

SECUELAS

Este módulo está ideado para que lo juegue un grupo medio o potente de SPJs, que tenga personajes de todos los tipos (quizá sería conveniente que alguno de ellos fuera un tecnificado, androide u otro tipo de SPJ con capacidad de sobrevivir en el vacío del espacio). Los hechos aquí planteados son consecuencia directa del reciente asalto a la base lunar EUSAF-A. Por ello, convendría que los personajes dispongan de algún tipo de relación establecida con la Unión Europea, la ONU o algún otro organismo internacional importante. De no ser así, la intervención del supergrupo de los jugadores en la aventura podría estar justificada si alguno de sus miembros fuera una autoridad reconocida en el campo de la cibernética, robótica o algún otro campo de la ciencia relacionado con la tecnología; ello puede haber motivado que las autoridades competentes hayan acudido a él para que evalúe lo sucedido en la estación lunar.

EL DESASTRE

El grupo de personajes se encontrará en su base habitual. En el caso de que no dispongan de una base fija, el SPJ que tenga una relación más estrecha con alguna organización internacional europea, gubernamental o, en último caso, el experto científico al que las autoridades van a acudir, recibirá una llamada de alta prioridad.

Los convocarán a una reunión en la que se detallará los últimos acontecimientos. Verán imágenes grabadas por las cámaras de seguridad de la estación espacial en las que los héroes del Vértice de Combate, la Fuerza del Futuro y Euromen son vapuleados por Thor, Tyr y Fuego Estelar. Igualmente, verán también como algunos de los héroes no sobreviven al conflicto y muchos otros son evacuados urgentemente con graves heridas. Puede que alguno de los personajes conozca personalmente e incluso mantuviera algún tipo de relación con alguno de

los caídos, ello serviría para que el DJ aumentara la motivación y el dramatismo de la historia.

Debido al carácter internacional de la base lunar, se ha escogido a un grupo relativamente independiente de superhéroes (los SPJs) para llevar a cabo la investigación inmediata de los hechos y evaluar los daños. Otra labor importante a desarrollar por los personajes será la de establecer un sistema de seguridad eficiente para evitar la actuación inminente de supervillanos que pudieran estar interesados en los secretos que, todavía, guarda la EUSAF-A.

No hay tiempo que perder, deben viajar de inmediato. Si los SPJs no disponen de un medio de acceder a la base lunar, se pondrá a su disposición un transbordador de la clase Hermes preparado completamente para el transporte del grupo. Desarrolladas así las cosas, sólo restará un pequeño traslado hasta la base militar donde se encuentra el Hermes y, tras 12 horas de vuelo, llegar a las destrozadas instalaciones de la EUSAF-A.

EUSAF-A

En este apartado se da una descripción completa de las instalaciones. También se detalla el estado en el que ha quedado cada compartimento después de la violenta confrontación. Todo ello se ve mucho mejor consultando el plano adjunto.

1. Laboratorio bacteriológico. En esta habitación hay gran cantidad de material médico y de investigación. Sobre una camilla, cubierto por una sábana, se encuentra el cadáver diseccionado de un extraño ser de fisonomía humanoide. Es evidente que no es humano, aunque resultará casi imposible averiguar que, en realidad, se trata de un Dorkan al que se le ha realizado una autopsia y diversos experimentos. En un compartimento criogénico situado en el muro oeste, hay varios tubos de ensayo que contienen pequeñas cepas de un virus altamente mortífero. Son muestras de armas bacteriológicas muy peligrosas. En caso de que alguno de ellos resultase roto o abierto y su contenido expuesto al ambiente exterior, actuará como un veneno Muy Potente con una sorprendente capacidad de expansión (1d4+1 asaltos en infestar totalmente una habitación). Será totalmente inofensivo en el espacio exterior, ya que el virus entrará en estado latente, pero recuperará toda su operatividad en cuanto las condiciones sean favorables de nuevo.
2. Sala de control. Aquí se encuentran los dispositivos de comunicación con el exterior, tanto con la lanzadera Hermes como con los yacimientos de Optimun y con la Tierra. El generador exterior está conectado directamente con esta estancia. Potentes ordenadores controlan y supervisan las distintas funciones de la base. Superando las claves de seguridad de los ordenadores con una tirada Difícil de Informática podrá extraerse los siguientes datos: El cadáver de la sala nº1 es el de un Dorkan; hay otro vivo en la cámara de contención nº3 de la sala nº16. Ambos proceden de un accidente producido hace unas semanas en las cercanías de la base.
3. Almacén y acceso al exterior. En esta estancia se guarda el material necesario para operar en el exterior. Hay 12 trajes para la supervivencia en el vacío (tamaño humano), herramientas, generadores auxiliares personales (energía eléctrica), un pequeño depósito con combustible de gran octanaje alta eficiencia que, en caso de estallar explosión, deberá tratarse como Explosivo potente.
4. Sala de refinamiento. El Optimun extraído de los yacimientos cercanos debe someterse a un complicado proceso electrorradiactivo para obtener sus propiedades, hasta el momento latentes. El proceso en cuestión se efectúa en esta habitación. Ningún personaje que posea menos de 95% en Ciencia (Electrónica) o Ciencia (Cibernética), logrará entender dicho desarrollo. En la estancia hay una pequeña cantidad de Optimun (1,5 k) que había sido refinada justo antes del ataque de los alienígenas.
5. Pasillo. Dispone de cámaras de seguridad que graban todo lo que sucede acontee. Dichas cámaras y que todavía están operativas todavía. Hay también emisores láser (L600) que se han conectando automáticamente desde durante el ataque y que tratarán a los SPJs como enemigos. Hay 6 y dispararán una vez por asalto con una posibilidad de impacto del 75%; su estructura les proporciona un DA de 45 y tienen 60 PV cada uno.
6. Pasillo. Similar al anterior, pero con emisores (3) de Gas Potente en lugar de los láseres.
7. Habitación del jefe de seguridad Hans Lietterman. Astronauta eminente y veterano de varios conflictos bélicos, Lietterman fue un eficiente Jefe de Seguridad hasta que resultó muerto en el reciente ataque. En su alcoba los personajes podrán encontrar un PL-9, un traje de Aramid, el arma de un Dorkan (75+1d100, 2 DxA) y varias (1d6+1) granadas aturdidoras.
8. Habitación de la Profesora Jean Faraul. Esta inteligentísima científica es una pionera en la investigación de las propiedades del Optimun y el Strenium. No estará en la estación, puesto que ya ha sido evacuada desde en el primer momento. Hay indicios suficientes para deducir que esta habitación ya ha sido registrada.
9. Habitación de Gustavo Mendiluce. Investigador español asistente de Faraul. En realidad no es un científico demasiado brillante, pero presiones de la UE obligaron a la profesora estadounidense a aceptarlo en el equipo. En su habitación se podrán encontrar (si los SPJs se preocupan en revolver entre sus papeles) completos informes sobre el desarrollo del proyecto en la EUSAF-A. La intuición puede indicar a los jugadores que Mendiluce asumía un papel de informador de la UE. Al igual que en el caso an-



terior, la alcoba del investigador español ya ha sido registrada por alguien.

10. Sala del Optimun. En esta estancia se almacenaba el metal ya refinado. Fue el primer objetivo del ataque de los superseres. La cúpula que la cubría está parcialmente destrizada, por lo que en esa habitación no habrá atmósfera. No queda ni rastro del Optimun. Sólo algunas señales de impactos de energía en las paredes y el techo delatan lo sucedido.
11. Sala de reuniones. Componen el mobiliario y la decoración de esta habitación una gran mesa circular, ocho cómodas sillas de oficina, una mesa auxiliar con un ordenador, ficheros y, en las paredes, fotografías de la superficie lunar y mapas de los alrededores. Aquí se reunía el equipo técnico de la base, para decidir las acciones a tomar, cambiar el rumbo de las investigaciones, etc., etc.
12. Laboratorio tecnológico. Aquí se guardan los instrumentos técnicos más avanzados: detectores de Optimun, amortiguadores de radioactividad, analizadores electromagnéticos... No se encontrará ninguna utilidad para tanto material. De la misma manera que en la habitación nº4, a no ser que se posea un porcentaje elevado en alguna habilidad científica (85/90%), de la misma manera que en la habitación nº4 no se encontrará ninguna utilidad para tanto material.
13. Hangar. En esta amplia estancia descansan los vehículos lunares encargados del transporte del Optimun. Todos ellos estarán operativos, pero el DJ valorará la capacidad de los personajes para conducirlos, aplicando en todo caso los modificadores que considere adecuados.
14. Pasillo. Igual que el nº5.
15. Cocina comedor. Es una habitación multifuncional. Utilizada generalmente como cocina y comedor, dispone de amplios frigoríficos y congeladores, donde se almacenan los víveres necesarios para la estancia del equipo de investigadores de la base. Todo se halla en perfecto estado.
16. Sala de contención. En esta estancia, de la que los personajes no tendrán ninguna información previa, aparecen diez cámaras de contención, preparadas cada una de ellas para mantener inoperativo inactivo a un ser de estructura complejidad humanoide. Todas menos una estarán vacías y cerradas, la restante también se encontrará vacía, pero estará última se hallará inocupada, pero completamente abierta. Un examen pormenorizado de los datos aparecidos en la consola de control de la cápsula hará que los SPJs se den cuenta de que ha estado ocupada recientemente ocupada por alguien con capacidades sobrehumanas.

Existe otro edificio cercano a éste. Se trata de los "barracones" de los obreros y técnicos que trabajaban en la extracción del preciado metal. Es, sin embargo, una zona de escaso interés para los SPJs.

Toda la base está comunicada por conductos de aire acondicionado, situados sobre el falso techo y con acceso a cada estancia a través de rejillas de ventilación. Un personaje de tamaño humano podrá introducirse por ellos sin mayores dificultades. En todo caso, será más probable que sean utilizados por los villanos para acechar a los SPJs.

Cada habitáculo está comunicado con las habitaciones adyacentes mediante un sistema de dobles puertas con un pequeño espacio (3 m²) entre ellas, de manera que se puede acceder sin ningún peligro de una estancia con atmósfera a otra en la que la cubierta esté destrizada.

Las paredes y puertas exteriores de la base tienen un DA de 60 y 100 PV; las interiores DA 45 y 75 PV.

LOS NUEVOS INVITADOS

Un acontecimiento de la magnitud del reciente ataque a la EUSAF-A no podía pasar desapercibido para alguien como Epsilon Eridani. Además, la coincidencia quiso que, en ese momento, su propia base Cerbero se encontrara en un punto de órbita relativamente cercano a la Luna.

Así, Eridani mandó a Libra y a Alter a la base lunar, con la misión de recoger la mayor cantidad de datos sobre el refinamiento de Optimun y demás proyectos que hubiera en la EUSAF-A. Los sicarios del megavillano han llegado a la EUSAF seis horas antes que los SPJs, por lo que han tenido tiempo para registrar las instalaciones, pues han logrado burlar los sistemas de cámaras y la seguridad de los pasillos a través de los conductos del aire. Han tardado muy poco en encontrar al Dorkan confinado en la cámara de contención y lo han sacado de allí. Ahora lo mantienen inconsciente y escondido en un pequeño compartimento en el interior de uno de los vehículos del hangar. Cuando llega el transbordador Hermes de los personajes, Alter se encuentra en la sala de control, por lo que puede observar la inminente aparición de los héroes.

EL PLAN DE LOS MALOS

Dadas las especiales características de ambos villanos, cada uno de ellos intentará encargarse de los personajes con su peculiar estilo.

Alter es capaz de aguantar el vacío del espacio sin ningún problema, así que permanecerá oculto en una de las estancias que tienen la cubierta destrizada (la 10 y la 12). Allí aguardará a que alguno de los personajes entre y le atacará con la esperanza de acabar pronto con él y asumir su aspecto e identidad gracias a su poder de Multiformidad; una vez conseguido esto, se hará pasar por el PJ e irá eliminando a los personajes uno por uno en cuanto se le presente la más mínima ocasión.

Nota para el DJ:

En el caso de que el plan inicial de Alter diera resultado y lograra asumir el puesto de algún SPJ, sería conveniente dejar que, a partir de ese momento, el jugador que dirigía las acciones de ese personaje, continuara llevando a Alter. Así se evitará el aburrimiento de ese jugador y se le dará la oportunidad de actuar con el poderoso androide guardaespaldas de Eridani. El DJ tendrá que ser prudente y discreto e ingeniárselas para proporcionar la ficha de Alter al jugador sin que sus compañeros se den cuenta.

Libra utilizará sus habilidades de rastreo, acechar y caza para acosar a los SPJs, procurando que ellos no la descubran. En el caso de que no lo consiga, se teleportará de una habitación a otra para continuar con la caza mientras le sea posible.

En el caso de que uno de los dos villanos sea descubierto,



el DJ tendrá que valorar si utiliza al otro como refuerzo o como ayuda para escapar.

EL DORKAN

Se trata de un guerrero Dorkan normal. Los villanos le han subestimado y le han dejado aparentemente indefenso y oculto en uno de los vehículos. No obstante, el alienígena no tardará en recuperarse y escapar. El ansia guerrera de los de su raza le impulsará a quedarse en la EUSAF y matar a todo aquel que encuentre. Sin embargo, no es estúpido y tratará de recuperar las armas (ya se vio que su arma de energía se encuentra en la habitación del jefe de seguridad y su espada está en el mismo hangar) u otras que pueda utilizar. El Dorkan no distinguirá entre héroes y villanos. Para él todos son enemigos, así que les atacará por igual. No es un suicida, por lo que tratará de encontrar los momentos en que la situación le sea favorable. El DJ puede utilizarle tanto para atacar a los SPJs como para sacarles de un apuro atacando a los malos. Como puede verse, el papel reservado al sanguinario alienígena es el de un comodín a utilizar por el Director de Juego como más le convenga en cada caso.

PNJS

A continuación se dan las fichas de los PNJs que actúan en esta partida. Conviene recordar que, en el caso de que Alter asuma la identidad de un personaje, adquirirá solamente su aspecto y no sus poderes o capacidades.

ALTER

FUE	160	Nombre real	Alter
CON	180	Tipo Androide	
AGI	85	Profesión	Guardaespaldas

INT	80	Acc/Asal	2
PER	100	Voluntad	-
APA	(Variable) 60	Nivel	7
PV	200	DA	120
EQM	-	Parada	21

Poderes	Valor	Rango
Multiformidad (personas)	-	-
Campo de fuerza (energético)	100%	Alto
Emisión de energía (atómica)	80%	
Alto		

LIBRA

FUE	160	Nombre real	L'brae
CON	175	Tipo	Tesh-Khar
AGI	180	Profesión	Asesina
INT	80	Acc/Asal	5
PER	110	Voluntad	80
APA	90	Nivel	80
PV	190	DA	120
EQM	45	Parada	60

Habilidades de aprendizaje	
Armas especiales (Hacha)	110%
Supervivencia (Jungla)	90%
Armadura de combate	95%
Sistemas de armamento	85%
Trampas	105%

Poderes	
Superfuerza	
Superconstitución	
Superaquidad	
Superpercepción (Olfato/Gusto)	
Equipo	
Hacha de Strenium (+50 al daño)	
Dispositivo teleportador	

DORKAN

FUE	112	Nombre real	Desconocido
CON	145	Tipo	Dorkan
AGI	93	Profesión	Guerrero
INT	68	Acc/Asal	3
PER	88	Voluntad	88
APA	46	Nivel	4
PV	110	DA	75
			(135 con armadura)
EQM	61	Parada	23

Habilidades de aprendizaje	
Arma larga	85%
	(75+1d100)
Arma corta	75%
Armas Blancas (Espada)	90%
	(2d10+35)(DA/3)
Combate cuerpo a cuerpo	90%
Conducir vehículo (Nave espacial)	65%

Poderes	
Ninguno. Características aumentadas por raza.	

Equipo	
--------	--

Cuando "llegó" a la base, el Dorkan portaba su armadura personal de combate, el emisor de energía y la espada. Todos esos objetos le fueron confiscados y se encuentran guardados en distintos lugares de la base. El rifle emisor de energía está en la habitación del Jefe de Seguridad, y la armadura y la espada están en un armario del hangar.

Se ha proporcionado una ficha abreviada que no contiene datos como el Estatus legal y el Historial. La información que aparece es, en todo caso, suficiente. Las fichas completas de Alter y Libra, así como la creación de personajes Dorkan, aparecen desarrolladas en el manual básico de Superhéroes Inc.

CONCLUSIÓN

Los posibles desenlaces a esta aventura son varios. El DJ deberá tener en cuenta la actuación de los jugadores a la hora de elegir uno u otro. De cualquier forma, aquí exponemos unos pocos de manera indicativa.

► Los personajes tienen éxito. Vencen a sus enemigos y los capturan. Vuelven a la Tierra convertidos en héroes mundiales y aumenta su prestigio y reconocimiento.

► Los villanos no consiguen derrotar a los SPJs y huyen a la base Cerbero llevándose al Dorkan. ¿Quién sabe qué maquiavélicos experimentos realizará el malvado Epsilon Eridani con dicho ser?

► El Dorkan, viéndose superado por los superseres que luchan en la EUSAF-A, escapa en el transbordador Hermes de los personajes en dirección a su nave nodriza. Los SPJs quedan aislados a la espera de que otra nave acuda a rescatarlos y, además, la información que el huido pudiera proporcionar a sus superiores puede resultar decisiva para una futura e hipotética invasión Dorkan de la Tierra. Un detalle importante es que los enemigos deben adaptarse a la potencia de los personajes para evitar que la partida sea muy aburrida o se convierta en una masacre de héroes. En este caso, si el grupo de SPJs no es lo suficiente poderoso como para enfrentarse a Alter y Libra, el DJ puede hacer que sea sólo el androide el que viaje a la Luna.

BASE LUNAR EUSAF-A

