar con poder absoluto sobre los humanos.

Por el contrario, estos dioses supremos existen y vigilan lo que sucede en el Universo y a los seres que lo pueblan, pero serán siempre personajes no jugadores, que el DJ puede hacer intervenir en el momento en que crea más oportuno, para controlar a personajes que se comportan de manera demasiado prepotente, para comunicar a los jugadores su destino o por cualquier otra razón.

Dado su carácter y su sentido épico, estas deidades desprecian la tecnología al considerarla un divertimento de los seres humanos tan inferiores, no ocurre así con los Héroes Cósmicos, en cuyo caso se deberá pactar entre el jugador y el DJ el carácter a imprimir al superser.

MUTANTES

Se consideran mutantes a todos aquellos individuos que presentan alteraciones significativas en su ADN. Esto produce la aparición de poderes extraordinarios en estos individuos. Las causas de la mutación de un individuo pueden ser muy diversas, pero pueden agruparse de forma general en dos: genéticas e inducidas.

Mutantes Genéticos

Son aquellos individuos que por algún error en la replicación del ADN en algunos de sus progenitores presentan características diferentes a la raza humana. Un porcentaje alto de estos mutantes son inestables y no terminan el embarazo o mueren al poco de nacer, pero los que sobreviven tienen toda una vida por delante para desarrollar sus poderes...

Puesto que las características representan en Superhéroes Inc. la genética (genotipo) del personaje, un mutante genético debe tener una o más alteracio-

poderes mutantes

Id100	PODER
1	Absorción de energía
2	Absorción de poderes
3	Absorción de vida
4 a 5	Adherencia
6	Agresión psiónica
7	Alteración de la densidad
8	Anulación de poderes
9	Blindaje natural
10	Cambio de estado
11	Cambio de tamaño
12	Campo de fuerza
13	Congelación
14	Control del fuego
15	Control de la geodinámica
16	Control de la temperatura de cuerpos orgánicos
17	Control de moléculas ajenas
18 a 22	Control de otras energías
23	Control de la vegetación
24	Control del clima
25	Control muscular
26	Dominación mental
27	Donación de vida
28	Elasticidad
29 a 34	Emisión de energía
35	Empatía
36	Empatía animal
37	Empatía tecnológica
38	Explosividad
39	Fusión
40	Grito sónico
41	Immortalidad
42	Invisibilidad
43	Invulnerabilidad
44	Control del agua
45	Mala suerte
46	Multiformidad
47	Plasticidad
48	Polilocalización
49	Precognición
50 a 52	Regeneración de tejidos
53 a 57	Superagilidad
58	Superaparición
59 a 66	Superconstitución
67 a 69	Superfuerza
70 a 72	Superinteligencia
73 a 76	Superpercepción
77 a 79	Supervelocidad
80 a 83	Telepatía
84	Teleportación
85 a 87	Telequinesis
88	Traducción de lenguas
89 a 100	Volar

nes que se correspondan de alguna manera con esas características.

Los mutantes de nacimiento suelen estar discriminados, ya que la mayoría de la sociedad los ve como una amenaza a la raza humana, situación que ellos padecen desde temprana edad.

Los personajes mutantes genéticos dispondrán de 1d4 poderes mutantes. A continuación se consultarán las tablas de poderes mutantes para establecer qué poder concreto posee el personaje. En caso de que se produzca una repetición del resultado el jugador debe volver a repetir la tirada.

Aunque se trata de variaciones genéticas, las mutaciones que sufren estos individuos, pueden acarrearles ciertas taras. Para saber si el SPJ tiene alguna secuela se lanzará 1d100:

01 a 90	Sin secuelas
91 a 99	Una secuela
00	Id4 secuelas

Al final de este apartado se encuentra la tabla de secuelas válida para Genéticos e Inducidos.

Mutantes Inducidos

Son los que han visto alterado su patrón genético en el transcurso de su vida por una causa externa que debe ser necesariamente muy poderosa, tal como ser sometidos a potentes agentes químicos o bacteriológicos, fuertes radiaciones, etc. El individuo que resulta de este cambio puede tener aspecto normal o no, pero lo que es seguro es que desarrolla capacidades fuera de lo normal y en muchas ocasiones padece también secuelas del accidente que originó su mutación.

Se da por sentado que el individuo que mutó de forma artificial sobrevivió a la causa de la mutación (de otro modo no tendría sentido la creación de estos personajes). La forma en que un humano normal sobrevive a uno de estos accidentes está todavía por explicar.

Accidentes

Id100	TIPO DE ACCIDENTE
1 a 12	Fusión nuclear
13 a 24	Accidente con energía electromagnética
25 a 36	Fallo en un proyecto aeroespacial
37 a 48	Accidente biológico
49 a 60	Fallo en la aplicación de un medicamento
61 a 72	Fallo en un proceso de laboratorio
73 a 84	Exposición excesiva a un agente mutágeno
85 a 96	Inmersión en productos químicos
97	Ingestión de un suero, píldoras, elixires, etc.
98 a 100	Otro (a determinar en conjunción con el DJ)

Los accidentes pueden ser muchos y muy diferentes. Para determinar qué fue lo que convirtió al personaje en un mutante accidental hay que utilizar la siguiente tabla:

IMPORTANTE: Los personajes que tienen poderes derivados de la ingestión de un compuesto, un suero, elixir, píldoras, etc... cuya duración es limitada, (por lo que tienen que estar bajo los efectos de esa sustancia para tener poderes) se consideran en Superhéroes Inc. mutantes inducidos, cuyos poderes tienen una duración a determinar por el jugador y el DJ, así como los efectos secundarios (secuelas) y el tiempo mínimo (en el caso de que fuese necesario) entre ingestiones. Los poderes podrán deberse todos a la acción de un solo producto, o disponer el personaje de sustancias específicas para cada poder.

Debido a este accidente, en el que hubiese muerto cualquier otro ser humano, el personaje puede haber sufrido secuelas, además de conseguir sus poderes. El PJ ha sobrevivido, así que hace una tirada de CON. Si el resultado es:

Crítico en CON:	Gana Id4+2 poderes y ninguna secuela
Tirada superada:	Gana Id4 poderes y 1 secuela
Tirada fallida:	Gana Id4 poderes y 2 secuelas
Pifia en CON:	Gana Id4 poderes y Id4+2 secuelas.

Los poderes se determinan acudiendo a la tabla de poderes mutantes.

Las secuelas son efectos secundarios perjudiciales que el personaje debe soportar después del accidente o debido a la variación genética natural que le otorga sus superpoderes. Si bien la mutación le proporciona capacidades fuera de lo normal, también le provoca algunos efectos indeseados con los que el personaje debe cargar para el resto de sus días.

MAGOS

Personajes que se han decidido por el Saber Oculto, la Magia. No son seres diferentes a los humanos normales, tan solo tienen acceso a conjuros casi olvidados. De igual modo pueden hacer uso de hechizos secretos que únicamente ellos conocen y de esta manera controlar las fuerzas elementales.

Los SPJs místicos de Superhéroes Inc. son individuos muy poderosos vinculados a Entidades Cósmicas personalizadas como Dioses. De esta manera, sólo puede tratarse de individuos en los que predominen características como INT y PER.

La manera de hacer magia en el universo de Superhéroes Inc. consiste en manejar la Energía Mágica. Esto se consigue tras años de estudio, por lo que los personajes que opten por este saber deberán incluir en su historial una dedicación amplia al saber y el conocimiento.

Secuelas

Id100	SECUELA								
I a II	Manía compulsiva: El SPJ tiene tics nerviosos como bizquear, rascarse convulsivamente, etc.								
12 a 15	Sustitución de un miembro por una prótesis. Le permite llevar una vida normal y actúa igual que un miembro normal (no puede ser un tecnoimplante). Lanza Id4 para localizar: <table data-bbox="211 246 493 370"> <tr><td>1</td><td>Brazo derecho</td></tr> <tr><td>2</td><td>Brazo izquierdo</td></tr> <tr><td>3</td><td>Pierna derecha</td></tr> <tr><td>4</td><td>Pierna izquierda</td></tr> </table>	1	Brazo derecho	2	Brazo izquierdo	3	Pierna derecha	4	Pierna izquierda
1	Brazo derecho								
2	Brazo izquierdo								
3	Pierna derecha								
4	Pierna izquierda								
16 a 22	Amnesia. El SPJ sufre ataques de amnesia a discreción del Director de Juego.								
23	Pérdida de Inteligencia. Pérdida de la capacidad mental durante la mutación (-4d10).								
24	No muerto. El SPJ ha sufrido tal variación en su estructura que no responde a los valores normales que indican la vida en un organismo. El personaje no está muerto, lo que ocurre es que no tiene pulso, no se detecta actividad cerebral, aunque la haya, no necesita comer, ni respirar. Las energías que tiene su cuerpo producen los nutrientes para este nuevo tipo de existencia.								
25 a 40	Alteración estética. El aspecto externo del SPJ quedó marcado de forma irreversible durante la mutación. El DJ puede hacer lanzar un dado al jugador para determinar el efecto, o asignarlo él mismo en función del origen de la mutación.								
41	Poder incontrolado. Uno de los poderes del SPJ (a determinar aleatoriamente) no puede ser controlado. Por ejemplo: Emisiones de energía que requieren algún mecanismo de contención, imposibilidad de evitar la absorción de poderes, incapacidad para maniobrar en vuelo, etc.								
42 a 56	Psicosis. El personaje desarrollará un miedo muy fuerte hacia cualquier cosa que pueda recordarle a la mutación.								
57 a 61	Fobia. El personaje odia todo lo que tenga que ver con la causa de su mutación.								
62 a 68	Dependencia. El SPJ necesitará del cumplimiento regular de un requisito o condición para que sus poderes sigan operativos. Esta condición puede ir desde la inmersión periódica en un tanque con los mismos compuestos que causaron la mutación, hasta el consumo diario de una sustancia determinada. En caso de no cumplirse los poderes del SPJ bajarán una Rango cada día, y al desaparecer (hasta que vuelva a cumplirse el requisito) comenzará a perder PV (un 10% cada día) hasta morir.								
69 a 73	Desplazamiento social. Debido a la mutación, el individuo se encuentra emocionalmente incapaz para desarrollar una vida normal: abandonará su trabajo, su casa y su familia y adoptará una vida solitaria.								
74 a 80	Insoportabilidad. El carácter del personaje se vuelve huraño. Será fácil que se enfade por las causas más simples y no causará buena impresión a sus semejantes.								
81 a 89	Inversión de carácter. El SPJ sufre una alteración en su forma de pensar hacia la sociedad que le rodea. Su Resistencia a Prejuicios se verá modificada, adoptando un nuevo valor de 100 menos su antigua Resistencia a Prejuicios.								
90 a 95	Agresividad. El personaje no puede reprimir sus tendencias violentas cuando encuentra algo que le molesta. Todo parece serle hostil y por ello responde con hostilidad.								
96 a 97	Punto vulnerable. La mutación le hizo más fuerte, salvo por un pequeño detalle: un punto de su organismo, una sustancia determinada o un objeto resultan fatales para el SPJ. El DJ debe determinar de qué punto vulnerable se trata y cómo afecta al personaje.								
98 a 100	Transformación involuntaria. El personaje se transformará en determinadas situaciones en otra forma en la que tiene sus poderes, y no tiene ninguna manera de evitarlo.								

El SPJ tiene un nuevo marcador, llamado Energía Mágica (EM) y que resulta ser:

$$EM = CON + PER + INT$$

Dependiendo de la cantidad de Energía Mágica que pueda manejar el personaje, éste podrá ser más o menos poderoso. Mediante la Magia casi todo es posible. El uso primario de la Magia se manifiesta en forma de conjuros.

Los SPJs magos de Superhéroes Inc. tienen automáticamente una habilidad extra: Magia, cuyo valor equivale a $(INT + PER) / 2$. Esta habilidad nunca sube de nivel.

Los puntos de EM servirán para adquirir los conjuros o hechizos que el mago desee, así como para subirlos de rango cuando el hechicero ascienda, a su vez, de nivel, momento en el que dispondrá nuevamente de EM más el sobrante del anterior nivel.

Conjuros

Los conjuros que el mago puede obtener son los siguientes:

ABRIR PORTALES

Coste por rango 35 EM

- Rango 1 El mago puede trasladarse a una distancia máxima de 20 metros. Necesita ver la localización a la que se transporta.
- Rango 2 La distancia aumenta a 50 m. y además el mago no necesita ver el lugar al que se transporta.
- Rango 3 Se puede transportar a una distancia máxima de 500 m con las mismas características que en el apartado anterior.
- Rango 4 Se puede transportar a una distancia máxima de 500 km.
- Rango 5 Se teleporta a cualquier lugar que desee (dentro de este mundo), y obteniendo un crítico también puede acceder a otras dimensiones e incluso viajar en el tiempo (sin posibilidad de cambiar la historia).

PROYECCIÓN DE ENERGÍA MÁGICA

Coste por rango 25 EM

En este caso, el rango del hechicero determina los puntos de daño máximos que pueden causar sus emisiones de energía mística.

Rango 1	25+3d10
Rango 2	30+4d10
Rango 3	40+4d10
Rango 4	40+5d10
Rango 5	50+5d10
Rango 6	60+5d10
Rango 7	70+5d10
Rango 8	50+1d100
Rango 9	75+1d100
Rango 10	100+1d100

LEVITAR

Coste por rango 25 EM

Este poder consiste en la facultad de hacer que un objeto se eleve en el aire. Dicho objeto puede ser el mismo hechicero o cualquier otro que el mago tenga a la vista.

- Rango 1 El mago apenas puede (con gran esfuerzo) elevar su propio peso a una altura máxima de 2 metros.
- Rango 2 Además de elevarse, puede desplazarse lentamente por el aire (10 km/h). No puede llevar peso adicional. Cada vez que desee cambiar de dirección deberá volver a usar el hechizo.
- Rango 3 El control ya es mayor. Se puede decir ya que el hechicero "vuela", alcanzando una velocidad máxima de unos 30 km/h y pudiendo realizar

sencillas maniobras (girar, cambiar de dirección, etc.) Además puede elevar un peso equiva lento al doble del suyo.

Rango 4 El mago alcanza una velocidad de unos 75 km/h y es capaz de realizar maniobras más complicadas (giros completos seguidos de picados, por ejemplo). El peso máximo que es capaz de mantener en el aire es de unos 500 kilos.

Rango 5 El control de vuelo es casi inconsciente por parte del mago. Es capaz de alcanzar velocidades de hasta 200 km/h y de elevar más de 1 tonelada en el aire.

Hay que señalar que el peso que el mago puede levantar es inversamente proporcional al control, la velocidad y el tiempo que es capaz de mantenerlo en el aire. Por ejemplo un hechicero que tenga el poder de levitar objetos al Rango 4 podrá mantener en el aire un destornillador durante el tiempo que desee e incluso podrá realizar tareas difíciles con él; sin embargo a duras penas podrá evitar que un ascensor lleno de gente (aprox. 500 kg), cuyo cable se ha roto, se estrelle contra el suelo.

ESCUDOS MÍSTICOS

Coste por rango 25 EM

En estos casos el místico crea un objeto sólido de Energía Mágica, de forma circular; cuya resistencia depende del Rango que se tenga en ese poder. El escudo desaparecerá en cuanto su resistencia se vea superada; en este caso el mago recibirá los puntos de daño que el escudo haya sido incapaz de contener.

Rango 1	25+3d10
Rango 2	30+4d10
Rango 3	40+4d10
Rango 4	40+5d10
Rango 5	50+5d10
Rango 6	60+5d10
Rango 7	70+5d10
Rango 8	50+1d100
Rango 9	75+1d100
Rango 10	100+1d100

PROYECCIÓN DEL CUERPO ASTRAL

Coste por rango 75 EM

Es la capacidad que poseen algunos místicos de hacer que su "alma" o "espíritu" abandone su cuerpo físico y se desplace sin limitaciones materiales. En todos los casos el cuerpo queda en un estado latente en el que no existen funciones vitales. La dependencia entre parte astral y cuerpo es total; si el cuerpo es destruido mientras la parte espiritual no está en él, el mago se convertirá en un espectro. Si algo le pasa a la parte astral, esto quedará inmediatamente reflejado en el cuerpo.

El cuerpo astral es invisible e intangible, por lo cual puede

atravesar cualquier material y asistir sin que le detecten allá donde desee. Al no estar atado a las leyes de la naturaleza, puede viajar por todo el mundo a la velocidad del pensamiento. El alcance, así como el acceso a otras dimensiones dependerá del rango del mago.

- Rango 1 El cuerpo astral podrá permanecer solamente 15 minutos fuera del cuerpo, tras los cuales deberá regresar irremisiblemente a su cuerpo, ya que de no ser así desaparecerá sin remedio. El mago puede proyectar su pensamiento a cualquier lugar en el que haya estado con anterioridad, siempre dentro del planeta Tierra.
- Rango 2 El periodo de permanencia aumenta hasta los 30 minutos y además el mago no necesita haber estado en la localización para poder acudir allí en forma astral (siempre dentro de nuestro planeta).
- Rango 3 La duración aumenta hasta 1 hora y el mago puede también proyectar su yo espiritual a otros lugares del espacio, siempre que conozca su localización o haya estado antes allí (en la Tierra no tiene esas limitaciones).
- Rango 4 El cuerpo astral del hechicero puede recorrer sin limitaciones el Universo, siempre que permanezca fuera de su cuerpo por un periodo inferior a las 2 horas.
- Rango 5 Además de todo lo anterior, el mago puede acceder a otras dimensiones que corren paralela mente a la nuestra. La duración del viaje puede ser de hasta 4 horas, y además puede implantar sugerencias cuasihipnóticas en las mentes de las personas.

CREAR ILUSIONES

Coste por rango 25 EM

Las ilusiones mágicas son distorsiones de la realidad que el mago es capaz de hacer. Las ilusiones no existen en realidad, pero a todos los efectos, las personas que están ante una ilusión las sienten como reales. Aún en el caso de saber que lo que está ante ellos es falso, la imagen no desaparece. Por término general las ilusiones son intangibles, pero puede haber casos en que esto no sea así.

Ejemplo: «Maestro Arcano se enfrenta a Cieno en el interior de los túneles del alcantarillado de Madrid. En un momento del combate, el mago crea una ilusión en forma de uno de sus antiguos compañeros del Vértice, Golem. El malvado Cieno no se sorprende y carga contra el falso Golem, creyendo que es el auténtico, atravesándolo y cayendo de bruces contra el suelo. Inmediatamente la falsa imagen desaparece. En este caso se ve claramente que la ilusión es intangible. Sin embargo si Maestro Arcano hubiera hecho que una roca adquiriera la apariencia de su compañero Golem, Cieno se habría estrellado contra ella de cabeza.»

Hay distintos modos de romper una ilusión. Normalmente la mayoría de ellas desaparecen cuando un objeto las atraviesa. Otras veces un personaje puede (obteniendo un resultado crítico en una tirada de INT) sobreponerse mentalmente a la ilusión y ver lo que ésta oculta.

- Rango 1 La ilusión realizada por el hechicero tendrá un tamaño pequeño (menos de 50 cm) y una duración corta en el tiempo (15 minutos).
- Rango 2 El tiempo que permanece la ilusión aumenta hasta los 30 minutos. Además el mago es capaz de realizar ilusiones más complejas y de mayor tamaño (hasta 2 m.). Aun así, la imagen será estática, no podrá realizar una ilusión que se mueva.
- Rango 3 El hechicero puede dotar de movimiento a la imagen, así como hacer que esta hable, etc. Puede mantener durante 2 horas la ilusión.
- Rango 4 Con este rango el mago es capaz de realizar ilusiones verdaderamente complicadas (cambiar de aspecto todos los objetos de una habitación...) y éstas permanecerán activas durante periodos de al menos 24 horas.
- Rango 5 El mago puede realizar ilusiones de tamaño colosal (hacer que una casa entera cambie de aspecto...) y mantenerlas indefinidamente en el tiempo.

PERCEPCIÓN MÁGICA

Coste por rango 35 EM

- Rango 1 La Percepción Mágica es percibida por el mago como una "sensación" mediante la cual puede sentir la presencia de la Magia a su alrededor. No podrá, sin embargo, localizar la fuente ni determinar su naturaleza.
- Rango 2 La percepción es ya más precisa y le permite averiguar la dirección de donde proviene la EM.
- Rango 3 En este rango el hechicero es capaz de localizar con exactitud la fuente del poder místico. Además puede determinar si es de carácter benevolente o malvado.
- Rango 4 En este rango el mago consigue "ver" las proyecciones astrales.
- Rango 5 El hechicero es capaz de determinar, sin equivocarse, tanto la naturaleza como el rango de poder de la presencia que haya localizado gracias a su Percepción Mágica. En muchos casos es incluso capaz de determinar la identidad de la entidad en cuestión.

CURACIÓN

Coste por rango 50 EM

Mediante imposición de manos, el mago puede regenerar puntos de vida (este poder sólo puede aplicarse una vez al

día a una misma persona). La cantidad de puntos de vida que es capaz de curar depende del rango. Así vemos que:

Rango 1	1d10x2
Rango 2	1d10x4
Rango 3	1d10x6
Rango 4	1d10x8
Rango 5	1d10x10

TRANSFORMAR MATERIALES

Coste por rango 100 EM

Es, probablemente, el poder más difícil de conseguir. Consiste en la transformación radical de la materia.

Rango 1 Permite al mago la transformación de pequeños objetos (nunca mayores que 15 cm) en otros totalmente diferentes. Por ejemplo, un mago que posea este poder podrá transformar las balas que le disparen en pompas de jabón.

Hay que destacar que existen materiales que, debido a su propia estructura mística, el mago no puede acceder a ellos. Estos son entre otros: el oro, las piedras preciosas, el Optimun y el Strenium.

PSEUDO PSI

Coste por rango 35 EM

Los magos adquieren mediante manipulación de los niveles de Energía Mística del cerebro, poderes en todo similares a los poderes psíquicos de otros SPJs.

- Rango 1** Con este rango se obtiene la capacidad de transmitir los pensamientos a una persona cercana.
- Rango 2** Además de enviar sus propios pensamientos, el mago es capaz de recibir los de otras personas.
- Rango 3** El hechicero es capaz de erigir una barrera mística que le protege de los ataques psi de otros personajes.
- Rango 4** Mediante concentración, el mago es capaz de hipnotizar a una persona y hacer que ésta haga su voluntad. En estos casos el DJ deberá tener en cuenta la Voluntad del personaje a hipnotizar, por si fuera conveniente la aplicación de modificadores.

Además de todo lo anteriormente expuesto, los magos pueden transmitir uno o varios de sus poderes a un objeto, con lo cual este objeto adquiriría el poder con el mismo rango que tenía el hechicero, y este perdería el poder.

Ejemplo: «Ragnak el Rojo, un poderoso mago iraní, decide transmitir su poder de Levitar Rango 5 a su capa, con lo cual él pierde el poder. En la siguiente subida de Nivel del mago decide gastarse 100 puntos de EM en coger el poder Levitar Rango 2. Así tendremos que ahora el místico tiene Levitar Rango 2 y su capa Levitar Rango 5.»

REVIVIR MUERTOS

Coste por rango 75 EM

El mago puede devolver temporalmente la vida a aquellos que ya no la tienen. Los dioses y aquellos que se encuentran en estado de no-muertos, como Onda Expansiva, no pueden ser resucitados. Los seres artificiales tampoco serán afectados por este conjuro.

- Rango 1** Sólo se puede revivir a aquellos cuya muerte se haya producido en las últimas 24 horas. Las características quedarán reducidas a la mitad y en caso de haber tenido poderes metahumanos, estos desaparecerán. El número máximo de cadáveres a resucitar será de 1d6.
- Rango 2** El tiempo de resurrección se amplía hasta una semana. El número de individuos que se puede resucitar será de 1d10.
- Rango 3** Se puede resucitar 1d20 cadáveres que lleven muertos menos de un mes. La Agilidad, así como la Fuerza y demás características físicas estarán a nivel normal.
- Rango 4** El número de muertos a reanimar se mantiene, ampliándose el plazo hasta los seis meses. Si tuvieron poderes cuando estaban vivos, los mantienen, pero con un Rango menos y con el Valor reducido a la mitad.
- Rango 5** Posibilidad de resucitar metahumanos con sus poderes a pleno funcionamiento.

ANIMAR OBJETOS

Coste por rango 75 EM

Este conjuro permite convertir en seres cuasi vivos a objetos inorgánicos e inanimados: Juguetes, esculturas, mobiliario, armas, etc. Si el mago cae inconsciente o muere, los objetos enloquecerán y se atacarán entre ellos hasta la destrucción total.

- Rango 1** Objetos pequeños (cuyo peso no exceda de 10 kg). No podrán atacar y tan solo servirán como distracciones que dejarán de moverse en cuanto sean dañados. No cambiarán de forma y sólo podrán desplazarse 1d20 m.
- Rango 2** El peso no puede superar los 100 kg. El mago es capaz de ver a través de ellos mediante la Percepción Mágica con lo que la percepción que se recibe no es visual ni auditiva, sino una percepción de las sensaciones de los seres vivos que entren en contacto con los objetos.
- Rango 3** En este caso se animan objetos de hasta 1.000 kg, que cobran una mayor capacidad de movimiento, pudiendo tener 2 AxX y con posibilidad de atacar.
- Rango 4** El peso máximo de un objeto a animar será de 10 ton. Si el objeto se fractura o es dividido sólo se mantendrá animada su parte de mayor tamaño.

- Rango 5 Posibilidad de animar estructuras de hasta 100 ton. Dependiendo del peso total, la estructura podrá tener 1, 2 ó incluso 3 AxA.

METAMORFOSIS OSCURA

Coste por rango 85 EM

Mediante este conjuro, el mago revela su naturaleza oculta, dando paso a un ser terrible y monstruoso.

El jugador, de común acuerdo con el Director de Juego, forjará la imagen oscura del mago de acuerdo con su carácter y personalidad.

- Rango 1 Se trata solamente de una ilusión que podrá causar terror a sus enemigos. No es una forma física real y se desvanecerá en un período de 1d4+2 asaltos.
- Rango 2 El mago puede asumir durante 1d4+2 asaltos esa forma de una manera real, redistribuyendo el valor de sus Características (de acuerdo con el DJ) y sin poder realizar ningún otro hechizo durante el proceso.
- Rango 3 La forma oscura puede mantenerse durante 2d10+4 asaltos. Todo el daño que reciba pasará al mago cuando regrese a su forma natural.
- Rango 4 El mago puede mantener su forma oscura tanto tiempo como desee, aunque deberá realizar el conjuro para cambiar de su cuerpo a la Forma y viceversa. De regreso a su forma humana no recibirá los daños recibidos durante su permanencia como Forma Oscura.

ENVEJECIMIENTO ACELERADO

Coste por rango 300 EM

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

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

- Rango 1 El personaje que sufre el conjuro gana un nivel cada dos asaltos sin adquirir experiencia, sin posibilidad de subir sus porcentajes ni sus puntos de vida. A partir del Nivel 10 los SPJs humanos envejecerán, produciéndose la pérdida gradual de características y habilidades, tal y como viene descrito en el apartado correspondiente. Los dioses y personajes inmortales, se verán también afectados por este conjuro; así, perderán 1d10x3 PVs cada dos asaltos (pérdida no evitable por DA). Robots, androides y seres artificiales sufrirán, hasta su reparación, un modificador acumulable de -5 cada dos asaltos, debido al deterioro y oxidación de sus sistemas. Si el mago cae inconsciente o muere, el SPJ afectado volverá a su estado normal en un período de tiempo equivalente.

SOBRENATURALES

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

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

Entre ellos se encuentran vampiros, hombres lobo y poseídos, atormentadas criaturas cuyos cuerpos sirven de refugio a espíritus y demonios desencarnados.

Así, para averiguar que tipo de PJ sobrenatural es nuestro personaje, tendremos que efectuar una tirada en la siguiente tabla:

Vampiros	01-40
Hombres Lobo	41-70
Poséidos	71-00

VAMPIROS

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

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

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

Son incapaces de reproducirse entre sí. Para perpetuarse vacían de sangre a una de sus víctimas y le proporcionan una parte importante de su propia sangre. No todas las víctimas sobreviven al terrible proceso, pero el premio está a la altura del riesgo: la eterna juventud.

Su apariencia es la de seres humanos normales, con la

excepción de una cierta palidez y una mirada quizá demasiado penetrante. Tienen la piel fría y no se aprecian los estragos de la edad en sus cuerpos desde el momento en que fueron transformados, para ellos el tiempo ha dejado de correr. Físicamente son muy superiores a cualquier persona normal. Si un doctor examina a un vampiro, verá que, con la excepción de una anemia sanguínea y un ritmo cardíaco y respiratorio muy lentos, está en perfecta salud.

Si hay una cosa que los vampiros tienen muy clara es que son superiores. Fuertes, rápidos, eternamente jóvenes, se consideran absolutamente por encima de los seres humanos que sólo están ahí para servirles de alimento. Esta arrogancia les ha costado cara en más de una ocasión, así que todos ellos siguen por lo menos una regla: no revelar jamás su naturaleza. Consideran que pertenecer a su grupo es un inmenso privilegio, por lo que suelen tener mucho cuidado a la hora de elegir el candidato adecuado para la Conversión.

Sus habilidades y los conocimientos que pueden adquirir durante sus largas vidas los hacen aptos para cualquier trabajo (mientras sea nocturno), pero su carácter orgulloso y su naturaleza sanguinaria los hace decantarse por profesiones arriesgadas o que les ofrezcan poder.

Desgraciadamente para ellos, la conservación de la salud física no siempre viene acompañada de la salud mental. Misteriosamente, la mayoría de ellos acaban volviéndose locos tras décadas y décadas de vivir en la oscuridad y acaban cometiendo algún error fatal. Probablemente esa humanidad que rechazan y desprecian sea más importante de lo que creen a la hora de tener la mente en buen estado. La eternidad puede ser algo muy desagradable cuando todo lo que uno conocía va desapareciendo poco a poco.

Poderes Especiales

Cuando se ven expuestos a la luz solar empiezan a sufrir pequeñas quemaduras en la piel, invisibles a simple vista pero muy dolorosas para el vampiro. Pierden 1d10 PVs cada 2 asaltos de exposición; además los sensibles ojos de esas criaturas nocturnas se irritan tanto ante la luz que tendrán un modificador de -30 a cualquier tirada de PER visual. Por si fuera poco, durante el día se ven afectados por una pesada somnolencia que modifica todas sus acciones con un -15.

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

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

Los vampiros necesitan alimentarse con sangre de mamífero cada noche, bajo pena de perder la mitad de sus PVs por cada día de ayuno. A pesar de que la sangre de animales les nutre lo suficiente como para mantenerles,

sólo la sangre humana calma su hambre.

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

Los vampiros nunca pasan de Nivel 10.

Características por raza

FUE	100+2d6
CON	100+3d10
AGI	100+4d10
INT	40+6d10
PER	100+3d10(Visual y auditiva)

HOMBRES LOBO

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

Viento del Pasado

Jefe de la última tribu de hombres lobo

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

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

Su relación tan estrecha con los animales y las plantas, su deseo de vivir en equilibrio, en simbiosis con su entorno, les hizo evolucionar de manera diferente al hombre y les concedió increíbles poderes sobre su medio. Tanto los druidas celtas, los chamanes indios o los brujos africa-

nos tenían una relación estrecha con los licántropos. Pero la "civilización" occidental no dudó en barrer del mapa a esas culturas a favor de una forma de vida nueva y "superior". Bosques talados, animales cazados por su piel, guerras incesantes...

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

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

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

Sin embargo, no todos aceptaron con resignación su destino. Algunos abjuraron de sus principios y códigos morales y decidieron devolver golpe por golpe a los humanos: se llamaron a sí mismos los Renegados.

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

Características Físicas

Cuando están en su forma humana son prácticamente iguales a las personas normales, aunque se suele tratar de individuos con bastante vello corporal; las mujeres son de una belleza salvaje con largas melenas rizadas. Evidentemente, cuando cambian a su forma lupina sus diferencias se hacen evidentes.

Carácter

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

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

Poderes Especiales

Licántropos puros

Todos poseen Multiformidad animal única. Generalmente pueden adoptar la forma de un lobo, pero existen rumores acerca de algunos de estos seres que se podrían transformar en tigres u osos.

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

En este estado apenas se controlan y, si son heridos o atacados, tendrán que superar una tirada de Voluntad para no entrar en una especie de rabia asesina, atacando a veces a sus propios compañeros. En esta situación deberán realizar otra tirada de Voluntad cada vez que vayan a hacer algo en contra de lo que les dicta su rabia.

Poseen un variable control sobre los animales (habrá que tirar el Rango), y además son capaces de curar heridas con el simple contacto y de recuperarse ellos milagrosamente (Donación de vida y Regeneración de tejidos Rango Elevado).

Inexplicablemente sufren una grave alergia a la plata. Su contacto les resulta doloroso y cualquier arma hecha con este material suma +20 al daño y anula sus poderes de Regeneración.

Licántropos híbridos

Al igual que sus ancestros, son capaces de adoptar una forma medio humana, medio animal en las mismas circunstancias. Desgraciadamente, tienen una mayor tendencia a transformarse. Una situación de peligro o una herida hará que el proceso comience casi irremediablemente. Para evitarlo hará falta una tirada Difícil de Voluntad.

Por su relación con la naturaleza y la influencia de nuestro satélite en la misma, las noches de luna llena también tienen efecto sobre ellos. En esas noches la transformación es inevitable. Si un híbrido vive durante el tiempo suficiente con la Manada, quizá pueda desarrollar un mecanismo de control sobre sus cambios de forma similar al de sus hermanos puros.

Sus terribles mordiscos transmiten una extraña enfermedad mental a la que los especialistas llaman licantropía. Si la víctima es mordida y no supera una tirada de Resistencia a Venenos y otra de EQM, sufrirá grandes cambios de carácter: se volverá cada vez más agresivo, y las noches de luna llena creará convertirse en lobo y saldrá en busca de presas. Esta enfermedad no otorga ningún poder o habilidad sobrenatural, pero la mayoría de los crímenes que se atribuyen a los hombres lobo han sido causados por estos desequilibrados.

Las armas de plata sólo afectan a los licántropos híbridos con un +10 al daño.

Características en forma de transición

Fuerza	100+2d10	100+1d10	100+3d10
Constitución	100+2d10	100+2d6	100+3d10
Agilidad	100+1d10	100+1d10	100+2d10
Inteligencia	40+6d10	6d10	20+6d10
Percepción	100+3d10	100+1d10	100+2d10
Apariencia	20+6d10	10+6d10	6d10

La Superpercepción de los licántropos comprende tanto al oído como al olfato/gusto.

Todos los tipos de licántropos poseen en su forma de transición garras y colmillos que utilizan como mortíferas armas.

Licántropos Renegados

Son bastante similares a los puros, sin embargo conviene destacar algunas importantes diferencias. En primer lugar, su carácter violento hace que jamás se controlen cuando adoptan su forma intermedia. No poseen la paz interna que otorga a los Puros las capacidades de Empatía animal y Donación de vida, sin embargo su poder de Regeneración de tejidos es superior (Rango Alto).

POSEÍDOS

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

Omar Thumbwell

Memorias

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

Un poseído es, al igual que un Mutante inducido, alguien que ha sido transformado, alterado y cambiado hasta en su más pura esencia de una manera paranormal. La única diferencia es que, en este caso, el origen y motivo de esa transformación es místico y maldito.

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

La Maldición ha podido recaer en el personaje de varias formas. El jugador deberá ponerse de acuerdo con el DJ sobre la que más y mejor se adapte a las circunstancias de su SPJ. Así mismo, deberá preocuparse por definir con exactitud la manera de librarse de ella. Aunque puede ocurrir que eso sea imposible o que el talento del personaje le haga pensar que vive mejor desde que ha perdido su alma.

Es muy importante definir con claridad la Maldición que el PJ arrastra, ya que eso proporcionará una impor-

tante carga de dramatismo y proporcionará al DJ argumentos a la hora de preparar las partidas.

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

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

1 a 40

41 a 90

91 a 100

Humano

Cambia de forma

Forma no humana

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

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

Las formas no humanas de estos seres tienen una APA de 1d20 aunque, por su amenazador aspecto, suman un +50 a la Influencia cuando tratan de aterrorizar e intimidar a alguien. La mera visión de éstas puede provocar la entrada en los Estados Mentales Alterados.

Los personajes cuya forma sea no humana no envejecen más allá del Nivel 10, por lo que son casi inmortales.

La naturaleza mística les dota de la mitad de la EM que dispondrían en caso de ser magos, para obtener los conjuros que deseen (pero no podrán adquirir nuevos al

Tabla de poderes infernales

1d100	Poder
1	Absorción de energía
2 a 4	Absorción de vida
5 a 9	Anulación de poderes
10 a 14	Blindaje natural
15 a 18	Cambio de estado
19 a 23	Cambio de tamaño
24 a 28	Congelación
29 a 39	Control del fuego
40 a 50	Emisión de energía mágica
51 a 54	Empatía animal
55	Inmortalidad
56	Invulnerabilidad
57 a 60	Multiformidad
61 a 64	Plasticidad
65	Polilocalización
66 a 70	Regeneración de tejidos
71 a 74	Superagilidad
75 a 79	Superconstitución
80 a 83	Superfuerza
84 a 88	Teleportación
89 a 100	Volar

subir de nivel, si no reforzar los que ya posean), así como 1d4-1 Poderes Infernales.

Los poseídos pueden ser personajes muy poderosos que deben ser llevados por jugadores experimentados o controlados de cerca por el DJ.

TECNIFICADOS

Llamados así porque la fuente de sus poderes es la alta tecnología. En la Era de la Tecnología el desarrollo del arte de la guerra ha llevado hasta los propios humanos la posibilidad de convertirse ellos mismos en un arma. Ya no es necesario disponer de un subfusil último modelo ni de un lanzagranadas. Ahora todo esto se puede encontrar integrado en uno mismo.

El caso más espectacular de este tipo de metahumanos lo constituye sin duda el humano dotado de una tecnoarmadura, el más sofisticado sistema de armas personal de la historia del hombre. Hay infinidad de modelos de estas armaduras pues casi todas son modulares, y en su mayor parte se construyen de acuerdo a las exigencias del cliente. Los SPJs que posean una tecnoarmadura deberán primar su característica INT y adquieren automáticamente las habilidades "Armadura de Combate" y "Sistemas de Armamento".

También pueden encontrarse humanos a los que se les ha incorporado la tecnología directamente en su organismo. Los tecnoimplantes han dejado a un lado a los trasplantes naturales y a los implantes biónicos. La máquina ha comenzado a formar parte del mismo hombre.

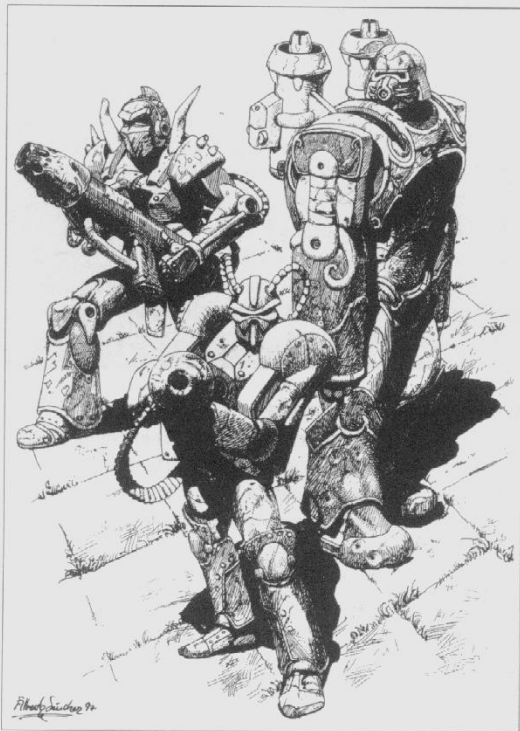
Generalmente se dividen en cuatro subclases:

A continuación se describen con todo detalle las características de las armaduras, los exoesqueletos energéticos, los tecnoimplantes y los seres artificiales.

Tecnoarmaduras

	tecnificados
Id100	Tipo de Tecnificado
1 a 40	Tecnoarmadura
41 a 60	Exoesqueleto energético
61 a 80	Tecnoimplantes
81 a 100	Artificiales

Las tecnoarmaduras son sistemas de armas integrados en torno a una defensa que protege a un individuo. Tienen forma más o menos humanoide y sobre ella se montan sistemas de comunicaciones, armas, camuflaje, etc. Son muy utilizadas por humanos normales que desean disponer de algún tipo de ventaja sobre sus enemigos, pero que carecen de ella de forma genética o accidental. Forman parte del material militar de reglamento en organizaciones como TecnoRed, que se encarga de la represión de metahumanos que atacan contra los intereses gubernamentales.



La construcción y el mantenimiento de uno de estos sistemas resulta terriblemente caro, por lo que un SPJ que disponga de una de ellas deberá tener una fuente de ingresos muy considerable. Para determinar cuál es se deberá consultar la siguiente tabla.

El crédito inicial que recibe el SPJ de su fuente de ingresos es variable entre estos dos valores: (1d6) o (1d4+1) millones de Euros (el jugador deberá elegir antes de empezar con cuál de las dos opciones se queda), sin posibilidad de añadir el dinero propio del personaje por historial.

El resultado obtenido (en cuanto a su fuente de financiación) influirá en el historial del personaje, hecho que debe tomar muy en cuenta el DJ. Así, un personaje que tuviese un historial de miseria o ingresos bajos vería cómo un golpe de fortuna cambió su vida recientemente.

El jugador debe utilizar el crédito obtenido para componer su propia armadura. El dinero que no emplee se perderá. Dentro de la financiación que uno de estos personajes obtiene se considera que la organización o persona que la ofrece asume también los costes del mantenimiento.

Características Básicas

Una tecnoarmadura es fundamentalmente una defensa corporal a la que se le han añadido diferentes dispositivos que proporcionan a su usuario ciertas ventajas en el momento del combate. Sus sistemas básicos son:

► **Exoesqueleto defensivo:** La envoltura exterior que constituye una defensa para el organismo vivo que alberga y recubre la totalidad del cuerpo de su piloto.

► **Núcleo energético:** Fuente de energía que permite la puesta en funcionamiento de todos los sistemas mecánicos y electrónicos que monta la armadura.

► **Servofibras:** Mecanismos para amplificar el movimiento del personaje, de forma que la tecnoarmadura sea mínimamente manejable y el SPJ pueda desplazarse con ella. Estos son los elementos que incrementan la FUE que el personaje tiene.

Exoesqueleto

Protección total basada en la adición de capas de metales polarizados (lo que le confiere elasticidad sin restar movilidad) mediante costosos procesos físicos y químicos.

Dependiendo del número de capas (expresado en milímetros) la armadura podrá ser más resistente y absorber mayor número de puntos de daño:

La ingeniería actual no permite ir más allá de 6 milímetros de grosor de la capa de metales polarizados. Experimentos realizados con grosores superiores han demostrado la inestabilidad de la polarización, sufriendo degeneraciones estructurales a los pocos segundos de finalizado el proceso.

Fuente de ingresos

	FUENTE DE INGRESOS
1 a 10	Ingresos propios. El personaje dispone de una importante fortuna con la que cubrir todas sus actividades como metahumano.
11 a 25	Mecenas. Una importante persona, con abundantes ingresos, decide cubrir todos los gastos que el SPJ pudiera tener. El mecenas puede requerir eventualmente la colaboración del personaje, aunque por lo general éste es libre de tomar sus propias decisiones.
26 a 40	Agencia de metahumanos gubernamental. El personaje se encuentra dentro de un programa civil o militar que le permite financiar sus necesidades, aunque esto vincula sus acciones a los intereses de esa agencia.
41 a 85	Agencia de metahumanos privada. Idéntica a la opción anterior, salvo que quien paga las facturas es una agencia privada.
86 a 100	Compañía privada. El SPJ trabaja para una compañía no relacionada con el tema de los metahumanos, pero que le ha contratado para reforzar sus medidas de seguridad. Esto le acarrea ciertas responsabilidades, pero también le deja las manos libres para actuar.

Características de los exoesqueletos

Grosor	PV	DA	Precio en Euros
1 mm.	100	50	350.000
2 mm.	110	60	750.000
3 mm.	125	75	1 millón
4 mm.	155	105	1,5 millones
5 mm.	185	135	2 millones
6 mm.	200	150	2,5 millones

El daño total que reciba una tecnoarmadura (por encima de su daño absorbido) afectará en un 10% al personaje que la viste.

Ejemplo: «Acorazado viste una armadura de combate hipertecnificada que le protege de impactos por debajo de 150 PVs. En un combate contra Tsang Tseng, el chino le golpea con todas sus fuerzas, causándole un daño de 175. La armadura recibe un daño de 25 PVs. Debido a la fuerza del golpe, el hombre en el interior de la armadura, siente el impacto con un daño de 2 PVs.»

Fuerza

Los sistemas internos que confieren al usuario una fuerza sobrehumana. Construidos con haces de servofibras unidas mediante sensores bioeléctricos a la musculatura del portador de la armadura, proporcionan una velocidad de respuesta que se acerca al 0,006 milisegundos, superando la velocidad de transmisión neocortical del ser humano y realizando una "cuasifusión" entre hombre y máquina.

Existe un número mínimo de servofibras que una armadura debe incorporar para ser funcional y se añaden al exoesqueleto en el momento de su creación. Este mínimo de servofibras confieren al SPJ una fuerza de 100, independientemente de su fuerza como ser humano ya que optimiza la potencia muscular del usuario.

Para subir la FUE desarrollada por una armadura se le pueden añadir grupos de servofibras que implementarán la potencia total de la armadura en bloques de +5 a la fuerza. El límite superior de fuerza de una armadura tecnificada actual es de 185. La acumulación de más grupos de servofibras no tiene efecto alguno.

Zortek trabaja actualmente en el desarrollo de un nuevo tipo de servofibras que romperían la barrera de Fuerza 185, para su utilización en su prototipo WMA.

Fuerza y coste de las servofibras

FUE	Precio	FUE	Precio
100	-	150	510.000
105	100.000	155	580.000
110	150.000	160	650.000
115	200.000	165	720.000
120	250.000	170	790.000
125	300.000	175	860.000
130	370.000	180	930.000
140	440.000	185	1 millón

Otras Protecciones

Existen blindajes extras que se pueden añadir al existente y que mejoran la respuesta del sistema frente a agresiones determinadas.

PROTECCIÓN CONTRA LÁSER

Los microcristales refractantes descomponen el haz de luz del láser, dividiéndolo en luz inofensiva hasta un 96% de la energía emitida. Además confieren a la armadura la posibilidad de ser indetectable a los rayos infrarrojos, al descomponer las emisiones de los sistemas. Suma un 50% extra al daño absorbido. Precio: 500.000 euro.

PROTECCIÓN CONTRA ONDAS SONORAS

Los polímeros de ferrita (que dan a la armadura un aspecto envejecido y oxidado) protegen contra ataques sónicos y evitan su detección mediante medios convencionales de Radar y Sonar. Suma un 50% extra al daño absorbido. Precio: 300.000 euros.

ESCUDO ENERGÉTICO

Emisión controlada de la energía interna de la armadura formando un escudo invisible que absorbe impactos de armas energéticas (no físicas) causando una disrupción electromagnética momentánea. El límite máximo de tiempo que se puede mantener el escudo es de 5 asaltos. No puede reutilizarse hasta pasadas 24 horas. Precio: 500.000 euros.



REV.	NOMBRE	PRECIO
Am	Ametralladoras	25.000
Fp	Fusiles de plasma	
	PL-5	190.000
	PL-9	130.000
Ft	Armas de fotones	95.000
Gr	Garra	95.000
Lz	Lanzallamas	95.000
Li	Láseres ligeros (L-300)	75.000
Lm	Láseres medios (L-600)	50.000
M	Misiles(unidad)	
	ZK-20 (Xcelsior)	9.500
	ZK-23 (Xplendor)	19.000
	ZK-23G (Xter)	32.000
Ad	Sistema autodestrucción	63.000
At	Armadura alta autonomía	160.000
Au	Control automático	95.000
Ca	Comunicaciones avanzadas	63.000
Cj	Camuflaje	470.000
Cm	Comunicaciones básicas	32.000
Ct	Computadora táctica	315.000
Cx	Condiciones extremas	475.000
Im	Impulsor	
	Mach 0.5	310.000
	Mach 1.0	470.000
	Mach 1.5	625.000
ISA	Impulsores silenciosos	450.000
Me	Medidas electrónicas	310.000
Mg	Magnetizadores	94.000
Pp	Proyectores de partículas	
	Darver	95.000
	Megam IV	220.000
	Megam V	155.000
	Imperia	315.000
Rd	Radar 25 kilómetros	125.000
Re	Repulsores	315.000
RT	Rayo tractor	62.000
Sv	Soporte vital	32.000
SRS	Self-Reconstruction System	600.000

AMORTIGUADOR CINÉTICO

Protección extra a los impactos físicos basada en la dispersión de la energía cinética del proyectil mediante fibrilaciones plásticas que reparten el daño en toda la estructura de la armadura. Suma 25 PVs extras al daño absorbido. Precio: 1 millón de euros.

CARACTERÍSTICAS DE LOS MÓDULOS

Además de los elementos básicos, existen otros que los ingenieros incorporan a las armaduras para dotarlas de sistemas complementarios que amplían de forma muy importante la potencia de éstas. A continuación se describen estos sistemas y cómo influyen en el funcionamiento de la tecnoarmadura.

AMETRALLADORAS, LÁSERES, MISILES, PROYECTORES DE PARTÍCULAS, FUSILES DE PLASMA Y ARMAS DE FOTONES

Se describen sus características en el apartado de armas y equipo. Los misiles incluyen el sistema de lanzamiento. El número máximo de armas de este tipo es de 4 de cada una, excepto los proyectores, fusiles de plasma y armas de fotones que sólo se pueden montar 2.

GARRAS

Construidas del mismo material que la armadura causan un daño de 3d10+30+(Mod. por FUE) quedando el DA de la víctima reducido a un tercio como se explica en el apartado correspondiente a la utilización de este tipo de armas. Pueden ser retráctiles y ocultarse en el antebrazo cuando no se necesitan o, por el contrario, permanecer en una posición fija.

LANZALLAMAS

Consiste en un depósito de un compuesto inflamable de alta potencia y sistemas de salida del combustible ardiente. Pueden montarse dispersores de llama en cada brazo, pero el depósito anula la posibilidad de montar sistemas en la espalda. El daño producido por este sistema de armamento será de 50+1d100, con la particularidad de que, de mantenerse el ataque durante varios asaltos consecutivos, el DA de la víctima irá perdiendo eficacia, reduciéndose a razón de un 10% cada asalto.

COMUNICACIONES

Existen dos tipos generales de comunicaciones de los que una armadura puede disponer: las comunicaciones básicas (Cm) funcionan como una emisora de radioaficionado actual, pudiendo recibir y emitir en un rango de frecuencias reducido (que incluye los canales usados por policía, ambulancias, bomberos, etc.) y un alcance limitado a 50 kilómetros. Las avanzadas (Ca) son mucho más potentes, permitiendo mantener comunicaciones por radio hasta una distancia de 500 kilómetros, pero disponiendo además de mecanismos que permiten enlace con satélites y con red telefónica normal, con lo que virtualmente pueden conectarse con cualquier punto del planeta e incluso más allá.

SOPORTE VITAL Y RESISTENCIA

Dentro de este apartado se reúnen ciertas características determinadas y que permiten que la supervivencia en el interior de la armadura pueda llevarse más allá de las condiciones normales para un ser humano común. Las armaduras que carecen de alguna de estas características operan de forma correcta en condiciones de temperatura que oscilan entre los -10 y 40 C. Al ser sobrepasado este rango de temperaturas, su funcionamiento comienza a hacerse irregular hasta que fallan definitivamente (-30 a tiradas de control; una tirada no lograda provoca la

parada definitiva de la armadura). La armadura queda inútil a partir de entonces y hasta que sea reparada en un taller.

Soporte Vital (Sv) permite que un ser humano se mantenga vivo aun sin atmósfera externa respirable (incluye inmersión) por un tiempo de hasta 12 horas, siempre y cuando la temperatura externa se encuentre dentro del rango de temperaturas comprendido entre -20 y 50 C. Las Armaduras de Alta Autonomía (At) amplían el tiempo de supervivencia hasta los cinco días de completa operatividad, pero conservan el mismo rango de temperaturas de funcionamiento. Las Armaduras para Condiciones Extremas (Cx) son capaces, además de todo lo anterior, de resistir temperaturas de entre -273 y 1.500°C y soportar la existencia de radiación exterior de alta intensidad (Rayos X, radiactividad, etc.).

IMPULSIÓN

Muchas de las armaduras incorporan un Impulsor (Im) para permitirles desplazarse por el aire. Los impulsores pueden utilizarse debajo del agua, a un tercio de su velocidad.

ISA

Los Impulsores silenciosos de aire son un novedoso sistema que permite que la armadura se desplace sin emitir el más mínimo ruido. Su velocidad máxima queda limitada a 150 km/h y su principal limitación es que sólo funcionan bajo condiciones atmosféricas.

FUNCIONAMIENTO AUTOMÁTICO

Este subsistema (Au) se incorpora generalmente a las armaduras más avanzadas con el fin de recuperar ésta aun después de la muerte de su tripulante. El funcionamiento automático consiste en que la armadura efectúe una retirada inmediata en caso de fallecimiento de su piloto. El punto al que la armadura se dirige es programado anteriormente.

AUTODESTRUCCIÓN

Como complemento al sistema anterior se suele establecer un dispositivo que efectúa una detonación de la pila nuclear de la armadura en el caso de que ésta sea abierta sin autorización previa. La autodestrucción produce una explosión que arrasa un área circular de 500 metros de radio alrededor de la armadura.

COMPUTADORA TÁCTICA

Es un sistema que convierte a la armadura en el más mortal sistema de armas jamás concebido por el hombre. Una microcomputadora se incorpora a la armadura y se mantiene permanentemente activa. En caso de ataque contra ella, la computadora analiza todos los factores tácticos que intervienen en la acción de forma que salvguarde la vida de su piloto primero y destruya a su atacante después.

Con una computadora táctica no es necesario invertir una acción en la activación o desactivación de ninguno de los sistemas, puesto que es la propia computadora la que se encarga de tomar estas decisiones y ejecutarlas. El jugador simplemente declara que se activan o desactivan dichos sistemas.

OCULTACIÓN

Sistemas que permiten que una tecnoarmadura pase desapercibida en el entorno que le rodea. Camuflaje (Cj) produce un efecto de mimetismo con el medio. La tecnoarmadura adopta el color del lugar en que se encuentra de forma automática, proporcionando un modificador +30 a las habilidades Esconderse y Acechar/Discreción del personaje.

MAGNETIZADORES

Permiten cargar cualquier objeto metálico con una polaridad magnética determinada que luego puede ser controlada por el portador de la armadura. El peso máximo que se puede mover con este sistema es de 10 ton. a una distancia efectiva de 20 m.

MEDIDAS ELECTRÓNICAS

Es un sistema de interferencias electromagnéticas que permite confundir a otros elementos electrónicos del enemigo. Las medidas electrónicas impiden completamente el funcionamiento de: Camuflaje, Armaduras Indetectables, Computadora táctica y Comunicaciones. Además, cualquier sistema de armas tendrá un modificador -50 en su uso mientras las medidas electrónicas estén activadas. Dos sistemas de Medidas Electrónicas enfrentados anulan sus efectos.

RAYO TRACTOR

De efecto parecido a los magnetizadores, con la diferencia que este dispositivo actúa sobre cualquier tipo de material, aunque sólo es capaz de afectar a objetos de hasta 1 ton. a una distancia nunca superior a 100 m.

REPULSORES

Son haces electromagnéticos de gran efecto contundente. Causan un daño de $1d100+100$ y tienen un alcance efectivo de 100 m. Su gran capacidad destructiva hace que, cada tres disparos, necesite un período de 2 asaltos para volver a ser operativos. Dx 2.

SRS (Self-Reconstruction System)

Este sistema permite a las armaduras autorrepararse, tanto en sus sistemas internos, como en la estructura del blindaje. La velocidad de reparación es de 30 PV/h o bien un Sistema/hora. No afecta a zonas o sistemas afectados por un Crítico.

Nota importante: La activación o desactivación de los siguientes sistemas requiere el empleo de una acción:

Comunicaciones básicas o avanzadas, Medidas electrónicas, Camuflaje e Impulsor.

Uso General de las Tecnoarmaduras

Como se dijo antes, para poder utilizar una armadura es necesario que el SPJ disponga de la habilidad Armadura de Combate; así mismo, para el uso de las diferentes armas que se pueden instalar, tendrán que hacer uso de la habilidad Sistemas de Armamento. En ningún caso un personaje podrá utilizar una armadura si no dispone de esta habilidad.

Para determinar cómo es el uso que de la armadura hace el personaje tendremos en cuenta varios parámetros:

HABILIDAD ARMADURA DE COMBATE

La realización de una acción simple, tal como andar, correr; girar 90° o mirar a un lado y a otro no requiere realizar tiradas contra esta habilidad. En cambio, cuando el jugador comunica al DJ que desea emprender acciones que entrañen alguna dificultad (trepar con la armadura, saltar; girar hasta 180° en una sola acción, etc.) se deberán hacer tiradas contra esta habilidad.

Igualmente, el uso de sistemas generales (no de sistemas de armas) tales como Ocultación, Comunicaciones, Soporte vital, etc. requerirá tiradas adicionales si la acción entraña dificultad extra, pero no en condiciones normales.

COMBATE CON ARMADURAS

Las situaciones de combate se resuelven aplicando las reglas generales de uso de las armaduras. Utilizando el número máximo de acciones por asalto que permite la armadura, el SPJ podrá hacer cualquier combinación permitida de acciones de movimiento, disparo, defensa y ataque.

Todas los impactos sobre una tecnoarmadura deben localizarse, porque de este hecho depende el que los sistemas sigan o no funcionando. Para conocer dicha localización se utilizarán las correspondientes Tablas de Localización de Impactos, ya sea en Combate Cuerpo a Cuerpo o en Combate a Distancia.

INGENIERÍA Y MANTENIMIENTO

La construcción de una armadura, así como la incorporación o retirada de elementos de la misma requiere que un personaje especializado efectúe tiradas contra las habilidades que gobiernan ese sistema. Además, la reparación de daños requerirá de las mismas tiradas. Las habilidades necesarias son Mecánica y Electrónica, por lo que dichas habilidades deberían ser consideradas prioritarias por aquellos que vayan a manejar tecnoarmaduras.

La tabla de esta página refleja la habilidad que requiere cada sistema, así como el tiempo que se tarda en instalar, desinstalar o reparar por cada elemento:

Para el caso de los sistemas básicos, cuyo daño se contabiliza conjuntamente, se estima que una inversión de tiempo de 1 hora permite la recuperación de 10 PV de la armadura.

Para los sistemas especializados se ha considerado solamente el tiempo necesario para reparar completamente el sistema pues, si la reparación no se lleva a cabo de forma perfecta, el sistema no funcionará en absoluto.

En todos estos casos se da por supuesto que las reparaciones se llevan a cabo en un laboratorio especialmente preparado y en óptimas condiciones de trabajo. De lo contrario, el DJ determinará si se puede o no efectuar la reparación y el gasto de tiempo que ello conlleva.

Mantenimiento de armaduras

SISTEMA	HABILIDAD	TIEMPO/Result.
Exoesqueleto	Mecánica	1 h. (10 PV)
Computadora táctica	Electrónica	4 h. (completa)
Comunicaciones	Electrónica	4 h. (completa)
Control automático	Electrónica	2 h. (completa)
Impulsores	Mecánica	1 h. (completa)
Armamento	Mecánica	1 h. (completa)
Medidas electrónicas	Electrónica	3 h. (completa)
Sistema de autodestrucción	Mecánica	2 h. (completa)
Sistema de autonomía	Mecánica	2 h. (completa)
Sistemas de ocultación	Electrónica	3 h. (completa)

Exoesqueleto energético

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

Están diseñados para acumular cierto tipo de energía (habitualmente solar o electromagnética) y los microcircuitos integrados permiten el control de dicha energía.

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

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

En estos exoesqueletos no se pueden acoplar los elementos habituales de los technoarmaduras. El personaje que disponga de uno de estos elementos deberá averiguar qué capacidades posee consultando la siguiente tabla:

Tecnoimplantes

Otra manera de obtener superpoderes derivados de la tecnología es la sustitución de partes del cuerpo humano por partes artificiales, dotando al personaje de características diferentes. Para ello se utilizan los siguientes sistemas:

Miembros, tronco y cabeza artificiales

Al igual que en las technoarmaduras, su DA y FUE dependerán del grosor de la capa protectora y de las servofibras que lleve el nuevo miembro. Así tenemos que:

Grosor	PV	DA	Precio en Euros
1 mm.	+2	50	100.000
2 mm.	+5	60	175.000
3 mm.	+8	75	250.000
4 mm.	+10	105	325.000
5 mm.	+15	135	400.000
6 mm.	+20	150	500.000

El precio indicado es por cada miembro o zona corporal implantada, el DA será efectivo solamente en las localizaciones que hayan sido alteradas y los PV se sumarán también por cada miembro implantado, al total de PVs del personaje.

Exoesqueletos energéticos

Id	IOO	FUE	PV	DA	R(PV/h)	Potencia de los Rayos	VV
1 a 15	105	100	60/75	5	IdIOO	0.5	
16 a 30	110	120	75/90	10	20+IdIOO	0.5	
31 a 50	120	140	90/105	15	40+IdIOO	1	
51 a 70	130	160	105/120	20	60+IdIOO	1	
71 a 90	140	180	120/135	25	80+IdIOO	1.5	
91 a 100	150	200	135/150	30	100+IdIOO	1.5	

Nota importante:

El DA tiene dos valores, el primero representa el DA ante golpes o ataques cinéticos y el segundo ante ataques energéticos; la R nos muestra los PV/h que se recupera el campo de energía; VV significa Velocidad de Vuelo, expresada en Mach.

FUE	Precio
100	-
105	20.000
110	30.000
115	40.000
120	50.000
125	70.000
130	80.000
140	90.000
150	100.000
155	120.000
160	140.000
165	160.000
170	180.000
175	200.000
180	225.000
185	250.000

En este caso el precio también es el correspondiente a cada miembro implantado. Además, la fuerza proporcionada estará solamente en dicha extremidad.

Ejemplo: «Quiros es un SPJ de origen múltiple, siendo mutante y tecnológico. Su FUE natural es de 90 y tiene una Pierna tecnoimplantada, en la que ha invertido una buena cantidad de su dinero y la ha dotado con FUE 160. Para saber cuál es su fuerza en las extremidades inferiores para acciones conjuntas como saltar o correr, calcula su media, resultando $90+160=250/2=125$.»

El Tronco artificial incluye sistemas de soporte vital, así como un blindaje de metales polarizados que le confieren una protección variable, como se ha visto en una tabla anterior. La cabeza aloja el cerebro humano del personaje y puede incorporar sistemas de PER avanzada, bancos de memoria artificial (+50 a Conocimientos Generales), así como otros sistemas.

Endoesqueleto

Este es un sistema independiente, que sustituye de una manera total el esqueleto del personaje por uno de carácter metálico. No varía para nada el aspecto exterior del personaje. Protege de la rotura de miembros y añade +20 al daño en combate físico. Su precio es de 160.000 euros.

En total el jugador dispondrá de 1d5 millones de Euros para financiar sus tecnoimplantes y otros elementos que quiera añadirles.

Para complementar estos tecnoimplantes, el precio de otros elementos es el mismo que en el apartado Tecnoarmaduras.

NOTA IMPORTANTE: Estos implantes y sus características son definitivos para toda la vida del personaje. En caso de reparación no se podrán implementar las capacidades de los mismos (a no ser que el DJ lo considere oportuno) ya que el *stress* al que se somete el sistema neurológico del SPJ podría provocar daños irreparables

en el córtex cerebral, convirtiendo al personaje en un vegetal.

2ª NOTA IMPORTANTE: Para levantar grandes pesos es necesaria una tecnificación casi total, ya que unas piernas o un tronco humano no pueden aguantar la presión de varias toneladas, por ejemplo.

ARTIFICIALES

ROBOTS son aquellas entidades mecánicas y de origen artificial en la totalidad de su cuerpo. Pueden, no obstante, mantener en su interior determinadas partes humanas tales como Cerebro o Sistema Nervioso Central (Completo o Parcial). Su aspecto es mecánico. Sólo pueden tener poderes derivados de tecnología tales como complementos de velocidad, camuflaje, impulsores, blindaje, armas integradas, etc. Su nivel mínimo de FUE es 100, y su creación es igual al de una tecnoarmadura.

ANDROIDES o **SINTÉTICOS** son seres creados totalmente en laboratorios y con funciones orgánicas. Tienen 1d4 poderes del tipo Mutantes. Sus características se calculan de esta manera: FUE +60, CON +75, AGI +25.

Los Sintéticos no son seres mecánicos como los robots, sino entidades dotadas de vida propia, aunque hayan sido creados artificialmente. Tanto Robots como Sintéticos suben de nivel hasta alcanzar el Nivel 10.

NO HUMANOS

Dentro de este apartado se engloban aquellos seres que por su origen no se consideran humanos, tales como alienígenas y parahumanos. No se encuadran dentro de este grupo a dioses y héroes cósmicos ya que sus características les hacen muy diferentes al resto de alienígenas.

A lo largo de la historia, el hombre ha tenido contacto con seres venidos de más allá de nuestro sistema solar. Algunos venían con afán de conquista, otros simplemente a observarnos. Sea como fuere, hoy en día representantes de algunas de esas extrañas criaturas del espacio caminan entre nosotros. Tu SPJ podría ser uno de ellos.

También, en nuestro planeta, y ocultos a nuestros ojos, viven varias razas de humanoides inteligentes. Generalmente mantienen poca relación con la humanidad, a la que consideran como una plaga para el planeta. Hay constancia de ellos si se estudia con atención textos de antiguas culturas, en los cuales aparecen en la mayoría de los casos como criaturas míticas.

El jugador y el DJ deberán colaborar para determinar exactamente cuál es la razón de que el personaje se encuentre fuera de su hábitat natural y su situación frente a su cultura.

DORKAN

Cada día nuevas razas alienígenas entran en contacto con la Tierra. Algunos son pacíficos y se limitan a la observación de tan curioso mundo. Otros son terribles con-

quistadores estelares. Una de las más terribles razas del universo conocido son los Dorkan. Padres genéticos de multitud de otras razas, su pasión por la guerra y la batalla les ha llevado por innumerables planetas.

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

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

El ADN variable de estos alienígenas les permite adaptarse, en muy pocas generaciones, al mundo que deseen colonizar. Hoy en día las variedades dorkan comprenden desde superfuertes y ultradensos habitantes de mundos de gravedad brutal, hasta Dorkan voladores, pasando por individuos radiactivos o cuasivegetales.

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

Los Dorkan primarios (Daórr-Qaehn, en su lengua), son humanoides con una gran fortaleza y resistencia, aunque no son especialmente inteligentes. Su estatura oscila entre el metro ochenta y los dos metros. Se dejan crecer el pelo y lo recogen en una coleta baja en la base del cuello.

La tecnología dorkan está orientada básicamente hacia la guerra. Heredada en gran parte de sus creadores genéticos, es muy avanzada y han sabido adaptarla para ser más letales en sus enfrentamientos. Sus naves son extremadamente rápidas y con una potencia de fuego sorprendente, aunque prefieren la colonización de los mundos mediante el desembarco de gigantescas naves nodriza y el combate directo con los nativos de cada planeta. En muchos mundos son reverenciados y temidos como si fueran dioses.

No mantienen pactos ni establecen relaciones comerciales con ningún mundo. Se aferran a un código de honor muy arraigado que se puede resumir en una sola frase: "Todo por la Guerra y la Conquista". Si uno de ellos es herido de cierta gravedad en combate, no pedirá ni recibirá ayuda, ya que esto supondría un lastre para los demás; si no es válido para seguir luchando, se suicidará para no ser una carga para su pueblo.

Básicamente mamíferos, se reproducen muy activamente, dando las hembras a luz alrededor de una docena de pequeños en cada parto, cuya duración dura unos cuatro meses terrestres. Sólo los más fuertes sobreviven. No existe medicina en la ciencia dorkan. El único momento en la vida en que un Dorkan recibe ciertas atenciones y es tratado con deferencia por parte de sus semejantes es cuando una hembra queda preñada, ya que se la

considera como portadora de futuros guerreros.

Entre los Dorkan son soldados los miembros de ambos sexos, y un macho buscará como reproductoras de su estirpe a aquellas especialmente fuertes, salvajes y crueles. Una vez producido el parto, la madre es la encargada de revisar a sus hijos y librarse de los que no son aptos, antes de presentárselos al padre.

Dentro del juego, a la hora de crear un personaje Dorkan, será necesario determinar a qué tipo pertenece, el jugador deberá lanzar 1d100 y consultar las siguientes líneas.

Id100	Tipo
1 a 75	Normal
76 a 100	Evolucionado

Los Dorkan normales poseen las siguientes características:

Fuerza	105+Id10
Constitución	120+3d10
Agilidad	80+2d10
Inteligencia	40+5d10
Percepción	80+2d10
Apariencia	20+4d10

Su Voluntad es superior a la de la media humana, debido a su carácter guerrero y a su entrenamiento militar desde la infancia: 60+4d10.

Normalmente van armados con proyectores de energía de potencia variable (tirar Rango, de Medio a Alto) y amenazadoras espadas y armas blancas que usan con maestría; así mismo llevan una armadura compuesta de placas metálicas que les proporciona un DA adicional de 60 puntos.

En el caso de los Dorkan evolucionados, sus características variarán en gran medida. Así, el jugador podrá redistribuir 100 puntos de las siguientes características: FUE, CON, AGI y PER; de la manera que elija (dando siempre una explicación coherente al DJ, según sean las características del mundo del que proceda). Además obtendrá UN poder de la lista de Poderes Mutantes. Este tipo de Dorkan no utiliza armas ni protecciones especiales, debido a su peculiar fisionomía, que el jugador deberá determinar lo más detalladamente posible.

TERRANOS

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

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



Llamada así por sus habitantes, Terra es una versión alternativa de la Tierra donde la Magia ha tomado el lugar de la Ciencia y los modos de vida parecen haberse estancado en el medievo.

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

Los humanos de Terra son *Homo Sapiens* más dotados que los de la Tierra por varios motivos:

Sus características superiores:

FUE	70+4d10
CON	70+4d10
AGI	70+4d10
INT	70+4d10
PER	70+4d10
APA	70+4d10

La magia intrínseca que les permite gozar de $EM=(CON+PER+INT)/4$, para tener hechizos que, al subir de nivel, sólo podrán mejorar, pero no adquirir otros nuevos.

Por otra parte, los Terranos de cierta posición social suelen llevar consigo un objeto especial que les dota de UN poder (sólo uno) propio de los guardianes, y que suele ser entregado por los padres o tutores a sus hijos cuando éstos alcanzan la mayoría de edad.

Como curiosidad hay que destacar que los Terranos ponen nombres a sus hijos de realidades naturales; así son comunes nombres como: Ocaso, Mar, Lago, River, Amanecer...

Este mundo, auténtica batería mística universal de su realidad alternativa, ha sido codiciado a lo largo de su historia por muchos villanos, entre los que destacan Épsilon Eridani y K'sser, el místico oscuro, quien ya intentó en más de una ocasión tomar control del mismo, esclavizando mentalmente a los miembros del supergrupo Fuerza Máxima.

Los principales grupos de héroes de Terra son: los Campeones del Reino (Europa Central), Caballeros de la Unión (América del Norte), los Señores de la Guerra (versión alternativa del Vértice de Combate), y Fuerza Elemental (Héroes oficiales del Reino de Castilla).

Los más poderosos villanos son: Dragón Oscuro (un guardián chino con los mismos poderes que Tsang Tseng, aunque no se trata de Kien Hsi), Eridani Rex (monarca absoluto del Reino de Transjantán), Geb (el enloquecido dios egipcio de los terremotos y actual monarca del Imperio Egipcio), La Horda (con algunas variaciones parecen tratarse de la versión terrana de Brazo Ejecutor), o Los Disidentes (grupo de villanos de poca monta utilizados en más de una ocasión por Eridani Rex como carne de cañón).

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

GUÍMORAN

Estos humanoides extraterrestres proceden del planeta Guímor (W-Tárbulus II). El planeta tiene características similares a las terrestres y sus habitantes son por ello muy similares a los humanos, salvo que su base orgánica es el silicio y no el carbono. Por esta razón tienen una constitución extraordinariamente fuerte y una resistencia sobrehumana. La presencia de silicio en sus compuestos orgánicos ha provocado además la evolución de su cerebro en forma de moléculas complejas que actúan de forma similar a los chips de las computadoras.

La cultura resultante ha demostrado ser uno de los más claros ejemplos de equilibrio social y cultural que existen en la galaxia. A consecuencia de una forma de pensamiento tremendamente lógica, la evolución social de esta raza terminó 12.000 años atrás, momento en el que se consideró alcanzado el cenit de la civilización guímorana.



Características Físicas

Su aspecto exterior es igual a un humano normal. Son virtualmente indistinguibles. Su longevidad es muy alta en la Tierra, planeta en el que su metabolismo basal queda reducido en sus 3/4 partes. En Guimor su muerte se produce a una edad media de 125 años, mientras que en la Tierra se ve elevada a 500 años.

La leyenda del Judío Errante tiene su base real en un Guimoran que intervino en Oriente Medio en los primeros años de la era cristiana.

Tienen un *handicap* importante: no pueden soportar temperaturas superiores a los 50 grados centígrados, pues de lo contrario entran en combustión espontánea.

Carácter

Son desesperadamente pacientes. Un Guimoran jamás pierde los estribos, y trata en cualquier situación de sacar conclusiones lógicas y modos de actuación correctos.

Su misión en la Tierra es muy concreta: valoran a los humanos como raza inteligente y con derechos propios, pero consideran que desgraciadamente la raza humana es incapaz de sobrevivir y guiarse por sí misma en el actual estado de evolución (que achacan a un metabolismo acelerado). Por esta razón han desplazado agentes suyos a este planeta con el fin de hacerse cargo de situaciones extremas y de salvar a la Humanidad de su propia e inminente destrucción. A lo largo de la historia (los Guimoran están presentes en la Tierra desde el año 250 a.C.) han intervenido en muchas ocasiones para evitar desastres que de otro modo habrían acabado con la especie humana.

Por lo general adoptan identidades secretas y modos de vida aburridos (lo cual cuadra con su clase de sociedad) que no llaman la atención de ojos curiosos. Sin embargo, a la hora de actuar lo hacen con decisión y de una forma implacable, siguiendo siempre el camino más lógico para conseguir la estabilidad de la humanidad.

Poderes Especiales

La electricidad les produce daños cerebrales temporales. Cuando un Guimoran recibe una descarga eléctrica puede permanecer inactivo física y mentalmente por un periodo de tiempo que oscilará entre cinco minutos y dos meses, y cuya duración exacta debe determinar el DJ en función de la intensidad de la descarga.

Por razones semejantes, los campos magnéticos fuertes (los débiles no) causan problemas a los Guimoran, que tendrán en su presencia un modificador de -100 a cualquier actividad que implique el uso de la inteligencia y de -20 a cualquier actividad física mientras se encuentran bajo los efectos de ese campo.

Su resistencia física y constitución son sobrehumanas.

Debido a su mayor capacidad de proceso cerebral obtienen automáticamente la Iniciativa en cualquier acción frente a otros personajes humanos, pero a cambio tienen siempre un máximo de dos acciones de movi-

miento por asalto.

Son completamente inmunes a cualquier enfermedad terrestre. Si un humano recibe sangre Guimoran se vuelve también inmune, pero su ritmo de envejecimiento sigue siendo el mismo.

Pueden conectarse físicamente a cualquier computadora y extraer de ella la información que deseen así como emplear cualquiera de sus recursos para sus propios fines (canales de comunicaciones, almacenamiento de información, etc.).

Pueden volverse invisibles simplemente con desearlo.
Modificadores por Raza:

FUE:	-
CON:	+70
AGI:	-
INT:	+100
PER:	-
APA:	-

URSINOS

Son extraterrestres humanoides procedentes de a-UMa III. Son una raza que ha realizado una activa exploración de esta región de la galaxia, en un afán de recoger información útil en sus viajes. Una nave ursina invierte 3 meses en el trayecto a-UMa III/Tierra. Este planeta con unas características muy similares a las de la Tierra, por lo que sus habitantes no tienen unas características físicas muy distintas.

Sin embargo, en lo tocante a la psicología y actividad mental, sí que presentan un tipo de evolución diferente, constituyendo una auténtica mente común de toda la raza. La conciencia colectiva de los Ursinos les permite disponer inmediatamente de los conocimientos adquiridos por cualquiera de ellos, siempre que haya tomado contacto con el cuerpo principal de la especie. Es decir, un Ursino aislado no cede a su especie ningún conocimiento que adquiera hasta que visite su planeta, donde además adquirirá los conocimientos que se hayan recogido desde que él se separó de los suyos.

Los Ursinos hicieron su primera aparición en la Tierra coincidiendo con la Guerra Fría. Sus naves exploradoras recorrieron los cielos del planeta adquiriendo información relevante, y causando gran alarma entre los ejércitos de ambos bloques.

Una de sus naves, quedando rezagada, sufrió una avería que provocó que se estrellara contra el suelo en Roswell, Nuevo México, en 1947, dejando a dos tripulantes Ursinos muertos entre los restos del aparato.

Los norteamericanos tuvieron a partir de aquel momento la certeza de que existían otros seres inteligentes y que estaban más desarrollados tecnológicamente. Lo que no supieron nunca es que otros dos tripulantes más, un macho y una hembra, consiguieron escapar con vida, disimulados entre los humanos. Estos náufragos, deses-

perados, intentaron volver a tomar contacto con los suyos, pero el tiempo pasó sin que lo consiguieran. Creyéndose abandonados, terminaron por romper la más estricta de las normas de su sociedad: no debían producir ningún tipo de influencia en otras culturas.

Desobedeciendo sus órdenes acabaron por mezclarse con los nativos. El efecto fue la creación de una nueva raza híbrida, cuya estabilidad genética resultó ser más fuerte de lo que cabía esperar. Los descendientes, Ursinos Híbridos, disponían de unas características distintas de las de sus antecesores: poderes Psíquicos. Todos los Híbridos poseen estos poderes y, sin embargo, no disponen de conciencia colectiva.

Las terceras y sucesivas generaciones (mezcla de Híbrido más humano) son humanos normales, salvo que disponen de un modificador +15 a su PER como modificador racial. Sin embargo el emparejamiento de dos Híbridos sí que produce un Híbrido estable.

Mientras tanto otros exploradores Ursinos habían vuelto para tratar de rescatar a los suyos pero, confundidos por el muro de desinformación levantado por los servicios secretos oficiales, habían creído perdida a toda la tripulación.

No fue hasta 22 años más tarde cuando una nueva exploradora ursina llegó a la Tierra y tuvo constancia de que se habían producido cambios: unos nuevos seres híbridos comenzaban a salpicar el planeta, mientras que los dos Ursinos causantes del incidente habían muerto por causas naturales.

Agentes Ursinos comenzaron a rastrear el mundo en busca de estos híbridos, que no tenían ningún tipo de vínculo emocional ni cultural con sus perseguidores y que, por tanto, no estaban dispuestos a dejarse secuestrar y llevar a un planeta alejado.

La historia de los Ursinos en la Tierra desde ese momento ha sido una persecución para localizar y trasladar a su planeta origen a sus descendientes. Esto ha provocado contactos con los Guímoran, tensos en ocasiones, pero que han acabado por unir eventualmente a agentes Ursinos con Guímoran para llevar a cabo misiones de interés común.

Con el fin de facilitar sus operaciones han creado como tapadera una corporación con oficinas en los cinco continentes llamada Recall International, que sirve de centro de sus operaciones y de apoyo a equipos de búsqueda de híbridos. La sede central se encuentra en Rosswell, Nuevo México (USA).

Características Físicas

Tanto los Híbridos como los Ursinos nativos son en apariencia y naturaleza física idénticos a los humanos. No existen modificadores.

Carácter

Son una raza tremendamente interesada por la adquisición de nuevos conocimientos, tema que consideran de

interés prioritario para su raza. Como agentes destacan en puestos relacionados con la investigación y almacenamiento de datos útiles.

Por lo demás son muy prolíficos, produciendo ambos sexos embarazos casi seguros tras el contacto sexual. Estos embarazos tienen una duración de cuatro meses.

Ambos sexos se encuentran en celo permanentemente y desconocen el concepto de pareja estable. Por tanto, son muy promiscuos y mantienen un elevado número de contactos sexuales.

Se ha comprobado que la hibridación entre Ursinos y Guímoran es inviable genéticamente.

Los Ursinos Híbridos suelen ser reservados, tienden a agruparse y en las últimas décadas a aparearse entre ellos. Son muy colaboradores entre sí para evitar ser secuestrados por Ursinos y agencias terrestres de metahumanos.

Poderes Especiales

a) Ursinos nativos

Los Ursinos nativos disponen de una mente colectiva, por lo que poseen todas las habilidades que puede tener un humano. Debido a que su proceso de transmisión de información no es del todo perfecto, estos individuos disponen de un 75% de cualquier habilidad de aprendizaje. Un caso aparte son aquéllas en las que sea necesario un programa intensivo de entrenamiento físico (Artes marciales, Manejo de armas blancas, etc.), en las que, a pesar de conocer la teoría, no disponen de la suficiente práctica, por lo que su porcentaje inicial será únicamente del 60%.

Disponen de conciencia colectiva (Telepatía al 100%), por lo que toman contacto síquico con cualquier otro Ursino que se encuentre a una distancia inferior o igual a 1 kilómetro, sin importar los obstáculos que existan entre ellos, a excepción de unos elementos experimentales desarrollados por IDESS y que reciben el nombre de Deflectores Psíquicos, que crean un campo de anulación de poderes psíquicos de 20 metros de radio en torno a un generador.

b) Ursinos Híbridos

Unen los poderes psíquicos de su raza de origen, con el elevado potencial evolutivo de la raza humana. De tal manera que, además de poseer una limitada capacidad telepática (Rango Medio), los Híbridos Ursinos tienen poderes telequinéticos (deberán lanzar para averiguar el rango correspondiente) y una sorprendente capacidad de recuperación ante todo tipo de heridas (Regeneración de tejidos Rango Elevado).

De todas formas su estructura física es prácticamente igual a la humana, y se hace necesario un examen médico para confirmar su carácter extraordinario. No obstante una característica física de los híbridos de Ursino y humano es que nunca sus dos ojos son del mismo color. Esto puede ayudar en muchos casos a identificarlos, aunque no es ni mucho menos un sistema seguro al cien por cien.

ATLANTES

En contra de lo que la leyenda tradicional ha difundido, la Atlántida no se hundió porque los dioses decidieran castigar la soberbia de sus habitantes. Los Atlantes, que ocuparon 6.000 años atrás una masa de tierra comprendida entre el Caribe y las costas de Europa Occidental, hundieron ellos mismos la isla después de decidir como raza que su destino estaba en el mar y no en la superficie terrestre.

En efecto, los Atlantes son un pueblo altamente evolucionado que poseía ya entonces los secretos de las matemáticas, la física, la química y la ingeniería genética, lo que les permitió adaptarse por propia voluntad a su nuevo ecosistema.

Su principal asentamiento actual es la antigua capital, Atlantis, una ciudad construida enteramente de alabastro, y que se encuentra situado unos 1.400 Km. al oeste de las Islas Madeira, en el Atlántico. Otros puntos con especial presencia atlante son las Canarias y Bermudas.

Los Atlantes son extremadamente celosos de la información que atañe a su propia raza. Ningún humano ni metahumano que no sea Atlante conoce la posición de ninguna de sus ciudades sumergidas, a pesar de que algunos las hayan visitado.

Su elevado nivel tecnológico les ha llevado a descubrir y utilizar una especie de energía especial que sólo ellos conocen y que denominan *Kter*. Esta energía es utilizada en las armas especiales de los Atlantes, que suelen ser extrañas lanzas válidas para luchar cuerpo a cuerpo, pero capaces también de emitir rayos (2 por asalto) de dicha energía de intensidad variable (determinar de Medio a Alto).

Características Físicas

Los Atlantes son humanoides de alrededor de 2 metros de altura con un color de piel muy pálido. Su fuerza es mayor que la humana, debido al uso continuo que deben hacer de sus músculos para nadar. Respiran por la piel, ya sea dentro o fuera del agua, por lo que sus narices son considerablemente achatadas y rudimentarias. Algunos, aunque no todos, presentan rastros de membranas interdigitales en manos y pies. Su aspecto físico les hace muy deseables a miembros humanos del sexo opuesto.

Carácter

Los Atlantes son un pueblo extremadamente orgulloso. Su principal interés es el arte y la filosofía, cuando no tienen que luchar para defender su hábitat. Consideran a los humanos un conjunto de razas bárbaras y perjudiciales. Los Atlantes no acostumbran a subir a la superficie, pero cuando lo hacen tienen problemas de adaptación en climas calurosos, sufriendo de resquebraaduras en la piel y deshidratación. Su injerencia en asuntos humanos se limita a aquellas ocasiones en las que su tierra,



la Atlántida, se vea amenazada de alguna manera. En ocasiones también se aventuran en la superficie por curiosidad, pero no suelen quedarse mucho tiempo, pues sufren una aguda nostalgia por las profundidades.

Debido a su elevada inteligencia pueden aprender un idioma humano en menos de dos horas durante las que tenga oportunidad de escucharlo.

Poderes Especiales

► Todos los Atlantes comprenden y hablan el lenguaje de los delfines y ballenas, entre los que viajan con frecuencia.

► Nadan a una velocidad de 60 Km./hora en largas travesías y su velocidad punta alcanza los 100 Km./hora.

► +25 en cualquier maniobra de relación con miembros humanos del sexo opuesto.

► Pueden controlar pequeños cursos de agua y localizar manantiales a voluntad.

Características por raza

FUE:	+20
CON:	+60
AGI:	+40 en el agua, -25 fuera de ella
INT:	+60
PER:	+30 en el agua, -15 fuera de ella
APA:	+20

TES-KHAR

Nada se sabía de esta raza hasta la primavera de 1996, en la que la desaparición de los 43 operarios encargados de las tareas de deforestación de una zona del norte del Brasil, llamó la atención de la opinión pública. La empresa encargada de los trabajos, contrató al famoso investigador inglés James Bounty quien, con la ayuda de un grupo de elite de la policía brasileña, se internó en la selva. Mantuvieron contacto con tribus indígenas las cuales, con muestras evidentes de terror pronunciaban las palabras "Tes-Khar", que quiere decir "Gran Cazador".

La investigación continuó durante semanas, hasta que un día se perdió todo contacto por radio con el grupo. Era como si se los hubiese tragado la tierra. Al cabo de varios días Bounty regresó a la civilización acompañado de varios extraños seres. Eran los Tes-Khar. Dijo a la opinión pública que era el único superviviente de la expedición y que estaba vivo gracias a ellos. A través de Bounty entraron en contacto con abogados y organizaciones ecologistas y reclamaron a la ONU su derecho a formar una nación independiente. A pesar de la oposición de Brasil, consiguieron que se les asignara como propia una pequeña zona de la selva amazónica. En ella se encontraron recientemente

enormes yacimientos de esmeraldas, lo que ha hecho a los Tes-Khar un pueblo rico.

Lo que realmente pasó en el interior de la selva es que los Tes-Khar fueron dando caza y matando uno por uno a todos los miembros de la expedición. Luego capturaron al profesor Bounty y, viendo las posibilidades que el mundo exterior les ofrecía, le perdonaron la vida a cambio de que les sirviera de representante en la sociedad hasta que pudieran valerse por sí mismos.

Características Físicas

Los Tes-Khar son una raza humanoide de la que recientes estudios han presentado sorprendentes conclusiones. Por ellos es posible establecer una íntima relación genética entre muestras Tes-Khar y tejidos Dorkan, ello ha llevado a pensar que quizá sean una variedad de la belicosa raza alienígena, abandonados en la selva amazónica hace cientos de años y cuya evolución ha sido marcada por las duras condiciones de la selva amazónica. Así, se han convertido en perfectos cazadores. Su Fuerza, Constitución, Agilidad y Percepción son superiores a las humanas. Los hombres miden alrededor de los 2 metros y las mujeres rondan el metro ochenta. Algunos se dejan crecer las garras de las manos para utilizarlas como armas. Normalmente llevan el pelo muy largo recogido en una coleta en la parte superior de la cabeza.

Carácter

Muy listos y extremadamente intuitivos, los Tes-Khar que han tenido contacto con el mundo exterior se han adaptado, al parecer, perfectamente. En realidad todo es una fachada. Los Tes-Khar se consideran a sí mismos cazadores por encima de todo y el descubrimiento del mundo exterior supone para ellos la ampliación de su coto de caza. Son carnívoros y comen cualquier tipo de carne (incluida la humana), pero valoran más la emoción de la caza y un desafío realmente difícil que la presa en sí. Hay una facción minoritaria entre los Tes-Khar que aboga por el entendimiento con los humanos.

Poderes Especiales

- Todo el cuerpo de los Tes-Khar está orientado hacia la perfección en la cacería. Su Fuerza, Agilidad y Constitución son varias veces las de un humano.

- Sus sentidos están desarrollados extraordinariamente, su olfato es como el de un perro o un lobo, su oído les permite escuchar el más mínimo ruido a decenas de metros, pueden ver las emisiones de calor de un cuerpo u objeto, y el gusto les permite distinguir sabores inapreciables y detectar venenos y sustancias extrañas.

- Su cuerpo está surcado de pequeñas líneas y variaciones de tono, lo que le hacen casi invisible en su entorno natural.

- Pueden hacer que su cerebro funcione a un nivel básicamente animal, haciéndose así indetectables por medios psíquicos.



• Poseen grandes conocimientos en lo que a las propiedades de las plantas naturales se refiere, con lo cual son capaces de fabricar mortales venenos, alucinógenos y drogas naturales de cualquier tipo. También son expertos en la confección de trampas.

Características por raza

FUE	100+2d10
CON	100+3d10
AGI	100+4d10
INT	40+6d10
PER	100+2d10
APA	30+6d10

Los Tes-Khar utilizan sus garras como armas mortíferas.

GUARDIANES

El personaje es un simple humano. No tiene nada de extraordinario. Pero un día, por pura casualidad o por que estaba destinado a ello, tomó posesión de un objeto de extrañas propiedades. Existen dos posibilidades: Que el objeto tenga unos poderes o características especiales (anillo que lanza energía, espada que puede atravesar cualquier material, etc.), o que el objeto haga que tu personaje adquiera determinados poderes o habilidades mientras lo lleve consigo. Para ver en cuál de los dos casos estás lanza 1d10.

01 a 04 El objeto tiene 1d4 poderes. Para hacer uso de los poderes se realizan tiradas contra la habilidad que rige ese objeto (daga, lanza, bastón, escudo, etc.). En caso de tratarse de objetos que no sean armas, el porcentaje inicial será igual al valor de su Voluntad, aunque posteriormente, en las distintas subidas de nivel, pueda ir mejorando el porcentaje.

05 a 10 El objeto proporciona al personaje 1d4 poderes (deberá estar en contacto continuo con él, para conservar sus poderes). En este caso el control de los poderes se calcula en base a las características del PJ y deberá realizar tiradas contra el Valor del poder, así como calcular su Rango según se explica en el apartado «Superpoderes».

Dependiendo de los poderes que tenga, el personaje y el DJ tendrán que encontrar el objeto que mejor se adapte a los poderes y características. A continuación se propone una lista de algunos objetos, aunque siempre se pueden utilizar otros.

Los Guardianes suelen tener una fuerte vinculación con entidades cósmicas a través de sus objetos. Muchas veces estos objetos les son entregados por un determinado período de tiempo o más frecuentemente con el fin de llevar a cabo una misión concreta o general.

Conviene advertir al DJ que, si el personaje hace un uso indebido del objeto que le ha sido confiado, las entidades cósmicas no tardarán en reclamarlo y exigirle responsabilidades.

Objetos Especiales

Amuleto	Anillo
Arco/Ballesta	Báculo
Botas	Brazalete
Capa	Cinturón
Colgante	Corona
Daga	Escudo
Espada	Gemas
Guanteletes	Hacha
Instrumentos musicales	Lanza
Máscara	Maza
Tiara	Torques
Yelmo/Casco	



poderes de los guardianes

Id100	Poder
1 a 7	Absorción de energías
8 a 12	Agresión Psiónica
13	Alteración de la densidad
14	Anulación de poderes
15	Cambio de tamaño
16 a 18	Campo de fuerza
19	Congelación
20 a 22	Control del clima
23	Control del fuego
24	Control de la vegetación
25 a 26	Control de la geodinámica
27	Control de las moléculas ajenas
28	Control de energía
29	Dominación mental
30 a 43	Emisión de energía
44 a 46	Empatía animal
47	Explosividad
48	Fusión
49	Grito sónico
50 a 54	Invisibilidad
55	Invulnerabilidad
56	Control del agua
57	Multiformidad
58 a 59	Superagilidad
60 a 63	Superconstitución
64 a 68	Superfuerza
69	Superpercepción
70 a 74	Supervelocidad
75 a 78	Telepatía
79	Teleportación
80 a 83	Telequinesis
84	Traducción de lenguas
85 a 100	Volar

SIN PODERES

En este grupo se encuadran aquellos personajes que no tienen poderes especiales, pero cuyas actuaciones les hacen dignos de ser considerados como superhéroes o supervillanos.

JUSTICIEROS

Generalmente son ciudadanos que, motivados por alguna tragedia personal o familiar, y decepcionados con la actuación de las autoridades y la justicia, deciden lanzarse a las calles y solucionar ellos mismos el problema. No tienen los prejuicios de otros Superhéroes a la hora de acabar con los delincuentes y suelen ser expertos en el manejo de todo tipo de armas de fuego.

Los personajes Justicieros aumentan (en +30) automáticamente su PER y su AGI (hasta un máximo de 100, ya que son humanos) y además adquieren 1d4 habilidades más, relacionadas con la utilización de armas de cualquier tipo.

La adquisición del equipo vendrá condicionada por las posibilidades económicas del personaje y, aunque sí puede adquirir elementos de protección y armas, nunca podrá hacerse con una tecnoarmadura o con implantes cibernéticos. No obstante, este tipo de personajes tendrán un modificador de +30 a la disponibilidad de armas debido a sus contactos en los bajos fondos.

El jugador debe intentar dotar a su PJ Justiciero de una carga de tragedia y dramatismo lo suficientemente convincente para que su SPJ tenga unas motivaciones profundas en su lucha contra el crimen.

EXPERTOS EN ARTES MARCIALES

En este apartado no nos referimos a un individuo cualquiera, que tenga cinturón negro en karate o judo. Cuando hablamos de "Experto en artes marciales", nos referimos a un auténtico Maestro, con dominio de todos los campos de la lucha oriental.

Si tu personaje es de este tipo, aumenta (en +50) su AGI y su PER (hasta un máximo de 100). También aumentan (en +20) sus habilidades de "Acechar/Discreción", "Esconderse", "Iniciativa", "Parada" y "Tregar/Saltar". También el daño causado por un golpe dado con Artes marciales aumenta al doble. Aparte de todo esto, los Maestros en Artes marciales tienen la posibilidad de dominar su fuerza interior (*Chi*), y utilizarla con efectos sorprendentes. Mediante este control un personaje experto puede llevar a cabo acciones que serían imposibles de realizar por un humano. El efecto consiste en lo siguiente:

El PJ se concentra durante un asalto completo, en el cual reúne su fuerza interior y en el siguiente asalto realiza una sola acción, cuyo efecto es varias veces mayor que el efecto normal. Esta habilidad especial está regida por la PER del personaje.

Por ejemplo: Lo-Ying, está atrapado en la cripta de un cementerio. La puerta de su prisión tiene 80 PV. Ante esta situación Lo-Ying se concentra (PER 97) tira los dados y obtiene 65, lo cual quiere decir que logra invocar su Chi. Acto seguido golpea con todas sus fuerzas la puerta de la cripta y la causa 1d6 (golpe con armas naturales), x 2 (por ser Artes marciales) y x 10 (al utilizar la fuerza interior). $1d6 = 5 \times 2 \times 10 = 100$ PV, con lo que



superfuerza y chi

Fuerza	Daño	Efectos del Chi
1 a 100	x2	x10
101 a 110	x2	x5
>110	+30	x2

la puerta cae destrozada. Este efecto no sólo puede utilizarse para los golpes, sino que también sirve para aumentar la capacidad de salto, para aguantar más tiempo la respiración debajo del agua, etc.

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

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

También pueden ser considerados Expertos en Artes marciales los PJs dedicados a otros tipos de lucha como: boxeadores, luchadores de sumo, luchadores de lucha libre, etc. Tendrán todos los beneficios de los Expertos en Artes Marciales, excepto la utilización del *Chi*, característica de los luchadores orientales.

También es necesario establecer la relación entre la Habilidad de Artes marciales y el poder Superfuerza. Así, permanecen inalterables los modificadores que afectan a la Iniciativa y a la Parada. Pero cambia el daño causado y los efectos de la utilización del *Chi*.

SUPERPODERES

A partir de este momento, vas a poder saber qué es lo que hace realmente especial a tu personaje. Algunos superpoderes son como las habilidades, suben de nivel, pero siempre tienen como límite el porcentaje que dependa de la característica que lo regula. En el caso de que sean varias las características que lo rijan, podrán subirse hasta la media de éstas.

Al igual que en el uso de las armas, el manejo de algunos superpoderes depende de alguna característica del SPJ (Valor), aunque el resultado del uso del poder es independiente (Rango). Así, el Valor indicará el porcentaje de éxito al usar el poder y el Rango el resultado máximo y el techo de posibilidades de este poder.

Al ir eligiendo cada poder, hay que realizar una tirada de 1d100 que nos indicará el Rango del poder y sus posibilidades (no, ance, etc.). Los rangos son:

Id100 RANGO DE PODER

01-20	Bajo
21-40	Medio
41-70	Elevado
71-95	Alto
96-100	Cósmico

Existen varios poderes que no están divididos por rangos (superconstitución, superpercepción, supervelocidad, elasticidad, etc.) que varían al personaje y su resultado si depende de alguna característica. Estos deben tenerse en cuenta antes que los demás, de cara al desarrollo final de la ficha completa del SPJ.

De cualquier manera, en las páginas siguientes encontrarás una explicación más detallada de cada caso y qué puede ocurrir si el poder se descontrola (pífa en la tirada), aunque en este último caso invitamos a los DJs de Superheroes Inc. a que lo desarrollen ellos mismos, teniendo vía libre para ello.

En el siglo XXI las cosas se han torcido bastante y la sociedad acepta a regañadientes, o detesta totalmente, a todos aquellos que tienen alguna capacidad especial, algo que les permite hacer cosas que los humanos normales sólo pueden soñar... los superpoderes.

Al existir diferentes orígenes para un mismo poder, éste puede aparecer repetido en la tablas concretas de asignación de los mismos, según la clase del personaje. En las páginas siguientes vienen descritos la totalidad de poderes existentes en el universo de Superhéroes Inc. Puede darse el caso de que, aparentemente, no esté reflejado el de algún personaje conocido de los cómics, pero analizando éste se descubre que es la suma de otros poderes, o una variación sobre los objetos o sujetos sobre los que actúa.

Para la realización de acciones sencillas, a las cuales el personaje esté acostumbrado, ni siquiera será necesario hacer tiradas (Acciones automáticas). Por ejemplo: Un personaje que vuele no necesitará lanzar los dados a menos que intente una acción difícil en vuelo.

Cuando el SPJ quiera intentar algo que se sale de lo normal, será necesario que realice tiradas y el DJ podrá aplicar los modificadores que considere pertinentes.

Los poderes que tengan diferentes posibilidades según sea el % (porcentaje) se consideran acumulativos, es decir, un personaje cuyo poder Control del fuego sea de un 75% podrá realizar las acciones contempladas hasta su rango inclusive.

Nota Importante: El DJ debe tener cuidado al aplicar modificadores según la dificultad en el uso de todos los poderes, ya que no resulta igual de fácil provocar un ligero temblor con el poder Control de la geodinámica (Automático), que cerrar la falla de San Andrés (que supone un crítico a Rango cósmico). De la misma manera, si un personaje destina determinadas acciones a concentrarse antes de emprender algo difícil, deberá tener una ayuda por parte del DJ.

Abreviaturas

EL Poder Elemental

M Poder Mutante

G Poder para Guardianes.

EF Puede llevar asociado efectos o manifestaciones externas, tales como emisión de luz, sonidos, sensaciones en los demás, etc. Estos efectos, que deberán ser decididos conjuntamente entre el DJ y el Jugador, nunca serán ofensivos, ni podrán causar daño.

INC Plantea incompatibilidades con otros poderes o no puede subir de nivel.

ABSORCIÓN de energías

M - G

El personaje puede absorber el daño que le causaría un ataque con un tipo determinado de energía. Este poder no tiene un valor de control, si no que modifica la FUE del metahumano, dependiendo del Rango, será capaz de convertir un número determinado de Puntos de golpe en Puntos adicionales de FUE. Los puntos de daño que el personaje reciba y que excedan el límite de que es capaz causarán un daño y una pérdida de PV normales. La FUE extra desaparecerá, en todos los casos menos en el Cósmico, a razón de 5 puntos por asalto.

Bajo El personaje absorbe un máximo de 30 puntos de daño, que transforma en 30 puntos más de FUE. El límite de FUE de un personaje con este rango es de 130.

Medio La cantidad de puntos de daño que es capaz de absorber aumenta hasta 50 puntos. La FUE máxima que puede alcanzar es de 150.

Elevado El SPJ puede absorber 75 puntos de daño y podrá llegar a tener una FUE de 170.

Alto Llegando a una FUE límite de 190, el personaje puede llegar a absorber hasta 100 puntos de daño.

Cósmico En este caso el límite de absorción es de 150, además es el propio SPJ quien decide a voluntad el deshacerse de todos o una parte de los puntos extra de FUE adquiridos, si bien no puede retener grandes cantidades de energía durante elevados períodos de tiempo. Fuerza máxima: 200

Descontrol: Pérdida repentina de la FUE acumulada.

ABSORCIÓN de poderes

M - INC

Se absorben poderes del atacado durante determinados asaltos. El valor de este poder es CON/2. Dependiendo de la naturaleza de la víctima se aplicarán los siguientes modificadores al valor del poder:

Dioses	-50
Cósmicos	-50

Alienígenas	-35
Parahumanos	-35
Magos	-50

Según el rango el personaje, podrá absorber en mayor o menor medida:

Bajo Es necesario el contacto físico. El personaje absorbe 1 poder de una sola víctima (que indicará el DJ, no pudiendo elegirlos el atacante ni la víctima) durante 1d6+4 asaltos.

Medio El SPJ puede absorber 1d2 poderes de un máximo de 2 seres que haya tocado cuando haga uso del poder.

Elevado Posibilidad de absorber 2 poderes durante 2d10+1 asaltos. Un crítico indicará que los poderes de la víctima pasan al atacante de por vida, pero el atacado los recuperará en su siguiente subida de nivel.

Alto Se absorbe además 1 Característica (la de mayor valor) los recuerdos y las habilidades de aprendizaje (tendrán que ser calculadas con el valor que tendrían en el atacante). La víctima quedará inconsciente durante 1d10 asaltos a menos que supere una tirada de CON/3.

Cósmico No es necesario el contacto físico. La distancia de actuación es de CON/10 metros, pudiendo absorber 1d2 poderes de 1d6+1 personajes a la vez. La duración es de 2d10+10 asaltos.

Este poder nunca sube de nivel.

Descontrol: El personaje atacante pierde sus poderes durante 2d10 asaltos.

ABSORCIÓN de vida

M - EL - INC

Con este poder el personaje puede drenar la energía vital de cualquier ser vivo. Su valor es (PER+CON)/2. El uso de este poder es una acción automática, siempre y cuando no se cumplan las siguientes condiciones, con las que sí hay que realizar tirada:

El atacado es un dios (Crítico), un alienígena (Difícil) o un parahumano (Difícil).

El atacado viste una armadura o una protección elevada (Difícil).

Dependiendo del rango, se establecen las siguientes capacidades:

Bajo El SPJ solo puede drenar 5 PVs por asalto entrando en contacto con el atacado. Los PVs drenados se anulan, sin pasar al atacante.

Medio El personaje incorpora los 5 PVs drenados a los suyos propios, siempre por contacto.

Elevado El SPJ puede absorber 10 PVs por asalto desde una distancia nunca superior a su % en me-

tros, perdiendo un 1% de control por cada metro que le separe del atacado.

Alto El SPJ puede absorber 15 PV desde una distancia máxima de su % en m, perdiendo un 1% de control sobre el poder por cada 2 metros de separación con el blanco. Obteniendo un crítico puede absorber además algún tipo de energía (electromagnética, cinética, luz, etc.) y conseguirá 10PV por asalto que dedique a esta acción. Deberá repetir la tirada cada asalto, sólo que en este caso no será necesario la obtención de un crítico, sino que se le aplicará un modificador -30 (Difícil).

Cósmico No se aplican modificadores de dificultad al SPJ por esta acción.

Este poder es incompatible con cualquier otro poder que presente la característica INC. Nunca sube de nivel.

Descontrol: El SPJ pierde los PVs que quería drenar.

ADHERENCIA

M

Permite al SPJ poder pegarse a determinados materiales, a los objetos, paredes, otros seres, etc. Su valor inicial es de (AGI+FUE)/2. La habilidad "Tregar/Saltar" se incrementa en 20+2d10 (hasta un máximo de 200). No existen rangos.

Acciones como superar un obstáculo, girar, saltar, etc. requieren tiradas de Adherencia.

Los modificadores según diversos materiales son los siguientes:

Madera	+15
Construcción en roca o ladrillos	0
Vidrio	-20
Metales	-20
Sustancias deslizantes	-50

Descontrol: El SPJ es incapaz de adherirse en 1d10 asaltos.

AGRESIÓN PSIÓNICA

M - G

Es la capacidad de causar dolor o la muerte cerebral a otros individuos. Su valor es (PER+INT)/2.

Dependiendo del rango podrá realizar diferentes acciones:

- Bajo** Causa un daño de 20+3d10 (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 10 metros.
- Medio** Causa un daño de 20+5d10 (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 20 metros.
- Elevado** Causa un daño de 50+5d10 (no absorbibles por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 30 metros.
- Alto** Causa un daño de 50+1d100 (no absorbibles

por Constitución). El radio efectivo de este poder es de 50 metros.

Cósmico El SPJ puede generar una onda de daño psíquico que causa 100+1d100 en un radio de 100 metros.

IMPORTANTE: En este poder la Voluntad de los personajes no afecta para evitar un posible daño.

Descontrol: En este poder una pifia representará el colapso mental del agresor que caerá inconsciente y recuperará la conciencia en 6d10 minutos.

ALTERACIÓN DE LA DENSIDAD

M - G

El SPJ puede variar su propia densidad. El valor inicial es de CON/2.

Dependiendo del rango existen diferentes atribuciones:

Bajo El SPJ tiene que escoger entre aumentar su densidad (y deber volver a la original después) o disminuirla hasta la intangibilidad (y tener que recuperarla después). No puede hacer uso de ambas posibilidades y debe escoger una en el momento de su creación. Aumentando su densidad sube su CON y FUE hasta 110. No obstante, tendrá que regresar a su densidad normal tras un periodo no superior a CON/10 asaltos.

Medio Su CON y FUE suben hasta 120, con lo que aumenta su densidad. Podrá mantener los efectos de su poder durante CON/5 asaltos.

Elevado El personaje tiene ahora las dos opciones, puede cambiar de densidad como le plazca. Aumentará su CON hasta 140 y su FUE hasta 130. La duración será de CON/2 asaltos.

Alto La constitución puede elevarse hasta 170 y la FUE hasta 140. Es capaz de volver intangibles partes aisladas de su cuerpo. Siendo intangible puede volar; cambiando su dirección mediante aumentos o disminuciones inconscientes de su densidad. Podrá mantener activo el poder sin interrupción alguna durante CON asaltos.

Cósmico El control de la densidad propia es total. Puede aumentar su densidad hasta alcanzar una CON de 200 y una FUE de 160, así como volverse intangible. No existen límites de tiempo a la utilización del poder.

Descontrol: Durante 1d10 asaltos el SPJ se mantendrá en el estado en que se encontraba en el momento de la tirada.

IMPORTANTE: Los SPJs que tengan un Rango Bajo, Medio o Elevado deben evitar materializarse en cuerpos sólidos, ya que esto les provocaría inmediatamente la muerte o la pérdida del miembro atrapado. La materialización de una parte del cuerpo en otro SPJ causa un daño de (150+1d100)-(CON del atacado)por asalto.

NOTA: Aquellos SPJs que tengan además superfuerza

por encima de 160, mantendrán esta superfuerza siempre, sin importar su densidad. Un personaje en estado intangible tiene una FUE de 0.

NOTA: Los ataques por emisión de energía afectan al personaje intangible de distinta manera según sea el tipo de energía utilizada. Así tenemos:

Energía	Efecto
Cinética	Ninguno
Eléctrica	Daño/10
Cósmica	Daño/3
Mágica	Daño/2
Calorífica	Ninguno
Oscura	Daño/3
Sónica	Ninguno
Magnética	Daño/5
Nuclear	Daño/3

ANULACIÓN DE PODERES

M - G - INC

Provoca la pérdida de poderes de otros personajes siempre que dichos poderes no estén derivados de la tecnología. Su valor es CON/2. Se aplican los mismo modificadores por personajes que en el apartado «ABSORCIÓN DE PODERES».

- Bajo** Es necesario el contacto físico. El personaje anula 1 poder (que indicará el DJ, no pudiendo elegirlo el atacante ni la víctima) durante 1d6+4 asaltos.
- Medio** El SPJ puede anular 1d2 poderes a un máximo de 2 SPJs a la vez. Será necesario el contacto con ambos PJs.
- Elevado** Posibilidad de anular 2 poderes durante 2d10+2 asaltos. Un crítico indicará que los poderes de la víctima desaparecerán hasta la siguiente subida de nivel (En el caso de personajes que no suben de nivel, esta pérdida durará hasta que el DJ indique lo contrario).
- Alto** La característica de mayor valor del SPJ víctima se anulará (hasta alcanzar los mínimos propios de la raza a la que pertenezca). Se anularán además los recuerdos y las habilidades de aprendizaje y la víctima quedará inconsciente durante 1d10 asaltos a menos que supere una tirada de CON/3.
- Cósmico** No es necesario el contacto físico. La distancia de actuación es de CON/10 metros, pudiendo anular 1d2 poderes de 1d6+1 personajes a la vez. La duración es de 2d10+10 asaltos. Este poder nunca sube de nivel.

BLINDAJE NATURAL

M

El metahumano posee una piel diferente a la humana. Puede estar formada por una quitina osificada (como la

de algunos animales) o responder a orígenes más exóticos (metal orgánico, traspaso de materia de otros universos, etc.). El estar blindado le modifica CON+60+4d10 y FUE+60+2d10, hasta un máximo de 200 en ambos casos, absorbiendo impactos calculados según la fórmula de Puntos de Daño Absorbido. No existen rangos, ni tiene valor al ser una modificación de la características.

CAMBIO DE ESTADO

M

Permite cambiar del estado gaseoso al líquido y al sólido, por este orden inverso o directo. El SPJ no conserva su forma sino que adopta la del estado en que se encuentre, manteniendo un control mental sobre la misma que dependerá de la dificultad de la forma a asumir; y de la Voluntad del personaje. Su valor es la CON/2 del personaje. No existen rangos.

Descontrol: Imposibilidad de cambiar de estado durante 1d10 asaltos o cambios no deseados durante 1d10 asaltos.

CAMBIO DE TAMAÑO

M - G

El personaje puede cambiar su altura pudiendo encogerse o aumentar de tamaño dependiendo del rango del poder. Se rige por el valor de CON. Sus variaciones modificarán su peso haciéndolo muy ligero en el caso de encogerse, o más pesado si aumenta de tamaño. Estos cambios no modifican en absoluto la Fuerza del personaje en el caso de disminución de tamaño, pero sí en el caso de aumento. Las atribuciones por rangos son:

- Bajo** El personaje debe elegir entre aumentar su tamaño o reducirse en el momento de la creación del personaje. Sólo podrá aumentar/disminuir a la mitad o el doble de su tamaño normal. Aumentando de tamaño, su FUE alcanza 110 y su CON 120.
- Medio** La variación de tamaño es de 3 veces su tamaño normal. Creciendo, su FUE alcanza 115 y su CON 130.
- Elevado** El SPJ tiene las dos posibilidades: aumento o reducción de tamaño. Aumentando, la FUE aumenta hasta 120 y su CON 140.
- Alto** El tamaño mínimo del personaje es de unos pocos milímetros y el máximo diez veces su tamaño normal. Su FUE puede variar hasta 130 y su CON hasta 160.
- Cósmico** Puede aumentar su tamaño hasta 20 veces su tamaño normal y reducirse hasta tamaño microscópico. El aumento de FUE llega hasta 160 y su CON sube hasta 180.

IMPORTANTE: Si el personaje goza del poder Superfuerza o de Superconstitución por encima de los valores que le

corresponderían por el Cambio de tamaño, la variación de tamaño no influirá en el aumento de la FUE y la CON, manteniéndose constante en todas las alturas.

CAMPO DE FUERZA

M - G

El SPJ puede generar una barrera invisible que dura hasta que la absorción de daño sea superada. El valor de este poder es CON.

Hay varios tipos de campos de fuerza, cada uno con sus peculiaridades particulares.

1d100	Tipo de Campo de fuerza
1 a 35	Campo telequinético
36 a 70	Campo automático
71 a 100	Campo energético

Importante: Una vez destruido el Campo de Fuerza, el SPJ tendrá (en ese mismo asalto) un CON/5% de posibilidades de crear otro, este porcentaje irá aumentando a razón del 10% más cada asalto, hasta que el personaje consiga la tirada de nuevo (el valor nunca podrá superar el valor original de poder del SPJ). Esto es válido para cualquier campo, excepto para el automático, que continuará recubriendo al personaje pase lo que pase hasta que caiga inconsciente o muera.

Campo telequinético

También lo proyectan aquellos que poseen el poder Telequinesis. Tiene su origen en una proyección controlada de fuerza mental.

Bajo	El campo es personal. El daño absorbido es de 60 PV.
Medio	El radio máximo del campo es Rango-20 metros. El daño absorbido es de 90 PV.
Elevado	Absorbe 120 PV de daño, en un campo cuya extensión máxima podrá ser de su Rango metros.
Alto	Absorbe 150 PV de daño. El campo tendrá una expansión de hasta Rangox2 m.
Cósmico	El radio podrá expandirse hasta el rangox10 metros. Absorbe daños por debajo de 200 PV.

No obstante, el personaje recibe en su mente los efectos de lo que esté soportando su campo de fuerza. Así, por cada golpe que éste reciba, el PJ deberá realizar una tirada de su poder con un modificador negativo igual al 10% del daño total causado por el ataque, para evitar recibir un 5% del daño total (no absorbible por Constitución).

Campo de fuerza automático

En este caso el personaje se ve envuelto continuamente por el campo de fuerza que no desaparece nunca a menos que el SPJ lo desee. En estos casos el DA por rangos es distinto.

Rango	DA
Bajo	50
Medio	75
Elevado	100
Alto	125
Cósmico	150

Campo de fuerza energético

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

Rango	DA	Daño causado
Bajo	50	5d10
Medio	75	25+5d10
Elevado	100	50+5d10
Alto	125	50+1d100
Cósmico	150	100+1d100

Se pueden dar casos de campos de fuerza combinados (ello se explica cuando en la creación del personaje el jugador obtiene dos veces el poder Campo de fuerza), en ese caso el poder combinado obtiene lo mejor de cada tipo de campo.

IMPORTANTE: Una especial relación se establece entre el poder de Campo de fuerza y el estado de Intangibilidad del poder Alteración de la densidad ¿En qué medida afectan los distintos tipos de Campos de fuerza o los Escudos místicos de los magos a aquellos personajes con la capacidad de volverse intangibles?

En primer lugar trataremos de establecer el significado de la intangibilidad: Este poder consiste en una alteración drástica de la densidad atómica de las moléculas que componen al afectado, de tal manera que se produce una desaparición de materia física, pero permanece la cohesión energética, permitiendo así la no descomposición del individuo.

Esta teoría, posteriormente aceptada por la comunidad científica internacional, fue formulada por primera vez por el profesor Peter Lang, y nos lleva a las siguientes conclusiones:

Los Campos de fuerza telequinéticos, al ser de carácter dinámico o físico, no presentan ninguna dificultad para un ser inmaterial, que los puede atravesar sin ningún problema.

Los Campos energéticos causan una disrupción impredecible en la unión energética. Aún así, el efecto varía mucho dependiendo de la intensidad del campo:

1d100	Efecto
1 a 10	Logra traspasar el campo sin dificultades
11 a 20	Lo traspasa, pero recibe 25+5d10 puntos de daño
21 a 30	Lo traspasa, pero recibe 75+5d10 puntos de daño
31 a 40	Lo traspasa, pero recibe 100+1d100 puntos de daño
41 a 50	No lo traspasa
51 a 60	No lo traspasa y además recibe 25+5d10 puntos de daño

61 a 70	No lo traspasa y además recibe 75+5d10 puntos de daño
71 a 80	No lo traspasa y además recibe 100+1d100 puntos de daño
81 a 90	Cae inconsciente
91 a 100	La energía del campo disrompe definitivamente su cohesión molecular; el PJ muere.

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

Los Escudos místicos no permiten el paso de la esencia espiritual del personaje. Debido a ello, un PJ humano (o cualquier otro tipo de ser vivo) que fuera intangible no podría atravesar un escudo místico. Sin embargo, un androide o cualquier otro tipo de entidad sin espíritu sí podría atravesar sin dificultades dicho escudo (siempre que pudiera volverse intangible, claro está).

Descontrol: El Campo de fuerza ahoga al SPJ causándole un daño igual a la mitad de los PV que absorbe, por asalto, hasta que el personaje queda inconsciente, momento en el que deja de actuar.

CONGELACIÓN

EL - M - G - EF - INC

El SPJ es capaz de condensar las partículas de humedad del ambiente formando hielo. El alcance y potencia de sus efectos dependerán del rango. En principio este poder actúa solamente por contacto, reduciéndose su valor en 1% por cada metro de distancia del objetivo (con la excepción de los proyectiles de hielo, que alcanzan el Rango en metros sin penalizaciones). Su valor es PER/2 y es incompatible con cualquier poder relacionado con calor o fuego.

Bajo	El personaje puede congelar pequeños objetos (cerraduras, cadenas, cuchillos...) reduciendo su resistencia al 50%, siempre y cuando no estén hechos de algún material especialmente resistente (metales mágicos, strenium, optimun, metales polarizados...).
Medio	El personaje puede afectar a objetos mayores, de hasta dos metros. Es inmune al frío extremo y es capaz de protegerse con una armadura de hielo que le proporciona DA 20 y no dificulta sus movimientos.
Elevado	El personaje será capaz de afectar a objetos del tamaño de un coche o una furgoneta, pudiendo transformarlos en verdaderas estatuas de hielo. Su armadura de hielo tendrá un DA de 40 PV. Además el personaje podrá crear estructuras de hielo de diversas formas (toboganes, escaleras, armas, esposas...) que durarán un número de asaltos equivalente al Rango.
Alto	El tamaño de los objetos a los que es capaz de afectar el SPJ con su poder aumentará hasta el de un camión o autobús. El DA de su arma-

dura será de 60 PV. Puede crear muros de hielo que absorberán también 60 PV.

Cósmico El DA de la armadura es de 100 PV. Ésta será también la resistencia (DA) de sus construcciones.

NOTA: La formación de construcciones de hielo por parte del personaje variará dependiendo de su rango, así un SPJ con Congelación a Rango Elevado podrá crear en un asalto un muro u objeto de 40 PVs y DA 40, si continúa aumentando su tamaño durante 5 asaltos, el objeto tendrá 40x5=200 PVs, pero continuará teniendo un DA de 40 (debido a la consistencia del hielo que es capaz de generar ese personaje)

IMPORTANTE: Aparte de lo anteriormente expuesto, si el SPJ utiliza su poder contra un ser vivo lanzando proyectiles de hielo, se producirá un efecto que dependerá del rango de poder del personaje. Todo ello de acuerdo con la tabla expuesta a continuación.

Rango	Daño/Proyectiles
Bajo	25+3d10
Medio	50+5d10
Elevado	75+5d10
Alto	75+1d100
Cósmico	100+1d100

CONTROL DE LA FLORA y VEGETACIÓN

EL - M - G

El SPJ puede utilizar las plantas a su favor. Su valor inicial es la PER/2 del personaje. Dependiendo del rango podrá realizar diferentes acciones:

Bajo	El SPJ puede ayudar al crecimiento de los vegetales, donando parte de su energía a estos.
Medio	Empatía vegetal. Puede percibir sensaciones de las plantas. No es una forma de comunicación de ideas, sino de sensaciones y sentimientos.
Elevado	Control vegetal. El personaje puede manejar las plantas actuando éstas a su deseo, atacando a un enemigo, trabando su huida, lanzando semillas contra él, etc. Los movimientos de los vegetales son extremadamente lentos, siendo su equivalencia con los humanos de 1 acción por cada dos asaltos.
Alto	Igual que en el rango anterior, sólo que los vegetales se mueven más deprisa (una acción por asalto).
Cósmico	El SPJ puede crear plantas de la nada y controlarlas. Éstas pueden actuar velozmente con tres acciones por asalto y una FUE máxima de 130 si actúan al unísono. Obteniendo un crítico, el personaje puede crear plantas inteligentes y dotarlas de vida independiente para que le ayuden y colaboren con él.
Descontrol:	A discreción del DJ.

CONTROL DE LA GEODINÁMICA

EL - M - G - EF

Este poder permite al SPJ manejar la estructura de la TIERRA. De esta manera puede generar seísmos y tener control de los movimientos sísmicos de la Tierra, así como la posibilidad de mover y lanzar masas de tierra y darles diferentes formas. Según la cantidad (Kg) que mueva, provocará un daño diferente. Su valor inicial es $(CON+PER)/2$.

- Bajo** Pequeños temblores. El radio de acción se extiende desde el SPJ, como epicentro, y alcanza hasta su Rango en metros.
- Medio** Posibilidad de mover Rangox10 kilogramos de tierra.
- Elevado** La masa de tierra puede ser lanzada, no sólo movida por el terreno, con un peso máximo de Rangox100 kilogramos.
- Alto** El personaje puede detener otros seísmos que se encuentren en el radio de acción de su poder (porcentaje en metros). Además, la masa máxima de tierra que puede mover es de Rangox500 Kg.
- Cósmico** Dentro de su radio de actuación, el SPJ puede provocar todo tipo de movimientos geodinámicos, incluidos volcanes, terremotos, tsunamis, etc. El efecto de estos fenómenos fuera del radio de acción del poder del personaje decrecerá de manera muy veloz, perdiéndose en 1d4 asaltos y sin superar más allá de una distancia de 10% del rango de poder del personaje. La masa de tierra que puede mover es de Rangox1.000 Kg.

Descontrol: Las fuerzas geodinámicas que el SPJ intenta generar escapan a su control, volviéndose contra sí mismo y confinándole bajo tierra.

CONTROL DE LA TEMPERATURA DE LOS CUERPOS ORGÁNICOS

M - INC

Puede provocar desde la fiebre hasta la incineración del atacado. Por cada grado de temperatura que se desee subir, el personaje atacante sufrirá en el asalto siguiente una modificación negativa de 5% al uso del poder. Utilizado de manera inversa (reduciendo la temperatura para aliviar una fiebre, por ejemplo) el SPJ también ve modificado su poder por cada grado rebajado. El porcentaje de control del poder se recupera a razón de 5% por asalto que no se use el mismo. Su valor inicial es de PER. En cada asalto causa 1d4 de daño por grado centígrado por encima de 37. Es un poder incompatible con cualquier otro relacionado con el calor o el fuego. El SPJ que tenga este poder tiene control total sobre la temperatura de su organismo con un rango de actuación entre 27ª y

45ª sin ningún tipo de gasto al hacer uso del poder. **Descontrol:** El personaje atacado sufre un daño de 50+1d100.

CONTROL DE LAS MOLÉCULAS AJENAS

M - G

Su valor es la PER/2 del SPJ. Por rangos, las capacidades son:

- Bajo** Sólo cambios mediante contacto físico en materias puras y cercanas en la tabla del sistema periódico de los elementos. Los objetos de tamaño superior a 15 cm. tienen un modificador negativo de -50.
- Medio** La materia inorgánica puede variarse siempre que sea de composición uniforme.
- Elevado** Las mezclas y aleaciones pueden variarse.
- Alto** Moléculas de cualquier material inorgánico en otras cualesquiera, pudiendo darle formas o tamaños diferentes y pudiendo crear objetos sencillos.
- Cósmico** Alteración de la materia inorgánica y orgánica.

Existen algunos modificadores a tener en cuenta como son:

Materia orgánica viva	-75
Aleaciones de Optimun	-50
Metales polarizados	-50
Materias alienígenas	-100
Materias mágicas	-100
Strenium u Optimun en estado puro	-100

Descontrol: El material a transformar se convierte en lo contrario que el SPJ deseaba.

CONTROL DE OTRAS ENERGÍAS

M - G

El metahumano puede controlar y modificar de diversas maneras un tipo concreto de energía. Su valor es CON/2. **IMPORTANTE:** Hay que declarar qué energía se controla en el momento de crear al SPJ. Las energías disponibles son las indicadas en el poder Emisión de otras energías. En caso de querer modificar un tipo de energía no contemplado, DJ y jugador deberán ponerse de acuerdo en el momento de crear al SPJ.

Por Rangos, las capacidades son:

- Bajo** El SPJ sólo puede cambiar de dirección la energía enfocada hacia él, como defensa a un ataque: puede desviar balas, esquivar láseres, etc.
- Medio** El desvío de energía puede hacerse en un radio igual al Rango expresado en metros.
- Elevado** El personaje puede convertir un tipo de energía en otra, siempre que causen el mismo tipo de ataque. Por ejemplo: Energía sónica (Físico) en

cinética, aumentando la velocidad de algo, o disipándola.

Alto Posibilidad de controlar una energía más, que debe declararse.

Cósmico Control de 4 energías pudiendo convertirlas entre ellas, incluso cuando el ataque que realicen no sea igual.

CONTROL DEL AGUA

EL - M - G - INC

Este poder permite generar agua desde una parte del organismo del personaje, que deberá especificarse en el momento de crearlo, con la posibilidad de darle diferentes formas y control sobre la estructura y forma del agua. El valor de control de este poder es de $(CON+PER)/3$.



Bajo Posibilidad de lanzar agua con una fuerza de empuje suficiente para causar un daño de $5d10+25$ PV.

Medio El personaje puede alterar el estado del agua, volviéndola en hielo o vapor, con un máximo de su Rango expresado en metros cúbicos.

Elevado El personaje puede crear olas, corrientes, cambiar el curso de estas, etc., en un radio nunca superior a su Rango.

Alto El SPJ tiene la capacidad de convertirse en un volumen de agua equivalente a su Rango en metros cúbicos, adquiriendo las características físicas del agua, lo que impide que impactos físicos le dañen.

Cósmico Control de grandes masas de agua, tales como lagos, ríos, etc. Posibilidad de crear $1d10$ réplicas de sí mismo constituidas por agua, que duran $1d10+2$ asaltos y tienen las características de combate del SPJ pero no sus poderes.

Este poder nunca sube de nivel.

Descontrol: El SPJ se convierte en líquido, estado en el que no podrá realizar acciones y deberá superar una tirada de $CON/2$ para volver a su estado normal.

CONTROL DEL CLIMA

EL - M - G - INC

El SPJ puede variar las condiciones climáticas de una zona determinada, con centro en sí mismo. Su valor es $(PER+CON)/2$. Incluye el control de la velocidad y densidad del aire. Asimismo permite crear tormentas, ciclones, tifones, lluvias torrenciales y también anularlas.

Dependiendo del rango el personaje podrá realizar diversas acciones:

Bajo Pequeñas tormentas, descargas eléctricas o vientos en un radio de $1d10$ Km.

Medio Alteraciones climáticas en un radio de $1d10+10$ Km.

Elevado Control climático a gran escala, radio de $2d10+20$ Km. El SPJ adquiere el poder extra **Volar** con un rango menos que este poder.

Alto El SPJ añade otro poder extra: Emisión de energía eléctrica, también con un rango menos que el que posee en Control del clima.

Cósmico Control total del clima planetario. Posibilidad de crear tormentas cósmicas.

Este poder es incompatible con cualquier otro, excepto las características aumentadas (Superfuerza, superpercepción, etc.)

Descontrol: Las fuerzas convocadas se volverán contra el SPJ.

CONTROL DEL FUEGO

EL - M - G - EF - INC

El personaje puede irradiar fuego desde una parte de su cuerpo (que será especificada en el momento de su creación). Tiene un valor inicial de $(PER+INT)/2$.

Bajo El personaje puede provocar la ignición de materiales combustibles. La distancia máxima es el Rango expresado en metros.

Medio El SPJ es invulnerable al fuego. No tendrá que realizar tiradas, excepto si se trata de temperaturas muy elevadas (por la explosión de un camión cisterna, fuego a nivel estelar, etc.)

Elevado Proyección de fuego a una distancia máxima del rango en metros. Causa un daño de $1d100+50$.

Alto El SPJ puede controlar la intensidad y forma del fuego. El daño que causa es de $1d100+75$.

Cósmico El personaje puede convertirse en fuego y consigue un poder extra: **Volar** con Rango Alto. El daño que puede causar atacando con proyecciones de fuego es de $1d100+100$.

Es un poder incompatible con todos los relacionados con el agua, excepto si se trata de SPJs de origen múltiple.
Descontrol: El SPJ pierde control del fuego durante 1d10 asaltos.

CONTROL MUSCULAR

M

El personaje controla la musculatura de otros seres pudiendo provocar dolores y pinzamientos (modificadores negativos a la actividad física de la víctima) o colapsos cardíacos. Su valor es PER/2. No existen Rangos. La viabilidad del poder se reduce 1% del valor por cada metro que separe al personaje del atacado.

Un crítico en este poder permite controlar los músculos



de otro personaje durante 1d10 asaltos sin necesidad de realizar más tiradas. Algunos modificadores a tener en cuenta, a la hora de provocar determinados efectos:

Movimientos reflejos	-5
Movimientos coordinados	-15
Movimientos complejos	-30
Andar, correr, saltar...	-45
Musculatura cardíaca	-50

Los seres de naturaleza distinta, tendrán un modificador a ser afectados por este poder. Así tenemos que atacar a un dios tendrá un mod. de -30, a un parahumano -15 y a un alienígena -20.

DOMINACIÓN MENTAL

M - G

Es la capacidad de controlar a uno o más individuos convirtiéndolos en esclavos mentales del dominador; provocándoles miedo, odio, ilusiones, u obligándoles a realizar lo que el dominador desee. Si en el momento de la dominación, el SPJ obtiene un crítico, ésta durará el doble de

asaltos de los normales durante los cuales el dominado no podrá resistirse. El individuo dominado es consciente en todo momento de sus acciones. Un individuo dominado que haya sido obligado a realizar actos contra sus prejuicios o moralidad perderá puntos de EQM a discreción del DJ. Su valor es (PER+INT)/2.

Dependiendo del rango de poder podrá realizar diferentes acciones:

- Bajo** Control de un sólo ser. La acción dura 2 asaltos en los que el dominador no podrá realizar ninguna otra acción física o psíquica.
- Medio** Control de un máximo de 4 seres a los que ha de dar la misma orden o misión, durante 4 asaltos.
- Elevado** Control de un máximo de 4 seres con diferentes órdenes o misiones. El dominador puede realizar simultáneamente otra acción física, sólo en el caso de estar subyugando a un solo individuo.
- Alto** Control de un máximo de 10 seres con diferentes órdenes y durante 10 asaltos. El dominador puede simultanear su actividad psi con otra física sólo en el caso de estar dominando a menos de 5 individuos o seres. Si el dominador obtiene dos críticos seguidos en la subyugación de un mismo ser, podrá dominarlo hasta la muerte de uno de los dos y será su esclavo siempre.
- Cósmico** Si supera las tiradas pertinentes, el SPJ podrá convertir en esclavo a otro SPJ hasta que desee liberarlo o concurren circunstancias que debiliten mentalmente al dominador.

Para oponerse o liberarse a este poder es necesario seguir las reglas del apartado «Voluntad» del manual.

DONACIÓN de vida

M - EL

Este poder permite potenciar el sistema curativo natural de un individuo y transmitirle puntos de vida para curar sus heridas. Se trata de un poder que prácticamente sólo tiene efectos benéficos en los demás, por lo que no se recomienda a SPJs egoístas. Su valor es CON.

- Bajo** Permite transmitir puntos de vida a un herido. Cada punto cedido cura 1 punto de vida. Se puede cerrar cualquier hemorragia.
- Medio** Cada punto cedido cura 2 PVs. Una persona bajo los cuidados del SPJ recupera sus PVs al doble del ritmo normal.
- Elevado** Cada punto cedido cura 4 PVs. El personaje puede reparar órganos dañados y huesos rotos. Las heridas curadas nunca dejan cicatriz. Se puede potenciar el metabolismo de una persona para que resista con mayor eficacia a toxinas y enfermedades, permitiendo una nueva tirada de resistencia contra éstas y con un modificador de +30.
- Alto** Cada punto cedido cura 8 PVs. Se pueden ceder pun-

tos de vida de otras personas siempre que éstas consientan. Se puede regenerar miembros perdidos. El SPJ adquiere Invulnerabilidad con Rango Alto a gases y venenos.

Cósmico Cada punto cedido cura 12 PVs. El SPJ adquiere además Regeneración de tejidos con Rango Bajo. Se puede devolver la vida a una persona muerta recientemente (tres días o menos). El SPJ es capaz de eliminar cualquier toxina o enfermedad de un organismo. Se pueden curar taras de nacimiento (ceguera, sordera, diabetes, hemofilia...).

Descontrol: Muere definitivamente el personaje a reanimar o los muertos reanimados atacan al SPJ, sin que le sea posible volver a convocarlos.

ELASTICIDAD

M - G

El SPJ puede alargar o comprimir su cuerpo a voluntad. Modifica AGI en un +25. La máxima distancia que el personaje puede alargar su cuerpo manteniendo su fuerza es de AGIx10 metros. Superando esta longitud, el SPJ tendrá un -10 a la FUE por cada 10 metros extras. Su valor es la Agilidad del personaje. Debido a la naturaleza elástica de su cuerpo, el personaje adquiere un DA de 50. No existen rangos.

Descontrol: El SPJ sufre desgarros o distensiones musculares que le causan 2d10 Puntos de Daño y los modificadores negativos pertinentes a la actividad física.

Emisión de otras ENERGÍAS

EL - M - G

El SPJ controla la energía de su cuerpo, pudiendo proyectarla en diferentes formas: electricidad, cinética, energía oscura, luz, etc.

IMPORTANTE: Hay que declarar qué energía se emite en el momento de crear el SPJ.

El valor de este poder equivale a la PER/2 del personaje. El daño que puede provocar emitiendo esta energía está en función de los rangos:

Bajo	1d100+25
Medio	1d100+50
Elevado	1d100+75
Alto	1d100+100
Cósmico	1d100+150

El tipo de daño que causa cada energía es el siguiente:

Electricidad	Energético
Cinética	Físico
Sónica	Físico
Energía oscura	Físico/Energético
Gravitacional	Físico
Luz/Solar	Energético/Calorífico

Nuclear	Energético/Calorífico
Magnetismo	Físico/Energético
Microondas	Calorífico
Mágica	Energético/Físico/Calorífico
Cósmica	Energético/Físico/Calorífico

Empatía ANIMAL

EL - M - G

Su valor es la PER/2 del SPJ. Dependiendo del rango puede tener diferente grado de control sobre los animales:

Bajo El personaje se hace acompañar de un animal de su elección con el que comparte un suave lazo psíquico en momentos de tensión (animal herido, SPJ en peligro mortal, situación de shock para alguno de los dos) y que le permite conocer la dirección en donde se encuentra su compañero. El lazo es recíproco.

Medio Comunicación con animales. El personaje posee la capacidad para hablar con otros seres no inteligentes. Pudiendo entender su lenguaje y formularles preguntas. El DJ dará las descripciones adecuadas según cada interlocutor; dependiendo del grado de evolución de éste.

Elevado Control de animales. El SPJ puede subyugar toda clase de animales, de uno en uno, haciendo tiradas por esta habilidad. Debido a las diferencias entre humanos y animales, se establecen los siguientes modificadores:

Mamíferos superiores	-15
Mamíferos inferiores	0
Aves	-5
Reptiles	-25
Peces	-30
Otros	A discreción del DJ

Alto El SPJ puede convocar plagas o manadas de diferentes animales, con un máximo de 1d100+50 animales inferiores (reptiles, peces, pájaros pequeños, insectos o gusanos) y 3d20 animales superiores, pudiendo controlarlos y usarlos como atacantes, mensajeros, etc. Se aplicarán los mismos modificadores que en el caso anterior.

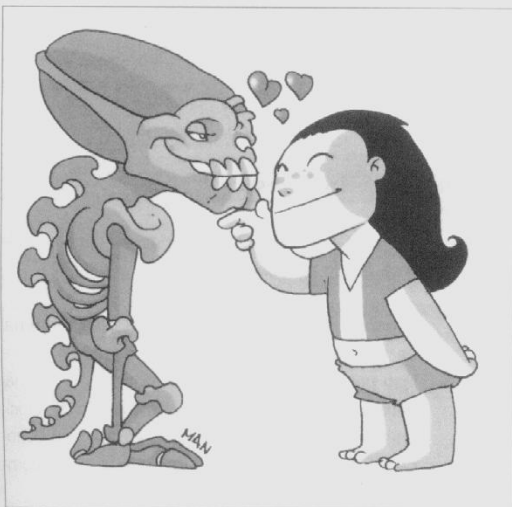
Cósmico El personaje puede controlar igual que en el apartado anterior, incluso a seres alienígenas cuya INT sea inferior a 40.

Descontrol: Las bestias se volverán en contra del SPJ.

EMPATÍA mental

M

Es la capacidad de conocer o transmitir sensaciones o sentimientos entre dos o más individuos. No es una comunicación a nivel intelectual, sino a nivel sensitivo y primario.



Emociones como el amor, la ira, la calma, el odio, son transmitidas por un empático a otro individuo. Su valor es $(PER+INT)/2$.

Dependiendo del rango del poder se pueden realizar diferentes acciones:

- Bajo** El empático puede recibir y transmitir emociones a individuos cuya INT sea inferior a 70. No podrá realizar ninguna otra acción mientras dure el contacto y la acción durará 2 asaltos.
- Medio** El empático puede provocar emociones a un máximo de 4 individuos a la vez siempre que éstas sean



las mismas sensaciones. En caso contrario deberá hacerlo en asaltos diferentes.

- Elevado** Puede provocar sensaciones diferentes a un máximo de 4 individuos a la vez en el mismo asalto.
- Alto** En este caso el personaje puede provocar emo-

ciones diferentes a un máximo de 10 personas en el mismo asalto.

Cósmico El empático puede provocar sensaciones diferentes a un máximo de 1.000 individuos, mediante un crítico, sin perjuicio para sus propias acciones. Puede compaginar su actividad psi con otra física. Es capaz de arraigar tan profundamente una emoción como para hacerla permanente.

Empatía TECNOLÓGICA

M

Este poder indica una especial conexión entre el SPJ y la tecnología. Su valor es la PER/2 del personaje. Por rangos:

- Bajo** El PJ sabe automáticamente como manejar un sistema o aparato con un valor mínimo de 1d100% cada vez que entra en contacto con él.
- Medio** El SPJ puede reparar cualquier aparato sin necesidad de recurrir a cibernética, ni informática, etc.
- Elevado** Posibilidad de diseñar los más complejos aparatos que imagine incluso sin haberlos visto antes.
- Alto** Comunicación con máquinas. Éstas obedecerán al SPJ y funcionarán automáticamente sin necesidad de ser Manejadas. Para ello el DJ aplicará modificadores dependiendo del grado de complejidad de la maquinaria, el número de aparatos, siendo muy fácil (+30) ordenar moverse a un coche, pero extremadamente difícil (Crítico) controlar a un SPJ artificial.

Cósmico Control total sobre cualquier entidad (inteligente o no) artificial.

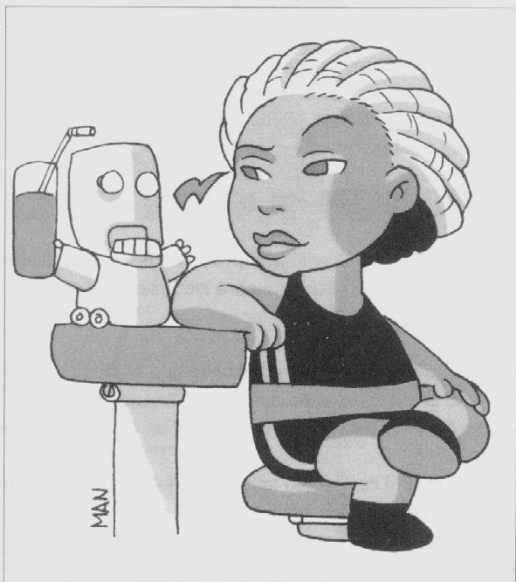
Descontrol: Los aparatos enloquecerán arrasando, según sus posibilidades, lo que encuentren en su camino o atacando al SPJ.

EXPLOSIVIDAD

M - G - EF

Los mutantes que poseen este poder son capaces de autodetonarse causando una explosión proporcional a la parte detonada. No sufren ningún daño en estas explosiones y son capaces de reintegrarse en el asalto siguiente. Su valor es la CON del personaje. No existen rangos. La equivalencia de las diferentes partes del cuerpo en explosivos (Ver apartado "Explosivos") se indica en la siguiente tabla, así como el tiempo de recuperación:

Miembro	Equivalencia con	Tiempo Rec.
Un dedo	Expl. débil	Instantáneo
Una mano	Expl. débil x 2	Instantáneo
Un brazo	Expl. medio	1 asaltos
Una pierna	Expl. medio x 2	2 asaltos
Todo el cuerpo	Expl. potente x 2	4 asaltos



Descontrol: El SPJ explota pero es incapaz de reintegrarse en un tiempo a determinar por el DJ o no puede explotar.

FUSIÓN

M - G - EF

La fusión es la capacidad para hacer desaparecer el cuerpo del SPJ dentro de otro material (que debe declarar obligatoriamente al crearse), las sombras, la luz, etc. De este modo el personaje puede aparecer una acción después en el otro extremo de la materia o energía con la que se ha fusionado. Estando unido a ella, el personaje adquiere las características físicas de esta materia, recibiendo una parte de los puntos de daño que sufra ésta y perdiendo momentáneamente cualquier atribución particular del personaje como son otros poderes físicos, armaduras, etc.

Este poder permite al personaje incluir la ropa que lleve puesta y pequeños accesorios que estén en contacto con él.

El valor de este poder es inicialmente de $(CON+FUE)/2$. No existen rangos.

IMPORTANTE: El uso de este poder es individual en todos aquellos que lo controlen por debajo de un 95%. A partir de este nivel el SPJ podrá llevar consigo a una segunda persona. Una pifia en el uso del poder puede provocar la desaparición del SPJ, que quedará atrapado para siempre en la materia o energía.

Grito SÓNICO

MG - M - EF

Este poder está regido por la característica CON. Es un poder poco frecuente mediante el cual, el superser puede producir sonidos cuyos efectos variarán dependiendo del rango de poder que tenga el superpersonaje.

- Bajo** El metahumano produce sonidos fuera del espectro auditivo humano que le permiten actuar como si de un radar se tratara. Tiene un alcance efectivo de 20 km.
- Medio** Además puede producir intensos sonidos que interfieren en cierta manera con el sistema neuronal, causando una disrupción que hace que todos los afectados que no estén debidamente protegidos tengan un modificador de -15 durante los próximos 5 asaltos. Los SPJs víctimas del efecto de este poder pueden realizar una tirada de Resistencia, que será: $CON/4$.
- Elevado** El control aumenta de manera que el SPJ puede "enfocar" individualmente a la persona o personas que desee afectar. Por otro lado ya puede concentrar lo suficiente los sonidos, formando un haz de ondas sonoras con efectos contusivos que causa un Daño máximo de $20+1d100$.
- Alto** El daño causado aumenta hasta $50+1d100$, y además el SPJ puede utilizar su poder para volar a una velocidad máxima de 150 km/h.
- Cósmico** El personaje lanza gritos sónicos que causan hasta $100+1d100$ PV y es capaz de volar a más de 300 km/h. Puede erigir barreras de sonido que le protegen de un máximo de 100 Puntos de daño. La creación de una barrera sónica es incompatible con el uso ofensivo del poder; aun que sí puede volar mientras tanto.

INMORTALIDAD

M - INC

El personaje puede resucitar cuantas veces muera. Este poder no tiene valor puesto que es una variación en las características del personaje. Para que esta resurrección se produzca, la muerte ha de ser debida a golpes, heridas de armas de fuego, láseres y todas aquellas variantes de un combate normal. No podrá resucitar y estará indefectiblemente muerto si fallece por haberle sido absorbidos sus PVs, explosiones nucleares, ataques mágicos (que afecten también al alma del sujeto), energía cósmica y en general si el daño que le provoca la muerte es igual o superior a sus $PV \times 10$. No existen rangos para este poder.

No obstante, es necesario establecer unas reglas que determinen el tiempo que tarda en recuperarse el personaje. Ello dependerá de la gravedad de las heridas que le causaron la "muerte". Como ejemplo ilustrativo se añade la siguiente tabla que el DJ deberá adaptar a las distintas situaciones:

TIPO DE MUERTE	Tiempo de recuperación
Un disparo, una herida de arma blanca	1d10 asaltos
Múltiples heridas, gran daño interno	1d10 minutos
Cuerpo incinerado o destrozado por explosión	1d10 horas

Este poder es incompatible con todos aquellos relacionados con aumentos en la Constitución del SPJ.

INVISIBILIDAD

M - G

Los demás personajes no pueden ver al SPJ, a menos que puedan ver en el espectro invisible de la luz. Los personajes invisibles han de tener especial cuidado en ser muy silenciosos y no delatar su posición mediante ruidos, gri-



tos, movimientos de objetos, etc.

Determinadas condiciones climáticas (niebla, lluvia, etc.) influyen negativamente en el éxito de la invisibilidad ya que delatan al personaje al formarse a su alrededor una especie de pseudoimagen del mismo.

Su valor es CON/2. La capacidad del poder dependiendo del rango es la siguiente:

- Bajo** El SPJ se vuelve invisible al espectro de visión humano, pero ciertos tipos de animales son capaces de verle de manera difusa.
- Medio** El grado de invisibilidad aumenta hasta abarcar todo el espectro de luz, incluyendo las emisiones infrarrojas y ultravioletas. Ningún ser vivo es capaz de verle.
- Elevado** El personaje es capaz de volverse parcialmente visible o invisible.
- Alto** Con este rango el SPJ puede volver otros objetos invisibles. Para conseguirlo se deben reunir dos requisitos: que el objeto no sea mayor que él y que se encuentre en contacto con cualquier parte de su cuerpo. También puede hacer visible lo invisible (ondas de radio, campos de fuerza, etc.).
- Cósmico** Puede volver invisible a otros objetos o seres

vivos sin necesidad de tocarlos, a una distancia máxima de CON metros. Además, pueden ser objetos que superen hasta diez veces su tamaño.

Descontrol: El SPJ no puede intentar volverse invisible en 1d10 asaltos.

INVULNERABILIDAD

EL - M - G

El personaje es invulnerable a un tipo determinado de ataque. Esta invulnerabilidad no será siempre total, sino que dependerá del rango del poder.

Bajo La invulnerabilidad parcial hace que el ataque cause tan sólo la mitad de daño que en condiciones normales. **Medio** En este caso, el daño recibido es de una tercera parte.

Elevado El SPJ recibe tan sólo una quinta parte del daño que le correspondería recibir en condiciones normales.

Alto Con este rango, el personaje es casi totalmente invulnerable, ya que asume solamente una décima parte del daño producido por el ataque recibido.

Cósmico Invulnerabilidad total. Ninguna cantidad de energía del tipo al que el SPJ es inmune, causa el más mínimo daño en él.

Para determinar a qué tipo de ataques es invulnerable el personaje, el jugador deberá realizar una tirada en la siguiente tabla:

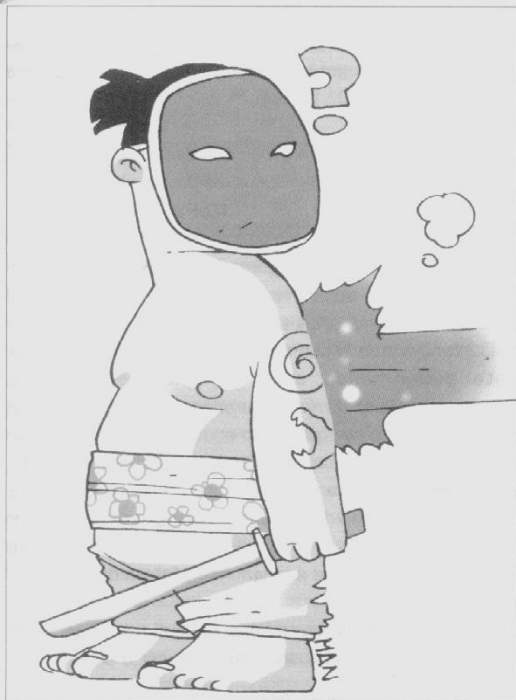
1 a 20	Cinético
21 a 30	Eléctrico
31 a 40	Temperaturas extremas
41 a 45	Magia
46 a 50	Energía cósmica
51 a 55	Gases
56 a 60	Venenos y toxinas
61 a 70	Radiación
71 a 80	Poderes psíquicos
81 a 90	Luz y láser
91 a 00	A elección del jugador

Mala SUERTE

M

El personaje provoca mala suerte sólo a aquellos que elija y que estén en su campo de influencia (que variará dependiendo del rango). El valor de este poder es de PER/2 y actúan los diferentes rangos como modificador negativo a las acciones de los otros.

- Bajo** Modificador de -25 a todas las acciones durante 1 asalto. El personaje debe tocar a su víctima para que el poder funcione.
- Medio** Modificador de -50. El campo de acción aumenta 5 metros de radio y el tiempo de duración a 1d4 asaltos.
- Elevado** El modificador será de -75 y el campo de ac-



ción aumentará a 10 metros de distancia del personaje y el tiempo de efecto se eleva hasta $1d4+2$ asaltos.

Alto Producirá un -100 de modificador negativo a todo aquel que afecte. En este caso los efectos del poder llegarán a una distancia máxima de 25 metros y el personaje podrá afectar a dos personas u objetos al mismo tiempo durante un período de $1d6+2$ asaltos.

Cósmico En este caso el modificador a aplicar será de -125 y la distancia aumentará hasta los 100 metros. El PJ podrá atacar con su poder a un máximo de 5 personas u objetos a la vez; no obstante, deberá realizar tiradas independientes en cada caso. En cualquier caso, la duración máxima de los efectos del poder del SPJ serán de $1d0+4$ asaltos.

IMPORTANTE: Si el personaje que recibe los efectos del poder de Mala Suerte posee menos porcentaje en la habilidad que vaya a usar que el modificador negativo que se le va a aplicar posteriormente, deberá obtener un crítico (en su porcentaje inicial) o de lo contrario el resultado práctico será como si hubiera obtenido una pifia.

Descontrol: Una pifia en el uso de este poder puede provocar mala suerte al personaje que hace uso del mismo.

MULTIFORMIDAD

M - G

Dentro del poder de multiformidad se dan varias clases diferentes. Para averiguar el tipo de multiformidad que

posee un personaje deberemos consultar lo siguiente:

1d100	Tipo
1 a 35	Multiformidad animal única
36 a 50	Objetos
51 a 75	Personas
76 a 100	Animales

Multiformidad animal única

No tiene rangos. El jugador tendrá que escoger el animal en el que se transforma su personaje (ver tabla de animales). Además podrá mantener una forma intermedia en la que tres de sus características aumentarán hasta un valor de $100+5d10$ (de acuerdo con el animal en el que se transforme).

Un SPJ que se transforme en oso, en su forma intermedia aumentará la FUE, la CON y la PER; sin embargo otro que se transmuta en puma, verá como sus características aumentadas serán la CON, la AGI y la PER.

Multiformidad en objetos

El SPJ puede cambiar de forma y convertirse en cualquier objeto inanimado. La masa del personaje no varía, por lo que deberá transformarse en algo de tamaño similar. No existe límite a la cantidad de tiempo que puede permanecer transformado. Tampoco tiene rangos.

Multiformidad en personas

En este caso el personaje puede elegir cualquier forma humana, le bastará con haberla visto una vez y ya no se le olvidará jamás. En el caso de haber oído su voz y de haberla visto actuar, será capaz de asumir su personalidad y resistirá incluso un examen de huellas dactilares. No obstante se le puede descubrir mediante las huellas retinales o con medios telepáticos. Un SPJ con un sentido del olfato superior a 120 puede también descubrir al impostor (siempre que conozca el olor de la persona original).

Multiformidad en animales

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

Si el personaje conoce (por aventuras previas) algún animal prehistórico, mitológico o alienígena, podrá también transformarse en cualquiera de ellos.

Descontrol: El SPJ queda atrapado en la forma en la que se encuentre en el momento de la tirada durante $1d10$ asaltos.

PLASTICIDAD

M

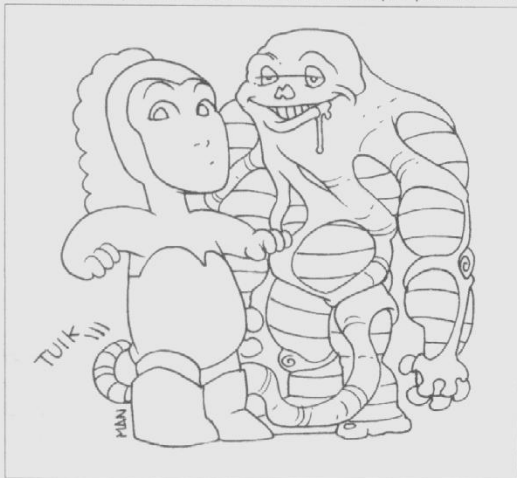
El personaje puede adoptar una forma fluida con la que puede deslizarse con mayor facilidad. Puede solidificar partes de su cuerpo o la totalidad. Estando en estado fluido no se mezcla con otros líquidos sino que mantiene su independencia molecular. El DJ tendrá que valorar, cuando el SPJ reciba un ataque, y dependiendo del tipo del mismo, el daño final o los efectos producidos en el personaje. Su valor es CON/2.

POLILOCACIÓN

M

El personaje puede multiplicarse en tantas copias de sí mismo como sean necesarias. Estas copias o réplicas pueden tener diferentes orígenes (ser «futuros» del personaje, invocaciones de su pasado, versiones alternativas de sí mismo, etc.). El jugador debe especificar, en caso de que el SPJ conozca el origen de sus poderes, de dónde provienen estas copias.

Las réplicas permanecen activas hasta que pierden sus



puntos de vida, o son desconvocadas por el personaje principal. Pueden realizar actividades independientes unas de otras.

La cantidad de PV que posea el personaje estando en estado unitario (1 solo SPJ) se reparte entre la suma de las réplicas y el original. Así, un personaje que tenga 30 PV y haya generado 2 copias, verá repartidos sus PV entre tres, quedando cada uno con 10 PV. Cuando una copia muere, los PV que tenía se pierden, recuperándose al ritmo normal, no así cuando son desconvocadas o reabsorbidas. La CON y el Daño Absorbido no se reparten entre las copias sino que permanecen estables para todos.

Su valor es CON/2. La cantidad de copias indicadas en el párrafo anterior es válida para personajes con rangos Bajo

y Medio. Los demás rangos dotan al SPJ de más PV solamente para dividir entre sus copias, no en cualquier otra situación:

Elevado	2xPV
Alto	4xPV
Cósmico	10xPV

IMPORTANTE: No pueden generarse réplicas inconscientes, es decir, las copias nunca podrán tener menos del 10% de los PV del original.

El DJ tendrá que tener mucho cuidado al permitir usar este poder unido a otros como Superfuerza, Superconstitución, Emisión de energía, Agresión mental, Explosividad, etc., ya que de lo contrario se verá ante un jugador que maneja un verdadero ejército de superseres. En variante atractiva, que soluciona en parte ese problema, es la posibilidad de que cada réplica, obtenga sólo uno de los poderes del personaje. Es decir sólo tendrá todos los poderes cuando se encuentre en forma de unidad.

Descontrol: El SPJ convoca copias de sí mismo incontrolables, que pueden incluso, querer atacarle a él.

PRECOGNICIÓN

M

Es la capacidad de ver acontecimientos futuros con mayor o menor claridad. Su valor es PER/2.

Bajo El personaje tiene visiones durante el sueño. Éstas pueden ser acertadas o no, ya que sólo indican la posibilidad de que algo ocurra. Puede ser utilizado para que el DJ aporte pistas (verdades o falsas) al SPJ.

Medio En este caso, el control del PJ aumenta hasta el punto de que es capaz de provocar la aparición de esas visiones en cualquier momento del día (superando la correspondiente tirada).

Elevado Además de lo anterior, el personaje posee una especie de sexto sentido que se activa ante situaciones peligrosas. El SPJ no sabe el origen ni la naturaleza de la amenaza, pero sabe que está ahí.

Alto El personaje es capaz de captar la dirección de la que proviene el peligro, además una leve variación en la intensidad de su presentimiento le indica lo potencialmente peligrosa que es la situación.

Cósmico El SPJ adquiere una «percepción cósmica» que le desvela la verdadera naturaleza de cualquier ser; así como hace imposible que nadie le engañe.

REGENERACIÓN de tejidos

M

Mediante este poder, el SPJ puede curarse más velozmente de los daños sufridos. No tiene un valor, ya que es

una mejora de las atribuciones de la CON y no tienen que hacerse tiradas a no ser que el personaje haya sufrido mucho daño (sus PV son menos del 10% normal). Dependiendo del rango:

- Bajo** El personaje se recupera al doble de la velocidad normal. No puede regenerar miembros perdidos.
- Medio** No sufre desangramientos ya que las heridas cicatrizan en 1 asalto. Recupera el triple de PVs que recuperaría normalmente.
- Elevado** Puede regenerar miembros perdidos en 1d4 horas y sus PVs se recuperan a un velocidad cinco veces mayor.
- Alto** Puede regenerar miembros perdidos en 1d4/2 horas. Expuesto a un agente tóxico que no le mate (tirada superada de resistencia a gases y venenos), su cuerpo genera una inmunidad a ese agente. La velocidad de recuperación de sus PVs es de diez veces la normal.
- Cósmico** Recupera sus PVs a un ritmo cien veces superior al normal. Sus miembros perdidos se regeneran en 1d4 asaltos, siendo funcionales desde el primer momento. Sólo puede ser eliminado mediante un crítico en la cabeza o la dispersión de la mayor parte de sus moléculas.

SuperAGILIDAD

EL - M - G

El personaje es más ágil que la media humana. AGI+60+4d10.

SuperAPARIENCIA

EL - M - G

El personaje es más atractivo que la media humana. APA+60+4d10.



SuperCONSTITUCION

M - G

El personaje goza de una vitalidad extraordinaria. CON+60+4d10.

SuperFUERZA

M - G

La fuerza del personaje será de FUE+60+4d10.

SuperINTELIGENCIA

EL - M

Modifica INT+60+4d10.



SuperPERCEPCIÓN

EL - M - G

PER+60+4d10. Es necesario tirar 1d100 para saber cuántos sentidos se amplían, elevándose todos en la misma cantidad.

A continuación consultaremos la tabla que nos determina cuál o cuáles serán esos sentidos.

1d100	Sentido
1 a 25	Supervista
26 a 50	Superoído
51 a 75	Supergusto/Superolfato
76 a 100	Supertacto

SUPERVELOCIDAD

EL - M - G

El personaje puede correr más deprisa de lo normal. Modifica la AGI en +40+6d10 (Hasta un máximo de 200). El valor del poder es la AGI del SPJ. La «Velocidad mantenida» tiene unos gastos de PV por cansancio a la hora que se indican en la tabla. La «Velocidad punta» sólo puede mantenerse por un asalto. El «Mod. por velocidad al daño» es equivalente a la Velocidad/20.

Esta tabla indica también el número de acciones por asalto que puede realizar un SPJ cuando actúe a supervelocidad.

AGI	AxA	VELOC. MANT. Km/h	PV/h	VELOC. PUNTA Km/h
100	3	15	-	25
101-115	3	25	1d4/2	50
116-130	3	50	1d4	100
131-145	4	100	1d6	150
146-160	4	150	1d8	200
161-175	4	200	1d10	250
176-190	5	250	1d12	300
191-198	5	300	2d10	500
199	5	500	3d10	800
200	6	800	5d10	1.000

Por ejemplo: Un personaje con Supervelocidad 200 puede alcanzar una velocidad punta de 1.000 Km/h, teniendo un Mod. al impacto de +50 siempre que se lance a supervelocidad contra su objetivo, no cuando ataque sin correr. En este caso se considera una acción lanzarse a 1000 Km/h y otra distinta pegar.

NOTA IMPORTANTE: Cambiar de dirección, frenar; saltar; trepar, etc. son acciones que requieren tiradas cuando se quieran ejecutar a Supervelocidad.

Descontrol: El SPJ resbala, se tropieza y cae sufriendo tantos puntos de daño como su Velocidad/10.

TELEPATÍA

M - G

Telepatía es la capacidad de comunicación a un nivel intelectual alto y complejo entre dos mentes sin necesidad de canales de comunicación externos como lenguaje, escritura, signos, etc. Funciona independientemente del idioma, la raza o el tiempo de los interlocutores. Un telépata puede mantener una comunicación con un individuo que no lo sea, así como leer su mente sin que éste se percate de ello. Su valor es (INT+PER)/2.

Dependiendo del rango de telepatía podrá realizar diferentes acciones:

Bajo Lectura de mentes de individuos con Voluntad<50. La comunicación dura 2 asaltos y mien-



tras tanto el telépata no puede realizar ninguna otra acción física o mental.

Medio Lectura de mentes de individuos con Voluntad<70.

Elevado Puede conectar mentalmente entre sí un máximo de 4 individuos, los cuales podrán recibir y transmitir información al telépata y realizar acciones independientes y simultáneas a la comunicación. El telépata puede instalar barreras psíquicas en sí mismo y en otros para evitar ataques o lecturas mentales.

Alto Puede simultanear su actividad psíquica con otra física en el mismo asalto, durante un máximo de 4 asaltos. El telépata es capaz de conectar mentalmente un máximo de 4 individuos sin perjuicio para sus acciones físicas, a partir de este número no podrá realizar ninguna otra actividad, física o mental mientras dure el contacto. Puede absorber un idioma diferente con su % poder -20%

Cósmico El telépata puede mentir psíquicamente, borrar memorias, establecer bloqueos mentales, implantar falsos recuerdos o conectar hasta 10 individuos sin perjuicio para su actividad. Puede absorber idiomas, así como conocimientos.

TELEPORTACIÓN

EL - M - G

Los personajes son capaces de abrir una brecha en el *continuum* espacio/tiempo y acceder en un instante a otro punto en distinto emplazamiento físico. El proceso es casi automático y el PJ no recuerda nada de su paso por la dimensión de tránsito. Los rangos y sus efectos son:

- Bajo** El personaje podrá teleportarse él solo y a una distancia no superior a 50 metros. Así mismo, deberá conocer el lugar al que se transporta o bien tenerlo a la vista para evitar aparecer en el interior de un objeto o ser vivo, lo que le causaría la muerte o heridas muy graves.
- Medio** En este caso las condiciones son las mismas, lo único que aumenta es la distancia, hasta los 500 metros. Para cubrir distancias mayores el SPJ tendrá que efectuar saltos consecutivos. El DJ tendrá que tener en cuenta el agotamiento que ello supone a la hora de aplicar modificadores en las sucesivas teleportaciones.
- Elevado** Además de aumentar la distancia a 5 km, el personaje será capaz de llevar a una persona más con él.
- Alto** El personaje podrá teleportarse a cualquier lugar del planeta y llevar consigo a un máximo de 10 personas o un objeto o ser de peso equivalente.
- Cósmico** Puede llevar un contingente de hasta 100 personas y teleportarse a través del espacio, sin importar la distancia. Obteniendo un crítico puede también viajar a otras dimensiones.
- Descontrol:** El SPJ no se teleporta.

TELEQUINESIS

M - G

Es la capacidad de mover objetos mentalmente, manipulando la fuerza de la gravedad. Su valor es la PER del SPJ. El peso que puede mover está en relación con el rango del poder; pudiendo mover o lanzar objetos con un peso máximo de 100 x Rango en kilogramos a una distancia y altura máxima del rango en metros, sin sufrir modificadores negativos. Los SPJs con Rango superior o igual a Elevado pueden simultanear esta acción con otra física. La telequinesis ayuda en los combates físicos de manera instintiva modificando la Parada (Física) con un modificador positivo de una décima parte del rango del poder. Los personajes que tengan telequinesis con Rango Alto o Cósmico, adquieren el poder Volar con rango Elevado o Alto, respectivamente. También pueden formar campos de fuerza mentales del mismo rango que el rango de su telequinesis.

Traducción de LENGUAS

M - G

El personaje habla y entiende otra lengua siempre que tome contacto con alguien que hable ese idioma. Puede también comprender y comunicarse mediante complejos sistemas de comunicación como los antiguos jeroglíficos e incluso "hablar" con las máquinas mediante el lenguaje de las computadoras. No es necesario el contacto físico. Su valor es $(PER+INT)/2$. No existen rangos.

VOLAR

EL - M - G - EF

El personaje puede desafiar la ley de la gravedad y desplazarse por el aire. Su valor es $AGI/2$ y se utilizará para realizar maniobras, esquivar y aquellas acciones que requieran una dificultad especial. Sus rangos son:

- Bajo** El personaje puede volar a una velocidad máxima de 100 Km/h.
- Medio** La velocidad se incrementa a Mach 0.5
- Elevado** La velocidad máxima es Mach 1
- Alto** La velocidad aumenta hasta Mach 2
- Cósmico** El SPJ puede volar por la inmensidad del espacio (suponiendo que pueda sobrevivir en el vacío) al utilizar para su empuje fuerzas gravitacionales estelares, la aceleración de los planetas o atajando por el hiperespacio.

Descontrol: El vuelo se corta en seco, dejando al personaje en caída libre.



HISTORIAL

Todo el mundo tiene derecho a ser un héroe y un superhéroe debe tener una gran carga dramática enterrada en su pasado. El historial indica y narra la vida del SPJ hasta el momento en que tú tomas las riendas de su vida. Lo ocurrido hasta esta fecha habrá marcado notablemente, para bien o para mal, a tu personaje.

Se han dividido en dos tipos los historiales: El historial civil (que narra su vida cuando no ha estado ejerciendo de superhéroe o villano) y el historial metahumano (que indica datos sobre su actividad como superhéroe o villano).

Un caso específico es el de dioses y no humanos que deberán consultar en primer lugar la tabla que determina la identidad secreta, para, en caso de tenerla, desarrollar el historial de ésta. En caso contrario carecerán de un historial civil creado por este sistema y DJ y jugador deberán ponerse de acuerdo en la historia del Superpersonaje.

Para saber su historial sigue las siguientes tablas, lanzando 1d100 tantas veces como sea necesario.

Historia Civil

Personalidad Secreta

- 01-19 Radicalmente opuesta a la real. Nadie creería que son la misma persona.
- 20-39 Sus fobias y filias desatadas. Se siente liberado al actuar como héroe o villano y actúa como siempre le hubiese gustado hacerlo.
- 40-59 Su carácter y motivación coincide con la pública.
- 60-89 No mantiene ningún tipo de personalidad secreta.
- 90-00 Eventualmente hace uso de alguna tapadera, aunque no lo tiene por norma.

Familia

- 01-09 Huérfano de padre o de madre.
- 10-15 Huérfano de ambos.
- 16-39 Padres separados.
- 40-00 Sus padres viven.

Ambiente Infantil

- 01-19 Situación económica difícil.
- 20-29 Criado en la calle.
- 30-39 Sufrió una situación traumática.
- 40-00 Infancia normal y feliz.

Personalidad

- 01-05 Introverso.
- 06-10 Extroverso.
- 11-14 Maníaco.
- 15-29 Calmado.
- 30-39 Apasionado.
- 40-44 Histérico.
- 45-49 Depresivo.
- 50-59 Racional.
- 60-64 Melancólico.
- 65-74 Frio y despiadado.
- 75-00 Normal

Amistades y Allegados

- 01-15 Es un tipo solitario. No tiene amigos.
- 16-25 Tan sólo su familia directa cuenta con él.
- 26-40 Algún conocido, pero no se fía especialmente.
- 41-64 Tiene un grupo reducido de amigos (1d4) en los que confía y le apoyan.
- 65-94 Mantiene lazos de amistad con todos aquellos a los que le ha unido algo especial (amor, aventuras, estudios, trabajo...) y puede recibir ayuda de ellos.
- 95-00 Conocido poderoso. Le apoyará ya que le debe un favor importante.

Situación Legal

Indica el estatus en que se encuentra el civil respecto a la justicia del país donde reside habitualmente.

- 01-49 Ciudadano sin antecedentes penales.
- 50-79 Ciudadano con algún tipo de antecedentes penales.
- 80-89 Buscado por la ley.
- 90-99 Enemigo público.
- 00 Terrorista mundial.

Posición Económica

Indica la capacidad monetaria del personaje en su vida civil. Estos medios monetarios determinan lo que puede conseguir como civil, nunca como metahumano y no se puede sumar este dinero al destinado a conseguir una armadura o implantes cibernéticos, pero sí para comprar vehículos, armas, ropa, etc., así como acometer la compra de unas instalaciones para su propia base.

- 01-04 Mendigo, sin ningún tipo de ingreso regular.
- 05-14 Clase baja, vive gracias a la ayuda de algún subsidio (pensionistas, desempleados...) o trabaja esporádicamente.
- 15-30 Clase media/baja (mozo de carga, repartidor, etc.) tiene un trabajo que le permite "ir tirando".
- 31-74 Clase media, la mayoría de la gente (oficinistas, vendedores, etc.).
- 75-89 Clase media/alta, ejecutivos de empresa y profesionales con vida desahogada.
- 90-98 Clase alta, Profesional mundialmente reconocido (médico, abogado, alto ejecutivo, etc.).
- 99-00 Multimillonario. Dueño de una gran corporación comercial o una sólida fortuna familiar; lo cual le permite hacer frente a casi cualquier gasto o inversión.

Historial Metahumano

Posición Social

La posición social indica la imagen que la sociedad en general tiene del personaje. Aunque no tiene que ver con su situación legal o sus acciones, sí condiciona sus relaciones con otros SPJs y PNJs. Puede darse el caso de que un personaje intente actuar del lado del bien, pero sus actividades no hayan sido muy afortunadas o no le haya caído en gracia a alguien y la sociedad le vea como un villano o una amenaza.

- 01-39 Héroe. Sus actuaciones favorecen a su imagen y es tomado como ejemplo de decencia, moral y rectitud por una gran mayoría.

40-64 Anónimo. No es muy conocido y no hay una imagen pública de él.

65-94 Amenaza pública. Aunque lo intente, siempre estará siendo juzgado como un individuo peligroso y cualquier error que cometa, por mínimo que sea, será considerado un peligro.

95-00 Supervillano. Las autoridades le persiguen, los otros héroes le odian y su reputación le precede vaya donde vaya.

SITUACIÓN PÚBLICA DEL SPJ

Indica la cantidad de datos que los medios de comunicación y la población saben de él.

01-09 Su historial es conocido públicamente.

10-19 Su origen es conocido públicamente.

20-29 Su historial y origen son conocidos públicamente.

30-69 Se difunden historias sobre el SPJ, pero son falsas.

70-79 Sólo sus amigos y allegados saben su historial.

80-89 Sólo sus amigos y allegados conocen su origen.

90-00 Es un misterio para todo el mundo.

Ahora debes tejer todos estos datos, que a simple vista pueden parecer una ficha policial, y componer el relato de la vida anterior de tu personaje. No solamente va a trabajar el Director del Juego, así que haz un esfuerzo y dota a tu SPJ de credibilidad y solidez, trata de mezclar los elementos con coherencia y, si algún dato no te concuerda con el resto, suprimelo y vuelve a repetir la tirada que corresponda.

BASES Y COBERTURA

Es frecuente que superhéroes individuales o grupos de ellos dispongan para su uso particular de algún tipo de lugar secreto en el que suelen disponer de aquello que les es necesario para seguir desarrollando sus aventuras: un escondite, un depósito conteniendo un fluido orgánico que regenera su exterior maltratado a diez veces su velocidad normal, un centro de comunicaciones desde el que recibir datos procedentes de su área de influencia, etc.

No es fácil llegar a disponer de todo ello si consideramos que los superhéroes no tienen por qué proceder de familias adineradas ni ser profesionales de renombre en su ambiente. Estos lugares, llamados bases, son caros de construir; y además cuentan con la complicación adicional de que deben ser secretos.

¿De dónde puede obtener un superhéroe o grupo de ellos la financiación necesaria para mantenerse en acción? Existen varias posibilidades...

En primer lugar, puede que, efectivamente, el superhéroe proceda de una familia rica, que haya heredado una cuantiosa fortuna o que le haya tocado la lotería en el pasado. Habrá algunos de estos, pero no serán frecuentes.

Existen poderes económicos ocultos que prestan su apoyo a grupos de superhéroes, como ocurrió con tramas

IdIOO OHO

BASE

En el momento de la creación del personaje éste carece de base. Si dispone de medios propios o ajenos podrá adquirir una (le llevará el tiempo que emplee en subir un nivel para localizar el sitio idóneo y otro nivel más para acondicionarlo). Todos los materiales de recambio deben ser costeados por el/los personaje/s.

II-65

El metahumano o el grupo trabaja regularmente para Superhéroes Inc., teniendo derecho a usar sus instalaciones secretas. Los repuestos de su armadura, los servicios médicos, los talleres de reparaciones corren por cuenta de la organización. El/los personaje/s no tienen necesidad de preocuparse jamás por esas cosas.

66-70

Una tercera persona, un personaje con dinero y poder, financia a sus expensas las actividades del grupo. El DJ debe determinar de forma cuidadosa cuáles son las intenciones de éste personaje. Para ello debe crear la ficha de personaje de ese individuo prestando especial atención a su Resistencia a Prejuicios.

71-75

Una entidad (grupo de personas, corporación comercial o administrativa) financia las actividades del personaje, que sigue con servando una identidad secreta frente a ellos. Los medios puestos a su disposición serán, además del local necesario, los mínimos imprescindibles para el personaje. Al igual que en apartado anterior el DJ debe determinar escrupulosamente el uso que la entidad pretende dar al grupo.

76-80

Igual que el apartado anterior, salvo que las instalaciones reúnen todos los elementos que cualquiera pueda imaginar. Una auténtica base con todo lo necesario.

81-85

El personaje o grupo poseen la base, pero carecen de equipo y repuestos.

86-90

El personaje o grupo poseen una base propia. Situada en un lugar secreto y con accesos controlados. Esta base es sencilla, sin mucho equipo pero con todo lo imprescindible.

91-95

Igual que el apartado anterior salvo que las instalaciones reúnen todos los elementos que cualquiera pueda imaginar. Una auténtica base con todo lo necesario.

96-00

El personaje, debido a una situación derivada de su historial, y que el DJ debe establecer, dispone de una base de control mundial desde la que tiene acceso a información de todo el planeta, incluida la transmitida por satélites civiles y militares de cualquier gobierno. Los personajes carecen de vinculación con otras entidades o grupos excepto las que deseen establecer por cuenta propia.

fascistas que financiaron al primer Vértice de Combate o la Fuerza del Futuro, que trabajaba para el estado español, pero que en realidad estaba fuertemente dirigido por el partido gobernante.

Ésta es otra posibilidad: el grupo o el superhéroe acepta dinero de un tercero, pero debe ser consciente desde el principio que aquel que le financia acabará pidiéndole que emprenda determinadas actuaciones para su propio beneficio.

Otra posibilidad es que la base sea un lugar poco preparado que cumpla las funciones más de escondite que de auténtico centro de operaciones. Hay ejemplos bastante ilustrativos de esta opción: Algunos superhéroes y supervillanos han usado las cloacas de una gran ciudad, cuevas en las montañas, sótanos de sus casas, mansiones abandonadas, etc.

Lo más probable será que sencillamente carezca de una base estable y que se comporte como un ciudadano normal hasta el momento en que cambie a su faceta de metahumano.

NOTA: Si se está creando un grupo de metahumanos sólo es necesario lanzar una vez por todo el grupo los dados para consultar en la tabla.

PROFESIONES

Clases sociales y profesiones

Una vez llegado a este punto, el jugador deberá elegir una profesión que esté acorde con sus características y su clase social, de forma que el personaje tenga un mínimo de coherencia (es inútil elegir la profesión de científico si el personaje tiene 40 en INT; de la misma manera, elegir de profesión peón albañil cuando el personaje es multimillonario es también una contradicción)

Como orientación se proporciona al jugador una lista con las profesiones más comunes:

Abogado	Agente de Seguridad
Albañil	Banquero
Carpintero	Científico
Comerciante	Conductor
Empresario	Enfermero
Funcionario	Informático
Investigador privado	Juez
Mecánico	Médico
Militar	Periodista
Piloto	Policía
Profesor	Repartidor
Taxista	Vendedor

Esta es una lista opcional, ya que si el jugador prefiere cualquier otra ocupación, puede elegirla siempre y cuando se acople a los datos que del personaje tenga hasta ese momento. En algunos casos es conveniente especificar posteriormente la profesión dependiendo de la clase so-

cial a la que se pertenece. Por ejemplo en el caso de "Profesor", si es de clase social "Media/baja" puede que estemos ante un profesor de una escuela rural; pero si el personaje es de clase "Alta" es más lógico pensar que se trate de un afamado catedrático. Algo parecido puede pasar con otras profesiones como las de "Abogado", "Médico", "Periodista", "Militar", "Científico", etc.

HABILIDADES

Las habilidades representan los distintos conocimientos que ha adquirido una persona mediante adiestramiento o experiencia.

En el sistema de juego de Superhéroes Inc. las habilidades están representadas por porcentajes que indican la mayor o menor probabilidad de efectuar la acción con éxito.

Cuando un personaje dispone, por ejemplo, de un 70% de "Computadora" quiere decir que, para realizar con éxito una acción relacionada con el manejo de estas máquinas, deberá obtener un resultado de 70 o menos cuando lance 1d100. Las habilidades se calculan a partir de los valores de las características. Los valores que se obtienen indican valores de partida. Estos valores pueden variar mediante la subida de nivel, pero no pasa lo mismo con los valores de las características, que quedan invariables.

EXPLICACIÓN DE LAS HABILIDADES

Existen unas HABILIDADES GENERALES que están incluidas en el primer grupo. Éstas sirven para resolver muchas de las situaciones comunes con que el personaje se enfrenta. Cualquier personaje las posee en mayor o menor medida.

Puntos de Vida € Inconsciente (PV/10)

No son habilidades propiamente dichas, y por eso se han separado de las demás. Indican respectivamente la cantidad de daño que un personaje es capaz de recibir antes de morir (muere al llegar a 0 Puntos de Vida) y el momento en que el personaje queda inconsciente por pérdida de Puntos de Vida.

Un personaje con 50 PV muere al llegar a los 0 PV, pero quedará inconsciente cuando tenga solamente entre 1 y 5 PV.

Acechar/Discreción ((AGI+PER)/2) indica las probabilidades de que un superpersonaje realice una acción mientras intenta pasar desapercibido. Valdría tanto para intentar salir de una habitación pasando inadvertido como para moverse en silencio por un bosque.

Buscar Referencias (INT-10) permite seleccionar información interesante en una situación en la que se tiene al alcance gran cantidad de datos disponibles como, por ejemplo, en una biblioteca, o consultando una terminal de datos de una computadora.

Combate cuerpo a cuerpo ((AGI+PER)/2) permite determinar el éxito del superpersonaje en combate con las armas naturales (puños, codos, cabeza, piernas, etc.). Es una de las habilidades que más se utilizan, debido al inevitable combate que se produce siempre que dos superseres se encuentran.

Conocimientos Generales (INT/3) es útil para relacionar algún hecho con otros y es complementaria de "Idea" en el sentido de que mientras que ésta sirve para enfrentarse a situaciones que entrañan alguna novedad, "Conocimientos Generales" hace lo mismo con hechos relacionados con experiencias propias o ajenas, como leyendas, deservoltura en lugares de protocolo rígido y otras de muy diverso tipo.

La habilidad Equilibrio Mental (EQM) equivale inicialmente a la Inteligencia del personaje y se utiliza solamente si es necesario. La importancia de esta habilidad depende del ambiente en que se desarrolle la historia. Se puede emplear para representar la salud mental de un personaje. Diversas circunstancias pueden disminuir permanentemente el nivel de esta habilidad, a no ser que se cuente con ayuda psicológica o de otro tipo para superar las crisis que causan estas pérdidas. En caso de que la EQM de un superpersonaje llegue a cero, éste se vuelve loco y deja de comportarse racionalmente, convirtiéndose en un grave peligro para la sociedad.

Escondarse ((AGI+PER)/4) A diferencia de Acechar/Discreción esta habilidad se utiliza cuando el personaje no realiza ninguna acción mientras trata de pasar desapercibido. Se emplea exclusivamente como modificador negativo a las tiradas de PER del contrario que intente localizar al superpersonaje que se oculta.

Idea (INT/2) permite a un superpersonaje asimilar una circunstancia sobre la que no tiene experiencia previa. Representa la capacidad de éste para tener una inspiración sobre aquello que está observando. El DJ deberá restringir el uso de esta habilidad, ya que sólo debe ser empleada en circunstancias muy concretas, como una situación aparentemente sin salida, actuación con extrema presión o bajo tensión, momentos de inspiración debidos a la actuación de un telépata, etc.

Idioma nativo (INT) representa el conocimiento del superpersonaje de la lengua hablada en el lugar donde se crió. Algunos, bajo ciertas circunstancias que sólo puede establecer el Director de Juego, pueden tener más de un idioma nativo.

Influencia ((INT+APA)/2) sirve para evaluar el efecto que el superpersonaje causa en personas u otros seres con los que se relaciona, por lo que puede emplearse en situaciones que vayan desde la evaluación de las dotes de mando hasta la impresión que una persona causa en alguien del sexo opuesto y, en general, en cualquier circunstancia en que se precise emplear el carácter del personaje, como capacidad de mando, convicción, diplomacia, etc.

Iniciativa/Reflejos (AGI/2) determina la capacidad de un superpersonaje de enfrentarse con rapidez a una situación y tomar el control. Se empleará cuando se trate de averiguar lo velozmente que reacciona enfrentado a una situación que requiera actuar con rapidez.

Lanzar ((FUE+PER)/2) se utiliza cuando el superpersonaje debe arrojar un objeto contra algo o alguien. Determina el grado de éxito de la puntería así como el alcance.

Parada (AGI/4) representa la capacidad que tiene un superpersonaje de reaccionar instintivamente ante el ataque de algún enemigo. Se usa exclusivamente como modificador negativo al porcentaje de ataque del contrario. Sólo sirve contra ataques de "Combate cuerpo a cuerpo" y contra armas de contacto (espadas, hachas, navajas, etc.).

Primeros Auxilios (INT/2) sirve para realizar una cura de emergencia de personajes que estén heridos. No es una habilidad de aprendizaje como Medicina (una ciencia). Solamente se utiliza para impedir que un daño regular continúe. Por ejemplo, se emplea para hacer un torniquete a alguien que se desangra, pero no para curar la herida producida por la descarga de un láser.

Rastrear ((INT+PER)/4) se utiliza para seguir el rastro de animales o personas. Si alguien tiene la habilidad de aprendizaje de "Supervivencia..." en algún entorno natural puede utilizarse esta segunda en ese entorno como modificador positivo al utilizar "Rastrear".

Suerte (PER/2) es una medida de la buena estrella del superpersonaje y se puede aplicar en situaciones desesperadas. Se recomienda que los DJ la utilicen en muy contadas ocasiones y casi exclusivamente para salvar la vida de algún personaje. La mayoría de los superhéroes y, sobre todo, los supervillanos parecen estar especialmente afortunados en numerosas situaciones, pero no conviene abusar del uso de esta habilidad.

Trepar/Saltar (AGI) ayuda a determinar el éxito en maniobras que impliquen subir o bajar por paredes o superficies muy inclinadas o realizar todo tipo de saltos y acrobacias.

Habilidades de Aprendizaje

Las HABILIDADES DE APRENDIZAJE son adquiridas por el personaje de dos formas: por adiestramiento o por experiencia. Puesto que en este capítulo se trata de crear un personaje aquí veremos cómo adquirirlas mediante adiestramiento. Se supone que antes de lanzarse a la aventura un personaje ha recibido algún tipo de formación acorde con la profesión y el historial pasado. El origen y, en algunos casos, el tipo de profesión determinan el tipo de habilidades de aprendizaje que un personaje puede adquirir inicialmente.

Dioses, mutantes y no humanos adquirirán las habilidades en función de su identidad secreta, intentando que tenga el máximo de coherencia.

Todos los personajes elegirán 1d4+2 habilidades de aprendizaje entre las siguientes:

Abrir Cerraduras (INT/2) permite la manipulación de cerrres. Se utiliza para manipular abrir puertas, cerraduras electrónicas, desmontar cerrres láser, etc.

Arco (2xPER/3) habilita al personaje para el uso de arcos, ballestas y todo tipo de armas de este estilo. La recarga de estas armas requiere el uso de una acción, excepto en justicieros y expertos marciales que es automática.

Armadura de combate ((INT+PER)/3) se utiliza en el manejo de estas sofisticadas máquinas de guerra. Es una habilidad EXCLUSIVA de aquellos superpersonajes que dispongan de una de dichas armaduras.

Engloba todos sus mecanismos, desde las comunicaciones a los propulsores.

Arma Corta (2xPER/3) se emplea para el manejo de este tipo de armas (pistolas automáticas, revólveres, etc.).

Arma Larga (2xPER/3) rige el manejo tanto de fusiles como subfusiles y fusiles de asalto.

Armas militares ((PER/3) sirve para la utilización de aquellos sistemas de armamento muy especializados y utilizados en combates militares. Bazucas, cañones, misiles, etc.

Armas blancas ((AGI+PER)/3) cuchillos, espadas, navajas y todas las clases de armas cortantes se rigen por esta habilidad.

Armas especiales... (2xPER/3) es una habilidad que rige el uso de armas tales como mazas, nunchakos, shurikens, bastones bo, látigos, lanzas, hachas, garrotes, cerbatanas, boleadoras, etc. Debe especificarse que arma se maneja en el momento de la creación del personaje. Los daños causados por estos tipos de armas especiales deberá decidirse entre el DJ y el jugador; ya que puede darse el caso de que un jugador desee que su SPJ lleve un látigo que cause daño por electricidad o unas flechas envenenadas. Si el efecto se contempla como si de un poder se tratara (electricidad, por ejemplo), se lanzará 1d100 para conocer el rango de poder del arma y el daño que provoca. La creación de armas con poderes de control de algún tipo (Control del clima, de la geodinámica, de animales, etc.) está contemplada en el apartado «Guardianes» y sólo pueden ser llevadas por este tipo de personajes.

Artes marciales ((AGI+PER)/3) es una habilidad muy especial, OBLIGATORIA para todos aquellos superpersonajes que sean expertos en dicha disciplina. Ningún otro tipo de superpersonaje puede tener la habilidad.

Cibernética (INT/2) es una habilidad utilizada para el diseño, construcción y reparación de sistemas informático/electrónicos muy complejos, así como para realizar tiradas de conocimientos generales sobre los mismos. Incluye y engloba el conocimiento sobre aparatos menos complejos, es decir un avanzado conocimiento sobre electrónica general.

Ciencia... (INT/3) es una habilidad de la que se habla en sentido amplio, con el significado de «Conocimiento». La elección de la ciencia es libre. La mayor parte de los conocimientos especializados pueden englobarse den-

tro de las siguientes opciones:

Agricultura	Antropología
Arqueología	Arquitectura
Biología	Información (ciencias de la)
Derecho	Economía
Etnología	Física
Geografía	Geología
Historia	Ingeniería
Matemáticas	Política
Psicología	Química
Religiones	Robótica
Sociología	Veterinaria

No obstante, si se requiriese una ciencia no contemplada en esta lista, se puede crear, teniendo en cuenta que el porcentaje básico al adquirir la habilidad será el mismo (INT/3). Por cada habilidad de Ciencia que se escoja se podrá adquirir una de las anteriores disciplinas.

Computadora/Comunicaciones (INT/2) mide la capacidad de un personaje de manejarse entre ordenadores de cualquier tipo. Puede utilizarse también para burlar sistemas de seguridad electrónica o dispositivos de comunicaciones complejos.

Conducir vehículo... ((PER+INT)/4) permite a un personaje conducir un automóvil, un camión, un tren, un helicóptero y, en general, cualquier vehículo que debe ser especificado. Una vez aprendido el manejo de un vehículo pueden utilizarse otros con distintos modificadores que aplique el director de juego en función del grado de parecido entre el vehículo que se conoce y el utilizado.

Explosivos (INT/2) es una habilidad a utilizar en la preparación, manipulación, evaluación de efecto y detonación de estos elementos.

Farmacología (INT/2) es una habilidad que permite elaborar preparados químicos que tengan efectos concretos sobre los organismos vivos. Incluye también el conocimiento de las sustancias y el método de administración.

Mecánica (INT/2) controla la actividad de un personaje en lo que se refiere al manejo, diseño, mantenimiento, reparación y creación de máquinas y mecanismos.

Medicina rige las actividades que afectan a la curación de las personas. Debe especificarse si se trata de medicina general, por lo que el porcentaje será INT/3, o una especialidad, en cuyo caso el valor de la habilidad se calculará con INT/2. Las especialidades permitidas son:

Cirugía	Estomatología
Geriatría	Ginecología
Inmunología	Oftalmología
Oncología	Pediatría
Traumatología	

Montar animal... (AGI/2) regula la capacidad del personaje de realizar maniobras complejas con una mon-

tura que puede variar desde un caballo hasta un animal mitológico. El tipo de animal debe especificarse en el momento de crear el personaje. Determinados animales deben ser amaestrados antes de poder ser montados y, en algunos casos, eso es imposible dado el carácter extremadamente salvaje de la criatura.

Nadar ((FUE+AGI)/2) se utiliza para situaciones en que el personaje se mueve en el agua.

Otro Idioma... (INT/3) indica la capacidad del personaje para expresarse en una lengua distinta a la propia. Puede escogerse varias veces si se desea que el SPJ conozca más de un idioma.

Sistemas de Armamento (PER/2) es una habilidad EXCLUSIVA de los personajes Tecnificados y les permite controlar las diferentes armas integradas en sus armaduras, tecnoimplantes o en su propia estructura.

Supervivencia... (INT/2) se refiere a la desenvolvoltura del superpersonaje en determinados ambientes. Debe especificarse qué clase de especialización se ha conseguido: Mar; bosque, selva, taiga, desierto, bajos fondos, etc.

Trampas (INT) permite a un personaje tanto el crearlas como el localizarlas o evaluar la posibilidad de existencia de estos mecanismos. El DJ aplicará modificadores en función de la complejidad y los medios al alcance del personaje para el desarrollo de estos artilugios.

Vaciar Bolsillos (AGI/2) es una habilidad que permite extraer el contenido de bolsillos, mochilas, bolsos u otros recipientes del mismo tipo sin que el propietario lo advierta.

PREJUICIOS

Por cada personaje se debe hacer una tirada de 1d100 durante su creación para determinar la capacidad que tiene ese personaje de oponerse a sus instintos. Según sea el resultado de esta tirada se considera que el personaje tiene más o menos capacidad de superar sus prejuicios, con lo que llevar a cabo acciones de dudosa moralidad se convierte en una tarea más o menos difícil.

Aquellos personajes en cuyo historial esté reflejado que teniendo dos personalidades, éstas sean diferentes, deberá hacer dos tiradas de 1d100 (desechando aquellas que estén muy próximas) para saber la Resistencia a Prejuicios según actúe como civil o metahumano.

Cuanto menor sea el nivel de Resistencia a Prejuicios de un personaje, más difícil le resultará llevar a cabo una acción en contra de sus ideas, pues antes de hacerla deberá superar una Tirada de Prejuicios. Aun así, si el personaje no supera su Tirada de Resistencia a Prejuicios y se ve forzado a llevar a cabo una acción que, según el resultado de la tirada, él considera inmoral, su EQM disminuye en 1d10, 2d10 ó 3d10 dependiendo de la acción, a discreción del Director de Juego. Esta pérdida es permanente.

Por ejemplo: Jinete Nocturno se encuentra un sábado por la noche apoyado sobre la barra de un pub situado en una localidad próxima a Madrid. El ambiente está cargado debido a la presencia de muchas personas. Un borracho asiduo serpentea por el local murmurando por lo bajo mientras "Knocking on Heaven's doors" ensordece a la clientela del local.

Ese ruido impide escuchar el sonido de tres motos que aparcen fuera, conducidas por individuos que visten cazadoras vaqueras sin mangas y que lucen largas patillas en sus caras cubiertas de cicatrices.

Los tres individuos penetran en el bar propinando empujones a su paso, haciendo a un lado a todo aquel que se encuentra en su camino. La casualidad les conduce a un punto de la barra situado apenas a un metro de Jinete Nocturno. Este mira a su izquierda para ver a los recién llegados. El giro hace que su pistola de calibre 9mm. se clave ligeramente en su abdomen. Sin que se mueva un músculo en su cara Jinete nocturno vuelve a concentrarse en su bebida mientras "Johnny B. Good" comienza a taladrar sus tímpanos.

Los recién llegados forman un considerable alboroto mientras piden sus bebidas a voz en grito. Desgraciadamente, el volumen de la música impide a la impresionante camarera que se encuentra tras la barra escuchar sus pedidos.

El líder del trío vuelve a vociferar a la camarera mientras algunos clientes próximos recogen sus bebidas y se trasladan a otro punto del local menos conflictivo. No queda nadie entre los tres macarras y Jinete Nocturno. La camarera, ocupada en la caja, sigue sin darse cuenta de nada de lo que ocurre. Cuando termina de cobrar unas consumiciones recorre la barra hacia el fondo, momento en que el macarra aprovecha para auparse a la barra y agarrar a la chica por el pelo.

-Me duele la boca de tanto decirte lo que queremos tomar, nena -le dice mientras la atrae hacia sí y mantiene su cara a tan sólo un centímetro de la suya -¿Es que aquí hay que rogar para que te pongan una copa?

El tono del macarra se ha vuelto amenazador. Los pocos clientes que quedan en la barra se apartan del punto del incidente mientras la chica apenas puede articular palabra. El dueño del bar, también desde detrás de la barra, se aproxima atemorizado tratando de calmar los ánimos. Jinete Nocturno permanece impassible.

La situación se ha vuelto muy tensa. Algunas personas abandonan precipitadamente el local huyendo de los problemas que se avecinan.

Jinete Nocturno, a pesar de su aparente tranquilidad, está interiormente comprobando cómo la rabia vuelve a tensar sus músculos. El DJ hace que Jinete lance dados contra su EQM (15%) para saber cuál es su reacción. El resultado de la tirada es 88, con lo que Jinete Nocturno es incapaz de controlar su ira y se prepara para actuar en el momento que juzgue más oportuno.

El macarra zarandea a la chica sin quitarle ojo de encima. Sus colegas lanzan unas risas desagradables mientras miran desafiantes al resto de la clientela.

- ¡Contéstame cuando te hablo, guarra! - escupe el motorista mientras comienza a elevar a la chica por el pelo.

Jinete Nocturno lleva lentamente su mano a la cintura de su pantalón para encontrar la empuñadura de su arma, oculta por su cazadora. La extrae con cuidado y utilizando un movimiento rapidísimo el cañón pasa a apuntar directamente a la sien del macarra. Permanece en completo silencio. Nadie en todo el local es capaz de decir ni una sola palabra, a la vista de la situación. Sólo la voz de Chuck Berry llena el bar de un extremo a otro.

Uno de los compañeros del macarra hace un brusco movimiento hacia Jinete para saltar sobre él. Antes de que nadie pueda reaccionar el asaltante se encuentra caído en el suelo con un disparo en la rodilla y el cañón ha vuelto a la sien del macarra, que ya ha comenzado a soltar lentamente a la chica. En el local se han producido algunos gritos femeninos, mientras el otro macarra ha comenzado a alejarse contra la pared.

La chica ha quedado libre y se ha alejado unos metros de su captor.

- No quiero líos en mi local. - dice - Marchaos todos y dejadnos en paz.

El cañón de la pistola de Jinete Nocturno traza un arco en el aire para indicar al macarra que abandone el local. Este se da la vuelta lentamente y parece que va a salir, pero de repente se vuelve y trata de arrojar sobre el justiciero.

El puño de Jinete Nocturno encaja a la perfección en el rostro del macarra, proyectándole contra la pared. Una vez allí, Jinete le apunta a la cabeza a unos dos metros de donde se encuentra. Se producen una décimas de segundo de expectación mientras Jinete Nocturno se enfrenta a su Resistencia a Prejuicios. El DJ fuerza un lanzamiento de dados que arroja un 19. Jinete Nocturno puede superar sus prejuicios y por ello es capaz de abrir fuego contra el asaltante.

Los sesos del macarra pasan a formar parte de la pintura del local mientras la histeria se apodera de los presentes que se agolpan contra la puerta para salir.

El tercero de los asaltantes quiere aprovechar la confusión para evadirse, pero una fuerte mano le agarra por el cuello y le proyecta contra la pared opuesta. Una rodilla viene bruscamente a acoplarse en su bajo vientre.

El local ha quedado desierto. Jinete saca un billete de su bolsillo y lo deja sobre la barra. Abandona el local parsimoniosamente mientras sostiene de forma irresistible la mirada de la chica.

- Quédate con el cambio - dice con voz profunda.

Apenas unos segundos después de que haya salido la chica salta la barra y sale al frío de la calle. Sólo alcanza a ver la luz trasera de una Harley que dobla la esquina mien-

tras The Flamingos comienzan perezosamente a entonar «I only have eyes for you».

- Hijo de puta... - murmura mientras comienzan a oírse las primeras sirenas.

IMPORTANTE: La Resistencia a Prejuicios indica la capacidad de un personaje para emprender acciones que se puedan encontrar alejadas del patrón moral imperante en la sociedad de cuya cultura participa. Una Resistencia a Prejuicios alta indica que el personaje es capaz de realizar acciones que dentro de su sociedad se considerarían moralmente inadmisibles, mientras que una baja informa de que el personaje se encuentra perfectamente encuadrado dentro del comportamiento normal en esa sociedad.

Un personaje como Epsilon Eridani, que ha debido abandonar su país y que es perseguido por todas las potencias mundiales, habrá adquirido una alta Resistencia a Prejuicios derivada de su historia pasada y sus actuales circunstancias.



EQUIPAMIENTO

El universo de Superhéroes Inc. está basado en el mundo real del cambio de siglo. Aun así, existen algunas diferencias entre ambos, aunque la necesidad de equiparse adecuadamente no es una de ellas.

La manera de conseguir aquello que necesitas pasa por varias opciones: a) lo robas. b) lo solicitas a tu organización. y c) lo compras.

Como se puede comprobar, no todo es fácil de comprar y mucho menos de robar. Los personajes que se encuadren dentro de algún grupo oficial sólo tienen que solicitar y justificar ante sus superiores la necesidad de adquirir determinado elemento. No obstante, aunque a primera vista parezca algo sencillo, no todo está accesible y la disponibilidad es un factor que afecta a todo el equipamiento del mundo de Superhéroes Inc.

Las organizaciones oficiales que pueden servir equipamiento a los personajes son: TecnoRed, la UEO, el Gobierno de cada país y, ocasionalmente, el Parlamento Europeo.

Por otra parte, los superhéroes no oficiales que se unan a Superhéroes Inc. cuentan con una buena cantidad de apoyos en España, pudiendo solicitar equipo a esta empresa.

La disponibilidad de cualquier elemento del equipo en una ciudad media de Europa es la siguiente:

DISPONIBILIDAD	100%
FÁCIL (F)	95%
NORMAL (N)	60%
DIFÍCIL (D)	30%
MUY DIFÍCIL (MD)	10%
EXCEPCIONAL (E)	2%

A esta tirada se le deben aplicar modificadores dependiendo del lugar y de a quién se solicita el material. Así tenemos, por ejemplo, que:

En una gran ciudad	+10
En un pueblo	-30
Si se solicita a una organización	+30

En cada caso será el DJ el que deba establecer los correspondientes modificadores para evitar que todos sus personajes conduzcan un deportivo último modelo. Para ello, en este manual se ha optado por evitar una larga lista de material, acompañando a cada artículo de su precio correspondiente, evitando conscientemente clasificar las distintas clases sociales y profesiones con unos ingresos mensuales determinados. Se ha preferido invocar el buen juicio de los jugadores y del Director de Juego a la hora de permitir la posesión o no de un bien concreto. En todo caso, el sentido común será la mejor guía en este aspecto.

VEHÍCULOS

¿Quién no ha sentido el vértigo y la emoción de una persecución de coches, lanzados a toda velocidad a través de las atestadas calles de una gran ciudad?

En Superhéroes Inc. trataremos que el DJ y el jugador puedan resolver este tipo de situaciones sin complicar demasiado el juego.

En primer lugar vemos que para poder conducir un determinado vehículo, el PJ deberá tener obligatoriamente la Habilidad de Aprendizaje que corresponda a ese tipo de vehículo. Así, un jugador no puede pretender que su SPJ, que está rodeado de enemigos, escape a toda velocidad montado en una motocicleta de gran cilindrada si no tiene la Habilidad "Conducir vehículo: Motocicleta". De todas maneras, si un PJ tiene la habilidad de conducir un coche y quiere intentar llevar un camión, podrá intentarlo con un Mod. de "Difícil". El baremo exacto a aplicar dependerá de la semejanza que haya entre el tipo de vehículo que se sabe manejar y el que se pretende conducir.

Dentro del apartado "Vehículos" es necesario describir los siguientes parámetros.

Velocidad máxima en kilómetros/hora

Como su propio nombre indica, nos marca la velocidad máxima que puede desarrollar un determinado vehículo

Velocidad de crucero

Normalmente representa el 65% de la Velocidad Máxima, aunque esto puede variar en los vehículos pesados. Este valor nos indica un punto de equilibrio ideal que hace que la conducción sea cómoda y segura.

Maniobrabilidad

Es un modificador a la habilidad del conductor, dependiendo directamente de las características del vehículo.

Puntos de estructura

Es una medida de la resistencia del chasis, similar a los puntos de vida de los personajes.

Blindaje

El umbral de DA por el vehículo. Suele rondar el 10% de los Puntos de Estructura en aquellos vehículos sin blindajes añadidos.

Autonomía

Representa la distancia, expresada en kilómetros, que puede recorrer sin necesidad de repostar.

Disponibilidad

Como hemos visto con anterioridad, nos marca la dificultad mayor o menor que tiene un personaje de poseer algo, en este caso concreto un vehículo.

TIPO	VM	VC	Man	PE	B	Aut	Disp
Pequeña moto	100	65	30	30	3	100	MF
Moto campo(media)	120	75	30	40	4	100	N
Moto campo(potente)	160	110	20	60	6	125	D
Moto carretera(media)	200	150	15	50	5	250	D
Moto carretera(potente)	270	180	10	70	7	300	MD
Utilitario	160	110	20	100	10	700	MF
Coché tipo medio	185	130	15	175	17	750	F
Berlina	210	140	0	225	22	850	N
Deportivo	265	175	25	200	20	750	MD
Limousine	180	120	-10	275	27	850	E
Furgoneta	140	90	-5	325	32	850	F
Todoterreno	160	110	10	350	35	700	D

La asignación concreta de esos valores depende de la fabricación y calidad de los modelos, así como de las modificaciones que se hayan hecho desde su construcción. No obstante, se recomiendan estos valores como término medio

MANIOBRAS

La anterior es una manera simple de resolver una fabricación potencialmente complicada. No obstante, para maniobras más o menos arriesgadas conduciendo, podemos establecer las siguientes reglas.

Cuando la conducción es tranquila y no se intenta ningún tipo de maniobra forzada (es decir cuando se respetan las normas de circulación y se sigue el trazado de un vía normal), no es necesaria la tirada de Conducir (a menos que el porcentaje sea igual o menor a 25%). Dependiendo de lo complicada que sea la maniobra que queremos realizar y la velocidad a la que pretendamos hacerla, la dificultad crecerá consecuentemente. Aconsejamos que se aplique un modificador de (+/-)5 a la Maniobrabilidad por cada 10 km/h que separe (por debajo o por encima) a la velocidad a la que se viaja de la de cruce.

A continuación daremos un baremo aproximado de las Maniobras con vehículos:

A todo esto habrá que añadir los modificadores por visibilidad, estado del conductor, tipo de terreno y condiciones ambientales; pero ninguno debería superar el (+/-)25.

A continuación ofrecemos una serie de situaciones en las que podemos aplicar las reglas de Maniobras.

Los virajes en las carreteras no suelen ser mayores de 30 grados, pero esta situación cambia mucho en los caminos agrícolas (donde los puede haber de más de 120 grados). El giro de entre 60 y 90 grados sólo sirve para cambiar perpendicularmente la trayectoria y meterse en el último momento por una calle lateral perpendicular. Si la maniobra tiene éxito suele despistar a los posibles perseguidores.

Los virajes seguidos de derrapajes son útiles para mostrar una determinada cara del vehículo. También son

Muy Fácil Frenar entre 25 y 35 km/h en un turno. Virar menos de 15 grados.

Bastante Fácil Frenar entre 35 y 40 km/h en un solo turno. Virar entre 15 y 20 grados.

Fácil Frenar entre 40 y 45 km/h en un solo turno. Virar entre 20 y 30 grados.

Normal Frenar entre 45 y 50 km/h en un solo turno. Virar entre 30 y 40 grados.

Difícil Frenar entre 50 y 55 km/h en un solo turno. Virar entre 40 y 45 grados. Derivar de 1 a 3 metros.

Muy Difícil Frenar entre 55 y 60 km/h en un solo turno. Virar entre 45 y 60 grados. Derivar de 3 a 6 metros. Giro y derrapaje de menos de 30 grados.

Extremadamente Difícil Frenar entre 60 y 75 km/h en un solo turno. Virar entre 60 y 90 grados. Frenazo en T. Derrapaje en U.

Imposible Frenar entre 75 y 90 km/h. Virar entre 90 y 160 grados. Giro y derrapaje completos.

válidas para ocultar un blanco o disparar por la ventanilla. Además, deja el coche orientado en la dirección deseada para el siguiente turno.

El frenazo en T es una maniobra de frenado de emergencia. Detiene por completo al vehículo en (Velocidad actual)/100 turnos, derrapando completamente de manera lateral al desplazamiento.

El derrapaje en «U» o giro de 180 grados, sirve para colocar al vehículo en el sentido contrario que tenía cuando inició la maniobra.

PERSECUCIONES DE VEHÍCULOS

Para resolver una situación como ésta se tendrán en cuenta varios factores:

1. El porcentaje de la habilidad que se está utilizando.
2. La Velocidad Máxima del vehículo que se maneja.
3. La distancia que separa a ambos vehículos. En este último parámetro podemos distinguir entre:

- Larga distancia >100m
- Media distancia Entre 99 y 50m
- Distancia corta Entre 49 y 10m
- Proximidad Entre 9 y 2m
- Distancia de contacto 2m
- 4 Modificador a la maniobrabilidad
- 5 Las maniobras que realicen los conductores

Al respecto de la velocidad de los coches, se considerará que un coche tiene mayor velocidad que otro siempre que la diferencia supere los 15 km/h. Si un coche alcanza los 180 de velocidad máxima y otro los 190, a efectos del juego se considerará que ambos tienen la misma velocidad. Entonces, podemos determinar que, si existe una diferencia mayor de 15 km/h entre las velocidades de ambos vehículos, el de mayor velocidad ganará automáticamente una distancia sobre el otro (tras realizar las correspondientes tiradas de habilidad).

Así tenemos que, si los contendientes están en condiciones de competir, el perseguido actuará primero, haciendo las maniobras que desee o intentando ganar distancia (como hemos visto en el párrafo anterior). Si ha realizado una maniobra, el perseguidor deberá realizar la misma para no perder a su presa. El que haya conseguido su tirada por mayor margen (siempre que este margen sea superior a 10) gana un nivel de distancia sobre su competidor. Si ninguno lo consigue por más de 10, las distancias permanecerán inalterables. Si alguno falla su tirada, se habrá producido un descontrol.

DESCONTROLES

Tienen diferentes efectos dependiendo de la dificultad de la Maniobra que se realizaba y de la velocidad a la que se circulaba.

- Muy Fácil:** Derrapaje pequeño sin importancia
- Bastante Fácil:** Derrapaje lateral, pequeño arañazo en la pintura.
- Fácil:** Coletazo que hace perder algo de control, modificador de -10 en el siguiente turno.
- Normal:** Coletazo fuerte con colisión lateral, modificador de -15 al siguiente turno. 4d10 puntos de daño a la estructura del vehículo.
- Difficil:** Coletazo muy fuerte con colisión lateral, modificador de -15 los dos turnos siguientes. 6d10 puntos de daño al vehículo.
- Muy Difficil:** Coletazo y derrapaje con colisión trasera, modificador de -25 los dos siguientes turnos. 25+6d10 puntos de daño.
- Extremadamente Difficil:** Trompo con colisión frontal. Modificador de -50 los 3 siguientes turnos y 50+6d10 puntos de daño al vehículo.
- Imposible:** Pérdida total del control del coche. Vueltas de campana y múltiples colisiones que causan un daño de 100+1d100 puntos de daño al vehículo.

COLISIONES

En estos casos es necesario determinar el tipo de colisión y la velocidad a la que sucede. En el caso de que

el choque se produzca entre dos vehículos, tendremos que tener en cuenta lo siguiente:

- Si es un alcance, la velocidad de choque es la resultante de la resta de las velocidades de los dos vehículos
- Si la colisión es lateral entre dos coches que circulen paralelamente, la velocidad de colisión será la mitad del que más rápido vaya.
- Si el choque es lateral, pero perpendicular (es decir un coche embiste frontalmente sobre el lateral de otro), la velocidad de colisión será la del coche que embiste.
- Si es frontal, la velocidad de choque será la resultante de la suma de las dos velocidades.

Sin embargo tendremos que tener en cuenta que no es lo mismo golpear que ser golpeado. Así las cosas el DA del vehículo agresor se verá aumentado por esa circunstancia en +20.

Y así sucesivamente. Ese es el daño que recibe el vehículo, el correspondiente a los pasajeros vendrá explicado un poco más adelante.

En el caso de caídas, se considerará que cada 5 metros corresponderán a 25 km/h de velocidad. De esta manera se puede utilizar la tabla anterior, sustituyendo solamente los km/h por los correspondientes metros de caída. Si se cae una distancia menor a 10 metros, se considerará que la zona de impacto será aquella que primero quedó sin apoyo (el lado por el que cayó el vehículo). En caso de que la caída sea mayor, será necesario determinar al azar la zona de impacto. Los bajos se considerarán como laterales y el techo es un caso especial, ya que el daño recibido se doblará debido a la escasa resistencia de la zona (2xLateral).

Localización de impactos en colisiones

Id100	Zona
1 a 15	Frontal
16 a 30	Trasera
31 a 45	Lateral derecha
46 a 60	Lateral izquierda
61 a 80	Bajos
81 a 100	Techo

BLINDAJE

Se puede mejorar la capacidad de blindaje de casi cualquier vehículo. El Blindaje normal equivale al 10% de los Puntos de Estructura (redondeando hacia abajo), pero se puede mejorar. De ahí que muchos cuerpos diplomáticos o directivos de grandes empresas acudan a firmas especializadas en este tipo de trabajos. Los elementos que suelen incorporar al vehículo son:

Chapa reforzada: 25% más en PE. DA +40. Disponibilidad D.

Malla de dispersión: Distribuye la fuerza del golpe entre toda la estructura, ello hace que el daño (cinético) quede reducido a la mitad. Su disponibilidad es E.

Capa ignífuga: Se destruye cuando es afectada por fue-

V/Choque(km/h)	Lateral	Trasero	Frontal
Hasta 25	5d10	4d10	4d10
De 26 a 50	6d10	5d10	5d10
De 51 a 75	20+6d10	20+4d10	20+7d10
De 76 a 100	20+8d10	20+5d10	20+1d100
De 101 a 125	20+1d100	20+7d10	40+1d100
De 126 a 150	30+1d100	20+8d10	60+1d100
De 151 a 175	40+1d100	10+1d100	80+1d100
De 176 a 200	50+1d100	20+1d100	100+1d100
De 201 a 225	60+1d100	30+1d100	120+1d100
De 226 a 250	70+1d100	40+1d100	140+1d100

tes de intenso calor (incendio exterior, lanzallamas, etc.), de manera que el exceso de calor es gastado en la evaporización de la capa especial, protegiendo así la estructura del coche y su interior. Sus efectos desaparecen en un periodo de tiempo comprendido entre 1d6+4 y 2d10+6 asaltos (dependiendo de la intensidad de la fuente de calor), ese desgaste se produce de una manera independiente en cada zona del vehículo. También funciona contra láseres e impactos de plasma. Disponibilidad MD.

Red superconductora Absorbe las emanaciones energéticas, las transporta por microcables y las descarga por unas escobillas bajo el coche. Añade 100 puntos de DA contra ese tipo de ataques. Es incompatible con la Malla de Dispersión. Disponibilidad E.

ARMAS

Existen versiones de prácticamente todas las armas para montar en vehículos. Éste podrá incorporar tantas armas en su estructura como le permita la misma y según un esquema de espacio que se desarrolla a continuación.

Armas cortas	1 cada 25 PE
Armas largas	1 cada 50 PE
Armas pesadas	1 cada 100 PE

Si son montadas sobre soportes de posición (una metralla instalada en la parte de atrás de un Jeep...), se deberán disparar con la habilidad de Arma Larga. Si son montadas sobre soportes mecánicos, accionados desde el interior del vehículo, se deberá utilizar la habilidad Armas Militares o bien Sistemas de Armamento.

DAÑOS A LOS PASAJEROS

Las personas que vayan en el interior de un vehículo que sufra un determinado daño (bien sea por colisión o por algún tipo de ataque), son susceptibles de sufrir también un daño.

Si el origen del daño es una colisión o bien una explosión que afecte al vehículo, sus pasajeros sufrirán la mitad del daño (redondeando hacia abajo) que haya recibido el vehículo. Esto puede atenuarse si tenemos en cuenta algunos factores:

Los personajes que lleven puesto el cinturón de seguridad (en el caso de un choque frontal) recibirán tan solo la mitad de daño y el *airbag* reduce en otros 20 puntos el daño recibido.

En el caso de que la fuente del daño sea algún ataque mediante disparos o algo similar, estableceremos que la mitad de los puntos de daño que reciba el coche (después de restar el Blindaje) puede afectar a algún pasajero. La posibilidad de que ocurra esto depende del radio de acción de un arma (no es lo mismo un disparo de fusil que una llamarada de plasma) y de la gente que viaje en el vehículo.

Se deja a discreción del DJ decidir qué porcentaje de volumen ocupan los pasajeros (nunca más del 45% en una cabina de automóvil y nunca más del 65% en el espacio de carga de una furgoneta o camión) para tirar después sobre ese porcentaje. De ello dependerá que el ataque hiera a alguien o sólo afecte al vehículo. Si el resultado de la tirada anterior es que uno de los pasajeros ha sido alcanzado, se tendrá que determinar quién ha sido el herido al azar (siempre que haya más de uno). Todo esto cambia si se logró un disparo apuntando a algún lugar específico del vehículo, ya sea a uno de los SPJs o a las ruedas, por ejemplo.

EQUIPAMIENTO

Se puede equipar a un vehículo prácticamente con todos los aditamentos de una armadura tecnológica, especialmente con los de comunicaciones y computerización, por el mismo precio y esfuerzo técnico. Ese puede ser el ejemplo de un personaje con origen múltiple Justiciero/Tecnificado, en el que el jugador puede desarrollar su vehículo siguiendo los pasos descritos para una tecnoarmadura.

IMPORTANTE: No se ha incluido una lista completa de vehículos, con sus características y limitaciones, debido a la vertiginosa velocidad con la que estos elementos cambian y mejoran, saliendo nuevos modelos o nuevas versiones mejoradas de los mismos cada pocos meses. Por ello se ha optado por un sistema más genérico que el jugador deberá personalizar de acuerdo con su Director de Juego.

HELICÓPTEROS

Todos estos helicópteros son de combate, por lo que su Disponibilidad será en todo caso Excepcional, asimismo no se podrá acceder a ellos nada más que a través de algún organismo especial o mediante la acción de algún gobierno. No obstante el DJ siempre tiene la última palabra en caso de que los personajes deseen robar una instalación militar para tener acceso a este tipo de transporte. Aunque todas las dependencias militares europeas se encuentran conectadas a la sede de la TecnoRed y...

En la siguiente descripción vienen detallados varios aspectos, que son:

M	Modelo
VEL	Velocidad máxima
AUT	Autonomía de vuelo
P	Plazas
C	Carga
A	Armamento
N	Nacionalidad
PE	Puntos de Estructura
DA	Daño Absorbido

M	Augusta A 109A
VEL	270
AUT	550
P	8
C	900 kg
A	8 misiles Xcelsior 2 ametralladoras
N	Italia
PE	300
DA	60

M	Aerospatiale SA 342M
VEL	310
AUT	360
P	5
C	700 kg
A	2 ametralladoras 4/6 misiles Xplendor
N	Reino Unido/Francia
PE	250
DA	50

M	Mil Mi 24 "Hind"
VEL	350
AUT	900
P	12 (4 Tripulantes)
C	5.000 kg
A	2 misiles estándar
N	Rusia
PE	350
DA	75

M	Bell AH-1S "Cobra"
VEL	340
AUT	510
P	2
C	1.600 kg
A	8 misiles Xcelsior 1 ametralladora
N	Estados Unidos
PE	300
DA	75

M	Westland Lynx AH-MK1
VEL	260
AUT	540
P	14 (2 Tripulantes)
C	1.500 kg
A	1 ametralladora 4 misiles Xter
N	Reino Unido
PE	350
DA	60

ARMAMENTO

Armas de Fuego

En cuanto a las armas de fuego se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. Daño del tipo de arma
2. Alcance del tipo de arma
3. Potencia del arma (a sumar al daño por tipo de arma)
4. Disponibilidad
5. Número de disparos por asalto.

Daños por tipo de armas

ARMA	DAÑO
Pistolas automáticas y revólveres	1d10x2
Escopetas	1d10x3
Rifles	1d10x4
Subfusiles	1d10x2
Fusiles de asalto	1d10x3
Ametralladoras	1d10x5

2. Los alcances de las armas, medidos en metros, son:

DISTANCIA LARGA	DL
DISTANCIA MEDIA	DM
DISTANCIA CORTA	DC
QUEMARROPA	Q

Además, la distancia a la que se dispara el arma lleva consigo unos determinados modificadores al impacto:

QUEMARROPA	+40
DISTANCIA CORTA	+15
DISTANCIA MEDIA	-
DISTANCIA LARGA	-30



Hay un caso especial que es el de las escopetas. Armas mortales a corta distancia y en los sitios cerrados y pequeños. Además del correspondiente Mod. al impacto y siempre que se den esas condiciones (distancia corta o a quemarropa) tendrán un Mod. al daño de (+20).

Ahora te presentamos una lista detallada de armas, en la que podrás encontrar:

- La Potencia de cada una de ellas
- La disponibilidad
- Número de disparos por asalto (NO por acción)
- Número de balas por cargador

Tanto en subfusiles como en fusiles de asalto se ha suprimido el "Número de disparos por asalto", el mayor daño producido debido a su enorme cadencia de disparo viene ya incluido dentro de su POT.



TIPO DE ARMA ALCANCES (metros)

	Q	DC	DM	DL
Pistolas	<2	2-5	6-20	20-40
Revólveres	<2	2-5	6-20	20-40
Escopetas	<2	2-5	6-15	16-30
Rifles	<2	2-175	176-350	350-900
Subfusiles	<2	2-20	21-40	41-60
Fusiles de asalto	<2	2-80	81-150	151-300

Pistolas automáticas (IDIO x 2)

Astra A 100	8	F	2	15
Beretta 84 F	8	N	2	14
Beretta 92 F	12	N	2	15
Browning BAS	9	N	1	9
Browning M1	4	D	1	13
Colt Combat I	3	N	1	7
DLK 45	24	E	2	12
DLK 22	9	MD	3	9
Glok 23	19	E	2	13
Llama Omni I	3	D	2	13
POW A3	29	E	2	7
POW A1	15	E	2	14
Smith & Wesson 439	10	N	2	8
Smith & Wesson 645	18	D	2	8
Sig Sauer P285	7	D	2	8
Star 30M	11	F	1	9
Walther PPK	13	D	3	7

Revólveres (IDIO X 2)

Colt Anaconda	19	D	1	6
Colt Peacekeeper	20	MD	1	6
DLK Giant	26	E	2	6
POW B3	35	E	1	5
Ruger GP 102	14	N	1	6
	17	D	1	6

Smith & Wesson 357	16	N	1	6
S & W 44 Magnum	21	MD	1	6
Smith & Wesson 36	8	D	1	5

Escopetas (IDIO X 3)

Benelli Black Eagle	23	N	1	6
Browning Sweet 162	4	N	2	5
DLK 12 Special	32	E	2	12
Franchi Spas 12	28	MD	2	12
Maverick Bullpup	25	D	2	6
POW E9	40	E	2	6
Remington 1.200	23	F	1	6
Striker 12	30	MD	2	12

Winchester				
Defender	28	D	1	8

Rifles (IDIO X 4)

DLK 800	32	E	1	15
HK 700	26	D	1	3
HK-91	28	D	1	20
Mauser 68	27	N	1	3



Rem. 900	28	D	I	4
Rem. Model 7	29	MD	I	4
Springfield SAT	24	F	I	20
Subfusiles (IDIO X 2)				
DLK Speed 62	€	-		40
Gustav M-45C	59	MD	-	36
HK MP5K5	57	N	-	30
POW S7	70	€	-	30
UZI	58	N	-	32
Skorpion VZ 61	53	F	-	20
Star Z-94	58	N	-	30
Fusiles de Asalto (IDIO x 3)				
AK-47	60	N	-	30
AR 18	57	N	-	20
Cetme LC	55	F	-	30
DLK 97K	63	€	-	40
FA MAS	58	MD	-	25
Galil	59	D	-	35
HK G11	55	N	-	50
M-16A2	58	N	-	30
POW F9	68	€	-	40
SABO	60	D	-	30
Steyr Aug	59	MD	-	42
Ametralladoras (IDIO x 5)				

En este apartado se incluyen las armas automáticas que, por su peso y tamaño, necesitan un pie metálico para apoyarse, también están incluidas aquellas ametralladoras montadas en helicópteros e incluso en armaduras de combate.

Am II	75	MD	-	60
DLK 500				
Multicannon	85	€	-	75
POW MG11	90	€	-	60

Tiempo necesario para recargar un arma varia según el tipo, así:

Pistolas automáticas	1 acción
Revólveres	2 acciones
Escopetas	3 acciones
Rifles	2 acciones
Subfusiles	2 acciones
Fusiles	2 acciones
Ametralladora	3 acciones

Ejemplo de utilización de un arma:

Tras una dura persecución, Jinete Nocturno logra sacar de la carretera el vehículo de los delincuentes. El justiciero se apea de su moto y se acerca cautelosamente al Fiat Tipo accidentado de los ladrones. Lleva desenfundado su revolver DLK Giant, preparado para cualquier sorpresa. Cuando está a unos 4 metros del vehículo se abre de pronto la puerta del conductor y sale de ella un individuo encapuchado empuñando una escopeta de cañones recortados (Benelli Black Eagle). Las tiradas de iniciativa dictan que nuestro héroe actúa en primer lugar (32 para Jinete Nocturno y 57 para el ladrón).

El justiciero descarga 2 disparos antes de que el maleante pueda reaccionar; su habilidad en "Arma corta" es de 100%. Al estar a menos de 5m es DC lo que supone un Mod. de (+15), lo que hace un total de un 115% de posibilidad de impacto. Lanza los dados y obtiene 45 y 63. Ambos disparos alcanzan al delincuente. Este tiene 56 PV, y los impactos le causan: $1d10(7) \times 2 = 14$, más la POT del arma que es 26. Total 40 PV, y el segundo impacto: $1d10(3) \times 2 = 6$ más 26 = 32. $32 + 40 = 72$ PV en total, con lo que el ladrón cae muerto.



Disparos a distintos objetivos

Un personaje puede intentar impactar a más de un objetivo en el mismo asalto disparando con un arma de fuego.

Evidentemente, el límite de los blancos a los que puede disparar los determinará la cantidad de Disparos por Asalto que posea su arma y las Acciones por Asalto que posea el PJ; así, será el MENOR de estos dos factores el que determine el número máximo de blancos a los que puede intentar disparar.

Cada vez que cambie de blanco se le aplicará un modificador de -15 a su porcentaje de utilización del arma.

Este modificador es acumulable al resto de modificadores que, por cobertura, movimiento o tipo de personaje, el Director de Juego pudiera aplicar.



Disparo en ráfagas

Con el disparo en ráfagas se establece la posibilidad de cierto tipo de armas de impactar a más de un blanco con un mismo disparo.

Las armas que pueden realizar esta modalidad de disparo son: los subfusiles, los fusiles de asalto, y las ametralladoras; y la resolución viene determinada por la tabla de disparo en ráfagas.

Como se puede observar, el modificador al disparo se dobla cada vez que se añade otro objetivo.

Evidentemente, para que un disparo de ráfaga pueda realizarse, cada objetivo debe estar a una distancia de, como máximo, dos metros del siguiente. De estar a mayor distancia se contarán los segmentos de dos metros como si fueran otro blanco y se calcularán los modificadores adecuados.

disparo en ráfagas

Tipo de Arma	Nºde Blancos	Modificador	Daño
Subfusil	2	-20	(POT/2)+(IdIO)x2
Subfusil	3	-40	(POT/3)+(IdIO)x2
Subfusil	4	-80	(POT/4)+(IdIO)x2
Fusil de Asalto	2	-10	(POT/2)+(IdIO)x3
Fusil de Asalto	3	-20	(POT/3)+(IdIO)x3
Fusil de Asalto	4	-40	(POT/4)+(IdIO)x3
Fusil de Asalto	5	-80	(POT/5)+(IdIO)x3
Ametralladora	2	-5	(POT/2)+(IdIO)x5
Ametralladora	3	-10	(POT/3)+(IdIO)x5
Ametralladora	4	-20	(POT/4)+(IdIO)x5
Ametralladora	5	-40	(POT/5)+(IdIO)x5
Ametralladora	6	-80	(POT/6)+(IdIO)x5

Aunque la acción de efectuar un disparo de ráfaga es una sola, el jugador deberá realizar una tirada por cada blanco que desee afectar, ya que existe la posibilidad de acertar en alguno de los objetivos y fallar en otros.

También existe la posibilidad de que un disparo de ráfaga afecte (por su gran dispersión) a algún blanco no previsto. El DJ deberá valorar cada caso y efectuar las oportunas tiradas que determinen lo que realmente ocurra.

Como se ve en la columna del daño causado de la anterior tabla, se divide la POT del arma entre el número de blancos, y a ella se le sumará el daño por Tipo de Arma. Se han de realizar tantas tiradas de daño como personajes sean alcanzados, así cada uno de ellos recibirá un daño distinto.

Sentencia, el violento justiciero neoyorquino, acaba de irrumpir en un laboratorio clandestino de crack, en un edificio abandonado de la peor zona del Bronx. Las sirenas de la policía anuncian una pronta llegada de los chicos de azul, así que decide acabar cuanto antes con la oposición y salir de allí.

Quedan cuatro de los narcotraficantes armados con armas automáticas. Sentencia se levanta e, ignorando el dolor producido por el impacto de una bala en su hombro, descarga toda la potencia de su ametralladora de cañón múltiple DLK 500 en una ráfaga mortal sobre sus enemigos.

A esa distancia el porcentaje base de Sentencia es de 91%, por lo que al disparar sobre cuatro blancos quedaría reducido a 91-20=71%. Los dados son crueles con los criminales y las tiradas son: 34, 46, 02 y 68, por lo que los cuatro delincuentes reciben un daño de (85/4)+(1d10)x5, además el tercero ha recibido un crítico (daño doble), por lo que cae al suelo completamente destrozado.

«Los narcotraficantes se encuentran en el suelo, retorciéndose de dolor. Sentencia decide ser benevolente y acabar con sus sufrimientos. Acto seguido sale por la

ventana y escapa por la escalera de incendios a través de los tejados de los edificios adyacentes.»

Apuntar

De esta manera se permite mejorar las posibilidades de acertar a un blanco inmóvil o que se desplaza lentamente (una persona que anda...). Para ello el tirador deberá permanecer inmóvil y preparando el disparo durante dos asaltos completos, transcurridos los cuales tendrá un modificador de +30.

Disparar con dos armas

Si un tirador desea aumentar su potencia de fuego utilizando un arma en cada mano, podrá hacerlo y disponer así de más disparos por asalto. No obstante, el porcentaje de su habilidad de armas se verá reducido en una tercera parte en la mano que el PJ utilice normalmente y en la mitad en la que no use con frecuencia.

Los personajes de tipo Justicieros realizarán la maniobra de la misma manera, pero debido a la gran experiencia en ese tipo de situaciones, obtendrán un Mod. de +15 en cada mano.

Esa misma regla se puede aplicar a la utilización de dos armas blancas. En este caso, serán los Expertos en Artes marciales (de tipo oriental o específica en el uso de armas blancas), los que reciban el modificador de +15 debido a su extenso entrenamiento en este tipo de combates.

En este punto es necesario aclarar que es posible la utilización de subfusiles con una sola mano mediante la Habilidad "Arma corta"; no obstante, en este caso el PJ recibirá un modificador de -25 (acumulable al resto de modificadores por distancia, cobertura, disparo a dos manos, etc.). De la misma manera se puede usar una ametralladora con la Habilidad "Arma larga", en lugar de la correspondiente "Armas militares: Ametralladora", en este caso se entiende que el personaje no utiliza soporte alguno para el arma, lo que le supone también un modificador de -25.

ARMAS HI-TECH

Dentro de este apartado se incluyen todas aquellas armas que por su especial tecnología no se encuentran en el mercado y su fabricación es, todavía, a muy pequeña escala. Este tipo de armas sólo puede conseguirse a través de una organización como TecnoRed o Superhéroes Inc. y sólo los cuerpos especiales de algunos gobiernos están autorizados a utilizarlas.

Se pueden distinguir varios grupos de armas:

- Láseres
- Armas de proyección de partículas
- Fusiles de plasma
- Armas de fotones
- Armas combinadas

Armas láser

Este tipo de arma actúa concentrando la luz mediante la acción de un complicado sistema de lentes y cristales. Dependiendo de la potencia del láser, es capaz de atravesar limpiamente gruesas planchas de metal.

TIPO	DAÑO	DISP.	DxA	CAR.
L300 (ligero)	25+1d100	MD	3	15
L600 (medio)	75+1d100	€	2	20
L900 (pesado)	150+1d100	€	1	10

DISP = Disponibilidad

DxA = Disparos por asalto

CAR = Número de cargas de la batería

El L300 puede acoplarse a una pistola, por lo que generalmente actúa como tal a efectos de distancia de disparo. Lleva una pequeña batería que le permite efectuar 15 disparos antes de que necesite ser recargada, para lo cual necesita 2 asaltos.

El L600 suele estar montado sobre un arma del tipo subfusil, ya que la mayor capacidad de su batería obliga a aumentar el tamaño del arma. Esta batería tiene carga suficiente para 20 disparos y, una vez descargada, necesita al menos 5 asaltos para volver a estar a pleno rendimiento.

El L900 tiene que ir, obligatoriamente, sobre un soporte de grandes dimensiones (cañón, tanque, etc.), y tiene una efectividad casi total en un área de unos 2.000 metros, convirtiéndola en un arma temible.

Armas de proyección de partículas

Desarrolladas a principios de los 90 siguiendo un principio descubierto por el Profesor Peter Lang de la Universidad de Oxford, se basan en la proyección de partículas coherentes de luz. De esta manera se convierte la luz normal en pulsaciones de materia sólida, de enormes efectos destructivos.

Este tipo de armas no proyectan energía ni calor; sino simplemente fuerza de choque. No se ha podido todavía miniaturizar tanto el proceso como para poder acoplarlo a una pistola, pero sí se ha conseguido en fusiles y subfusiles.

Los principales son:

TIPO	DAÑO	DISP.	DxA	D. M.
Imperia	75+1d100	€	2	100m
Megam IV	75+5d10	€	2	200m
Megam V	80+1d100	€	1	100m
Darver	100+5d10	MD	1	150m

DISP = Disponibilidad

DxA = Disparos por asalto

D.M. = Distancia máxima

Tanto el modelo Darver como los Megam son fabricados por la UEO para efectivos especiales de la TecnoRed.

El modelo Imperia ha sido desarrollado por los Laboratorios DWS propiedad de Superhéroes Inc.

Fusiles de plasma

Sofisticados sistemas de armas cuyo efecto es tanto cinético como producido por la emisión de energía. De esta manera es capaz de burlar las defensas cinéticas o de energía de un modo sorprendente. Suelen ir acoplados a armas del tipo "Fusil", "Subfusil" o "Fusil de asalto", aunque también pueden acoplarse a armaduras de combate.

TIPO	DAÑO	DISP.	DxA	D.M.
PL-5	75+1d100	€	2	1.000
PL-9	85+1d100	€	1	1.500

DISP = Disponibilidad

DxA = Disparos por asalto

D.M. = Distancia máxima

Armas de fotones

Algunos países, entre ellos España, han dotado a sus unidades especiales con este tipo de armas, su estructura interna y funcionamiento son similares a las armas de proyección de partículas, aunque su efectividad y precio son significativamente inferiores. Sólo existe un modelo homologado, del cual cada país ha derivado el suyo. De todas las maneras no existe una diferencia tan significativa como para que reseñemos aquí la totalidad de las variantes.

TIPO	DAÑO	DISP.	DxA	D.M.
Fotones	70+5d10	€	1	100

Armas combinadas

En el universo de SHI existen armas que combinan ataque con otras opciones. Aunque es el DJ el que tiene

la última palabra para permitir la creación de estas armas, aquí se muestran algunos ejemplos que facilitarán las misiones a los SPJs.

El daño base de todas es de 1d10x3, al que habrá que añadir la POT del arma. Se indica también la disponibilidad, los disparos por asalto, el número de balas por cargador y el tipo de munición que admite, además de la munición normal. Casi todas ellas se rigen por la Habilidad "Arma larga", sólo la DLK Combine se utiliza con "Arma corta" dado su formato.

Nombre	POT	Disp	DxA	BxC	Proy
Hidden A	18	N	1	6	Todos

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

Reinhard B95 42 D 2 26 Perf/Snd

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

TopCow II 22 D 2 100 Perf/Adh/A

Este arma, de excelente factura, tiene la particularidad de poder ser usada en ambas manos a la vez, sin reducción del porcentaje de acierto, ya que un sistema de guía solventa los problemas de puntería.

Anhilate VII 75 MD 1 14 G/A/Elc

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

NetWhipper 32 MD 1 25 A/LB/Perf

La NetWhipper incorpora un pequeño sistema de expansión de microrredes lo que facilita o posibilita la captura de un blanco. El cambio necesario para disparar la red cuesta una acción. Su recogida en el interior del arma es

un proceso en el que se invierten dos acciones. La red puede tener una FUE variable (dependiendo del objetivo a capturar) de 90+4d10, que deberá fijarse en el momento de conseguir el arma.

Judas III 22 € 3 50 plo/Loc

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

Mainhead 15/50 € 2 60/10 Perf/Snd/Loc

Desarrollada por los estadounidenses a finales de 1997, la Mainhead es un arma doble que permite combinar disparos a un mismo punto con proyectiles de distinto tipo simultáneamente. Su doble cañón asimétrico le da un aspecto muy amenazador y su gran tamaño la hace difícil de disimular.

DLK Combine 35/* € 2 20/200 Perf/Xplo/Loc/A

Combinando la más alta tecnología, la empresa de desarrollo armamentístico DLK creó, a petición de Zortek, un arma de fuego que incorporaba un emisor de partículas de luz y sonido sólido. Un microchip programable permite cambiar automáticamente de tipo de ataque sin necesidad de invertir acciones en el proceso, simplemente diciéndole al arma el tipo de munición que se desea emplear. El daño que causa el emisor de partículas es de 30+1d100. Además dispone de un dispositivo mediante el cual responde a la voz de su portador a la hora de cambiar de tipo de munición. Es un arma fabricada experimentalmente y que está siendo probada en situaciones reales de combate por el nuevo Euroman.

TIPOS DE PROYECTILES

Los tipos de proyectiles descritos a continuación, sirven para incorporarlos en las armas combinadas que así lo permitan. También son utilizados como puntas de flechas de alta tecnología.

Perforantes (Perf)

Los proyectiles perforantes están recubiertos de una fina capa de titanio indeformable, sus puntas son muy agudas y penetran con facilidad en los distintos blindajes. De esta manera hacen inútiles cualquier protección o DA inferior a 40. Por lo demás, el daño causado es el de un proyectil normal.

Explosivos (Xplo)

La munición explosiva contiene en sí misma una pequeña carga que se activa al encontrar resistencia al avance. El efecto causado suma 25+5d10 al daño normal del arma

Sónicos (Snd)

Este tipo de proyectiles produce un sonido particularmente doloroso que causa un efecto negativo que se traduce en un modificador de -15 a los que lo escuchen sin protección. A los PJs con Superóido les afecta más, así la penalización será de -30.

Eléctricos (Elc)

Además del daño normal, este tipo de cargas posee un diminuto generador que produce una descarga de 25 puntos de daño. Sirven además para interferir en el buen funcionamiento de aparatos eléctricos.

Con cable de acero (S-C)

Al igual que un lanzagranadas, estos proyectiles permiten clavar un finísimo cable de aleación de acero y titanio en casi cualquier sitio para poder trepar con más facilidad.

Con bengala (LB)

Producen una luz muy brillante que, además de iluminar eficazmente una amplia zona, es capaz de cegar durante 1d10 asaltos a alguien que la mire desde una distancia inferior a 10 metros.

Ácidos (A)

La punta de esta munición está compuesta por polímeros plásticos muy quebradizos, y en su interior contiene una pequeña dosis de un potente ácido que se desprende cuando se rompe la punta, causando 2d10 PV adicionales durante 1d10 asaltos. El ácido afecta al DA de los PJs de manera que éste actúa a pleno rendimiento el primer asalto, a la mitad de su eficacia el segundo, a una tercera parte el tercer asalto y dejando de actuar en el cuarto y siguientes asaltos.

Cargados con gas (G)

Al igual que los anteriores, poseen puntas quebradizas que, cuando se rompen, liberan una pequeña cantidad de gas a presión.

Con localizador (Loc)

Incorpora un pequeño pero eficaz sistema emisor que permite la localización del mismo en un radio de 5 km gracias a un sencillo sistema de radio. Es compatible con los sistemas de Comunicaciones de las tecnoarmaduras.

Cargadas con adhesivo (Adh)

Cuando un proyectil de este tipo impacta, se rompe y

salpica el exterior con un cemento plástico macromolecular que se solidifica en décimas de segundo, entorpece los movimientos de la persona que lo reciba. La fuerza del adhesivo es variable, por lo que será el DJ el que establezca los modificadores a aplicar dependiendo de la Fuerza de la víctima.

ACCESORIOS PARA ARMAS DE FUEGO

Miras láser

Son dispositivos que se pueden acoplar a la parte superior o inferior del arma. Una mira láser proyecta un finísimo haz de luz en forma de haz que contribuye a una mayor facilidad a la hora de apuntar. Esto se traduce en un modificador de +5 a la habilidad de "Armas de Fuego" siempre que el blanco se encuentre a "Distancia Corta" o "Distancia Media". Las miras láser tienen una Disponibilidad Muy Difícil.

Miras telescópicas

Útiles solamente a Distancia Larga, proporcionan al tirador una visión aumentada del blanco. Utilizando correctamente este dispositivo, el tirador se beneficia con la eliminación del modificador negativo por "Larga Distancia". Su Disponibilidad es Difícil.

Visor nocturno

Permite la mejora de las condiciones de visibilidad en condiciones de poca luz, suavizando o eliminando (a discreción del DJ) los modificadores que por esa razón pudieran afectar al tirador. Tiene una Disponibilidad de Muy Difícil.

Silenciadores

Amortiguan el sonido de los disparos de un arma, aunque también provocan una disminución de 10 puntos en la POT del arma. Tienen una Disponibilidad de Difícil.

Armas Blancas

Este tipo de armas, aunque de apariencia mucho más ineficaz, mantienen hoy en día un gran número de adeptos. Además, diversas disciplinas de combate se especializan en su aprendizaje y uso. Los daños producidos por estas armas, así como sus particulares efectos frente al DA, se explican profundamente en el apartado «COMBATE CON ARMAS BLANCAS Y GARRAS». Cabe destacar que, dentro de este apartado se incluyen también las armas arrojadizas y de distancia tales como lanza, arco y flechas, etc. Estas armas irán regidas por la habilidad "Armas especiales" seguida de la especificación correspondiente, o por "Arco", que engloba la utilización de arcos y baleas.

Gadgets

La lista de gadgets que puedan aparecer en una ambientación como la de Superhéroes Inc. es casi infinita. Basta con leerse un par de cómics para darse cuenta que sería pretencioso, a la vez que imposible por nuestra parte, pretender abarcarlo todo. No obstante, a continuación se ofrecen varias posibilidades. El DJ será, en todo caso, quien tenga la última palabra para admitir de sus jugadores unas u otras ideas.

Propulsor

Se trata de un pequeño reactor que permite al portador volar y que puede aplicarse a una mochila, a un cinturón e incluso a una botas. A efectos del juego, la velocidad vendrá determinada por la Disponibilidad.

Normal	100 km/h
Difícil	0.5 Mach
Muy difícil	1 Mach
Excepcional	1.5 Mach

Para poder manejar el propulsor serán necesarias tiradas de AGI/2.

Campos de éxtasis

Se trata de campos de energía generados por dispositivos muy complejos. Los campos tienen el tamaño aproximado de un ser humano, pero se pueden ampliar para adaptarlos a criaturas mayores. La persona atrapada en su interior se verá incapaz de moverse, aunque podrá pensar, respirar y hablar. Su disponibilidad es MD.

Detector de metahumanos

Es un pequeño dispositivo, similar a un radar, que detecta a todos aquellos cuyo código genético difiera de los patrones normales del homo sapiens. Su alcance es de 1 km. El plomo interfiere en la eficacia del aparato. Su disponibilidad es E.

Amortiguador mental

Acoplable a diademas, cascos, capuchas, etc. Protege la psique del portador de las posibles agresiones psicológicas, reduciendo el daño recibido según su disponibilidad.

Difícil Daño/2	
Muy difícil	Daño/4
Excepcional	Daño/10

Cámaras autopropulsadas

Son capaces de moverse por sí solas gracias a un sistema de propulsión, pueden estar dirigidas a distancia o bien disponer de un microprocesador que dicte sus acciones previamente programadas. Su velocidad es variable, pero nunca superior a los 150 km/h. Su autonomía es de 10 horas.

Granadas aturdidoras

De aspecto parecido a las granadas corrientes, producen un impacto cinético no letal con la finalidad de dejar inconsciente o al menos aturdir a los enemigos.

Su potencia y su radio de acción dependen de su Disponibilidad. Los SPJs se verán afectados en mayor o menor medida dependiendo de su CON.

DISP.	CON	Radio
D	100	2
MD	140	5
E	180	10

El dato CON indica el límite de Constitución de los personajes para que sean afectados por los efectos de la granada y el Radio de acción está medido en metros.

Los efectos varían desde la inconsciencia hasta un aturdimiento de 1d6+1 asaltos, durante los cuales los SPJ tendrán un -30 a la actividad.

Aerodeslizador

Se trata de un vehículo volador monoplaza o biplaza. Su potente y silencioso motor lo convierten en un instrumento extremadamente útil. Se desplaza flotando por el aire y sus principales características son las siguientes:

Velocidad máxima: 300 km/h
Maniobrabilidad: +30
Disponibilidad: E

Además pueden incorporárseles dos de los siguientes sistemas

Ametralladora
Misiles
Fusiles de plasma
Proyectores de partículas
Láser medio
Comunicaciones avanzadas
Control automático
Comunicaciones básicas

Dispositivo Teleportador

Este pequeño aparato se puede acoplar a elementos comunes como un cinturón, un reloj, etc. y permite al usuario teleportarse hasta un destino cuyas coordenadas hayan sido fijadas con anterioridad.

Es utilizable un número limitado de veces, tras las cuales se vuelve inservible.

DISP.	Nº Veces
MD	5
E	10

Inductor de imagen

Este artefacto permite proyectar un holograma de una imagen previamente programada. Posee baterías recargables que posibilitan que la duración de la imagen sea de aproximadamente 10 minutos, tras los cuales necesitan otra carga de batería.

Su Disponibilidad es MD.

Casco cibernético

Este elemento tiene la apariencia de un casco o máscara que lleva integrado una compleja red de microcircuitos que responden mediante impulsos mentales.

Puede llevar acoplados cuatro de los elementos descritos a continuación.

Mini cámara
Visor de infrarrojos
Escudos antideslumbrantes
Filtros sónicos
Respiración artificial
Amortiguador mental
Radar
Distorsionador de voz
Mira telescópica

Sistemas de vigilancia

En la época que vivimos es común el uso de aparatos de vigilancia electrónica. Los más comunes son:

Micrófonos para teléfonos.

Existen multitud de modelos y son utilizados frecuentemente tanto por organizaciones que luchan contra el crimen como por los mismos criminales. Detectar uno de estos micrófonos es fácil: basta con hacer una exploración de nuestro aparato.

Su disponibilidad es MD.

Micrófonos autoadherentes

Aparatos de escucha que se colocan en una pequeña habitación (20/30 metros cuadrados). Su localización es más dificultosa, ya que son pequeños artilugios del tamaño de un botón. Será necesaria una tirada Muy Difícil de PER para localizar uno de estos artefactos, además el PJ tendrá que haber declarado con anterioridad que estaba buscando micrófonos ocultos. Esto es válido para un humano normal, ya que hay que tener en cuenta que algunos metahumanos tienen los sentidos super desarrollados y que otros disponen de medios electrónicos para la detección de mecanismos de ese tipo. Tienen una disponibilidad MD.

Micrófonos Unidireccionales

Son unos dispositivos que, orientados hacia un punto determinado, son capaces de captar una conversación a una distancia máxima de 150 metros. Son aparatos muy útiles para captar conversaciones al aire libre. No debe

haber obstáculos que interfieran la señal entre el objetivo y el aparato para que la escucha sea completamente nítida. Su disponibilidad es E.

Minicámaras

La enorme capacidad de miniaturización de la tecnología moderna es tal que ha conseguido ocultar una cámara en objetos tan pequeños como un anillo, la hebilla de un cinturón o un colgante. Tienen una disponibilidad E.

Protecciones personales

Se denominan «chalecos antibala» a protecciones más o menos efectivas contra armas de fuego y todo tipo de impactos, que suelen tener la forma de esa prenda y cuya utilización está muy extendida en ciertos grupos de los cuerpos de Policía de todos los países. Existen varios tipos diferentes según la forma y el concepto.

Chalecos antibalas normales.

Son los que generalmente utilizan la policía y el ejército. Son pesados e incómodos de llevar, ya que se basan en prendas forradas interiormente por placas o planchas de materiales resistentes. Protegen sólo el tronco, dejando al descubierto la cabeza y las extremidades. Su Disponibilidad es N. Absorben 20 Puntos de Daño y pesan unos 5 kg.

Prendas de kevlar

Son las fabricadas con este material. El kevlar es un tejido ligero y altamente resistente a los impactos que, urdido en forma de mallas, dispersa la fuerza del impacto de una forma mucho más eficaz que los chalecos convencionales. Debido a la ligereza de la materia ha sido posible el desarrollo y fabricación de prendas de vestir en apariencia normales, pero que en realidad son verdaderas ropas "antibala". No obstante, su Disponibilidad es D, por lo que solamente algunos cuerpos de elite de la policía o de alguna organización especial tienen acceso a ellos. Absorben 40 Puntos de Daño y dada su ligereza apenas pesa más que la ropa normal.

Tejido deflector

Este tejido lleva incorporados unos pequeños filamentos de «acero-vanadio», que otorgan a las prendas con él confeccionadas una protección excelente contra ataques energéticos, además de ser eficaces como protección contra armas convencionales.

ATAQUE	DA
Energético	50
Altas temperaturas	50
Armas de fuego	30
Ataques físicos	30

Su Disponibilidad es D.

Prendas de twaron

Las investigaciones en el campo de la seguridad proporcionan a los SPJ materiales cada vez más eficaces. Este es el caso del twaron, que proporciona un DA de 50 puntos. Tiene una disponibilidad de E.

Aramid

Otro innovador tejido protector; tiene unas características parecidas a las del twaron, aunque es un poco menos eficaz en determinadas circunstancias. Proporciona un DA de 45 puntos y su disponibilidad es MD.

Tejido coherente

Con este extraño nombre se conoce a un extraño y valioso material, desarrollado inicialmente por Zortek y de uso común, hoy en día, para muchos metahumanos en la confección de sus vestimentas. Tiene la particularidad de adaptarse a los poderes del portador; mimetizándolos. De esa manera, si un personaje se vuelve invisible, el traje lo hace también; o si se estira debido a su Elasticidad, el vestido que lleve se estirará con el SPJ. Su disponibilidad es E, pero las organizaciones relacionadas con metahumanos -como Superhéroes Inc, IDESS u otras- lo proporcionan a sus aliados.

EXPLOSIVOS, GRANADAS Y MISILES

En este apartado se explica lo referente a explosiones en el universo de Superhéroes Inc. Conviene recordar que algunos poderes tienen relación con explosiones, por lo que habrá que consultar esta sección para conocer el alcance de los mismos.

Explosivos

El uso de bombas, cargas explosivas, explosivos plásticos y cualquier otro dispositivo del mismo tipo, militar o de fabricación casera está gobernado por la habilidad Explosivos. La habilidad es válida, tanto para el manejo de estos elementos como para la evaluación del lugar más indicado para situarlos de forma que causen el mayor daño posible o la destrucción que se persigue.

Si se quiere calcular el daño hecho por explosivos, podemos dividir los tipos de explosivos en tres grupos, dependiendo de su potencia:

DÉBILES	Preparados caseros, generalmente basados en pólvora o en otros elementos de baja explosividad. También pequeñas cargas explosivas de otros compuestos más potentes.
MEDIOS	Explosivos habitualmente utilizados por el ejército o en minería. Siempre en cantidades normales.
POTENTES	Explosivos plásticos de alta potencia, compuestos químicos especialmente fuertes o cargas masivas de explosivos convencionales.

El efecto destructivo de un explosivo es directamente proporcional a la potencia del tipo de explosivo e inversamente proporcional a la distancia a la que nos encontremos de la explosión generada por el mismo.

La siguiente tabla nos indicará con mayor claridad estos conceptos:

Distancia (m)	Explos. débil	Explos. medio	Explos. potente
Contacto	5d10	10x1d10	20x1d10
0 a 10	4d10	8x1d10	15x1d10
10 a 25	3d10	6x1d10	10x1d10
25 a 50	2d10	4x1d10	7x1d10
50 a 100	1d10	2x1d10	4x1d10
100 a 200	Sin efecto	1d10	2x1d10
200 a 300	Sin efecto	Sin efecto	1d10
Más de 300	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto

El DJ deberá asignar además, valores a los PV de posibles objetos que proporcionen una determinada cobertura en algún caso.

Ejemplo: *Si alguien está protegido de una explosión de un compuesto de potencia media por una valla de madera a la que el DJ asigna 30 PV y se encuentra a una distancia de 20 metros, el daño que recibiría sería 6x1d10-30 PV. El daño resultante afectaría directamente al personaje. Si el daño causado es menor o igual que los PV del objeto que proporciona la cobertura el personaje a cubierto no recibe daño alguno.»*

Granadas y misiles

Las granadas son objetos con una potente carga explosiva, pero con un radio de acción muy limitado y su disponibilidad es MD.

DISTANCIA(m)	DAÑO
Contacto	100+5d10
0 a 5	75+4d10
5 a 10	50+3d10
10 a 15	25+2d10
más de 15	Sin efecto

Los misiles son sofisticados explosivos a los que se les han acoplado un sistema propulsor que les permite alcanzar un blanco lejano. Hay algunos que, debido a su enorme tamaño y potencial destructivo, deben ser lanzados desde plataformas especiales situadas en silos bajo tierra o desde grandes barcos y submarinos.

Los modelos Estándar, Blue Steel y la serie Y deben ir obligatoriamente montados sobre cañones, tanques o bien formar parte del armamento de aviones o helicópteros.

Los de la serie ZK, sin embargo, pueden dispararse desde lanzadores personales de pequeño tamaño o armaduras de combate, haciéndolos mucho más versátiles.

TIPO	DAÑO	ALC.	DxA	D
Misil estándar	Id100+150	4.000	1	€
Misil EMB (Blue Steel)	Id100+100	4.000	1	€
Misil Y-7	Id100+125	6.200	1	€
Misil Y-9	Id100+150	6.400	1	€
Misil Y-14	Id100+175	7.700	1	€
ZK-20 (Xcelsior)	Id100+50	750	1	€
ZK-23 (Xplendor)	Id100+75	500	1	€
ZK-23G (Xter)	Id100+100	750	1	€

ALC Alcance (metros)

DxA Disparos por Asalto

D Disponibilidad



EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Supongamos que estamos creando a un metahumano y comenzaremos por determinar sus características. Lanzamos dados de 1d100 y nos quedamos con las seis primeras tiradas superiores a 40 puntos. Luego las asignamos a las características en el mismo orden en que han aparecido:

FUE	82
CON	62
AGI	64
INT	93
PER	74
APA	40

Utilizamos 1d100 para determinar la Voluntad del personaje, el resultado es un 75, con lo cual vemos que no es excesivamente alto, pero tampoco está mal.

A continuación volvemos a lanzar 1d100 para conocer cuál es el origen de los superpoderes del personaje. Los dados marcan 17 por lo que, consultando en la tabla encontramos que se trata de un Mutante genético.

El número de poderes de que dispondrá el SPJ será entonces de 1d4. Lanzamos el dado y el resultado es un 2. Los poderes mutantes están reflejados en la correspondiente tabla sobre la que tendremos que hacer 2 tiradas. Los resultados son 67 y 06, lo que indica que sus poderes serán Superinteligencia y Agresión psiónica.

Una tirada de 72 nos indica que no presenta secuelas.

A causa del primero de sus poderes su característica de INT habrá aumentado en $60+4d10$ lo que resulta, después de lanzar dados, en $60+16=76$. La nueva INT quedará en $93+76=169$. Como vemos en el apartado de INT, ese nivel de inteligencia es peligroso para el personaje, por lo que se establece el límite de 140 en su capacidad operativa.

La «Agresión psiónica» le proporcionará en un $(INT+PER/2)=107\%$ de los casos la posibilidad de utilizar su mente para atacar a otras mentes con un rango Alto (se obtuvo 86).

El siguiente paso es componer el historial del SPJ. Lanzando en las tablas podremos obtener los siguientes datos relacionados con la personalidad del metahumano en su identidad normal:

Historial Humano

PERSONALIDAD SECRETA:

Radicalmente opuesta a la real

FAMILIA:

Padres separados

AMBIENTE INFANTIL:

Infancia normal y feliz

PERSONALIDAD:

Maniático

PERSONALIDAD:

Introverso

SITUACIÓN LEGAL:

Ciudadano sin antecedentes

POSICIÓN ECONÓMICA:

Clase social alta

Y otros tres datos más contribuirán a conocer la situación del personaje como metahumano:

Historial Metahumano

POSICIÓN SOCIAL:

Amenaza pública

SITUACIÓN PÚBLICA:

Historias falsas

La tabla de bases y cobertura nos informará de los medios con que cuenta el superhéroe para llevar a cabo sus misiones:

Bases Y Cobertura

Base SuperHéroes Inc.

Finalmente, le asignamos un nombre como humano y otro como metahumano (puesto que dispone de identidad secreta) y un grupo al que pertenece:

NOMBRE:

Prime-J / Jon Marzoa

GRUPO:

Amanecer Mutante (Bilbao)

En este momento es necesario tejer todos estos datos para componer la historia real del individuo en cuestión. Es posible utilizar ligeras desviaciones de los datos obtenidos anteriormente, pero la historia del personaje debe ser muy completa y ayudar así al jugador a desarrollarlo y a interpretarlo adecuadamente en el momento del juego.

Historial

Jon Marzoa, la identidad real de Prime-J, disfrutó de una vida normal hasta el momento en que ingresó en la universidad. Su familia, miembros de la alta sociedad bilbaína, le facilitaron una posición social cómoda en la que no debía de preocuparse de nada. Mientras estudiaba ciencias en la facultad, destacó siempre por su alta capacidad, lo que le llevó a granjearse la enemistad de parte del profesorado al que pronto sobrepasó en conocimientos. A pesar de que se trataba, evidentemente de un superdotado, nada le hizo pensar que se trataba de un metahumano, hasta que accidentalmente descu-

bió su poder de agredir psiónicamente mientras realizaba en su laboratorio privado un ensayo de materiales y discutía con un compañero suyo.

El desconcierto que le causó esta primera experiencia y su primera reacción de vergüenza al considerarse a sí mismo una degeneración genética le provocó una profunda depresión que duró más de dos años, en los que recibió un tratamiento psicológico continuado que no causó ningún efecto apreciable. Durante este periodo cuidó en todo momento de mantener en secreto sus capacidades recién descubiertas.

Después regresó a la universidad de Bilbao, consiguiendo pronto la cátedra de física de materiales, desde la que desarrolló una actividad profesional puntera aunque normal.

No fue hasta que presenció fortuitamente una actuación de Caribdis (otro superhéroe) cuando apreció la importancia que podrían tener en su vida sus superpoderes. Tras una larga investigación consiguió localizar a Caribdis y a Destello, los que hasta el momento eran los únicos miembros del grupo metahumano de Bilbao «Amanecer Mutante».

Aquí se inició la vida de Prime-J, el *alter ego* de Jon Marzoa como superhéroe. Las primeras acciones con éxito se sucedieron a lo largo del año 1994. Después vinieron las operaciones llevadas a cabo por encargo de SuperHéroes Inc. Prime-J se convirtió pronto en el líder de Amanecer Mutante.

En octubre de 1995 Amanecer Mutante detectó la presencia del Triángulo Mortal original en las instalaciones abandonadas de la central de Lemoniz. Cuando se desplazaron allí con la misión de detener a Ogro y a Explosiva, éstos ya habían provocado una explosión que mató a dos guardias de seguridad que custodiaban las instalaciones y habían huido. La Ertzaina llegó a continuación y los policías autonómicos se llevaron una primera impresión equivocada: vieron a Prime-J examinando los cuerpos sin vida para intentar evacuarlos y relacionaron a este metahumano con el atentado. A partir de este momento, Prime-J pasó a ser considerado un elemento peligroso y a estar buscado por las policías autonómicas, locales y por la Interpol. La opinión pública se volvió entonces en contra de este metahumano, estando actualmente considerado como un personaje oscuro y probablemente relacionado con grupos de supervillanos.

Jon Marzoa continuó sus actividades docentes sin dejar traslucir su relación con Prime-J, pero el incidente reabrió sus viejas dudas y produjo un cambio de carácter que le convirtió en una persona fácilmente irascible, lo que provocó una tensa situación dentro de Amanecer Mutante.

Como se pretende crear un personaje de nivel superior (4) se han realizado ya las correspondientes subidas de nivel. La ficha de Prime-J quedaría de la siguiente manera:

DATOS PERSONALES

Nombre	PRIME-J
Tipo	Mutante genético
Profesión	Científico
PX	40000
Acc./Asal	1
Nivel	4
Voluntad	75

CARACTERÍSTICAS

Fuerza	82
Constitución	62
Agilidad	64
Inteligencia	140
Percepción	74
Apariencia	40
Voluntad	75

HABILIDADES GENERALES

Puntos de Vida	67
Inconsciente	7
Acechar/Discreción	74%
Buscar referencias	139%
Comb. cuerpo a cuerpo	78%(+2)
Conocimientos generales	63%
Equilibrio mental	140%
Esconderse	40%
Idea	70%
Idioma nativo	140%
Influencia	104%
Iniciativa	32%
Lanzar	83%
Parada	16%
Percepción	74%
Primeros auxilios	90%
Rastrear	127%
Suerte	37%
Trepar/Saltar	69%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Ciencia: Física	61%
Ciencia: Química	61%
Conducir vehículo: Coche	66%
Computadora/Comunicaciones	90%

PODERES

Superinteligencia	
Agresión psiónica	107%(rango Alto)

RESISTENCIAS

Resistencia a enfermedades y venenos	21%
Resistencia a Prejuicios	26%

Crearemos un par de ejemplos más, esta vez centrándonos exclusivamente en sus superpoderes, para com-

pletar un grupo de superhéroes, en este caso Amanecer Mutante, vinculado a Superhéroes Inc. y con base de operaciones en Bilbao:

Los otros dos miembros son Caribdis y Destello. Veamos cómo les asignamos sus poderes:

Caribdis

Obtenemos en primer lugar sus características:

Fuerza	91
Constitución	77
Agilidad	47
Inteligencia	60
Percepción	61
Apariencia	88
Voluntad	84

Tipo de metahumano: resulta un 02 en la tabla de orígenes, por lo que tendrá origen Divino. Dentro ya de la tabla de dioses, el resultado de los dados arroja un 92, lo que indica un Héroe Cósmico.

Poderes: Por tener origen divino el personaje dispondrá automáticamente de Superfuerza (+100 a FUE) y Superconstitución (+100 a CON). Las nuevas características quedan de la siguiente manera:

Fuerza	191
Constitución	177
Agilidad	47
Inteligencia	60
Percepción	61
Apariencia	88

Poseerá además $1d4-1=2-1=1$ Poder Elemental que reside en el propio héroe, puesto que obtenemos un 18 al consultar la tabla de localización del poder.

El poder será (lanzando $1d100$ contra la tabla de Poderes Elementales): Emisión de otras energías (71). Además, al ser un héroe Cósmico, tendrá el poder Volar, con Rango Cósmico.

Por cada uno de estos poderes debemos calcular su rango de control y su valor de probabilidad de éxito.

En el caso de Emisión de otras energías nos da un Rango de Alto, al obtener un 76 con los dados, y su porcentaje será de $PER/2=31\%$. Este poder se decide particularizarlo para Electricidad. El daño que provocará será $1d100+100$ (Rango Alto).

Emisión de otras energías (Alto)	31%
Volar (Cósmico)	24%

Los valores derivados de la Superfuerza y de la Superconstitución nos indican que Caribdis podría levantar hasta $191-100=91$ toneladas de peso, y que el daño que provoca en combate cuerpo a cuerpo es de $1d100+FUE-100=1d100+91$ puntos de daño máximo en



cada uno de sus golpes.

Todos estos datos se obtienen de la tabla de valores derivados de la Fuerza que vimos en el apartado de «Características».

Por su parte la Superconstitución (177) le permite recuperar 30 PV por cada hora que pase en reposo; le hace absorber sin apreciarlo cualquier golpe igual o inferior a 120 puntos de daño y le proporciona unos Puntos de Vida iguales a $CON-10=177-10=167$.

En cuanto a su historial diremos en términos generales que se trata de un héroe vinculado a Unidad, aunque se desconocen los motivos de su permanencia en nuestro planeta.

Destello

Sus características según los dados son:

Fuerza	62
Constitución	80
Agilidad	86
Inteligencia	88
Percepción	59
Apariencia	77

Al ir a la tabla de origen de superpoderes y obtener un 79 conocemos que Destello es una superheroína del tipo Guardián, es decir, que posee un objeto especial vinculado a una entidad cósmica, que es quien posee realmente el poder.

En la sección de «Guardianes» se comprueba al lanzar 1d10 y obtener un 1 que el objeto (aún sin determinar) es el que posee los poderes realmente. Serán 1d4 poderes ($1d4=1$) que podemos determinar en la tabla correspondiente. El resultado de los dados es 75. Su poder será en consecuencia Supervelocidad.

Supervelocidad causa un modificador positivo de $40+6d10$ en la AGI del personaje. Al lanzar seis dados de diez la suma de los dados nos da un resultado de 72. Las nuevas características del personaje serán:

Fuerza	62
Constitución	80
Agilidad	158
Inteligencia	88
Percepción	59
Apariencia	77
Voluntad	68

La variación de la Agilidad va a proporcionar algunas ventajas adicionales al personaje. Mientras que antes podía llevar a cabo dos acciones por asalto, de acuerdo a su anterior valor (86) ahora el nuevo valor será de cuatro acciones por asalto. Su Parada habrá subido a 55. Actuando a Supervelocidad puede conseguir una velocidad punta de 200 Km/h y mantenida a 150 Km/h y un modificador

al daño de +10. Todos estos valores se obtienen directamente de la tabla de valores derivados de la AGI, en la sección de características.

Para complementar al personaje, el jugador decide que llevará armas blancas, en concreto dos puñales plateados que dejarán destellos cuando ataque a supervelocidad con ellos.

Para determinar el objeto puede consultarse la relación que aparece en el apartado de «Guardianes». Esta lista nos ofrece unas cuantas posibilidades interesantes. De acuerdo con los poderes que hemos obtenido, no parece muy adecuado que el objeto se trate de un arma. El jugador se acaba decidiendo por elegir una máscara que además de no ser un arma puede darle un cierto carácter al aspecto de su personaje.

La historia de Destello puede resumirse en pocas palabras. Su nombre real es Esther Alcón. En su vida pública es profesora de natación en un centro público de Bilbao. Aficionada a las antigüedades, adquirió en una tienda una máscara de bronce, de origen indudablemente euskera, que representaba el rostro de una lamia, criatura mitológica. La máscara pasó a adornar su dormitorio junto con otros objetos de su colección. Una noche de tormenta, en la que Esther no conseguía conciliar el sueño, apreció un extraño destello de luz que surgía de los ojos huecos de la máscara. Al principio lo tomó por un efecto óptico, después se asustó al comprobar que no se trataba de nada de eso y, finalmente, tuvo valor para probarse. Los resultados que apreció son los que se reflejan en su ficha.

Para demostrar cómo darle un poco de historia al grupo debemos unir en cierta medida los historiales de todos sus componentes. En el caso de los tres superhéroes que hemos visto hasta ahora pertenecen todos ellos al grupo bilbaino Amanecer Mutante.

En la creación de Prime-J se comentó que este fue el último en incorporarse. Podemos partir entonces de que Caribdis y Destello formaban pareja anteriormente como superhéroes.

Se puede fijar inicialmente que fue gracias a Superhéroes Inc. que ambos metahumanos entraron en contacto y empezaron a operar conjuntamente. Debido a eso la organización les cedió unas instalaciones clandestinas situadas en un sótano en la calle Gardoki de Bilbao. La cobertura de estas instalaciones es una tienda de óptica regentada por un anciano cuyo hijo fue estudiado y muerto en laboratorios de IDESS Barcelona.

A partir de determinado momento Prime-J se suma al grupo. Esto provoca una reorganización debido al mayor número de contactos de que dispone este mutante. El grupo adopta entonces su nombre actual, Amanecer Mutante, a pesar de que sólo uno de sus miembros lo es en realidad.

Estos ejemplos sirven para describir la creación de unos personajes que corresponden a los tipos de metahu-

manos: Mutante genético, Dios y Guardián. Hay un caso que es interesante comentar: los Magos.

Volvemos a lanzar dados de 100 hasta conseguir seis tiradas iguales o superiores a 40 puntos. Estos valores se asignan a las características en el mismo orden en que aparecen:

FUE	62
CON	68
AGI	78
INT	97
PER	99
APA	73

Averiguamos su Voluntad, un dato que puede ser de bastante importancia para un personaje Mago. Hacemos la tirada correspondiente y obtenemos un 83.

Lanzamos 1d100 en la tabla de origen de los poderes para obtener un 47. El metahumano será un Mago. Reordenamos las características para que INT y PER queden en primer lugar respecto a las demás. La suma de su CON más su PER más su INT nos da un valor de $68+99+97=264$ que es la Energía Mágica del Mago (EM).

En base a ese valor de EM este personaje podrá elegir uno o más conjuros que le otorguen poder, y con un rango determinado. El jugador decide seleccionar los siguientes conjuros y rangos:

CONJURO	RANGO	C/R	CTE.
Abrir portales	1	35	35
Proyección de EM	1	25	25
Levitar	1	25	25
Escudo místico	1	25	25
Crear ilusiones	1	25	25
Percepción mágica	1	35	35
Curación	1	50	50
Pseudo psi	1	35	35
TOTAL			255

En la tabla anterior C/R representa el coste por rango que tiene ese conjuro en concreto. Al Mago le restan aún 9 puntos de EM que podrá utilizar cuando consiga una subida de nivel.

Se calculan también las habilidades generales y las de aprendizaje. Estas últimas serán 1d4+2. El resultado del dado es igual a $2+2=4$ habilidades.

Puntos de Vida	34
Inconsciente	3
Acechar/Discreción	89%
Buscar referencias	87%
Comb. cuerpo a cuerpo	70%
Conocimientos generales	32%
Equilibrio mental	97%

Escondarse	44%
Idea	49%
Idioma nativo	97%
Influencia	85%
Iniciativa	39%
Lanzar	81%
Parada	20%
Percepción	99%
Primeros auxilios	49%
Rastrear	98%
Suerte	50%
Trepar/Saltar	78%



El jugador decide darle a su personaje las siguientes habilidades de aprendizaje, con sus correspondientes porcentajes:

Magia (INT+PER/2)	98%
(Conseguida automáticamente por ser Mago)	
Ciencia: Astronomía (INT/3)	32%
Conducir coche (INT+PER/4)	49%
Otro Idioma: Alemán (INT/3)	32%

La siguiente fase consiste en crear una historia sólida del personaje. Para ello acudimos a la sección de «Historial» y, después de realizar las correspondientes tiradas en las tablas, llegamos a los siguientes resultados:

Historial humano
PERSONALIDAD SECRETA:
 No mantiene ningún tipo de personalidad secreta
FAMILIA:
 Sus padres viven
AMBIENTE INFANTIL:
 Sufrió una situación traumática
PERSONALIDAD:
 Introverso
AMISTADES:
 Tipo solitario. Sin amigos
SITUACIÓN LEGAL:
 Ciudadano sin antecedentes
POSICIÓN ECONÓMICA:
 Clase social media/alta

Historial metahumano
POSICIÓN SOCIAL:
 Anónimo
SITUACIÓN PÚBLICA:
 Es un misterio para todo el mundo

A partir de estos elementos desarrollamos la historia de la vida del Mago:

Su nombre real es Kalam O'Nolan, Nació en Cahirseveen, una aldea del sur de Irlanda, en un año indeterminado de la Edad Media.

A la edad de trece años Kalam se fue, junto con otros tres amigos de su edad, a explorar una cueva al pie de unos acantilados próximos a Cahirseveen sin que los padres de ninguno de ellos fueran avisados. La excursión les condujo a las profundidades de una gruta erosionada por el mar. Todos iban provistos de antorchas. La excursión fue bien, pero ninguno de ellos tuvo en cuenta el efecto de la marea. Cuando quisieron retroceder se encontraron atrapados en una cámara en el interior de la cueva.

La marea seguía subiendo. Quisieron entonces seguir avanzando en busca de una sección de la gruta más elevada que les pusiera a salvo de la marea. Pero estaban atrapados. Entonces comenzó una agonía de dos horas que

marcaría la vida de todos ellos. Las antorchas comenzaron a emitir una luz cada vez más tenue mientras los chicos se encontraban ya con el agua a la altura de la cintura.

Nadie sabe realmente lo que ocurrió en aquella gruta durante esas dos horas, pero el resultado fue que los tres compañeros de Kalam murieron ahogados. El shock había sido en realidad doble: por un lado, experimentó la agonía de sus tres amigos, una agonía lenta e inexorable; por otro, experimentó la suya propia. Cuando creía que iba a morir su mente pareció sufrir una expansión que de alguna manera causó un pliegue en el continuo espaciotemporal, desplazándolo hasta la cima del acantilado donde se encontraba la gruta. Aunque esto no fue todo.

En la primavera de 1944 un niño de unos trece años, aparentemente disfrazado de campesino medieval, apareció de noche, empapado y mudo en la cima del acantilado. El mismo Kalam no sabe dónde estuvo su cuerpo y su mente en ese lapso de tiempo.

A consecuencia de esta experiencia, Kalam perdió el habla durante tres años que tuvo que pasar en el Sanatorio Psiquiátrico de Saint Margaret, en Cork, en el que intentaron por todos los medios que superase el shock.

Transcurridos tres años en Saint Margaret, Kalam consiguió recuperar el habla, e incluso pasó unos años poniéndose al día en los estudios que abandonó a los trece años. Fue adoptado por una familia irlandesa de clase media con la que convivió apaciblemente durante unos años. No obstante, la experiencia le había convertido en una persona introvertida que pasaba su existencia encerrado en su habitación. A los dieciocho años dio un giro a su vida. Se despidió de sus padres adoptivos y, para disgusto de estos, abandonó su hogar para siempre. Viajó durante algunos años. Durante ese tiempo fue un auténtico vagabundo que recorrió Europa. Tuvo ocasión de profundizar más en sus poderes mágicos. A los veintidós tenía ya un desarrollo metahumano muy considerable, aunque no totalmente desarrollado. Intervino en varias ocasiones para salvar

la vida de personas que estaban siendo objeto de amenazas por diversas razones. Siempre trató de no llamar la atención. En 1988, mientras transitaba por las calles de Amsterdam, una operación que utilizaba efectivos de TecnoRed consiguió capturarlo acorralándolo en un callejón. A pesar de sus precauciones, sus actividades habían sido detectadas y estudiadas. No opuso resistencia a la detención. Fue trasladado a las oficinas de la UED en Amsterdam y allí fue sometido a pruebas a las que no opuso resistencia. Demostró en todo momento espíritu de cooperación, pero dejando en todo momento bien claro su carácter independiente. El jugador decide llamar a su personaje «Druida».



CÓMO CREAR TU PROPIO GRUPO DE SUPERHÉROES

Si tus jugadores han decidido colaborar entre ellos, es lógico que deseen formar un grupo estable, ya sea de héroes o villanos. Para ello puedes partir de cero, es decir; antes de que éstos hayan actuado nunca, y crear un grupo homogéneo. Cada cual tendrá sus capacidades, su situación legal, y su Resistencia a Prejuicios. Una vez creados los personajes, deberán adoptar un nombre de combate, y otro para el grupo, poniéndose todos de acuerdo. Si quieres crear un grupo de supervillanos debes tener también en cuenta estos puntos. Es conveniente también que cada Superpersonaje sea consciente de sus limitaciones ya que no es lógico que un Experto en Artes marciales pretenda dedicarse a combatir amenazas cósmicas.

Tanto en los cómics como aquí, en Superhéroes Inc., será moneda corriente que los supersersers se unan formando grupos. Si esto es así, habrá que tomar varias cosas en consideración:

El motivo

Debe haber una razón lógica para la unión de seres cuya primera reacción normalmente sería liarse a golpes los unos con los otros. No parece natural que varios héroes se encuentren por la calle y se digan unos a otros: "Hombre, ya que estamos aquí, ¿por qué no formamos un equipo?"

Generalmente, la formación del grupo de superhéroes está forzada por algún acontecimiento extraordinario o bien un enemigo demasiado poderoso les obliga a unir fuerzas. Sea como fuere, el DJ debe intentar que sus jugadores se esfuercen para conseguir una cierta coherencia del grupo de SPJs que vayan a jugar en sus partidas.

El carácter del supergrupo

Una vez creado y, según sean los distintos miembros, el equipo tendrá una determinada forma de combatir contra las fuerzas del mal.

Puede ser que los miembros sean todos o la mayoría tengan una forma de ser "ultralegal" y que su mayor deseo sea capturar criminales para entregarlos a las autoridades.

O bien puede estar formado por héroes del tipo "Justiciero" y actúen sin piedad, eliminando sin miramientos a los villanos.

En este punto es conveniente señalar que es preferible (para el juego) que haya personajes de distintos tipos dentro del mismo grupo. Así, se darán un mayor número de conflictos internos, lo que proporcionará, sin duda, un mayor realismo a las historias.

Los objetivos

Cada equipo de superhéroes o de supervillanos tiene un objetivo al que aspira por encima de todos. Triángulo Mortal, por ejemplo es en apariencia un grupo de supermercenarios que

sólo están interesados en ganar dinero alquilando sus "habilidades" al mejor postor; Tsang Tseng busca recuperar el trono perdido por sus antepasados en la China Imperial; Nature Corps mantienen una actitud beligerante contra todo aquello que altere el equilibrio ecológico del planeta.

Como se ve, cada supergrupo tiene un fin último que es lo que les hace seguir juntos, muchos tienen conexiones con gobiernos u organizaciones que les apoyan; otros son, o pretenden ser, totalmente independientes. También puede haber equipos formados únicamente por solo un tipo de héroes: mutantes, dioses, etc., mientras que otros admiten toda clase de personajes en sus filas.

Hay que señalar que también existen grupos de villanos, con sus motivaciones y sus objetivos. Puede ser interesante, para los jugadores, ponerse de vez en cuando al otro lado de la Ley.

Tabla genérica de pnjs humanos

En esta sección se presentarán una serie de PNJs humanos, diferenciados por sus profesiones. Los datos aportados a continuación pretenden ser una ayuda para los Directores de Juego, a la hora de confeccionar sus propios Personajes No Jugadores. Ello no implica, sin embargo, que haya que tomarse al pie de la letra lo que a continuación se expone, el DJ es libre de variar, ampliar, ignorar o suprimir los datos que considere oportunos, según sea cada caso particular.

Abogado

Fuerza:	65	Puntos de Vida:	55
Constitución:	70	Iniciativa:	30
Agilidad:	60	Parada:	15
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	1
Percepción:	70	Nivel:	5
Apariencia:	75	Voluntad:	75

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Derecho	70%
Conducir coche	60%
Otro idioma (a elección del DJ)	80%

NOTA: La mayoría de las organizaciones, incluso las relacionadas con superhéroes y supervillanos, utilizan los servicios de bufetes de abogados para resolver sus problemas legales.

Agente Secreto

Fuerza:	85	Puntos de Vida:	85
Constitución:	90	Iniciativa:	48
Agilidad:	95	Parada:	24
Inteligencia:	85	Acc./Asal.:	3
Percepción:	80	Nivel:	5
Apariencia:	80	Voluntad:	82

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	95%
------------	-----

Arma larga	85%
Conducir coche	90%
Otro idioma (a elección del DJ)	100%
Diplomacia	85%

NOTA: Estos personajes poseen acceso a material y equipamiento avanzado que va desde sistemas de escucha hasta armamento de alta tecnología.

Asesino profesional

Fuerza:	75	Puntos de Vida:	55
Constitución:	70	Iniciativa:	40
Agilidad:	80	Parada:	20
Inteligencia:	85	Acc./Asal.:	2
Percepción:	90	Nivel:	5
Apariencia:	70	Voluntad:	94

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	60%
Arma larga	95%

NOTA: Los asesinos profesionales suelen utilizar rifles de precisión con sistemas de puntería para llevar a cabo su trabajo. No obstante, muchos están especializados en la utilización de explosivos, armas blancas, etc.

Científico

Fuerza:	55	Puntos de Vida:	50
Constitución:	60	Iniciativa:	25
Agilidad:	50	Parada:	13
Inteligencia:	95	Acc./Asal.:	1
Percepción:	70	Nivel:	5
Apariencia:	55	Voluntad:	88

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Ciencia (a determinar por el DJ)	85%
Otro idioma (a elección del DJ)	70%

NOTA: Estas características corresponden al científico que se puede encontrar en los laboratorios de una universidad o fundación privada.

Detective privado

Fuerza:	80	Puntos de Vida:	80
Constitución:	94	Iniciativa:	40
Agilidad:	80	Parada:	20
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	2
Percepción:	90	Nivel:	5
Apariencia:	70	Voluntad:	76

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	85%
Arma larga	65%
Conducir coche	85%
Supervivencia en los bajos fondos	80%

NOTA: Los detectives privados suelen ser en muchos casos policías retirados, por lo que conservarán buenos contactos en el departamento de policía.

Drogadicto

Fuerza:	50	Puntos de Vida:	40
Constitución:	60	Iniciativa:	35
Agilidad:	70	Parada:	18
Inteligencia:	55	Acc./Asal.:	1
Percepción:	65	Nivel:	4
Apariencia:	40	Voluntad:	25

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Vaciar bolsillos	65%
Arma corta	65%
Armas blancas	70%

Guardaespaldas

Fuerza:	95	Puntos de Vida:	90
Constitución:	96	Iniciativa:	43
Agilidad:	85	Parada:	21
Inteligencia:	70	Acc./Asal.:	2
Percepción:	80	Nivel:	5
Apariencia:	75	Voluntad:	85

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	80%
Arma larga	60%
Conducir coche	60%

NOTA: Utilizados por personajes relevantes a ambos lados de la ley. Son individuos corpulentos hábiles en el uso de las armas y los puños.

Ladrón de Guante Blanco

Fuerza:	65	Puntos de Vida:	65
Constitución:	80	Iniciativa:	48
Agilidad:	96	Parada:	24
Inteligencia:	90	Acc./Asal.:	3
Percepción:	96	Nivel:	5
Apariencia:	85	Voluntad:	80

+20 a Acechar/Discreción y Trepas/Saltar

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Vaciar bolsillos	85%
Arma corta	75%
Conducir coche	60%

NOTA: Estos personajes se caracterizan por su refinamiento a la hora de cometer delitos. Muchas veces son personas de fortuna, motivados más por el desafío que por el botín final. Algunos dejan un objeto o señal a modo de firma en el lugar del delito.

Matón

Fuerza:	92	Puntos de Vida:	85
Constitución:	88	Iniciativa:	42
Agilidad:	84	Parada:	21
Inteligencia:	60	Acc./Asal.:	2
Percepción:	70	Nivel:	5
Apariencia:	65	Voluntad:	65

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	75%
Armas blancas	80%
Armas especiales (porra, garrote...)	90%
Conducir coche	70%

NOTA: Bajo el nombre genérico de matón se incluyen los miembros de las diversas bandas de delincuentes que operan en las grandes ciudades. Suelen utilizar armas contundentes o blancas.

Médico

Fuerza:	50	Puntos de Vida:	55
Constitución:	70	Iniciativa:	30
Agilidad:	60	Parada:	15
Inteligencia:	85	Acc./Asal.:	1
Percepción:	80	Nivel:	5
Apariencia:	65	Voluntad:	80

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Ciencia: Medicina	75%
Ciencia:	
Especialidad médica	
(a determinar por el DJ)	80%

Operativo de los Cuerpos Especiales

Fuerza:	95	Puntos de Vida:	90
Constitución:	95	Iniciativa:	66
Agilidad:	92	Parada:	43
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	3
Percepción:	95	Nivel:	5
Apariencia:	80	Voluntad:	90

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	90%
Arma larga	80%
Artes marciales	75%
Armas blancas	70%
Conducir coche	85%
Explosivos	75%

NOTA: Los operativos de los cuerpos especiales tanto de la policía como del ejército forman la elite de dichos cuerpos. Están entrenados en el uso de casi cualquier tipo de arma, así como en la lucha sin armas. Suelen ir protegidos por chalecos antibala.

Periodista

Fuerza:	75	Puntos de Vida:	60
Constitución:	70	Iniciativa:	35
Agilidad:	70	Parada:	18
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	1
Percepción:	90	Nivel:	5
Apariencia:	75	Voluntad:	70

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Periodismo	70%
Fotografía	75%
Conducir coche	80%
Otro idioma (a elección del DJ)	70%

NOTA: Existen muchos tipos distintos, desde el reportero de guerra hasta el comentarista de información política, pasando por los reporteros gráficos. El DJ deberá establecer a qué tipo pertenece el PNJ.

Policía

Fuerza:	80	Puntos de Vida:	65
Constitución:	80	Iniciativa:	38
Agilidad:	76	Parada:	19
Inteligencia:	70	Acc./Asal.:	2
Percepción:	80	Nivel:	5
Apariencia:	65	Voluntad:	78

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	80%
Arma larga	60%
Conducir coche	80%

Prostituta

Fuerza:	55	Puntos de Vida:	50
Constitución:	70	Iniciativa:	39
Agilidad:	78	Parada:	19
Inteligencia:	65	Acc./Asal.:	2
Percepción:	80	Nivel:	5
Apariencia:	85	Voluntad:	45

+20 a Influencia sobre los miembros del sexo opuesto

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Vaciar bolsillos	60%
------------------	-----

NOTA: En la mayoría de los casos las prostitutas suelen estar acompañadas, o bajo la protección de individuos que actúan como sus chulos. Estos tipos pueden encuadrarse dentro del tipo MATÓN.

Soldado

Fuerza:	80	Puntos de Vida:	70
Constitución:	85	Iniciativa:	38
Agilidad:	76	Parada:	19
Inteligencia:	70	Acc./Asal.:	2
Percepción:	70	Nivel:	5
Apariencia:	70	Voluntad:	75

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

Arma corta	65%
Arma larga	70%
Conducir vehículo	
(a determinar por el DJ)	70%

NOTA: Dada la enorme variedad de especialidades del ejército, el DJ deberá establecer cuál será la del PNJ que vaya a utilizar para así adaptar sus habilidades.

DIRIGIENDO SUPERHEROES INC

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Cualquier tipo de acción se puede llevar a cabo total o parcialmente en un intervalo de tiempo que se llama "Asalto" y que tiene una duración en el juego entre 1 y 15 segundos, dependiendo del ritmo de la historia en ese momento. En combates, este tiempo se reduce y, cuando se trata de situaciones "más tranquilas", este tiempo se dilata.

No todos los personaje pueden hacer el mismo número de acciones en un asalto, esto es debido a que no todo el mundo es igual de rápido. También hay que tener en cuenta que un personaje no puede realizar siempre el mismo número de acciones debido a modificadores como cansancio, enfermedad, atontamiento, excitación, rabia, medicamentos, hechizos, etc.

El DJ debe tener especial cuidado en permitir excesos del tipo de estar actuando continuamente a alta velocidad ya que, aunque el SPJ tenga un máximo de acciones por asalto de 4 (por ejemplo), este máximo sólo es posible cuando el personaje está en plena forma.

MÉTODO GENERAL

Como norma general, en Superhéroes Inc. se resuelve una acción haciendo una tirada de 1d100 contra la habilidad del personaje. Si la tirada tiene un valor igual o menor que la habilidad, el personaje ha conseguido realizar la acción. No obstante, esta es una situación completamente simplificada, pues el Director de Juego debe establecer modificadores en función de ciertas condiciones.

ACCIONES AUTOMÁTICAS Y TIRADAS CONTRA HABILIDADES

No es necesario someter a una tirada de dados muchas de las acciones que un personaje hace habitualmente, excepto en el caso de que el personaje emprenda alguna acción relacionada con esa habilidad que entrañe una dificultad especial.



DIRIGIENDO SUPERHEROES INC.

Por ejemplo: Un personaje que tenga un 45% en la habilidad "Montar animal" no debe hacer tiradas mientras cabalga normalmente pero, en el caso en que deba saltar sobre un parapeto puesto en el camino para impedirle el paso, el Director de Juego evaluará la situación, adjudicará un modificador y deberán lanzarse dados para conocer el resultado de la acción. Si el personaje consigue superar la tirada, ésta habrá tenido éxito; de lo contrario, el personaje no consigue saltar y puede incluso caer al suelo y perder PV, dependiendo de la tirada (fallo o pifia) y de la decisión del DJ.

En el caso de los superpoderes ocurre lo mismo. En la descripción de éstos vienen dadas indicaciones sobre la dificultad de determinadas acciones, así como las atribuciones del poder dependiendo del rango. Un personaje con el poder de controlar el clima con Rango Elevado, podrá realizar determinadas acciones de manera automática; otras veces deberá superar una tirada contra su valor con su modificador, o sin él; en situaciones muy difíciles sólo podrá realizarlo obteniendo un crítico y a veces le resultará imposible hacerlo él solo, necesitando la ayuda de otros con el mismo poder para lograrlo. En este caso, si el personaje desea convocar una lluvia en un radio pequeño (2-10 metros) para refrescarse o apagar un pequeño incendio, se considerará una acción automática, siempre que el personaje se encuentre en buenas condiciones; pero si desea detener un viento huracanado de 350 Km/h, tras haber combatido y resultar herido, tendrá que obtener un crítico después de habérsele aplicado un modificador negativo por Extrema Dificultad.

DIFICULTAD DE LAS ACCIONES

Para calcular el porcentaje de éxito que va a tener un personaje en el momento de intentar realizar una acción es necesario en primer lugar que el Director de Juego asigne un grado de dificultad a una acción.

El cansancio es un elemento muy importante a tener en cuenta a la hora de modificar acciones. Un personaje que haya escalado una montaña, luchado contra varios enemigos, haya sido herido y sufra los efectos de un veneno, aunque no haya llegado a la inconsciencia (Ver INCONSCIENCIA, MUERTE DAÑO, Y CURACIÓN) no podrá seguir realizando las acciones con los mismos porcentajes que tenía originalmente.

De la misma manera, se aplicarán modificadores posi-

tivos (que reforzarán las posibilidades de éxito) si el personaje se toma su tiempo y se concentra antes de realizar una acción, siempre y cuando esto sea posible y las condiciones a su alrededor se lo permitan.

Existe otro método para modificar acciones consistentes en dividir los porcentajes. En el caso de una droga que reduce la visión a la mitad, de un represor de poderes, que deja estos al 10%, o mediante la aplicación de magia, se pueden dividir los porcentajes en lugar de sumar o restar los modificadores.

Por ejemplo: *Drac, de Fuerza Máxima combate contra Seismo, un supervillano. Tras varios asaltos, el catalán lleva las de perder; pero continúa luchando. El DJ le advierte que empieza a cansarse y le aplica un modificador de -10% a todas sus acciones físicas y -5% a las mentales. Drac quiere acertar a Seismo con un coche para dejarle inconsciente, pero el villano ha saltado y se encuentra a unos 20 metros. Drac no tiene problemas en levantar el coche y debe realizar una tirada para lanzárselo. Su porcentaje de Lanzar es de 90%, con el modificador por cansancio resulta un 80%, pero encima Seismo ha creado un temblor que dificulta más su acción (-15). Lanza los dados y obtiene 76. Drac queda a merced del villano.*

CRÍTICO

Si al lanzar los dados en una tirada se consigue un 10% o menos del valor de la habilidad o característica más el modificador pertinente, el resultado de la acción se considera crítico y se realiza de una manera brillante; en caso de que la acción sea de combate, el daño que se hace es el doble del que se causaría con un impacto normal.

Es muy importante tener en cuenta los modificadores, puesto que no tiene el mismo resultado el intentar una acción en medio de un combate o si el jugador decide que su SPJ va a concentrarse antes de intentarlo.

Por ejemplo: *Seismo, furioso, quiere enterrar al de Fuerza Máxima en el asfalto. Como su poder de Geodinámica se lo permite, lanza los dados contra el valor de su poder (148%) modificado por aturdimiento a la mitad (74%). Obtiene 02, que está entre 01 y 07. Drac tendrá que esforzarse mucho para salir del subsuelo.*

PIFIA

La pifia es la realización de una acción de una forma totalmente chapucera y desastrosa de tal manera que no sólo no se consigue, sino que se obtiene además un resultado adverso. En la descripción de los diversos superpoderes se ha incluido el parámetro Descontrol como sugerencia en caso de este supuesto.

Para conseguir una pifia es preciso obtener un 99 ó 00 en una tirada de dados. El DJ decidirá en cada caso las consecuencias de la acción.

Por ejemplo: *Teniendo a Drac dominado en la tierra,*

Dificultad	Mod.
Imposible	-100%
Extrema dificultad	-75%
Difícil	-50
Poca dificultad	-25
Normal	0
Fácil	+15
Bastante fácil	+30
Muy fácil	+50

Seismo decide darle el toque de gracia devolviéndole el coche que antes había intentado arrojar contra él. Lo levanta e intenta lanzarlo, como no se encuentra en muy buen estado por el combate, el Director de Juego decide que su porcentaje de lanzar ha quedado reducido por los modificadores a 75%. Confiado, lanza los dados y obtiene 99. El coche se le resbala de las manos y aterriza en su cara, dándole un tiempo valiosísimo a Drac para liberarse.

ENFRENTAMIENTO DE HABILIDADES IGUALES

Cuando dos personajes intentan hacer valer cierta característica, habilidad o poder propio contra la misma habilidad del otro, se produce un enfrentamiento de habilidades iguales.

En estos casos deben hacerse tiradas de la habilidad por cada uno de los bandos.

El personaje con un nivel de habilidad menor puede derrotar no obstante al de porcentaje mayor, siempre que consiga obtener una ventaja sobre la tirada de su adversario superior a la diferencia que hay entre los respectivos porcentajes.

En el universo de Superhéroes Inc. es necesario puntualizar este asunto: un humano con fuerza 60 nunca podrá ganarle un pulso a SPJ con fuerza 190, por muy buen resultado que obtenga. Si la diferencia entre ambas habilidades es superior a 50, el de menor porcentaje no tendrá nada que hacer contra el otro personaje, a no ser que estén en juego determinados modificadores.

En caso de que ambos contendientes fallen su tirada, la acción se considera empatada y no conseguida por ninguno de los dos (excepto si uno de ellos obtiene una pifia en cuyo caso el DJ decidirá según la situación).

Si uno de los dos obtiene la tirada y el otro no, el primero habrá vencido.

Si por el contrario ambos consiguen sacar su tirada, ganará el personaje que tenga un valor de la tirada más bajo siempre que consiga una tirada igual a la de su oponente menos la diferencia que exista en las habilidades de ambos; de lo contrario, ganará el personaje con un porcentaje de la habilidad más alto.

Se requiere una tirada típica de este tipo cuando un personaje intenta hacer una presa en otro, es decir, agarrarle de forma que le impida cualquier acción. En primer lugar, el personaje que intenta realizar la presa deberá hacer una tirada de AGI menos la Parada del que la sufre, si ello procede. Esto sirve para determinar si la maniobra tiene éxito y habrá que aplicar los modificadores necesarios (sorpresa, en cuyo caso no se resta la Parada, enemigo inconsciente, etc.). En segundo lugar, y si se consigue realizar la presa, por cada asalto en que ésta se mantenga se requerirá que cada uno de los jugadores emplee su FUE para intentar vencer al otro.

ENFRENTAMIENTO DE HABILIDADES DIFERENTES

Existen ciertas parejas de habilidades que se pueden considerar contrapuestas. Una de ellas (la activa) es utilizada contra la otra (pasiva). Ejemplos de esto son Percepción y Esconderse (alguien busca a otra persona).

Para resolver un caso así, la tirada debe hacerse aplicando los modificadores que el Director de Juego considere oportunos y restando la habilidad activa contra la pasiva.

RESISTENCIA A ENFERMEDADES, VENENOS Y GASES

Cuando un personaje se enfrenta a la posibilidad de un contagio o a la acción de un veneno o un gas, su organismo tiene unos medios de defensa para intentar detener ese ataque. Estos medios de defensa están representados en la característica CON del personaje.

En cualquiera de estos casos, el personaje puede hacer una Tirada de Resistencia para intentar hacer frente a la situación. Si en esa tirada obtiene su CON/3 o menos, habrá pasado la prueba con éxito. De lo contrario, la enfermedad o el veneno habrán vencido.

Por ejemplo: *Fiebre, de las Nature Corps, ha sido derrotada por su enemiga Corrosión que la ha dejado recluida en una mazmorra tras haberle inoculado un suero envenenado. La resistencia a venenos de Fiebre es de 30, lanza los dados y obtiene 26. El DJ decide que no sucumbe, pero que se encontrará aturdida y enferma y la modifica con -30% a sus futuras acciones, hasta que se recupere del todo. Las cosas se ponen feas para la superheroína americana.*

Este es el sistema básico para humanos y personajes dentro del entorno humanoide. Los dioses son inmunes a todas las enfermedades humanas, algunos mutantes tienen una capacidad regenerativa y de defensa contra agresiones superior a la normal, otros son personajes sintéticos (androides, robots) y no sufren estos efectos. No obstante, pueden existir enfermedades y venenos muy potentes que pueden poner en jaque a cualquier personaje de Superhéroes Inc.

Tanto debido a la alta capacidad de infección de alguna enfermedad, como a la potencia de un veneno, el Director de Jue-

Enfermedades

Potencia	Mod.
Muy contagiosa/Muy potente	+50
Contagiosa/Potente	+30
Normal	0
Poco contagiosa/Débil	-30
Raramente contagiosa/Muy débil	-50

Venenos

Tipo de veneno	PV/asalto	Mod. Actividad	Curación	Inmunidad CON
Muy débil	2	-5%	Prim. Aux.	101
Débil	4	-5%	Prim. Aux.	120
Normal	8	-10%	Antídoto	140
Fuerte	15	-10%	Antídoto	160
Muy fuerte	25	-25%	Antídoto	180

go debe establecer modificadores a las Tiradas de Resistencia.

Respecto a gases y venenos, existen en la actualidad multitud de tipos diferentes de venenos y gases. Algunos son de origen natural, están producidos por animales o plantas que se encuentran en entornos naturales. Muchos otros han sido fabricados en laboratorios. A continuación se explican los efectos que pueden tener estas dos sustancias en el organismo de los personajes según sea su efectividad.

Gases

Débil:	Sensación de mareo, tos, -30 a la actividad a menos que se supere una tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de +40. No afectará a los SPJs que tengan Superconstitución.
Normal:	El personaje caerá inconsciente en 3 asaltos a menos que supere una tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de +15. No tendrá efecto sobre aquellos SPJs cuya CON sea superior a 130.
Fuerte:	Inconsciencia inmediata si no se supera una tirada como la anterior, pero sin modificadores. Los personajes que tengan una CON por encima de 160 no se verán afectados.
Muy fuerte:	El personaje caerá inconsciente a menos que saque su tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos" con un modificador de -20. Estos gases no afectan a aquellos personajes que tengan una CON igual o superior a 180.
Letal:	El efecto será la muerte, siempre que el PJ no tenga Superconstitución y no supere su correspondiente tirada; si la saca, quedará inconsciente. Si tuviera Superconstitución, quedaría inconsciente de no superar su tirada de "Resistencia a enfermedades y venenos".

Venenos

Un poco más adelante te detallamos una tabla de venenos en la que se incluyen los tipos, los PV que se pierden por asalto, los modificadores a la actividad, la forma de curación conocida y la CON que es preciso tener; para no deber efectuar la tirada de resistencia.

Es conveniente aclarar que en los casos en que el

veneno sea Normal, Fuerte, o Muy fuerte la tirada de Primeros auxilios sirve para que el personaje deje de perder PV, aunque el resto de los efectos sigue invariable.

Para que esta tirada sea efectiva, debe realizarse antes de que transcurran 5 asaltos desde que el veneno afectó al PJ.

UTILIZACIÓN DE HABILIDADES DE APRENDIZAJE QUE NO SE POSEEN

Cualquier personaje puede tratar de utilizar una habilidad de aprendizaje de la que no sea poseedor con un modificador de -30 sobre el valor inicial de esa habilidad.

No obstante, en el caso de que la habilidad utilizada sea semejante a otra poseída por el personaje, el modificador será de -15 y no -30.

Este apartado no es válido de ningún modo en el caso de los superpoderes inherentes al personaje, ya que se trata de capacidades que están en su naturaleza (dioses, mutantes, magos, alienígenas, etc.) pero sí en el caso de que alguien le robe la armadura tecnificada a otro personaje, parte de su equipo, un objeto que le da los poderes, etc.

Es importante destacar que el mal uso de determinados sistemas muy complejos (tecnoarmaduras, armas especiales, objetos especiales, etc.) pueden acarrear muchas desgracias al que los utiliza, pudiendo provocarle grandes males e incluso la muerte. Hay cosas que es mejor no intentar, aunque se sea un metahumano.

Por ejemplo: *Viajando a bordo de su helicóptero y de vuelta de una misión en el sur de Italia, la Euroforce es atacada por un telépata poderoso que deja inconsciente a Euroman, piloto del aparato, antes de que pueda reaccionar. Siluro no sabe pilotar helicópteros pero intentará estabilizar al menos el vehículo e impedir estrellarse (El DJ no le permitiría nunca intentar filigranas sin saber pilotar).*

De haber tenido la habilidad, su porcentaje sería 40%, por lo que realiza una tirada contra un 10%. Obtiene un 09 y el aparato detiene su caótico descenso.

HABILIDADES CON PORCENTAJES IGUALES O SUPERIORES A 100%

Con las subidas de nivel de un personaje y con las características propias de dioses y otros metahumanos

puede darse el caso de que parte de sus habilidades o poderes superen el valor de 100%. En estos casos hay que tener en cuenta ciertas normas:

Si se trata de una habilidad o poder que no hay que enfrentar con otro del adversario, (por ejemplo Volar), es decir, si no se compite con otro individuo de alguna manera, el personaje debe hacer una tirada, pues aún en el caso de que el valor de su habilidad sea superior a 100%, si el resultado de la tirada es una pifia (99 ó 00), se considerará que la acción ha fallado.

Esto es así porque ni aún las personas más habilidosas tienen un 100% de probabilidades de hacerlo todo bien.

Dicho de otra manera, incrementar habilidades que no son de enfrentamiento por encima de 100%, resulta ventajoso con el fin de superar modificadores adversos. Por ejemplo, si un personaje tiene un porcentaje 115 en determinada habilidad y la dificultad que la acción entraña exige un modificador -30, el personaje tendrá todavía un porcentaje de éxito de 85%.

Si se trata de habilidades de enfrentamiento (por ejemplo, Combate cuerpo a cuerpo que debe enfrentarse con la Parada del contrario), se resta el valor de la parada al de la habilidad del contrario. Si el resultado es inferior de 100, se procede como se haría normalmente. En caso contrario se resuelve la situación igual que en el punto anterior.

Si se trata de enfrentar la misma habilidad con un contrario (una persecución en vuelo), nos sirve también para aumentar nuestra ventaja en el enfrentamiento de habilidades.

Por ejemplo: *En una persecución por los cielos de La Coruña entre dos metahumanos, con el mismo rango de Volar (Alto), el primer SPJ tiene un valor de Volar de 125%, mientras que el segundo controla su poder con 75%. De esta manera el segundo personaje deberá obtener tiradas por debajo de (125-75) 50 para no perder terreno respecto al primero.*

HABILIDADES CON PORCENTAJES IGUALES O INFERIORES A 0%

Aún cuando la posibilidad de realizar la acción después de aplicar los modificadores necesarios de un resultado negativo, el atacante tiene siempre una posibilidad de éxito. Sólo lo conseguirá si obtiene un crítico, de 01 o 02.

Por ejemplo: *Tras haber sufrido el veneno que Corrosión le inoculó y después de sufrir un ataque físico por parte de la misma, Fiebre se encuentra al borde de la inconsciencia, mientras la villana se dispone a soltar una horda de insectos contra California. La malvada se regodea viendo como la Nature Corp se arrastra por el suelo, muy dañada. El DJ le ha aplicado modificadores que han situado su porcentaje de poder por debajo del 0%, en concreto en -15%. Como último recurso, y ante la ca-*

tastrófe que puede desencadenar la villana, Fiebre intenta un último ataque calentando los aparatos de control de Corrosión. Lanza los dados y obtiene un 02. Los controles chisporrotean y quedan inservibles. La ira de Corrosión aumenta por instantes...

INICIATIVA Y RESERVA DE ACCIONES

En primer lugar es necesario hacer una tirada de Iniciativa por cada uno de los personajes que toman parte en una pelea. Aquél que obtenga su tirada consigue la Iniciativa. Si varios la consiguen el vencedor será el que obtuvo la tirada más baja.

El personaje que cuenta con la Iniciativa tiene cierta ventaja sobre los demás. En primer lugar puede usarla para actuar antes que los otros, pero también para anticipar las acciones de sus oponentes.

No obstante, dependiendo del tipo de ataque, un SPJ tendrá ciertos beneficios o ciertos inconvenientes a la hora de determinar su iniciativa. Así, por regla general el orden será el siguiente: Ataque energético, ataque físico y ataque mental.

Esa ventaja en la iniciativa que poseen los ataques energéticos sobre los físicos, y éstos sobre los mentales, se resuelve con la aplicación de la siguiente tabla en la fase de obtención de iniciativas.

Tipo de Ataque	Mod. Iniciativa
Energético	+30
Físico	-
Mental/Mágico	-30

Los ataques mágicos se encuadran dentro del tipo "Mental", ya que exigen del SPJ cierto periodo de concentración o de invocación de fuerzas exteriores.

Así, y según lo anterior, se considerará "ataque energético" a:

- Absorción de energías
- Absorción de vida
- Anulación de poderes
- Campo de fuerza (no telequinético)
- Congelación
- Control temp. de los cuerpos orgánicos
- Control de agua
- Control de energías
- Control de fuego
- Control de la geodinámica
- Control de las moléculas ajenas
- Control del clima
- Control muscular
- Donación de vida
- Emisión de energías
- Explosividad
- Grito sónico

Reserva de acciones

Todo SPJ tiene la oportunidad de reservarse alguna o todas sus acciones para realizarla posteriormente, a la vista de lo que haga su contrincante. Esto le permite detener un golpe en el último momento, activar su campo de fuerza, intentar escapar, etc.

Una vez se haya reservado alguna acción, el personaje deberá pasar con éxito una tirada de Reflejos para poder tener la posibilidad de realizar la acción deseada.

A continuación, el SPJ deberá intentar llevar a cabo la realización de la acción e inmediatamente después el otro personaje continuará con el desarrollo de su ataque.

COMBATE Y ARMAS

El combate es una de las acciones que resulta más complejas de resolver en todos los sistemas de juego. En Superhéroes Inc. se ha primado la rapidez y facilidad a la hora de desarrollar los combates, de forma que sea lo más ágil posible.

COMBATE CUERPO A CUERPO

La resolución normal de una acción debe hacerse lanzando 1d100 y comparando el resultado con el valor de la habilidad, en este caso Combate cuerpo a cuerpo (CaC). Si el resultado de la tirada es igual o inferior se habrá conseguido tener éxito.

El daño dependerá de la FUE del personaje, como se explica en el apartado destinado a esta característica.

En este punto es necesario indicar que el CaC raramente conlleva la muerte de uno de los contrincantes, en caso de que sean similares en FUE, CON o poderes, con lo cual, aunque alguno pierda todos los PV, se entenderá que ha quedado inconsciente. Un caso aparte lo constituyen los críticos. En este supuesto sí que se puede producir la muerte de uno de los luchadores (aunque sólo en el caso de darse un crítico en la cabeza o en el cuello).

PARADA

La Parada es un modificador negativo a la acción de combate de otro personaje. Expresa en realidad la acción inconsciente que tiene todo ser de cubrirse o evitar un daño. Algunas situaciones (como los estados mentales alterados) anulan la Parada del SPJ.

Si, por ejemplo, un SPJ con un 70% de CaC trata de pegar un puñetazo a otro que tiene una Parada de 20, las posibilidades del primero se reducirían a $70-20=50\%$ de impacto. El resultado del dado nos sirve para determinar lo que realmente ocurre con esa acción: si el resultado fuese de 50 o menos, el atacante conseguiría impactar; si se obtuviese un resultado entre 51 y 70, el defensor habría conseguido evitar o detener el golpe; mientras que, si el resultado es superior a 70, sencillamente el atacante falla su ataque.

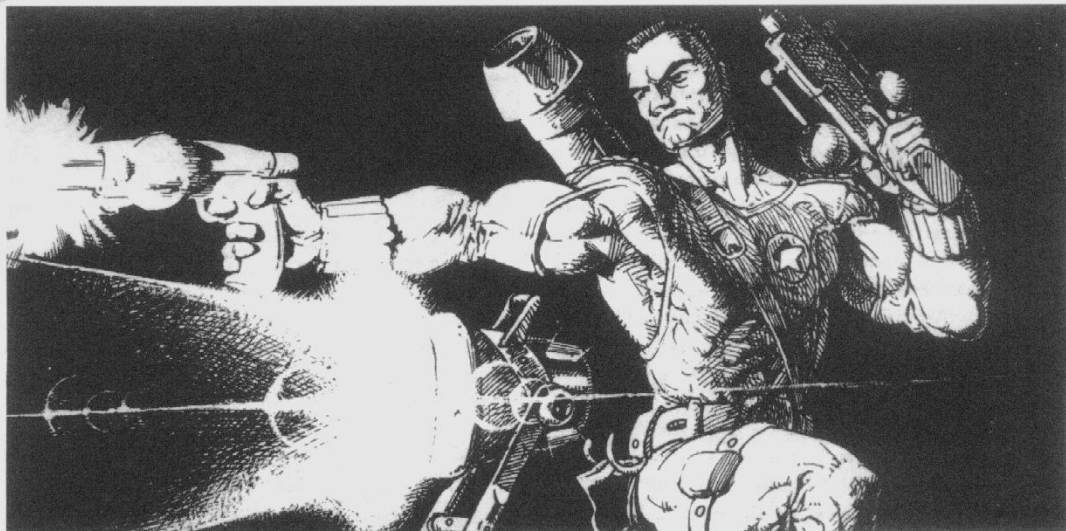


ESQUIVA

La diferencia entre la Parada y la Esquiva reside en que esquivar es una acción consciente en la que se consume una acción. Esquiva es una posibilidad que supone un mayor movimiento del personaje que la intenta, porque puede tratarse incluso de un retroceso o de un salto en alguna dirección del atacado.

Puesto que se emprende una acción de movimiento, será necesario en primer lugar consumir una acción. En segundo término es también obligado hacer con éxito una tirada de AGI/2 para que el personaje que esquiva pueda ocupar su nueva posición.

La esquiva presupone que el defensor ha anticipado la acción del atacante y todo eso tiene mucho que ver con la sección anterior, donde explicamos cómo emplear varias acciones por asalto. Si un personaje tiene la Iniciativa y cuenta, por ejemplo, con dos acciones por asalto, puede atacar con la primera y reservar la segunda hasta saber qué hace su oponente y, en ese momento, indicar que se



anticipa a esa acción esquivando. El oponente no podrá ya cambiar su acción de combate y si el primero consigue esquivar, no recibirá daño alguno.

El desplazamiento que puede realizar un personaje durante la esquiva es reducido, pues debe de estar pendiente del combate simultáneamente. Por esa razón se considera que una distancia de 0,5 metros es la máxima que puede recorrer esquivando un humano normal. Aquellos personajes que gocen de superpoderes como Superagilidad, o Supervelocidad, podrán esquivar realizando saltos o recorriendo distancias mucho mayores.

ACTITUD DEFENSIVA

Existen casos, en los que, debido a diversos motivos, un personaje decide mantener una actitud defensiva con respecto a su contrincante. Ello permitirá una especial predisposición a evitar ser impactado, a la vez que imposibilita la propia actitud ofensiva.

Los motivos que pueden conducir a un SPJ a actuar de esta manera son variados, a continuación se detallan unos pocos que pueden servir de orientación a los jugadores:

- ▶ El personaje está siendo atacado por otro PJ amigo (en estado alterado, por confusión, etc.)
- ▶ El SPJ trata de averiguar la verdadera habilidad en combate de un contrincante
- ▶ El enemigo es mucho más poderoso y resulta imprescindible evitar ser golpeado
- ▶ La CON del enemigo es tan elevada que sería inútil atacarle

A efectos de juego, esta actitud conlleva dos resultados. El primero es que el SPJ que adopta la actitud defensiva (y así lo ha declarado) renuncia a cualquier tipo de ataque durante ese asalto. La segunda es que su Parada aumentará a razón de 1 punto por cada 3 puntos que posea en la habilidad Combate cuerpo a cuerpo (o 1 por cada 2 que se posea en Artes marciales). También au-

mentan de la misma manera los modificadores a impactar al SPJ con rayos de energía, armas de fuego, etc., a razón de 1 punto por cada 3 puntos que se posean en la habilidad Combate cuerpo a cuerpo o uno por cada 2 de Artes marciales (en este caso no influye la Parada).

PRESA

Una de las acciones que puede resultar confusa a la hora de combatir es atrapar al contrario y retenerlo apresado impidiendo que se mueva. Como es lógico, los elementos que entran a formar parte de esa acción son: la AGI del atacante, la Parada del defensor y las FUE de atacante y defensor.

En primer lugar, el atacante tiene que precipitarse sobre el atacado. Según la situación puede tratarse de una tirada de Agilidad del atacante menos la Parada del defensor (si este último se da cuenta del ataque) o de Acechar/Discreción si el atacante llega por sorpresa. Si se consigue esta tirada, se entenderá que el agresor llega hasta su víctima y consigue agarrarle produciéndole una inmovilización.

A partir de ese momento se trata claramente de un caso de FUE contra FUE, que se resuelve según se detalla en el apartado «ENFRENTAMIENTO DE HABILIDADES IGUALES». Si bien es conveniente apuntar que el DJ deberá aplicar modificadores de situación ventajosa al atacante, por la ventaja de haber aplicado con éxito la presa. En el momento que el atacado consiga imponerse al asaltante, se considerará que ha conseguido liberarse y la acción proseguirá normalmente. Si no es así, la presa continuará hasta que la acción se resuelva en un sentido u otro.

Hay que aclarar, para aquellos que siempre tratan de llevar las cosas al límite, que mientras dure la presa ninguno de los dos involucrados podrá realizar ninguna acción, excepto enfrentar su FUE contra la del oponente.

ABRAZO DE OSO

Lo que se pretende conseguir con este tipo de ataque es rodear con los brazos el cuerpo del adversario y presionar sus costillas para causar daño o incapacidad.

Durante el asalto en que efectúe el abrazo de oso, el personaje no podrá realizar ninguna otra acción, independientemente del número de acciones por asalto que posea.

Para que el ataque tenga éxito, el jugador deberá obtener una tirada de Combate cuerpo a cuerpo a la que habrá que restar la Parada del contrincante y un modificador de -20, dado el grado de dificultad de la maniobra.

La obtención de un Crítico en la tirada significará que el atacante habrá conseguido apresar los brazos de su oponente y que éste se verá incapaz de atacarle hasta que se libere; de superar normalmente la tirada, el atacante habrá conseguido su objetivo de atrapar a su contrincante, pero los brazos de éste último quedarán libres.

Aunque esta técnica es muy parecida a la de "Presa", se pueden observar ciertas diferencias:

En el caso que nos ocupa, la víctima sentirá una sensación de ahogo que, en términos de pérdida de PV, será equivalente a los PV que causaría un golpe del personaje agresor y sufrirá además los efectos de «Estrangulamiento» descritos más adelante. En el caso de que el daño no supere el DA de la víctima, éste no sufrirá tampoco el ahogamiento.

La víctima podrá (si es que tiene libres los brazos) atacar a su vez al agresor. Sin embargo, la difícil situación en la que se encuentra será la causante de que sus ataques tengan un modificador de -40 (en este caso no se aplicará, sin embargo, la Parada).

La víctima podrá intentar liberarse del abrazo. Para conseguirlo tendrá que vencer la fuerza de su adversario en un enfrentamiento de FUE contra FUE con un modificador de -20 debido a lo precario de su situación. Este enfrentamiento se llevará a cabo al comienzo de cada asalto y no podrán realizar ninguna otra acción. Una excepción a esta norma es que alguno de los SPJs posea poderes como Dominación mental, Agresión psiónica, Emisión de energía (por los ojos), etc., en cuyo caso podrá hacer un uso normal de esos poderes.

Este ataque también podrá realizarse por la espalda, en este caso la víctima tendrá un modificador de -75 a sus ataques.

El DJ tendrá en cuenta el tamaño y la fuerza respectiva de los personajes a la hora de permitir esta maniobra. Sería inútil (además de imposible) que Jinete Nocturno tratara de realizar un abrazo de oso a Steelguy.

BARRIDO

Mediante este ataque, un personaje puede derribar a un adversario. Se pueden utilizar las piernas y cualquier otro objeto o arma adecuadas a tal efecto (un bastón, una barra de hierro, un fusil, etc.).

Para conseguirlo, el personaje deberá obtener una tirada de Combate cuerpo a cuerpo a la que habrá que restar la

Parada del adversario y un modificador de -20. Una vez que el ataque ha tenido éxito, la víctima tendrá la oportunidad de no caer obteniendo una AGI/3 (en el caso de que el atacante haya obtenido un Crítico, la víctima tendrá también que sacar un Crítico en su tirada de AGI/3).

En el caso de que la víctima tenga una Fuerza superior en 30 puntos al personaje que efectúa el barrido, sólo podrá efectuar esta maniobra en el caso de haberse reservado una acción y como respuesta a un ataque del SPJ que recibe el barrido. De esta manera el personaje que intenta la maniobra se valdrá de la fuerza y el impulso de su enemigo. Para conseguirlo deberá primero obtener una tirada de Reflejos (ver más arriba el apartado de reserva de acciones) y a continuación una tirada de AGI/2 para esquivar el ataque del contrario seguida de la correspondiente tirada de barrido (cpo. a cpo. -20), en este caso no se aplica la Parada ya que el personaje "víctima" del barrido está atacando.

Los Expertos en artes marciales, acostumbrados a realizar este tipo de acciones solamente tendrán que superar una tirada de Artes marciales menos la Parada del contrario y no se les aplicará el modificador de -20 que deben soportar el resto de personajes.

COMBATE CON ARMAS BLANCAS Y GARRAS

La gran proliferación de personajes que usan este tipo de armas, unidos a la ingente cantidad de ellos que poseen garras hacen imprescindible que se ofrezca un sistema de resolución de estas situaciones.

Los porcentajes de las diferentes habilidades continúan invariables y en el caso de utilización de garras se entenderá que se usará la habilidad de Armas especiales (AGI+PER)/3.

DAÑOS

Los daños básicos producidos por las armas blancas son los siguientes:

ARMA	DAÑO
Espada	2d10
Florete	2d10
Hacha	2d10
Hacha de guerra	3d10
Katana	3d10
Lanza	2d10
Mandoble	3d10
Navaja	2d6
Puñal	2d6
Flecha	1d10
Shuriken	1d10
Garras	3d10

A esto habrá que añadirle un modificador por el material del arma o garras y otro por la fuerza del atacante. Todo ello queda resumido en las tablas de la página siguiente.

Modificadores por el material del arma

MATERIAL	MODIFICADOR
Hueso/Uña	+10
Madera	+15
Piedra/Hierro	+20
Acero	+25
Aleaciones superresistentes	+30
Zynex	+40
Optimun o Strenium	+50

Estos modificadores son también válidos cuando un SPJ utilice un objeto de ese material para golpear al enemigo, y se sumará al daño normal causado por la FUE del SPJ.

Modificadores por la Fuerza del atacante

FUERZA	MODIFICADOR
<75	-
76-90	+5
91-100	+10
101-120	+15
121-140	+20
141-160	+25
161-170	+30
171-190	+35
191-200	+40

Asimismo, la eficacia del DA o de un chaleco antibalas o un traje protector de cualquier tipo, que posea un personaje que reciba una herida con una de estas armas quedará reducida a una tercera parte, ya que el efecto cortante de este tipo de armas hacen que las protecciones (y el DA) sean mucho menos eficaces. Los campos de fuerza no se ven afectados por esta regla.

Este sistema se utiliza en casos de armas normales. En el universo de SHI existen armas mágicas o de energía que causarán cada una de ellas su daño particular, sin que les sea aplicable en ningún caso las reglas de daño anteriormente expuestas.

ATURDIMIENTO E INCONSCIENCIA

Aparte de poder quedar inconsciente debido a la pérdida de PV, en el CaC también se puede dar el caso cuando el personaje recibe un golpe en la cabeza.

Así, vemos que hay varios factores a tener en cuenta: la localización del golpe, la Fuerza del personaje atacante y la Constitución del personaje defensor.

En primer lugar; habrá que localizar el impacto y, si se ha producido en la cabeza, cabe la posibilidad de que el atacado quede inconsciente. Esto dependerá en gran medida de la diferencia entre la FUE del asaltante y la CON del atacado, con lo que tendremos que consultar la siguiente tabla:

Hay que destacar que el efecto de los golpes es acumulativo por lo que si un personaje recibe un golpe en la cabeza y para evitar caer inconsciente debe superar una tirada de CON, si en

la misma pelea recibe otro impacto en la cabeza deberá superar una tirada de CON/2 y así sucesivamente.

No obstante, y aunque no se produzca la inconsciencia, siempre que un personaje recibe un golpe contundente en la cabeza o en los genitales masculinos que le cause un daño superior a CON/10 quedará momentáneamente aturdido. El aturdimiento lleva consigo un modificador de -15 a todas las acciones durante 1d4 asaltos.

Aturdimiento e inconsciencia

FUE-CON	TIRADA A SUPERAR
<-20	Ninguna. Es necesario otro golpe.
-20/20	CON
21/40	CON/2
>40	CON/4

ESTRANGULAMIENTO Y AHOGAMIENTO

En una situación en la que un atacante consiga atrapar a su rival por el cuello y lo apriete, que utilice una cuerda, que mediante la técnica de presa mantenga su cabeza dentro del agua o algo que se le parezca, la víctima deberá hacer una tirada de CON por cada asalto que pase en esa situación.

Esta tirada es simultánea a sus esfuerzos por liberarse y no se tiene en cuenta a efectos de contabilizar las AxA consumidas. Por cada asalto que pase bajo esta situación deberá restar un modificador acumulativo de -10 a su tirada. En el momento en que no supere dicha tirada habrá quedado inconsciente y a merced del atacante. En todo caso el DJ tendrá que tener en cuenta la FUE y la CON de los contendientes para que la situación sea lo más realista posible. En el caso particular del ahogamiento (por falta de oxígeno), es necesario explicar que tanto Dioses como Héroes Cósmicos no necesitan aire y, por tanto, son capaces de sobrevivir en el vacío del espacio. Además la CON determina también la capacidad del personaje (que no sea Héroe Cósmico o Dios) de aguantar la respiración, así:

CON	TIEMPO SIN RESPIRAR
<100	CONx2 segundos
101/110	CONx3 segundos
111/120	CONx5 segundos
121/130	CONx10 segundos
131/150	CON/5 minutos
151/170	CON/3 minutos
171/190	CON/2 minutos
>190	CON minutos

IMPACTOS EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Esta localización de impactos es específica para combates cuerpo a cuerpo ya que en este tipo de lucha es muy improbable golpear partes inferiores del cuerpo. Los impactos en manos y antebrazos se consideran una defensa fortuita del atacado, por lo que no se incluyen en la tabla de la página siguiente.

Localización de impactos en combate cpo a cpo

Id20	LOCALIZACIÓN
1-2	Muslo derecho
3-4	Muslo izquierdo
5	Genitales
6	Brazo/hombro derecho
7	Brazo/hombro izquierdo
8-11	Abdomen
12-15	Pecho
16	Cuello
17-20	Cabeza

DESPLAZAMIENTOS EN COMBATE

En un combate entre metahumanos es muy común que se pongan en juego grandes poderes que causan muchísimo más daño que el habitual entre seres humanos.

Como norma general aquellos impactos físicos (golpes, rayos de fuerza, misiles, explosiones, etc.) que superen el 50% del daño absorbido, desplazarán al personaje que recibe el impacto tantos metros como puntos de daño divididos entre diez superen el 50% del daño absorbido.

Los impactos que superan el Daño absorbido del personaje le causan daño a este, así como también lo desplazan.

Con lo cual, la fórmula para calcular el desplazamiento tanto si se produce daño como si éste se absorbe es:

Desp. = (Daño - Mitad DA)/10 metros.

Por ejemplo: *Trífido se encuentra atrapado en medio de un combate con Tsang Tseng, el miembro del Brazo Ejecutor decide echar toda la carne en el asador; por lo que salta, haciendo creer al chino que huye. Confundido por la "huida" de Trífido, Tsang Tseng tarda en localizarle y en llegar hasta él dos asaltos, que el mutante ha utilizado para concentrarse en dar un golpe demoledor. La FUE de Trífido es de 150, por lo que puede hacer un daño máximo de 1d100+50, su combate cuerpo a cuerpo es de 75, la Parada de Tsang Tseng es 24, por lo que tiene que obtener 51 o menos en la tirada de dados. El DJ le indica que tiene un modificador +20 por haberse concentrado. Lanza los dados y obtiene 22 por lo que ha conseguido golpear con acierto. El daño que causa es: 1d100 (92)+50=142. Ya que Tsang Tseng absorbe impactos por debajo de 150 no recibe daño. El desplazamiento que sufre el chino es de: (142-75)/10. Es decir; el oriental aparece a unos siete metros de Trífido. El combate se caldea, Tsang se enfurece cada vez más...*

ALCANCES

El alcance es la distancia máxima a la que un arma puede actuar. Fuera de esa distancia el arma resulta inútil. En el caso de enfrentamiento con animales, estos utilizan sus armas naturales (garras, mordiscos, coletazos, etc.) y su alcance máximo es la longitud del animal.

Cuando se trate de superpoderes que no tengan especificada una distancia de actuación en la descripción del

mismo, como regla general se calculará que el poder actuará a su pleno rendimiento (porcentaje total) en distancia de contacto y perdiendo 1% por cada metro de distancia. Cuando la distancia en metros supere el valor o el rango (según sea el caso) del poder, sólo se conseguirá el éxito en caso de crítico y siempre que el rango del poder o el DJ lo permita.

Para resolver una situación de combate hay que estar seguros de que al menos uno de los combatientes esté dentro del radio de acción del arma del otro. Los radios de acción máximos de las distintas armas se detallan en el apartado de armamento.

COBERTURA

También habrá que saber si los contendientes tienen algún tipo de cobertura. Elementos que aportan cobertura pueden ser: árboles, piedras, muros, arbustos, vehículos, etc.

Las armaduras tecnológicas, los campos de fuerza, o la superconstitución no se consideran coberturas, sino protecciones, ya que no modifican la puntería del atacante, sino el daño recibido por el defensor.

Según la clase de cobertura se aplican modificadores al uso del arma o el poder con el que se desea impactar.

COBERTURA	MOD. %
Ninguna	0
Ligera	-25
Media	-50
Alta	-75
Completa	-100

SITUACIONES VENTAJOSAS

Se pueden aplicar al impacto modificadores por una posición ventajosa del contrario:

Situaciones Ventajosas		
SIT. DEFENSOR	MOD.	PARADA
Defensor inconsciente		NO
Defensor aturdido	+50	SI
Defensor de espaldas	+70	SI
Defensor de costado	+30	SI
Defensor por debajo	+15	SI

Sólo se falla si se obtiene pifia. Si el resultado de la tirada es un crítico el atacado muere.
Se aplica sólo la mitad de la parada.

IMPACTO

Para saber si se ha conseguido impactar se realizan las siguientes operaciones:

Habilidad del atacante - Parada defensor -
 MOD cobertura + MOD Situación Ventajosa =
 Probabilidad de impacto

En otras palabras, para el impacto se toma en cuenta la habilidad del atacante en el uso de su arma, la Parada del defensor, que representa su capacidad de detener un golpe, el modificador de cobertura, que puede representar una circunstancia ventajosa para el atacado, y situaciones de ventaja del atacante como atacar por sorpresa o desde una posición más elevada, etc.

Hay que recordar que, en el caso de que se consiga un crítico al impactar, el daño producido será el doble del que causaría el arma o el poder en condiciones normales.

IMPORTANTE: La Parada solo podrá usarse en caso de combates físicos, ya que no es posible utilizarla contra poderes como Emisión de energías, Proyección de fuego, ni contra armas de fuego.

Un personaje con Supervelocidad o Superagilidad y actuando de ésta manera, se considera que causará en el atacante un Mod. negativo equivalente a (100-AGI), ya que resultará más difícil impactar en él.

Modificador al impacto

Cuando un personaje tiene un porcentaje determinado en una habilidad o poder ofensivo (Emisión de energía, arma corta, etc.), este parámetro nos indica la probabilidad que ese SPJ tiene de impactar a su adversario en condiciones normales. Sin embargo, en una situación dinámica de lucha, se producen muchos lances que alteran estos porcentajes. La tabla expuesta a continuación trata de solucionar ese problema.

Atacante en movimiento	-15
Objetivo en movimiento	-15
Objetivo pegado a una pared	-10
Objetivo tumbado en el suelo	-10
Objetivo con Superagilidad	-(AGI-100)
Objetivo con Supervelocidad	Igual que con Superagilidad
Noche	-20 (a menos que se posea Superpercepción)
Objetivo Exp. en Artes marciales	-30
Objetivo Justiciero	-20
[Estos modificadores son acumulativos]	

Los dos últimos casos vienen dados por la enorme experiencia de ese tipo de personajes a la hora de evitar golpes e impactos. Este modificador es válido en situaciones de combate normales; si el PJ está desprevenido, no tendrá efecto. En los casos de origen múltiple, los modificadores no serán acumulativos, primando siempre el superior.

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

En el caso en que sea necesario o sea voluntad del Director de Juego localizar el punto del cuerpo en el que se ha producido el impacto de un ataque o una herida de otro tipo, puede recurrirse a la siguiente tabla.

Localización de impactos

Id20	LOCALIZACIÓN
1	Pierna/pie derecho
2	Pierna/pie izquierdo
3-4	Muslo derecho
5-6	Muslo izquierdo
7	Mano/antebrazo derecho
8	Mano/antebrazo izquierdo
9	Brazo/hombro derecho
10	Brazo/hombro izquierdo
11-13	Abdomen
14-17	Pecho
18	Cuello
19-20	Cabeza

Además el jugador puede desear localizar un impacto en algún punto del cuerpo del adversario. Esto añade una dificultad extra a su acción. Por esta razón el intentar localizar voluntariamente el impacto conlleva un modificador de -20 a -75 a la tirada de dados, dependiendo de la distancia, la dificultad y el tamaño de la parte del cuerpo.

La intención de impactar en un determinado punto del cuerpo debe declararse antes de hacer la tirada.

Por ejemplo: *Jinete Nocturno pasea con su Harley por las calles de Madrid. Es de madrugada. Algunos habitantes de la noche se dirigen ya a sus guaridas, mientras que otros continúan la diversión, intentan cerrar negocios o simplemente vagan sin rumbo fijo. Faltan apenas dos horas para que amanezca. El aire es frío. El justiciero detecta en una bocacalle un BMW alrededor del cual varias personas hablan animadamente en susurros. Se trata de un narco y tres de sus camellos. Una bolsa con billetes pasa al maletero del automóvil mientras que del interior del cubículo de la rueda de repuesto hace su aparición una bolsa de deporte. A Jinete no hace falta que le expliquen su contenido. Pasa inicialmente de largo para observar un poco más, dando a continuación una vuelta que le lleva directamente al callejón. El potente faro de la Fat Boy de Jinete deslumbra a los narcos, pero reaccionan con rapidez. Una Uzi aparece de alguna parte y abre fuego contra Jinete sin mediar palabra. Éste aprovecha la relativa cobertura de unos contenedores de basura para bajar de la moto y poner en su mano su pistola de 9mm. Los primeros disparos de la Uzi van a impactar contra la pared de ladrillo gastado. Un gato maulla en alguna parte. Algunos peatones aceleran el paso y unas luces se encienden más arriba. La 9mm de Jinete escupe tres veces. Las tiradas de dados resultan favorables. Para determinar la localización del impacto se recurre a la tabla, encontrando que: el primer disparo (11) va a alojarse en el abdomen de uno de los camellos que cae al suelo desangrándose; el segundo (17) alcanza a otro en el cue-*



llo, haciéndole pasar a mejor vida; el tercero (10) alcanza al narco en el hombro izquierdo, impidiéndole usar su Uzi en el siguiente asalto. El tercero de los camellos ha hecho aparecer un revólver calibre 38 que utiliza sin más presentaciones. La cobertura de los cubos de basura salva a Jinete de ser alcanzado esta vez. El narco está inutilizado por un asalto. Jinete vuelve a disparar: El primer disparo (17) se aloja en el pecho del tercer camello, mientras que los otros dos fallan por poco. El narco, herido, utiliza de nuevo su Uzi para abrir fuego contra Jinete. Los disparos pasan cerca. Uno de ellos le alcanza en la pierna izquierda, aunque de refilón. Cabreado, Jinete libera el freno del contenedor y lo empuja, avanzando tras él mientras lo dirige contra el narco y lanza un grito salvaje. No desaprovecha la oportunidad de disparar mientras avanza. Tres balas van a dar en el blanco: la primera en la pierna izquierda (1), la segunda (4) en el muslo derecho y la tercera (14) en el pecho del narco. Jinete mira a su alrededor: Escucha las voces de los vecinos se unos metros por encima de su cabeza. En el suelo yacen tres cadáveres y un cuerpo inconsciente que se desangra. Ahora, unos segundos después de producido el impacto, Jinete comienza a sentir el dolor en su pierna. Decide que es mejor alejarse antes de que alguien aparezca.

Una vez que se ha efectuado un impacto se sabe el daño producido en función del tipo de arma

MUERTE, INCONSCIENCIA, DAÑO Y CURACION

Un personaje queda inconsciente si se encuentra en uno de los siguientes supuestos:

- Recibe un golpe en la cabeza según se indica en el apartado Combate cuerpo a cuerpo.
- Mediante heridas infligidas sus PV han quedado reducidos al 10%.

• Sufre los efectos de un gas aturridor.

Por supuesto existen otras circunstancias, que el DJ deberá determinar (inmersión prolongada, pifia en una tirada de EQM, fallos en sistemas internos de seres artificiales, etc.) que también conducen a la inconsciencia del SPJ.

Cuando sus Puntos de Vida llegan a cero el personaje muere. En el caso de los dioses, la Presencia Máxima de su panteón, o la Entidad Cósmica creadora, pueden volver a la vida a estos personajes. Los seres artificiales, como androides o robots, podrán ser reparados siempre y cuando sus bancos de memoria no se encuentren destruidos. De lo contrario, el SPJ podría ser recreado, aunque sin recordar nada de su vida anterior.

La curación del daño causado por heridas en un combate se lleva a cabo a razón de un número determinado de Puntos de Vida cada hora si el personaje se encuentra en buenas condiciones que permitan la recuperación y reducido a la quinta parte si las condiciones no son favorables (por ejemplo si se viaja teniendo heridas o si el clima es extremo).

Los puntos perdidos por golpes o agentes no cruentos (que no hayan causado heridas o traumatismos graves internos) y que no superen el 50% de PV del personaje, se recuperan a un ritmo tres veces mayor que en caso de heridas, disparos, explosiones, etc.

Un personaje que tiene una pérdida regular de PV por asalto a causa de haber recibido un crítico puede detener esta pérdida si algún otro personaje o él mismo realizan con éxito una tirada de Primeros auxilios.

La habilidad Medicina es más especializada que la de Primeros auxilios, y sirve para la cura de enfermedades o envenenamientos, operaciones, roturas de huesos, y en general cualquier actividad médica más concreta. Sometiendo a un enfermo al diagnóstico de un personaje que posea la habilidad Medicina

y que obtenga la tirada, se consigue que los PV que se recuperan de forma natural sean el doble por hora si se sigue el tratamiento prescrito, en lugar de como se recuperan habitualmente.

Otras actividades pueden causar daño, como son las caídas. Un personaje debe lanzar 1d10 para conocer los Puntos de Vida que pierde tras una caída de 3 metros. Si cae de más de 3 metros debe lanzar tantos d10 como segmentos de 3 metros o fracción caiga. Obviamente, muchos metahumanos no sufrirán daño más que a partir de elevadas alturas, en las que la suma del daño de la caída superará su absorción de daño.

IMPORTANTE

Las amputaciones traumáticas provocan una pérdida constante de PV de 1d10 por asalto.

ESTADOS MENTALES ALTERADOS

Diversas circunstancias pueden forzar a los personajes a variar sus estados mentales. Una vida de superhéroe o villano no es algo que pueda llevarse con la misma normalidad que la vida de oficinista, sacerdote o funcionario.

Grandes emociones, fuertes impresiones, ver cosas que nadie ha visto jamás, son moneda común en la vida de un superhéroe. Aun así, a veces cuesta trabajo acostumbrarse.

Algunas circunstancias que pueden motivar estos estados son: ver una transformación sorprendente, estar en una nave alienígena, encontrar algún ser extremadamente desagradable o impactante, presenciar asesinatos, ir en contra de la propia moralidad, etc.

En estos casos el DJ obligará a los personajes que considere oportunos a superar tiradas de EQM. Podrá aplicar cuantos modificadores considere dependiendo de lo inusual del asunto, la tensión ambiental, el carácter de los personajes, etc. Aquellos que no superen con éxito la tirada estarán en un estado alterado.

Son estados mentales alterados todos aquellos en los que el SPJ no se comporta con naturalidad como pánico, rabia, bloqueos, depresión o histeria. Y que nublan su juicio y, muchas veces, modifican sus acciones.

La personalidad del personaje influye mucho a la hora de determinar que reacción sufrirá en estos momentos. Así, es más fácil que un SPJ apasionado de carácter entre en estado de rabia, ya que habitualmente no se autocensura, que lo haga un personaje frío, calculador y metódico.

Como siempre, y de cara a un mayor entretenimiento, es el DJ el que tiene la última palabra.

La duración de este estado queda en manos del Director del Juego. Éste tendrá en cuenta la magnitud del motivo así como el resultado de la tirada de EQM.

Dos pifias seguidas en estos estados supondrán la pérdida total del EQM del personaje y su despedida del mundo de los cuerdos.

Estados mentales alterados

IdiOO	ESTADO
01-20	Pánico
21-40	Rabia
41-60	Bloqueo
61-80	Depresión
81-00	Histeria

Pánico

El pánico surge en aquellas situaciones en las que el SPJ se ve superado o que su respuesta emocional se dispara frente a un enemigo demasiado poderoso. Las piernas le fallan, la respiración se entrecorta, sus percepciones se nublan y el miedo le hace huir de esa circunstancia.

En estado de pánico, un SPJ queda en manos del DJ hasta que el jugador consiga superar una tirada de Equilibrio Mental con su correspondiente modificador.

Rabia

La rabia es una respuesta de violencia feroz y desmesurada ante un estímulo determinado. Un SPJ en este estado es un salvaje. Personajes muy orgullosos, con poco EQM o en situaciones desesperadas, son los candidatos más idóneos para entrar en este estado.

En estado de rabia los prejuicios del SPJ quedan temporalmente anulados, atreviéndose a hacer cosas que nunca haría normalmente así como queda anulada su Parada. Además el personaje atacará causando el máximo de daño según sus posibilidades.

Bloqueo

Un SPJ queda mental y físicamente bloqueado cuando presencia algo que le altera de tal manera que es incapaz de reaccionar. La muerte de alguien de manera horrible, un acto terrorista sin precedentes, una locura de un compañero, etc. pueden inducir al bloqueo de los personajes.

En este estado es imposible que el personaje realice acción alguna y se limitará a observar con horror lo que sucede a su alrededor.

Depresión

La depresión tarda tiempo en surgir. No es una reacción tan rápida como la rabia, el bloqueo o la histeria. Tras una serie de hechos que la personalidad del SPJ considera negativos y no habiendo superado las respectivas tiradas de EQM, el personaje entrará en un estado de melancolía y tristeza profundas.

Tras un combate perdido, un salvamento que terminó en desgracia, un intento de conquista perdido, héroes y villanos pueden caer en este estado del que difícilmente serán sacados.

Un personaje que tiene una depresión sufre un modificador negativo entre -30 y -50 (dependiendo del grado de de-

presión, a juzgar por el DJJ y se negará a hacer uso de sus superpoderes más que en casos muy determinados que no tienen por qué ser extremos. Se volverá caprichoso e indolente.

Histeria

La histeria es una reacción desordenada en la que el personaje chilla, grita y llora de manera escandalosa ante un determinado estímulo.

Un personaje histérico es mucho más vulnerable a los ataques que otros, ya que sufre la pérdida de su Parada y resulta muy llamativo, poco discreto, es incapaz de estar en silencio... por lo que otros personajes podrán localizarle con suma facilidad.

La histeria incapacita para realizar acciones coherentes y suele ser redundante, con lo que un SPJ que haya pasado recientemente por este estado tendrá más posibilidades de volver a este estado en caso de repetirse una situación límite que de entrar en pánico o rabia.

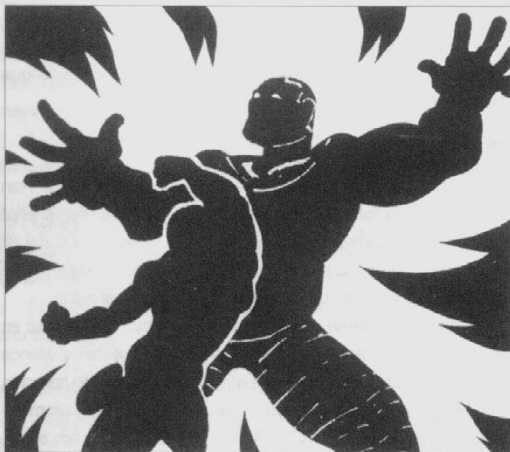
Una reacción rápida de los compañeros del personaje puede ayudar a su restablecimiento, creando una distracción que sea muy fuerte, tal como bofetadas, un disparo al aire, etc.

REACCIONES ANTE LOS METAHUMANOS

La sociedad actual, invadida de insolidaridad, enferma, agobiada por los problemas diarios, se muestra poco transigente con la existencia de seres fuera de lo considerado normal. Los metahumanos no escapan a este sentimiento.

La deformada visión de la realidad dada por los medios de comunicación, vendidos a intereses económicos y políticos, ha servido para poner a los metahumanos entre la espada y la pared frente a la opinión pública. En ocasiones las acusaciones son justificadas, pero esto no es siempre así.

Dentro de la sociedad existen, por supuesto, distintas opiniones en torno al fenómeno. Para resolver de una manera sencilla esta situación en el entorno del juego, mostramos a continuación la tabla de reacción de PNJs ante el descubrimiento de metahumanos. Influirá en ayudas que puedan prestarles, informaciones, etc.



Reacciones ante metahumanos

Id	Reacción
100	
01-05	ADMIRACIÓN. ¡Increíble! Por fin puedo ver a uno de ellos. Son estupendos. Siempre he sentido una debilidad especial por estos tipos. Jamás creí que llegase a toparme con uno. Creo que les ayudaré en todo lo que pueda.
06-25	CURIOSIDAD. Vaya tipos curiosos, estos metahumanos. No me son del todo antipáticos. Creo que la discriminación que sufren es injusta.
26-50	INDIFERENCIA. ¡Vaya! Metahumanos. A mí todo eso de los superpoderes me da exactamente igual. En realidad no tengo opinión sobre ellos. Espero que no me compliquen la vida. En cuanto pueda los voy a perder de vista, aunque no haré nada que les perjudique.
51-75	DESCONFIANZA. Cuidadito. Estos son los tipos que tantos problemas traen. Me marchó de aquí ahora mismo.
76-85	RECHAZO. Voy a avisar a la policía. Malditos mutantes. Sólo han traído problemas a la Humanidad. Antes de que ellos aparecieran las cosas iban bien, en cambio ahora... (El PNJ sale corriendo en dirección contraria mientras les insulta).
86-90	TERROR. El PNJ se queda paralizado de terror al ver a los metahumanos, cree que van a matarle. Las cosas que ha oído por ahí son espantosas. No se atreve ni a hablar. Escapará en cuanto tenga ocasión, o se pondrá a suplicar que no le hagan nada.
91-00	XENOFOBIA. ¡Hijos de perra! ¡Volved a vuestro planeta! Sois una plaga para los humanos. Queremos que desaparezca (avisa a TecnoRed o informa a IDESS en cuanto tiene ocasión).

Modificadores al resultado de los dados en la tabla de reacciones ante metahumanos.

- 30 Si entre el grupo existe un conocido metahumano con situación legal "Héroe"
- 0 Si entre el grupo existe un conocido metahumano con situación legal "Neutral" o metahumanos poco conocidos
- +30 Si entre el grupo existe un conocido metahumano con situación legal "Enemigo público"
- +50 Si la aparición se produce en un momento de caos y todo indica que son ellos los responsables



RELACIONES ENTRE SUPERSERES

Las relaciones entre superseres están regidas por las mismas reglas que los humanos normales. Sin embargo hay que hacer notar algunos detalles especiales:

1) El Estatus legal de dos superseres no afecta a su relación personal, puesto que dicho estatus no indica claramente la auténtica naturaleza del superser; sino la consideración social que tiene. Un superser puede estar mal considerado y sin embargo ser de los buenos y viceversa.

2) Inicialmente la relación entre dos superseres esta regida por la diferencia entre sus respectivas Resistencias a Prejuicios.

3) A pesar de que el punto anterior explica cómo es la primera relación entre dos metahumanos, a lo largo de la aventuras vividas por ambos pueden surgir variaciones en esta postura. Mientras que suele ocurrir que una determinada actuación cree diferencias (a veces irreconciliables) entre dos superseres que antes eran uña y carne, es mucho más raro que ocurra lo contrario.

Es decir, es más fácil que se quiebren las amistades que dos enemigos a muerte se reconcilien. Así es la vida...

CONTROLANDO SUPERHEROES INC.

El mundo de los superhéroes es un universo donde se ponen en juego fuerzas enormes, grandes poderes y mucha fantasía. El mundo de los juegos de rol es, por lo general, un mundo de fantasía donde todo es posible. Por estos dos motivos es posible que tus jugadores quieran pasarse de la raya, haciendo actuar a sus personajes como máquinas de matar hiperpoderosas. No les dejes.

Un asesinato es un asesinato. En el mundo de Superhéroes Inc esto conllevará una gran cantidad de problemas al homicida. TecnoRed e IDESS están a tu disposición, para que tú, como DJ, hagas salir de la partida a aquellos jugadores que no respeten la vida humana.

El exceso de poder tiene sus peligros. Algunos jugadores intentarán verdaderas bestialidades del estilo de arrasar España entera con Control del Clima, provocar un terremoto que parta en dos el planeta, etc. Las Entidades Cósmicas observan permanentemente la Tierra y todo el universo para evitar, si llegase el caso, este tipo de excesos. No dudes en usar a Entropía, Unidad, Equidad o quien te haga falta para pararle los pies a ese incontrolado que no deja de intentar locuras.

Un héroe debe respetar y buscar el beneficio de la mayoría. Es impensable que un jugador, con un SPJ inclinado al bien, robe o se aproveche de los demás. El jugador debe definir muy bien su código moral y actuar en consonancia con él. No tengas ningún reparo en expulsar de una partida a aquellos que no se ciñan a su papel.

Un villano debe tener una motivación y un objetivo claro. Si algún jugador comienza a asesinar, violar y destruir a plena luz del día e indiscriminadamente, no se lo consentas. En este libro tienes descritos varios equipos de superhéroes (oficiales e independientes) que puedes lanzar contra él en caso de desmadrarse. Un villano ha de tener clase y un cuidadoso *modus operandi*, sino será un mamarracho demasiado real para un juego de rol.

En resumen: Deja a tus jugadores divertirse, pero no les permitas aquello que no se encontraría en un cómic. Eres el DJ y tu palabra es ley en el transcurso de la partida.

DESPUÉS DE UNA PARTIDA

Todo ha terminado. Los jugadores han vivido aventuras y han derrotado (o han sido derrotados) a sus enemigos. Han salido airosos o han fallecido. Pero, por esta vez se ha acabado.

A continuación tienes algunos ejemplos de esos pequeños trámites que, como DJ, tienes que realizar:

EXPERIENCIA Y SUBIDAS DE NIVEL

En el Sistema de juego de Superhéroes Inc. tus personajes ganan experiencia gracias a las aventuras que corren. Esto permite incrementar determinadas habilidades y ganar puntos de vida, entre otras cosas.

Al final de cada partida, el DJ recogerá las fichas de los supervivientes y otorgará PX en razón de las acciones que éstos hayan realizado y del nivel de interpretación que los jugadores hayan hecho. De manera totalmente orientativa proponemos los siguientes valores:

Por crítico	100
Por acción bien hecha	100 a 200
Por enemigo derrotado	100 a 300
Por día de aventura	300
Por objetivo personal logrado	100-300
Por vida salvada (héroes)	200
Espectacularidad	100-200
Idea	100

En realidad, el DJ tiene la última palabra para otorgar PX, valorando la credibilidad del personaje y sus acciones. Es aconsejable que los jugadores anoten las acciones destacables de cara a facilitar la labor del Director del Juego a la hora de otorgar Puntos de Experiencia.

Si tu personaje ha alcanzado los 20.000 PX, estás de enhorabuena por que sube al nivel 2. Cuando alcance 30.000, el nivel 3, etc.

Por cada subida de nivel, existen tres parámetros que varían automáticamente. Son:

Puntos de Vida	+1d10
Influencia	±1d4
Conocimientos generales	+1d4

La Influencia variará en función de las acciones que el personaje haya realizado puesto que, si éstas han motivado una gran catástrofe (algo común entre los superhéroes) y su posición pública no es muy buena o se trata de un héroe no legal, la influencia puede descender en lugar de aumentar:

Además, lanzamos 1d6 para saber que otras habilidades o poderes puedes incrementar. Se pueden aumentar todas las habilidades de aprendizaje y algunas generales como: Idioma nativo, Combate cuerpo a cuerpo, Trepar/Saltar, Rastrear, Escondarse, Acechar, Lanzar y Primeros auxilios. Respecto a los poderes, no todos se pueden subir de nivel y así se indica en la explicación de cada uno. Escoge las habilidades o poderes a incrementar y súmalas a cada uno 1d10.

Recuerda que a partir del nivel 11 tu personaje comenzará a envejecer; perdiendo 1d4 en todas sus habilidades, excepto en aquellos cuyas características lo permitan (Dioses, extrema longevidad, etc). También variarán sus características, perdiendo 1d4 en todas ellas (menos en INT).

Dale un retiro digno a aquel que te ha acompañado en tus aventuras como metahumano o retoma el personaje con otra identidad civil.

Este último supuesto es algo común dentro de las historias de los cómics: un superhéroe ya mayor decide retirarse de su vida aventurera. Tras hacerlo, alguien se le acerca pidiéndole ayuda para luchar contra el crimen. El héroe veterano le ayudará y le enseñará lo que sepa como luchador contra la injusticia. La nueva encarnación del héroe asumirá el mismo nombre y un uniforme igual o una versión actualizada del que usaba su predecesor. Puede darse el caso de que incluso los poderes de ambos personajes no coincidan.

Otra posibilidad es recrear al SPJ pero dándole una orientación inversa (héroe-villano).

SITUACIÓN LEGAL

El DJ debe hacer una serie de cosas después de la partida, encaminadas a actualizar la ficha de los superhéroes.

En primer lugar debe revisar sus puntos de experiencia para incrementarlos a tenor del mayor o menor éxito de sus acciones. En segundo lugar, debe revisarse tras cada partida el Estatus legal del personaje.

Es muy importante este último punto, pues dicho estatus puede variar significativamente según el comportamiento de cara al público que haya tenido el superhéroe.

Un supervillano puede haberse dado a conocer realizando aparentemente una buena obra, o atribuyéndose una acción de mérito que en verdad ha realizado otro personaje. En ese caso el EL del personaje experimentará una mejora.

Por el contrario, si la prensa atribuye una catástrofe a la acción de un superhéroe o si el comportamiento ha

sido realmente deplorable (ha enloquecido, o ha debido llevar a cabo una acción que se ajuste a su personalidad, pero difícilmente comprensible por el público) el EL de éste experimentará un cambio a peor:

Estas subidas y bajadas en el EL de un personaje las debe realizar el DJ de forma completamente subjetiva.

Hay que hacer notar que es muy difícil que un personaje sufra una modificación de su EL, ya sea al alza o a la baja, de más de dos rangos por partida.

LA VIDA DE LOS SUPERSERES

Los superseres tienen unas capacidades muy notables pero que, en la mayoría de los casos, no les convierten en inmortales.

Algunos de ellos son dioses o alienígenas con ciclos de vida muy distintos a los nuestros. Otros han sufrido alteraciones significativas en la estructura de su ADN y presentan características especiales que les hacen más o menos longevos.

En cualquier caso, por unas razones o por otras la vida de los superhéroes no es ilimitada.

Sin embargo el nombre de un héroe permanece durante largo tiempo en las mentes de las personas.

No es infrecuente que, después de la muerte de un superhéroe, una segunda persona asuma la identidad de ese superhéroe para continuar con la tradición que el primero impuso.

Si un superhéroe al que da vida un jugador muere en acción, es posible que, si el DJ está de acuerdo, esa identidad sea rescatada por el mismo jugador, pero comenzando otra vez el personaje desde el principio. El personaje no podrá ser radicalmente diferente en cuanto a los poderes que posee, aunque habrá que volver a crear su historial y unos antecedentes sólidos para el mismo.

EVENTOS EXTRAORDINARIOS

En la vida de los superhéroes del cómic es muy común que sucedan extraños acontecimientos que varíen la vida o los poderes de los personajes.

Dejando aparte aquellas circunstancias que sucedan dentro de una aventura y que doten a los personajes de más poderes o les priven de ellos y que son patrimonio exclusivo de la imaginación de cada DJ existe una posibilidad que puede dar mayor vistosidad al juego: los eventos extraordinarios.

Como su nombre indica se trata de situaciones anómalas, transcurridas entre partidas, o entre subidas de nivel y que pueden variar la naturaleza del SPJ.

Una manera de utilizarlos es que cada jugador realice una tirada que sólo verá el DJ, luego será éste el encargado de planificar la historia (u otra posterior) de manera coherente para que se cumpla lo obtenido en la tirada inicial.



Eventos extraordinarios

Id1000 EVENTO

- 01 a 699 No ocurre nada especial.
- 700 Si es un Héroe Cósmico o un Dios ha quedado atrapado en la Tierra, sin posibilidad de escapar hasta que la Entidad Cósmica o la Primera Presencia del Panteón lo permita. A discreción del DJ.
- 701 a 709 Uno de sus poderes sube de rango.
- 710 a 718 Uno de sus poderes baja de rango.
- 719 Pierde todos sus poderes hasta el nivel siguiente.
- 720 a 729 Adquiere un poder extra de su mismo tipo.
- 730 a 737 Adquiere un poder extra de otro tipo.
- 738 Encuentra un objeto especial.
- 739 Encuentra o recibe una tecnoarmadura en perfecto estado.
- 740 a 746 Recibe una suma extra de Id100 millones de pesetas y que podrá gastar en lo que quiera (nuevas propiedades, incremento del patrimonio personal, mejora de sus sistemas tecnológicos).
- 747 Pierde, en caso de tenerla, la base de operaciones.
- 748 Sus poderes aumentan a Rango Cósmico durante el siguiente nivel. Si es un SPJ que no sube de nivel aumentarán a este rango hasta que indique el DJ.
- 749 Sufre una inversión de carácter.
- 750 a 798 Ha perdido todas sus posesiones. Si necesitaba el dinero para llevar a cabo su vida de metahumano (por ej.: Tecnificados) deberá buscarse una nueva fuente de financiación e ingresos..
- 799 Algo le provoca un rejuvenecimiento. Mantienen intactos todos sus porcentajes pero se encuentra en nivel I.
- 800 a 858 Aunque el rango de uno de sus poderes se lo permita, ha perdido una de las atribuciones de uno de sus poderes, hasta el nivel siguiente o hasta que le indique el DJ. Por ej.: Controla el agua a rango cósmico, pero no puede convertirse en agua.
- 859 Una conjura contra él le hace ser visto como un terrorista mundial. Si ya lo era, la presión pública aumenta.
- 860 a 869 Otro héroe le cede un objeto especial, una tecnoarmadura, etc.
- 870 a 879 Algún familiar, amigo o allegado ha muerto de manera natural.
- 880 a 899 Su identidad secreta ha sido descubierta por su peor enemigo.
- 900 a 957 Un nuevo enemigo aparece en su vida.
- 958 Un enemigo suyo se rinde ante él y le indica que abandonará todo tipo de lucha contra el SPJ.
- 959 Todo lo que creía sobre vida y origen es falso.
- 960 a 979 Alguien, a quien creía muerto, ha vuelto.
- 980 a 989 Le ofrecen unirse a un grupo nuevo de héroes/villanos.
- 990 a 999 Un grupo de personas, desconocidas hasta ahora, le rinden tributo y homenaje.
- 000 El personaje ha sufrido una disrupción espaciotemporal y ha sido trasladado a otro universo, donde, con toda probabilidad, existe otro yo suyo, que no tiene por qué ser exactamente igual a él.



**SIN PALABRAS
SIN SONIDO...**





María ha decidido jugar una partida en solitario con su personaje, una justiciera a la que llamó Vendetta. Mikel ha desarrollado una partida especial para ella, ya que, en aventuras anteriores, Vendetta se entrometió en los asuntos de una importante organización de narcotraficantes, que le han estado haciendo la vida un poco más difícil a la pobre muchacha.

Mikel comienza de la siguiente manera: "Bien, llevas dos días tranquilos, en que nadie te ha molestado. Son las nueve de la noche y todavía faltan un par de horas para tu patrulla diaria."

María decide que Vendetta verá la última película de su ídolo, Silver Stallone. Así, prepara unas palomitas y conecta el video, dispuesta a disfrutar de una apacible velada.

Mi: De repente, en la escena más apasionante de la película, suena el teléfono.

Ma: Descuelgo y pregunto: "¿Quién es?"

Mi: "Escuchas una voz muy familiar. Es Jorge, uno de los soplones que sueles utilizar: "Está noche, en el almacén abandonado de la calle Unzueta, se reunirán unos cuantos amigos tuyos", y cuelga. ¿Qué haces?"

Ma: "Bien, paro la peli y me preparo para salir."





Mi: "Poco después, estás delante del almacén. Hazme una tirada de Acechar para que el guardia no te vea. Como está oscuro y el guardia está algo distraído, ya que intenta encender un pitillo, pero su mechero no enciende, tienes un +25% en la tirada."

El Acechar de Vendetta es de 83% que sumado al 25% que le da Mikel, se convierte en un 108%. En teoría, Vendetta ha de pasar la tirada sin ningún problema. María lanza los dados y obtiene un 98. Pasa por los pelos.

Ma: "Bueno, no me ha visto, así que voy a quitarle de en medio. Voy a disparar a la cabeza."

Mi: "Hum... Está bien, pero tienes un -35%, es un disparo muy preciso y no tienes ninguna mira ni nada por el estilo."

La habilidad de Armas de fuego: Fúsil de Vendetta es de 86% al que hay que restar el 35% de los malos impuestos por Mikel, con lo que nos queda un 51% de posibilidades de conseguir el disparo. María lanza los dados y obtiene un 03. ¡Un crítico!

Ma: "¡Blennn! Uno menos."

Mi: "Apuntas tu arma cuidadosamente, aprietas suavemente el gatillo y la bala sale en dirección al guardia. Casi enseguida, ves como cae al suelo y un reguero de sangre empieza a formar un charco alrededor de su cabeza. ¿Qué harás ahora?"

Ma: "Subo al tejado del almacén y espío por la claraboya."

Mikel decide que Vendetta debe realizar dos tiradas: una de Trepar y otra de Discreción. María lanza los dados para su Trepar (que es de 95) y obtiene un 63, vuelve a lanzar los dados, esta vez para su Discreción (83) y obtiene un 36, así que se acerca a la claraboya sin ningún problema y observa el interior del edificio.

Mi: "Ves a una docena de personas, que parece que se lo están pasando en grande. Chicas, alcohol, drogas... muchos de ellos fuertemente armados y..."

Ma: "Me descuelgo por la claraboya haciendo el máximo de ruido posible."

Mi: "Bueno, ves que los tipos empiezan a sacar sus armas. Aún no has llegado al suelo. Van a abrir fuego en cualquier momento. Hazme una tirada de Saltar"



María lanza los dados y obtiene un 08. No está mal dos críticos casi seguidos. Es una buena señal para María.

Mi: "Caes encima de la mesa, que se rompe y todos los que estaban sentados caen de culo. Los malos empiezan a disparar."

Ma: "Quiero una tirada de esquiva para ponerme a cubierto, o al menos para que no les sea muy fácil darme."

Así pues, Vendetta gasta una de sus tres acciones en esquivar los disparos de sus oponentes. Su AGI es de 95 que divido entre dos nos da 47,5 redondeado a 48. Lanza los dados y ¡O! Realmente esta es la noche de Vendetta.

Mi: "Saltas hacia delante, y el lugar que ocupabas unos segundos antes es acribillado a balazos. Milagrosamente no tienes ni un solo arañazo. ¿Qué vas a hacer ahora?"

Ma: "Abrir fuego con mi M-16 y cargarme a todos al grito de "Morid ratas asquerosas". ¿Tengo que tirar por mis Prejuicios?"

Mi: "Sí"

La resistencia a Prejuicios de Vendetta es de 73, así que deberá obtener una tirada igual o inferior para eliminar a todos los narcos sin ningún miramiento. Si obtuviera una tirada superior, le resultaría bastante más difícil. María lanza los dados y obtiene un 70, con lo cual dispara su fúsil a diestro y siniestro. Decide que su segunda acción (recordemos que la primera la gasto en esquivar) disparara una ráfaga a 4 objetivos con lo que su porcentaje de Fúsil queda en un 46%. Lanza los dados y obtiene un 37, con lo que impacta a los cuatro rufianes. Para asignar el daño, Mikel consulta la tabla de Disparo en Ráfagas. En fúsiles, comprueba que una ráfaga de 4 disparos divide la potencia entre 4. Así, en vez de los 58 puntos de potencia que tendría de haber disparado a un solo objetivo nos queda un 14,5 redondeado a 15. María lanza IDIO. Obtiene un 7 que multiplicado por 3 nos da un total de 21 más la potencia del arma, para un total de daño de 36. Dos de ellos caen con sendos balazos en el pecho (14 y 16), otro con una bala en el abdomen (11) y el último con una bala en el cuello (18).

Mi: "Después de tu brillante demostración, los restantes malhechores intentan huir. Algún disparo ocasional intenta cubrir su retirada."

Ma: "Vacío el cargador en sus espaldas, mientras Vendetta ríe de forma descontrolada."

Mikel decide que los impactos serán automáticos. María lanza de nuevo el dado y obtiene un 27 (9x3). Mikel ha dispuesto que la potencia de su M-16 se dividirá entre 8, ya que es el número de rufianes que aún quedan en pie. Por lo tanto, después de dividir el 58 nos quedamos con un 7,25 redondeado a 7, a lo que habremos de sumar los 27 obtenidos en la tirada de dado de María, con lo que obtenemos un resultado final de 34, con lo que los 8 rufianes caen al suelo con una bonita colección de agujeros en su espalda.



.SIN SENTIDO





María decide que Vendetta esta noche ya ha tenido bastante, así que recoge todos sus bártulos, vuelve a casa y, tranquilamente, sigue viendo la película que había dejado a medias.

Ambos dan por concluida la aventura, así que Mikel calcula los PX que recibirá Vendetta. María ha obtenido tres críticos, por los que, seguros, obtiene 300 puntos. Por el resto de la partida, Mikel decide otorgarle 1.500 PX, para un total de 1.800 PX que, sumados a los 18.500 que tenía anteriormente Vendetta, suman un total de 20.300, con lo que Vendetta sube a nivel 2.

María lanza IDIO para ver cuánto aumentan sus puntos de vida y obtiene un 10, por lo que Vendetta se queda en 55 PV. Mikel decide que la influencia de Vendetta subirá, debido a las acciones que ha realizado durante esta y anteriores partidas, así que María lanza ID4 y obtiene un 1, con lo que su influencia queda en 76. Lanza de nuevo el D4 para aumentar sus Conocimientos generales (25) y obtiene un 3, con lo que dicha habilidad quedará en un 28%. Además lanza ID6 para ver cuanta habilidades y/o poderes puede aumentar y obtiene un 4. Decide aumentar su Fusil, su Combate cpo. a cpo., su Conducir y su Acechar.



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

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

A comienzos del 2000, tras un escándalo de corrupción que dejó sin apoyos económicos ni políticos a la Comisión Bradley, la incertidumbre y desconfianza hacia los metahumanos aumentaron espectacularmente. A raíz de ello, se produjeron insuperables presiones de todo tipo de organizaciones sociales, que llevaron a la disolución de los grupos de metahumanos dependientes directamente del Parlamento Europeo y de muchas otras administraciones políticas. De ahí a la desmembración de los Euromen, La Fuerza del Futuro y el Vértice de Combate sólo hubo un paso; sobre todo tras la catastrófica actuación de los tres grupos en la Estación Espacial EUSAF-A, en marzo del 2000, donde murieron varios de los miembros de los tres súper-grupos a manos de los dioses Thor y Tyr y del renegado alienígena Fuego Estelar.

A partir de ese momento, las autoridades dedicaron un mayor esfuerzo a apoyar el desarrollo de la TecnoRed.



SUPERHEROES OFICIALES

TecnoRed

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

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

Armaduras TecnoRed

Nota: Para la confección de este apartado se ha utilizado la nomenclatura estándar de IDESS adoptada por este organismo en abril de 1991. Los nombres de armaduras y

otros dispositivos son nombres clave empleados por la UEO y están usados con permiso de esta organización. Las descripciones de las tecnoarmaduras se encuentran en el apartado "Tecnificados".

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

El Prototipo WMA-alfa es un alto secreto y una prioridad dentro de las actividades recientes de la TecnoRed y ha sido desarrollado recientemente por Zortek para obtener una superioridad definitiva en el terreno táctico. Tras el fracaso del prototipo WMA original en la misión espacial que supuso el primer contacto del extraterrestre superpoderoso Fuego Estelar con nuestro planeta, la empresa encargada de su desarrollo diseñó un modelo de hiperarmadura consistente en una superestructura que requiere de dos individuos para manejarla: uno dedicado al movimiento y las comunicaciones y un segundo al armamento. Es popularmente conocida como "Spider", dada su forma poco convencional. Su gran tamaño, su enorme potencial ofensivo y sus dispositivos de última tecnología la convierten en el arma definitiva. De hecho ya ha sido probada en situaciones de combate, con resultados espectaculares.

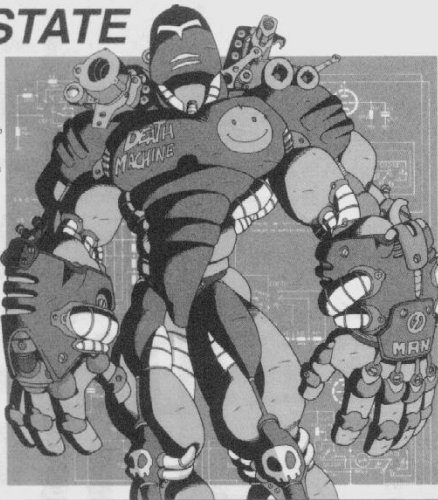
Grupos Operativos de Asalto

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

Suelen ir acompañados de un Grupo de Apoyo Táctico

ALÍSTATE

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



Armaduras estándar TecnoRed

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

Prototipo WMA-a "SPIDER"

SPIDER 300 200 225 2 R, Me, 1m (M 0.5), Cx, Am, Lz, Ca, Ct

compuesto por cinco individuos sin transformar que se encargan de proporcionar transporte, monitorizar las comunicaciones, elegir los blancos y cubrir cualquier otra necesidad que tengan los GOA. Estos GAT suelen utilizar furgonetas dotadas de todo tipo de material de comunicaciones, sensores, etc. para proporcionar información a su Grupo Operativo de Asalto durante las acciones de combate. Sus operaciones tienen lugar casi siempre en tierra firme.

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

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

En el momento en que el GAT considera que debe iniciarse la operación, envía una orden de movimiento al Grupo Operativo de Asalto para que actúe de acuerdo a las órdenes que éste va suministrando en el transcurso de la misma. Los grupos que aparecen como *Sin localizar* carecen de base operativa oficial. TecnoRed se ha negado reiteradamente a dar información al Parlamento Europeo sobre la localización exacta de estos operativos.

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

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

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

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

Equipos de choque

Son unidades especiales de intervención rápida. TecnoRed utiliza a estos operativos en misiones de alto riesgo que superan las capacidades de los Grupos Operativos de Asalto. Generalmente actúan en grupos de cinco individuos (escuadras) y sin apoyo externo. Sus equipos estándar son armaduras Zortek HT. Sus insignias son

de color plateado, sobre armaduras de color negro. Los EC suman apenas 100 efectivos con tres bases conocidas:

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

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

GRUPOS ANFIBIOS

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

Grupo Anfibio 1	Dover (UK)
Grupo Anfibio 2	Nápoles (I)

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

GRUPO OMEGA

La fuerza de intervención de TecnoRed para ambientes hostiles. En la práctica funcionan como un grupo convencional de metahumanos. Esta unidad se forma, inicialmente en secreto, a principios de 1997. Su base de operaciones es París - HQ y el número de efectivos es de 8 individuos. Sus armaduras son las más pesadas de las utilizadas por TecnoRed. Krimec BHA, tienen color gris medio y sus insignias son de color negro.

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

Euromen, Vértice de combate y Fuerza del futuro

Estos tres supergrupos marcaron una época dentro del las actuaciones de metahumanos en nuestro planeta. Sus miembros mantuvieron en la mayoría de los casos, y salvo contadas excepciones, una actitud ejemplar en defensa de los ideales de la Europa de fin de siglo. No obstante, el enrarecido ambiente político, la lucha entre los distintos partidos, tanto en el ámbito nacional como europeo, siempre supuso un lastre en su operatividad y efectividad real. El caso más evidente fue la llamada "Operación Luna Llena", en la que las distintas administraciones políticas no se pusieron de acuerdo acerca de las competencias de cada una de ellas; lo que produjo un conflicto entre los tres supergrupos que acabó en desgracia cuando el recién admitido miembro del Vértice, Fuego Estelar, se unió a los dioses renegados Thor y Tyr, en una cruenta lucha contra los héroes terrestres, asaltando la base lunar EUSAF-A y llevándose gran parte de los depósitos de Optimun almacenados allí.



Localización de los diferentes Grupos Operativos de Asalto

Grupo Op. 1	París - HQ (F)	Grupo Op. 16	Nápoles (I)
Grupo Op. 2	París - HQ (F)	Grupo Op. 17	Disuelto
Grupo Op. 3	París - HQ (F)	Grupo Op. 18	(Atlanteans)
Grupo Op. 4	París - Versailles (F)	Grupo Op. 19	Gibraltar (UK)
Grupo Op. 5	Berlín (D) (desde oct. 92)	Grupo Op. 20	Madrid (E)
Grupo Op. 6	Munich (D)	Grupo Op. 21	Barcelona (E)
Grupo Op. 7	Copenhague (DK)	Grupo Op. 22	Sevilla (E)
Grupo Op. 8	Marsella (F)	Grupo Op. 23	Lisboa (P)
Grupo Op. 9		Grupo Op. 24	Oporto (P)
(Blue Royals)	Londres (UK)	Grupo Op. 25	Sin localizar
Grupo Op. 10		Grupo Op. 26	Atenas (GR)
(Westerners)	Liverpool (UK)	Grupo Op. 27	(Heraklyos)
Grupo Op. 11		Grupo Op. 28	Heraklion (GR)
(Green Highs)	Inverness (UK)	Grupo Op. 29	Ajazzio (I)
Grupo Op. 12	Sin localizar	Grupo Op. 30	Madeira (P)
Grupo Op. 13		Grupo Op. 31	
(Rotterdam)	Rotterdam (NL)		(Wild Whippers)
Grupo Op. 14	Turin (I)		Sin localizar
Grupo Op. 15	Roma (I)		Berlín (D) (en formación)
			Turin (I) (en formación)

Euroforce

A resultas de los acontecimientos acaecidos en la Luna en marzo de 2000, que desembocaron en la muerte de varios metahumanos y la desaparición de un depósito de más de 100 toneladas de Optimun, los diversos organismos europeos mantuvieron un período de discusiones y negociaciones de casi un año, en el cual, no hubo ningún grupo de superseres que dependieran de ellos. Tras esos diez meses, el Parlamento Euro-

peo, molesto por la actitud de la UEO, se propuso la tarea de crear un nuevo supergrupo. Para ello buscó el apoyo de la ONU y fuentes de financiación privada. Con todo ello se pretendía crear un grupo de metahumanos que, involucrados con la seguridad y defensa de Europa, mantuviera una necesaria autonomía de acción.

Todos esos pasos condujeron a crear la Euroforce, compuesta por miembros de los desaparecidos Vértice, Euromen y Fuerza del Futuro. Aún así, los conflictos entre el grupo y las diferentes administraciones políticas han sido continuos ya que, a pesar de poseer permiso de la ONU para actuar en cualquier lugar del mundo, muchos países no reconocen este derecho. Son públicamente conocidas las disputas mantenidas con grupos de China, Japón y Oriente Próximo.

El grupo mantiene una fórmula asamblearia, en la que Euroman, debido a su mayor entrenamiento militar, es líder de campo (es decir, en situaciones de combate), pero el resto del tiempo es Maestro Arcano quien suele ostentar un mayor grado de autoridad dentro de la formación.

Su base está situada en Madrid. Gracias a un permiso especial del gobierno (que pretende con ello ganar una mayor cuota de influencia dentro de los organismos europeos) ocupan las cinco últimas plantas de la Torre Picasso, edificio situado en las inmediaciones del Paseo de la Castellana. Allí están distribuidos distintos laboratorios, estancias para los miembros del grupo e invitados, salas de conferencias, diversos almacenes, la sala de entrenamientos, estancias de ocio, biblioteca, el hangar con acceso directo a la azotea (en el que descansa un helicóptero Aerospatiale SA 342M y varios aerodeslizadores) y muchas otras dependencias de utilidad variada.

Los miembros actuales son: Europa, Euroman, Siluro, Primaria, Tech Weapon y Maestro Arcano.



EUROPA

Fuerza: 200 **Nombre Real:** Sofía Venizelos
Constitución: 175 **Tipo:** Guardián
Agilidad: 120 **Profesión:** Ex actriz
Inteligencia: 65 **Acc/Asal:** 4
Percepción: 75 **Voluntad:** 75
Apariencia: 100 **Nivel:** 4
PV 150 **DA** 105
EQM 55 **Parada** 40

Estatus legal

Ciudadana griega sin antecedentes penales
Poderes **Valor** **Rango**
 Cambio de tamaño 45 % Alto (90)
 Superfuerza
 Superconstitución
 Superagilidad

Historia

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

Sofía descubrió que era víctima de una conspiración por parte de los acólitos de Zeus, que buscaban el poder y no la defensa de Grecia, gracias a la intervención de los Euromen.

Durante el fatídico combate en la estación lunar, Europa atendió a su moribundo camarada Atlas, quien momentos antes de expirar le dio la Torques de Zeus, origen de sus superpoderes. Al colocarse el objeto mágico, Sonia asumió los poderes de su compañero caído, que se suman al suyo de cambiar su tamaño con un rango Alto.

TECH WEAPON

Fuerza: 160/185 **Nombre Real:** Audrey Gein
Constitución: 85 **Tipo:** Tecnificado
Agilidad: 76 **Profesión:** Cibernética y Robótica
Inteligencia: 99 **Acc/Asal:** 2
Percepción: 85 **Voluntad:** 85
Apariencia: (89)50 **Nivel:** 7

PV 165/200 **DA** (-)150
EQM 89 **Parada** 19

Habilidades

Armadura de Combate: 95%
 Sistemas de Armamento: 85%
 Computadora/comunicaciones: 90%
 Pilotar helicóptero: 60%
 Conducir coche: 60%
 Mecánica: 80%
 Electrónica: 98%
 Cibernética: 100%

Estatus legal

Ciudadana Estadounidense, nacionalizada Belga sin antecedentes penales

Grupo de afiliación

Antiguamente Vértice de Combate y TecnoRed, en la actualidad Euroforce

Aliados

TecnoRed

Familiares

Desconocidos

Poderes

Ninguno. Capacidades superiores debidos a su tecnoarmadura.

Módulos Localización

Computadora táctica	Cabeza
SR5	Espalda
Comunicaciones avanzadas	Cabeza
Repulsores	Brazos
Rayo tractor	Pecho
Impulsores Mach 15	Botas
Condiciones extremas	Pecho
PL-5	Guantelete derecho
Ocultación	Abdomen
Medidas electrónicas	Espalda

Además, Tech Weapon suele incorporar nuevo equipamiento en función de la misión que deba realizar; así no es infrecuente verla equipada con ametralladoras, lanzallamas, misiles, etc.

Historia:

Bajo la armadura hipertecnificada de Tech Weapon se esconde Audrey Gein, aunque ninguno de sus compañeros de la Euroforce sabe que se trata de una mujer, ya que el modulador de voz incorporado le hace parecer un varón.

Nacida en 1964, en Indiana, EEUU y nacionalizada en 1988 ciudadana belga, Gein destacó en la Universidad de Oxford, donde cursó estudios, como una brillantísima alumna en Cibernética, Computadoras y Nanotecnología. Su excelente expediente académico le abrió las puertas de la TecnoRed al conseguir una beca concedida por el programa Erasmus, aunque en un principio sólo trabajó en robótica industrial. Ella es la diseñadora del Campo de Inducción que permite

a algunos miembros de la Teonored no ser detectados por sistemas ópticos comunes, ni siquiera mediante infrarrojos. Viste la armadura de Tech Weapon desde su creación, ya que según ella misma: "Yo la hice, yo soy la que la conoce mejor: ergo, yo la llevo".

PRIMARIA

Fuerza:	140	Nombre Real:	Narya
Constitución:	160	Tipo:	Diosa
Agilidad:	95	Profesión:	Operativo especial
Inteligencia:	70	Acc./Asal:	3
Percepción:	90	Voluntad:	75
Apariencia:	98	Nivel:	10
PV	200	DA	90
EQM	55	Parada	25

Habilidades:

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

Estatus legal

Ciudadana española sin antecedentes penales.

Familiares

Desconocidos

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

Historial

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

SILURO

Fuerza:	130	Nombre Real:	Enrique Gutiérrez
Constitución:	140	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	160	Profesión:	Ex-policía. Op. especial
Inteligencia:	75	Acc./Asal:	4
Percepción:	85	Voluntad:	85
Apariencia:	55	Nivel:	8

PV	110	DA	60
EQM	25	Parada	55

Habilidades

Armas especiales (garra)	90%
3d10+40(DA/3)	
Supervivencia en bajos fondos	90%
Estatus legal	

Ciudadano español sin antecedentes penales.

Familiares

María del Carmen (Esposa, fallecida), Enrique Jr. y José Antonio (Hijos)

Poderes	Valor	Rango
Superfuerza		
Superconstitución		
Superaquidad		
Alter. de la densidad 10		Ver historial

Historial

Enrique Gutiérrez es un antiguo miembro de la policía de Salamanca, oficialmente "fallecido" en acto de servicio. La realidad es que Gutiérrez sufrió un accidente en una intervención policial que le dejó parálítico. IDESS aprovechó la ocasión para intentar "recargar" su cuerpo muerto. El resultado fue bien distinto de lo pretendido, creando un "vampiro" viviente que se alimentaba de los poderes de otros metahumanos. Gutiérrez recuperó totalmente su movilidad, aunque su carácter se volvió más agrio e indolente. Su unión voluntaria a la Fuerza del Futuro la realizó tras conocer la noticia del suicidio de su esposa, quien lo creía muerto. Durante los sucesos acaecidos en la ELUSAF-A, Siluro se vio atrapado junto a Bandera Negra y Ocelote en una burbuja de energía producida por el alien Fuego Estelar. Lo que sucedió en el interior de dicha burbuja es, todavía, un misterio. Lo cierto es que, cuando fueron liberados por sus compañeros, tanto Ocelote como Bandera Negra habían muerto, Siluro se encontraba en estado de coma y así permaneció durante cincuenta y siete días. Cuando despertó de su estado, dijo que no recordaba nada de lo que había pasado, pero le tiene constancia de que sus poderes habían variado considerablemente.

Al parecer Gutiérrez había perdido por completo su capacidad para absorber poderes. A cambio ahora poseía las capacidades de sus compañeros muertos, aunque dichos poderes se manifestaran en él de distinta manera.

Así tenemos que Siluro posee casi la misma agilidad que tenía su compañero Ocelote. Así mismo su densidad corporal ha aumentado hasta proporcionarle una fuerza y una constitución sobrehumanas. También puede volverse intangible y atravesar de este modo paredes y

otros objetos, pero no seres vivos; no obstante, dicha aplicación de su poder está muy limitada y sólo es capaz de llevarla a cabo durante unos pocos segundos. Además, parece que su ritmo de envejecimiento se ha ralentizado, al igual que pasaba con Bandera Negra. Otro efecto de sus poderes combinados es la transformación de sus manos (cuando así lo desea) en unas tremendas garras de más de cuarenta centímetros, las cuales, dada la altísima densidad del cuerpo de Siluro, son capaces de atravesar incluso planchas de acero.

MAESTRO ARCANO

<u>Fuerza:</u>	70	<u>Nombre Real:</u>	Desconocido
<u>Constitución:</u>	80	<u>Tipo:</u>	Mago
<u>Agilidad:</u>	85	<u>Profesión:</u>	Desconocida
<u>Inteligencia:</u>	100	<u>Acc./Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	100	<u>Voluntad:</u>	99
<u>Apariencia:</u>	50	<u>Nivel:</u>	10
<u>PV</u>	120	<u>DA</u>	0
<u>EQM</u>	100	<u>Parada</u>	22

Habilidades

Magia	100%
Ciencia: Mitología	30%
Ciencia: Filosofía	90%
Idioma inglés	100%
Idioma español	100%
Idioma italiano	100%
<u>Conjuros</u>	<u>Rango</u>
Abrir portales	5
Proyección de EM	10
Levitar	5
Escudos místicos	10
Cuerpo astral	5
Crear ilusiones	5
Percepción mágica	5
Curación	5
Transformación	1
Pseudo Psi	4

Historial

Poco se sabe de la vida de este misterioso personaje. Tanto los detalles de su personalidad como los referentes a su vida anterior son una incógnita. Hay incluso quien sospecha de una procedencia extradimensional. Ni siquiera sus compañeros de Euroforce tienen mayor información sobre él. Asume un papel de líder y mentor del grupo cuando no se encuentran en situaciones de combate.



EUROMAN

<u>Fuerza:</u>	115	<u>Nombre Real:</u>	Esteban Martín
<u>Constitución:</u>	120	<u>Tipo:</u>	Mut. Ind./Artes Marciales
<u>Agilidad:</u>	140	<u>Profesión:</u>	Militar
<u>Inteligencia:</u>	80	<u>Acc./Asal:</u>	4
<u>Percepción:</u>	80	<u>Voluntad:</u>	90
<u>Apariencia:</u>	83	<u>Nivel:</u>	6
<u>PV</u>	125	<u>DA</u>	(80)30
<u>EQM</u>	75	<u>Parada</u>	50

Habilidades

Arma corta	98%
Arma larga	90%
Artes Marciales	110%
Conducir vehículo: coche	80%
Conducir vehículo: moto	90%
Conducir vehículo: camión	75%
Idioma inglés	65%
Idioma alemán	70%
Idioma francés	80%

Estatus legal

Ciudadano español sin antecedentes penales.

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
----------------	--------------	--------------

Superfuerza	
Superconstitución	
Superaquidad	

Equipamiento especial

Traje de Twaron
Escudos(2) de Strenium
DLK Combine

Historial

Esteban Martín es un hombre estricto, descendiente de una larga estirpe militar. Por este motivo se prestó voluntario al proyecto para el desarrollo del Soldado Perfecto (que originó al primer Euroman). Desgraciadamente, el proceso no fue del todo bien y Martín quedó en un estado latente durante varios años, mientras su cuerpo se adaptaba a la mutación. Tras su despertar, se incorporó de nuevo a la vida militar en su puesto como teniente de la Legión. Existen 16 europeos más, en criogenización, que han sufrido el mismo proceso que Martín.

Guerreros del Imperio

Grupo ultranacionalista japonés. Fue fundado en el año 1982, cuando Otomo Katawa, descubrió el diario secreto de su abuelo, el profesor Katawa.

En él se narraba la historia de un eminente científico japonés, cuyos descubrimientos pudieron cambiar el curso de la Segunda Guerra Mundial. El abuelo de Otomo era el jefe científico encargado del Proyecto Samuray, que consistía en la creación de un ejército de seres invencibles, mediante la implantación de partes mecánicas en el organismo humano. El proyecto se encontraba en la fase final cuando los estadounidenses llevaron a cabo el lanzamiento de la pri-

mera bomba atómica sobre Hiroshima. El laboratorio del profesor Katawa se encontraba a escasos kilómetros y quedó totalmente destruido. Todo el personal, incluido el profesor, murió allí. El lanzamiento de las bombas atómicas precipitó el desenlace de la guerra y, con la desaparición del profesor y de sus notas, se dio por perdido el proyecto Samuray.

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

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

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

Uno de los casos más notorios sucedió durante los tremendos terremotos de Kobe en 1995, en los que los Guerreros participaron activamente en las tareas de salvamento y denunciaron la implicación del supervillano Seismo en esos hechos.

En fechas recientes Kawatane fue asesinado por Libra, mientras defendía la vida del Emperador nipón.



SHOGUN

Fuerza:	150	Nombre Real:	Otomo Katawa
Constitución:	150	Tipo:	Tecnificado
Agilidad:	90	Profesión:	Ingeniero robótico
Inteligencia:	95	Acc./Asal:	2
Percepción:	75	Voluntad:	90
Apariencia:	60	Nivel:	8
PV	185	DA	75
EQM	60	Parada	23

Habilidades

Armas Blancas	90%	
Sistema de armamentos	85%	
Armadura de combate	95%	
Ciencia: robótica	95%	
<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
Superfuerza	-	-
Superconstitución	-	-

Historial

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

Su cuerpo metálico le proporciona una FUE de 150 y una CON de 150. Además puede proyectar poderosos rayos de energía por sus quanteletes (80-Hd100 de daño). Lleva unos impulsores de plasma en las piernas, que le permiten volar a una velocidad máxima de Mach 10. Además su ojo cibernético le permite ver en los espectros infrarrojo y ultravioleta, así como detectar impulsos electromagnéticos.

RONIN

Fuerza:	180	Nombre Real:	Desconocido
Constitución:	170	Tipo:	Tecnificado
Agilidad:	92	Profesión:	Desconocida
Inteligencia:	65	Acc./Asal:	3
Percepción:	70	Voluntad:	65
Apariencia:	70	Nivel:	5
PV	180	DA	105
EQM	65	Parada	24

Habilidades

Combate cuerpo a cuerpo	95%
-------------------------	-----

Historial

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

KOTAY

Fuerza:	125	Nombre Real:	Kotay Izumi
Constitución:	140	Tipo:	Tecnificado
Agilidad:	97	Profesión:	Ex-técnico
Inteligencia:	70	Acc./Asal:	3
Percepción:	80	Voluntad:	70
Apariencia:	60	Nivel:	5
PV	140	DA	60
EQM	50	Parada	25

Habilidades

Armas Blancas	100%
Electrónica	85%

Historial

Kotay y su hermano Kawatane acudieron a Shogun en cuanto se enteraron de su proyecto. Eran nacionalistas japoneses, descendientes de un "héroe" de la Segunda Guerra Mundial, que murió lanzándose con su avión lleno de explosivos contra un Navío de la Marina Norteamericana.

Ambos tenían un 60% de su organismo alterado por Shogun. Su FUE era de 125 y su CON de 140. Volaban a una velocidad máxima de Mach 0.5. Solían utilizar diferentes tipos de armas blancas (katanas, cuchillos, etc.), y su principal característica era su capacidad para rodear esas armas de energía bioeléctrica producida por sus cuerpos alterados. Esto hacía que puedan atravesar cualquier material conocido por el hombre (excepto el Strenium y el Optimun), y causen un Daño Máximo de 70-Hd100.

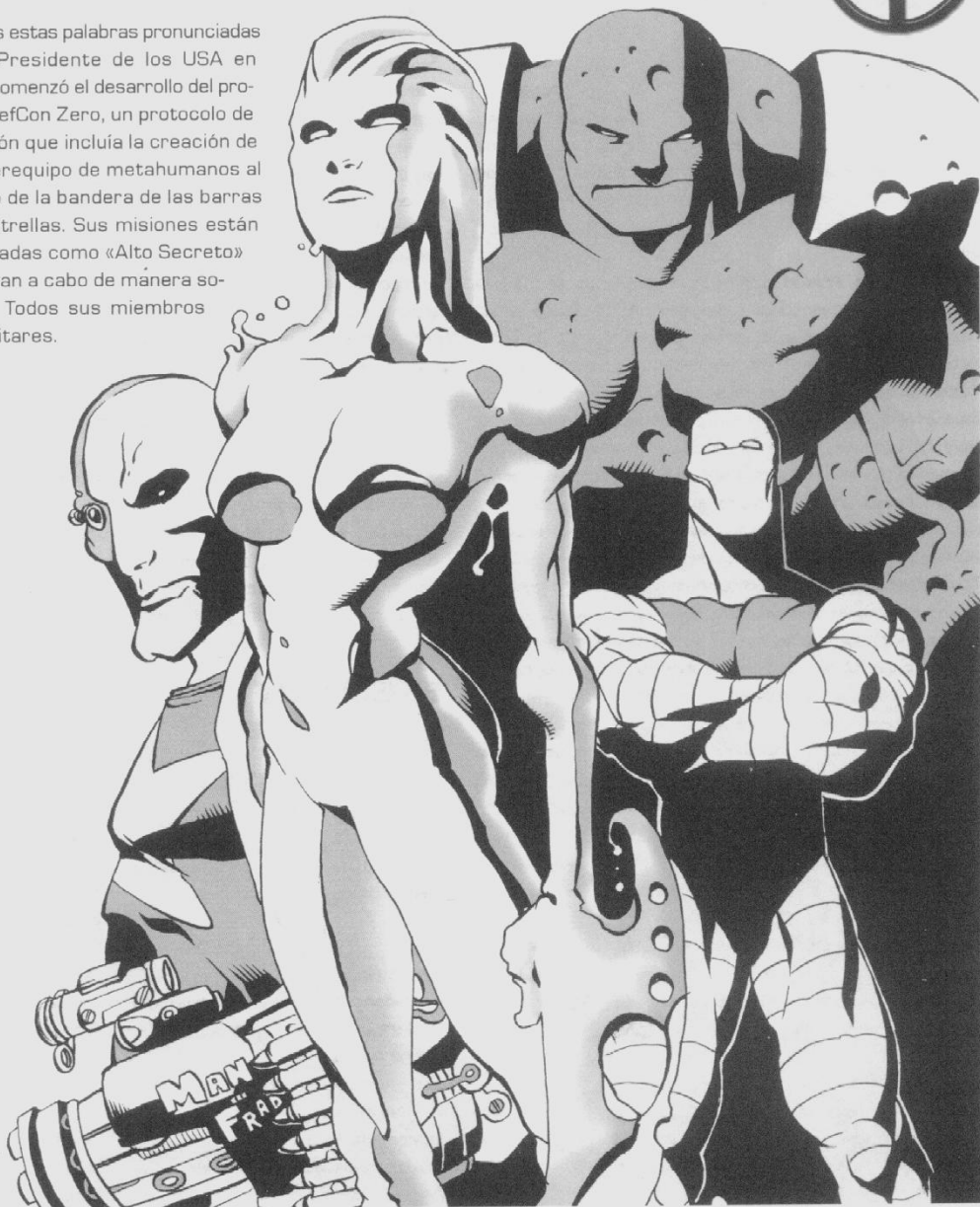


DefCon Zero

«Señores, es muy curioso, mejor dicho, preocupante, que tengamos la mayor población de metahumanos del mundo... y no los utilizemos en nuestro favor. El Gobierno de los Estados Unidos de América necesita un arma definitiva para ser garantía de paz en todo el mundo. Necesitamos una condición de defensa de nivel máximo... Hagan algo.»



Tras estas palabras pronunciadas por el Presidente de los USA en 1992, comenzó el desarrollo del proyecto DefCon Zero, un protocolo de actuación que incluía la creación de un superequipo de metahumanos al servicio de la bandera de las barras y las estrellas. Sus misiones están catalogadas como «Alto Secreto» y se llevan a cabo de manera solapada. Todos sus miembros son militares.



MERCURY

Fuerza: 160 **Nombre Real:** Sunset Thomas
Constitución: 200 **Tipo:** Mutante inducido
Agilidad: 95 **Profesión:** Militar
Inteligencia: 10 **Acc./Asal:** 3
Percepción: 80 **Voluntad:** 65
Apariencia: 75 **Nivel:** 5
PV: 160 **DA:** 150
EQM: 65 **Parada:** 24
Estatus legal:

Ciudadana norteamericana sin antecedentes penales

Poderes **Valor** **Rango**

Plasticidad 65%

Alteración de la densidad 65% Cósmico

Mercury altera su densidad pero no puede desmaterializarse, si no variar la densidad del líquido de metal orgánico que conforma su cuerpo.

Historial

La capitán de fragata Sunset Thomas se presentó voluntaria al proyecto de defensa DefCon Zero al tener conocimiento de su existencia, en marzo de 1993. Alterada genéticamente mediante el retrovirus sintético Evol IV, su cuerpo se convirtió en un fluido de metal orgánico de densidad variable que puede ser muy resistente y fuerte. Mercury puede transformarse en formas simples y además utilizar partes de su cuerpo como armas de metal endurecido, que causan el mismo daño que las armas que mimetiza. El máximo alcance de sus extensiones es de 9.5 metros.

De carácter alegre y extrovertido, puede revertir a su forma humana siempre que lo desee, aunque suele pasar grandes temporadas en su aspecto metálico. Es una experta combatiente tanto en la lucha cuerpo a cuerpo como en la utilización de armas blancas, a las que es muy aficionada.

Mercury desea fervientemente enfrentarse a D.A.R.R.Y.L. del supergrupo canadiense Yukon Wild-Fighters, cuyos poderes parecen ser similares a los suyos.

SHOOTER

Fuerza: 115 **Nombre Real:** Rock Steetwel
Constitución: 145 **Tipo:** Mutante inducido, tecnificado
Agilidad: 100 **Profesión:** Militar
Inteligencia: 75 **Acc./Asal:** 3
Percepción: 95 **Voluntad:** 75
Apariencia: 70 **Nivel:** 9
PV: 175 **DA:** 75
EQM: 75 **Parada:** 25
Estatus legal:

Ciudadano norteamericano sin antecedentes penales

Poderes **Valor** **Rango**

Superfuerza

Superconstitución

Brazos modificados (1d10x5)+75

Historial

Rock Steetwel sirvió con honores durante la Guerra del Golfo, siempre en misiones de alto riesgo. Desgraciadamente, una granada de fragmentación le destruyó ambos brazos y le causó múltiples heridas y traumatismos. Rescatado por un militar inglés, se recuperó solo para comprobar que ya no estaba completo. En este estado depresivo, encontró en el proyecto DefCon Zero un motivo para seguir adelante, así que se incorporó al protocolo en agosto de 1993. Dos implantes tecnológicos y el sorprendente efecto del Evol-IV, le dotaron de los poderes que ostenta en la actualidad.

Shooter puede transformar sus brazos en potentes ametralladoras, y revertirlos a aspecto humano siempre que lo desee. En el ámbito personal, destacar que está casado desde 1996 con Eleanor Wallis, militar como él.

STEELGUY

Fuerza: 200 **Nombre Real:** Tom Tanker
Constitución: 200 **Tipo:** Mutante inducido
Agilidad: 80 **Profesión:** Militar
Inteligencia: 80 **Acc./Asal:** 2
Percepción: 65 **Voluntad:** 55
Apariencia: 50 **Nivel:** 5
PV: 220 **DA:** 60
EQM: 30 **Parada:** 20
Estatus legal:

Ciudadano norteamericano pendiente de juicio

Poderes **Valor** **Rango**

Superfuerza

Superconstitución

Invulnerabilidad

temperaturas extremas- Alto

Invulnerabilidad

energética - Alto

Historial

Tom Tanker fue el tercer miembro de DefCon Zero en ser creado. Al contrario que con sus compañeros, con él las cosas no fueron del todo bien. La aplicación del retrovirus causó en el militar enormes cambios en su morfología... y en su psique.

Tanker enloqueció y su enorme y recién adquirida fuerza le convirtió en un ser muy peligroso. Reducido por Mercury y Shooter a duras penas, pasó seis meses en tratamiento psiquiátrico hasta que fue dado de alta. No obstante, recientemente y en un enfrentamiento del grupo contra Shiva, Steelguy perdió de nuevo los estribos y comenzó una frenética carrera de destrucción que casi arrasa New York.

Actualmente Steelguy se enfrenta a un proceso militar para depurar responsabilidades y a un exhaustivo estudio psicológico para verificar el estado de su quebradiza salud mental.



WEAPON

Fuerza:	185	Nombre Real:	Zero Weapon Prot. E-I
Constitución:	200	Tipo:	Robot-androide
Agilidad:	100	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	100	Acc./Asal:	3
Percepción:	115*	Voluntad:	-
Apariencia:	75	Nivel:	5
PV	200	DA	150
EQM	-	Parada	25

*Supervista

Estatus legal

Propiedad del Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América

Módulos

Impulsor Mach 15

Imperia

Autodestrucción

Radar

Medidas electrónicas

Repulsores

SRS

Comunicaciones avanzadas

Historial

Aunque ninguno de sus compañeros lo sabe, la realidad sobre Weapon es que se trata de un avanzado robot androide. Desarrollado con la colaboración de Zortek para el Departamento de Defensa, el Weapon Zero Prototype E-I, es uno de los más evolucionados ejemplos de cibernética y robótica de la Tierra.

Capaz de simular un complejo programa sensorial, el E-I puede parecer un ser humano:

muestra sentido del humor, ira, odio e incluso amor. La composición de su cerebro positrónico, basado en pautas cerebrales recogidas de avanzados científicos, discierne perfectamente entre el bien y el mal, así como profesa una fe ciega hacia los Estados Unidos de América.

El prototipo dispone de bancos de memoria que se retroalimentan periódicamente para salvaguardar su personalidad en caso de la destrucción de su cuerpo. Gracias a Weapon, el Departamento de Defensa sabe en todo momento dónde y cómo se encuentra operando DefCon Zero.

Frente a sus compañeros, ha simulado llamarse Bill (en honor de su presidente favorito) y ser un humano con implantes por todo el cuerpo. Ello le da una cobertura psicológica completa. Su nombre secreto es Bill Weathers.

Suele discutir de política con Shooter ya que ambos se encuentran ideológicamente en posiciones muy dispares, siendo este último según Weathers "un republicano más cargante que el presidente Reagan".

SUPERHEROES NO OFICIALES

Existen superhéroes que no están al servicio de un determinado gobierno o de una organización oficial. Estos héroes pueden ser totalmente independientes (como el conocido justiciero madrileño Jinete Nocturno) o colaborar con la mayor red de información y apoyo de metahumanos: Superhéroes Inc.. También puede tratarse de villanos o grupos de villanos. Como ya se ha visto anteriormente, Superhéroes Inc. es el nombre de una empresa y organización establecida en territorio español desde 1987. En ella tienen cabida algunos de los más conocidos metahumanos, quienes colaboran entre sí para evitar abusos contra este colectivo.

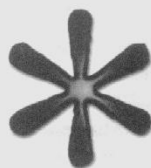
Con sedes en algunas de las principales ciudades del Estado Español (Madrid, Barcelona, Bilbao, Sevilla y La Coruña), Superhéroes Inc. presta apoyo logístico y material a muchos superseres. Éstos, a pesar de actuar generalmente de forma independiente, forman, gracias a la organización, el mayor; y posiblemente más poderoso grupo de metahumanos de todo el planeta. Los más conocidos y sus bases de actuación son los siguientes: Onda Expansiva & Inercia en Madrid. Circulo Extremo y el retirado Astro en la zona de Levante y Barcelona. Amanecer Mutante en Bilbao. Fuerza Máxima, aunque actúan generalmente fuera de nuestras fronteras y tienen la base en Córcega, son también asociados de la organización. Ola Salvaje en Tenerife.

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

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



Nature Corps



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

El grupo se fundó en 1996, cuando unieron sus poderes para paliar los efectos de la marea negra del buque japonés Jioishi-maru en las costas finlandesas. No se sabe públicamente si se trata de mutadas, diosas o alienígenas.

Reciben apoyo de organizaciones ecologistas y en los Estados Unidos, su país de origen, son verdaderas estrellas de TV y su popularidad rivaliza con la de los más afamados artistas del mundo del cine y de la música. Su club de fans (Nature Corps Fan Club) tiene sedes repartidas por toda América, Europa y Asia. La dirección en España es Avda. Dr. Toledo 32, 1ºC, 28230 Las Rozas (Madrid).

Sus actuaciones estuvieron teñidas de una cierta polémica al principio de su historia, cuando estaban lideradas por el único hombre que ha sido miembro activo del grupo, Earthquake. Este héroe desapareció en extrañas circunstancias en Abril de 1998, sin que se hayan tenido noticias nuevas de él.

Recientemente, tras la trágica muerte de Tsunami, el grupo ha admitido entre sus filas a la joven Sacred Spirit, llamada a continuar la leyenda que rodea a este grupo de superheroínas.

NATURA

<u>Fuerza:</u>	10	<u>Nombre Real:</u>	Winona Lieber
<u>Constitución:</u>	80	<u>Tipo:</u>	Mutante genético
<u>Agilidad:</u>	90	<u>Profesión:</u>	Superheroína
<u>Inteligencia:</u>	75	<u>Acc./Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	100	<u>Voluntad:</u>	85
<u>Apariencia:</u>	85	<u>Nivel:</u>	6
<u>PV</u>	75	<u>DA</u>	0
<u>EQM</u>	75	<u>Parada</u>	23

Estatus legal

Ciudadana estadounidense sin antecedentes penales

Familiares

Frank (Padre).

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
Empatía animal	65 %	Alto

Historial

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

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

Lieber tiene en la actualidad 29 años y en alguna ocasión ha manifestado su deseo de retirarse del grupo, ya que cree que "la lucha por el medio ambiente es una lucha que debe realizarse a nivel doméstico. No jugándose la vida de un punto a otro del globo".

ORQUÍDEA

<u>Fuerza:</u>	150	<u>Nombre Real:</u>	Ann-Mary Bukowsky
<u>Constitución:</u>	175	<u>Tipo:</u>	Héroe cósmico
<u>Agilidad:</u>	70	<u>Profesión:</u>	Modelo
<u>Inteligencia:</u>	80	<u>Acc./Asal:</u>	1
<u>Percepción:</u>	60	<u>Voluntad:</u>	68
<u>Apariencia</u>	130	<u>Nivel:</u>	6
<u>PV</u>	195	<u>DA</u>	120
<u>EQM</u>	80	<u>Parada</u>	18

Estatus legal

Ciudadana norteamericana sin antecedentes.

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
Superfuerza		
Superconstitución		
C. Vegetación	30 %	Cósmico
Volar	35 %	Alto
Superapariencia		

Historial

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

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

FIEBRE

<u>Fuerza:</u>	65	<u>Nombre Real:</u>	Jacky Tucker
<u>Constitución:</u>	80	<u>Tipo:</u>	Mutante genético
<u>Agilidad:</u>	99	<u>Profesión:</u>	Economista
<u>Inteligencia:</u>	80	<u>Acc./Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	100	<u>Voluntad:</u>	70
<u>Apariencia:</u>	75	<u>Nivel:</u>	6
<u>PV</u>	70	<u>DA</u>	0
<u>EQM</u>	80	<u>Parada</u>	25

Habilidades

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

Estatus legal

Ciudadana norteamericana sin antecedentes penales

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
Control Fuego	100 %	Elevado (50')

Historial

Jacky Tucker (Colorado Springs) es la parte burocrática de Nature Corps y está licenciada en ciencias económicas. Eso sí, esta vez, la parte financiera del equipo no se limita a decir: "si los números cuadran", sino que es uno de los miembros más temidos en combate. De carácter reservado (los que la conocen dicen que es una mujer extremadamente tímida) detesta aparecer en público. Fiebre posee el poder de control de Fuego, con rango Elevado, y además es una experta en todo tipo de armas.

SACRED SPIRIT

<u>Fuerza:</u>	10	<u>Nombre Real:</u>	Debbi Angelway
<u>Constitución:</u>	80	<u>Tipo:</u>	Guardián-Mago
<u>Agilidad:</u>	80	<u>Profesión:</u>	Periodista
<u>Inteligencia:</u>	95	<u>Acc./Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	90	<u>Voluntad:</u>	55
<u>Apariencia:</u>	85	<u>Nivel:</u>	5
<u>PV</u>	10	<u>DA</u>	0
<u>EQM</u>	90	<u>Parada</u>	20

Estatus legal

Ciudadana norteamericana con antecedentes penales

Familiares

John (padre), Danielle (madre, fallecida), Quira (madrastra), James, William, Theresa (hermanos).

Habilidades

Magia 93%

<u>Conjuros</u>	<u>Rango</u>
Levitar	3
Escudos místicos	4
Proyección de Energía Mágica	1
Percepción mágica	3

Historial

Deborah Angelway nació en Alaska, EEUU. Desde pequeña se sintió atraída por las tradiciones indias que su abuelo, un indio dakota exiliado, le contaba y le imbuía a pesar de la postura negativa de su padre, más propenso a una educación moderna para la hija. El abuelo había sido el último chamán de su pueblo y renegaba de la pérdida de las tradiciones y costumbres de su gente.

Tras la muerte de su abuelo, Debbi estudió periodismo sin abandonar la investigación sobre las culturas indias nativas. A los veintitrés años ya había publicado tres libros sobre sus ancestros, sus conexiones antropológicas, sus raíces comunes y la base de sus religiones.

Su vida cambió el 5 de agosto de 1998, cuando encontró un manto místico cherokee. La reliquia comenzó a obsesionarla hasta tal punto que produjo un efecto negativo en la vida de Deborah. Así fue como se introdujo en el mundo de las drogas y acabó en la cárcel. Allí conoció a Umbra, que actuó como amiga y maestra hasta el punto de unirse a Brazo Ejecutor. El tiempo le mostró la verdadera cara del grupo de villanos y de su mentora. Meses más tarde, durante un combate contra las Nature, Sacred Spirit renegó de su pasado y ayudó decisivamente a las heroínas. Tras ese acto, ingresó en el grupo en régimen de entrenamiento.

En la actualidad el grupo indígena norteamericano Tomahawk la persigue desde que uno de sus miembros reclamara para sí el manto místico. Hasta el momento los enfrentamientos entre ambos grupos se han decantado a favor de las ecologistas, pero nunca se sabe...



Onda Expansiva & Inercia

mx

Pareja de superhéroes afincados en Madrid. Aunque aparentemente independientes, en realidad son parte importante de Superhéroes Inc.. Aparte de su actividad como metahumanos, suelen acudir a actos reivindicativos y culturales que apoyen la causa de la empresa a la que pertenecen.



ONDA EXPANSIVA

Fuerza: (200)130 **Nombre Real:** Mijail Medenko
Constitución: 180 **Tipo:** Mutante accidental
Agilidad: 85 **Profesión:** Ex técnico
Inteligencia: 78 **Acc./Asal:** 2
Percepción: 75 **Voluntad:** 83
Apariencia: 70 **Nivel:** 8
PV: 210 **DA:** (270)120
EQM: 65 **Parada:** 21
Estatus legal:

Ciudadano ucraniano sin antecedentes penales

Poderes **Valor** **Rango**

Absorción de

Energía cinética - Cósmico

Secuelas

No-muerto. No tiene pulso, ni actividad cerebral.

Historial

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

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

A pesar de que las autoridades calificaron el suceso de Chernobil como un "lamentable accidente", Onda Expansiva sostiene que vio en el lugar y el momento de los hechos al super-ser Sésimo, al cual hace directamente responsable de las muertes que se produjeron. Desde ese momento una intensa relación de odio se ha forjado entre los dos superseres y, a pesar de haberse enfrentado en varias ocasiones, la solución definitiva a su conflicto está aún por llegar. La radiación dotó a Onda Expansiva de una FUE de 130 y una CON de 180 y además posee la capacidad de absorber la energía cinética con rango Cósmico. Nada más llegar a nuestro país Onda Expansiva, fue contactado por la organización Superhéroes Inc, quien, tras unos exhaustivos estudios sobre sus poderes, le ofreció la posibilidad de formar un equipo junto con su operativo especial Inercia. La practica posterior demostró lo acertado de esa decisión ya que ambos superhéroes se complementaban tanto en poderes como en caracteres y en el ámbito personal

INERCIA

Fuerza: 80 **Nombre Real:** María Benavente
Constitución: 75 **Tipo:** Mut Genético

Agilidad: 80 **Profesión:** Agente
Inteligencia: 75 **Acc./Asal:** 2
Percepción: 90 **Voluntad:** 60
Apariencia: 85 **Nivel:** 5
PV: 60 **DA:** 0
EQM: 65 **Parada:** 20

Habilidades

Arma Corta 90 %

Estatus legal

Ciudadana española sin antecedentes penales

Poderes **Valor** **Rango**

Control

Energía cinética 75% Elevado

Historial

La vida de María no ha sido fácil. Hija de Sebastián Benavente, uno de los principales dirigentes de H.U.M.A.N.I.S., tuvo unos primeros años de relativa normalidad, inmersa como estaba en una familia ultraconservadora y fanática religiosa. Los problemas comenzaron cuando, a la edad de catorce años, la joven comenzó a manifestar sus incipientes poderes mutantes. Repudiada por su padre, fue enviada a vivir con unos parientes lejanos a la ciudad de Sevilla. Los rumores sobre sus capacidades fueron aumentando en el nuevo entorno, hasta tal punto que llegó a oídos de la Base de Superhéroes Inc en la capital andaluza y, después de un breve período de entrenamiento, María entró a formar parte de la organización a la edad de 19 años.

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

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



Triángulo Mortal



Este grupo de criminales buscados en varios países conforma perfectamente el concepto de villanos de alquiler. Comenzaron sus actividades como equipo a partir de mediados de 1995 y sus diversos "actos terroristas" fueron uno de los principales quebraderos de cabeza durante la presidencia española de la Comunidad Económica Europea.

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

En los últimos tiempos, el grupo de villanos ha sufrido una importante remodelación en sus filas, así, tanto Impulso como Explosiva han abandonado el grupo (la última con destino a Brazo Ejecutor), siendo sustituidos por dos villanos con un potencial mucho más físico como son Gargantúa y Davenport.

Ogro

Fuerza: (85)180 **Nombre Real:** Jorge Campos
Constitución: (90)170 **Tipo:** Mutante genético
Agilidad: 18 **Profesión:** Criminal
Inteligencia: 60 **Acc./Asal:** 2
Percepción: 10 **Voluntad:** 10
Apariencia: (75)50 **Nivel:** 1
PV: 180 **DA:** (0)105
EQM: 60 **Parada:** 19

Estatus legal

Ciudadano español con antecedentes penales

Poderes

Superfuerza

Superconstitución

Historial

Mutante genético de nacionalidad española. Posee el poder de transformarse en un ser gigantesco de casi tres metros y medio de altura y más de seiscientos kilos de peso. En su forma humana no posee ninguna característica especial. No estaba especialmente unido a los anteriores miembros así que, cuando un "patrocinador" desconocido le hizo una suculenta oferta para formar parte de una nueva formación de Triángulo Mortal, no se lo pensó dos veces.

Gargantúa

Fuerza: (90)160 **Nombre Real:** Fernando Navarro
Constitución: (100)180 **Tipo:** Mutante inducido
Agilidad: 18 **Profesión:** Criminal
Inteligencia: 10 **Acc./Asal:** 2
Percepción: 80 **Voluntad:** 50
Apariencia: 56 **Nivel:** 4
PV: (10)190 **DA:** (0)120
EQM: 65 **Parada:** 20

Estatus legal

Ciudadano español con antecedentes penales

Poderes **Valor** **Rango**

Cambio de tamaño 100% Cósmico

Secuela

Solamente es capaz de aumentar de tamaño, no puede disminuir más allá de su tamaño humano normal.

Historial

Navarro es el resultado de experimentos llevados a cabo por IDESS. El proceso fue similar al realizado con Macross, aunque los resultados fueron otros. Desde ese momento Gargantúa ha actuado como asesino a sueldo. No sabe quién es el mentor de su grupo, pero tampoco le importa demasiado. En ocasiones ha actuado como refuerzo de los Murder Unlimited.

Davenport

Fuerza: 175 **Nombre Real:** Richard Davenport
Constitución: 142 **Tipo:** Mutante inducido/tecnológico
Agilidad: 99 **Profesión:** Criminal, ex militar
Inteligencia: 67 **Acc./Asal:** 3
Percepción: 19 **Voluntad:** -
Apariencia: 12 **Nivel:** 8
PV: 190 **DA:** 150
 (Superconstitución y blindaje)
EQM: 15 **Parada:** 25

Estatus legal

Ciudadano estadounidense con antecedentes penales

Poderes

Superfuerza

Superconstitución

Modulos

Soporte vital

Ametralladoras

Misiles Xter

Localización

Pecho

Brazos

Espalda

Historial

Richard Davenport ha llevado en sus venas sangre militar al ser nieto e hijo de militares. Después de una brillante y prometedora carrera como soldado de la ONU, le fue encomendado dirigir la sección Flashwings de la UEO.

En una misión especial fue capturado tras ser derribado el helicóptero en el que viajaba. Después de ser sometido a terribles experimentos por el Dr. Junk, acabó convirtiéndose en una de sus marionetas sin mente. Tras los incidentes en la plataforma petrolífera WHITEDOVE 117-E, se le dio por muerto al encontrarse entre los restos de la plataforma gran cantidad de fragmentos del exoesqueleto que conformaba su cuerpo. No obstante, recientemente ha vuelto a aparecer formando parte de un nuevo Triángulo Mortal. Nadie sabe si actúa dirigido directamente por alguien o si tiene mente propia. Quizás en su computadorizado cerebro se encuentren las respuestas a las intrigantes cuestiones que rodean al grupo.



Fuerza Máxima

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

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

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

Tienen su sede en Córcega y han sido nombrados hijos predilectos de la ciudad de Ajaccio, la capital, que sufrió especialmente los ataques de los demonios de K'sser. Están considerados por el gobierno francés como cuerpo especial de operaciones en el Mediterráneo, aunque no están vistos con buenos ojos por la UEO ni el parlamento de Estrasburgo. Su popularidad es muy grande en toda la zona mediterránea. Están asociados a Superhéroes Inc.

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



Thunder

<u>Fuerza:</u>	160	<u>Nombre Real:</u>	Connor Austin St John
<u>Constitución:</u>	140	<u>Tipo:</u>	Mutante genético
<u>Agilidad:</u>	94	<u>Profesión:</u>	Aventurero
<u>Inteligencia:</u>	70	<u>Acc/Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	83	<u>Voluntad:</u>	73
<u>Apariencia:</u>	54	<u>Nivel:</u>	8
<u>PV</u>	150	<u>DA</u>	60
<u>EQM</u>	67	<u>Parada</u>	24
<u>Poderes</u>			
Superfuerza			
Superconstitución			

Historial

Un curioso caso de mutación genética. Connor Austin St John nació en 1955 en una pequeña población de las islas Hébridas, en Escocia, con una enfermedad llamada acondroplasia y que hizo que sus huesos no crecieran. Este enanismo lejos de acomplejar al muchacho, le ayudó a granjearse la amistad de todos su vecinos. Al llegar la pubertad, St. John comprobó como su fuerza aumentaba y se hacía más resistente. A los veintiún años se proclamó campeón de su pueblo de bebida de whisky, tras ingerir cuarenta vasos de licor sin que notase más que un ligero mareo. Por aquel entonces ya era capaz de levantar más de cincuenta toneladas y ayudaba en las labores propias de la pequeña población.

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

Drac

<u>Fuerza:</u>	(85)130	<u>Nombre Real:</u>	Rafael Garrés Cervantes
<u>Constitución:</u>	(92)160	<u>Tipo:</u>	Guardián
<u>Agilidad:</u>	86	<u>Profesión:</u>	Defensor de Cataluña
<u>Inteligencia:</u>	82	<u>Acc/Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	76	<u>Voluntad:</u>	92
<u>Apariencia</u>	(69)78	<u>Nivel:</u>	6
<u>PV</u>	(96)165	<u>DA</u>	(0)90
<u>EQM</u>	80	<u>Parada</u>	21

Estatus legal

Ciudadano español sin antecedentes penales

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
----------------	--------------	--------------

Superfuerza

Superconstitución

Control del fuego	75	Elevado
-------------------	----	---------

Involnerabilidad(Magia) -		Alto
---------------------------	--	------

Volar	70	Medio
-------	----	-------

Historial

Rafael Garrés Cervantes es el hombre que se oculta tras la armadura mística de Drac Garrés la recibió de manos de un misterioso espíritu quien lo ordenó "Defensor de Cataluña". La armadura desaparece cuando él así lo quiere. Vistiéndola consigue una fuerza de 130 y una constitución de 160, y posee el poder Control de Fuego. Además le proporciona invulnerabilidad a los ataques mágicos y le permite volar con rango Medio. Drac hizo su primera aparición pública en 1993, al derrotar a Ogar, de Triángulo Mortal, cuando este último planeaba atacar el Nou Camp, en partido final de la liga, lo que hubiera causado millares de muertos.

Mjölñir

<u>Fuerza:</u>	175	<u>Nombre Real:</u>	Harald Vårkaard
<u>Constitución:</u>	150	<u>Tipo:</u>	Guardián
<u>Agilidad:</u>	91	<u>Profesión:</u>	Aventurero
<u>Inteligencia:</u>	67	<u>Acc/Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	73	<u>Voluntad:</u>	65
<u>Apariencia:</u>	93	<u>Nivel:</u>	4
<u>PV</u>	149	<u>DA</u>	75
<u>EQM</u>	65	<u>Parada</u>	23

Poderes

Superfuerza

Superconstitución

Equipamiento especial

Mjölñir posee dos guanteletes de Uru que le proporcionan +40 al daño.

Historial

Harald Vårkaard (Göteborg - 1960), exprofesor de antropología y arqueología. Se define a sí mismo como "el dios Thor reencarnado". La verdad es que Harald encontró unas antiguas runas vikingas que al ser recitadas, le convirtieron en un dios. Su fuerza es de 175 y su constitución de 150. A su vez, Mjölñir lleva recuierdos los brazos del metal mágico Uru, lo que le permiten causar +40 a los golpes. Aunque puede volver a su forma mortal si lo desea, Mjölñir detesta ser un simple humano y sólo lo hace cuando es imprescindible. Le gusta vivir bien y rodearse de bellas mujeres. Su lista de conquistas es imposible de numerar.

Su primera aparición pública fue contra Atlas, miembro de los Euromen, al que confundió con el mítico dios nórdico del engaño, Loki. Tras una batalla en la que no faltaron múltiples destrozos en la capital de Francia, los dos héroes aclararon la situación. Atlas le ofreció al sueco la posibilidad de unirse a los Euromen, pero éste rechazó la oferta ya que no se consideraba suficientemente preparado como para asumir tanta responsabilidad.

Erzfeind

Fuerza: 200 Nombre Real: Klaus Kirkman
 Constitución: 200 Tipo: Mutante inducido
 Agilidad: 74 Profesión: Desconocida
 Inteligencia: 65 Acc./Asal.: 1
 Percepción: 72 Voluntad: 72
 Apariencia: 50 Nivel: 7
 PV: 235 DA: 150
 EQM: 40 Parada: 18

Poderes

Superfuerza

Superconstitución

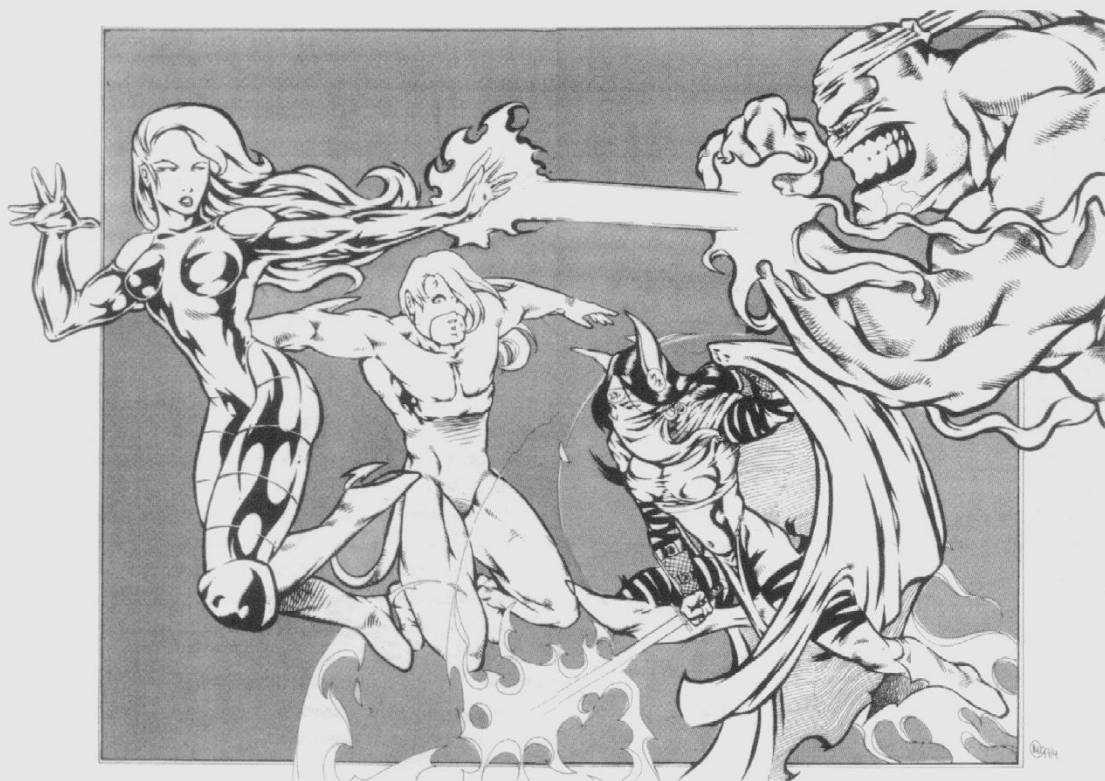
Historial

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

Su aspecto se hizo impresionante, alcanzando casi tres metros de altura, así como su fuerza y constitución, que alcanzaron el nivel 200. Se encuentra atrapado en esta forma hiperpoderosa y no puede

cambiar. Muchas veces le resulta imposible controlar esa increíble fortaleza, por lo que se considera más un peligro que un héroe.

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



Epsilon Eridani

Epsilon Eridani

Fuerza: 130(80) Nombre Real: Eneas Acubert Eridani
 Constitución: 85(85) Tipo: Mutante/tecnificado
 Agilidad: 90(90) Profesión: Ex-Dictador
 Inteligencia: 110(110) Acc./Asal: 2
 Percepción: 120(90) Voluntad: 100
 Apariencia: 70(70) Nivel: 10
 PV 185 (90) DA 135 (0)
 EQM 75 Parada 23

Estatus legal

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

Grupo de afiliación

Ninguno

Aliados

Tsang Tseng, Seísmo, Libra, Alter

Base de Operaciones

Base Cerbero, orbitando la Tierra.

Familiares

Jannia (mujer, fallecida), Stephan (hijo, en paradero desconocido), Yadiria (amante)

Poderes

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

Historial

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

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



Transjastán es una antigua república comunista que fue satélite de la extinta URSS. Durante los años de poder soviético se convirtió en un campo de pruebas para experimentos sobre los efectos de las radiaciones en seres humanos. La falta de información sobre este oscuro periodo de la historia contemporánea se ha visto agravado con la desaparición de la mayoría de los informes de los científicos soviéticos que participaron en estos experimentos.

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

Su reinado, blando y poco firme, provocó revueltas populares que desembocaron en 1961 en la toma del poder del Comandante Victor Pravlenko y la vuelta al comunismo marxista más radical. Toda la familia real fue ejecutada tras "juicios populares" y ser encontrados "culpables de crímenes contra el pueblo de Transjastán".

El gobierno impuesto por los golpistas trajo una época de esplendor económico a la pequeña república, motivada por las ayudas de la URSS en materia de industria, servicios y modernización tecnológica. En pocos años, de ser un pueblo de ganaderos y agricultores, Transjastán se convirtió en un importante centro tecnológico al amparo de la Unión Soviética. La miseria generada por el sistema soviético, así como su profundo amor por su patria, hizo que Eridani, noble exiliado del país, asumiese su responsabilidad para con Transjastán de una vez por todas. Así, Eridani, se convirtió en cabecilla de la revolución de 1966. La falta de herederos de la familia real transjeca ayudó a Eridani en su decisión de autoproclamarse rey de Transjastán.

En el año 1988 un meteorito devastó buena parte de Harnia, la capital. Científicos transjecos descubrieron en el lecho del cráter una pequeña cantidad de un material muy resistente y de curiosas capacidades: el Strenium. Aparentemente se trata de un imposible isótopo de hierro, con la propiedad de absorber vibraciones, reforzando la unión de sus átomos. Aunque inicialmente se creyó que se trataba de material estelar, lo cierto es que el meteoro dejó al descubierto un estrato profundo del suelo transjeco, rico en este material.

Este hecho dio notoriedad al país, convirtiéndose Eridani en un héroe para su pueblo, por lo que comenzaron a llamarle "la Estrella". En la biografía no autorizada publicada por el disidente Hermann Yasouf Eridani, estrella de muerte, se le muestra como un hombre obsesionado por las artes místicas, practicante de astrología y

otras formas de saber paranormal. Del mismo libro se extrae la conclusión de que el propio Eridani soñó consigo mismo convertido en una estrella por lo que adoptó el nombre de Epsilon. Actualmente está obsesionado con recobrar el poder en su país y poder controlar personalmente los yacimientos de Strenium.

CERBERO

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

Libra

<u>Fuerza:</u>	160	<u>Nombre Real:</u>	L'brae
<u>Constitución:</u>	175	<u>Tipo:</u>	Parahumano alterado
<u>Agilidad:</u>	180	<u>Profesión:</u>	Asesina
<u>Inteligencia:</u>	80	<u>Acc/Asal:</u>	5
<u>Percepción:</u>	110	<u>Voluntad:</u>	80
<u>Apariencia:</u>	90	<u>Nivel:</u>	6
<u>PV</u>	190	<u>DA</u>	120
<u>EQM</u>	45	<u>Parada</u>	60

Estatus legal

Ciudadana Tes-Khar en el exilio con antecedentes penales.

Grupo de afiliación

Ninguno

Aliados

Epsilon Eridani

Base de operaciones

Base Cerbero

Familiares

B'raae (Hermana), L'endor (Hermano)

Habilidades

Armas especiales:	Hacha	110%
Supervivencia:	Jungla	90%
Armadura de combate		95%
Sistemas de armamento		85%
Trampas		105%

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
----------------	--------------	--------------

Superfuerza

Superconstitución

Superaquidad

Regeneración - Alto

Superpercepción (Olfato/Gusto)

Equipo especial

Hacha de Strenium +50 al daño

Dispositivo teleportador



Historial

Nacida en el núcleo principal del asentamiento Tes-Khar de Amazonía y hermana de la actual líder B'raae, L'brae destacó desde la infancia por su soberbia y mal carácter. Los primeros problemas surgieron al cumplir 11 años y empeñarse en participar en las ceremonias de iniciación masculina. A pesar de las burlas de sus compañeros, familiares y amigos, la pequeña perseveró y se entrenó en secreto observando a los machos de su especie.

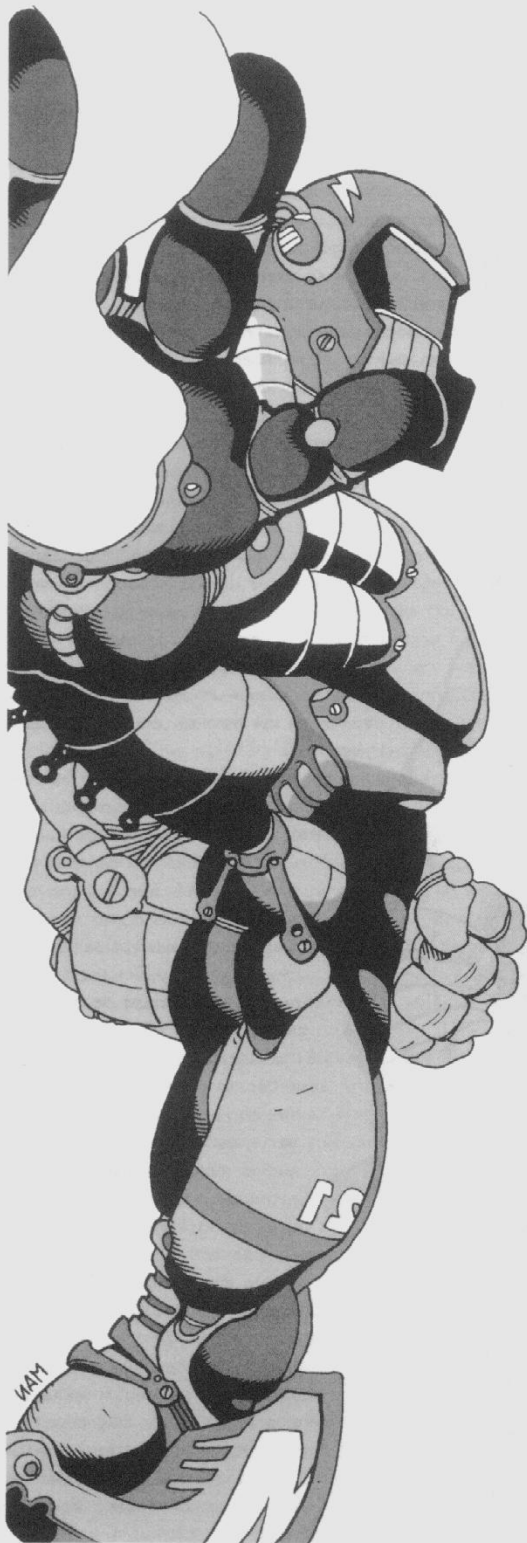
Cuando sus compañeros de camada cumplieron quince años, fueron invitados a participar en una expedición de caza para probar su valía como rastreadores. Las cosas no fueron demasiado bien ya que solamente un miembro de los doce que formaban la partida volvió. Herido y moribundo contó cómo fueron emboscados por militares humanos con potentes armas de fuego. La reacción de L'brae no se hizo esperar, instó a todos los presentes a seguirla y dar muerte a los asesinos de sus hermanos de camada. Algunas parientes le pidieron que no participara, que era un asunto que debían resolver los machos del asentamiento.

L'brae parecía haber acatado las órdenes, pero esa misma noche partió tras el rastro de los humanos. Tres días más tarde la pequeña volvió con cuatro cabezas humanas como trofeo. Las arrojó delante de su hermana y afirmó haber dado caza a la totalidad de los militares.

El consejo de ancianas se reunió de inmediato para observar el comportamiento de la joven y la condena fue unánime: el exilio y la marcha definitiva del poblado bajo pena de muerte. Así fue como, convertida en proscrita para su propia raza, huyó perdiendo

todo contacto con su civilización.

Fue hallada semiconsciente por el doctor y la doctora Tyrell, genetistas al servicio de Epsilon Eridani. Trasladada a la estación espacial Cerbero, Eridani la alteró para que creciera más deprisa, alcanzando la plenitud en un año. Además la dotó de una armadura parcial de combate que mejora sus capacidades físicas y le permite teleportarse.



Alter

<u>Fuerza:</u>	160	<u>Nombre Real:</u>	Alter
<u>Constitución:</u>	180	<u>Tipo:</u>	Androide
<u>Agilidad:</u>	85	<u>Profesión:</u>	Guardaespaldas
<u>Inteligencia:</u>	80	<u>Acc./Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	100	<u>Voluntad:</u>	-
<u>Apariencia:</u>	60	<u>Nivel:</u>	7
<u>PV</u>	200	<u>DA</u>	120
<u>EQM</u>	-	<u>Parada</u>	21

Grupo de afiliación

Ninguno

Base de operaciones

Estación espacial Cerbero

Poderes Valor Rango

Superfuerza

Superconstitución

Emisión de

energía atómica 80% Alto

Campo de

fuerza energético 100% Alto

Multiiformidad (personas)

Historial

Se desconoce casi todo lo relativo a este androide servidor de Eridani. Su capacidad para asumir el aspecto de cualquier persona que haya visto le convierten en un agente eficaz en los asuntos de su amo. Además actúa como guardaespaldas personal del megavillano.

Las autoridades de la UEO sospechan que en muchas de las apariciones públicas de Eridani, era en realidad Alter quien, asumiendo la forma y características de su creador, se presentaba ante la gente o los medios de comunicación.

Alimaña



Alimaña

Fuerza: 175(110) Nombre Real: Tren'rae
 Constitución: 200(115) Tipo: Inhumano/Guardián
 Agilidad: 120(120) Profesión: Conquistador
 Inteligencia: 95(95) Aco/Asal: 3
 Percepción: 110(110) Voluntad: 90
 Apariencia: 55(80) Nivel: 8
 PV: 260 (135) DA: 150 (30)
 E.Q.M: 45 Parada: 40

Estatus legal

Ciudadano Tesh-Kar buscado en diferentes países, con múltiples condenas pendientes

Grupo de afiliación

Ninguno

Aliados

Ninguno

Base de operaciones

Algún punto indeterminado del Amazonas

Familiares

Desconocidos

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

Superfuerza		
-------------	--	--

Superconstitución		
-------------------	--	--

Invulnerabilidad		
------------------	--	--

ataques energéticos-		Cósmico
----------------------	--	---------

Emisión de energía mágica	75%	Cósmico
---------------------------	-----	---------

Historial

Tren'rae abandonó su hogar en la selva amazónica para estudiar las costumbres de los seres humanos y encontrar la forma de apoderarse del planeta. Para esto, decidió alquilar sus habilidades al mejor postor. Durante uno de estos empleos, en los que un grupo de inversores occidentales decidió eliminar a uno de sus rivales más despiadados (un industrial chino exiliado llamado Kien Hsi) consiguió del cadáver de éste una fabulosa máscara que, al colocársela, le dotó de increíbles poderes. Hoy en día y sin que él lo sepa, es perseguido por todo el globo por la sociedad Dragón, de la que era líder el fallecido Kien Hsi, conocido en determinados círculos como Tsang Tseng. Hecho el trabajo Tren'rae desapareció durante una temporada y, a su vuelta a la escena pública, lo hizo bajo el nombre de Alimaña. Sus objetivos bajo esta nueva identidad aún no están muy claros, parece ser que portar la máscara está acabando con su estabilidad mental.



Seísmo

Seísmo

Fuerza:	200	Nombre Real:	Geb
Constitución:	200	Tipo:	Dios
Agilidad:	99	Profesión:	Conquistador
Inteligencia:	75	Acc./Asal:	3
Percepción:	95	Voluntad:	85
Apariencia:	35	Nivel:	10
PV	280	DA	150
EQM	40	Parada	25

Estatus legal

Terrorista mundial.

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
C. Geodinámica	148 %	Cósmico (100%)

Grupo de afiliación

En el pasado Dioses Egipcios de Hermópolis; actualmente ninguno

Aliados

Seth, Brazo Ejecutor, Epsilon Eridani, Tsang Tseng

Base de Operaciones

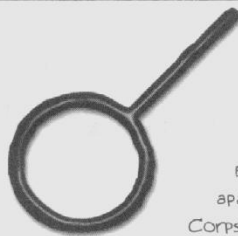
Isla Muró.

Familiares

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

Historial

Según la mitología egipcia Geb (la tierra) y su esposa Nut (el cielo) fueron los padres de los demás dioses. Esta hegemonía se mantuvo hasta la aparición de Amón, ordenado padre y todopoderoso. Amón, celoso del amor entre Geb y Nut, exigió a ésta en matrimonio, con la clara oposición de Geb. Siendo Amón mucho más poderoso que él, Geb fue condenado a abandonar Hermópolis, el hogar de los dioses egipcios. Condenado a vivir entre los humanos, el carácter del padre de la tierra se volvió amargo. El mero pensamiento de su amada Nut en brazos de otro, era algo que le enloquecía, algo que destruía su alma y retorcía su mente. No mucho más tarde, el dios Seth ofreció a Geb un pacto para luchar contra Amón y recuperar a su amada, pero la traición de Seth confinó a Geb definitivamente en la Tierra, hogar de los humanos, condenado a vivir una breve vida mortal. La intercesión de Horus y de Shu, en secreto, hizo posible que el dios exiliado recuperase su inmortalidad. Por este motivo y perplejo ante la invasión occidental de Egipto, Geb ha adoptado el nombre de guerra de Seísmo y destruye, aparentemente sin motivo, todo aquello que pudiese impedir el renacer de la Grandeza Egipcia y su restauración como dios. Las actuaciones de Seísmo en el mundo han causado, en el último cuarto de siglo, más de



quince millones de muertos, ya que, probablemente, los peores terremotos de nuestra era se hayan debido a su intervención. El desaparecido líder de las Nature Corps, Earthquake, mantenía algún parentesco con el egipcio y probablemente

éste haya sido el causante de su desaparición. Si Earthquake era su hijo, es algo que solo Geb, ahora llamado Seísmo, conoce. Geb espera el día que pueda recuperar a su amada Nut, y vengarse de Amón, destroniéndole, asumiendo él el trono de Hermópolis y llevando a Egipto a una nueva Edad de Luces. Seísmo suele hacerse acompañar de animales prehistóricos, oriundos de la isla Muró muy poderosos.



Brazo Ejecutor

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

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

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

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



Trífido

Fuerza: 150(120) **Nombre Real:** Desconocido
Constitución: 120 **Tipo:** Mutante tecnificado
Agilidad: 70 **Profesión:** Criminal
Inteligencia: 60 **Acc./Asal:** 1
Percepción: 90 **Voluntades:** 50/80/65
Apariencia: 15 **Nivel:** 6
PV 170+(110) **DA** 120+(30)
EQM 10 **Parada** 18

Habilidades

Sistemas de Armamento 80%
 Armadura de combate 75%

Estatus legal

Ciudadano español con un gran historial delictivo.

Poderes

Superfuerza
 Superconstitución

Historial

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

Trífido viste una armadura que le protege de impactos por debajo de 120 PVs, dotada con impulsor Mach 15. Y que también incorpora proyectores de partículas, lanzamisiles, ametralladoras y otros elementos agresivos que Trífido intercambia según sus necesidades. Como medidas especiales la armadura dispone de camuflaje y sistemas antidetección, así como una computadora táctica y comunicaciones de largo alcance.

Macross

Fuerza: 190 **Nombre Real:** Berta González
Constitución: 125 **Tipo:** Mutante inducida
Agilidad: 60 **Profesión:** Criminal, ex secretaria
Inteligencia: 40 **Acc./Asal:** 1
Percepción: 80 **Voluntad:** 40
Apariencia: 70 **Nivel:** 4
PV 120 **DA** 45
EQM 20 **Parada** 15

Estatus legal

Ciudadana española con antecedentes penales

Familiares

Javier (hermano)

Poderes

Superfuerza
 Superconstitución

Historial

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

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

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

Umbra

Fuerza: 65 **Nombre Real:** Christiane de Ugarte
Constitución: 70 **Tipo:** Mago
Agilidad: 60 **Profesión:** Ejecutiva
Inteligencia: 85 **Acc./Asal:** 1
Percepción: 95 **Voluntad:** 80
Apariencia: 80 **Nivel:** 6
PV 60 **DA** 0
EQM 85 **Parada** 15
EM 250

Habilidades

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

Estatus legal

Ciudadana española (doble nacionalidad con Venezuela), sin antecedentes penales.

Familiares

Carmen (hermana gemela)

Conjuros

Abrir Portales 4
 Proy. Ener. Mágica 10
 Levitar 5
 Escudos místicos 10
 Crear ilusiones 4

Historial

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

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

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

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

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

Estado Alterado

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

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

Algunas fuentes de dudosa credibilidad apuntan que Estado Alterado ha colaborado con varios prófugos de la justicia, asumiendo su forma y despiando así a las autoridades. Estado Alterado ha escapado una y otra vez a intentos, por parte de IDESS, el desaparecido Vértice de

Combate y TeonoRed, de capturarlo y estudiarlo con detenimiento. La imposibilidad de perseguir a alguien que puede ser cualquiera hace de la lucha contra este metahumano una misión de alta prioridad para el Equipo Omega de TeonoRed. Según algunos rumores, este equipo podría haber desarrollado un sistema de localización de Estado Alterado, basado en sus pautas mentales, algo inmutable en todo ser vivo, inclusive en un polimorfo, como él.

Explosiva

<u>Fuerza:</u>	80	<u>Nombre Real:</u>	Martina Alexandrova
<u>Constitución:</u>	94	<u>Tipo:</u>	Mutante Inducida
<u>Agilidad:</u>	96	<u>Profesión:</u>	Criminal
<u>Inteligencia:</u>	90	<u>Acc/Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	80	<u>Voluntad:</u>	85
<u>Apariencia:</u>	87	<u>Nivel:</u>	1
<u>PV</u>	90	<u>DA</u>	0
<u>EQM</u>	80	<u>Parada</u>	24

Estado legal

Ciudadana Bielorrusa con antecedentes penales

Poderes

Explosividad

Historial

Nacida en Minsk (Bielorrusia), era el líder del grupo Triángulo Mortal hasta su reestructuración. Se cree que sus poderes provienen de experimentos secretos del KGB, ya que hay constancia de la pertenencia de Explosiva a esta organización durante los años 80. Es licenciada en Bioquímica por la Universidad de Moscú, y habla perfectamente ruso, inglés, francés, español y alemán. Además es experta en todo tipo de combate cuerpo a cuerpo debido a su entrenamiento con los servicios secretos soviéticos.

Tras su "forzada" marcha del Triángulo Mortal y después de haber colaborado en diversas ocasiones con Trífido, se le ofreció la oportunidad de unirse al Brazo Ejecutor, cosa que aceptó inmediatamente. En realidad Alexandrova pretende ampliar poco a poco su influencia en el nuevo grupo, con el fin de hacerse con su control.



Jinete Nocturno

<u>Fuerza:</u>	95	<u>Nombre Real:</u>	David Martín
<u>Constitución:</u>	90	<u>Tipo:</u>	Justiciero
<u>Agilidad:</u>	95	<u>Profesión:</u>	Informático
<u>Inteligencia:</u>	80	<u>Acc./Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	95	<u>Voluntad:</u>	86
<u>Apariencia:</u>	80	<u>Nivel:</u>	1
<u>PV</u>	100	<u>DA</u>	(50)0
<u>EQM</u>	15	<u>Parada</u>	24

Habilidades

Abrir cerraduras	72%
Arma corta	100%
Arma larga	100%
Otro Idioma: Inglés	73%
Supervivencia: Bajos fondos	83%
Computadora/Comun.	82%
Conducir moto	93%
Conducir coche	73%

Estatus legal

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

Poderes

Ninguno

Historial

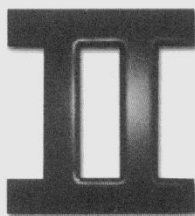
Bajo la fachada de este superhéroe independiente de las calles madrileñas se oculta la personalidad de David Martín, un reconocido profesional del mundo de las computadoras. Debido a ello dispone de una situación económica desahogada. Comparte su actividad profesional con una vida nocturna llena de venganzas,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

Se le imputan los asesinatos de varios narcotraficantes y violadores, pero también la responsabilidad de frecuentes trifulcas en bares nocturnos de la zona centro de la capital. Jinete Nocturno utiliza para sus desplazamientos una moto Harley Davidson modelo Fat Boy con un motor trucado que le ha sacado de apuros en más de una ocasión. Para su defensa personal utiliza el armamento personal más avanzado y su adiestramiento en el combate cuerpo a cuerpo. El comienzo de sus actividades se remonta a 1993, año en el que su compañera sentimental fue atropellada una noche por un conductor desconocido y posteriormente abandonada a su suerte sobre el asfalto. David Martín enloqueció tras la muerte de la chica y pasó dos meses sin abandonar su casa, sumido en negros pensamientos. Tras este periodo, en el que su carácter

cambió adquiriendo un absoluto desprecio hacia la condición humana, reapareció con su identidad habitual, volviendo a sus actividades laborales normales. Pero, detrás de esa apariencia, su personalidad había sido víctima de una esquizofrenia que le impulsaba a encarnar a Jinete Nocturno en las noches de la ciudad.

Su nombre de guerra se lo dese a la prensa, que aireó a conciencia sus primeras acciones, en las que varios camellos fueron eliminados en el centro de Madrid mientras trabajaban en la calle. Esto le valió una pronta admiración de los vecinos de estos barrios que vieron cómo por primera vez en veinte años sus calles permanecieron limpias de narcotraficantes durante algunas semanas. Los objetivos de Jinete Nocturno son invariablemente humanos, aunque en raras ocasiones también ha colaborado con metahumanos. Este justiciero tiene como filosofía que la naturaleza del ser humano es mezquina y degenerada. Cualquier comportamiento humano que deje entrever estas cualidades es suficiente para disparar un mecanismo de agresión que ha costado bastantes vidas humanas. El estatus legal de Jinete Nocturno es de Delincuente, aunque esto no es impedimento para que sea considerado un héroe por cierto sector de la población madrileña que ve en la justicia

privada un complemento necesario a la injusticia pública. Debido a ello, este personaje ha recibido en ocasiones considerable ayuda de personajes que no tenían ninguna relación con él y que, con su colaboración, han conseguido que Jinete Nocturno escape siempre de la acción de la Policía, de forma que su identidad sigue siendo secreta.



Cieno



Fuerza: 160 Nombre Real: Desconocido
 Constitución: 135 Tipo: Mutante inducido
 Agilidad: 60 Profesión: Inaplicable
 Inteligencia: 60 Acc/Asal: 1
 Percepción: 70 Voluntad: 80
 Apariencia: 0 Nivel: 9
 PV: 170 DA: 110
 (Superconstitución y Plasticidad)
 EQM: 30 Parada: 15

Base de Operaciones

Red de alcantarillado y subsuelo de la ciudad de Madrid

Poderes Valor Rango

Superfuerza

Superconstitución

Plasticidad 68% -

Observaciones

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

El número de "hermanos pequeños" de Cieno es incontable. En cualquier momento puede convocar a voluntad a 5d10 de estos seres. Ninguno de ellos es igual a otro. Sus características serán las siguientes: Tamaño pequeño. Aspecto repulsivo. Piel blanquecina con restos de pelo si procede. Ojos blancos. Puntos de vida=25+2d10. Armas naturales: Mordiscos y garras (3d10, 80%). Parada 25%. Percepción 10% (en la oscuridad). Tregar/Saltar 90%. Esconderse y Acechar/Discreción 95% (oscuridad) o 75% (con luz).

Historia

Oculto a los ojos de todos, sumergido en un océano de fango y de putrefacción, vive este metahumano que habita la red de alcantarillado de la ciudad de Madrid. Como un rey de las cloacas, Cieno domina un imperio de pequeños seres que pululan por las fantasmagóricas redes de distribución de detritus de la gran ciudad. Nadie conoce la existencia de este ser, salvo él mismo y los desechos genéticos que le sirven, y a los cuales él llama "sus hermanos pequeños". Su identidad anterior es desconocida, incluso para él mismo.

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

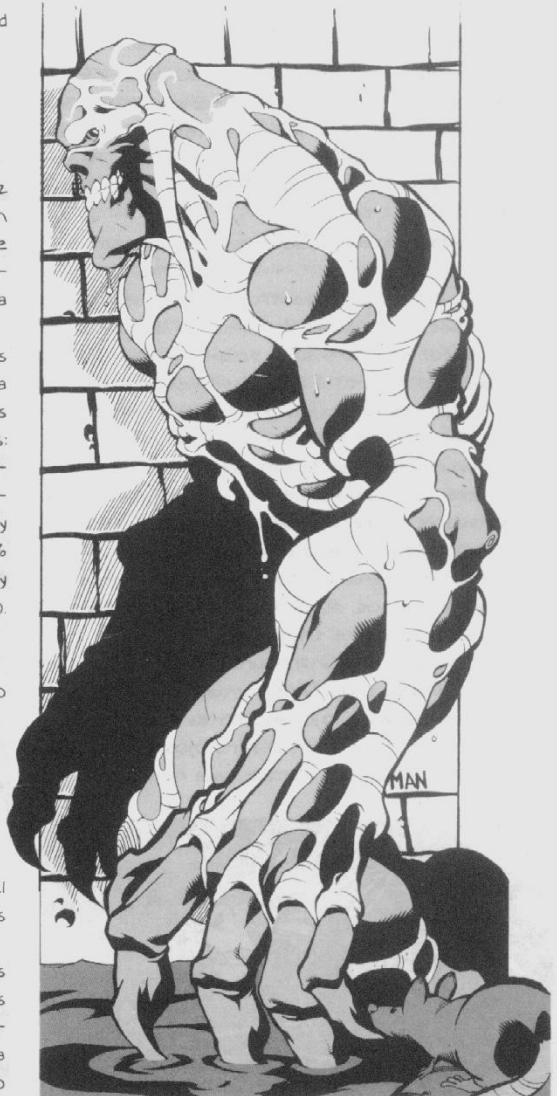
sobre descendientes de un sujeto, sino en el sujeto mismo.

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

Algún infortunado don

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

El experimento, como otros tantos, no debió surtir los efectos esperados, pues como el resto de



pruebas fallidas fue evacuado de los laboratorios secretos en los sótanos de las Torres IDESS a la red de cloacas de la ciudad.

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

Como si de una experiencia iniciática se tratara, el ser humano que había sido dejó paso a una nueva criatura deforme y de mente oscura y enloquecida. La experiencia, que no acabó con él, le hizo más fuerte, y sirvió para que tomara conciencia de sus nuevas capacidades. Así descubrió su gran fuerza y su capacidad de volverse completamente fluido.

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

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

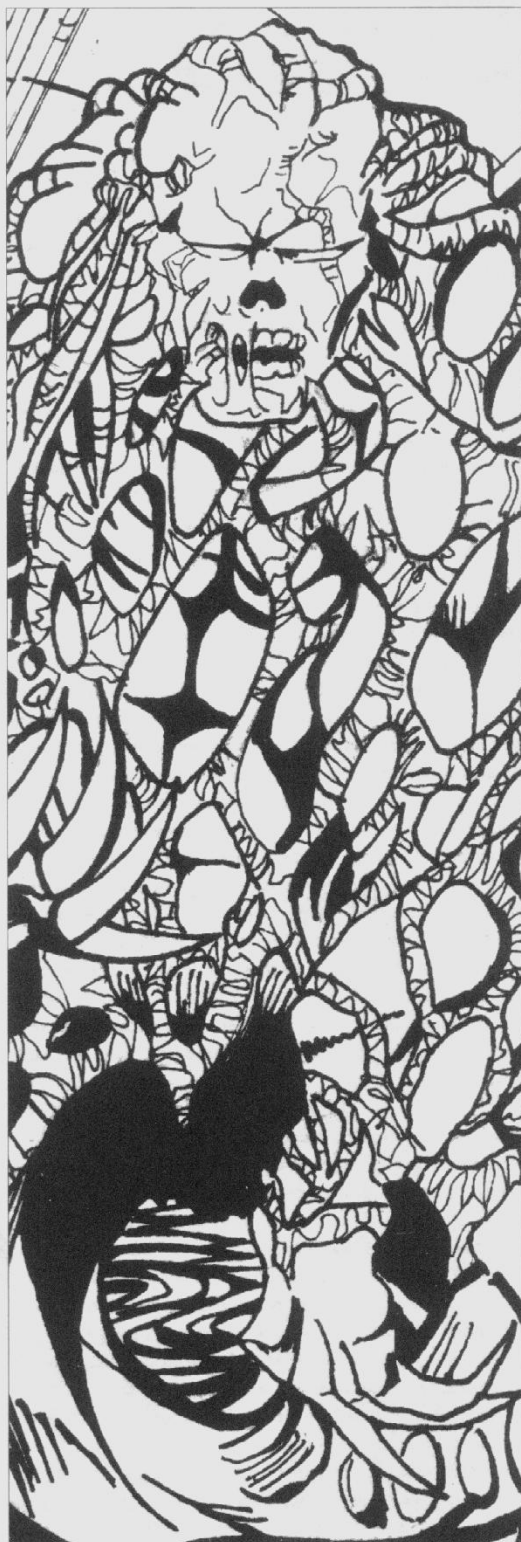
Y así se formó el reino de las cloacas, el inframundo de la ciudad.

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

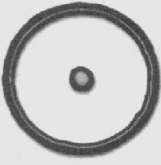
Los desaqués, las bocas de alcantarilla, los túneles del metro, albergan a espaldas de los habitantes de la luz un ejército de seres que son oídos, ojos y garras de Cieno en cualquier punto de la ciudad.

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

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



Shiva



<u>Fuerza:</u>	180	<u>Nombre Real:</u>	Shiva
<u>Constitución:</u>	195	<u>Tipo:</u>	Dios
<u>Agilidad:</u>	85	<u>Profesión:</u>	Destructor
<u>Inteligencia:</u>	85	<u>Acc./Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	90	<u>Voluntad:</u>	75
<u>Apariencia:</u>	15	<u>Nivel:</u>	10
<u>PV</u>	265	<u>DA</u>	150
<u>EQM</u>	50	<u>Parada</u>	21

Estatus legal

Inaplicable

Familiares

Kali (esposa), Skanda y Ganesha (hijos), Brahma, Visnú.

Poderes Valor Rango

Control del clima 143% Cósmico

Historial

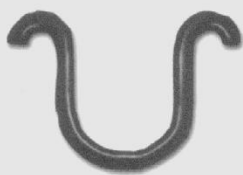
El Destructor, el Favorable, el Oscuro. Muchos han sido los nombres de este poderoso dios hindú. Desde el principio de los tiempos, Shiva ha retado a duelo a Brahma y Visnú, saliendo airoso en multitud de ocasiones.

Su afán de conquista y lucha le ha llevado por todos los confines del Universo, donde ha participado en múltiples batallas y ha sido adorado como dios en gran cantidad de sistemas estelares. En la actualidad este poderoso ser ha enloquecido. La incesante búsqueda de su esposa le ha traído hasta la Tierra, donde ha sido combatido por héroes como DefCon Zero, el antiguo Vértice de Combate o incluso el mismo Seísmo, quien ve en el hindú una amenaza real para sus propios planes. Aunque podían haber sido aliados, los caminos entre ambos dioses se separaron, creando una enemistad eterna y una promesa de muerte.

En uno de los últimos atentados de Eridani, se vio al conquistador colaborando estrechamente con Shiva, lo cual hace temer un pacto entre ellos, lo que podría provocar el caos más absoluto.



Calibre



Generalmente es muy difícil encontrar material de alta tecnología con fines militares o de espionaje. Los principales fabricantes trabajan exclusivamente para gobiernos determinados, los cuales sólo suministran este equipo a sus servicios de inteligencia o espionaje. Hay una excepción que merece ser mencionada: Calibre.

Calibre es un metahumano experto en el diseño y fabricación de *gadgets*, equipo tecnológico, vehículos y armas. Durante varios años trabajó para la KGB, hasta que en el año 1980 se pasó a occidente por razones económicas. Hizo varios encargos para los servicios de inteligencia norteamericanos hasta que sufrió un atentado. Nunca se supo quién hizo explotar su casa, si la CIA, el KGB, o él mismo.

El caso es que se le dio por muerto y no se volvió a saber de él hasta que, varios años más tarde, aparecieron armas de su fabricación en el mercado negro. Terroristas y espías mercenarios que fueron interrogados por diversas agencias de espionaje afirmaron haber tratado con él. Ahora no trabaja para ningún gobierno y suministra material a todo aquel que pueda pagar su elevadísimo precio.

Calibre es un genio de la tecnología, quién sabe si dotado con Superinteligencia o Empatía tecnológica, que suministra siempre material de primera calidad que normalmente no se puede encontrar en casi ningún otro lugar.

Para Calibre la seguridad es fundamental y desde el atentado nadie le ha visto claramente. Aunque siempre trata los asuntos personalmente, se mantiene en la sombra y todo lo que el cliente puede ver es una silueta oscura.

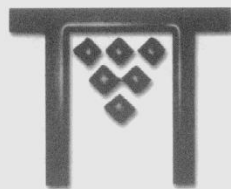


Ultima Force

Grupo independiente de superhéroes japoneses. Actúan por su cuenta, aunque la amistad personal que une a Musashi con el Emperador hace que, en muchas ocasiones, el grupo asista al gobierno y a la familia real en temas que les afecten directa o indirectamente.

Poseen una base subterránea en Osaka desde donde atienden casos que afecten a su zona de influencia. Su relación con los Guerreros del Imperio es buena, aunque no han faltado roces entre ambos grupos debido al fuerte carácter de sus respectivos miembros.

Al carecer de estatus oficial, Ultima Force dispone de mucha mayor libertad de actuación que los Guerreros y en más de una ocasión se han hecho cargo de misiones que éstos no podían afrontar debido a presiones políticas o diplomáticas.



Musashi

Fuerza:	98	Nombre Real:	Miyamoto Musashi
Constitución:	86	Tipo:	Artes marciales/Guardián
Agilidad:	100	Profesión:	Guerrero
Inteligencia:	96	Acc/Asal:	3
Percepción:	100	Voluntad:	100
Apariencia:	80	Nivel:	10
PV	110	DA	135(0)
EQM	90	Parada	45
Habilidades de aprendizaje			
Artes marciales			110%
Katana			120%

Historial

Musashi es el mayor guerrero de la historia de Japón. Participó en las batallas por el Shogunato durante el siglo XVII; más tarde dedicó su vida por completo al arte de la guerra, lo cual le convirtió en un luchador casi invencible y en un estratega supremo. Durante una de sus aventuras, el propio dios Izanagi le recompensó con tres objetos: el primero la inmortalidad; el segundo una armadura de samuray forjada por el mismo dios, que le proporciona un DA de 135 y que es virtualmente indestructible; el tercero la espada encantada que el dios arrebató al demonio Totshu-No-Asu.

Equipamiento especial

Aparte de su fantástica armadura, Musashi posee una fabulosa katana de increíble poder y asombrosas capacidades. Forjada a partir del alma del demonio, es inquebrantable y causa un daño de 3d10+50 (por material)+10 (por fuerza×DA/3). Además, la espada mantiene un maligno residuo de consciencia que afecta a su portador. Solamente alguien con una fuerza de voluntad y un espíritu tan fuerte como Musashi puede poseerla sin caer bajo el influjo de la terrible hoja.

Tatsunu

<u>Fuerza:</u>	10	200	300	<u>Nombre Real:</u>	Yukio
Shiseido					
<u>Constitución:</u>	60	200	300		
<u>Tipo:</u>	Poseída/Dios				
<u>Agilidad:</u>	95	85	75	<u>Profesión:</u>	
Aventurera					
<u>Inteligencia:</u>	80	80	30		
<u>Acc/Asal:</u>	3/2/1				
<u>Percepción:</u>	10	10	100	<u>Vo-</u>	
<u>luntad:</u>	65/65/-				
<u>Apariencia:</u>	90	20	30	<u>Ni-</u>	
<u>vel:</u>	6				
<u>PV</u>	55/240/500		<u>DA</u>	0 /	
150/250					

EQM 80/80/Inaplicable **Parada** 20/20/10

Poderes

Yukio es la personificación en la Tierra del demonio dragón Tatsunu. Debido a esto tiene tres formas diferentes: la primera es su forma normal de humana, en la que no posee ningún poder ni característica especial; la segunda es una forma intermedia entre mujer y dragón, de casi cuatro metros de altura y una fuerza y constitución impresionantes, en ese estado mantiene su inteligencia y adquiere un par de alas que le permiten volar en Rango Bajo; la tercera forma es la verdadera del demonio, que adquiere el control de su cuerpo y se convierte en una terrible Bestia mitológica descontrolada.

En ese último estado sólo obedece (y a duras penas) las órdenes e indicaciones de Musashi, con quien mantiene un vínculo especial. Tatsunu sólo puede transformarse de manera voluntaria a su forma intermedia y sólo se convierte en dragón en momentos verdaderamente desesperados y sin poder evitarlo.

Historial

Yukio fue criada por una secta japonesa que adoraba en secreto a Tatsunu. Nada se sabe de sus padres o de su posible origen. Musashi dismantló la secta y tomó bajo su protección a la joven.

Con el paso del tiempo se creó un vínculo especial entre los dos, lo cual permitió a Musashi poder controlar al demonio cuando llegó el temido momento de su aparición. A partir de ahí comenzaron a buscar a otros seres para formar Ultima Force. Más tarde se enamoraron y contraerían matrimonio.

Garra

Fuerza:	76(116)	Nombre Real:	Desconocido
Constitución:	95(135)	Tipo:	Artes marciales/Guardián
Agilidad:	100(140)	Profesión:	Ex asesino
Inteligencia:	75(75)	Acc/Asal:	3
Percepción:	100(100)	Voluntad:	80
Apariencia:	90(60)	Nivel:	8
PV	(95)135	DA	60(0)
EQM	75	Parada	45/10

Habilidades de aprendizaje

Artes marciales 100%

Poderes

Superfuerza
Superconstitución
Superaquidad

Historial

Poco se conoce del origen de Garra. Se cree que perteneció durante un tiempo al ryu Kusho, una escuela secreta donde se enseña a los elegidos, desde que son

apenas unos niños, las más sofisticadas maniobras de asesinato y técnicas ninja. La creencia popular los calificaba como brujos, porque son capaces de evadir la trampa mejor preparada y de asesinar al más protegido de los hombres.

Es un personaje reservado y silencioso y, aunque sus compañeros desconfían de él, Musashi le conoce desde hace bastante tiempo (algunos rumorean que fueron terribles enemigos en el pasado).

Equipamiento especial

Garra posee un traje especial, de origen pseudomístico, que aumenta sus capacidades físicas de FUE, CON y AGI. Además, dispone de un verdadero arsenal de bombas de humo, shurikens, bolas explosivas, etc.

Sumo

Fuerza: 160 **Nombre Real:** Saigo Tanaka
Constitución: 200 **Tipo:** Mutante genético
Agilidad: 40/80 **Profesión:** Ex luchador de sumo
Inteligencia: 65 **Acc/Asal:** 1/2
Percepción: 75 **Voluntad:** 55
Apariencia: 60 **Nivel:** 2
PV: 210 **DA:** 150
EQM: 65 **Parada:** 30/40
Poderes: Valor **Rango**
 Control de densidad 100% Cósmico

Puede aumentar su masa hasta pesar 95 ton., en este estado tiene una FUE de 160 y una CON de 200.

Secuelas

Sumo posee el poder de una manera descontrolada, ya que debe permanecer siempre en su máxima densidad, sin poder reducirla de ninguna forma.

Equipamiento especial

Lleva un cinturón anti-gravitatorio que le permite desplazarse normalmente. Lo controla mentalmente pudiendo hacer que su cuerpo varíe de peso entre 0 kg y las 95 ton. de su peso natural.

Historial

Musashi conoció a Saigo cuando éste tenía sólo 15 años y se preparaba en la escuela de futuros luchadores de Sumo. Ya entonces destacaba por su enorme estatura, fuerza y peso. A la edad de 16 comenzó una fulgurante carrera. Después de una serie de importantes victorias en otros tantos torneos; mientras competía en Osaka, en el torneo de primavera, sus poderes mutantes afloraron en mitad de la última pelea. Saigo mató de un golpe a su adversario sin pretenderlo. Musashi, presente entre el público, se ocupó de arreglar el incidente con las autoridades y le ofreció incorporarse al grupo.

Kamikaze

Fuerza: 40 **Nombre Real:** Itami Hideyoshi
Constitución: 110 **Tipo:** Mutante genético
Agilidad: 80 **Profesión:** Estudiante
Inteligencia: 70 **Acc/Asal:** 2
Percepción: 90 **Voluntad:** 65
Apariencia: 85 **Nivel:** 2
PV: 165 **DA:** 105
EQM: 70 **Parada:** 20
Poderes: Valor **Rango**
 Superfuerza
 Superconstitución
 Volar 60% Alto
 Invulnerabilidad
 cinética - Cósmico

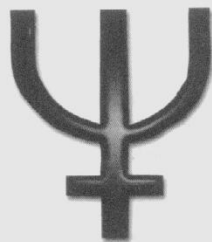
Historial

Fue el último miembro en incorporarse a Ultima Force. Desciende de una familia originaria de Hiroshima. Sea como sea, a los trece años comenzó a darse cuenta de sus fantásticos poderes. Ningún golpe, por duro que fuese, le causaba el menor daño. Además, era muchísimo más fuerte que el más fornido de sus compañeros. Dos años más tarde descubrió que podía volar y decidió comenzar su carrera como superheroína. Tras varios meses de aventuras en solitario, se animó a intentar unirse a Ultima y no cedió hasta conseguirlo. Hoy, a pesar de su juventud, es un miembro útil y competente que se ha enfrentado multitud de veces con amenazas mortales.

Tiene un carácter alegre que contrasta con la seriedad de algunos de sus compañeros. Se lleva muy bien con Sumo, ya que son casi de la misma edad.



Psykosys



«Ningún abismo es tan profundo como el de la locura humana.»

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

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

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

Sus objetivos son simples: el caos, el pánico y la locura, pero eso no significa que vayan por ahí matando gente sin orden ni organización; sus operaciones están siempre cuidadosamente planeadas para causar el mayor efecto posible. Su jefe, Arkham, es un verdadero genio del crimen y nunca juega si no está seguro de aplastar a sus adversarios y devorar sus almas.

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

En diversos momentos ha habido rumores sobre el fallecimiento de alguno de los componentes, pero la muerte es sólo un estado transitorio para ellos, gracias a los oscuros poderes de su dama y señora: Demencia.



Arkham

<u>Fuerza:</u>	73	<u>Nombre Real:</u>	Nicholas Saby
<u>Constitución:</u>	99	<u>Tipo:</u>	Mago/Mutante inducido
<u>Agilidad:</u>	77	<u>Profesión:</u>	Asesino
<u>Inteligencia:</u>	107	<u>Acc./Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	98	<u>Voluntad:</u>	90
<u>Apariencia:</u>	33	<u>Nivel:</u>	1
<u>PV:</u>	95	<u>DA:</u>	0
<u>EQM:</u>	10	<u>Parada:</u>	20

Habilidades de aprendizaje

Magia	103%
Ciencia: ocultismo	75%
Ciencia: psicología	75%

Estatus legal

Ciudadano británico con antecedentes penales, declarado mentalmente enfermo y peligroso

Familiares

Ninguno vive

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
Superinteligencia		
Empatía mental	135%	Cósmico
<u>Conjuros</u>		<u>Rango</u>
Abrir portales		5
Escudos místicos		10
Proyección de cuerpo astral		1
Crear ilusiones		5
Percepción mágica		1
Seudo psi		4
Revivir muertos		5
Animar objetos		4
Metamorfosis oscura		4

Historial

Aunque Nicholas jamás hubiera conocido a Demencia se habría convertido en un monstruo. De pequeño, su pasatiempo favorito era causar dolor. Lo hacía sin pestañear, disfrutando cada momento. Sus padres se dieron cuenta de su extraño comportamiento, pero pensaron que con el tiempo todo se arreglaría. Cuando a los trece años se encontraron a Nicholas en el cuarto de su hermanito vieron con claridad que su caso estaba más allá de cualquier posible cura o solución: había acuchillado a su hermano de tres meses porque sentía celos de los cuidados que sus padres le prodigaban. Fue internado en un asilo para locos peligrosos en el que pasó los siguientes diez años. Con el tiempo, tanto los enfermeros con el resto de pacientes, aprendieron a temerle. Su increíble regocijo ante el dolor propio o ajeno, su terrible imaginación y su tenaz voluntad le hacían insoportable incluso para los más desequilibrados de sus compañeros. Fue en aquel asilo donde Demencia apareció y le ofreció lo que más ansiaba: poder para vengarse del mundo que lo había encerrado. A cambio Demencia sólo pedía

ciega obediencia. Nicholas no dudó en cerrar el pacto. Pasó una larga temporada en Nigalión, donde aprendió las artes arcanas de la oscuridad. Cuando volvió, Nicholas Saby ya no existía, sólo quedaba Arkham.

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

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

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

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

Utilizando su capacidad para crear ilusiones puede adquirir cualquier aspecto. Siempre se muestra radiante, alto, guapo, sano... aunque no puede ocultar el verdadero aspecto de sus ojos, ocultos casi siempre tras unas gafas oscuras. En su forma oscura adquiere el aspecto de un grotesco y demoníaco bufón de piel pálida y garras afiladas. En esa forma es extremadamente ágil y fuerte y es capaz de inspirar un terror irracional a todos aquellos que le miren.

Eva

<u>Fuerza:</u>	60	<u>Nombre Real:</u>	Eva Emirianovsky
<u>Constitución:</u>	65	<u>Tipo:</u>	Mutante inducida
<u>Agilidad:</u>	78	<u>Profesión:</u>	Ninguna
<u>Inteligencia:</u>	75	<u>Acc./Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	80	<u>Voluntad:</u>	75
<u>Apariencia:</u>	110	<u>Nivel:</u>	4
<u>PV:</u>	55	<u>DA:</u>	0

<u>EQM</u>	9	<u>Parada</u>	9
<u>Estatus legal</u>			
Ciudadana polaca, nacionalizada española.			
<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>		<u>Rango</u>
Superapariciencia			
Dominación mental	85%	Alto	
Empatía mental	85%	Elevado	
Inmortalidad			

Historial

Nadie diría que esta hermosa pelirroja tiene ya más de setenta años. Nacida en Polonia, se exilió a España durante la invasión germano rusa de 1936. Eva era una mujer de extraordinaria belleza, con un gran control sobre los hombres. Durante toda la vida jugó con los sentimientos de sus amantes consiguiendo todo lo que quería de ellos. Pero llegó un momento en que la juventud se fue, y con ella la belleza.

Eva no pudo soportar el haber perdido el atractivo y, al encontrarse sola y despreciada por todos los hombres que alguna vez la amaron, empezó a degenerar psicológicamente. Entonces encontró a Tiempo, una de las encarnaciones más terribles de Entropía. Tiempo era capaz de dar marcha atrás en el reloj biológico de Eva, y a cambio no pedía nada importante: su alma. Además recibiría más control del que nunca tuvo sobre el sexo opuesto.

Volvió a ser joven y aún más bella que antaño. Además, descubrió que poseía un control casi absoluto sobre la mente y la voluntad de los hombres, aunque su poder no causaba efecto alguno sobre las mujeres. A poco tiempo de su "resurrección" Arkham la encontró y le ofreció unirse a él. Ella aceptó y, cuando juntan sus poderes, no hay mente que se les resista.

Chainsaw

<u>Fuerza:</u>	165	<u>Nombre Real:</u>	Philippe Talbot
<u>Constitución:</u>	180	<u>Tipo:</u>	Guardián
<u>Agilidad:</u>	76	<u>Profesión:</u>	Asesino
<u>Inteligencia:</u>	43	<u>Acc./Asal.:</u>	2
<u>Percepción:</u>	80	<u>Voluntad:</u>	65
<u>Apariencia:</u>	30	<u>Nivel:</u>	6
<u>PV</u>	200	<u>DA</u>	120
<u>EQM</u>	3	<u>Parada</u>	17
<u>Habilidades de aprendizaje</u>			
Arma especial:		Motosierra	94%
Conducir vehículo:		camión	70%

Estatus legal

Ciudadano canadiense con antecedentes penales

Poderes

Superfuerza

Superconstitución

Historial

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

Acabó por volverse completamente loco y ahora se cubre la cara con una máscara de hierro. En sus momentos más lúcidos se ve a sí mismo como el caballero andante Chainsaw que combate en una heroica cruzada; en sus momentos de crisis es como un animal rabioso. Es el guardaespaldas de Arkham y Eva, los cuales lo tienen completamente dominado. Para Chainsaw, Arkham es su rey y Eva su Dulcinea. La motosierra es mucho más que su herramienta, posee consciencia propia y es capaz de hablar con él. Cuando se encuentra en combate comienza a aullar y a emitir un humo fantasmagórico. Suma +50 al daño y sólo él puede utilizarla.

Terror

<u>Fuerza:</u>	65	<u>Nombre Real:</u>	Desconocido
<u>Constitución:</u>	80	<u>Tipo:</u>	Mutante inducido
<u>Agilidad:</u>	74	<u>Profesión:</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia:</u>	70	<u>Acc./Asal.:</u>	1
<u>Percepción:</u>	90	<u>Voluntad:</u>	-
<u>Apariencia:</u>	40	<u>Nivel:</u>	4
<u>PV</u>	60	<u>DA</u>	0
<u>EQM</u>	0	<u>Parada</u>	19
<u>Habilidades de aprendizaje</u>			
Armas especiales:		Guadaña	75%
<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>	
Alteración			
de la densidad		55%	Bajo
Volar		10%	Medio
Emisión de			
energía mágica		-	Medio

Historial

Terror fue ingresado en un hospital en una fría noche de invierno, pero ya era demasiado tarde. Presentaba múltiples heridas de arma blanca, mortales de necesidad. No tenía ningún tipo de documentación

que pudiera facilitar su identificación. La policía pensó que era un simple indigente asesinado en alguna pelea. Pero las cosas no iban a ser tan simples...

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

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

Viste como la Muerte: lleva un hábito negro y porta una impresionante guadaña. Esta última no es sólida, si no que, en realidad está formada por la energía mágica que desprende Terror. No puede lanzar rayos, así que para herir a alguien tiene que atacarle como si se tratara de un arma real. El hecho de que sea capaz de causar daño incluso siendo intangible lo convierte en un asesino muy eficaz que puede surgir en cualquier momento y de cualquier lugar.

No parece tener sentimientos. Siembra la muerte como si él no fuera más que una marioneta controlada por alguien.

Peter Pain

<u>Fuerza:</u>	50	<u>Nombre Real:</u>	Desconocido
<u>Constitución:</u>	65	<u>Tipo:</u>	Mutante inducido
<u>Agilidad:</u>	190	<u>Profesión:</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia:</u>	73	<u>Acc./Asal:</u>	5
<u>Percepción:</u>	80	<u>Voluntad:</u>	65
<u>Apariencia:</u>	78	<u>Nivel:</u>	2
<u>PV</u>	40	<u>DA</u>	0
<u>EQM</u>	0	<u>Parada</u>	65

Habilidades de aprendizaje

Armas Blancas 100%

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
Superagilidad		
Volar	45%	Alto

Historial

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

Lo cierto es que Peter es la burla del mito de *Peter Pan*: el niño que no quería crecer. Tiene la apariencia

de un pequeño de seis años y siempre la tendrá mientras cumpla con un terrible y macabro requisito: comer carne humana. Bajo esa sonrisa burlesca que siempre esarime se encuentra una dentadura formada por afilados colmillos. Peter siempre está hambriento y tiene preferencia por las víctimas muy jóvenes.

Para seguir con la "broma" viste como un niño adorable, pero con ropas antiguas y pasadas de moda unos treinta años. Lleva siempre con él un gran puñal que utiliza en combate, aunque a veces prefiere usar sus propios dientes. Su gran agilidad le permite vencer a adversarios mucho más corpulentos. Peter es burlón, sádico, egoísta y está obsesionado con alimentarse. Cuando está hambriento puede volverse muy violento y atacar en cuanto vea la posibilidad de comer algo.



Fuego Estelar

Fuerza:	185	Nombre Real:	Rantar
Constitución:	200	Tipo:	Héroe cósmico/Dios
Agilidad:	100	Profesión:	Heraldo
Inteligencia:	95	Acc./Asal.:	3
Percepción:	(90)/190	Voluntad:	89
Apariencia:	80	Nivel:	6
PV	240	DA	150
EQM	70	Parada	25
Poderes	Valor	Rango	

Superfuerza

Superconstitución

Blindaje natural

Superpercepción (Supervista)

Emisión de

energía cósmica 80% Cósmico

Control del Fuego 80% Alto

Volar 100% Cósmico

Importante

Fuego Estelar posee un Poder Incontrolado, conocido como *Llama Solar*, resultante de la unión de su Emisión de energía y Control del Fuego. Su porcentaje de control es de un 20%, y su efecto es de 225+2d100.

Historial

La humanidad dispone de pocos datos sobre el origen y características del alienígena llamado Fuego Estelar. Hace tan solo unos meses llegó a la Tierra de una manera un tanto brusca: se estrelló contra nuestro planeta tras destruir un prototipo de WMA. Custodiado por las autoridades de la UEO y bajo la directa supervisión del Vértice de Combate, pasó las siguientes semanas recuperándose del terrible impacto contra nuestro planeta.

Una vez se encontró en plena forma alertó a las autoridades sobre las actuaciones de una especie de semidiós interestelar llamado Nekrón, el cual se proponía utilizar a nuestro planeta como base en una guerra interdimensional de enormes proporciones. Pidió ayuda a las autoridades y al Vértice, para que organizaran la defensa antes de que fuera tarde. Sin embargo, la tibia respuesta de los políticos de turno provocó la insatisfacción del ser. Se le ofreció la oportunidad de incorporarse al Vértice como miembro a prueba, lo que aceptó en un primer momento.

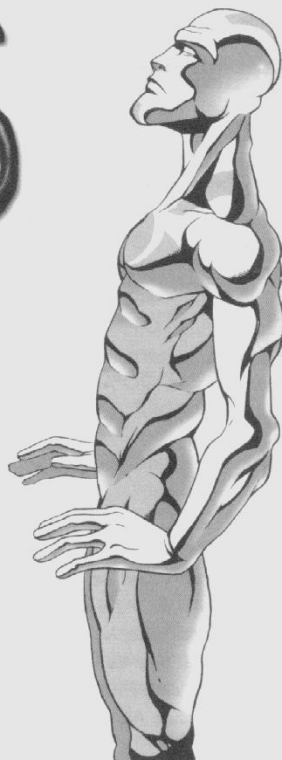
Una vez dentro del grupo, accedió a los bancos de datos de la base, descubriendo dos datos que llamaron su atención: la base espacial EUSAF-A y su relación con el raro metal conocido como Optimun, y la presencia en nuestro planeta de deidades como Thor, Tyr, Shiva y Seísmo, los dos últimos en parade-

ro desconocido, pero los dos primeros internados en la prisión de metahumanos de Aqera.

Los siguientes acontecimientos se desarrollaron de una manera sorprendente: Fuego Estelar atacó directamente las instalaciones de Aqera y sacó de allí a los dos dioses. Al día siguiente, cuando todavía no se habían apagado los ecos de la reciente evasión, los tres superseres atacaron la EUSAF-A. Allí fueron interceptados por el Vértice de Combate, la Fuerza del Futuro y los Euromen.

La batalla fue un verdadero caos. Los grupos de héroes demostraron no estar preparados para combatir en unas condiciones tan poco idóneas y los tres asaltantes los derrotaron sin demasiadas complicaciones, causando además la muerte de muchos de sus adversarios.

Desaparecieron en el espacio en dirección a la Tierra con un botín compuesto por la totalidad de las reservas de Optimun de la estación espacial. Desde ese momento son buscados exhaustivamente, pero sin resultados, por todas las organizaciones gubernamentales.



La Cofradía



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

Se esconden en Nigalión. Desde ese infierno pueden acceder a cualquier parte de nuestro Universo. Las leyes del espaciotiempo no rigen en ese dominio de locura.

Sus diferencias en cuanto a aspecto parecen indicar un origen temporal variable. En los dominios de Demencia el tiempo fluye loco y su poder le permite abrir brechas espaciotemporales por las que pueden aparecer miembros de La Cofradía.

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

Todos los cofrades tienen unas características comunes: son inmortales, entendiendo esa inmortalidad como resurrecciones recurrentes, es decir, aunque aparenten estar muertos, su retorno puede no hacerse esperar o, por el contrario... Por otra parte, todos ellos parecen estar dotados de una gran velocidad y resistencia a las agresiones de cualquier tipo.

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





Rompecuerpos

Fuerza:	195	Nombre Real:	Desconocido
Constitución:	195	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	95	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	10	Acc/Asal:	3
Percepción:	80	Voluntad:	-
Apariencia:	40	Nivel:	10
PV	270	DA	150
EQM	0	Parada	24

Estatus legal

Inaplicable

Grupo de afiliación

La Cofradía

Base de operaciones

Nigalión

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

Superfuerza

Superconstitución

Invulnerabilidad

ataques psíquicos - Cósmico

Invulnerabilidad

cinética - Bajo

Invulnerabilidad

energética - Bajo

Historial

Rompecuerpos no usa armas, él es un arma. Todo su

enorme corpachón ha sido modificado para producir dolor, y para resistirlo. Lo mejor es no dejarse "acariciar" por este grotesco ser salido de una pesadilla bulímica. Es, físicamente, el miembro más poderoso de La Cofradía y en el momento del combate elige siempre como rival al contrincante de apariencia más imponente.

Vidrios

Fuerza:	115	Nombre Real:	Desconocido
Constitución:	145	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	135	Profesión:	Inaplicable
Inteligencia:	90	Acc/Asal:	4
Percepción:	10	Voluntad:	85
Apariencia:	55	Nivel:	10
PV	180	DA	90
EQM	0	Parada	50

Estatus legal

Inaplicable

Grupo de afiliación

La Cofradía

Base de operaciones

Nigalión

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

Superfuerza

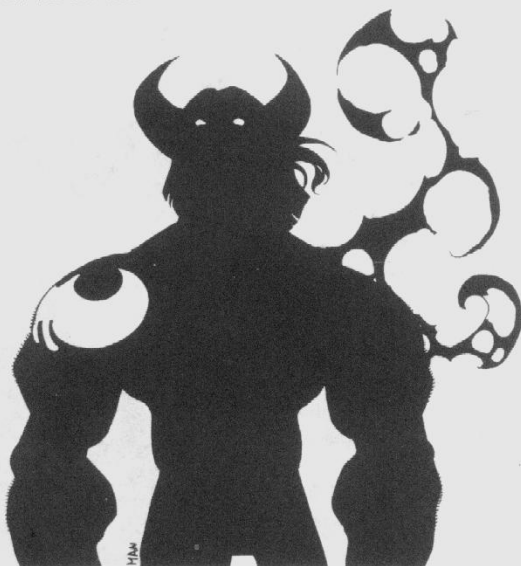
Superconstitución

Superaquidat

Emisión

de energía* 90% -

*La realiza en forma de cristales a través de sus manos aunque, en realidad, son partículas de Energía Mágica cristalizada. Causan un daño de 70+5d10 pero, al ser en forma de afilados cristales, el DA de la víctima se reduce a DA/3 como en el caso de las armas blancas.



Historial

Bajo las oscuras gafas de Vidrios se esconden dos pozos de terror que en su día fueron ojos. Es el único de los cofrades con predilección por el diálogo: Nunca para de hablar y de atormentar con largas peroratas a sus enemigos.

Fuerza: 105 **Nombre Real:** Desconocido
Constitución: 120 **Tipo:** Mutante inducido
Agilidad: 175 **Profesión:** Inaplicable
Inteligencia: 50 **Acc./Asal:** 4
Percepción: 90 **Voluntad:** 65
Apariencia: 15 **Nivel:** 10
PV: 150 **DA:** 150
EQM: 0 **Parada:** 60

Estatus legal

Inaplicable

Grupo de afiliación

La Cofradía

Base de operaciones

Nigallón

Poderes **Valor** **Rango**

Superfuerza

Superconstitución

Supragilidad

Regeneración

de tejidos - Cósmico

Secuelas

La Regeneración de tejidos funciona en Hellgoblin de una manera muy especial. Así sucede que, cuando es herido, genera nuevos miembros. Se desconocen los verdaderos límites de su poder.

Historial

Sus grotescos movimientos al andar, como si de un simio drogado se tratase, pueden hacer que más de uno se confíe. Craso error. Hellgoblin es muy ágil y rápido y, aunque puede ser el cofrade más débil en cuanto a daño causado, también puede generar miembros extras si es herido. En una aparición de La Cofradía en una pequeña localidad de Wisconsin, asumió un grotesco aspecto similar a una bola de brazos y piernas semi-humanos. Hellgoblin suele utilizar sus afiladas garras y dientes como armas mortíferas en combate.

Disciplinador

Fuerza: 110 **Nombre Real:** Desconocido
Constitución: 110 **Tipo:** Mutante inducido
Agilidad: 99 **Profesión:** Inaplicable
Inteligencia: 85 **Acc./Asal:** 3
Percepción: 68 **Voluntad:** 92

Apariencia: 50 **Nivel:** 10
PV: 130 **DA:** 15
EQM: 0 **Parada:** 25

Estatus legal

Inaplicable

Grupo de afiliación

La Cofradía

Base de operaciones

Nigallón

Poderes **Valor** **Rango**

Superfuerza

Superconstitución

Emisión de

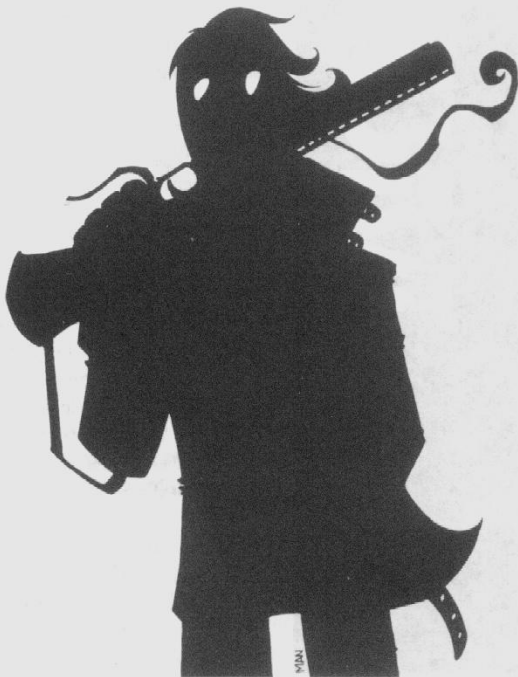
Energía Oscura 85% Cósmico

Control de

Energía Oscura 10% Medio

Historial

Se ha enfrentado en varias ocasiones a Maestro Arcano. Dejando aparte su inmortalidad como cofrade, ha demostrado en múltiples ocasiones su enorme capacidad agresiva, ya que estuvo a punto de causar la muerte del desaparecido Atlas en un combate reciente.



MÓDULOS

A continuación, presentamos unas aventuras en las que vuestros personajes puedan iniciarse (o continuar) en el siempre complicado oficio de superhéroe. Son módulos independientes que pueden jugarse de una manera aislada o como partes integrantes de una campaña de mayores dimensiones. Como siempre, conviene recordar que el Director de Juego es muy libre de cambiar las partes que considere oportunas así como de variar los potenciales de los contrincantes para que constituyan una amenaza atractiva pero no imposible para sus jugadores.

Es de esperar que, transcurridas con mayor o menor éxito las presentes aventuras, los SPJs se hayan establecido como un grupo consolidado y estén dispuestos a enfrentarse a cuantas amenazas se le presenten en el futuro.

PÁNICO EN EL BERNABEU

Esta partida está diseñada para un grupo de tipo medio, en el que haya SPJs de distinto origen y nivel de poder. Es conveniente que tengan relación con algún organismo oficial, ya sea civil o militar, puesto que serán las autoridades las que les encarguen el trabajo y proporcionen un limitado apoyo a sus actuaciones.

Situación Inicial

Madrid, sábado 25 de mayo. Nos encontramos en vísperas del partido de fútbol más importante de la temporada. Los eternos rivales: Madrid y Barcelona se enfrentan mañana en el Bernabeu en el último partido de liga. Ambos equipos han sido prematuramente eliminados de las competiciones europeas y de la Copa del Rey. Esta es su única posibilidad para salvar la temporada. Además, una victoria sobre el máximo rival ya es suficiente aliciente para los jugadores. El Barcelona se encuentra líder, con un punto de ventaja sobre el equipo madrileño, pero este último juega en su campo y ante su afición. El pronóstico es arriesgado, sobre todo teniendo en cuenta la irregular campaña de ambos conjuntos.

El grupo de SPJs, o aquél que tenga contactos con las autoridades, recibirá una llamada. Se trata del Delegado del Gobierno en Madrid. Emplazará al grupo a una reunión de carácter urgente. El lugar elegido para ello es la base aérea de Cuatro Vientos, situada en la carretera de Extremadura, a pocos kilómetros de la capital.

La base de Cuatro Vientos

Cuando los SPJs accedan al recinto, podrán darse cuenta de que el ambiente está muy agitado. Si han llegado desde el aire,

volando por sus propios medios o con algún vehículo aéreo verán (PER) que en uno de los hangares, el de mayor tamaño, hay un gran boquete en su cubierta.

Serán recibidos en la puerta por el sargento Enrique Morales, que será el encargado de acompañar a los personajes a través de las instalaciones.

El delegado les estará esperando en un despacho de la zona de oficinas. Junto a él se encuentran dos individuos. El primero, un hombre de unos cincuenta años y de aspecto serio, lleva un uniforme de coronel del ejército del aire; el segundo es un personaje vestido con traje oscuro, de complexión robusta, rostro sudoroso y el pelo moreno cortado a cepillo.

El delegado informará a los personajes sobre un robo producido en el día de ayer en los almacenes que el ejército posee en esta base. Ha desaparecido un camión blindado que contenía una urna en la que reposaba una resina experimental de nueva generación con valiosísimas propiedades, tanto en el ámbito militar como en el civil.

Dicha resina era originaria de Angola y permanecía en Madrid, a la espera de que los expertos la examinaran.

Mientras se encuentran en el despacho con las autoridades, recabando información sobre el robo de la resina, el teléfono móvil del delegado comenzará a sonar. El político se disculpará y atenderá la llamada. Por la preocupación dibujada en su rostro, los personajes podrán deducir que no se trata de ninguna buena noticia. Cuando termine de hablar, lanzará un impropio y exclamará:

"Y encima esto... Lo siento caballeros, pero tengo que acudir a una reunión con la policía para tratar de sentar las bases de la investigación que está siendo llevada a cabo con motivo del robo de ayer en la Biblioteca Nacional. Se llevaron un viejo manuscrito de alquimia del siglo XVI, destrozaron material e hirieron a varios de los vigilantes. En fin, que uno no gana para sustos, ahora sigamos con lo que estábamos."

Una tirada de PER-50 permitirá al SPJ darse cuenta de cómo dicha noticia ha afectado al misterioso individuo del traje oscuro, aunque, pasados unos

instantes recuperará su aplomo inicial.

Al cabo de unos momentos dicho personaje se acercará al delegado del gobierno y le susurrará algo al oído. Alguien con Superoido podrá percibir como dicha persona se excusa alegando que su misión aquí ya ha acabado y que debe marcharse. Acto seguido abandonará la habitación.

Después de unos minutos en los que el coronel y el delegado expondrán a los SPJs la importancia de recuperar la resina, pondrán a su disposición cualquier ayuda que pudieran necesitar y llamarán al sargento que les acompañó hasta aquí para que, mientras estén en la base, se haga cargo de ellos.

Morales es un buen soldado y ayudará en la medida de sus posibilidades a los PJs y, aunque no sabe mucho, podrá proporcionar los siguientes datos:

- El robo se produjo esta noche, aproximadamente a las dos y cuarto de la mañana.

- Además de los rutinarios servicios de guardia de la base, los mandos habían establecido una vigilancia especial para el cargamento.

- El vehículo (un furgón) en el que estaba la urna de la resina, se encontraba guardado en un hangar con una guardia permanente de cuatro soldados.

- Tres de los soldados están muertos y sus cadáveres reposan en el Instituto Anatómico Forense, en donde se llevan a cabo las correspondientes autopsias.

- El soldado superviviente se encuentra en estado grave en el Hospital Militar Gómez Ulla.

El relato que Morales les hará de lo que sucedió la noche del robo será el siguiente:

"Todo estaba tranquilo. La carga permanecía segura en el hangar; para ser enviada a las cinco treinta en un convoy con dirección a la base secreta del Ejército del Aire conocida como Garganta de Monzón, situada en Huesca. De pronto, las alarmas comenzaron a sonar. La tropa respondió como estaba entrenada en esas situaciones pero, para cuando quisieron actuar, era demasiado tarde. Una especie de helicóptero enorme estaba izando a través del destrozado tejado del hangar el furgón blindado que contenía la resina. Los disparos de la tropa no causaron el menor efecto en el extraño aparato. Segundos después el ladrón volador desaparecía sin dejar rastro alguno. Comunicamos instantes después con el mando aéreo, pero los sistemas de detección no consiguieron dar con el artefacto. Sin duda, poseían un avanzado sistema de ocultación."

Los personajes pueden hacer cualquier tipo de pregunta así como registrar el hangar durante tanto tiempo como crean oportuno. Podrán comprobar que el tejado del hangar se ha roto desde dentro hacia fuera ya que no hay apenas restos del mismo en el interior y, sin embargo, los alrededores están plagados de fragmentos del mismo.

Si preguntan a Morales acerca del individuo sudoroso del traje oscuro, dirá que no sabe quien es, pero sospecha que puede tratarse de algún mandamás del Servicio Secreto.

Una detenida observación del interior del hangar revelará la presencia de cables aparentemente inservibles, sobresaliendo

de una de las esquinas de la estructura a una altura de aproximadamente tres metros del suelo. Un PJ con conocimientos en *Electrónica* podrá verificar que se trata de cables preparados para la instalación de una cámara de vigilancia. Restos de cinta aislante en el suelo, junto a los cables, confirmarán la presencia reciente de dicha cámara. Los cables conducirán hasta un pequeño emisor situado en la pared exterior del edificio.

El sargento explicará que fueron los miembros del Servicio Secreto quienes esta madrugada entraron en primer lugar en el hangar (tras evacuar al herido y los cadáveres), ya que ellos recibieron órdenes tajantes de acordonar la zona y no permitir el acceso a nadie que no dispusiera de la pertinente autorización militar. Todo ello se produjo apenas quince minutos después del incidente.

El sargento Morales dirá desconocer las propiedades de la resina, así que si quieren conocer esa particularidad, tendrán que hablar con alguien del Alto Mando. Tampoco sabrá nada acerca de la cámara y de la posible grabación.

Si tras esos datos, los personajes sienten que una extraña presencia parece poner trabas a su investigación y deciden ponerse en contacto con alguna autoridad importante para aclarar el asunto, les dirán que no hay ningún problema y que colaborarán en lo que los SPJs deseen. Si los personajes exigen la entrega de la cinta o hablar directamente con el encargado del caso del Servicio Secreto, se propondrá una cita para primera hora de la tarde.

Otros datos con respecto a la resina.

- Se enterarán de que la resina era un material capaz de absorber cantidades enormes de cualquier tipo de energía para expulsarla explosivamente en el momento deseado (la fiabilidad y los límites de dichas capacidades estaban aún por determinar; pero se sospecha que eran enormes).

- El descubrimiento de ese material fue algo accidental que se llevó a cabo en los laboratorios que la empresa constructora española DURANSA tiene en Angola.

- DURANSA es propiedad de Alberto Durán, un importante hombre de negocios madrileño que es, además, miembro de la junta directiva del Real Madrid, propietario de un 35% de las acciones del campo de golf de La Moraleja y dueño de una de las

más importantes cuadras de caballos del hipódromo de la Zarzuela, recientemente reinaugurado tras un largo periodo de inactividad.

Los siguientes escenarios serán utilizados en el momento en que los personajes decidan acudir a ellos. No es necesario que se siga el orden aquí establecido, sino que los jugadores poseen absoluta libertad a la hora de dirigir a sus personajes por donde prefieran. El Director de Juego tendrá que ir dando información a los PJs a medida que vayan investigando.

El Instituto Anatómico Forense

Cuando lleguen los personajes podrán comprobar el estado de los cadáveres. El dictamen de la autopsia (entregar autopsia a los jugadores) revelará que han sido asesinados a golpes, sin la utilización de ningún tipo de arma.

El Hospital Militar Gómez Ulla

Aquí los personajes tendrán ocasión de hablar con el médico que les explicará que el soldado se encuentra vivo de puro milagro y sólo debido a la excepcional constitución del sujeto, reciente medalla de plata de peso pesado de judo en las últimas olimpiadas. No obstante, el herido estará consciente.

Cuando hablen con él (sólo unos minutos ya que su estado es bastante delicado), podrán comprobar que Germán (que así se llama) es en verdad un coloso. Su rostro presentará un aspecto lamentable a causa de un enorme hematoma. Asimismo tendrá dificultades para hablar, ya que se combinan los efectos de la anestesia con la hinchazón de los labios y la falta de varias piezas dentales.

El soldado contará con voz débil y entrecortada como un momento antes del ataque percibió tras él un ligerísimo movimiento con su visión periférica. Ello, unido a su entrenamiento en artes marciales, hizo que se moviera casi instintivamente evitando así el efecto mortal del golpe que le llegó acto seguido. No obstante, la fuerza del impacto lo lanzó contra el suelo desde donde, entre un velo de inconsciencia, pudo percibir como sus compañeros eran asesinados. Su estado de semi-inconsciencia hizo imposible que pudiera distinguir con claridad a sus agresores, pero aún así está seguro de varias cosas:

1. Eran varios. Por lo menos dos o tres.
2. Eran muy altos y corpulentos, pese a lo cual se movían ágilmente.
3. Cuando acabaron con los guardias hablaron entre ellos, pero el soldado no pudo entender lo que decían ya que utilizaban un lenguaje muy raro y gutural.
4. Uno de ellos produjo un enorme resplandor al que siguió un gran estruendo, después de eso el soldado perdió completamente la consciencia.

Eso es todo lo que los personajes podrán obtener del soldado. El médico les indicará que deben dejarle descansar debido a que su estado es bastante grave.

La cita con el Servicio Secreto

Cuando los personajes lleguen al lugar indicado (un rincón poco transitado de la casa de campo), se encontrarán con que

les está esperando un Mercedes negro con los cristales oscuros. Del vehículo descenderá el individuo que estaba en Cuatro Vientos esta mañana y le acompañan otros dos personajes vestidos también con traje oscuro. Uno de ellos es rubio, de estatura mediana y bien parecido; el otro un enorme sujeto de raza negra y aspecto amenazador.

El personaje al que vieron por la mañana se presentará como Patricio Huertas, Delegado de la Comisión Omega en España, mostrando un carnet oficial de dicho organismo. Pedirá perdón a los SPJs por haber ocultado antes la existencia del video y les entregará una copia del mismo.

Si algún personaje le pregunta sobre el suceso de la Biblioteca Nacional, contestará malhumorado que no sabe de qué le están hablando y se despedirá airadamente.

De todas formas, poca es la información que el agente de la Comisión Omega está dispuesto a ofrecer. En todo caso, si los PJs no saben todavía la utilidad de la resina, Huertas les informará de una manera más o menos detallada, pero procurando no revelar demasiado.

Si alguno de los SPJs posee poderes telepáticos, comprobará como unas emisiones de ondas desde el vehículo impiden la utilización efectiva de sus poderes.

La cinta

Una vez que dispongan de un video para reproducir el contenido de la cinta, verán en ella unas imágenes aparentemente inocentes. Durante casi toda la grabación se



Instituto Anatómico
Forense de Madrid

INFORME N°: 2342
DOCTOR MANUEL MURILLO AZCONA

AUTOPSIA

Ingresados los cuerpos sin vida de los tres soldados: Javier García Martín, Roberto Alonso Benítez y Miguel Ángel Villarejo Solana; a los que a partir de este momento denominaremos SUJETO 1, SUJETO 2 y SUJETO 3; el facultativo responsable detectó lo siguiente:

SUJETO 1.

Rotura múltiple y aplastamiento de los huesos frontal y parietal derecho. Pérdida masiva de masa encefálica y muerte instantánea por dicha causa. El ángulo y la fuerza del golpe indican la posible utilización de un objeto contundente de gran peso, como una barra de hierro o similar.

SUJETO 2.

Dislocación del hombro y el codo del brazo izquierdo. Rotura traumática de la tercera y cuarta cervicales. La ausencia de hematoma exterior indica la imposibilidad de que dicha fractura haya sido producida por un golpe. Pequeñas marcas (5) sangrantes en el cuero cabelludo y en la base posterior del cráneo.

SUJETO 3.

Herida inciso-contusa al lado izquierdo del esternón. Rotura de tres costillas y afectación traumática y mortal del corazón del SUJETO 3. Muerte instantánea.

Lo cual hago constar a los efectos que fuera oportunos
Madrid, 26 de Mayo

Fdo. Manuel Murillo Azcona.

verán imágenes del interior del hangar, del transporte blindado y de los guardias en su patrulla normal, pasados cuarenta y cinco minutos dos "sombras" cruzarán por delante de la cámara, demasiado rápido para poder definir su origen. Tras esto, un estallido de luz y luego nada, la imagen desaparece para ser sustituida por un chisporroteo de estática.

El DJ tendrá que tener en cuenta las posibilidades técnicas de los personajes a la hora de examinar la cinta. Un minucioso estudio logrará obtener una imagen fija de uno de los asaltantes. Evidentemente no es humano. Si el grupo dispone de contactos místicos, podrán averiguar que se trata de alguna clase indeterminada de demonios menores

En ese mismo instante serán atacados (allá donde estén, aunque es de suponer que se encuentren en la base del grupo o en el domicilio de alguno de los personajes) por un grupo de estos seres que asaltarán la base de los SPJs con intenciones destructivas. Si disponen de sistemas avanzados de vigilancia en el exterior, podrán estar prevenidos; de lo contrario, una violenta explosión destruirá gran parte del techo y aparecerán los demonios (adecúa el número de asaltantes al número de personajes). Su aspecto es aterrador y se lanzan al combate sin dar tiempo a los PJs a reaccionar. A causa de la sorpresa de la explosión, en este primer asalto los atacantes tendrán automáticamente la iniciativa.

Demonios

	1	2	3	4	5
<u>FLUE</u>	108	129	114	100	168
<u>CON</u>	140	136	109	115	178
<u>AGI</u>	94	95	159	111	95
<u>INT</u>	60	45	56	70	60
<u>PER</u>	88	97	93	85	98
<u>APA</u>	20	37	30	25	28
<u>Voluntad</u>	52	65	55	60	78
<u>PV</u>	125	120	110	115	190
<u>DA</u>	60	60	15	30	120
<u>AxA</u>	3	3	4	3	3
<u>Iniciativa</u>	47	47	80	55	47
<u>Parada</u>	24	24	55	30	24

PODERES

	VALOR	RANGO
1 Control del fuego	80%	Alto
2 Grito sónico	85%	Elevado
3 Emisión de energía	75%	Elevado
Volar	60%	Elevado
4 Agresión psiónica	75%	Elevado
Telequinesis	80%	Alto
5 Invulnerabilidad cinética	-	Elevado

El ataque será sanginario y suicida.

En el momento en que sean vencidos (si es que eso ocurre), lanzarán un terrible aullido y desaparecerán consumidos por llamaradas de energía. Sin duda se están suicidando para evitar caer en manos de sus adversarios.

BIBLIOTECA NACIONAL

En la biblioteca les atenderá un funcionario que se presentará como Secretario del Director.

No sabe a santo de qué tiene que inmiscuirse ningún organismo de tipo militar, ya que él considera que lo ocurrido tiene unas connotaciones de tipo vandálico que, en su opinión debe resolver la policía.

Contará cómo por la mañana todo transcurría de una manera más o menos normal. Los controles de carnets en la entrada se hacían como de costumbre. Nada parecía fuera de lo habitual, excepto que había una afluencia de público un poco mayor de lo normal.

Aproximadamente a las doce del mediodía de ayer, un grupo numeroso comenzó a aglomerarse en el pasillo que da acceso a la sala de lectura. La mayoría de ellos tenían un marcado aspecto ultraderechista, con el pelo rapado, botas militares, etc., etc. Enseguida comenzaron a armar jaleo y a meterse con la gente, lo que propició la llegada de los guardias de seguridad. Así comenzó todo. De repente, los extremistas comenzaron a golpear al personal de seguridad, y se montó una buena tangana en la que veinte o treinta salvajes propinaron una paliza a los cuatro o cinco guardias. A esto siguieron cinco minutos de desconcierto y pánico en general, durante los que los destrozos fueron abundantes.



Al final los extremistas consiguieron escapar, dejando tras de sí un rastro de heridos leves e importantes daños materiales. Cuando todo volvió a la calma, se pudo comprobar como el "Transmutatum Alquimiae" había desaparecido de la urna en que estaba guardado en una de las salas adyacentes. Al comprobar los números de los carnets en el control de la entrada, se verificó que veintitrés de ellos eran falsos. Uno de los guardias declaró que logró arrebatarse la cazadora a uno de los individuos y que ahora está en poder de la policía.

En la policía

Aquí tendrán la cazadora. En ella no había ningún tipo de documentación, pero sí encontraron una entrada para presenciar el partido de fútbol del próximo domingo entre el Real Madrid y el Barcelona. La entrada era de una localidad situada en el fondo sur del estadio Santiago Bernabeu.

Los ultras

Sea como fuere, en cuanto tengan el dato de la cazadora o vayan a la Biblioteca Nacional, el grupo será continuamente vigilado por los ultras que, en cuanto puedan, atacarán a los personajes con el fin de que cesen en sus investigaciones.

Ultras

PV	70	
AxA	2	
Iniciativa	40%	
Parada	20%	
Cuchillo/navaja	70%	30+1d10(DA/3)
Arma corta	65%	30+2d10
Lanzar (Cóctel Molotov)	70%	50+4d10

La proporción entre SPJs y agresores será por lo menos de 3 a 1, no obstante, dado el nivel de poder de cada bando, el resultado es más bien previsible.

Otra forma de acceder a los ultras será a través de las imágenes captadas por las cámaras de la Biblioteca Nacional. Comparándolas con los archivos policiales no les será difícil dar con alguno de los asaltantes y así poder capturarlo en su mismo domicilio.

Ahora, si son un poco inteligentes y se preocupan de capturar a algún ultra con el fin de sonsacarle información, puede que saquen algo en claro.

En este punto, el DJ tendrá que tener en cuenta el tipo de SPJ que interroga al aspirante a matón, ya que de ello dependerá la cantidad de información que se obtenga. De todas formas, lo que sabe es:

- ▶ El grupo al que pertenece está financiado y apoyado directamente por Alberto Durán
- ▶ Las instrucciones las reciben a través de dos individuos: uno rubio con el pelo largo y un "enorme negro de mierda", según palabras textuales del ultra.
- ▶ Reconoce que fueron ellos los que robaron el libro de alquimia y luego se lo llevaron al rubio.
- ▶ No sabe dónde encontrarles, pero tienen un número de teléfono de contacto (se lo dará a los PJs).

ALBERTO DURÁN

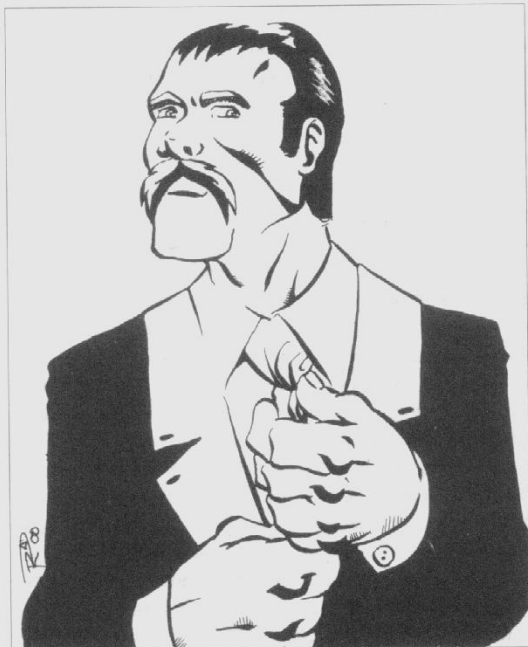
Este importante hombre de negocios, cuya fortuna está considerada como una de las más relevantes de Europa, tiene una reputación intachable, siendo el típico ejemplo de *hombre hecho a sí mismo* que, tras una difícil infancia y adolescencia, demostró su enorme capacidad en el mundo de los negocios.

Lo cierto es que el éxito de Durán tiene poco de casual. Es un adepto desde joven a los temas esotéricos que utiliza sus habilidades de poderoso hechicero para obtener beneficios en el ámbito financiero y personal. Falto por completo de escrúpulos, no duda en hacer desaparecer a sus contrincantes de la manera más despiadada.

Pertenece a la junta directiva del Real Madrid desde hace cuatro años, pero odia en secreto a su presidente, al que envidia el puesto. Fanático del fútbol, está dispuesto a causar enormes daños en el club de sus amores con tal de hacerse con el control. Financia personalmente a los grupos de seguidores más extremistas y es el responsable directo del aumento de los incidentes graves que acontecen en la mayoría de los estadios del país.

Tras el descubrimiento de la resina y su posterior confiscación por parte de las autoridades, Durán está indignado, ya que considera que el valioso elemento le pertenece y sabe que si sus propiedades son las que los expertos han anunciado, jamás se la devolverán.

A continuación se incluye su ficha, ya que es muy posible que, a lo largo del módulo (o por lo menos al final), se tenga que enfrentar a los personajes.



Alberto Durán

Fuerza:	78	Nombre Real:	Alberto Durán
Constitución:	84	Tipo:	Mago
Agilidad:	77	Profesión:	Empresario
Inteligencia:	97	Acc./Asal:	2
Percepción:	85	Voluntad:	93
Apariencia:	74	Nivel:	9
PV	90	DA	0
EQM	85	Parada	19
Habilidades			
Magia			92%
Mitología			100%
Alquimia			10%
Estatus Legal			
Ciudadano español sin antecedentes penales.			
Conjuros		Rango	
Abrir Portales			4
Proyección de EM			8
Levitar			4
Escudos místicos			8
Crear ilusiones			3

Percepción mágica	3
Pseudo psi	3
Animar objetos	4
Metamorfosis oscura	4

En su forma oscura Durán tiene las siguientes características:

Fuerza:	130
Constitución:	150
Agilidad:	91
Inteligencia:	45
Percepción:	59
Apariencia:	20
PV	180
DA	75
AxA	3
Parada	24

En dicha forma no podrá utilizar sus conjuros debido a su corta inteligencia, pero adquiere la forma de un terrible lagarto bípedo de un solo ojo, armado de garras y colmillos terroríficos (3d10+30 DA/3)

TRANSMUTATUM ALQUIMIAE

Dependiendo de a quién consulten, los personajes podrán obtener más o menos información.

El personal de la biblioteca les destacará el valor cultural y económico del libro (casi un millón de euros). Pero tendrán que consultar con algún experto en magia para que les informe sobre su valor real. El libro narra las experiencias de Rodrigo de la Torre, noble aragonés de finales del siglo XVI quien, después de una vida dedicada al estudio de la magia y de la alquimia, logró desarrollar con variado éxito unas formulaciones supuestamente capaces de producir invocaciones de carácter demoníaco.

Durán encargó a un grupo de sus secuaces que se hicieran con el libro (del que había tenido conocimiento debido a sus estudios de temas esotéricos), con el fin de invocar a un grupo de seres capaces de apropiarse de la resina sin que pudiera relacionarle a él con ese hecho. Más tarde, cuando se enteró de que los personajes andaban investigando el asunto, decidió que los demonios podían serle útiles para acabar con esa molestia.

LOS PLANES DE DURÁN

El malvado empresario pretende usar la resina para sus propios fines. Utilizará la mayor parte para aumentar su influencia económica y política. Aunque su objetivo más inmediato es usar una pequeña porción del producto para causar la muerte de la mayor parte de los aficionados barceloneses que acuden al estadio. Dado su cargo en el club madridista, está perfectamente enterado de la localización de los aficionados culés. Dicha catástrofe producirá,

sin duda, una conmoción social cuyo primer sacrificado será el presidente del Real Madrid, quedando así el camino libre para que él pueda acceder a tal cargo.

Domingo 26 de mayo

Los personajes disponen de poco tiempo para resolver el caso. Si tienen el número de teléfono que les dio el ultra, podrán consultar con las autoridades policiales o con la compañía telefónica correspondiente para que les dé alguna información.

Todo ello les conducirá hasta una pequeña fábrica situada en las proximidades de Ávila. Evidentemente, la fábrica pertenece a DURANSA. Allí, y durante toda la noche, se ha "bombardeado" con cantidades enormes de energía eléctrica a una pequeña cantidad de resina, para hacerla estallar luego, en el transcurso del partido.

Cuando lleguen a la fábrica será demasiado tarde, puesto que la resina ya no se encontrará allí. De todas formas, Durán habrá dejado un "regalito" de bienvenida a los SPJs en forma de trampa. Una vez se hayan introducido en la fábrica, las puertas y ventanas se cerrarán con paneles de acero-vanadio (DA 105, PV 200) y dos enormes robots saldrán de unas compuertas atacando a los personajes. Los cerebros de ambos seres son prodigiosos ejemplos de inteligencia artificial por lo que, en todo caso, serán inmunes a los poderes psíquicos como: Telepatía, Dominación mental, Empatía mental, etc. Un personaje con Empatía tecnológica tendrá un modificador de -30 debido a los sistemas de seguridad que los autómatas tienen instalados.

Robots

	1	2
FUE	160	140
CON	175	175
AGI	80	80
INT	-	-
PER	80	90
APA	40	30
Voluntad	-	-
PV	170	160
DA	120	120
AxA	2	2
Iniciativa	40	40
Parada	20	20

MÓDULOS

Pecho	SRS	SRS
Cabeza	PL-9	L-600
Brazo derecho	Repulsor	Repulsor
Brazo izquierdo	Lanzallamas	Imperia
Hombros	Tractor	Xter(4)
Botas	Impulsores	Impulsores
Espalda	-	Camuflaje

Una vez acabada la pelea, podrán encontrar en la fá-

brica abandonada, las pruebas suficientes que relacionen a Durán con los robos. Encontrarán también en el ordenador de la oficina (con una tirada Difícil de Informática), datos suficientes que les muestren los planes del malvado empresario. Horrorizados verán como el partido de fútbol ya debe estar a punto de empezar.

El Santiago Bernabeu

Son las siete menos cinco de la tarde, el partido que definirá la suerte del campeonato está a punto de comenzar. Los protagonistas del evento se encuentran ya sobre el terreno de juego. En el palco, un sonriente Durán sueña con lo que, sin duda, le depara el futuro. Los jugadores tendrán que escoger entre hacer una entrada dramática en el estadio y detenerle inmediatamente o intentar introducirse en las instalaciones sin llamar la atención para descubrir la ubicación de la resina explosiva. Esto es algo que marcará el desenlace de la aventura.

Si eligen la primera opción, los miembros del grupo de mercenarios Circus saldrán al encuentro de los personajes y así comenzará una cruenta lucha ante los ojos de todo el país; Durán, en una huida hacia delante, hará estallar el artefacto explosivo causando la muerte de más de veinte mil personas y produciendo un caos que hará más fácil su desaparición.

Si los jugadores deciden buscar la resina explosiva, encontrarán el lugar donde ha sido escondida justo cuando los de Circus les encuentren a ellos. En este caso la lucha se desarrollará en el interior de las instalaciones, sin que el público asistente se dé cuenta de lo que sucede. De ser así, el DJ tendrá que anunciar a los jugadores que la resina está programada para explotar a una hora determinada (que los PJs desconocen), por lo que es posible que estalle mientras luchan a menos que alguno de ellos se encargue de desarmarla o de llevársela lejos.

Circus

Este grupo de mercenarios está compuesto por miembros de distintas nacionalidades. Se han especializado en asuntos que tengan un trasfondo político del que posteriormente puedan obtener algún provecho. Aparentemente todos proceden de un entorno familiar relacionado con el mundo del circo pese a lo cual han demostrado ser en extremo eficientes y peligrosos.

Gunman

Fuerza:	110	Nombre Real:	Patricio Huertas
Constitución:	120	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	96	Profesión:	Ag Comisión Omega
Inteligencia:	87	Acc/Asal:	3
Percepción:	100	Voluntad:	82
Apariencia:	80	Nivel:	6
PV	130	DA	30(80 twaron)
EQM	75	Parada	24

Habilidades

Armas cortas	120%
Armas largas	110%
Supervivencia en Bajos fondos	90%
Lanzar	90%
Combate cuerpo a cuerpo	95%
Armas Blancas (cuchillo)	90%

Estatus legal

Ciudadano español sin antecedentes penales.

Familiares

María (madre, fallecida), Ernesto (padre), Luís y Beatriz (hermanos)

Poderes

Blindaje natural

Secuelas

El Blindaje natural de Huertas es permanente, aunque no le proporciona unas características demasiado elevadas. Su cuerpo está cubierto por una cutícula transparente, levemente brillante. En un primer vistazo no se detecta pero, aparentemente, se produce un ligero brillo en la piel como si estuviera sudando, aunque no sea así.

Historial

Desde pequeño ha vivido rodeado por el ambiente circense. Su padre, Ernesto, estaba considerado como uno de los mejores tiradores de armas de fuego del mundo. Dicha afición pasó de padre a hijo, pero éste prefirió otro tipo de vida. Desde la infancia se ha entrenado duramente en el uso de todo tipo de armas de fuego, por las que siente verdadera pasión. No pasó mucho tiempo hasta que abandonó el circo e ingresó en un cuerpo de élite de la policía. Una vez allí, destacó por su gran habilidad y pronto fue reclutado por gente de la Comisión Omega.

Hace unos años fue contactado por H.U.M.A.N.S., quienes le propusieron el hacerse cargo (con otra identidad) de un grupo de superseres. Atraído por el proyecto, Huertas aceptó y hoy en día utiliza su doble personalidad para beneficio tanto propio como de H.U.M.A.N.S. La organización conoce y tolera sus actividades, sobre todo por los beneficios que le reporta tener un agente infiltrado en la Comisión Omega.

Equipamiento especial

Gunman posee dos pistolas diseñadas por Calibre. Dichas armas llevan incorporadas un sistema de seguridad mediante el cual la empuñadura reconoce las huellas dactilares del dueño y sólo funciona con él. Además, cuenta con otras características peculiares, entre ellas que le permiten efectuar 3 disparos por asalto y arma y producen un daño de 5d10+15. Además, dispone de un verdadero arsenal compuesto por granadas, pequeñas bombas de gas (Fuerte), etc. En

las muñequeras tiene unos compartimentos en los que lleva varias bengalas, un cable de acero retráctil, un L-300, ganzúas y muchos otros dispositivos. También es experto en la utilización y el lanzamiento de cuchillos.

Vórtice

<u>Fuerza:</u>	80	<u>Nombre Real:</u>	Mhi Hana
<u>Constitución:</u>	90	<u>Tipo:</u>	Mutante genético
<u>Agilidad:</u>	180	<u>Profesión:</u>	Mercenaria
<u>Inteligencia:</u>	70	<u>Acc/Asal:</u>	5
<u>Percepción:</u>	98	<u>Voluntad:</u>	65
<u>Apariencia:</u>	90	<u>Nivel:</u>	4
<u>PV</u>	70	<u>DA</u>	120(0)
<u>EQM</u>	65	<u>Parada</u>	65

Habilidades

Armas especiales(lanzador)	80%
Armas Blancas(todas)	90%

Estatus legal

Ciudadana coreana sin antecedentes penales.

Familiares

Desconocidos

Poderes

Supervelocidad

Secuelas

El poder de Supervelocidad de Vórtice sólo se activa cuando da vueltas sobre sí misma. De esa manera produce un efecto remolino de inusitada velocidad. Ello crea una barrera cinética que la protege contra impactos inferiores a 120 PV. No obstante, limita su velocidad de desplazamiento lineal hasta los 60 km/h. Las fuerzas centrífugas resultantes de sus giros le permiten ascender sin dificultad por paredes y obstáculos similares.

Historial

Vórtice comenzó muy joven en el mundo del circo. Utilizó sus poderes, entonces incipientes, para realizar fabulosas hazañas que maravillaban al público. Los agentes de H.U.M.A.N.S. la localizaron y orquestaron un falso accidente en el que murió su compañero de escenario. Entonces fue fácil convencerla de que necesitaba ayuda. A todo esto siguió un largo período de entrenamiento en el que afinaron considerablemente sus poderes.

Además, recibió entrenamiento en el uso de todo tipo de armas blancas desde cuchillos hasta espadas y katanas. Cuando estuvo convenientemente preparada, se le ofreció la oportunidad de formar parte de Circus y ella aceptó, adoptando al grupo como si fuera una nueva familia.

Equipamiento especial

Vórtice dispone de un lanzador de pequeñas cuchillas metálicas que usa con precisión mortal. Debido a la

Supervelocidad con las que las cuchillas son lanzadas, la efectividad del DA de la víctima se reduce a una décima parte de la original. Es capaz de lanzar (sin modificadores y a distintos blancos), una sucesión de 6 cuchillas por asalto, aunque nunca más de 2 al mismo blanco. Las cuchillas causan un daño de 2d10+25.

Témpano

Fuerza:	84	Nombre Real:	Patrick Henderson
Constitución:	90	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	92	Profesión:	Mercenario
Inteligencia:	73	Acc./Asal:	3
Percepción:	88	Voluntad:	74
Apariencia:	87	Nivel:	5
PV	170	DA	0-60-¿?
EQM	70	Parada	23

Estatus legal

Ciudadano estadounidense con antecedentes penales

Poderes	Valor	Rango
Congelación	70%	Alto
Control del agua	85%	Alto

Historial

Henderson comenzó una carrera como delincuente en los Estados Unidos, hace unos años. Su mala suerte le hizo recalar varias veces en prisión tras infructuosos enfrentamientos con metahumanos del otro lado del Atlántico. Fue en la cárcel donde HUMANS. contactó con él y, al poco tiempo, entró en un programa oficial de reinserción. Su unión a Circus fue algo que le llevó poco tiempo y, durante estos últimos años, ha demostrado ser un eficaz miembro tanto en el combate como en las misiones más delicadas.

Patrick puede combinar sus poderes y lanzar emisiones de hielo, aun cuando se encuentre convertido en agua, estado en el cual es inmune a los golpes físicos, pero no a las emisiones de energía (sobre todo eléctrica).

Krantauser

Fuerza:	140(82)	Nombre Real:	Armando Farías
Constitución:	86	Tipo:	Tecnológico
Agilidad:	76	Profesión:	Mercenario, científico
Inteligencia:	97	Acc./Asal:	2
Percepción:	67	Voluntad:	96
Apariencia:	40	Nivel:	9
PV	160	DA	135
(excepto brazo derecho)			
EQM	55	Parada	19

Habilidades

Robótica	95%
Cibernética	95%

Electrónica	90%
Informática	85%
Estatus legal	
Ciudadano portugués con antecedentes penales	
Módulos	Localización
PL-9	Brazo izquierdo
L-600	Ojo izquierdo
Comunicaciones avanzadas	Cabeza
SR.S	Espalda
Escudo energético	Pecho

Historial

Farías nació a mediados del siglo XX, en una pequeña aldea del norte de Portugal. Fascinado por el mundo del circo, como tantos niños, se escapó de casa y se unió a uno que pasó por su pueblo. Después de diez años en ese ambiente, recaló en Lisboa donde reanudó con brillantez sus estudios. Atraído por todo lo que tuviera que ver con la tecnología, no se desanimó cuando, a la edad de cuarenta años y ya convertido en una eminencia en robótica y cibernética, sufrió un terrible accidente de circulación que le dejó prácticamente destrozado. Utilizó entonces todos sus recursos para crearse un cuerpo artificial. Su historia se complicó cuando las autoridades portuguesas le prohibieron que continuara con sus investigaciones. Ya en la clandestinidad, consiguió su propósito y se forjó un cuerpo nuevo y poderoso. Gunman contactó con él y no tardó demasiado en convencerle para que se uniera al grupo.

Strongman

Fuerza:	190	Nombre Real:	Maurice N'gonu
Constitución:	180	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	78	Profesión:	Mercenario
Inteligencia:	67	Acc./Asal:	2
Percepción:	70	Voluntad:	62
Apariencia:	60	Nivel:	6
PV	200	DA	120
EQM	60	Parada	20

Estatus legal

Ciudadano senegalés, nacionalizado francés, con antecedentes penales

Poderes
Superfuerza
Superconstitución

Historial

La historia de Maurice tiene un cierto paralelismo con muchos de sus compatriotas que se ven obligados a emigrar clandestinamente a Europa en busca de una vida mejor.

En su caso, se coló como polizón, junto a cinco personas más, en la bodega de un barco con destino

a España. Lo que desconocía (como el resto de sus compañeros polizones) es que las Bodegas estaban repletas de residuos químicos tóxicos destinados a desaparecer en alta mar y que estaban almacenados en el Barco sin guardar las mínimas medidas de seguridad.

Cuando los tripulantes del Barco se dispusieron a desembarazarse de su conflictiva carga, descubrieron los cuerpos de los polizones. Todos menos Maurice estaban muertos debido a las emanaciones de gases tóxicos. Él se encontraba en un estado crítico y sólo su naturaleza robusta evitó una muerte segura. Una vez en España fue hospitalizado. Con el paso de los meses se recuperó, pero además los gases habían producido unas extrañas mutaciones en su cuerpo, dotándole de una FUE y una CON sobrenaturales. Solo y sin trabajo, se unió a un circo y trabajó como forzado. Recientemente, Témpano le vio en una función y le ofreció unirse al supergrupo.

Cuando los personajes hayan dominado la situación, será hora de sopesar las posibles consecuencias que hayan tenido sus actos. Además, no se habrá encontrado la totalidad de la resina ni el Transmutatum Alquimiae y la posible implicación de H.U.M.A.N.S. en todo el asunto no habrá podido ser demostrada. Sin embargo, si han conseguido detener a Durán y han impedido la masacre en el campo de fútbol, deberán estar satisfechos y sentir alegría por el trabajo bien realizado. Además, dependiendo de su actuación, puede que haya sido vista por casi cien mil personas en directo y por varios millones a través de la televisión. Todo ello contribuirá a cambiar su estatus y a aumentar (o disminuir) su prestigio social.

De cualquier manera, el DJ puede hacer que Durán escape de los SPJs mediante su conjuro de Abrir Portales, para que así pueda volver a inmiscuirse en sus asuntos al final del próximo módulo y se convierta ya en un enemigo clásico para los personajes, con el que podrán desarrollar una profunda relación de enemistad con numerosos encuentros a lo largo de los años.



PÁNICO EN EL BERNABEU

EL VERDUGO DE CEREPovec

Eran las tres y cuarto de la mañana cuando el anciano reverendo Fernando Lorenzano, de la parroquia de Puebla del Brollón, en la provincia de Lugo, oyó por primera vez los golpes causados por alguien que llamaba a su puerta.

¡BOOOOMM!¡BOOOOMM!¡BOOOOMM!...
¡BOOOOMM!¡BOOOOMM!¡BOOOOMM!...

Sea quien fuere, el muy cabrito estaba aporreando bien la puerta. Reprimió un juramento y se levantó. ¿Quién sería a esas horas, con la lluvia que estaba cayendo? Seguramente algún peregrino despiestado en busca de refugio. Tendría que conformarse con quedarse en el antiguo establo que, aunque no tenía demasiadas comodidades, ofrecía al menos un techo sólido y un lugar cálido donde dormir.

Avanzó lentamente hacia la puerta y encendió la luz del recibidor. Quitó los cerrojos y tiro del pomo. Acto seguido vio frente a él la figura de un hombre. Era alto y delgado, con el rostro hundido sobre el pecho. El pelo largo y mojado le caía sobre la frente. El visitante levanto la cara de una manera deliberadamente indolente. Sus ojos se posaron sobre los del sacerdote. Entonces el religioso lanzó un grito de terror; pues no eran ojos humanos, eran los ojos del mismísimo infierno.

Introducción

El religioso es la séptima víctima del extraño asesino. Es conveniente que tenga relación con alguno de los personajes (o bien la tenga alguno de los anteriores sacrificados). También es posible que, dadas las peculiares características de los sucesos, las autoridades hayan acudido a los PJs en busca de ayuda para resolver los casos.

De cualquier manera, cuando lleguen al lugar de los hechos, ya habrá sido revisado exhaustivamente por la policía. Una marca en el suelo delimitará la silueta del cadáver. La moqueta está completamente empapada de sangre. Los departamentos de investigación de la policía ya están realizando todo tipo de pruebas.

El detective encargado del caso es el subinspector Iñigo Buenaventura, un ve-

terano policía que no ve con muy buenos ojos la intervención de los SPJs. No obstante, es consciente de que los acontecimientos le superan, así que quizá fuera conveniente una ayudita en este asunto.

Una vez en comisaría, Buenaventura les explicará que, aunque no ha trascendido a la opinión pública, este crimen tiene relación con una serie de luctuosos sucesos que han tenido lugar en toda Galicia durante las últimas tres semanas.

Según los informes correspondientes, desde hace veinte días se han cometido siete asesinatos con un macabro punto en común: todos los cadáveres han sido parcialmente mutilados. Al parecer, el asesino se ha llevado "como recuerdo" alguna parte del cuerpo de cada víctima. A continuación, el subinspector mostrará un esquema en el que aparecen los asesinados y la parte que ha desaparecido de cada uno.

Victima	Fecha	Parte que falta	Lugar
Fernando Lorenzano	16 febrero	Brazo izquierdo	Puebla del Brollón
Maria Castro	13 febrero	Brazo derecho	Samos
Ignacio Robledo	10 febrero	Pierna izquierda	Sarria
Rafael Pombo	7 febrero	Pierna derecha	Baralla
Luisa Fernandez	4 febrero	Abdomen/pubis	Castroverde
Jose Luis Peñañel	1 febrero	Pecho	A Pontenova
Beatriz Lastras	29 enero	Cuello	Ribadeo

Como se puede observar, el asesino comete un crimen cada tres días, lo que les da un plazo para investigar y tratar de prevenir más muertes. También puede verse que los homicidios se han ido produciendo de norte a sur, desde la costera Ribadeo, hasta Puebla del Brollón, en el interior de Lugo; marcando casi una línea recta. Estos datos les permitirán establecer los lugares más probables en donde el asesino volverá a actuar: Monforte de Lemos o Quiroga.

Los otros címenes

La policía proporcionará a los personajes los datos de las anteriores víctimas. De ellos se podrá deducir que al menos cuatro de ellos: María, Rafael, Luisa y José Luis, manifestaron en algún momento de su vida cierta actividad paranormal o metahumana. Si acuden a hablar con los familiares, estos serán los datos que obtengan:

► María

Desde que era adolescente había mostrado un gran interés con todo lo relacionado con temas esotéricos. A la edad de 16 años ya echaba las cartas y actuaba como adivinadora

en su círculo familiar y de amistades. En la actualidad se dedicaba profesionalmente a ello. Poseía una consulta y trabajaba en programas locales de radio y televisión. En realidad (y este dato tendrán que deducirlo los SPJs) María poseía el poder Precognición con Rango Medio.

► Rafael

Rafael era un trabajador de la construcción prematuramente retirado. En su localidad era conocido «e com»o el gafe, ya que se decía que traía mala suerte a todo aquel que estuviera a su alrededor. Lo cierto es que se vio obligado a jubilarse presionado por la empresa para la que trabajaba, ya que consideraban que era el responsable involuntario de gran cantidad de accidentes laborales. Lo cierto era que Rafael era, sin saberlo, un mutante genético con el poder Mala suerte con Rango Medio.

► Luisa

Era la médica de Castroverde y toda la comunidad estaba encantada con sus servicios. Desde su llegada, la atención sanitaria había mejorado en gran medida. Todo ello tenía una razón que apoyaba su excelente trabajo; Luisa poseía el poder Donación de vida con Rango Elevado y lo aplicaba de una manera inconsciente a sus pacientes, mejorando enfermedades y acortando los tiempos de recuperación.

► José Luís

Viuado desde hacía cuatro años, José Luís se había centrado completamente en su trabajo de jardinero del ayuntamiento de A Pontenova. La verdad era que José Luís era un verdadero experto en la materia. Si a ello añadimos que desde muy joven y por caprichos de la genética, era un mutante con el poder Control de la flora y la vegetación con Rango Bajo, todo se entiende mejor.

Para obtener esos datos los personajes tendrán que viajar hasta cada localidad y hablar con algún familiar o allegado de la víctima. Si encuentran raro que los otros dos muertos, al parecer no tuvieran poderes y deciden investigarlo, se encontrarán con los siguientes datos:

► Fernando Lorenzano

El párroco de Puebla del Brollón era un hombre de sesenta y cuatro años muy querido por su comunidad. No hay ningún indicio que determine que era metahumano, aunque el arzobispado sí dispone de informaciones en las que se planteaba la posibilidad de que el padre fuera responsable de la realización de algún milagro. No obstante, la Iglesia es celosa con sus secretos y no proporcionará esa información en ningún caso. Si los personajes poseen algún conocido que posea una poderosa influencia en ámbitos religiosos, se enterarán de que el mismo Vaticano ha ordenado abrir una investigación sobre el desgraciado cura.

► Beatriz Lastras

En este caso sí que no hay nada que pueda hacer pensar en que se trata de una metahumana. Bien es cierto que la víctima apenas contaba con quince años, por lo que es más que posible que sus poderes mutantes estuvieran aún en estado latente.

Así, nos encontramos con un individuo que busca metahumanos, los mata y se lleva un pedazo del cadáver con intenciones desconocidas.

El asesino

Vladimir Strauchenko, alias El Verdugo de Cerepovec fue, durante la década de los noventa, el asesino más buscado de Rusia. Se estima que en esa etapa fue responsable de la muerte de más de ciento cuarenta personas. Los medios de comunicación occidentales fueron testigos de cómo en agosto de 1998, fue capturado por las autoridades y, tras un juicio que duró más de nueve meses, fue condenado a muerte y ejecutado en la prisión de máxima seguridad de su ciudad de origen.

Durante el juicio, Strauchenko narró sin inmutarse los más sórdidos detalles de sus múltiples crímenes. La sociedad rusa y la de todo el mundo asistió horrorizada y también magnetizada por la terrible personalidad del asesino.

Lo que realmente ocurrió es que Vladimir no fue ajusticiado, sino que un vagabundo alcohólico, sacado por el servicio secreto ruso de algún callejón de Moscú ocupó su lugar. Él fue enviado a unas instalaciones experimentales rusas situadas en Angola. Los estudios llevados a cabo con el peligroso asesino obtuvieron unos resultados que superaban ampliamente las expectativas de las autoridades. El resto fue relativamente fácil. Se decidió suprimir la mente caótica de Vladimir mediante un complejo proceso de lavado de cerebro y acondicionamiento mental, con el fin de dotarle de una personalidad equilibrada y utilizarle como instrumento al servicio del Estado.

Por ello, meses más tarde se confinó al criminal en un falso mercante ruso para trasladarle desde Angola hasta el Instituto Mental Rostov, lugar donde Alexandrova Rostov, experta psiquiatra y reconocida telépata, sería la encargada de llevar a cabo el singular proceso con Strauchenko.

No obstante algo salió mal. Cuando el "mercante" arribó a Ribadeo, el asesino escapó dando lugar a una nueva serie de terribles homicidios, sólo que esta vez el esconario de sus crímenes es España.

Las autoridades rusas conocen ese hecho, pero intentarán por todos los medios que no trascienda a la luz pública. Les resultaría difícil explicar las razones por las cuales un peligroso asesino en serie está vivo y libre para seguir cometiendo sus repugnantes crímenes. Por ello ha mandado a España a un grupo de agentes del Vulkan Komite, con la misión de capturar a Vladimir vivo o muerto. Asimismo, en el barco ruso viajaban varios espías del servicio secreto que ya están investigando por su cuenta.

Skovorodino

Skovorodino es el nombre del barco ruso que permanece atracado en las afueras de Ribadeo. Tenían previsto partir al día siguiente de su llegada, el 29 de enero, pero inesperadas averías han hecho que se demore su salida de aguas

españolas. El dato de la coincidencia de la llegada del mercante con el comienzo de los asesinatos tendrán que averiguarlo los personajes por sus propios medios. Si lo consiguen, podrán comprobar fácilmente que, a pesar de la gravedad de la supuesta avería, no ha habido ninguna petición de recambios, herramientas ni técnicos por parte del Skovorodino a las autoridades del puerto.

De los distintos documentos del barco se extrae la conclusión de que la carga está compuesta por varios cientos de toneladas de café. Sin embargo, cualquier solicitud de investigar en el interior del buque será denegada. El capitán del mercante será inflexible en este punto así que, si los personajes pretenden entrar, tendrá que ser por sus propios medios, procurando que nadie se percate de ello.

Lo mejor será esperar a la noche (el DJ tendrá en cuenta el tiempo, ya que el método de actuación del asesino sigue un claro patrón temporal).

Cuando los SPJs se acerquen al barco, el Director de Juego evaluará la forma de realizar esa aproximación y el posterior abordamiento, para así establecer los correspondientes modificadores (positivos o negativos) a las tiradas de Acechar de los PJs. Una tirada de PER les indicará que hay algo fuera de lo común: cinco rusos fuertemente armados se encuentran haciendo guardia en la cubierta. La manera de actuar de los personajes determinará las posibles consecuencias del registro.

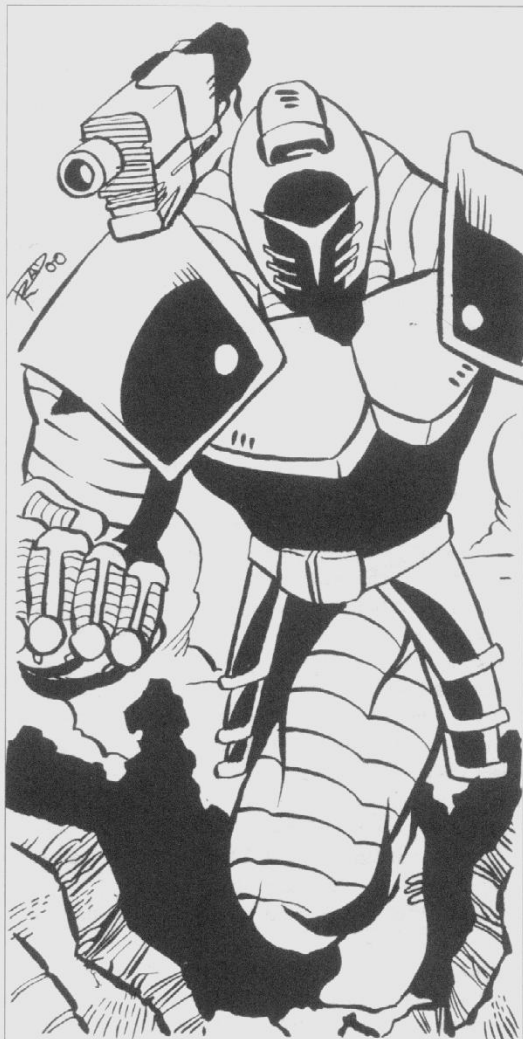
En cualquier caso, los personajes descubrirán que lo del cargamento de café es únicamente una tapadera. En las bodegas del Skovorodino encontrarán una cámara de contención (para mantener a una persona en estado vegetativo) sin nadie dentro. Su inquilino ha escapado y ahora se encuentra en nuestro país iniciando una serie de terribles asesinatos.

Habrà que tener en cuenta si alguno de los personajes habla el idioma ruso ya que, a la hora de intentar interrogar a cualquier miembro de la tripulación, éste será el único idioma que el marino conozca. No encontrarán al capitán, quien se halla ya en Moscú a la espera del duro castigo que sin duda le aguarda.

Los personajes deberán ser discretos a la hora de abordar el carguero ruso ya que, de lo contrario, provocarán un grave incidente internacional, pues por las leyes internacionales los barcos de un país son considerados como territorio de esa nación y, sin permiso de un juez, sería ilegal entrar en el buque.

El camarote del Capitán

Una vez allí tendrán más o menos tiempo para buscar dependiendo de su sigilo a la hora de entrar. Si han sido detectados, los miembros del Vulkan Komite no tardarán más de diez minutos en acudir y, de encontrarse allí los dos grupos, será inevitable un conflicto que desemboque en graves consecuencias diplomáticas. De lo contrario, dispondrán de todo el tiempo que quieran para revisar los armarios y el ordenador situado en una mesa del camarote.



En los armarios no habrá nada sospechoso. La ropa y los enseres del capitán permanecen allí como muestra de su precipitada salida hacia Rusia. Un SPJ con antecedentes en el ejército podrá distinguir o apreciar un cierto orden militar en la manera de ordenar y guardar las cosas del ruso.

El ordenador tiene el inconveniente que dispone de programas de bloqueo y seguridad. Además, todo estará en ruso así que, a menos que algún personaje entienda ese idioma, no sacarán nada en claro. Una posibilidad es que un personaje con tecnoarmadura o un androide pueda introducir los datos en su unidad de memoria para intentar traducirlos más tarde. Sin embargo, para acceder a dichos datos deberán superarse los sistemas de seguridad implantados en el ordenador (tiradas de Informática a -30). Otra forma más expeditiva sería el llevarse el ordenador hasta tierra firme y, una vez allí, intentar descifrar sus datos.

El ordenador

Una vez superados los sistemas de seguridad y solventado el problema del idioma, los datos que pueden obtenerse de la computadora son los siguientes:

· La carga que transportaba el barco era un hombre, al parecer con superpoderes, al que se denomina en todo momento como EL SUJETO. En ningún momento aparece un nombre u otro apunte que permita identificarlo.

· La vigilancia del ser era permanente, con informes de su estado físico cada hora. Sin duda se trata de un sujeto muy importante para las autoridades de Moscú. Dichos datos físicos revelan la naturaleza extraordinaria del retenido. Al parecer se trata de un metahumano con un enorme potencial de Manipulación de energía. Otro elemento importante es el hecho de que dicho ser necesita de la energía vital de otros seres humanos para sobrevivir y utilizar sus poderes.

Los agentes del Vulkan Komite

Dependiendo del sigilo y del tiempo que hayan empleado los SPJs en el interior del barco ruso, serán interrumpidos por la amenazadora llegada de los tres agentes encargados de la custodia del asesino. Considerarán como un acto de guerra la entrada de los personajes en el navío, así que atacarán sin reservas.

No obstante, los tecnificados rusos son héroes cumpliendo órdenes de sus superiores. El DJ tendrá que resolver la situación de manera que la batalla no llegue hasta sus últimas consecuencias. Es muy posible que una colaboración posterior entre los rusos y los personajes sea necesaria para conseguir llevar a buen término la misión.

Potemkin

Fuerza: 185(95) **Nombre Real:** Nikolai Provanov

Constitución: 96 **Tipo:** Tecnificado

Agilidad: 93 **Profesión:** Militar, agente

Inteligencia: 73 **Acc./Asal.:** 3

Percepción: 80 **Voluntad:** 66

Apariencia: 40(68) **Nivel:** 5

PV 200(80) **DA** 150/175(0)

EQM 67 **Parada** 24

Habilidades

Armadura de combate 85%

Sistemas de armamento 80%

Estatus legal

Ciudadano ruso sin antecedentes penales

Módulos Localización

PL-9(2) Hombros

Comunicaciones avanzadas Cabeza

SRS Espalda

Escudo energético Pecho

Amortiguador cinético Pecho

Impulsores(Mach 05) Botas

Condiciones extremas Espalda

Historial

La armadura de Potemkin ha tenido varios portadores desde su creación hasta el día de hoy. Concretamente, Provanov es el tercero. En su origen fue fabricada por encargo del entonces ejército soviético, como respuesta a la proliferación de individuos con technoarmaduras en los ejércitos y demás agencias militares occidentales. Las características de la armadura la convierten en un instrumento de combate de alta efectividad con un elevado poder ofensivo.

Nikolai ostenta el grado de capitán dentro de los cuerpos especiales del ejército ruso. Se ofreció voluntario para pilotar la armadura, después de la trágica muerte del anterior ocupante, durante la heroica defensa de la ciudad de Saratov.

Estrella de Hierro

Fuerza: 155(76) **Nombre Real:** Iván Bereznik

Constitución: 82 **Tipo:** Tecnológico

Agilidad: 98 **Profesión:** Militar, agente

Inteligencia: 86 **Acc./Asal.:** 3

Percepción: 74 **Voluntad:** 75

Apariencia: 45(87) **Nivel:** 6

PV 155(74) **DA** 105(0)

EQM 78 **Parada** 25

Habilidades

Armadura de combate 88%

Sistemas de armamento 87%

Estatus legal

Ciudadano ruso sin antecedentes penales

Módulos Localización

Repulsor Rifle

Comunicaciones avanzadas Cabeza

SRS Pecho

Camuflaje Pecho

Impulsores(Mach 15) Botas

Condiciones extremas Espalda

PL-5 Brazo izquierdo

Computadora táctica Cabeza

Medidas electrónicas Pecho

Historial

La armadura Estrella de Hierro fue, en su origen, financiada por un empresario ruso multimillonario de mediados de los noventa. Caído en desgracia al cabo de poco tiempo, se le relacionó con la venta de material tecnológico a países del Tercer Mundo. Fue llevado a juicio por traición y declarado culpable. Como consecuencia de eso, el estado ruso embargó todos sus bienes, incluidos la armadura y los diseños de su fabricación, y los puso a disposición del Vulkan Komite, que ya estaba finalizando el desarrollo de su propio prototipo.

En la actualidad viste la armadura el también capitán Iván Bereznik, elegido tras unas exigentes pruebas de aptitud. Bereznik es un soldado ejemplar, descendiente de una larga estirpe de militares. A pesar de su juventud, ha demostrado en incontables ocasiones su valor en combate y su valía en las situaciones más difíciles.

Volcano

<u>Fuerza:</u>	175(92)	<u>Nombre Real:</u>	Piotr Kandinski
<u>Constitución:</u>	92	<u>Tipo:</u>	Tecnológico
<u>Agilidad:</u>	99	<u>Profesión:</u>	Militar, agente
<u>Inteligencia:</u>	95	<u>Acc./Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	88	<u>Voluntad:</u>	90
<u>Apariencia:</u>	43(90)	<u>Nivel:</u>	7
<u>PV</u>	185(80)	<u>DA</u>	135/160(0)
<u>EQM</u>	90	<u>Parada</u>	25

Habilidades

Armadura de combate	97%
Sistemas de armamento	100%

Estatus legal

Ciudadano ruso sin antecedentes penales

Módulos Localización

Repulsor	Fusil
Lanzallamas	Fusil
Comunicaciones avanzadas	Cabeza
SRS	Espalda
Escudo energético	Pecho
Amortiguador cinético	Pecho
Protección contra láser	Cuello
Impulsores(Mach 1.5)	Botas
Condiciones extremas	Espalda
Computadora táctica	Hombros
Medidas electrónicas	Cintura

Historial

El coronel Piotr Kandinski fue asignado como asesor militar del Vulkan Komite en septiembre de 1998. Desde entonces ha apoyado con fuerza la creación de un grupo operativo de acción rápida cuyos miembros irían provistos de avanzadas technoarmaduras. Tal fue su entusiasmo en el tema que se le nombró responsable del proyecto. Piotr no tardó más de un año en tenerlo todo listo. Incluso él mismo formaría parte y lideraría el clan. Dependen directamente del gobierno ruso y han tomado parte en conflictos como el de Chechenia y han emprendido acciones contra las mafias locales. La población rusa les considera héroes dispuestos a sacrificar sus vidas por el bien del país y sus habitantes.

De todas formas, es posible (y deseable) que el enfrentamiento entre los rusos y los SPJs acabe en un posterior entendimiento y colaboración, de ello dependerá la futura actuación del resto de operativos rusos desplegados por la zona.

Quiroga

En esta localidad no sucederá nada relevante, ya que el asesino ha decidido dirigir sus pasos hacia Monforte de Lemos. No obstante, los personajes no lo saben y es posible que hayan establecido algún tipo de vigilancia, dividiéndose. En el caso de que su encontronazo con los rusos tecnificados haya acabado en tregua y colaboración, quizá sería conveniente que el DJ haga que los personajes vigilen una población(Monforte) y los rusos se encargaran de la otra(Quiroga). De esta manera la acción se desarrollará en el lugar en el que se encuentren los SPJs.

De cualquier modo, es de esperar que dispongan de medios de transporte lo suficientemente rápidos para que, en caso de emergencia, puedan acudir lo más rápidamente posible en auxilio de sus compañeros, ya que seguramente haga falta toda la potencia del grupo para enfrentarse al malvado villano y a su nueva creación.

La creación del Vergugo: el Discípulo

La retorcida mente criminal de Vladimir, hace tiempo que abandonó sin remedio toda esperanza de recuperación. Además, los últimos años han sido una continua tortura física y mental: ha estado sometido a pruebas terribles con el fin de determinar los límites de sus capacidades, privado de todo consuelo, sin un momento de respiro tanto de día como de noche. Su ya frágil psique acabó por ceder hace bastantes meses. Desde entonces se refugia en un torturado mundo interior, en el que él es el único «Mesias». Tiene una misión purificadora que no terminará nunca.

El Verdugo de Cerepovec posee inconmensurables poderes: Absorción y Donación de vida, Control de energías, Absorción de poderes y energía, etc. Todo ello, unido a su retorcido cerebro, le ha llevado a construir un engendro con apariencia de vida, que él llama Discípulo, formado a partir de los miembros de sus víctimas.

El Discípulo

<u>Fuerza:</u>	155	<u>Nombre Real:</u>	Inaplicable
<u>Constitución:</u>	185	<u>Tipo:</u>	Origen múltiple
<u>Agilidad:</u>	85	<u>Profesión:</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia:</u>	40	<u>Acc./Asal:</u>	2
<u>Percepción:</u>	80	<u>Voluntad:</u>	40
<u>Apariencia:</u>	10	<u>Nivel:</u>	1
<u>PV</u>	175	<u>DA</u>	135
<u>EQM</u>	0	<u>Parada</u>	2.2

Habilidades

Combate cpo a cpo 80%

Estatus legal

Inaplicable

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Nivel</u>
Precognición	80%	Elevado
Mala suerte	80%	Medio

Control
de la vegetación 80% Alto
Emisión de energía 80% Elevado

El limitado intelecto del monstruoso ser impedirá que atienda a otra cosa que no sean las órdenes de quien él considera su "padre". Sin embargo, su apariencia de vida depende directamente de Vladimir, el cual dirige (sin saberlo) todos y cada uno de los movimientos y sentimientos de su Discípulo. En realidad la consciencia de este último no es más que la manifestación de una segunda personalidad del cruel asesino ya que, a pesar de todos sus poderes, ni siquiera él es capaz de dotar de verdadera vida a fragmentos de carne muerta.

Los agentes secretos rusos

Si en el conflicto del mercante no se llegó a una solución dialogada, la labor de los personajes se verá continuamente dificultada por los agentes rusos desplegados por la zona para buscar a Vladimir. Son agentes bien equipados y entrenados y aprovecharán cualquier momento para interponerse entre los SPJs y su objetivo.

El Director de Juego tendrá libertad absoluta para utilizarlos (también a los miembros del Vulkan Komite), a la hora de eliminar testigos o información oficial.

Los agentes se encuentran bajo el mando de la eficiente Katrina Vorsyeva, la cual hará todo lo que esté en su mano para enmendar el imperdonable error que para ella supone la fuga de un preso que estaba bajo su responsabilidad. Vorsyeva es estricta en el cumplimiento de sus obligaciones y ya ha "eliminado" a los agentes que se encontraban de guardia en el momento de la evasión.

Katrina Vorsyeva

<u>Fuerza:</u>	81	<u>Nombre Real:</u>	Katrina Vorsyeva
<u>Constitución:</u>	92	<u>Tipo:</u>	Artes marciales/Justiciero
<u>Agilidad:</u>	97	<u>Profesión:</u>	Agente del gobierno ruso
<u>Inteligencia:</u>	90	<u>Acc./Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	86	<u>Voluntad:</u>	93
<u>Apariencia:</u>	88	<u>Nivel:</u>	8
<u>PV</u>	90	<u>DA</u>	0(50)
<u>EQM</u>	80	<u>Parada</u>	24

Habilidades

Artes marciales	97%
Arma corta	100%
Arma larga	95%
Idioma inglés	100%
Idioma francés	90%
Idioma español	80%

Estatus legal

Ciudadana rusa sin antecedentes penales

Poderes

Ninguno

Equipamiento especial

Traje de twaron
Anihilate VII
L-300
Aerodeslizador
Comunicaciones
Misiles X-ter(4)
Detector de metahumanos
Cuchillo

Agentes Superheroes

	1	2	3	4	5
<u>FUE</u>	83	95	88	100	78
<u>CON</u>	80	87	90	98	80
<u>AGI</u>	94	95	87	84	95
<u>INT</u>	80	75	86	90	84
<u>PER</u>	88	97	93	85	98
<u>APA</u>	75	51	74	64	88
<u>Voluntad</u>	72	65	75	80	78
<u>PV</u>	85	80	90	95	85
<u>DA</u>	50(0)	50(0)	50(0)	50(0)	50(0)
<u>AxA</u>	3	3	2	2	3
<u>Iniciativa</u>	47	47	44	45	47
<u>Parada</u>	24	24	22	22	24

Equipamiento común

L-300
Twaron
Propulsor(100 km/h)
Granadas aturdidoras(6)
Cuchillo

Aunque claramente inferiores al potencial de los personajes, los agentes rusos son expertos combatientes y no cejarán fácilmente. Debido al detector de metahumanos, tendrán localizados a los SPJs por lo que el factor sorpresa será suyo.

Monforte de Lemos

Vladimir ha dirigido sus pasos hasta Monforte de Lemos y espera durante el día, escondido en las alcantarillas. La localidad aparece tranquila y ajena a los sucesos que se avecinan. Entre la población existe un sentimiento de velado temor ya que los informativos de los principales medios de comunicación se han hecho eco de los sucesos acaecidos en la zona durante esos últimos días. Con las cosas así, los SPJs serán recibidos como héroes y estrellas de cine a menos que tomen las medidas oportunas para pasar más o menos desapercibidos.

El DJ tendrá que tener en cuenta lo que han tardado los SPJs en llegar hasta allí y establecer algún tipo de vigilancia (ya se sabe que el asesino actúa cada tres días). Si han combatido a los agentes rusos, quizás tengan un localizador de metahumanos que les facilite el proceso de búsqueda. Si es así, una tirada de electrónica o cibernética les

permitirá aislar sus propias lecturas para evitar que aparezcan en la pantalla. Tras eso, una vuelta por la localidad les mostrará tres lecturas situadas en distintos puntos. Los datos indican que son superseres de bajo nivel, lo cual descarta que sean Vladimir o su Discípulo; es posible que uno de ellos sea la próxima víctima de los asesinos. El Verdugo de Ceretopoc mantiene a su alrededor y al de su monstruosa creación una barrera de energía que neutraliza el efecto del localizador; dicha barrera será operativa mientras se encuentren bajo tierra y escondidos, en el momento que salgan a la superficie para cometer sus depravados actos, será completamente inútil.

A partir de ese momento se producirá una tensa espera. Los jugadores tienen la opción de dividirse en tres grupos para mantener así protegidas a las posibles víctimas. En ese caso, el DJ tendrá que evaluar su posible respuesta dependiendo de qué personaje tenga en su poder el localizador; de la posibilidad de los PJs de comunicarse entre sí y de la velocidad de movimiento de cada uno de ellos a la hora de acudir a una llamada de auxilio o emergencia. También pueden optar por situarse todos en un lugar céntrico de Monforte con el localizador y esperar a que la señal del asesino aparezca en sus pantallas para acudir velozmente, aún a riesgo de que el asesino sea más rápido y cumpla con su cometido nuevamente. De cualquier manera, Vladimir habrá detectado a los SPJs, al igual que detecta a sus potenciales víctimas. Se introducirán de nuevo en el alcantarillado de manera que los personajes perderán sus señales. Avanzarán así hasta situarse debajo justo de sus víctimas e irrumpirán violentamente a través del suelo. Su intención será la de arrastrar hasta el subsuelo a los aterrados lugareños. Otra posibilidad es que los SPJs no dispongan del localizador; con lo que les será más difícil encontrar a Vladimir y evitar que lleve a cabo un nuevo crimen. Posiblemente en ese caso sólo puedan apoyarse en sus poderes y habilidades y confiar en la buena suerte. El Director de Juego no debe ser demasiado severo y debe permitir que se produzca el encuentro final entre el grupo y Vladimir y su Discípulo. La simple visión del amasijo de miembros de distintas personas que componen el cuerpo del Discípulo hará que sea necesaria una tirada de Voluntad que, de no ser superada, hará que el personaje entre en uno de los estados mentales alterados durante 2d4 asaltos, tras los cuales tendrá otra oportunidad (nueva tirada de Voluntad). Si en esta segunda ocasión tampoco obtiene la tirada suficiente, el estado mental alterado se prolongará hasta que acabe la pelea y producirá una pérdida permanente de Voluntad de 1d4 puntos.

La ficha del Discípulo ya ha sido proporcionada en páginas anteriores, así que no nos queda más que añadir la del asesino para que la acción comience.

De cualquier manera, Vladimir habrá detectado a los SPJs, al igual que detecta a sus potenciales víctimas. Se introducirán de nuevo en el alcantarillado de manera que los personajes perderán sus señales. Avanzarán así hasta situarse debajo justo

de sus víctimas e irrumpirán violentamente a través del suelo. Su intención será la de arrastrar hasta el subsuelo a los aterrados lugareños.

El Discípulo luchará ciegamente, procurando en todo momento proteger a Vladimir y es que, al ser animado por una pseudo personalidad del desequilibrado asesino, caerá en el mismo momento en el que el asesino sea derrotado. Instantes después un rápido y desagradable proceso de putrefacción descompondrá al amasijo de miembros en breves segundos.

Cuando el combate esté a punto de acabar o haya acabado, aparecerán los agentes del Vulkan Komite, así como las autoridades españolas y el Grupo Operativo 19 de TecnoRed. Todos y cada uno pretenden hacerse con los cuerpos de los villanos caídos.

Dependerá de la firmeza y del prestigio del grupo de personajes el evitar que ello suceda y asegurarse que Vladimir es puesto a buen recaudo.

Sin embargo -tanto si Vladimir es puesto bajo la vigilancia de los rusos, de las autoridades españolas, como de TecnoRed- quién sabe si esta será la última vez que aparezca en la vida de los personajes o de cualquiera de nosotros.

El Verdugo de Cerepovec

<u>Fuerza:</u>	(190)78	<u>Nombre Real:</u>	Vladimir Strauchenko
<u>Constitución:</u>	96	<u>Tipo:</u>	Mutante genético
<u>Agilidad:</u>	92	<u>Profesión:</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia:</u>	98	<u>Acc/Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	76	<u>Voluntad:</u>	96
<u>Apariencia:</u>	65	<u>Nivel:</u>	9
<u>PV</u>	100	<u>DA</u>	100(0)
<u>EQM</u>	2	<u>Parada</u>	23

Estatus legal

Ciudadano ruso con antecedentes penales

<u>Poderes</u>	<u>Valor</u>	<u>Rango</u>
Absorción de energía cinética	-	Alto
Absorción de poderes	10%	Alto
Control de energía (Gravitacional)	80%	Alto
Absorción de vida	90%	Alto
Donación de vida	96%	Cósmico

Secuelas

Además de su pérdida casi total de juicio, Vladimir posee varias secuelas:

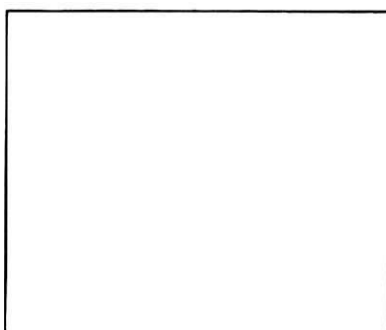
Sus poderes de Absorción y Donación de vida y el de Absorción de poderes, sólo pueden ser utilizados para la creación de pseudoseres como Discípulo, no son válidos para utilizarlos en combate.

Ha desarrollado una fobia hacia todo aquel que desee capturarlo, contra el que luchará hasta sus últimas consecuencias.

SUPERHEROES INC.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:.....
 TIPO:.....
 PROFESIÓN:.....
 PX:.....
 NACIONALIDAD:.....
 ID. SECRETA:.....
 ALTURA:.....
 PESO:.....



CARACTERÍSTICAS

FUE:.....
 CON:.....
 AGI:.....
 INT:.....
 PER:.....
 APA:.....
 VOL:.....
 EQM:.....



Puntos de Vida:.....
 Inconsciencia:.....
 Recuperación PV/h.....
 Daño Absorbido:.....

Acciones por asalto....
 Iniciativa/Reflejos.....
 Parada.....
 Res. gases/venenos.

Salto.....
 Peso levantado.....
 Daño según FUE.....
 C. cuerpo a cuerpo.....

PODERES VALOR BANDO entre los

	%	
.....	%	
.....	%	
.....	%	
.....	%	
.....	%	
.....	%	

ACTIVIDADES RANGO EFECTOS

.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

SECUENCIAS

.....

..... %

HABILIDADES GENERALES

Acechar (AGI+PER)/2 %
 Buscar referencias (INT-IO) %
 Conocimientos generales (INT/3) %
 Esconderse (AGI+PER)/4 %
 Idea (INT/2) %
 Idioma nativo (INT) %

Influencia (INT+APA)/2 %
 Lanzar (FUE+PER)/2 %
 Primeros auxilios (INT/2) %
 Rastrear (INT+PER)/4 %
 Suerte (PER/2) %
 Trepar/Saltar (AGI)..... %

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

	%
.....	%
.....	%
.....	%
.....	%
.....	%
.....	%

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

	%
.....	%
.....	%
.....	%
.....	%
.....	%
.....	%

DL

[illegible]

OTRO EQUIPO

1000000000	0000
2000000000	0000
3000000000	0000
4000000000	0000

[illegible]

Propietario.....
Fuerza.....
Daño absorbido.....
PV.....

HISTORIAL

Armadura de combate..... _____%

Sistemas de armamento..... _____%

[illegible]

Resistencia a prejuicios %

Estatus legal

Grupo de afiliación.....

Base.....

Enemigos principales.....

Aliados.....

