CRONÓPOLIS
EDICIONES



1995 TM

SUPER HEROES INC.

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHÉROES DEL CÓMIC

MANUAL CORREGIDO Y AMPLIADO

R.GABRÉS. 94

EDICIÓN ESPECIAL

ÍNDICE

CAPÍTULO 0: PRESENTACIÓN

- EUROMAN RESPONDE 003
- AGRADECIMIENTOS 005

CAPÍTULO 1: EL MUNDO DE SUPERHÉROES INC.

- PRÓLOGO 1: BAJO UNA MÁSCARA 007
- PRÓLOGO 2: UN MOMENTO EN LA VIDA 009
- PRÓLOGO 3: AL OTRO LADO… 009
- EL UNIVERSO DE SUPERHÉROES INC. 011
- EL MUNDO 015
- ORGANIZACIONES 026
- LOCALIZACIONES Y SECRETOS 041
- CRONOLOGÍA METAHUMANA EN ESPAÑA 058
- ENTIDADES CÓSMICAS 066
- PANTEONES 072

CAPÍTULO 2: SISTEMA DE JUEGO

- JUGANDO A SUPERHÉROES INC. 076
- CÓMO CREAR UN PERSONAJE 076
- TABLA GENÉRICA DE PNJS HUMANOS 102
- DIRIGIENDO SUPERHÉROES INC. 107
- LAS PARTIDAS DE SUPERHÉROES INC. 132
- HISTORIAL Y TRASFONDOS 135
- EVENTOS EXTRAORDINARIOS 139

CAPÍTULO 3: PERSONAJES

- ORÍGENES 167
- DIVINO / MITOLÓGICO 168
- GUARDIÁN 179
- MAGO 183
- MUTANTE 185
- NO HUMANO / ALIENÍGENA 191
- SIN PODERES 231
- SOBRENATURAL 236
- TECNIFICADO 246
- TERRANO 256
- VARIOS 261
- SERES MITOLÓGICOS 264
- ANIMALES 268

CAPÍTULO 4: PODERES

- PODERES (TABLA 1) 273
- PODERES (TABLA 2) 312

CAPÍTULO 5: ARMAS Y EQUIPO

- MÓDULOS PARA TECNOARMADURAS 337
- ADQUIRIR EQUIPO 347
- COCHES Y MOTOS 348
- HELICÓPTEROS 349
- BLINDAJE 350

- ARMAS DE FUEGO 351

- ARMAS BLANCAS 353

- MUNICIONES 354

- ACCESORIOS DE ARMAS DE FUEGO 356

- EXPLOSIVOS 356

- GRANADAS 357

- MISILES 358

- ARMAS DE ALTA TECNOLOGÍA 361

- EQUIPO VARIADO Y OTROS 368

- BASES Y FORTALEZAS 372

- CUBIL DE MAGOS 387

CAPÍTULO 6: LA MAGIA

- HECHIZOS BÁSICOS 395

- OTROS HECHIZOS 402

- OBJETOS MÁGICOS 466

CAPÍTULO 7: TÉCNICAS DE COMBATE

- EXPERTOS EN ARTES MARCIALES 471

- JUSTICIEROS 486

CAPÍTULO 8: HÉROES Y VILLANOS

- TECNORED 497
- EUROMEN 501
- VÉRTICE DE COMBATE 508
- FUERZA DEL FUTURO 520
- GUERREROS DEL IMPERIO 525
- NATURE CORPS 530
- ONDA EXPANSIVA & INERCIA 535
- TRIÁNGULO MORTAL 537
- MAXIMUM FORCE 541
- ÉPSILON ERIDANI 546
- ALTER 548
- TSANG TSENG 549
- SEÍSMO 551
- BRAZO EJECUTOR 553
- JINETE NOCTURNO 559
- AMANECER MUTANTE 561
- CIENO 566
- ESCUADRÓN BLITZKRIEG 568
- SPRING & DARKNESS 573
- CALIBRE 575
- K´SSER 576
- RAINBOW WARRIORS 578

- ASKATU 586

- CAZADORES DE SOMBRAS 588

- LA COFRADÍA 593

- GOLEM 598

- CAZADOR 599

- BOA 601

- A.X.I.S. 603

- PSICOSIS 611

- DEFCON ZERO 620

- LIBRA 626

- PLAGA 628

- CHIKARA 630

- SACRED SPIRIT 638

- SHIVA 640

- ETERNO 641

- MUERTE SUTIL 643

- MURDER UNLIMITED 645

- LA CAMADA 653

- CORROSIÓN 658

- SEÑORES DE LA GUERRA 660

- JAGUAR 666

- ALASKA 667

- DECIBELIO 668

- GARGANTÚA 669

- VARANO 670

- EUROMAN II 672

- BLINDADO 674

- THOR 675

- TYR 677

- PROFESOR STALOS 678

- MATÓN 679

- POWER GENERATION 680

- FUEGO ESTELAR 688

- SKIZO 689

- PODREDUMBRE 691

- ESTRELLA 692

- SMASHER 693

- TRONADOR 694

- AGENTES DEL VULKAN KOMITE 695

- EDGAR COLUMBUS 699

- DANTE 701

- PROTECTOR 702

- ALEXANDER ERIDANI 706

- ZODIACO 708

- ZUMBIDO 731

- SIEGE 733

- HIERRO 742

- IBERIA INC. 744

- TRIADA VÉRTICE 761

- SIGNO 768

- LOS MISERABLES 769

- TRAKA 773

- MÁCULA 775

- LINCE DORADO 777

- GAVILÁN 779

- FOXBAT 781

- REDSTONE 783

- VICE GIRLS 785

CAPÍTULO 9: AYUDAS DE JUEGO

- CREACIÓN DE UN SUPERVILLANO 793

- DARLE SENTIDO AL PERSONAJE 794

- ENEMIGOS 798

- UN TRABAJO DE 24 HORAS AL DÍA 799

- LA MUERTE NO ES EL FINAL 808

- NOCIONES DE TÁCTICA PARA SUPERHÉROES 812

- TRABAJAR EN EQUIPO 818

- ALGO MÁS QUE ENEMIGOS Y PELEAS 820

- HOJA DE PERSONAJE 831

CAPÍTULO 1: EL MUNDO DE SHI



PRÓLOGO 1: BAJO UNA MÁSCARA

Mi primera aparición pública estuvo acompañada de todo un despliegue informativo digno de un presidente o de una celebridad. Yo no quería publicidad, sólo quería impartir justicia donde veía, y aún hoy veo, que no existe.

No me dejaron. Al día siguiente, los tabloides, las emisoras de radio y la televisión trataban el tema del "misterioso enmascarado que salvó de ser atracada a una familia madrileña" y que se dedicaba a propinar sonoras palizas a los criminales.

Tres meses después todo el mundo conocía al superhombre español con un nombre muy de acuerdo con la época: Euroman. Yo represento el triunfo del hombre corriente, el éxito del oprimido, la cumbre de la evolución humana. Eso, sólo un ser humano.

Por supuesto, todo estaba preparado cuidadosamente. El gobierno me había "creado" mediante costosos y complejos procesos de laboratorio para demostrar al mundo que España era una potencia en alza y que aquí también teníamos héroes, y de ser un hombre corriente, había pasado a ser el espíritu de la España de los 80. El anhelo de este pequeño país, antaño glorioso, por entrar en la Comunidad Económica Europea.

Lo del nombre me pareció una patada al buen gusto. Y no fue idea nuestra. Un periodista ingenioso de la revista Actual me bautizó y nos obligó a rediseñar el traje, con un mayor parecido al de otros héroes internacionales. Sinceramente, con el tiempo, me he acostumbrado al alias. La idea original de llamarme algo así como Fuerza Española de Choque me parecía más un formulismo que un nombre público. Ahí no estuvieron muy finos los de publicidad.

De todas formas, las cosas han cambiado bastante. Los años que pasé entrenándome y actuando en la sombra los vi pasar acompañados del establecimiento del fenómeno metahumano en nuestro país. De no ser más que un recuerdo de la guerra y una anécdota colorista de los años cincuenta, los superhéroes pasaron a estar en boca de todos y en el punto de mira de más de uno.

La creación del cuerpo europeo de superhéroes, Euromen, fue el resultado lógico de la envidia que corroía a algunos parlamentarios que veían que con la TecnoRed y el Vértice De Combate, los militares de la UEO tenían más fuerza que el parlamento de la CEE. Y al terminar la Guerra Fría era necesario un grupo de superhéroes que impulsara la idea de una Europa abierta y feliz.

Han pasado pocos años, pero hoy lo veo todo más negro. La alegría y la ilusión que pusimos los miembros originales de Euromen nos duró poco. La muerte de Estigma, nuestro socio francés, nos sumió en una profunda tristeza y nos demostró que, a pesar de nuestros vistosos colores y nuestros exóticos poderes, seguíamos siendo poco más que seres humanos.

Su muerte me enseñó que debía mostrar la verdadera cara del hombre tras la máscara para que el público no nos temiese y por ese motivo, y a pesar de mis superiores, monté ese escenita en el Palacio de Congresos ante una miríada de periodistas, revelando mi identidad secreta.

Pero la desaparición de Estigma supuso más para todos nosotros. Nos recordó que no sólo existimos los héroes oficiales, los que tenemos el respeto y la confianza de nuestros gobiernos.

También están todos aquellos que no quieren ofrecer sus servicios a los demás y prefieren seguir su carrera de egoísmo y autodestrucción poniéndose en peligro a sí mismos y a los que los rodean. Además, siempre he creído que estos "héroes independientes" con su actuación solo consiguen agitar la opinión pública contra todos y crear un clima de tensión social innecesario y peligroso.

Y aunque no existieran los autoproclamados superhéroes (que sólo Dios sabrá qué les mueve), los oficiales nos hemos endurecido, nos hemos oscurecido mucho. Antes nos conformábamos con darle una paliza a un criminal y entregarlo a la policía. Ahora no.

Tengo compañeros que sé positivamente que no les importaría aplicar su propia ley si no tuvieran que responder ante autoridades superiores. Y algunos lo hacen, pero luego se silencian sus actividades o son achacadas a cualquier otro

También está el problema de los criminales superpoderosos. Este tema me causó pavor cuando supe de las atrocidades cometidas por ese sádico egipcio llamado Seísmo. Su crueldad solo es comparable con su poder. Y es muy poderoso.

Sabíamos que ocurriría: al nacimiento de héroes, le sigue, o le precede, el nacimiento de villanos. Y lo peor es que con esto sólo hemos conseguido perjudicar a aquellos que quisimos proteger, los inocentes.

Recuerdo que una vez conocía a un americano extraordinario, cuyo nombre obviaré, y que se había retirado al sol español tras haber llevado una vida de aventuras bajo una máscara en los EE.UU. La presión, los montajes a los que se vio sometido, la tensión de representar un ideal día tras día le llevaron al colapso... y por su culpa murió un niño, un inocente. No pudo soportarlo, todo por lo que había luchado se vino en contra suya: los medios de comunicación que le auparon al éxito le convirtieron en blanco de las iras del pueblo norteamericano que se preguntaba con indignación: ¿Quién vigila a estos vigilantes?.

Mi amigo no pudo aguantarlo, no estaba preparado para ello, él era el sueño americano y por un exceso de ego, de autoconfianza, se convirtió en la pesadilla, el enemigo público. Hoy vive, tranquilo pero atormentado, en un pueblecito en el que solamente es uno más.

Él me lo dijo. Un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Y hay que asumirla o vivir sin entregar lo que llevas dentro.

Hoy en día, que tan criticados estamos los superhéroes, vuelvo la vista atrás y pienso en los compañeros caídos defendiendo a la humanidad y a veces me pregunto si no le estaremos haciendo un flaco favor.

Jaime Torrens, Euroman
Madrid, 7 de Marzo de 1996

PRÓLOGO 2: UN MOMENTO EN LA VIDA

La primera vez fue como una enorme borrachera. De hecho, había bebido demasiado pero aún así le partí la cabeza a ese hijo de puta. Me dio por ahí. Alguien dijo *"no lo soporto más, deberíamos hacer algo…"*

Y yo lo hice. Me armé de valor y utilicé todo lo que ya sabía: artes marciales, buena puntería, fondo físico y mala idea. Y fui a por esa basura, un jodido violador.

Era de ese clase de tíos que engatusaba a chicas jóvenes, abusaba de ellas y luego se excusaba diciendo que había sido consentido. Le golpeé hasta que dejó de respirar. Después le corté lo que más le gustaba usar.

Luego salí en las noticias. Bueno, yo no, sino mis acciones. Hasta que por error un día dejé a uno de esos mamones con vida. Y todo el mundo habló de mí. Era la comidilla de la prensa. ¿Quién es? ¿Por qué lo hace? ¿Cuál era su nombre? Entonces decidí que ya era hora de formar parte activa y tomarme en serio el asunto. Me inspiraron muchos, pero ninguno era como yo.

Me llamé Venganza.

Sé que han puesto precio a mi cabeza, sobre todo a raíz del caso del hijo del diputado. Pero me da igual. Sé que lo que hago está bien. Y sé que se lo debo a Sonia. Si hubiera empezado antes, ella estaría viva.

Venganza
Abril, 12, 1997

PRÓLOGO 3: AL OTRO LADO

Yo no era nadie. Me habían criado mis tíos, una especie de familia adoptiva. No éramos una familia propiamente dicha porque ahí no había ningún tipo de cariño. Aunque yo me esforzaba por tenerlo, era imposible. Yo no era más que el hijo bastardo de una hermana díscola.

Era el hijo del pecado. No me trataban bien, me daban poca comida y me esclavizaban de sol a sol para arañarle escasos frutos a una tierra seca. Pero crecí. Y los vecinos comenzaron a murmurar sobre mí. Era más alto, más fuerte y más rápido que los muchachos de mi edad y de mi tiempo. Luego empezaron a pasar cosas extrañas. El pueblo estaba asustado.

El inquisidor de su Santidad Sixto V tomó cartas en el asunto. Se producían sucesos que las gentes de Salamanca no entendían más que como hechicería. Cuando el inquisidor Juan de Fuentes llegó hasta mi pueblo, todos le hablaron de mí, le hablaron del brujo. Fui requerido para confesión. Se me urgió a declarar mis pactos con Belcebú y mi participación en aquelarres. Decían que cohabitaba con brujas, con íncubos y súcubos.

Me reí.

Me desnudaron y buscaron en mi cuerpo marcas del maligno. Cualquier cosa les sirvió: una cicatriz, un lunar, una señal, eran para ellos los pechos con los que amamantaba a las criaturas satánicas que yo creaba. Me acabaron torturando. Rompieron y descoyuntaron mis miembros. Cortaron mi piel y me prendieron fuego.

Me reí nuevamente.

Fui considerado brujo y condenado a la hoguera. El verdugo intentó romperme el cuello antes de que la pira comenzase a arder. Escuché el chasquido de mis huesos y me burlé de él con una grotesca carcajada.

Cuando se apagaron las cenizas, yo ya estaba completo de nuevo. Firme, joven y poderoso. Los allí presentes se asustaron y huyeron. Gritaron. Rezaron.

Yo no comprendía nada de lo que había ocurrido. Solo sabía que era casi inmune al dolor y que nada me dañaba durante mucho tiempo. Pero también que el odio crecía dentro de mí. Cada vez más fuerte, cada vez más imparable.

Destrocé el pueblecito donde había sido criado y donde me quemaron. Y me marché de allí para siempre.

Los años me enseñaron a utilizar mis dones. Pocas cosas pueden dañarme hoy en día. No soy invulnerable, pero ya me he acostumbrado al dolor. Mi cuerpo se recupera a una velocidad increíble y no puedo morir. Lo que para algunos sería una maldición, para mí es la dicha eterna.

Desde ese día han pasado muchos años. Ahora soy un respetado miembro de la sociedad norteamericana. Todo un magnate republicano. Ya nadie me llama brujo. Y los que me faltan al respeto son castigados y mueren. Soy un hombre muy poderoso. Hombres de negocio, gobernantes o miembros de la Iglesia me piden favores y me temen. Soy el amo de sus vidas. Firman pactos conmigo que nunca pueden romper por mucho que lo intenten.

Ahora conozco mi verdadera naturaleza. Soy un mutante con el poder de resucitar y sanar mis heridas. En pocas palabras, soy inmortal. De mi estirpe no queda nadie. Los he exterminado a todos para que nadie más pueda arrebatarme la eternidad que me pertenece. Ahora soy yo a quién la gente teme, aunque no sepan mi nombre.

Ken Clarke
Consejero del Ministerio de Defensa de los EE.UU.

EL UNIVERSO DE SUPERHÉROES INC.

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 comportarse de forma respetuosa con ellos y sus mandatos. Así nacieron las leyendas de gigantes, cíclopes, atlantes desaparecidos, 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 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.

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

Si nos desplazamos 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, por las fuerzas ocultas, arrastró a un buen número de mentes abiertas a realizar investigaciones, en muchas ocasiones bastantes heterodoxas, sobre la capacidad real del ser humano en todos sus aspectos, y a comprobar por esa vía que en realidad su potencial es muy alto pero está muy poco desarrollado.

Estas vías de investigación permitieron tener confirmación en la década de los años 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 en los casos con suerte acababan en algún lugar recóndito en el que el metahumano terminaba sus días en paz.

Pero la década de los años 30 cambiará radicalmente esta situación. Los países europeos, entre ellos los recientes y belicosos regímenes fascistas, los soviéticos, sumidos en el aislacionismo estanilista que contemplaba con desconfianza a otras potencias extranjeras beligerantes contra el comunismo y los americanos, convertidos después de la Primera Guerra Mundial en líderes mundiales, primera potencia y guardianes de la paz del planeta, van a necesitar de todos los recursos para hacer frente a lo que se viene encima. A mediados de la década son ya muchos los gobiernos que no dudan que se aproxima otro enfrentamiento armado, y que será de mayor intensidad que el pasado.

El esfuerzo tecnológico se redobla, la investigación científica pasa de ser la dedicación de un chalado solitario a las 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 estas criaturas.

Habían dejado de ser un espectáculo grotesco para convertirse en parte de proyectos del más alto secreto. De repente se codeaban con más 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. Había algunos que habían sufrido cambios genéticos irreversibles o accidentes que habían afectado seriamente su configuración física o mental, pero también los había que habían hecho acopio de conocimientos arcanos, mágicos, largamente olvidados por una humanidad lanzada a su desarrollo mediante la tecnología, y también 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 años 40 la presencia de metahumanos entre la población, incorporados a tareas militares o policiales, se hace 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 sus servicios 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 los que todo estaba más claro. Tiempos en los que todos sabían de qué lado había que estar.

Los campos de batalla de Europa serán 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 energía increíblemente poderosas para hacer el bien o para infundir el pánico en 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 de periódicos y metros de película para dar a conocer 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 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.

Durante los años posteriores, Europa perdería a la mayoría de estos seres que estaban oficialmente clasificados, mientras que en los EE.UU. 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 para entonces habían comenzado ya 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 mostrar sus aventuras impresas en cómics, sus tiras animadas en los diarios o a ver sus rostros en camisetas y gorras. Había comenzado una nueva fase: la héroe-manía. En esta época, próxima a mediados de los años 40, se acuño el término superhéroe. Durante esos años, los EE.UU. 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 esta 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 cincuenta metros de altura que amenazaba con destruir Nueva York.

Pero esa época 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, y 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 norteamericano 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 veía ya 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 hace un par de años antes habían sido aliados indiscutibles, se habían convertido de la noche al día en enemigos sanguinarios que harían todo lo posible para acabar con el "estilo de vida americano."

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

Mientras tanto, 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 sumarían en el transcurso de los años siguientes.

Durante los años 50 la propaganda que se hace sobre los superhéroes que trabajan para el gobierno norteamericano va en aumento. La guerra de Corea será un nuevo escenario en el que las capacidades metahumanos volverán a brillar para orgullo de las barras y estrellas.

Los metahumanos que participan en esta clase de enfrentamientos, así como los que luchan contra el crimen organizado en los EE.UU. y en todo el mundo serán promocionados hasta el rango de héroes populares, otorgando un verdadero sentido al termino superhéroe.

No obstante, en los años 60 la opinión pública está dividida. Son muchos los que simpatizan con estos héroes, pero otros no dejan de preguntarse si ante la dualidad superhéroe / supervillano no habría sido mejor dejar las cosas como estaban.

La actividad de los supervillanos ha crecido de tal forma que los superhéroes oficiales e independientes apenas contener el empuje de organizaciones criminales encabezadas por metahumanos que están dispuestos a pasar por encima de quién sea con tal de lograr sus oscuros propósitos.

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 años 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 o la televisión y tenían su propio club de fans), había quedado claro que, pasada la fugaz época de esplendor, sus vidas no serían términos generales más fáciles. Quizá sí eran más populares, más amados y odiados, pero no por ello más felices.

En las décadas pasadas, 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 objetivos prioritarios de los servicios secretos, los responsables de objetivos militares y, por primera vez, de organizaciones privadas que ofrecieron sus servicios, en apariencia desinteresados, a los gobiernos con pocos medios y bajo cuya jurisdicción las actividades metahumanas habían alcanzado una cierta importancia.

Sin embargo, había muchos metahumanos que no estaban dispuestos a trabajar para aquellos que tenían oscuros intereses.

EL MUNDO

Nos encontramos en 1999. A pesar del final, a principios de la década, de la Guerra Fría, persisten en todo el mundo conflictos locales que amenazan la paz del planeta.

La situación internacional se ha hecho más tensa después de que la Liga Árabe sufriese una escisión que anticipó la aparición, en 1997, de la Conferencia de Pueblos Islámicos, un foro para la unión y defensa de aquellas naciones que se rigen actualmente por la más estricta ley islámica.

Irán, Bangladesh, Pakistán, Afganistán, Sudán, Argelia y Libia son algunos de los integrantes de este nuevo bloque que se ha convertido de hecho en el nuevo enemigo para el mundo occidental.

ESTADOS UNIDOS

La pérdida definitiva de la guerra comercial con Japón y la constatación de que el bloque europeo acabó definitivamente por consolidarse ha sumergido a los Estados Unidos en una crisis, que si bien no es la más profunda, sí es la más duradera de su historia reciente.

Los norteamericanos han visto como su nivel de vida ha decrecido un veinticinco por ciento en los últimos cinco años, el número de desempleados ha crecido de forma alarmante y las calles se han vuelto lugares cada vez menos seguros.

El establecimiento de una unión económica con México y Canadá no ha cubierto las expectativas iniciales, sino que más bien ha tendido a complicar la situación, dando a canadienses y mexicanos mayor libertad de acción dentro de los Estados Unidos, mientras que los productos estadounidenses han conseguido poca penetración en México, donde el nivel de vida no permite mantener un poder adquisitivo como el norteamericano.

Como anécdota, en los dos últimos años se ha producido la incorporación de facto de dos nuevos estados. Haití y Cuba solicitaron y obtuvieron planes económicos de reflotamiento de su economía que han acabado en una subordinación casi completa de estas economías a la de Estados Unidos.

Socialmente, los últimos años han sido testigos del rebrote de las guerras raciales en las grandes ciudades y los estados sureños. Los disturbios de Nueva York en Noviembre de 1998, que acabaron con más de doscientos muertos y miles de heridos, pusieron de manifiesto la problemática convivencia de hispanos, afroamericanos y caucásicos en una situación de empobrecimiento del país.

Por lo que respecta a la actividad metahumana, según recientes estudios Estados Unidos es el país el que más superhéroes existen. Las concentraciones de población con superpoderes parece aumentar en zonas como la ciudad de Nueva York, en concreto la isla de Manhattan, Washington y alguna zonas lindantes con Canadá, sin que, hasta el momento, se haya encontrado una razón para esta situación.

Algunos metahumanos han emprendido carreras como héroes fuera de su país al verse más y más atenazados por una sociedad especialmente crítica con ellos y una creciente ola de xenofobia, principalmente en los estados sureños, contra todos aquellos que van más allá del homo sapiens. Por otra parte, han cobrado notoriedad grupos de superhéroes concienciados con el medio ambiente, como las Nature Corps.

RUSIA

Continúa intentando un despegue político y económico que se hace esperar, mientras en el interior del país regiones extensas ya son controladas por bandas de delincuentes organizados. Material nuclear, drogas, armas, secretos tecnológicos, … todas las mercancías son buenas para comerciar con ellas. Esta situación ha sido ampliamente aprovechada por gobiernos de la Conferencia de Pueblos Islámicos y por gobiernos dictatoriales africanos.

El presidente, Boris Yeltsin, investido con poderes desde 1996, ha suspendido los derechos constitucionales mientras se lleva a cabo una cruzada contra las mafias rusas. En las repúblicas más meridionales y orientales de la nación se ha establecido el toque de queda y son gestionadas directamente por gobernadores militares.

Mientras tanto, en Moscú, San Petersburgo y Kiev se ha establecido una especie de franja de seguridad que ha devuelto a Rusia la posibilidad de recibir ingresos procedentes del turismo occidental.

La Duma rusa (parlamento) es testigo de fuertes batallas políticas entre el partido del presidente Yeltsin y el nuevo Partido Blanco del Progreso, un grupo político partidario de la restauración zarista que acusa a Yeltsin de ser blando con los grupos delictivos armados y de ser excesivamente complaciente con los gobiernos de Occidente.

En el exterior, Rusia ha perdido peso político en Europa Oriental, cediendo a Alemania el papel de potencia. No obstante, las relaciones con los occidentales son buenas, en mayor parte debido a las importantes sumas de dinero que los países de Occidente gastan en tapar los cada vez mayores agujeros de la economía rusa.

Recuerdos de la extinta Unión Soviética son algunos de los escasos metahumanos que operan en territorio ruso. A pesar de la apertura iniciada a finales de los años 80, se tienen muy pocos datos sobre un misterioso equipo nombrado en algunos documentos como Efectivos Parahumanos, aunque algunos rumores no muy contrastados afirman que este grupo oficial de superseres soviéticos pereció en un enfrentamiento contra el supervillano egipcio Seísmo en Abril de 1996, en Chernóbil, tras el ataque de éste último a la central nuclear de dicha ciudad.

Algunos héroes de dudosa ideología (como Onda Expansiva) han abandonado su tierra natal en busca de nuevas oportunidades.

JAPÓN Y SUDESTE ASIÁTICO

En cierta medida ajeno a los conflictos que azotan Occidente, el área de Extremo Oriente ha visto en los últimos años como su economía experimentaba un crecimiento jamás visto.

Tras la retirada británica de Hong Kong y la portuguesa de Macao, Corea e Indonesia se han convertido en los árbitros militares de cualquier conflicto en el área.

La economía de Japón, enfrentada a la norteamericana, ha conseguido imponerse de forma clara sin que los estadounidenses, a pesar de los esfuerzos realizados, hayan podido presentar una resistencia significativa.

En las islas de Japón, sus grandes ciudades e incluso en sus aldeas, los metahumanos son reverenciados como dioses. Rivalizan en popularidad con el mismísimo Emperador y cuentan con grandes apoyos gubernamentales, así como con la simpatía de sus conciudadanos. Guerreros del Imperio, el grupo japonés de superhéroes más famoso, ha dado muestras sobradas de su efectividad en las escasas actuaciones fuera de territorio nipón que se les conoce.

El excesivo orgullo patrio japonés ha frenado en más de una ocasión la actuación de otros héroes internacionales en situaciones críticas, como en el caso del terremoto que asoló la ciudad de Kobe a principios de 1995.

CHINA

A pesar de la modesta apertura iniciada por los dirigentes comunistas de Pekín, China ha vuelto, con el paso de los años, a su tradicional aislamiento. Después de la descolonización de Hong Kong y del incidente en la frontera laosiano-vietnamita de 1996 se estableció una confederación entre China, Vietnam y Camboya, que se encuentra actualmente vigente pero que no ha tenido por el momento ninguna consecuencia práctica.

La industria china ha comenzado una carrera para alcanzar a sus vecinos de Taiwán, Corea e Indonesia, aumentando sus exportaciones e incrementando la renta per cápita de los ciudadanos. Las mejoras económicas se han hecho patentes en los últimos años.

La superpoblación continúa siendo el principal problema al que se enfrenta esta nación, que experimenta todavía hambrunas periódicas. Según rumores llegados a Occidente, el nuevo gobierno chino podría estar utilizando medios drásticos y poco humanitarios para atajar de plano este problema, vertiendo agentes químicos esterilizantes en el agua corriente que se suministra a la población.

Como precaución ante el incremento de la corrupción y la delincuencia en su frontera con Rusia, China ha incrementado su presencia militar en la frontera norte del país, intentando alejar de su territorio lo que las autoridades chinas llaman *“la ampliamente extendida corrupción occidental que ha sustituido el modelo económico capitalista”*. Las relaciones con Rusia se han enfriado considerablemente en los últimos años.

Actualmente, China mantiene excelentes relaciones diplomáticas con Estados Unidos y la Unión Europea, que se han vuelto menos intransigentes en materia de derechos humanos. Japón y su área de influencia se han convertido en los principales contrincantes económicos, y se ha incrementado notablemente la influencia china en Sudamérica.

No se tienen noticias de ningún intento por parte del gobierno chino de desarrollar un programa específico con o para metahumanos, ni tampoco se tienen noticias de acoso o malos tratos a individuos especiales en este territorio.

El metahumano chino más conocido, Tsang Tseng, lleva años reclamando su derecho al trono imperial chino y se le ha relacionado con algunos conocidos terroristas como Épsilon Eridani o Seísmo.

LIGA ÁRABE

Agrupa a la mayoría de los gobiernos musulmanes moderados. Actualmente, sus integrantes son Marruecos, Egipto, Siria, Líbano, Arabia Saudita, Etiopía, Somalia, Emiratos Árabes Unidos y Qatar.

Su posición quedó seriamente dañada después de la escisión de 1997 que dio lugar a la creación de la Conferencia de Pueblos Islámicos. Sus relaciones con el bloque occidental son notablemente mejores que las de la Conferencia (de hecho, cuenta con observadores permanentes de la Unión Europea y de EE.UU.) Las relaciones económicas de este bloque se basan doblemente en la obtención de inversiones occidentales y la explotación de recursos naturales de países africanos.

La vida en estos países ha sufrido un giro hacia el militarismo más extremo después de que las actividades terroristas de grupos fundamentalistas islámicos se reforzaran con el apoyo de algunos gobiernos de la Conferencia. Éste es el caso de Marruecos, que vive desde 1997 una guerra civil que lleva camino de alcanzar su segundo año.

CONFERENCIA DE PUEBLOS ISLÁMICOS

En la actualidad, sus miembros son Mauritania, Túnez, Yemen, Irán, Irak, Bangladesh, Pakistán, Afganistán, Sudán, Argelia y Libia. La unión de sus fuerzas (no se había presenciado en la historia moderna una unión real de fuerzas árabes de este calibre) ha supuesto un duro revés para los intereses occidentales en el Norte de África y Oriente Medio.

La economía de estos países se ha empobrecido después de que se prohibieran todas las actividades condenadas explícitamente por el Corán. La Ley Islámica es la única reconocida por la autoridad, religiosa por supuesto, que gobierna en estos estados.

El fanatismo de las masas les ha convertido en un peligro para la seguridad mundial, ya que tanto en guerras convencionales como en acciones terroristas, han llevado la violencia hasta África, Asia y Europa. Los atentados contra intereses occidentales han crecido en frecuencia, constituyendo uno de los mayores problemas de seguridad que existen actualmente.

Los países de la Conferencia apoyan económicamente y militarmente a movimientos guerrilleros en Malasia, Indonesia y Filipinas, con lo que su área de influencia se ha extendido hasta Extremo Oriente. Las relaciones de estos gobiernos con las naciones occidentales están muy deterioradas, al igual que con los países que caen dentro de la esfera de influencia de Japón.

Rumores sobre metahumanos integristas surgen cada día en la prensa occidental, aunque los dirigentes de estos países, por motivos religiosos, evitan hacer cualquier tipo de comentario al respecto. Las únicas referencias públicas son algunos pronunciamientos agresivos y hostiles contra los más conocidos superhéroes europeos, americanos y japoneses, a los que se califica de *"criaturas infernales"*.

SUDAMÉRICA

El resurgimiento de movimientos guerrilleros es el acontecimiento más importante de los últimos años. México, Guatemala, Nicaragua, Colombia y Brasil son los países más castigados por los enfrentamientos civiles.

La influencia china se ha hecho más patente en el subcontinente sudamericano, principalmente por el apoyo económico a las guerrillas. El caso más extremo es el peruano, en el que un gobierno pro-chino consiguió hacerse con el poder, lo que valió el aislamiento de Perú del resto del continente y el establecimiento de un fuerte tráfico marítimo y comercial entre China y este país andino.

El resto del continente sigue alternando periodos de dictadura con democracias vigiladas estrechamente por los militares, mientras la inmensa mayoría de la población sigue padeciendo el hambre, la miseria, las enfermedades endémicas y el analfabetismo.

El desmantelamiento en 1986 de un centro de desarrollo genético en Argentina, en el que llevaban a cabo experimentos de hibridación humana, creación de quimeras genéticas e intentos de depuración del homo sapiens por parte de científicos de ideología nazi, es el único dato contrastado de actividades metahumanas en el continente sudamericano.

Con cariño y admiración se recuerda en Lima, Perú, las andanzas de un superhéroe tecnificado (para la época) en la década de los sesenta y conocido como El Científico, identidad secreta de Pedro Alfonso Martín.

Tras revelar su identidad pública y retirarse en 1972, Pedro Alfonso tuvo un fugaz paso por la política peruana hasta que se jubiló definitivamente y se retiró a una localización desconocida. En la Plaza de los Héroes de Lima se conserva una escultura en su honor, creación del prestigioso artista peruano Julián de España.

ÁFRICA

Es la región de la Tierra más tumultuosa en los últimos años. Los levantamientos islámicos en el norte, las guerras étnicas en el centro y el sur y las intervenciones armadas de países europeos destacan entre los acontecimientos de esta región del globo durante la última parte de la década.

La también creciente influencia de la Conferencia de Pueblos Islámicos y de China en las zonas centro y sur del continente africano es un hecho discutible. A lo largo de los próximos años podrían desencadenarse violentos conflictos en esta zona del mundo.

La principal fuente de ingresos de los países africanos sigue siendo la exportación de sus materias primas. Por lo general, sus mejores relaciones las mantienen con la Liga Árabe, la Conferencia de Pueblos Islámicos y China.

Senegal es un caso especial, puesto que ha visto aumentar la influencia europea después del descubrimiento de una importante bolsa petrolífera en sus aguas jurisdiccionales. A partir de este descubrimiento, el nivel de vida del país ha crecido de manera notable, recibiendo de buena gana las inversiones alemanas y francesas, así como bases militares de ambos países ante el miedo del gobierno senegalés de que sus vecinos más pobres decidieran embarcarse en un guerra por la conquista del petróleo.

En el extremo sur del continente, la Confederación Sudafricana ha continuado su camino con el establecimiento de las Repúblicas Borres de Orange y Nueva Esperanza. A primera vista, se podría decir que el apartheid se ha invertido, estableciendo a las personas de raza blanca en reservas, pero la realidad es que desde su retiro voluntario en estas colonias, los descendientes de los colonos holandeses controlan más del 80% de la economía del país.

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 escenario internacional. La mayor parte de los asuntos trascendentes son decididos al mayor nivel entre los presidentes de los bloques principales, sometiendo a la ONU, solo como un trámite, la resolución adoptada.

La nueva Doctrina de Independencia ha producido una pérdida de capacidad de acción de las Naciones Unidas en conflictos internacionales y nacionales. La ONU es ahora poco más que un pretexto para que los políticos corruptos obtengan grandes cantidades de dinero en conceptos 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 de tener su sede en Estados Unidos y en Europa, y no en otras zonas más conflictivas, unido a la presencia en sus filas de alienígenas, motivó su desaparición.

EL ESPACIO

El aspecto internacional más ambicioso al que se enfrenta la ONU es la regulación del Derecho Espacial, que gana importancia con el paso de los años.

El establecimiento de diversas 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 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 de incipiente tráfico espacial y como el más importante 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 de inmediato en Épsilon Eridani, el conocido metahumano y terrorista mundial, como posible autor del ataque a la estación.

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 refinamiento de Optimun, un nuevo material con increíble dureza y gran resistencia a condiciones extremas que sólo puede ser obtenido en condiciones de ingravidez.

A principios del año 99 se ha hecho público que la Unión Europea cuenta desde diez meses atrás con una estación permanente en la Luna. Esta estación estaría destinada a garantizar a esta potencia un suministro regular de Optimun, además de lugar seguro donde desarrollar técnicas y proyectos ultrasecretos.

La 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).

Por otro lado, el conocido terrorista Épsilon Eridani consiguió llegar en 1997 hasta la estación espacial rusa Mir, abandonada en aquel entonces por el gobierno ruso por falta de presupuesto para continuar con su proyecto espacial.

Apoyándose en leyes de navegación, Épsilon reclamó la estación Mir como objeto 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 la Tierra. La estación fue rebautizada como Cerbero, lo que se dio a conocer mediante un comunicado mundial en el que Eridani emitió desde allí después de bloquear todos los canales mundiales de televisión.

Antes de que esa intromisión pudiese ser subsanada, Eridani tuvo tiempo de expresar de manera categórica su intención de llevar la guerra por la liberación de su país a cualquier lugar del planeta, y su determinación de no detenerse ante nada hasta que las potencias imperialistas (EE.UU., 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 discursos pseudomísticos.

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

UNIÓN EUROPEA

Mientras los EE.UU. caían al tercer puesto dentro del ranking de potencias mundiales, la Unión Europea ascendía lenta y con esfuerzo al segundo lugar, tras Japón.

A pesar de las luchas internas, restos de las relaciones históricas entre los países que la componen, Europa ha recuperado el papel de potencia hegemónica y ha utilizado sus renovadas fuerzas para tomar una posición preponderante entre las naciones de la zona centro de África, que le sirven actualmente de fuente de materias primas.

Sus tensas relaciones con la Conferencia de Pueblos Islámicos le han llevado a mantener una especie de “frontera caliente” en el sur. Por otro lado, los gobiernos integristas islámicos no han dejado de hostigar a sus vecinos del norte, a los que acusan de financiar a los regímenes ateos en territorio árabe, refiriéndose a los gobiernos de la Liga Árabe.

En el interior de Europa, la situación social se ha radicalizado al acrecentarse las diferencias de nivel de vida entre las clases altas y las más pobres.

La política social de los gobiernos ha pasado a ser un recuerdo del pasado, mientras los disturbios en las calles se reproducen regularmente y los porcentajes de abstención en las elecciones superan el 60%, cuestión que no parece incomodar a la clase política. Recientes encuestas revelan que más del 25% de la población desconoce cuál es el nombre del primer ministro de turno de su país.

Los países centroeuropeos recientemente incorporados o en trámites de hacerlo (Chequia, Eslovaquia, Hungría y Polonia) comienzan a disfrutar de las ventajas que la potente locomotora económica alemana ha previsto para ellos y su situación ha mejorado, al contrario de lo que ha ocurrido con los países del sur de Europa y el Reino Unido, que ha sufrido una desesperante decadencia acrecentada por el ascenso del independentismo escocés.

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 el único oponente al avance de los militares europeos.

Solamente existen dos grupos de superhéroes reconocidos por organismos europeos: Euromen, un grupo sin demasiados antecedentes que depende de la Comisión Bradley del Parlamento Europeo, y Vértice De Combate, que recibe órdenes directamente del cuartel general de la Unión Europea Occidental.

Este último grupo es heredero del primer grupo de metahumanos que tomó parte en la Guerra Civil española (aunque ya no forman parte de él ninguno de sus miembros originales). Junto a estos héroes, la UEO dispone de varios 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 de 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 entre unidades.

ESPAÑA EN 1999

La situación de España no ha variado mucho en los últimos años. A un gobierno gris le ha seguido otro y luego otro más. Las diferencias económicas entre los distintos sectores de la sociedad siguen aumentando, por lo que las bolsas de marginalidad han crecido mientras que la clase política se afianza como tal, disfrutando de un buen número de derechos que al resto de la ciudadanía le son negados.

La corrupción, el lujo a costa de elevados impuestos y el clientelismo político son una forma de vida aceptada por la inmensa mayoría de cargos políticos, tanto del gobierno como de la oposición, aunque a estas alturas ya nadie es capaz de distinguir entre ambos.

Las ciudades son cada día más difíciles de habitar y las zonas rurales cada vez están más despobladas. Muchos barrios marginales se han convertido en zonas fuera del alcance de la policía, que se ha replegado a barrios más seguros, a excepción de contadas operaciones llevadas a cabo, cada vez con más frecuencia, con el apoyo del ejército.

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

No es casualidad que la sede de Superhéroes Inc., una compañía con actividades poco claras, se encuentre en nuestro país. España es una plataforma inmejorable para las actividades, legales o ilegales, de grupos de interés relacionado con el asunto metahumano.

Según los 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 muchos los que piensan 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 de cuál es la verdadera actividad de la compañía, así como la extensa infraestructura de la que dispone. Instalaciones bien camufladas, laboratorios de investigación, centros de datos y una organizada red de colaboradores humanos asegura a cualquier héroe independiente que trabajar para Superhéroes Inc. representará para él un empleo digno y estará a salvo de las tortuosas intrigas gubernamentales.

El gobierno, que sospecha claramente que la empresa es solo 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, sin lugar a dudas, son Euromen (que depende del Parlamento Europeo), TecnoRed y Vértice De Combate (dependen de la UEO), IDESS y la propia Superhéroes Inc. (son empresas privadas).

ORGANIZACIONES

Desde la primera aparición pública y reconocida del primer metahumano, oscuros intereses se alinearon para poder hacerse con un poder que no les pertenecía por naturaleza. Múltiples organizaciones, cada día más, operan en el universo de Superhéroes Inc. con el objetivo de capturar, exterminar, utilizar o proteger a aquellos que se alejan del patrón homo sapiens.

Algunas de estas organizaciones son de carácter privado, otras poseen un fuerte influjo gubernamental o están apoyadas por comisiones inexistentes de determinados gobiernos.

Las conexiones entre ellas son diversas: grupos financieros enfrentados cara al público apoyan en secreto a organizaciones o financian grupos de metahumanos con intereses muy distintos a los recogidos en sus actas de fundación o estatutos, laboratorios científicos que trabajan para organizaciones militares desarrollan proyectos y prototipos para reforzar súper-equipos a las órdenes de intereses privados.

A la cabeza de estos grupos de poder suelen encontrarse personajes de marcada popularidad pero que, en la práctica, no desempeñan más papel que el de dar una imagen positiva al público, siendo los verdaderos gestores otras personas en la sombra, que representan a los verdaderos accionistas e impulsores de estas sociedades.

Periódicamente, algunos escándalos saltan a los medios de comunicación referidos a estas empresas. Tratos con países que acogen a terroristas mundiales, intercambios comerciales con conocidos enemigos públicos, oscuros experimentos nunca aclarados, ... Escándalos que siempre intentan ser silenciados a la prensa por cualquier medio, el que sea necesario y el más contundente.

SUPERHEROES 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 eficiente utilización en actividades comerciales.

Dos años más tarde, Superhéroes Inc. tiene sedes en dieciséis provincias españolas. El principal éxito se debe al uso 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 de trabajo imposibles para un homo sapiens.

Al poco tiempo comienzan a alzarse voces de protesta. Los principales sindicatos acusan al gobierno de permitir la destrucción de puestos de trabajo mediante la contratación de "rarezas". El parlamentario de izquierdas García Mariño 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 perjudicados sus intereses.

En Marzo de 1990 se aprueba la Ley de Regulación del Mercado de Trabajo para Metahumanos, por la que sólo se pueden 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, la empresa se encuentra establecida en Madrid, Barcelona, Sevilla, Bilbao y La Coruña. Sus actividades se limitan a la realización de trabajos eventuales.

La verdadera razón para la creación de la empresa es la necesidad de organización y protección de los metahumanos frente a unas condiciones de hostilidad como las que viene sufriendo este colectivo desde la época de la Guerra Civil.

El apoyo de la extraña organización Zelig, en la cual 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 peligro. Superhéroes Inc. aglutina también a varios héroes independientes así como algunos grupos de metahumanos ya consolidados.

COMISIÓN OMEGA

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

La desaparición de su mentor Richard Bradley (suceso que fue mostrado al público como una muerte heroica) supuso el comienzo de las malas relaciones entre Vértice De Combate (que se sentían utilizados por ella) y la Comisión. Aparentemente la Comisión Bradley fue desmantelada, pero la verdad es que simplemente hubo un cambio de nombre de los titulares y de la propia Comisión.

La misión oficial de la Comisión Omega dentro de la Unión Europea consiste en velar por la buena integración de humanos y metahumanos. Los verdaderos intereses de sus miembros son bien distintos… poder, poder y más poder. Para conseguirlo no dudan en utilizar a cualquiera que les sea útil.

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

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

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

Alexander Hauptmann es el líder de HUMANS (Highly Unified Men Against Nuclear Sacrileges) y, al igual que su organización, es mucho más de lo que aparenta.

HUMANS no es solo una organización humanitaria que recoge fondos para las víctimas de los superterroristas como Seísmo, que lucha contra la abolición de las centrales nucleares y las pruebas atómicas y que se opone al uso policial o militar de metahumanos. Tras esta agradable fachada se encuentra una de las más poderosas organizaciones secretas del mundo… y no precisamente muy humanitaria.

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

Cuando todo esto no basta, provocan atentados que serán atribuidos a conocidos metahumanos, entrenan a grupos armados y utilizan a sus propios superhumanos 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, el ascenso del nazismo y su terrible desenlace: el Holocausto y la Segunda Guerra Mundial.

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

Pero Adolf Hitler no sabía lo equivocado que estaba. Los verdaderos superhombres no serían humanos sino metahumanos. Pero aquel demente que llevó a Alemania al peor desastre de su historia no lo comprendió a tiempo. 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 a nuestro país 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 camión y lanzarlo sobre el enemigo, un ejército entero sería invencible.

Los alemanes habían tenido primero la idea pero los ingleses y los americanos, tras haber observado la eficacia de un solo trío de superhombres, 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 metahumanos y eso significó la derrota alemana a manos aliadas.

Hauptmann utilizó toda su influencia para ser asignado al Proyecto Golem y aprender más sobre los mutantes. Allí conoció al Doctor Meyer, creador del Escuadrón Blitzkrieg, y genetista encargado de experimentos sobre hibridación genética en diversos laboratorios secretos. Hauptmann lo consideraba un loco peligroso, 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 era mejor abandonar el barco con lo que pudiera salvar para 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 salvar.

Los horrores de la guerra estaban demasiado recientes para intentar nada, pero sabía que la gente acabaría olvidando. Había mucho que aprender de la derrota alemana. Cuando el racismo volvió a estar de moda, no le resultó demasiado difícil convencer a mucha gente de que los metahumanos eran escoria subhumana.

Tuvo un golpe de suerte y encontró a un orador que era capaz de ejercer un efecto sobre las masas similar al que el Führer ejercía. Un español nacido durante la dictadura llamado Sebastián Benavente. Era perfecto: ultraconservador, místicamente religioso y odiaba a los metahumanos por razones personales (su hija es la mutante llamada Inercia). Sebastián es su mejor orador y la imagen pública de HUMANS.

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

La tapadera

Oficialmente, HUMANS es una pequeña pero floreciente empresa humanitaria financiada gracias a donativos y que se encarga de ayudar a aquellos que han sufrido las consecuencias de algún desastre provocado por metahumanos, así como de organizar diferentes manifestaciones y mítines pacifistas y ecologistas. Es una empresa discreta pero su política es cada vez más agresiva y sus discursos contienen cada vez más alusiones a la necesidad de tomar medidas enérgicas para limitar las actividades metahumanas.

Envían documentación sobre la empresa a todos aquellos que han perdido sus posesiones, familiares o amigos a causa de una actividad metahumana, se declaran de acuerdo con partidos políticos de clara actitud antimetahumana (Movement Humanistique Français) y organizan grupos de jóvenes que apoyan sus ideas y sus manifiestos radicales.

La verdad sobre HUMANS

Sólo aquellos miembros que han demostrado su fidelidad y sus ganas de hacer algo más para frenar la amenaza metahumana son informados de algunas actividades encubiertas de la empresa (chantaje, robo, asesinato), todo con un único objetivo: la eliminación completa y absoluta de los metahumanos. Estas personas reciben entrenamiento para actuar como espías o asesinos y se les condiciona para odiar con toda su alma a cualquier individuo que no se corresponda con el modelo correcto de ser humano.

Cada agente solo conoce a otros pocos, por lo que es muy complicado saber su número exacto y su identidad. Son fanáticos y cuando reciben una orden la obedecerán sin preguntarse si hacen lo correcto. También se encargan de transmitir las ideas de la empresa en su entorno, pero tratando de no llamar demasiado la atención. En el caso de ser capturados, negarán cualquier relación con HUMANS.

Una de las principales actividades de la empresa es la captura de metahumanos. Sus agentes más eficaces son asignados a los grupos de élite conocidos como Purificadores. Los Purificadores se consideran a sí mismos como inquisidores que capturan aberraciones demoníacas para su posterior absolución. La realidad es otra. Lo que estos grupos no saben es que su misión es reclutar aliados para la causa de HUMANS.

Solo las personas más cercanas a Hauptmann conocen ciertas acciones que la empresa comete y que parecen contradictorias con su política: la utilización de metahumanos en diversas misiones. Los asaltos y robos cometidos por superseres representan la mayor parte de los ingresos de HUMANS y también son utilizados para provocar atentados y catástrofes, con el objetivo de aumentar el odio entre la gente hacia las personas con poderes.

Aquellos que son capturados por los Purificadores reciben la posibilidad de unirse a HUMANS como agentes especiales o morir a manos de esa nueva versión de la Inquisición. Pocos eligen la muerte. Entre los metahumanos que trabajan para ellos se encuentran el Golem original, Boa, Cazador y ocasionalmente se contratan mercenarios como Murder Unlimited y Triángulo Mortal.

El verdadero peligro que HUMANS representa no son sus metahumanos, sino el odio que crea en la gente, que puede provocar la muerte de cientos de humanos y mutantes inocentes y la creación de una guerra fratricida a escala mundial, enfrentando a padres e hijos en un torbellino de odio sin sentido.

I.D.E.S.S.

IDeSS
Investigación, Desarrollo y Estudio de los Súper Seres

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

Nada más lejos de la realidad, IDESS es conocido por muy pocos metahumanos libres y los que lo hacen, suelen desaparecer para no volver jamás o hacerlo reeducados, e 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 ejecutar el control social y el dominio de varios medios de comunicación.

IDESS nace en 1977 en Barcelona, España, de la mano de Antonio del Hierro, su cabeza visible, para luego extenderse rápidamente por todo el país y gran parte de Europa. Ante la alarma social por la proliferación de súper seres, los publicistas de IDESS jugaron un gran papel haciendo creer a la sociedad española que *"Su hermano, su mujer o su hijo 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"*. Más tarde, la desaparición de esos seres queridos era fácilmente justificada como una lamentable pérdida de control de sus poderes. La incultura de la gente sobre los metahumanos hacía el resto.

Las actuales instalaciones de IDESS en España tienen su sede principal en Madrid y se encuentran situadas en las 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 súper seres) y la zona de pruebas (un verdadero campo de exterminio) están situados bajo las Torres IDESS, a una profundidad de 120 metros y en una construcción similar a un bunker.

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 en 1972, gracias a la actuación de la Guardia Civil.

El "Asunto Pyros" fue la pérdida de control sobre Igneus, uno de los metahumanos más estudiados de IDESS. El antiguo profesor salmantino, con el cerebro lavado por el comandante Salgado, miembro de Antares, pasó a ser propiedad de IDESS cuando esta 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 un 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 (Lynx, Golem y Bandera Negra), en periodo de pruebas y actuando en secreto.

Los europeos superaron con creces su examen, eliminando totalmente a los cinco héroes de Minos S.L. y consiguiendo para la UEO al criogenizado Igneus. Al ser despertado en las instalaciones de IDESS en Madrid, Igneus atacó a sus captores y estuvo a punto 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 sospecha que IDESS está detrás de la creación de Brazo Ejecutor, así como del brote de pseudo vampirismo que asoló Madrid en 1993.

Son varias las organizaciones que reciben apoyo de IDESS, ya sea económico o de traslado de especímenes, con el fin de mejorar el estudio de los metahumanos capturados. A su vez, también la empresa madre recibe datos y se mantiene informada gracias a estos otros grupos.

Affaires Étranges

Affaires Étranges (Asuntos Extraños) es una empresa dedicada a la investigación de fenómenos paranormales en Francia. Con sede en París, se ocupan de realizar labores de estudio en el lugar de los hechos. Sus actuaciones están orientadas a demostrar, racionalmente, la inexistencia de fenómenos de origen sobrenatural.

Sus miembros, en su mayoría mutantes con poderes psíquicos, evalúan los fenómenos y buscan el origen de estos. Han sido acusados de manipular datos y de falsificar pruebas en numerosas ocasiones. Hoy en día, la imagen pública es poco profesional.

Affaires Étranges sirve como apoyo logístico a varios grupos de metahumanos controlados por IDESS cuando estos se desplazan hasta Francia o actúan en las inmediaciones de París. Jacques Matee, como cabeza visible, y Didier Renaux, como director ejecutivo, son los dos miembros más conocidos de Affaires Étranges. Ambos son mutantes telépatas.

Control

Con sede en Londres y especializados en la localización y captura de metahumanos, Control es uno de los brazos de IDESS más activos de toda Europa. Su avanzada tecnología, unida a la especialización de sus cuerpos de élite, hace de esta asociación un pequeño ejército de caza y captura de superseres.

Bill Hewitt fundó Control en 1984, tras haber dado caza a un mutante evadido de IDESS UK, un joven argelino que fue abatido por Hewitt sin miramientos. Tras este éxito y habiendo cobrado la recompensa ofrecida por IDESS, se decidió a sacar rendimiento a su habilidad como cazarrecompensas.

Control tiene informadores en casi cualquier esquina del Reino Unido y en gran parte de las mayores capitales de Europa. Si alguien demuestra tener poderes sobrehumanos, Control lo sabe. Si ese metahumano está buscado por algún asunto pendiente, Control lo sabe. Y si es necesario exterminarlo, Control lo hará de una manera eficiente y rápida.

Geschlecht

Si hay algún lugar de Europa donde IDESS ha tenido problemas, ese es Alemania. Desde los primeros intentos fallidos por fundar una sede en Berlín (desestimados por la administración germana en base a la poca claridad mostrada en el informe remitido por IDESS) hasta los atentados sufridos en su actual base por parte de grupos incontrolados que les acusan de genocidas, la estabilidad de la empresa en Alemania ha estado amenazada.

Por este motivo e intentando provocar los sentimientos más xenófobos del pueblo alemán, se fundó el partido político Geschlecht (raza, en alemán), cuyos objetivos públicos son *"Defender la supremacía del ser humano frente al invasor mutante y establecer las diferencias entre ellos"*.

Andreas Kollemberghër, su presidente, es un fanático ultraderechista con conexiones con el Movement Humanistique Français, la extrema derecha española y germana y otros grupos de ideología fascista.

Geschlecht mueve, socialmente hablando, a cientos de jóvenes que se dedican a peinar las calles en busca de aquellos que son menos que humanos. Apalean, intimidan, capturan y asesinan a muchos metahumanos en las calles de cualquier ciudad alemana.

En las elecciones alemanas de 1997, Geschlecht concurrió consiguiendo poco más del 0.25% del favor del electorado, lo que provocó protestas ante las embajadas alemanas de muchas ciudades europeas y del resto del mundo.

ZORTEK



Aunque mantienen su independencia total como empresa, lo cierto es que hasta que estos conocidos laboratorios de desarrollo tecnológico, fundados en 1974 por Emmanuel Zorton, han llegado las redes de IDESS. Dos de sus consejeros principales, Héctor 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 peligroso prototipos de armaduras de alto nivel, con el consiguiente riesgo que ello implica.

MADRETIERRA

Madre Tierra

Organización no gubernamental ecologista sostenidas gracias a generosas donaciones de Antonio de Hierro. Creada en 1995, Madretierra realiza diversos programas de mantenimiento medioambiental. Su campo de acción abarca desde catástrofes ecológicas hasta denuncias de vertidos industriales descontrolados por parte de empresas europeas.

Sus miembros son ciudadanos normales concienciados ecológicamente que mantienen una actitud crítica frente a los gobernantes de la Unión Europea, a los que acusan de permisivos frente a los problemas del medio ambiente. Entre sus filas se encuentran conocidos metahumanos que, obviamente, desconocen la financiación que el fundador de IDESS realiza.

En 1996, tras una polémica campaña en Barcelona, Madretierra consiguió el cierre de una empresa metalúrgica, cuya propiedad pertenecía a Kien Shi (Tsang Tseng), por una tasa excesiva en la emisión de agentes contaminantes que obligó al Gobierno a aplicar con dureza la legislación vigente. Las superheroínas de Nature Corps condecoraron con el galardón Defensa de la Tierra 1998 a una de sus activistas, Nekane Azkárregui, desconociendo totalmente su relación con IDESS.

CHILDREN FROM THE THIRD WORLD

Otra de las tapaderas bajo las que operan los oscuros intereses de IDESS Camuflada como una ONG para ayudar a los niños del Tercer mundo, esta organización realiza programas de apoyo a poblaciones desfavorecidas con el concurso de médicos, veterinarios, sacerdotes y voluntarios en general.

Su labor pública consiste en ayudas a niños menores de cinco años, intentando paliar sus carencias y apoyando a sus familias mediante el desarrollo de sus zonas.

Actualmente operan en Ruanda, Etiopía, Mozambique y Sudáfrica. Lo que en realidad hace Children From The Third World es secuestrar pequeños que manifiesten potencial genético para su posterior traslado a sedes europeas de IDESS y su participación en programas de investigación metahumana.

ZELIG

Tras este nombre se ocultan un grupo de poderosos y ancianos metahumanos de enorme poder financiero y social, que nunca han revelado al público su verdadera naturaleza. Su impulsor, Silas Zelig, de 95 años de edad, es un hombre que arrastra una maldición familiar en forma de un demonio que le posee. Siempre ha luchado contra ese influjo negativo y gracias a su férrea voluntad, casi lo ha conseguido.

Aparentemente inexistente, los intereses de esta organización están en el ámbito de protección de los metahumanos. Los miembros de Zelig han sufrido en sus carnes la discriminación y el desprecio de los humanos o han perdido mucho por no saber controlar sus poderes.

Zelig ha apoyado desde el primer momento la creación de Superhéroes Inc. Este último dato solo es conocido por Bernardo L. Cintrano, quien mantiene contactos con Zelig, aunque desconoce la identidad de su interlocutor y su verdadera localización.

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 impulsadas por Superhéroes Inc.

WINTER OFFICE

La Winter Office es el departamento del gobierno estadounidense encargado de los asuntos relacionados con metahumanos. Entre sus atribuciones están el estudio de estos seres y su comportamiento. También corresponde a la Winter Office la toma de decisiones y la actuación en casos necesarios en los que estén involucrados individuos con superpoderes.

La cúpula directiva de la Winter Office está compuesta por el senador Richard Helfried, la agente especial de la CIA Jean Applegate y el general del ejército del aire Malcolm Willow. Dado el diferente origen de cada uno de ellos, no es extraño que se produzcan tensiones y disputas en el momento de la toma de decisiones. Sin embargo, es bien conocido por todo el sentimiento antimetahumano de los tres dirigentes. En teoría, solo responden de sus actos ante el propio presidente de los Estados Unidos, aunque en la práctica, cada uno de ellos está sometido a la autoridad de sus respectivos superiores.

Helfried es senador por el partido republicano y, aunque es quien tiene más libertad, no está exento de presiones e intentos de manipulación. Applegate debe responder directamente ante los directores de la CIA, que fue quién le escogió para el puesto. Así mismo, Willow fue designado por el Estado Mayor del ejército, y a pesar de que tiene cierta autonomía, debe respetar sus órdenes.

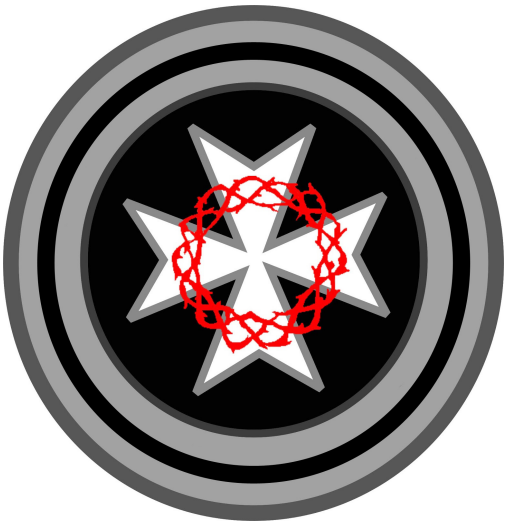
VULKAN KOMITE

La actual situación de caos político que sufre Rusia hace que sea difícil determinar quién posee el control efectivo de este departamento. En teoría, está bajo las órdenes del Parlamento ruso, pero en la práctica no es así.

La sola permanencia de un nombre como Vulkan Komite indica ya que el Partido Comunista mantiene una influencia destacable, influencia que se completa con la de la cúpula del ejército ruso. Algunos miembros del Parlamento mantienen un carácter consultivo pero no vinculante dentro del organigrama del Komite.

Sin embargo, cabe destacar que los operativos del Vulkan Komite han actuado casi siempre de una manera eficaz, procurando salvaguardar la vida y la seguridad del pueblo ruso. No obstante, algunas voces disidentes se quejan de que dicho departamento está más preocupado en capturar metahumanos para utilizarlos de manera partidista que en proteger al pueblo. Se pone como ejemplo el caso de Onda Expansiva, que tuvo que abandonar el país ante los repetidos intentos del Komite por apresarle.

LA HERMANDAD ARIA Y LA DIVISIÓN DELTA



A finales de los años ochenta ya se empezaban a vislumbrar los negros nubarrones que anunciaban la tormenta que sacudiría los EE.UU. en la década siguiente. La situación social comenzaba a descomponerse, crecía la violencia racial y además los metahumanos parecían multiplicarse como si de hormigas se tratase.

Ante todo esto, la sociedad sureña más reaccionaria estaba asustada, Estados Unidos estaba siendo invadido por esos *"malditos mutantes"* y las honradas *"familias cristianas"* no podían hacer nada al respecto.

Fue ese miedo a lo desconocido, como ocurre siempre, el que impulsó que se formase la Hermandad Aria. Esta organización reunió a los *"honrados ciudadanos americanos"* que se negaban a que su país fuese pasto de los negros, homosexuales, comunistas y mutantes.

Así fue como empezaron las reuniones de encapuchados vestidos de blanco, presididas por ondulantes banderas sureñas con una esvástica en el centro y también dieron comienzo las persecuciones de *"comunistas-mutantes"*, a los que se solía ajusticiar.

La Hermandad no comprendió en su primer momento que el gobierno los tratase como a delincuentes y ordenase efectuar escrupulosas investigaciones. Todo este proceso estuvo supervisado y apoyado desde el principio por miembros de White Eagle. Debido a ello, algunos políticos empezaron a secundar las ideas de la recién creada Hermandad y, mientras que las investigaciones se volvían cada vez menos intensas, la organización aumentaba su número de miembros.

De esta forma, la Hermandad Aria logró llegar hasta la cúpula del gobierno, en la persona del senador John Burns, y a la junta directiva de una las empresas norteamericanas más poderosas, la American Corporation.

El resto de la historia es conocido por todos. El 14 de Junio de 1995 fue aprobada por unanimidad la propuesta del senador Burns de crear la llamada División Delta del ejército de los Estados Unidos. Esta división se encargaría del *"estudio y ayuda del ciudadano metahumano"*. Nada más lejos de la realidad.

Se eligieron a los mejores marines para formar un grupo de choque, equipados con armaduras de avanzada tecnología. Acto seguido, se crearían unos avanzados complejos científicos en Alaska donde poder estudiar a estos metahumanos con tranquilidad.

Fue entonces cuando comenzó la pesadilla para muchos ciudadanos mutantes norteamericanos, que empezaron a ser cazados por el mismo gobierno que, en su Constitución, prometía defenderlos. La Hermandad estaba de suerte. Por un lado, se eliminaba a los mutantes de las calles y por otro, se estudiaban los mejores medios para combatirlos.

Actualmente, la División Delta ha adquirido varios exoesqueletos energéticos, los modelos más avanzados de armaduras de combate, y ha equipado con ellos a sus mejores hombres para formar la llamada Brightblade Squad, el arma definitiva para mantener a raya a la descontrolada población mutante.

Por suerte, algunos intrépidos periodistas han conseguido información de primera mano de la División Delta en la que se detallan los experimentos y las torturas a las que se ven sometidos los mutantes capturados, revelándolo a diversos medios de comunicación y desatando un merecido escándalo, ante el cual el gobierno estadounidense parece no tener respuesta.

FRENTE DE LIBERACIÓN MUTANTE

Desde finales de los años ochenta, la población metahumana empezó a aumentar en EE.UU. Siempre había existido en este país una mayor proporción de metahumanos que en el resto del mundo. Algunos grupos de superhéroes ya eran historia cuando en Europa se empezó a dar importancia a este tema. En el recuerdo de todos estaba la vitoreada Unidad de Justicia, fundada tras la Segunda Guerra Mundial, o grupos de supervillanos como la Organización Oscura, liderada por el megalómano Doctor Q.



La sociedad comenzó entonces a temer a estos superhombres, pero todavía no eran un problema demasiado importante. Sin embargo, las cosas comenzaron a cambiar y la situación se convirtió en alarmante. Las principales ciudades de Estados Unidos comenzaron a llenarse de grupos de metahumanos, algunos con buenas intenciones y otros con designios más oscuros.

A finales de esta década se produjo la llamada “Explosión Mutante”. Algunos grupos fascistas antimetahumanos, como la Hermandad Aria, comenzaron a incrementar sus actividades. Se desató la oleada racista. Los humanos sin poderes se sentían acosados e indefensos antes estos seres ultrapoderosos que vagaban por las calles sin ningún control.

Mucha gente inocente empezó a tener miedo de ser víctima de algún accidente producido en una de esos enfrentamientos entre metahumanos que veían en los informativos.

Lo que la población norteamericana desconocía es que muchos de estos seres estaban tan asustados como ellos mismos. Se sentían desplazados, marginados ante el odio de un pueblo que ya no pensaba debido al miedo que sufrían. Muchos pasaron de ser *“honestos ciudadanos americanos”* a convertirse en *“pervertidos monstruos asesinos”*.

A principios de los años noventa, la violencia racial alcanzó límites peligrosos. En la televisión, héroes públicos como American Hero o White Star soltaban sus mensajes moralistas acusando a los metahumanos no oficiales de ser un peligro público, mientras las calles se convertían en un campo de batalla entre policías, superseres que intentaban esconderse de la mirada de odio de los humanos sin poderes y metahumanos que abusaban del miedo de todos los anteriores.

Fue en 1994 cuando Edgar Columbus apareció por primera vez en público. Sus carismáticos discursos a favor de la igualdad entre humanos y metahumanos, las manifestaciones y las imágenes de superseres reunidos en grandes grupos acudiendo en masa a escuchar al nuevo Martin Luther King de la causa metahumana, llenaron el corazón de esperanza de todos aquellos que anhelaban vivir en paz.

Así fue como nació el Frente de Liberación Mutante, cuyo símbolo era una M mayúscula dentro de un círculo. Las ideas que propagaba Edgar Columbus eran *"igualdad y justicia para todos los ciudadanos norteamericanos, humanos o mutantes"*.

Sin embargo, las cosas se torcieron una vez más. Salieron a la luz pública los experimentos llevados a cabo con metahumanos por la División Delta del ejército de los EE.UU. Algunos de los miembros fundadores del Frente se rebelaron contra Columbus, decidieron abandonar el pacifismo y tomar armas, dando forma a una nueva facción llamada Morlocks.

Este grupo liderado por un violento metahumano llamado Sharkman comienza a propagar el terror con atentados sobre objetivos gubernamentales. A consecuencia de ello, la sociedad vuelve a estar atemorizada y el sentimiento anti-metahumano se hace más intenso.

Es entonces cuando Edgard Columbus propone la "Marcha metahumana sobre San Francisco", a la que se unen miles de superseres. La ciudad californiana es tomada de manera pacífica, en la mayor protesta pacífica protagonizada por una comunidad metahumana que deseaba alzar la voz y reclamar sus derechos.

Tras este inusitado éxito, Edgar Columbus desapareció. A día de hoy, nadie sabe donde puede estar. Algunos creen que se retiró una vez que vio cumplirse su sueño, aunque otros creen que su desaparición fue debida a oscuros intereses del gobierno. Lo único realmente cierto es que el nombre de Edgar Columbus se ha convertido en el símbolo del movimiento pacífico de igualdad entre humanos y metahumanos.

S.A.F.E.



SAFE (Strategic Action For Emergencies) es un organismo militar que opera en EE.UU. En algunos aspectos es el homólogo norteamericano a la TecnoRed europea. Opera como una agencia de gestión de emergencias en situaciones donde es necesaria la protección y seguridad de civiles.

Otra de sus principales misiónes es la contención y custodia de la amenaza metahumana. También se ocupan de colaborar en la evacuación de civiles en zonas conflictivas y de tareas de salvamento o rescate de civiles afectados por las amenazas anteriormente citadas.

Cuenta con efectivos militares dotados de tecnoarmaduras repartidos en diversas bases a lo largo y ancho de todo el territorio estadounidense La mayoría del personal que trabaja para SAFE es militar, aunque también hay bastantes civiles ocupándose de tareas administrativas y ocupaciones similares. También disponen de equipos de operaciones especiales que no poseen tecnoarmaduras pero utilizan armamento de alta tecnología.

SAFE cuenta con oficinas abiertas al público por todo el territorio de los EE.UU. Cualquier persona puede entrar allí y formular una denuncia. De hecho son casi como comisarías de policía, aunque no actúan si la amenaza no es de carácter extremo y funcionan más como centro de recogida de información y asesoramiento civil.

Durante los últimos meses la actuación de SAFE no ha estado exenta de polémicas tras conocerse que la Winter Office planea aprobar el Acta de Registro Super Humano. Esta ley pretende obligar a todos los metahumanos a informar al gobierno de su identidad secreta y la naturaleza de sus poderes, en un intento de reforzar la seguridad e impedir el auge de los supercriminales, que tantos problemas han causado en las últimas décadas.

De llevarse a cabo esta propuesta SAFE sería la organización encargada de controlar y ejecutar este registro. La opinión pública se encuentra dividida y se han alzado algunas voces criticas contra la violación de los derechos civiles que puede acarrear el cumplimiento de esta ley.

LOCALIZACIONES Y SECRETOS

PURGATORIO

En el invierno del año 2000, una pequeña isla cercana a las costas ecuatorianas proclama su independencia y solicita su inclusión en la ONU. La noticia no es tomada demasiado en serio por la comunidad internacional que piensa que se trata de algún revolucionario pasado de moda que pronto recibirá su merecido.

Las autoridades locales permanecen en el mutismo más impenetrable, aunque algunos reporteros consiguen averiguar gracias a sus contactos en el Ministerio del Interior que se está preparando una invasión de la isla a gran escala.

Estos periodistas lograron contratar los servicios de un atrevido contrabandista local para que les acercase a Purgatorio. Al llegar allí son recibidos por Dante, quien parece regentar el poder en la isla y les atiende como sus invitados y les enseña las instalaciones.

Horas más tarde se produce el ataque militar. Dos fragatas y una nave de desembarco de la Marina ecuatoriana se acercan a Purgatorio, acompañados por cazas y helicópteros de combate. En su interior, más de mil soldados de élite aguardan con impaciencia.

Las hostilidades se desencadenan con violencia. Desde la isla, centenares de mutantes salieron a enfrentarse con los invasores. Transcurrida la mayor parte de la noche, la batalla continúa sin que se pueda pronosticar un resultado.

Entonces es cuando el propio Dante intervino. En un primer momento se mantiene flotando en el centro del conflicto. Su impenetrable campo de fuerza detiene sin problemas los ataques de los militares. De repente, levanta los brazos, sus ojos y sus cabellos se vuelven blancos… y el poder comienza a fluir.

Los aviones y helicópteros parecían volverse locos, estrellándose entre sí y cayendo envueltos en llamas sobre los navíos ecuatorianos. Todo se termina en pocos minutos. Una parte importante del ejército invasor yace ahora bajo las aguas del océano Pacífico.

Los informativos y telediarios de todo el mundo abren sus programas con las terribles imágenes. De la noche a la mañana, el planeta entero conoce la existencia de Purgatorio. El gobierno de Ecuador pronto renuncia a la pequeña isla. Después de todo, ¿qué interés puede tener una pequeña isla del Pacífico? A pesar de lo ocurrido, la ONU no acepta a Purgatorio como nuevo país.

Purgatorio es una isla de aproximadamente 78 kilómetros cuadrados situada a 150 millas al Oeste de la costa de Ecuador. La población está compuesta por unas 3500 personas, todas ellas mutantes. Por lo general, no son poseedoras de grandes poderes y solo un pequeño porcentaje tiene capacidades válidas para el combate. Estos últimos son los que forman el ejército de Purgatorio, con más de trescientos mutantes superpoderosos en sus filas.

Dante es el monarca absoluto de la isla. Su palabra es ley. A pesar de eso, mantiene una relación paternofilial con sus súbditos, a los que considera y trata como sus propios hijos, aunque eso no quiera decir que no sea inflexible con la indisciplina o la incompetencia.

En ciertos momentos se ha permitido la entrada de no-mutantes a la isla, pero solo durante periodos de tiempo muy cortos. Dante no hace distinción entre mutantes genéticos o mutantes inducidos, para él todos son bien aceptados dentro de su idealizado país.

Es más, su aspiración es la de convertirse, en un día no muy lejano, en líder de todos y cada uno de los mutantes de la Tierra. Su gran inteligencia, su férrea fuerza de voluntad y su inmenso poder hacen que sus ambiciones tengan un respaldo significativo digno de tenerse en cuenta.

En los últimos tiempos, el flujo de mutantes desde cualquier parte del mundo hacia Purgatorio es constante. Dante acepta de buen grado la llegada de todos ellos, pero detecta enseguida a aquellos criminales que solo buscan escapar de la justicia. Este tipo de mutantes no son bienvenidos y no tardan en ser expulsados de la isla.

EL ARKANUS

La verdad sobre la creación de esta secta secreta se pierde en la noche de los tiempos, mucho antes de la época del Imperio Romano incluso. La verdad es que ni yo, vuestro insigne cronista, sé a ciencia cierta a qué se debió la aparición de tan gran poder en la sombra, ni tampoco quién o quiénes fueron los que la empezaron, aunque mis sospechas recaen en los mismos agentes de Equidad que se ocupan de que el destino de todo lo que existe se cumpla.



Al principio el Arkanus fue una secta a la que pertenecían magos de diversas procedencias dedicados al estudio y desarrollo de las artes arcanas, pero con el tiempo se dieron cuenta de que no conseguirían llegar a los más profundos secretos de estas artes ya que estaban limitados por su propia condición de mortales.

Lejos de desanimarles esto les supuso un reto. En lugar de ver la magia como un fin en sí mismo y dedicarse sólo a su estudio, quisieron usarla para ser eternos, inmortales como dioses. Pero su condición humana hizo que tuvieran que pagar un precio por su inmortalidad: su alma. Llegaron a la conclusión de que si su alma estaba unida a su cuerpo nunca serían inmortales, así que crearon la Matriz Unitaria: un receptáculo mágico donde reposarían sus almas separadas de sus cuerpos para toda la eternidad.

A partir de entonces, los nuevos miembros que deseaban unirse al Arkanus debían llevar a cabo el ritual de separarse de su alma y dejar que ésta se quedara en la Matriz para siempre, ya que una vez un alma está dentro de la Matriz no se la puede volver a sacar a no ser que se destruya la Matriz, cosa que destruiría a todas las personas que allí tienen su alma. Por suerte, la Matriz es virtualmente indestructible y es el objeto más vigilado de este planeta, aparte de que muy pocos saben de su existencia.

En realidad el proceso no es completamente perfecto. Una pequeña parte del alma permanece en el cuerpo, y así éste envejece al ritmo de un año cada 100 o 200 años, pero además los magos mantienen la capacidad de utilizar la proyección astral.

Con el tiempo el Arkanus se fue haciendo más poderoso y se decidió que necesitaba una especie de brazo armado para proteger a los magos y a la Matriz. Así nació el Akrón. Los miembros del Akrón se fueron convirtiendo en los mejores guerreros del mundo, pues dedicaban sus vidas por entero al arte de la lucha, y sus vidas eran muy largas. Sus almas también pasaban a formar parte de la Matriz si eran considerados dignos de ello.

Cuando la religión cristiana fue creciendo en número de seguidores y en poder, se vio que lo mejor sería borrar todo rastro del Arkanus y permanecer apartados de la sociedad, pues los seguidores de esa religión eran fanáticos que no veían con buenos ojos ningún poder que no fuera el de su dios al que ni siquiera habían visto nunca. Así, el Arkanus estableció su cuartel general en una isla perdida del Mar Egeo y dejó que el mundo siguiera su camino sin inmiscuirse, aunque algunos de sus miembros viajaban por el mundo para encontrar personas que pudieran convertirse en nuevos adeptos.

Con el tiempo, surgieron diferencias internas en el Arkanus. Algunos argumentaban que debían alejarse de la sociedad y no tener nada que ver con ella, otros decían que había que vengarse contra el cristianismo pues su Inquisición había quemado a algunos miembros del Arkanus acusándoles de pactos con demonios, mientras que otros decían que ya que se poseía un poder tan grande como la fuerza militar del Akrón había que aprovecharse y quizá alquilarla al mejor postor para obtener beneficios.

Las escisiones internas fueron numerosas y hubo algunas deserciones (la consejera de relaciones con el exterior Alexandra Drakonis y uno de los miembros de la guardia de élite de la Matriz, Arthur Winterwind, entre otros).

Al final, el Arkanus perdió gran parte del poder que había poseído debido a las luchas internas, el Akrón se separó del Arkanus y muchos de sus miembros se fueron y crearon el Círculo De Sombras. En la actualidad, el Arkanus es una organización secreta que controla muchos negocios y compañías en todo el mundo. Sus miembros son poderosos e inmortales, pero sus motivaciones ya no son tan claras, y hay una constante lucha por el poder político dentro de la secta.

El Akrón ya no es lo que era, pues muchos de sus mejores hombres murieron en las revueltas internas. Siguen siendo luchadores poderosos aunque ahora se les elige por su fidelidad ciega hacia el Arkanus.

El Círculo De Sombras es en la actualidad una secta secreta de asesinos que alquilan sus servicios por precios astronómicos, pero que siempre cumplen su trabajo y guardan un estricto código de honor. Está extendida por todo el mundo y ni siquiera la CIA, el KGB o el MI-5 conocen su existencia, aunque el SOS sí la conoce e IDESS sospecha de su existencia.

Los miembros del Círculo De Sombras son los asesinos definitivos, ya que además de conocer técnicas secretas para eliminar a sus enemigos también dominan algunos hechizos, lo que los hace temibles en combate. Por si fuera poco, suelen utilizan ciertas sustancias desconocidas para crear unas drogas que les hacen más fuertes, más resistentes y más ágiles durante limitados períodos de tiempo.

S.O.S.



El SOS (Secret Operations Service) es sin duda la organización gubernamental más desconocida del mundo. Se trata de una organización secreta dependiente del gobierno de los EE.UU. para llevar a cabo operaciones de interés nacional que deben quedar totalmente ocultas a la opinión pública debido a la forma en cómo se llevan a cabo, que podría ser considerada *"anticonstitucional y que viola los derechos humanos de los individuos involucrados"*.

Ninguno de los presidentes norteamericanos ha sabido jamás de su existencia. El FBI tampoco sabe nada de este coloso en la sombra. Sólo algunos de los más importantes miembros del Pentágono y de la CIA conocen su existencia y no se atreverían a revelarla bajo ningún concepto.

El SOS cuenta con muchas bases en territorio estadounidense, pero éstas siempre están totalmente ocultas, normalmente son subterráneas y cuentan con la mejor tecnología de ocultación del planeta excepto por la que se usa en la estación orbital Watcher-I.

La mayoría de la gente en plantilla que trabaja para el SOS (científicos, guardias, agentes de vigilancia y rastreo, empleados de laboratorio, …) no saben en realidad para quién trabajan ya que se les hace creer que trabajan para SAFE o para algún departamento del Servicio de Inteligencia.

¿Y a qué se dedica el SOS? Se ocupa de que ciertas personas "incomodas" para los intereses nacionales de EE.UU. dejen de ser un problema y desaparezcan. También lleva a cabo determinadas misiones que por presiones diplomáticas o gubernamentales no podrían ser llevadas a cabo por la CIA u otra agencia similar. Pero esto es sólo la punta del iceberg. Si eso fuera todo, el SOS no tendría ningún interés para nosotros.

La misión principal del SOS es la lucha contra la creciente infiltración de seres alienígenas en la Tierra. A tal efecto, el SOS “recluta” a metahumanos y los utiliza como soldados en esta lucha secreta. Debido a la naturaleza de esta misión, el más alto secreto es indispensable.

Una práctica habitual del SOS es captar a superseres no muy poderosos, normalmente mutantes genéticos humanos, aunque también se conoce que ha reclutado a algún Atlante o Tes-Khar no demasiado violento. A estos elegidos se les somete a tratamientos especiales que despiertan sus capacidades hasta sus límites o incluso más allá.

También se les induce algún tipo de poder a base de procesos físico-químicos muy peligrosos que a veces cuestan la vida al sujeto en cuestión. Por si esto fuera poco, en ocasiones se les somete a procesos de tecno-implantación para dotarles aún de más ventajas en el campo táctico. Cabe tener en cuenta que la tecnología que usa el SOS es la más avanzada que existe.

Desgraciadamente, el SOS no es una organización altruista que está protegiendo la Tierra debido a su gran generosidad, tiene sus propios (y ocultos) intereses.

Todos los actos llevados a cabo por el SOS tienen un objetivo global. Es como si quisiera eliminar a la posible competencia para obtener el control del planeta, aunque el tipo de control al que aspira el SOS es un control oculto, un poder en la sombra.

Cualquiera que descubra algún secreto sobre el SOS es eliminado rápidamente o, si es lo bastante poderoso y astuto, se convierte en un fugitivo de por vida sin ningún apoyo, ya que escapa de algo que ningún poder gubernamental va a creer que existe. Aún así, algunos de los superseres modificados que han sido agentes del SOS han escapado de su control y han empezado su propia cruzada personal contra la agencia.

El SOSse autofinancia usando medios propios, robando los ingresos de los focos de poder que elimina, traficando con armas mediante intermediarios, asumiendo una gran parte del presupuesto de defensa de los EE.UU. que nadie descubre dónde va a parar, etc.

La increíble eficacia de las operaciones llevadas a cabo por miembros del SOS se debe principalmente a que todas las decisiones de importancia son tomadas por una sola persona. Sin vacilación, sin discusiones, sin papeleos, sin ningún error.

¿Quién dirige el SOS? Eso es algo que casi nadie sabe, pero que voy a revelar en este documento extremadamente secreto. Si esto cayese en manos de ciertas personas todos los que lo hubiéramos leído nos podríamos dar por muertos. La persona que dirige el SOS no es un ser humano, es un Guimorian. Sí, exactamente, también en el paraíso de su sociedad altamente evolucionada hay manzanas podridas.

El líder del SOS es un guimorian llamado H'mnassi. Su inteligencia es realmente increíble incluso entre sus congéneres (INT 300) y era el más brillante científico de su raza. Vino a la Tierra hace ya mucho tiempo (año 1508) y pasó mucho tiempo estudiando a los humanos junto con otros de su raza. Quizás fue el prolongado contacto con los humanos lo que despertó en él la sed de poder y dominio.

Lo que saben de él sus propios congéneres es que después de diseñar gran parte de la estación espacial Watcher-I (principalmente sus dispositivos de ocultación) conjuntamente con otros científicos humanos, desapareció en circunstancias extrañas y, aunque fue buscado hasta la saciedad, nunca fue encontrado por su gente, que le dio por muerto.

H'mnassi es un genio con una mente increíble que ha prolongado su vida mediante implantes cibernéticos y procesos biológicos ideados por él mismo, ya que domina prácticamente todos los campos de la ciencia. Controla el SOS desde su centro de control secreto cuya ubicación es totalmente desconocida.

Desde allí está conectado a redes informáticas con las que puede acceder a toda la información del planeta, incluso toda la que posean los servicios secretos de otros países. Además, el SOS dispone de una red de satélites espía orbitando el planeta.

Entre los que alguna vez fueron agentes del SOS y ahora se han convertido en fugitivos cabe destacar a los siguientes: Edward Wayfarer (alias Silverhand), Yakumo Murasaki (alias Shin), Cristopher Walker (alias Brainstorm), Richard Hogan (alias Panther), Alexis Drake (alias Sorcery) y Vladimir Itsk (alias Gunsmith).

LA ISLA MURÓ

Situada en un punto sin determinar del Pacífico y afectada por la corriente Oya-shivo, esta isla pasó desapercibida a los ojos de la humanidad hasta 1964, año en el 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 alentadores (no se medían niveles de radiación anómalos en las zonas colindantes), una expedición científica fue enviada a la zona. Su último informe hacía referencia a *"[…] presencia 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 esa expedición.

El clima de la isla 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 7 de Marzo de 1986 el pesquero japonés Kyoto-maru recogió en sus redes lo que parecía ser el cuerpo parcialmente devorado por los peces de una cría de un reptil gigante similar al Tyrannosaurus Rex. El Instituto Oceanográfico de Japón y la Facultad de Paleontología de Tokio se hicieron cargo del hallazgo. Ofrecieron una versión oficial que desmintió todos los rumores, ya que se trataba "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 de forma pública por la negativa del gobierno chino de permitir una investigación en profundidad 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 1994 un desembarco en la isla, pero las malas condiciones atmosféricas, unidas al ataque del súper grupo 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 Este de la dorsal asiática. Separada del continente hace unos ciento treinta millones de años, ha conservado parte de su fauna y flora original, adaptada a este pequeño medio. En su interior existen 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, que han evolucionado hasta asumir una forma de características similares a los marsupiales. El doctor Joji Syoki, de la Facultad de Paleontología de Tokio, dejó en su legado el estudio detallado de un Oya-shivo-saurus (nombre dado por el profesor, debido a la corriente que baña la isla), en el que se muestra una criatura de unos veinticinco metros de alto, potentes mandíbulas, matriz mamífera y un cráneo que podía albergar un gran cerebro.

Posibles pactos de estudio y protección de la zona entre los gobiernos chino y japonés fueron denunciados por el periodista Hermann 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 Seísmo había lanzado contra la Exposición Universal de Sevilla en 1992 y los habitantes de la isla.

Los Ancestrales eran un grupo de dinosaurios monstruosos que el villano egipcio utilizó para intentar boicotear la Expo 92. Fueron detenidos por el Vértice De Combate en colaboración con los superhéroes del gobierno español Fuerza Del Futuro. El combate final entre Primaria y Seísmo a punto estuvo de terminar en tragedia, pero la intervención decisiva de Tech Weapon puso a salvo a la superheroína.

Entre los Ancestrales destacaron Gonai, un enorme tiranosaurio capaz de expeler fuego, Ramada, un pterosaurio que emitía ultrasonidos y que devastó el cine Omnimax y Kerosha, una gigantesca serpiente acuática que, remontando el río Guadalquivir, puso en jaque a las fuerzas del ejército español durante muchas semanas. La isla Muró continúa siendo un misterio donde podrían habitar especies consideradas desaparecidas de la Tierra hace millones de años.

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 radioactiva.

En su forma nativa se encuentra formando redes de átomos con una malla tetraédrica que le confiere una estabilidad extrema. Esta misma propiedad es la que le permite ser prácticamente inmune a los efectos de cualquier energía.

La escasez de este metal, descubierto por el momento solamente en la superficie de la Luna, y su extrema dureza le han convertido en el objeto más valioso 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 tecnoarmadura desarrollado por TecnoRed, el modelo WMA, dispondría de una cobertura de Optimun al menos en sus sistemas más sensibles. Si esto se confirma, la armadura WMA dispondría entonces de una protección antienergética casi completa.

Tiene una temperatura de fusión de 82000 ºK. Soporta impactos de 500 pv sin sufrir deformación apreciable incluso bajo examen microscópico. En condiciones desde 0 ºK hasta 32000 ºK 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 ºK en recipientes magnéticos y que ha permitido elaborar objetos experimentables de este elemento.

El Optimun solo se ha conseguido alear con pequeñas cantidades de Tungsteno, produciendo una pequeña mezcla con características parecidas pero una dureza de solo 250 pv. Es inerte a cualquier tipo de compuesto que se conoce y posee un aspecto metálico de exterior mate con tonos gris azulados.

ZYNEX

Es un compuesto químico de naturaleza metálica que se obtiene de forma exclusiva por síntesis en los laboratorios lunares u orbitales. Se ha utilizado en varias ocasiones en combinación con Optimun para generar una aleación conocida como Optimun Negativo, que supera en varios aspectos al Optimun original. Su punto de fusión es 300 ºK superior al Optimun y su resistencia a la fracción y a la rotura también supera al original en un 25%.

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 alguna combinación entre ellos.

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

STRENIUM

El descubrimiento en 1979 en el lecho del cráter de un meteoro en Transjastán de un extraño isótopo del hierro hizo creer inicialmente en un origen estelar para el 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 explosión nuclear controlada instantes más tarde.

Inerte a todas las reacciones químicas, el Strenium solo se ha conseguido moldear en gravedad cero y vacío absoluto, a bordo del transbordador Discovery en 1995, con excelentes resultados en el desarrollo de objetos simples pero desalentadores en la creación de formas complejas.

La extrema complejidad de su obtención y el precio de su tratamiento han aparcado a este material, relegándolo a la categoría de “curiosidad científica”. El supervillano Épsilon Eridani afirma haber sido capaz de sintetizar una aleación de Strenium y plata en su base especial Cerbero, pero la imposibilidad de cotejar este hecho entre la comunidad científica ha terminado con la consideración de que se trata de una bravuconada más del demente dictador.

No obstante, algunos héroes y villanos afirman tener armas o escudos de este material, aunque según informes de IDESS, ninguno de estos objetos ha reunido las características suficientes para asegurar su composición.

Tiene una temperatura de fusión de 2000 ºK en vacío y gravedad cero. Posee una dureza variable, dependiendo del grado de cohesión energética de sus átomos. Tiene visibilidad nula y aspecto metálico brillante con tonos dorados.

EL NIDO

El Nido es una raza de alienígenas humano-insectoides parásitos con comportamientos de colmena. A pesar de su parecido con los insectos, estos alienígenas tienen endoesqueleto y exoesqueleto, además de mandíbulas con colmillos y dos alas retráctiles que les permiten volar. Sus cráneos son triangulares y planos y tienen entre los ojos una marca de nacimiento que los diferencia de otros miembros de su especie.

Procedentes de Sirio B-VI, su planeta sufre cambios extremos 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 º C y de frío que alcanzan los -150º C, por lo que estas criaturas realizan parte de su complicado ciclo vital bajo tierra.

Los miembros del Nido o Eslizoides utilizan su genética superior para inocular a sus víctimas con embriones. Estos embriones pueden permanecer durante un tiempo en el cuerpo de su huésped, tomando poco a poco el control de su cuerpo o pueden manifestarse con rapidez, dependiendo de las características de la víctima.

Independientemente del tiempo que tarden, el embrión adquiriendo el control del cuerpo de su víctima, controlando sus movimientos y pudiendo utilizar sus poderes (en caso de tenerlos). Además, el embrión protege el cuerpo de su huésped, curándole de cualquier enfermedad o herida, ya que la muerte de su huésped provoca la suya propia.

En último término, el huevo termina eclosionando y convirtiendo a su víctima en un Eslizoide miembro del Nido. El aspecto de los miembros del Nido varía ligeramente en función de su rango, aunque todos ellos mantienen la estructura básica antes comentada.

Un humano inoculado por un Eslizoide puede ser descubierto mediante un escáner médico, una radiografía o acciones similares. Aunque el embrión sea extirpado, el ser humano no puede sobrevivir a esta intervención.

Debido a su armadura natural y a sus dientes, los miembros del Nido son muy peligrosos en combate. Además, tienen unas púas que pueden paralizar a sus víctimas o incluso matarlas. Las Reinas del Nido, con un tamaño mayor al del eslizoide común, son las encargadas de implantar los embriones en otros seres. Las Reinas también pueden comunicarse con sus descendientes por telepatía, incluso aunque estos se encuentren a distancias interestelares.

Son tremendamente agresivos y muy competitivos entre sí. Dos adultos que se encuentren siguen un complejo protocolo de jerarquía basado en gestos y sonidos que, de no resolverse de forma correcta, degenera en un enfrentamiento a muerte.

Los Eslizoides llegaron a la Tierra congelados en un meteorito que impacto en Tungushka a principios del siglo XX. Desde entonces han intentado apoderarse de los cuerpos de eminentes científicos y políticos relacionados con la investigación espacial, con el fin de favorecer un eventual viaje a su planeta natal que les permita conseguir la invasión total de nuestro planeta.

WATCHER-I

La estación espacial secreta (Secret Spacial Station) SSS Watcher-I existe desde hace relativamente poco, aproximadamente desde 1987, aunque el proyecto empezó a tomar forma algo antes, en 1981. Watcher-I es una estación espacial de control totalmente secreta y que cuenta con la mejor tecnología de ocultación que existe, lo que la hace invisible a cualquier método de detección.

Este coloso espacial (unos 12 km de diámetro) sirve como base de operaciones a tres de las razas alienígenas que operan en la Tierra y que han hecho un pacto bastante forzado pero que empieza a dar buenos resultados.

En un principio, Watcher-I fue una iniciativa de los Guimorian para tener una base para sus agentes desde la cual poder observar mejor el planeta. El diseño principal lo llevó a cabo su científico más dotado, H'mnassi.

Tras la desaparición de H'mnassi (que fue dado por muerto) el proyecto Watcher quedó parado hasta que, años más tarde, el propio hijo de H'mnassi, H'dran, reanudó el proyecto con ayuda de científicos ursinos.

Por aquel entonces las dos razas ya se habían aliado para colaborar en objetivos comunes en la Tierra y creyeron que una base conjunta sería ideal para llevar a cabo investigaciones e intercambios culturales y tecnológicos que serían beneficiosos para ambos pueblos.

Siguiendo en gran parte el diseño original de su padre, H'dran fue quien dirigió la construcción de la SSS Watcher-I que se completó en poco tiempo si se tiene en cuenta su enorme tamaño y el hecho de que tenía que hacerse todo en secreto. La estación fue construida en la órbita de una de las lunas de Júpiter y posteriormente se desplazó hasta una órbita estable alrededor de la Tierra.

La tecnología de la estación cuenta con sofisticadísimos sistemas de ocultación, muelle de atraque para las naves que vienen de Guimor o de Alfa-Uma-III, sistemas de comunicaciones muy sofisticados y también teletransportadores que permiten a los agentes encubiertos ursinos y guimorian ir y volver de la Tierra a la estación espacial.

Pero eso no es todo. Las cosas nunca son tan sencillas como deberían. Y este caso no fue una excepción. Nuevos jugadores entraron en la partida: los Nekorianos.

La llegada de los Nekorianos a la Tierra persiguiendo naves Dorkan-Eslizoide no pasó desapercibida a las fuerzas militares terrestres (la UEO y el ejército de EEUU). Ninguno de los dos bandos (terrestres y nekorianos) se mostró muy diplomático y ambos se dispusieron a luchar, los terrestres creyendo que protegían su mundo y los Nekorianos defendiendo su derecho de venganza.

Por suerte, los Guimorian y los Ursinos intervinieron convenciendo a los Nekorianos de que no atacasen el planeta y se unieran a ellos a bordo de la estación Watcher-I. Los Nekorianos aceptaron pensando que sería bueno tener aliados mientras esperaban que el grueso de su flota llegara.

De esta alianza los Guimorian y los Ursinos obtuvieron el conocimiento acerca de los Eslizoides y los Dorkan. De este conocimiento informaron a sus respectivos gobiernos en sus planetas de origen y la respuesta no se hizo esperar: la SSS Watcher-I pasaba a ser un puesto militar.

Tanto los Guimorian como los Ursinos enviaron desde sus planetas natales a algunas de sus fuerzas de defensa de élite (ya que estas dos razas, al ser tan evolucionadas y no ser razas guerreras, no tienen ejércitos más que para defenderse en caso de amenaza externa).

Se estableció una triple alianza entre las razas guimorian, ursina y nekoriana para controlar la amenaza eslizoide e impedir que tomasen la Tierra y desde allí se hicieran más fuertes.

Desde entonces, la jerarquía en Watcher-I se define por rango militar y hay una especie de Alto Mando Militar de la Alianza instalado en la estación para supervisar las operaciones encubiertas de la guerra secreta contra los Eslizoides. Se ha decidido llevar a cabo esta batalla sin informar a los terrestres, pues se ha considerado que sería contraproducente que cundiera el pánico y la histeria colectiva.

Cabe comentar que la única organización terrestre que conoce la existencia de esta guerra es el SOS, ya que los objetivos de los Aliados han coincidido algunas veces con los suyos y ha permitido que hicieran su trabajo.

Por otro lado, el director del SOS, H’mnassi, supone que en algún lugar orbitando la Tierra debe estar la SSS Watcher-I pero nunca ha podido descubrirla. También supone que es allí donde los Nekorianos debieron ir a parar ya que el SOS se enteró de la llegada de éstos y de su posterior desaparición sin motivo aparente.

También cabe comentar que la estación tiene siempre un ojo puesto sobre la estación Cerbero de Épsilon Eridani, pero nunca interviene ya que eso lo consideran un mal que debe solucionarse internamente entre los humanos.

Por otro lado, se está empezando a construir una nueva SSS que se llamar Watcher-II, aunque eso es algo que llevará bastante tiempo, pues los Aliados destacados en la Tierra tienen otras cosas de qué ocuparse.

El hecho de que lleven a cabo una cruzada secreta contra los Eslizoides no impide a los Guimorian seguir explorando el planeta y a los Ursinos seguir rastreando y "recuperando" a los que son descendientes de su raza, aunque cada vez más los Ursinos empiezan a pensar si están haciendo lo correcto en ese tema.

Por último, cabe decir que los grupos de espionaje y almacenamiento de información (que se denominan Seekers, "buscadores") están compuestos por Ursinos y Guimorian. Los Nekorianos llaman mucho la atención con su aspecto físico.

Los Ursinos proporcionan una red de comunicaciones telepáticas que es ideal para sus fines ya que las comunicaciones son muy rápidas e imposibles de detectar por medios tecnológicos normales. Los Nekorianos entran en acción cuando hay que llevar a cabo alguna operación de "limpieza" (más bien de exterminio) contra algún centro de poder de los Eslizoides.

PRISIONES PARA METAHUMANOS

Con una extensión de apenas 100 km cuadrados, la isla de Aquera se encuentra en el mar Mediterráneo, a unos 300 km de las costa sudoeste de Grecia. A primera vista no hay nada que delate la presencia de sus siniestros moradores. Una única construcción apenas se eleva sobre la irregular superficie del islote. No obstante, es un lugar cuya simple mención hace estremecer a los más duros supercriminales.

Aquera es el sobrenombre con el que se conoce a la instalación de máxima seguridad de la Unión Europea para el encarcelamiento de criminales superhumanos. Fue construida y diseñada específicamente para dar cabida al creciente número de delincuentes cuyos poderes especiales hacían difícil su encarcelamiento en prisiones normales. Antes de existir Aquera, los criminales superhumanos eran enviados a prisiones convencionales, de las cuales no tardaban en fugarse más que unos pocos días.

Hubo unos pocos intentos de desarrollar celdas y métodos de contención más seguros en prisiones convencionales del sur de Alemania, acondicionando varias salas para albergar mecanismos especiales para retener a los superhumanos. Aunque las celdas reforzadas demostraron ser más eficientes que las normales, poco pudo hacerse contra poderes más destructivos como por ejemplo la emisión de energía.

Además, al concentrar a un alto número de criminales superhumanos en un espacio tan reducido, aumentaba el riesgo de que dos reclusos decidieran unir sus poderes para escaparse. Las fugas de estas cárceles eran increíblemente desastrosas, ya que muchos de los reclusos escapaban y causaban daños importantes a las instalaciones. También fue puesto en tela de juicio que los delincuentes ordinarios podían correr peligro de sufrir daño al estar encerrados junto a esos seres.

Finalmente, tras los cuantiosos daños materiales provocados por las numerosas fugas y las amenazas de emprender acciones legales por parte de las familias de los presos que habían resultado heridas durante dichas fugas, las autoridades alemanas se decidieron a clausurar el ala metahumana de las prisiones, y los reclusos que allí había fueron trasladadas a otros centros.

La prisión de Aquera fue construida para ser tan inexpugnable como fuera humanamente posible. Así, aunque hubiera costado una incalculable fortuna construir todo el recinto de Strenium, la mayor parte de las instalaciones sí que están revestidas de una aleación de Strenium, un material también altamente resistente.

Aquera cuenta con tres pisos principales, de los cuales el superior se encontraba a doce metros bajo el suelo. La instalación está rodeada del granito de las montañas, tres metros de cemento, un metro y medio de la aleación de Strenium, y medio centímetro de partículas Optimun.

Las celdas son modulares y fueron diseñadas para facilitar la instalación de los dispositivos de neutralización necesarios para los poderes específicos de cada recluso. Por ejemplo, existen celdas con un recubrimiento especial que absorbe la energía cinética, celdas herméticamente cerradas, celdas bañadas con gases lacrimógenos, celdas esféricas sin esquinas, celdas con sensores que drenan de la energía o celdas con inhibidores psíquicos.

Aquera tiene a su disposición un comité administrativo de cinco personas, un alcaide, cincuenta y cinco guardias y un equipo de tres médicos para examinar al recluso a su llegada y determinar los medios necesarios para su reclusión. Cada uno de los guardias de Aquera visten armaduras similares a las utilizadas por la TecnoRed. También cuenta con una sala donde se realizan los juicios, evitando así que los presos tengan que ser trasladados al exterior para ser juzgados, disminuyendo así el riesgo de fugas.

Además de los guardias hay otros elementos de seguridad, como robots armados con armas láser, gas anestesiante y un sistema que permite sellar herméticamente la prisión para evitar fugas. La prisión también dispone de un generador nuclear que le proporciona energía.

En el exterior de la prisión pueden distinguirse tres partes. Una primera donde se encuentran los aparcamientos y la recepción. Un segundo edificio dedicado a la administración y el tercer edificio, donde se encuentra el verdadero núcleo de Aquera. En este edificio hay una planta baja y tres pisos inferiores, en la que se recibe a los prisioneros, bien por tierra en los vehículos blindados, o por aire, en la pista de aterrizaje. Desde aquí se desciende mediante los ascensores a los niveles inferiores, y allí se encuentran también los almacenes, los generadores secundarios de energía y las oficinas de los funcionarios.

En cada uno de los tres pisos existentes bajo tierra existen cinco niveles donde se encierran a los prisioneros, varios por cada piso, separados por un puesto de seguridad. La única manera de acceder a los diferentes pisos es mediante los ascensores de seguridad. Cada nivel cuenta además con una zona de acondicionamiento de aire y distribución de energía. Flanqueando a este edificio podemos apreciar dos edificios dedicados al control ambiental de las celdas.

El éxito del proyecto Aquera tuvo su reflejo en Estados Unidos, donde los problemas de la delincuencia metahumana se habían convertido en uno de los objetivos principales del Ministerio de Defensa. El gobierno estadounidense financió la construcción de una prisión definitiva para criminales metahumanos a la que llamaron La Bóveda.

Una de las ventajas con que contaba respecto a Aquera era que pocos civiles conocían su ubicación exacta, por lo que se evitaba que los cómplices de los reclusos pudieran ayudarles a escapar. El gobierno decidió mantener la ubicación de La Bóveda en secreto, construyéndola en el interior de las Montañas Rocosas, en Colorado.

Dado que el propósito de La Bóveda era únicamente el del encarcelamiento y no el de investigar la naturaleza de los presos, tan solo una pequeña parte del edificio contiene aparatos dedicados a la investigación científica, con el único objetivo de examinar a los reclusos para decidir cuál era la celda más adecuada para contenerlos. Para la construcción y diseño de La Bóveda se contrató al mismo equipo de ingenieros que había trabajado para la construcción de Aquera y contaron con las opiniones del superhéroe Blindado para ajustar sus sistemas de seguridad y vigilancia.

EL REINO SUBTERRÁNEO

El Reino Subterráneo es una enorme red de cuevas, pasajes y túneles situados a muchos kilómetros bajo la superficie de la Tierra. Hace miles de años fue el hogar de una raza de seres primitivos que, debido a los movimientos sísmicos originados por el hundimiento de Atlantis, vieron como su mundo era devorado por el subsuelo.

Aunque no hay entradas señalizadas de forma oficial o accesos conocidos por el gran público, a lo largo de la historia se han realizado varias expediciones científicas con el objetivo de descubrir los secretos que guarda. En la última expedición, los trabajos realizados por el investigador Henry Fawcett permitieron conocer con detalle algunos de ellos. Reproducimos a continuación algunos de los extractos más interesantes de su diario de trabajo:

“ [...] Dentro del reino se pueden encontrar ríos, piscinas y lagos, aunque no hay ningún rastro de vida acuática en su interior. La temperatura es elevada pero llevadera para los seres humanos, y la atmósfera es perfectamente respirable debido a la entrada de aire fresco procedente de la superficie. Por supuesto, la ausencia total de luz natural impide el crecimiento de cualquier vegetación [...]

Está habitado por varias razas de criaturas muy distintas (gigantes de roca, seres reptilescos y mutantes ciegos que se comunican telepáticamente, entre otros), que han llegado a tener enfrentamientos violentos en el pasado. Desde hace algún tiempo todas las razas viven en paz y supeditan su existencia al gobierno de un único rey, cuya ubicación exacta me resulta desconocida, que mantiene diversos consejeros entre los distintos pueblos del reino para facilitar el cumplimiento de sus leyes [...]

Para moverse por el interior del reino sus habitantes utilizan una serie de portales dimensionales que les permiten atravesar grandes distancias en cuestión de minutos. Como es lógico, desconfían de cualquier visitante externo, aunque con el paso de las semanas he logrado transformar esa desconfianza en curiosidad y cada vez son menos reacios a tratar conmigo [...]

Tampoco me niegan que algunos miembros de su raza hayan abandonado el reino para vivir en el exterior o tengan contacto habitual con seres humanos. De ser así, y debido a sus especiales condiciones de vida aquí abajo, lo normal sería que estuviesen ocupando ambientes similares, como túneles de metro abandonados o el alcantarillado de una gran ciudad [...]"

Lamentablemente, el trabajo del doctor Fawcett quedó sin concluir puesto que su expedición desapareció en el interior de las cuevas, aunque jamás se encontraron sus restos. A día de hoy, la gran mayoría de los secretos del Reino Subterráneo y de su civilización permanecen por descubrir.

SUPERHUMAN FIGHTING CHAMPIONSHIP

La explosión demógrafica de seres con habilidades metahumanas propició también la aparición de nuevas oportunidades de negocio, especialmente en los Estados Unidos. Pero a raiz de los problemas de segregación racial de principios de los años noventa, muchos ciudadanos mutantes perdieron sus trabajos y vieron como se les cerraban las puertas del mercado laboral.

El sudafricano Robert Davies, afincado en Las Vegas, fue el primero en darse cuenta que podía aprovecharse de ello para ofrecer un espectáculo único y diferente. Se reunió con varios dueños de casinos y promotores de boxeo de la ciudad para darle forma a su proyecto. Al principio se trataba de combates de exhibición, en los que el público disfrutaba del espectáculo visual y la espectacularidad de los poderes de los luchadores, sin riesgo alguno para los participantes.

Con el paso de las semanas el éxito fue cada vez mayor. Las apuestas subían sin parar y el público, como en un antiguo coliseo romano, gritaba y tomaba partido por los luchadores. Consciente de que tenía un diamante en bruto, Davies fundó la SFC, una organización dedicada a promover por todo el mundo combates entre metahumanos. Su mayor atractivo es que estas peleas ya no son de exhibición. Son combates de verdad con consecuencias y heridas muy reales. Como es lógico, también son mucho mayores las sumas de dinero que se mueven en los combates y la bolsa que ganan los luchadores.

A raiz de su popularidad, iniciativas similares surgieron por todo el mundo. Inglaterra, Alemania, Thailandia, Japón o México son algunos de los países que han creado sus propias federaciones y organizan eventos similares. La creciente popularidad de los metahumanos y las normativas de seguridad que garantizan la ausencia de riesgo para los espectadores hacen el resto, conformando un negocio que comienza a mover cifras millonarias.

Cuando el crimen organizado puso sus ojos en este tema, la cosa empezó a torcerse. Sabedores de que las apuestas eran cada vez más altas a medida que la peligrosidad del combate era mayor, no faltó quienes empezaron a exigir un porcentaje de las ganancias o a montar sus propias sesiones clandestinas de lucha metahumana.

No se trata de meros combates de exhibición, las luchas son a muerte y las cantidades de dinero que se mueven en sus apuestas son dificiles de igualar para otros negocios legales. Por supuesto, no está permitido el acceso a cualquiera. Sólo unos pocos escogidos saben cuando se celebra uno de estos combates. Generamente se trata de poderosos hombres de negocios, millonarios y gente dispuesta a pagar importantes sumas de dinero por asistir.

También se incumplen todo tipo de reglas, como permitir la participación de menores o la aplicación de drogas a los luchadores para potenciar sus poderes. El elevado riesgo de los combates provoca que no haya mucho futuro para los vencedores fuera de estos círculos de marginalidad, porque las secuelas o heridas que sufren son demasiado graves.

En los últimos meses se han sucedido muchos casos de desaparición de jóvenes mutantes en países del Este de Europa y America Latina. Aunque la investigación inicial descartaba la existencia de una red internacional de “trata de metahumanos”, las autoridades no han cerrado esa opción y siguen trabajando en ello.



CRONOLOGÍA METAHUMANA EN ESPAÑA

¿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, Quetzalcóatl, Arturo, Cristóbal Colón, Rasputín, … Todos ellos aportaron algún acontecimiento extraño a su historia personal que les 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 con 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 lado los republicanos, que están apoyados por la Unión Soviética, sometida al puño de hierro estalinista. Los soviéticos y un puñado de voluntarios de varias nacionalidades (checos, franceses, ingleses, americanos, …) han llegado a nuestro país para defender la supervivencia de la República.

En el desánimo 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.

Desde 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 ataque aéreo sobre Euskadi. Pronto será conocida con el nombre de 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 las 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, en el puerto de La Coruña aparece 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, con fecha de Octubre de 1937. Durante esos días Koch 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 vigilaba con unos prismáticos. El texto descubierto narra la sorpresa del alemán:

"Los españoles habían elegido bien el nombre de aquella mujer, Flecha Roja. Haciendo honor a él se precipitó sobre un nido de ametralladoras que los franquistas habían instalado en una colina. Vestía completamente de rojo, con una estrella amarilla en el pecho. Era difícil ver sus movimientos por la rapidez con que actuaba. No pude por menos que admirar a 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 grito de alegría llegó desde las trincheras rojas cuando la mujer atacó a los nacionales. Pronto estos 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 Giehrl, coleccionista privado).

Koch quedaría profundamente impresionado por estos acontecimientos y comenzaría de inmediato a reunir documentación para enviar a Berlín. Los nacionales eran regularmente informados de los pocos avances. El invierno transcurría lentamente mientras Flecha Roja actúa nuevamente en la Batalla de Teruel. Los nacionales 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.

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 del centro 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 le descubrió por casualidad, estando de visita en casa del comandante Rivera, del ejército nacionalista. El hermano de Rivera era uno de los sacerdotes que dirigía el orfanato y les comentó durante una comida el extraño caso 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 doctor Reinecke, del Instituto de Ciencias de la Mente del Reich, una institución semisecreta creada a instancias del propio Hitler. El doctor 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 para informar directamente al Führer, que había manifestado su especial interés en el caso.

Koch y Salgado permanecieron en Burgos y se hicieron cargo definitivamente del muchacho. Este se encontraba a gusto fuera del orfanato, que había sido un infierno para él, y colaboró con ellos casi desde el principio.

Los ensayos comenzaron con pruebas sobre el movimiento de objetos inanimados e incluyeron toda clase de experimentos hasta alcanzar al propio movimiento del muchacho.

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 de la zona nacional para facilitar las operaciones de Lince.

Mientras tanto, el doctor Reinecke, una vez en Berlín, había comenzado a desempolvar expedientes sobre casos extraños. Con la ayuda de un equipo de colaboradores consiguió seleccionar a cuatro candidatos que presentaban superpoderes. Entre ellos destacaba uno capaz de desarrollar una fuerza monstruosa y con una capacidad de resistencia 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 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 que tenían era 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) formaban el equipo destinado a enfrentarse 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 cuando Lince estaba presente, pues aunque éste no entraba nunca en contacto con ella, era capaz de controlar su poder.

En Noviembre de 1938 Lince estaba a punto de cumplir 16 años y fue 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 compartían alojamiento Vértice De Combate y Koch. Bandera Negra se dio cuenta del intento de fuga y alerto a Koch. Tuvieron una violenta discusión en la que Golem y Bandera Negra, junto a 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 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.

Para aquel entonces, Golem y Bandera Negra 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 apareció muerto en su cama. Koch le había disparado mientras estaba durmiendo. 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 en 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, lo 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 sorprende 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 Griff Pomarsky, un carguero bajo bandera polaca atracado en Valencia para la ocasión.

El mercante zarpó al poco 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 Griff 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 restos de 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 investigaciones de la Sección 19 del Ministerio de la Guerra. En apariencia, 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, solicita una baja temporal del Ejército que le será concedida. Busca una nueva residencia alejada de la curiosidad de los demás y encuentra una finca en la sierra de la provincia de Segovia que responde a sus necesidades. Este será el centro de operaciones para 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 de 1941 llega la noticia de la muerte de Koch, lo que inquieta a Salgado, que conoce las circunstancias poco claras que rodean la muerte de su antiguo colaborador.

En 1944, después de cinco años de intensas búsquedas, y tras haber consumido más del ochenta por ciento 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 interesante noticia en el diario ABC del 6 de Septiembre de ese mismo año:

"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 estas se propagaran, alcanzando a los alumnos.

Los bomberos consiguieron controlar el fuego sobre las ocho de la tarde sin que se produjeran víctimas mortales. Increíblemente, el maestro que salvó la vida de sus alumnos no sufrió quemaduras de importancia sobre su piel. 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."

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 su poder para 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 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, en su desesperación, opta por una solución expeditiva. Narcotiza a J.G.S. y le somete a un lavado de cerebro. El resultado es una personalidad nueva, que responde enteramente 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.

Ese estado de cosas se mantendrá durante unos meses, mientras el entrenamiento se completa y la impaciencia de Salgado aumenta. Este 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 secretas internacionales similares a la suya que intentan hacerse con el control de metahumanos.

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 le corroe. 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 arrasar un pequeño pueblo. Los aldeanos ven con incredulidad como un individuo vestido con un ajustado traje rojo y negro se pasea entre las llamas absorbiéndolas.

El acontecimiento no tendrá reflejo 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 necesitó solamente 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 termina convertida 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 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, los problemas internos comienzan a desarrollarse 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 esas 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 EE.UU. (acuerdo que se vería reflejado en el Plan Marshall, algunos años más tarde) provoca un acoso hacía 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 precintada 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 sirvieron 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 hojas de documentación sobre superhombres en el bunker 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 eliminados 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, el héroe francés Estigma.

Las décadas de los años cincuenta y sesenta no fueron buenas para la popularidad de los metahumanos. La gente no necesitaba vistosos héroes porque los tenían en sus casas: hermanos, padres y amigos que habían regresado de la Segunda Guerra Mundial y habían triunfado. No hacían falta leyendas inalcanzables. Estaban entre nosotros.

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

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

ENTIDADES CÓSMICAS

El universo de Superhéroes Inc. es amplio, vasto, infinito. Pensar solamente en ambientar partidas en la Europa actual 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 adorados como dioses y 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 sí 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 que están más allá de la mera compresión 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 adecuada 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 de forma directa sino a través de sus Expresiones y Aspectos. Estos, 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 solo 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 juicio sabiendo que su decisión será acatada.

Nadie sabe porqué sus hermanos se someten a su voluntad, ni de donde 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 conocido por muchos nombres (Marte, Ares, Andras, N´kosh, …) y confundido con otros dioses. Némesis suele presentarse a los que combaten habitualmente para proponerles grandes gestas. A tal efecto, cambiar de forma para parecerse a aquello que más desea el contactado.

Es un intrigante nato 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, miembro del Vértice De Combate, logró en 1995 con el apoyo de Orden que Némesis aceptase alejarse de los asuntos humanos por un tiempo, aunque esta tregua no parece continuar en la actualidad.

NIGALIÓN

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 popularmente llamados "demonios". En realidad se tratan 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 arquitecturas del siglo XX. Otras son tectónicamente imposibles en continua agitación sísmica. Existen otras zonas que recuerdan diversas épocas históricas pero de manera distorsionada. Es el triunfo de la sinrazón, de la locura, de Demencia.

En Nigalión, Demencia es todopoderosa y su palabra es ley. Parece ser que se trata de un plano de la 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 habitantes 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 estos le han causado provoca que, algunas veces, se manifieste en forma de terremotos, inundaciones, tormentas y otros desastres naturales.

Es la representación de Unidad en la Tierra, una parte ínfima de su ser, compuesto por la materia y 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 del Medievo, historias populares que corren a través de los siglos, … Se trata 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 A.C., 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 enraíza la raíz al 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 lograse llegar a ella se vería rodeado por maravillas superiores al entendimiento humano."*

Sus habitantes, denominados 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 llamados los Elegidos, los cuales son individuos adelantados a su tiempo, 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 comunicarlo al Supremo.

Los contactos con la Tierra son cada vez más esporádicos, quizás porque 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 en el tiempo que poseen todos los Cronoides. Un grupo de ciudadanos 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 Ucronía.

Rige los designios de Cronópolis una entidad superior llamada Cronos Supremo, que se informa a través de las experiencias de otros 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 llegase a desaparecer el Supremo, cualquier Cronoide 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, se trata de individuos independientes que comulgan con esta entidad solo en momentos determinados. Son inmortales, pacíficos, extremadamente tranquilos y están muy interesados en adquirir conocimientos de otras épocas y sobre otros mundos. Por ello, desplazan su ciudad a través de la corriente temporal, gracias a su capacidad de doblar el espacio-tiempo.

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, miembro femenino 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 casi omniscientes y tan solo permiten a personas poco éticas su presencia en la ciudad, de cara a estudiar la cara oscura del ser humano, algo que ellos desconocen desde la escisión de Ucronía.

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. Es necesario destacar que un PJ no puede asumir la identidad del dios principal de un panteón, ya que este es considerado como una Entidad Cósmica debido a su poder y son siempre PNJs.

MOTIVACIONES DE LAS ENTIDADES CÓSMICAS

En este apartado se intenta describir las posibles motivaciones que tienen los Dioses y como relegan sus deseos hacia los Magos. Aunque es extraño, hay una fuerza todopoderosa que impide la actuación de forma directa de estas Entidades. Cuando más poderosa es, menos puede actuar. Por esta razón las potencias del Universo decidieron usar peones en sus constantes guerras y es aquí donde entran los Magos. Personas que tienen las capacidades ideales para servir a estás personificaciones del poder en el Universo.

Estas son las motivaciones que intentan inculcar a sus subordinados para que sin ser totalmente consciente de ello, hagan el trabajo sucio que ellos tienen prohibido realizar.

- **Unidad** y sus aspectos tiene como principal motivación impedir el avance constante de su mayor rival, Entropía y sus hijos. Quizás hace centenares de eras, Unidad también decidió dominar la realidad para instaurar un reinado de paz. Pero la presencia de Entropía hacía peligrar todo lo que ella deseaba. Por esa razón los siervos de Unidad tienen como principal objetivo impedir el avance de las fuerzas del mal.

En aspectos menores, Unidad también busca restablecer el Orden donde solo reina el Caos, ayudar a la creación del mundo y buscar el conocimiento para recuperar las cosas que han sido destruidas y por último expandir su radio de acción a otros parajes y seres, en muy pocas ocasiones usando la fuerza, pero en ocasiones para expandirse hay que usar formas que en el menor de los casos son todo menos diplomáticas.

- **Entropía** y sus oscuros hijos son todo lo malvado y oscuro que hay en el Universo. El caos, el desorden y la anarquía son parte del aspecto de Entropía. Su búsqueda por la destrucción de la realidad es constante desde que comprendió que no podría dominarla, así que decidió que nadie más la disfrutaría. Por este motivo busca la eliminación de cualquier ser relacionado con ella.

Utiliza a sus peones para que cumplan sus oscuros designios, que son la destrucción masiva, instaurar el caos y la anarquía, provocar la locura a las gentes de bien y combatir a cualquiera que se oponga a su mandato, en especial a todo aquel que sirva de una forma u otra a sus dos mayores rivales; los Magos y servidores de Unidad y Equidad.

- **Equidad** es el equilibrio y siempre está preparado para intervenir cuando la balanza se inquilina demasiado hacia el lado erróneo. Su deber es mantener la igualdad de fuerzas entre las fuerzas del universo, aunque últimamente suele ayudar más a las fuerzas de Unidad, ya que Entropía siempre pone en peligro el bienestar de la realidad.

Equidad nunca ayuda directamente a uno u otro, sino que siempre interviene a favor de la preservación del universo y la realidad, por este motivo no dudaría en ponerse al lado de Entropía, si fuera Unidad quién pusiera en peligro el equilibrio, aunque este caso nunca se ha dado.

Equidad no tiene aspectos como sus hermanos, solo tiene una faceta y esta es la neutralidad. Solo pide a sus servidores que no intervengan en conflictos si estos no son realmente peligrosos para el equilibrio del bienestar de la mayoría.

Un ejemplo a una escala muy pequeña podría ser el de un héroe que no impide vender cantidades menores de droga a un delincuente, pero lo hace para conseguir información y llegar así al traficante que dirige todo el negocio de la venta de droga.

- Los **Dioses menores** tienen motivaciones muy diferentes, y en la mayoría de los casos estos pueden ser encontrados como PNJs en el mundo de SHI. Por este motivo dejamos a discreción del DJ la elección de éstas y cómo influyen en el mundo de SHI.

Aunque no resulta muy difícil descubrir cuáles son, ya que en a continuación se encuentra una tabla en la que aparecen un gran número de dioses y sus esferas de actuación (Marte, al ser el dios Romano de la Guerra, es evidente que busca de una manera más o menos noble poder crear conflictos bélicos).

Los dioses principales de cada panteón tienen como principal interés el de proteger su mundo, ya que sin él dejarían de existir, al ser la fe del hombre la que en un principio les da la fuerza y la vida. Si llegase el día en que no hubiera nadie vivo en la Tierra, cómo podría alguien adorarlos si todos han muerto...

Aunque dentro de los panteones hay discrepancias, como por ejemplo en el nórdico. Odín siempre debe combatir a las mentiras de su hijo Loki para impedir que éste domine Asgard y destruya Midgard.

Las preocupaciones y motivaciones de estas Entidades también son relegadas a sus propios peones, aunque de una forma algo mayor, ya que ellos mismos toman cartas en los asuntos importantes, ya que el control que se tiene de ellos es menor que el sufrido por las Entidades más poderosas.

PANTEONES

GRIEGO

Zeus	Dios principal, dios de los cielos
Atenea	Diosa de la sabiduría
Artemisa	Diosa de la caza
Ares	Dios de la guerra
Afrodita	Diosa del amor
Poseidón	Dios de los mares
Hermes	Mensajero de los dioses
Hades	Dios de los infiernos
Hefesto	Dios de fuego y la fragua

ROMANO

Júpiter	Dios principal, dios de los cielos
Minerva	Diosa de la sabiduría
Diana	Diosa de la caza
Marte	Dios de la guerra
Venus	Diosa del amor
Neptuno	Dios de los mares
Mercurio	Mensajero de los dioses
Plutón	Dios de los infiernos
Vulcano	Dios de fuego y la fragua

NÓRDICO

Odín	Dios supremo, de la magia y la sabiduría
Thor	Dios del cielo y el trueno
Freyr	Dios de la fertilidad
Freya	Hermana de Freyr, diosa de la fertilidad
Frigg	Reina de los cielos, esposa de Odín
Heimdall	Vigilante de Asgard, padre de la humanidad
Tyr	Dios de la guerra
Njord	Dios del mar
Loki	El traidor, el dios embustero

GERMÁNICO

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

JAPONÉS

Izanagi/ Izanami	La pareja primordial y creadora del mundo
Amaterasu	Diosa del sol
Tsuki-yomi	Dios de la luna
Susano	Dios de la tormenta
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, el más fuerte entre los dioses
Thot	Dios de la luna

HINDÚ

Brama	Deidad creadora
Visnú	El protector del mundo
Shri	Diosa de la fertilidad
Shiva	El destructor del mundo, dios de la tormenta
Kali	La oscura, su sed de sangre no tiene límites

CELTA

Daghdha	Dios supremo, dios de la fertilidad
Donn	Dios de los muertos
Brighid	Diosa de las artes
Oenghus	Dios del amor

ESLAVO

Svarog	Dios del cielo
Dazhbog	Dios del sol
Svarozhich	Dios del fuego
Rod	Dios de la luz y la creación
Perón	Dios del fuego, el rayo y la guerra
Veles	Dios de los muertos
Stribog	Dios del viento

AZTECA

Tezcatlipoca	Dios Supremo
Huehueteotl	Dios del fuego
Quetzalcoatl	La serpiente emplumada, dios guerrero
Ehecatl	Dios del viento
Tlaloc	Dios de las lluvias
Huitzilopotchli	Dios del sol y de la guerra

CAPÍTULO 2: SISTEMA DE JUEGO



JUGANDO A SUPERHÉROES 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. Los personajes pueden ser magos, artistas marciales, mutantes, …

Los jugadores encontrarán en estas páginas todo lo necesario para crear sus SPJs (personajes). Es muy importante que en la creación de los mismos esté presente un Director de Juego (Máster) coherente, 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, mediando un previo acuerdo entre jugadores y DJ, siempre que se crea necesario. Lo importante es disfrutar de una buena partida. El uso o interpretación que se hace del reglamento es lo de menos.

Debe tenerse en cuenta por una cuestión de coherencia que el reglamento debe ser interpretado, dada una misma situación, siempre de la misma manera para no llegar a discusiones entre jugadores y DJ.

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 tienes muy claro el tipo de personaje con el que quieres jugar, puedes consultarlo con el DJ y crearlo directamente.

1) Obtener las Características Básicas del personaje mediante tiradas de dados. Las características representarán la naturaleza de tu personaje en siete aspectos distintos.

2) Conocer el origen del personaje 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.

3) Saber cuáles son sus superpoderes o habilidades metahumanas.

4) Decidir una profesión para el personaje. Podrás escoger entre diferentes profesiones que dependerán de la historia particular del PJ que quieres representar. Para ello, también deberás tener en cuenta el origen, si tiene otras identidades y las posibilidades que las Características marquen a tu personaje.

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

6) Elegir y calcular sus habilidades de aprendizaje. Estas habilidades representan los conocimientos que ha adquirido tu personaje y deben estar en relación con su profesión. Cada personaje tiene 1D4+2 habilidades de aprendizaje.

7) Determinar los Trasfondos y el Historial que posea el personaje.

8) Obtener o comprar el armamento/equipo que necesite.

9) Escoger un nombre para tu personaje. Intenta que sea acorde con sus poderes o motivación. Asimismo, si tu personaje tiene identidad secreta, también deberás darle un nombre y un pasado.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

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 siete. Se obtienen realizando sendas tiradas de 1D100 y desechando aquellas que estén por debajo de 60. Esto es así debido a que el patrón normal Homo Sapiens varía, a efectos del juego, entre estos dos valores. Tras obtener los siete resultados el jugador decide a qué Característica asigna cada uno de ellos.

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 (dado negro) y 3 (dado azul) representará un valor de 83. Una tirada de 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 básicas son las siguientes:

Fuerza (FUE)

Afecta a cualquier acción relacionada con el esfuerzo físico prolongado o momentáneo. Acciones regidas por esta característica son: el manejo de armas a dos manos, levantamiento de pesos, proezas físicas, …

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 aclaran las capacidades de que dispone un personaje en función de su fuerza, peso levantado (en Kg o Toneladas según el caso) y el daño causado en combate cuerpo a cuerpo.

FUE	PESO	DAÑO
40 a 75	FUE Kg	1D6
76 a 90	FUEx2 Kg	1D6+4
91 a 99	FUEx3 Kg	1D8+6
100	500 Kg	2D8+8
101 a 105	1 Ton	2D10+10
106 a 110	2 Ton	3D10+10
111 a 113	3 Ton	4D10+20
114 a 116	6 Ton	6D10+20
117 a 119	12 Ton	8D10+20
120+	FUE-100 Ton	1D100+Bonus

Bonus: A partir de Fuerza 120, el SPJ levantará tantas toneladas como su FUE pase de 100 y el daño que causará será igual a 1D100 + (FUE-100).

La fuerza sobrehumana también influye (debido a la musculatura de las piernas) en la capacidad de salto del SPJ. La siguiente tabla indica la distancia máxima a la que se puede saltar (longitud y altura), así como los modificadores aplicados a esos valores si se utiliza la Superfuerza del personaje.

FUE	LONGITUD	MODIFICADOR	ALTURA	MODIFICADOR
Hasta 100	FUE/10	-	FUE/40	-
101 a 120	FUE/9	x2	FUE/36	-
121 a 140	FUE/8	x5	FUE/32	x3
141 a 160	FUE/7	x10	FUE/28	x5
161 a 180	FUE/6	x20	FUE/24	x7
181 a 199	FUE/5	x40	FUE/20	x9
200	FUE/4	x100	FUE/16	x10

Hay que tomar en cuenta una consideración con respecto al daño causado. Se trata del daño máximo que puede realizar un personaje en condiciones normales. El jugador que interpreta al SPJ puede declarar siempre que lo desee su intención de no aplicar toda su fuerza, sino parte de ella.

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 puntos de daño. 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 máxima fuerza, que destrozaría al justiciero madrileño.

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 acrobacia.

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 o afectar al personaje en combate cuerpo a cuerpo o con armas.

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

AGI	PARADA	AxA
40 a 75	AGI/4	1
76 a 90	AGI/4	2
91 a 100	AGI/4	3
101 a 115	30	3
116 a 130	40	3
131 a 145	50	4
146 a 160	55	4
161 a 175	60	4
176 a 190	65	5
191 a 199	70	5
200	80	6

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 por hora, 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, además del Daño Absorbido natural del propio cuerpo y la cantidad de Puntos de Vida totales que tiene el personaje.

CON	RECUPERA	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+	40	150	CON

La recuperación de Puntos de Vida 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 en el ámbito normal, debiendo el DJ determinar si se produce a la mitad del valor normal, a un tercio, … o incluso la imposibilidad de recuperar PV si el personaje se encuentra realizando una actividad física apreciable.

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”.

Dos parámetros que están directamente relacionados con la INT del personaje son la Parada Psíquica y el número de Acciones por Asalto (AxA) que éste puede llevar a cabo en un turno de juego (no confundir con los parámetros derivados de la característica AGI. Tienen el mismo nombre pero se aplican para acciones distintas)

La Parada Psíquica es un parámetro que sirve para modificar negativamente la acción de un contrario que intenta atacar o afectar al personaje mediante algún tipo de habilidad psíquica o poder mental.

Las Acciones por Asalto representan (si el DJ decide diferenciarlas de las acciones físicas) el número de acciones mentales que un personaje puede emprender durante un turno de juego.

INT	PARADA PSÍQUICA	AxA
40 a 75	INT/4	1
76 a 90	INT/4	2
91 a 100	INT/4	3
101 a 115	30	3
116 a 130	40	3
131 a 145	50	4
146 a 160	55	4
161 a 175	60	4
176 a 190	65	5
191 a 199	70	5
200	80	6

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, el SPJ podrá realizar y entender determinadas acciones:

00 a 20: Intelecto rudimentario. Nivel animal. Se mueve más por instintos que por reflexiones.
21 a 40: Inteligencia infantil. Puede comprender órdenes sencillas y directas, así como manejar aparatos muy simples (palancas, armas blancas, etc.).
41 a 60: Inteligencia humana inferior. Comprenden lentamente los procesos complicados. Pueden aprender basándose en esfuerzo.
61 a 80: Intelecto humano normal.
81 a 100: Inteligencia humana superior. Pueden entender el manejo de aparatos complejos, así como desarrollar la tecnología normal de su época.
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.
141 a 180: Superdotado. Puede desarrollar ingenios alienígenas o de otro tiempo.
180+: Inteligencia cósmica. Nada escapa a su comprensión y entendimiento.

Los personajes con un marcado talante científico y especializados en una rama concreta (biología, genética, etc.) suben un nivel de atribuciones en ese campo respecto al correspondiente por INT. Aquellos SPJs humanos (incluidos mutantes) que superen el nivel 160 no podrán hacer uso de su inteligencia, ya que podrían sufrir daños cerebrales irreparables. 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. Así, teniendo en cuenta los diferentes sentidos y su puntuación en PER tendremos lo siguiente:

- Súper vista

101 a 120: Vista de lince. El SPJ puede leer los titulares de un periódico de un extremo al otro de un campo de fútbol.
121 a 140: Vista de águila. En este caso el personaje es capaz de ver casi perfectamente en la oscuridad. Sus ojos se adaptarán automáticamente a cualquier nivel de luz (infravisión)
141 a 160: Con esta puntuación será capaz de ver el calor que desprenden los cuerpos de los seres vivos (visión térmica)
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).

- Súper oído

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 o el movimiento de un insecto.
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.

- Súper olfato / Súper gusto

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.

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 olido 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.

- Súper tacto

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, carisma, atractivo físico 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.

00 a 20: Repulsa y rechazo. Posibles tiradas de EQM para no entrar en un estado mental alterado.
21 a 40: Desagrado. -20 a las tiradas de Influencia (+20 si se pretende intimidar).
41 a 70: Persona normal pero poco agraciada.
71 a 90: Aspecto agradable. Persona atractiva.
91 a 100: Gran belleza física. +10 a las tiradas de Influencia sobre seres del sexo opuesto.
101 a 130: Belleza sobrenatural. Se pueden requerir tiradas de EQM para no quedar prendado del SPJ (siempre que sea del sexo opuesto).
131 a 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 a 200: Es aspecto del SPJ es tan majestuoso y atractivo que causa una cordialidad casi irresistible al resto de SPJs, sin importar la raza ni el sexo.

Destreza (DES)

Hace referencia a la capacidad para manipular objetos con control y precisión. En esta característica se incluye también la coordinación ojo-mano, el equilibrio y la correcta ejecución de los movimientos físicos del personaje.

00 a 40: Patoso. Solo podrá realizar tareas sencillas y utilizar objetos de tamaño medio-grande.
41 a 70: Persona normal pero poco coordinada, algo torpe.
71 a 90: Buena coordinación, aptitud para trabajar con utensilios de pequeño tamaño.
91 a 100: Increíble habilidad natural. Artistas, cirujanos, acróbatas, etc.
101 a 150: Capacidad para realizar movimientos que rozan lo irreal, por la velocidad y precisión con las que se ejecutan.
151 a 200: Proezas increíbles, como hacer malabares con decenas de objetos al mismo tiempo, lanzamiento de objetos con puntería milimétrica, etc.

FAMA

Los puntos de Fama que tenga el personaje representan cuanto de conocido es tu SPJ en el mundo y el nivel de influencia que tiene, todo ello sin tener en cuenta si ese reconocimiento ha sido ganado por hechos heroicos, por crímenes infames o por su trabajo civil (escritor, modelo, cantante, etc.). La Fama es una medida de reconocimiento del nombre, la cara y/o el traje de la identidad heroica del SPJ.

FAMA	ESTATUS DEL PERSONAJE
0	Absoluto desconocido
1	Vecino de enfrente
2	Fenómeno de barrio
3	Rumor callejero
4	Leyenda local
5	Leyenda urbana
6	Celebridad urbana
7	Celebridad regional
8	Rumor nacional
9	Curiosidad nacional
10	Figura nacional
11	Celebridad nacional
12-13	Portada en prensa nacional
14-16	Superestrella
17-20	Megaestrella
21-25	Sensación internacional
25-30	Fenómeno global
30+	Maravilla de esta era

Conseguir Fama

La Fama se gana cuando el personaje se involucra en noticias o eventos y su hazaña o acción es destacada en todos los medios de comunicación, despertando el interés popular. Los medios de comunicación, después de todo, juegan un papel directo en la adquisición de la fama en la era moderna.

Queda en todo momento a discreción del DJ determinar cuándo una acción de los personajes es reconocida por los medios de comunicación y puede incrementar la fama del personaje. Recuerda que no solo la identidad superheroica del personaje puede aumentar su fama. Si el personaje tiene una doble identidad, también la identidad civil puede incrementar su fama por otras vías (salir a cenar con un personaje público puede incrementar drásticamente la fama de la identidad civil de un personaje, algo negativo para alguien que no desee llamar la atención).

Todo personaje empieza el juego inicialmente con cero puntos de Fama. Sin embargo, ciertas ventajas o defectos pueden variar esto. A continuación representamos algunos ejemplos de posibles acciones que incrementen la Fama para que sirvan de guía, pero el DJ puede crear otras situaciones similares.

PUNTOS GANADOS	EJEMPLO
+1	Evitar un robo/asalto/etc
+1	Aparición esporádica en televisión
+1	Detener a un criminal
+1	Ser nombrado en los informativos/prensa
+1	Relacionarte con un famoso
+2	Vencer/detener a un supervillano
+2	Salvar a múltiples rehenes
+2	Evitar una explosión/incendio/etc
+2	Salvar un icono de la ciudad
+2	Aparecer en una película de éxito
+2	Casarse con un famoso
+2	Salir en un reportaje de televisión
+3	Salvar una ciudad de ser destruida
+3	Entrevista personal en prensa/televisión
+3	Casarse con una Superestrella mediática

Perder Fama

La única manera que tiene un personaje realmente para perder la Fama es no hacer nada y no llevar a cabo acciones durante un largo periodo de tiempo o bien ocultar sus acciones a los ojos de los medios de comunicación. Los puntos de Fama sólo deben quitarse de un personaje a discreción del DJ.

Por ejemplo, un personaje que se toma una semana de vacaciones de su carrera como superhéroe, no tiene porque ver mermada su fama que tanto le ha costado ganar, pero un personaje que se toma un descanso de dos años (en tiempo de juego) de sus aventuras para atender asuntos privados, podría encontrar su Fama y Reputación reducidas de forma significativa (aunque no totalmente).

Beneficios de ser famoso

La Fama puede tener muchos beneficios. Alguien famoso puede tener muchas puertas abiertas, ser invitado a lugares privilegiados, ser ayudado por gente desconocida, etc. En un mundo empresarial, cuanto más famoso es un personaje, más probable es que se considere “financiable” (es decir, un portavoz digno para los mercados, las empresas y las causas).

Los personajes más prácticos pueden encontrar ofertas lucrativas a cambio de sus derechos de imagen, como si de una estrella del deporte o del cine se tratase. A todo tipo de personajes famosos les puede resultar rentable comerciar con su licencia de los derechos de imagen para crear todo tipo de merchandising, que van desde figuras de acción y camisetas, a la creación de películas o series de dibujos animados basados en el personaje.

Inconvenientes de ser famoso

El problema con la Fama es que a menudo se alimenta a sí misma. Los medios de comunicación, incluyendo a los temidos paparazzi y los periodistas sensacionalistas, se ganan la vida cubriendo y publicando todo tipo de rumores sobre los famosos (incluyendo las hazañas de aventureros disfrazados), y serán cada vez más voraces e interesados en un personaje a medida que aumente el índice de Fama.

Puede ser difícil para un personaje trabajar con seguridad o secretismo si el más mínimo rumor de su presencia en una zona es suficiente para enviar una docena de periodistas y cámaras en persecución de una historia.

Las decisiones respecto a las ganancias o pérdidas de Fama están dotadas siempre de una gran subjetividad y maleabilidad. Es el DJ el último responsable sobre este tipo de puntuación, y si como tal, crees que algo acerca de las pautas presentadas aquí no se acerca a lo que tiene en mente, puedes modificarlas o desecharlas según tu juicio y el tipo de historia que estés contando.

REPUTACIÓN

La Reputación representa cómo es visto tu personaje por los demás, no sólo por el público en general, también por los cuerpos de seguridad y los gobiernos. Los superhéroes deben ganarse la confianza del público y su aceptación durante su lucha contra los villanos, actuando con responsabilidad, y evitando daños colaterales como consecuencia de sus actos, si no quieren convertirse en vigilantes fuera de la ley considerados igual de peligrosos que los enemigos contra los que luchan.

Personajes envueltos en actos delictivos y que no se preocupen de los daños colaterales, rápidamente se pueden encontrar con que su puntuación de reputación cae en picado.

Si bien la Fama tiene una manera de incrementarse por sí sola con el tiempo, la Reputación requiere una gestión cuidadosa y tiene tendencia a caer precipitadamente cada vez que el personaje cometa un error, sea éste voluntario o no.

REPUTACIÓN	ESTATUS DEL PERSONAJE
-20 o menos	Terrorista mundial *(+30%)*
-18 a -19	Archivillano *(+25%)*
-16 a -17	Supervillano *(+20%)*
-14 a -15	Amenaza peligrosa *(+15%)*
-12 a -13	Criminal metahumano *(+10%)*
-11	Mente criminal *(+5%)*
-10	Villano
-9	Amenaza pública
-8	Criminal
-6 a -7	Delincuente
-5	Vándalo
-3 a -4	Maleante
-1 a -2	Alborotador
0	Desconocido, es un enigma
+1 a +2	Vigilante
+3 a +4	Buenas intenciones
+5	Admirable
+6	Ciudadano modelo
+7	Digno de confianza
+8	De carácter heroico
+9	Modelo de conducta
+10	Madera de héroe
+11	Héroe regional *(+5%)*
+12 a +13	Héroe nacional *(+10%)*
+14 a +15	Superhéroe *(+15%)*
+16 a +17	Ejemplo de virtud heroica *(+20%)*
+18 a +19	Leyenda viviente *(+25%)*
+20 o más	Símbolo de una época *(+30%)*

Conseguir o perder Reputación

El valor de Reputación de un SPJ tiene una posibilidad de oscilar cada vez que el personaje hace algo bueno o malo, sobre todo cuando el público general le adjudica la acción, haciendo que el personaje sea visto con mejor o peor percepción por parte de la sociedad.

Si un personaje es capaz de ocultar con éxito acciones delictivas y/o miserablemente malvadas, no le afectarán negativamente a su Reputación. Del mismo modo, si realiza un acto de gran abnegación y heroísmo pero no hay nadie alrededor para presenciarlo y contar lo ocurrido, seguramente su puntuación de Reputación no va a incrementarse. Existe un tercer modo de afectar a la Reputación y es que terceras personas (como por ejemplo los medios de comunicación) se dediquen a contar historias y hechos irreales o desvirtuados sobre un personaje, .

Los puntos de Reputación sólo pueden ser concedidos o eliminados por el DJ, con la regla empírica de que siempre es más fácil hacer una mala impresión de lo que es inspirar y crear confianza y seguridad en otros. Una reputación positiva debe estar ganada con esfuerzo y trabajo diario, mientras que la reputación negativa puede ser adquirida con un esfuerzo mínimo. A continuación mostramos algunos ejemplos de posibles acciones que modifican la Reputación:

EFECTO	EJEMPLO
+3	Salvar miles de vidas en público
+2	Salvar docenas de vidas en público
+2	Impedir un grave accidente o rescatar a un inocente
+1	Llevar a un criminal conocido ante la justicia
+1	Realizar un rescate arriesgado
+1	Ayudar a un grupo de defensores de la ley
-1	Tener un comportamiento sospechoso
-1	Sufrir el ataque de un medio de comunicación
-1	Herir a un sospechoso sin motivo
-2	Participar en un delito menor
-2	Arruinar un evento público, causar desastres letales
-3	Participar en un delito grave

Todo personaje empieza el juego con una puntuación de Reputación en todas sus identidades por defecto de 0, aunque ciertas ventajas y complicaciones pueden aumentar o bajar este valor. El jugador puede escoger una identidad civil (generalmente su verdadera identidad) que empieza con un nivel de 5, dado que se considera un ciudadano normal y respetable.

Beneficios de la Reputación

Una puntuación de reputación suficientemente alta (o baja) otorga un bonificador que podrás encontrar entre paréntesis en la lista anterior. Este modificador puede ser utilizado en tiradas de habilidad basadas en el carisma del personaje, aunque solo en circunstancias especiales. De igual modo, un personaje malvado con una reputación muy baja podrá utilizar su modificador para ciertas habilidades.

POSICIÓN ECONÓMICA

La riqueza no sólo indica la cantidad de dinero que un personaje tiene en el banco. Representa su solvencia, su nivel de propiedades y también sus ingresos económicos de forma regular. Dada la naturaleza de las historias del juego, los SPJ no disponen de una cantidad exacta de dinero que determine su riqueza, sino que se establece de forma aleatoria al crear el personaje.

01 a 04	Mendigo
05 a 14	Clase baja
15 a 30	Clase media-baja
31 a 74	Clase media
75 a 89	Clase media-alta
90 a 98	Clase alta
99 a 100	Millonario

PERSONALIDAD

Las actitudes generales y la forma de comportarse del SPJ están representadas por su Personalidad. Se trata de una guía de interpretación, un carril por donde encauzar las decisiones morales de un personaje y nunca debe ser visto como algo inamovible e inalterable.

Una manera de conseguirlo es recompensando a un jugador cuando interpreta bien su rasgo de Personalidad aunque dichas decisiones no le resulten beneficiosas. A continuación se explican los distintos tipos de Personalidad que, sí quiere el jugador, puede elegir el SPJ.

- Cruzado

Un personaje Cruzado cree en la disciplina personal, la responsabilidad y la obligación hacia la sociedad, el estado de legítima autoridad y la importancia de las tradiciones. Los Cruzados son esencialmente buenas personas y honorables, siendo incluso proactivos, buscando lo que ellos perciben como un mal para combatirlo en lugar de esperar a que éste llegue a ellos.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- Siempre mantiene su palabra.
- Evita mentir.
- Nunca mata o ataca a un enemigo indefenso.
- Nunca hiere voluntariamente a un inocente.
- Nunca tortura.
- Nunca mata por placer.
- Siempre ayuda a los demás.
- Siempre intenta trabajar con las autoridades cuando sea posible.
- Nunca violará la ley a menos que la situación sea desesperada.

- Respeta el honor, la verdad y la ley.
- Trabaja bien en equipo.
- Nunca se llevará “dinero sucio” o equipo robado.
- Nunca traicionará a un amigo.

Ejemplos de personajes Cruzado: Superman, Capitán América, Cíclope, Capitán Marvel (Dc).

- Benefactor

Un personaje Benefactor sigue siendo principalmente honrado y respeta la autoridad, pero no trata de imponer a los demás su código moral. Un Benefactor está muy dispuesto a ayudar a los que se cruzan en su camino, pero está menos interesado en salir al mundo con la mentalidad de un Cruzado. Estos personajes son compasivos, pero no tienen tanto apego hacia la obligación de grupo, respetando la libertad personal de los demás.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- Siempre mantiene su palabra.
- Evita mentir, pero lo hará si es necesario para hacer un bien mayor.
- Nunca mata o ataca a un enemigo indefenso.
- Nunca hiere voluntariamente a un inocente.
- Nunca tortura por ninguna razón.
- Nunca mata por placer. Intentará llevar a los criminales ante la justicia.
- Siempre ayuda a los demás.
- Intentará trabajar con las autoridades en la medida de lo posible.
- Si es necesario para un bien, evadirá o romperá la ley aun que evitará este tipo de situaciones.
- Aunque no confía en la efectividad de la Ley contra el crimen, intentará que esta se cumpla.
- Trabaja bien en equipo.
- Nunca se llevará “dinero sucio” o equipo robado.
- Nunca traicionará a un amigo.

Ejemplos de personajes Benefactor: Spiderman, Wonder Woman, Thor, Jean Grey.

- Rebelde

Un personaje Rebelde es inherentemente bueno y posee una impulsiva necesidad de luchar contra la opresión y la maldad siempre que se crucen en su camino. Sin embargo, es de por sí un personaje desconfiado de las leyes, las reglas, las tradiciones y las jerarquías o la autoridad. Estos personajes odian a los tiranos, déspotas y dictadores. Creen que la conciencia individual es una guía mucho mejor que cualquier código de leyes o tradiciones. Pueden ser anarquistas y librepensadores.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- Siempre intenta mantener su palabra.
- Mentirá si cree que es necesario para hacer un bien mayor.
- Nunca mata a un enemigo indefenso, pero sin duda lo atacará o neutralizará si es necesario.
- Nunca mata a un inocente, pero si la situación lo requiere, herirá o raptará por un bien mayor.
- Puede torturar para extraer información, pero nunca por placer.
- Nunca mata por placer.
- Siempre ayuda a los demás, sobre todo si están siendo subyugados por un poder superior.
- Rara vez trabaja con las autoridades, a menos que le sea conveniente.
- No le importa violar la ley para alcanzar sus metas.
- No confía en la ley pero respetará a aquellos con buenas intenciones.
- No trabaja bien en equipo, tiende a desobedecer órdenes y a actuar con individualidad.
- Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado, si es necesario para un bien mayor.
- Puede traicionar a un amigo si la situación de un bien mayor lo justifica.

Ejemplos de personajes Rebelde: Lobezno, Punisher, Batman, Green Arrow.

- Juez

Un personaje Juez antepone siempre la ley y las reglas antes que la compasión o el bien de los inocentes. Estos personajes tienen una confianza ciega en la ley, la tradición y su código de disciplina personal, y se valen de estos parámetros para tomar decisiones imparciales en cualquier situación.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- Siempre mantiene su palabra.
- Evita mentir.
- Nunca mata o ataca a un enemigo indefenso, a menos que reciba órdenes de un superior.
- Atacará a un inocente si es su deber.
- Puede torturar a criminales.
- Nunca mata por placer, pero sí por deber.
- Puede ayudar a los demás siempre que haya una injusticia, pero no se siente obligado.
- Siempre cooperará con las autoridades.
- Nunca violará la ley.
- Respeta el honor, la verdad y la ley.
- Trabaja bien en equipo, acata órdenes y procura que se cumplan las normas.
- Nunca se llevará “dinero sucio” o equipo robado.
- Nunca traicionará a un amigo a menos que este infrinja las normas.

Ejemplos de personajes Juez: Nick Furia, Juez Dredd, Iron Man, Harvey Dent.

- Neutral

Un personaje Neutral es un personaje que se encuentra equilibrado en el centro de todas las opciones posibles, se siente poco inclinado sobre cuestiones de bien y mal, ya sea porque no le interesan o porque piensa que ambos extremos tienen demasiados inconvenientes. Un Neutral suele estar dedicado solo a sí mismo y sus intereses personales. Puede luchar perfectamente por derrocar un sistema dictatorial y tirano o contra la anarquía descontrolada, siempre que estos sistemas interfieran con sus intereses.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- No siempre mantiene su palabra.
- Puede mentir si es necesario.
- Atacará a un enemigo indefenso si piensa que puede ser una amenaza potencial para sí mismo.
- No atacará a un inocente a menos que sea imprescindible.
- Puede torturar para extraer información, nunca por placer.
- Nunca mata por placer, siempre hay un motivo.
- Puede ayudar a los demás en caso de necesidad, pero no se siente obligado.
- No intentará cooperar con las autoridades, le trae sin cuidado.
- Violará la ley cuando lo necesite.
- Respeta la verdad y la ley mientras le interese.
- Trabaja en equipo siempre que sirva a sus intereses.
- Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado si le es beneficioso.
- Nunca traicionará a un amigo a menos que sea completamente inevitable.

Ejemplos de personajes Neutral: Emma Frost, Rayo Negro, Black Adam, Namor.

- Espíritu Libre

Un personaje Espíritu Libre sigue sus propios objetivos y metas. Es una persona dedicada a la libertad individual y general, pero aunque es un enemigo del sistema y de las jerarquías, no tiene porqué esforzarse por proteger la libertad de los demás. Un Espíritu Libre no busca imponer sus creencias a nadie y no soporta que otra persona imponga las suyas a los demás. Se siente incómodo con un sistema de restricciones, pero no luchará intencionadamente por los demás, para ello tendría que estar motivado. Puede ser impredecible, pero su comportamiento no es totalmente aleatorio.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- No necesita mantener su palabra.
- Puede mentir indiscriminadamente.
- Atacará a un enemigo indefenso si piensa que puede ser una amenaza potencial para sí mismo.
- Puede utilizar a un inocente en sus planes sin importarle el riesgo de que salga herido.
- Puede torturar.

- Generalmente mata con motivo, pero no siempre.
- No siente la necesidad de ayudar a los demás, pero lo hará si le beneficia de algún modo.
- No intentará cooperar con las autoridades, le trae sin cuidado.
- Violará la ley cuando lo necesite y por el placer de romper las normas.
- No respeta la ley ni la autoridad.
- Trabaja en equipo siempre que sirva a sus intereses.
- Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado sin ningún tipo de remordimientos.
- Puede traicionar a un amigo si es algo beneficioso para sus objetivos.

Ejemplos de personajes Espíritu Libre: Masacre, Hulk, V, Catwoman.

- Inquisidor

Un personaje Inquisidor respeta las reglas, la tradición y la jerarquía de la autoridad legal, pero es inherentemente malvado, y lo hace sin piedad o compasión. Este personaje es crítico, disciplinado, cruel y está más que dispuesto a imponer el orden allá donde falte. Un Inquisidor no es menos villano por tener algunos escrúpulos, todo lo contrario. Generalmente son criminales que retuercen el sistema para sus planes o dictadores sedientos de poder.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- No necesita mantener su palabra, pero tiene un retorcido código de honor.
- Miente a todos aquellos que no son dignos de su respeto.
- Atacará a un enemigo indefenso.
- Puede utilizar a inocentes en sus planes y el riesgo de que salga herido no amedrentará su plan.
- Puede torturar.
- Generalmente mata con motivo, pero no siempre.
- Sólo ayudará a aquellos que sigan sus normas y le sean útiles en sus planes.
- Intentará retorcer las leyes y normas. No coopera con las autoridades, ellas cooperan con él.
- Violará la ley si es necesario, pero procurará que no hayan pruebas que le incriminen.
- Respeta el control y el orden y a aquellos que tienen un código de honor.
- Trabaja en equipo para alcanzar sus metas.
- Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado sin ningún tipo de remordimientos.
- Puede traicionar a un amigo si es algo beneficioso para sus objetivos.

Ejemplos de personajes Inquisidor: Kingpin, Lex Luthor, Doctor Muerte.

- Malvado

Un personaje Malvado es cruel y hace daño siempre que sea necesario y siempre que le plazca, pero no siente la compulsión de lastimar a los demás cuando sea un daño gratuito o no vaya a obtener nada con ello. Totalmente centrado en sí mismo, el Malvado suele ver a los personajes Inquisidores demasiado inflexibles y a los personajes Diabólicos como locos, estúpidos e imprudentes.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- No necesita mantener su palabra.
- Miente indiscriminadamente.
- Atacará inmediatamente a un enemigo indefenso, aprovechando la ventaja.
- Puede utilizar y herir a inocentes.
- Puede torturar para extraer información o por placer.
- Mata por el placer de hacerlo.
- No ayudará a otros a menos que reciba una compensación.
- No siente respeto alguno por leyes o autoridad.
- Violará la ley para su propio beneficio.
- Reniega y le disgusta el orden y la autoridad. No siente respeto por la vida ajena.
- Trabaja en equipo para beneficio de sus objetivos.
- Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado sin ningún tipo de remordimientos.
- Puede traicionar a un amigo si es algo beneficioso para sus objetivos.

Ejemplos de personajes Malvado: Magneto, Sinestro, Darkseid, Ra´s Al Ghul.

- Diabólico

Un personaje Diabólico es completamente malvado, impredecible y siente verdadero placer en la difusión del caos, la muerte y el desorden. Estos personajes solo respetan la fuerza, el miedo y están constantemente buscando formas de usurpar o dominar a los que hay a su alrededor. Los Diabólicos son auténticos psicópatas homicidas, que se inclinan por un comportamiento feroz y temperamental.

Detalles que ayudan a interpretarlo:

- Raramente mantiene su palabra.
- Miente indiscriminadamente.
- Atacará inmediatamente a un enemigo indefenso, aprovechando la ventaja.
- Puede utilizar y herir a inocentes sin pensárselo dos veces.
- Usa la tortura para extraer información y por placer.
- Mata por el placer de hacerlo.
- No precisa ayudar a otros.
- Raramente cooperará con la autoridad.
- Violará la ley incluso aunque no obtenga beneficio.
- Ve el orden, la autoridad y el honor como debilidades. No siente respeto por la vida ajena.
- No trabaja bien en equipo, odia recibir órdenes.
- Suele apropiarse de “dinero sucio”, equipo robado o drogas.
- Traicionará a un amigo con facilidad, puede encontrar más amigos.

Ejemplos de personajes Diabólico: Joker, Matanza, Juicio Final, Cráneo Rojo.

Modificar Personalidad

En principio, la personalidad de un SPJ debe ser un factor inamovible e inalterable, representa el código moral del personaje y los pilares de unas convicciones labradas en su vida durante años. Sin embargo, a veces hay momentos en la vida donde puede haber un profundo cambio interior, un cambio en las convicciones, las creencias y el modo de ver el mundo.

Cuando un personaje se encuentra en un momento especialmente dramático, el jugador puede decidir cambiar su personalidad. Este cambio debe ser realista, fundamentado y siempre bajo el permiso del Director de Juego. Una personalidad pocas veces cambia a una posición muy diferente o contrapuesta (Es fácil que un personaje Cruzado pueda transformarse en un Benefactor, pero difícilmente pasará a ser un Espíritu Libre).

BASES Y COBERTURA

Es frecuente que superhéroes individuales o grupos de héroes dispongan para su uso particular de algún tipo de lugar secreto en el que suelen disponer de aquello que les sea necesario para seguir desarrollando sus aventuras: un escondite, un depósito conteniendo un fluido orgánico que regenera su cuerpo herido 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 porque 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 que detallamos a continuación.

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 alguno de estos casos, pero no serán frecuentes.

Existen poderes económicos ocultos que prestan su apoyo a grupos de superhéroes, como ocurrió con tramas 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 1D100 y consultar los resultados en la siguiente tabla.

01 a 10: 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 los personajes.

11 a 65: El metahumano o el grupo trabajan 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. Los personajes no tienen necesidad de preocuparse jamás por esas cosas.

66 a 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 Personalidad y a sus Trasfondos.

71 a 75: Una entidad (grupo de personas, corporación comercial o administrativa) financia las actividades del personaje, que sigue conservando 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 el apartado anterior, el DJ debe determinar escrupulosamente el uso que la entidad pretende dar al grupo.

76 a 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 a 85: El personaje o grupo poseen la base, pero carecen de equipo y repuestos.

86 a 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 a 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 a 100: 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.

PROFESIONES

Una vez llegado a este punto, el jugador deberá elegir una profesión que sea 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 camarero cuando el personaje es multimillonario es también una contradicción)

Como orientación se proporciona al jugador una lista con las profesiones más comunes: Abogado, Artista, Carpintero, Científico, Cocinero, Conductor, Deportista, Empresario, Fotógrafo, Funcionario, Informático, Investigador privado, Juez, Mecánico, Médico, Militar, Músico, Operario, Oficinista, Periodista, Policía, Profesor, Repartidor, Taxista y 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 social 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, 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% en Conducir Coche 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 iniciales. Estos valores pueden variar mediante la subida de nivel, pero no pasa lo mismo con los valores de las características, que generalmente quedan invariables.

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. Todos los personajes las conocen en mayor o menor medida.

- Buscar Información (INT/2): 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 un ordenador.

- Equilibrio Mental (INT): 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 personaje llegue a cero, éste se vuelve loco y deja de comportarse racionalmente, convirtiéndose en un grave peligro para la sociedad.

- Esquivar (AGI/2): Permite evitar ataques cuerpo a cuerpo, objetos que caen sobre el personaje y otros ataques de índole similar. No se pueden esquivar ataques a distancia (armas de fuego, flechas, …)

- 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 sobre el SPJ, etc.

- Influencia (INT+APA)/2: Sirve para evaluar el efecto que el personaje 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 intimidación, convicción, diplomacia, etc.

- Iniciativa (INT+AGI)/2: Determina la capacidad de un personaje 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+DES)/2: Se utiliza cuando el SPJ debe arrojar un objeto contra algo o alguien. Determina el grado de éxito de la puntería así como el alcance del objeto.

- Pelea (DES+AGI)/2: Permite determinar el éxito del personaje en combate con las armas naturales que posea (puños, codos, cabeza, piernas, garras, 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. 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 servirá para curar la herida producida por el impacto de un rayo láser.

- Resistencia (INT+CON)/2: Se utilizar para todas las situaciones en las que el personaje deba resistir dolor para no caer inconscientes, para evitar respirar un veneno o gas, etc.

- Sigilo (DES+PER)/2: Indica las probabilidades de que un SPJ realice una acción mientras intenta pasar desapercibido. Valdría tanto para intentar salir de una habitación pasando inadvertido, moverse en silencio por un bosque, esconderse entre las ruinas de un templo, …

- Suerte (INT+CON)/4: 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 este tipo de situaciones, pero no conviene abusar del uso de esta habilidad.

- Trepar/Saltar (DES+FUE+AGI)/3: 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.

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 la creación de personajes aquí entendemos que se adquieren 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 su profesión determinan el tipo de habilidades de aprendizaje que un personaje puede adquirir inicialmente. El SPJ adquirirá las habilidades en función de su identidad secreta.

- Armas blancas (DES+AGI)/2: Cuchillos, navajas y todas las clases de armas cortantes de hasta 30 cm de longitud y que se utilicen a una mano se rigen por esta habilidad.

- Arma corta (DES+PER)/2: Se emplea para el manejo de cualquier tipo de arma de fuego que se utiliza a una mano (pistolas automáticas, revólveres, etc.)

- Arma larga (DES+PER)/2: Se emplea para el manejo de cualquier tipo de arma de fuego que se utiliza a dos manos (fusiles de asalto, escopetas, ametralladoras, etc.)

- Arma (Especial): Empleo de armas que se salgan de lo habitual, tales como mazas, nunchakus, shurikens, bastones bo, látigos, lanzas, espadas, katanas, ballestas, arcos, escudos, armas de alta tecnología y cualquier otro arma que no esté incluida en las habilidades anteriores. En función del tipo de arma a usar, el porcentaje de la habilidad se calcula en base a distintas características (DES+FUE/2, DES+AGI/2, DES+PER/2, etc).

- Armadura de combate (INT+PER)/2: Se utiliza en el manejo de estas sofisticadas máquinas de guerra. Es una habilidad EXCLUSIVA de aquellos SPJ que dispongan de una de dichas armaduras. Engloba todos sus mecanismos, desde las comunicaciones a los propulsores.

- Artes marciales (DES+AGI)/2: Es una habilidad EXCLUSIVA para todos aquellos superpersonajes que sean expertos en dicha disciplina (Expertos en Artes Marciales/Ninjas y otros tipos).

- Cibertecnología (2xINT/3): Es una habilidad usada para el diseño, construcción y reparación de sistemas informáticos/electrónicos muy complejos, así como para realizar tiradas de conocimientos generales sobre los mismos. Requiere que el SPJ tenga una INT igual o superior a 85.

- Ciencia (2xINT/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 dentro de las siguientes opciones: Agricultura, Antropología, Arqueología, Arquitectura, Biología, Ciencias de la Información, Derecho, Economía, Etnología, Física, Geografía, Geología, Historia, Ingeniería, Matemáticas, Política, Psicología, Química, Religiones, Robótica, Sociología y Veterinaria.

- Conducir vehículo (DES+PER+INT)/3: Permite a un personaje conducir un automóvil, un camión, un tren, una moto y, en general, cualquier vehículo a motor que circule sobre ruedas. 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.

- Electrónica (DESxINT)/3: Es una habilidad utilizada para el diseño, construcción y reparación de sistemas informáticos/electrónicos básicos.

- Equitación (DES/2): Regula la capacidad del personaje de realizar maniobras complejas con una montura que puede variar desde un caballo hasta un animal mitológico, si así fuese el caso. 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 salvaje de la criatura.

- Explosivos (DES+INT)/2: Es una habilidad a utilizar en la preparación, manipulación, evaluación de efecto y detonación de estos elementos.

- Idioma (2xINT/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.

- Informática (2xINT/3): Mide la habilidad de un personaje de manejarse entre ordenadores de cualquier tipo. Puede utilizarse también para burlar sistemas de seguridad electrónica o dispositivos de comunicaciones complejos.

- Magia (DES+INT)/2: Es una habilidad EXCLUSIVA de los personajes Magos. Es la habilidad necesaria para la ejecución de los hechizos y rituales que conoce el mago, además de para manejar las energías mágicas que existen en el mundo y manipularlas.

- Teoría mágica (INTx2)/3: Es una habilidad EXCLUSIVA de los personajes Magos. Indica el nivel de conocimiento sobre la magia que se tiene (conocimiento de otros magos y hechizos, dimensiones místicas, objetos mágicos, invocaciones y rituales, …)

- Mecánica (DES+INT)/2: Controla la actividad de un personaje en lo que se refiere al manejo, diseño, mantenimiento, reparación y creación de máquinas y sistemas mecanismos.

- Medicina (DES+PER+INT)/3: Rige las actividades que afectan a la curación de las personas. Debe especificarse si se trata de medicina general o una especialidad. Las especialidades permitidas son Cirugía, Estomatología, Geriatría, Ginecología, Inmunología, Oftalmología, Oncología, Pediatría y Traumatología.

- Nadar (DES+CON)/2: Se utiliza para situaciones en que el personaje nada o bucea en el agua.

- Pilotar vehículo (DES+PER+INT)/3: Permite a un personaje pilotar un avión, barco, helicóptero, aeronave y, en general, cualquier otro vehículo que no esté incluido en otras habilidades anteriores. 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.

- Rastrear (INT+PER)/2: 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”.

- Sistemas de armamento (DES+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 corporal.

- Supervivencia (INT/2): Se refiere a la desenvoltura del superpersonaje en determinados ambientes. Debe especificarse qué clase de especialización se posee: mar, bosque, desierto, bajos fondos, etc.

- Trampas (INT+PER)/2: Permite a un personaje tanto crear trampas como 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.

Los personajes pueden elegir otras habilidades de aprendizaje que no estén en el listado anterior. Será labor del Director de Juego determinar qué Características influyen en ellas para calcular su porcentaje inicial.

TABLA GENÉRICA DE PNJs

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. Es libre de variar, ampliar, ignorar o suprimir los datos que considere oportunos.

- Abogado

FUE:	65	PV:	55	Derecho	70%
CON:	70				
AGI:	60	Parada:	15	Otro idioma (a elección del DJ)	80%
DES:	75				
INT:	80	Nivel:	5		
PER:	70				
APA:	75	AxA:	1		

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

FUE:	85	PV:	85	Arma corta	95%
CON:	90				
AGI:	95	Parada:	24	Arma larga	85%
DES:	82				
INT:	85	Nivel:	5	Conducir coche	90%
PER:	80				
APA:	80	AxA:	3	Otro idioma (a elección del DJ)	100%

Estos personajes poseen acceso a material y equipamiento avanzado que engloba desde sistemas de espionaje hasta armamento de alta tecnología.

- Asesino profesional

FUE:	75	PV:	55	Arma corta	90%
CON:	70				
AGI:	80	Parada:	20	Arma larga	95%
DES:	94				
INT:	85	Nivel:	5		
PER:	90				
APA:	70	AxA:	2		

Los asesinos profesionales suelen utilizar rifles de francotirador u otras armas con sistemas de puntería para llevar a cabo su trabajo. Muchos otros también están especializados en la utilización de explosivos, armas blancas, venenos, etc.

- Científico

FUE: 55	PV:	50	Ciencia (a elección del DJ)	85%
CON: 60				
AGI: 50	Parada:	13	Otro idioma (a elección del DJ)	70%
DES: 88				
INT: 95	Nivel:	5		
PER: 70				
APA: 55	AxA:	1		

Estas características corresponden al científico que se puede encontrar en los laboratorios de una universidad o fundación privada.

- Detective privado

FUE: 80	PV:	80	Arma corta	85%
CON: 94				
AGI: 80	Parada:	20	Arma larga	65%
DES: 76				
INT: 80	Nivel:	5	Conducir coche	85%
PER: 90				
APA: 70	AxA:	2	Supervivencia (bajos fondos)	70%

Los detectives privados suelen ser en algunas ocasiones policías retirados, por lo que conservarán buenos contactos en el departamento de policía.

- Drogadicto

FUE: 50	PV:	40	Vaciar bolsillos (2xDES/3)	55%
CON: 60				
AGI: 70	Parada:	18	Arma corta	55%
DES: 45				
INT: 55	Nivel:	4	Arma blanca	60%
PER: 65				
APA: 40	AxA:	1		

- Guardaespaldas

FUE:	95	PV:	90	Arma corta	80%
CON:	96				
AGI:	85	Parada:	21	Arma larga	60%
DES:	85				
INT:	70	Nivel:	5	Conducir coche	60%
PER:	80				
APA:	75	AxA:	2		

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

FUE:	65	PV:	65	Sigilo	85%
CON:	80				
AGI:	96	Parada:	24	Arma corta	75%
DES:	80				
INT:	90	Nivel:	5		
PER:	96				
APA:	85	AxA:	3		

Estos personajes se caracterizan por su elegancia a la hora de cometer delitos. Muchas veces son personas de fortuna, motivadas más por el desafío que por el valor del botín. Algunos dejan un objeto o señal a modo de firma en el lugar del delito.

- Matón

FUE:	92	PV:	85	Arma corta	75%
CON:	88				
AGI:	84	Parada:	21	Arma blanca	80%
DES:	65				
INT:	60	Nivel:	5	Conducir coche	70%
PER:	70				
APA:	65	AxA:	2		

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

FUE:	50	PV:	55	Ciencia: Medicina	82%
CON:	70				
AGI:	60	Parada:	15	Ciencia: Especialidad	80%
DES:	80				
INT:	85	Nivel:	5		
PER:	80				
APA:	65	AxA:	1		

- Miembro de las fuerzas especiales

FUE:	95	PV:	90	Arma corta	90%
CON:	95				
AGI:	92	Parada:	23	Arma larga	80%
DES:	90				
INT:	80	Nivel:	5	Artes marciales	75%
PER:	95				
APA:	80	AxA:	3	Arma blanca	70%

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 antibalas.

- Periodista

FUE:	75	PV:	60	Periodismo (2xINT/3)	70%
CON:	70				
AGI:	70	Parada:	18	Conducir coche	80%
DES:	65				
INT:	75	Nivel:	5	Otro idioma (a elección del DJ)	70%
PER:	80				
APA:	75	AxA:	1		

Existen muchos tipos distintos, desde el reportero de guerra hasta el comentarista de información política, pasando por los reporteros gráficos o los periodistas deportivos. El DJ deberá establecer a qué tipo pertenece el personaje.

- Policía

FUE: 80	PV:	65	Arma corta	80%
CON: 80				
AGI: 76	Parada:	19	Arma larga	60%
DES: 78				
INT: 70	Nivel:	5	Conducir coche	80%
PER: 80				
APA: 65	AxA:	2		

- Prostituta

FUE: 55	PV:	50	Vaciar bolsillos (2xDES/3)	60%
CON: 70				
AGI: 78	Parada:	19		
DES: 45				
INT: 65	Nivel:	5		
PER: 80				
APA: 85	AxA:	2		

En la mayoría de los casos las prostitutas suelen estar acompañadas o bajo la protección de individuos que actúan como sus chulos. Estos tipos suelen encuadrarse dentro del tipo Matón.

- Soldado

FUE: 80	PV:	70	Arma corta	65%
CON: 85				
AGI: 76	Parada:	19	Arma larga	70%
DES: 75				
INT: 70	Nivel:	5		
PER: 70				
APA: 70	AxA:	2		

Dada la enorme variedad de especialidades del ejército, el DJ deberá establecer cuál será la del PNJ así como establecer alguna otra habilidad de aprendizaje relacionada.

DIRIGIENDO SUPERHÉROES 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 (o turno) 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 personajes 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.

Ejemplo: Euroman, tras ser cazado en una emboscada por el supergrupo Triángulo Mortal, ha conseguido escapar momentáneamente de sus perseguidores. Sin embargo, ha resultado herido en la batalla. El DJ determina, que debido al cansancio acumulado y las heridas sufridas, aunque su número de Acciones por Asalto sea 3, sólo podrá realizar un máximo de 2.

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.

Por ejemplo, un personaje que tenga un 45% en la habilidad "Equitación" 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 con una velocidad 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 apartado correspondiente) no podrá seguir realizando las acciones con los mismos porcentajes que tenía originalmente.

De la misma manera, se aplicarán modificadores positivos (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. Estos modificadores se deben aplicar siempre sobre el porcentaje original de la habilidad, no a la tirada resultante.

Ejemplo: Drac, de Maximum Force, combate contra Seísmo, 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 Seísmo 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% y con el modificador por cansancio resulta un 80%, pero encima Seísmo ha creado un temblor que dificulta más su acción (otro modificador adicional de -15%). Ahora tendría un porcentaje de 80-15 = 65%. Drac lanza los dados y saca 76, fallando la tirada y quedando a merced del villano.

DIFICULTAD	MODIFICADOR
Imposible	-100%
Dificultad extrema	-75%
Muy difícil	-50%
Difícil	-25%
Normal	0
Fácil	+15%
Bastante fácil	+30%
Muy fácil	+50%

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 máximo 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.

Ejemplo: Seísmo, furioso, quiere enterrar al miembro 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 lograr 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 Pifia como sugerencia en caso de este supuesto. Para conseguir una pifia es preciso obtener un 99 o 100 en una tirada de dados. El DJ decidirá en cada caso las consecuencias de la acción.

Ejemplo: Teniendo a Drac dominado en la tierra, Seísmo 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. Para conseguir la ventaja, el jugador con el porcentaje de habilidad más bajo tiene que sacar su tirada y además obtener una Categoría de Éxito que supere la categoría que ha obtenido su oponente.

Ejemplo: Erzfeind y Seísmo miden sus fuerzas entre sí, apretando con firmeza las manos del oponente y pretendiend o derribarle. Erzfeind tiene un porcentaje de Pelea del 80%. Seísmo tiene un porcentaje del 100%. El villano obtiene una tirada de 75 (Categoría de Éxito = 100-75 = 25). Para poder superarle, Erzfeind debería sacar un resultado inferior a (80-25) = 55% y tener así una mayor Categoría de Éxito.

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 PJ obtiene la tirada y el otro no, el primero habrá vencido.

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 Rastrear y Sigilo (alguien busca a otra persona).

Para resolver un caso así, la tirada puede hacerse aplicando los modificadores que el Director de Juego considere oportunos (basándose en factores como la dificultad de cada una de las acciones y tratándose como tiradas independientes la una de la otra) o bien como lo estipulado en el apartado anterior de “Enfrentamiento de habilidades iguales”, teniendo en cuenta la Categoría de Éxito de cada tirada.

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.

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 y 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 Juego debe establecer modificadores a las Tiradas de Resistencia.

Enfermedades

POTENCIA	MODIFICADOR
Muy contagiosa/Muy potente	+50%
Contagiosa/Potente	+30%
Normal	0
Poco contagiosa/Débil	-30%
Raramente contagiosa/Muy débil	-50%

Respecto a los gases y venenos, existen en la actualidad multitud de diferentes tipos 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 con un modificador de +40%. No afectará a los SPJs que tengan Súper Constitución.

- Normal: El personaje caerá inconsciente en 3 asaltos a menos que supere una tirada de Resistencia 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 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 Súper Constitución y no supere su correspondiente tirada. Si la saca, se quedará inconsciente. Si tuviera Súper Constitución, quedaría inconsciente de no superar su tirada de Resistencia.

Venenos

Un poco más abajo 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 tener que 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 de Primeros auxilios sea efectiva, debe realizarse antes de que transcurran 5 asaltos desde que el veneno afectó al PJ.

TIPO	PV/TURNO	MODIFICADOR	CURACIÓN	INMUNIDAD CON
Muy débil	2	-5%	Primeros Auxilios	101
Débil	4	-5%	Primeros Auxilios	120
Normal	8	-10%	Antídoto	140
Fuerte	15	-10%	Antídoto	160
Muy fuerte	25	-25%	Antídoto	180

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 teórico que el PJ tendría si tuviera esa habilidad. No obstante, en el caso de que la habilidad utilizada sea semejante a otra que tenga 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, consiga 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 mágicos, etc.) puede acarrear muchas desgracias al que los utiliza, pudiendo provocarle grandes males e incluso la muerte. Hay cosas que es mejor no intentar, aunque el personaje sea un metahumano.

Ejemplo: Viajando a bordo de su helicóptero y de vuelta de una misión en el sur de Italia, los Euromen son atacados por un poderoso telépata 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 siquiera 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, pero no quiere decir que sean totalmente automáticas y funcionen siempre correctamente.

Ejemplo: Primaria tiene un porcentaje de Control del Clima de 125%. Para ayudar a Euroman en su huída, decide alterar la climatología que afecta a sus perseguidores y azotarlos con vientos huracanados. La dificultad que esa acción entraña exige un modificador -30%, así que nuestra heroína tiene un porcentaje de éxito de 95%.

Si se trata de habilidades que se afecten una a la otra (por ejemplo Pelea, 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 (también se debe hacer una tirada para ver si se saca una pifia).

Si se trata de enfrentar la misma habilidad con un contrario (por ejemplo, para dirimir una persecución entre dos personajes), nos seguimos guiando por las reglas estipuladas en el apartado de "Enfrentamiento de habilidades iguales".

HABILIDADES CON PORCENTAJES IGUALES O INFERIORES A 0%

Aún cuando la posibilidad de realizar la acción después de aplicar los modificadores necesarios de cómo resultado una cifra negativa, el atacante tiene siempre una posibilidad de éxito. Sólo lo conseguirá si obtiene un crítico, de 01 o 02.

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 gigantes contra California. La malvada se regodea viendo como la Nature Corp se arrastra por el suelo, gravemente herida. 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 catástrofe 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

Al comienzo de cada Asalto los personajes deben hacer una tirada de Iniciativa. estableciendo el orden de actuación según la categoría de éxito obtenida (primero los que saquen un crítico, después los que tengan éxito en la tirada, después los que han fallado la tirada y los últimos serán los que obtengan una pifia). Los personajes actuarán entonces gastando sus acciones de una en una, y pasando el turno de manera sucesiva entre ellos, hasta que las agoten.

Ejemplo: Euroman gana la iniciativa en un combate contra Umbra. El héroe europeo gasta su primera acción en lanzar un veloz ataque de artes marciales contra la hechicera. Ahora es turno de Umbra, quien emplea su primera acción invocando un escudo mágico que le proteja de los golpes. El turno vuelve a Euroman, quien decide en su segunda acción saltar a la espalda de Umbra para derribarla con un barrido y evitar su magia. Umbra decide, en su segunda y última acción del Asalto, hacer una tirada para esquivar este ataque. En su tercera y última acción, Euroman decide despistar a Umbra fingiendo una retirada hacia posiciones más seguras.

Si el DJ lo desea y dependiendo del tipo de ataque o acción que ejecute, un SPJ tendrá ciertos beneficios o inconvenientes a la hora de determinar su iniciativa. El orden será el siguiente: Mental, Energético y Físico.

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 Iniciativa 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 Pelea (o Artes marciales, en el caso de que el personaje tenga la habilidad). 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 cuerpo a cuerpo 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. En realidad expresa 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 Pelea 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, el atacante falla su ataque.

Esquivar

La diferencia entre la Parada y la Esquiva reside en que esquivar es una acción consciente en la que se consume una acción del SPJ. Esquivar es una posibilidad que supone un mayor movimiento del personaje que la intenta, porque puede tratarse incluso de un retroceso o 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 Esquivar 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 (no será necesario que vuelva a tirar Iniciativa). 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 Súper Agilidad 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 Pelea o Artes marciales. También aumentan de la misma manera los modificadores a impactar al SPJ con rayos de energía, armas de fuego, armas a distancia, etc.

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 Pelea del atacante menos la Parada del defensor (si este último se da cuenta del ataque) o de Sigilo 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 Pelea a la que habrá que restar la Parada del contrincante y un modificador de -25%, 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 también 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 -25% 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), ... 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 Pelea 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 tirada de Esquivar/2 (en el caso de que el atacante haya obtenido un Crítico, la víctima tendrá también que sacar un Crítico en su tirada de Esquivar).

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 Iniciativa (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 (Pelea -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 u otras armas naturales 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 misma habilidad de Pelea o Artes marciales, pudiendo elegir el personaje si al atacar utilizar sus garras (y aplica el daño adicional) o golpea con sus puños.

Aturdimiento e inconsciencia

Aparte de poder quedar inconsciente debido a la pérdida de PV, en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo 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.

DIFERENCIA ENTRE FUE Y CON	TIRADA A SUPERAR
Menor que -20	Ninguna. Es necesario otro golpe
Entre -20 y 20	Resistencia
Entre 21 y 40	Resistencia/2
Mayor que 40	Resistencia/4

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 Resistencia, si en la misma pelea recibe otro impacto en la cabeza deberá superar una tirada de Resistencia/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.

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, Héroes Cósmicos y otros personajes similares no necesitan aire para respirar y, por tanto, son capaces de sobrevivir en el vacío del espacio. Además la CON determina también la capacidad del personaje de aguantar la respiración:

CON	TIEMPO SIN RESPIRAR
Hasta 100	CONx2 segundos
101 a 110	CONx3 segundos
111 a 120	CONx5 segundos
121 a 130	CONx10 segundos
131 a 150	CON/5 minutos
151 a 170	CON/3 minutos
171 a 190	CON/2 minutos
190+	CON minutos

Localización de 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 siguiente:

1D20	LOCALIZACIÓN
1 a 2	Muslo derecho
3 a 4	Muslo izquierdo
5	Genitales
6	Brazo/hombro derecho
7	Brazo/hombro izquierdo
8 a 11	Abdomen
12 a 15	Pecho
16	Cuello
17 a 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 energía, 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 éste, 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: Desplazamiento = (Daño - Mitad DA)/10 metros.

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 villano chino que está huyendo. Confundido por la "huida" de Trífido, Tsang Tseng tarda dos asaltos en localizarle y en llegar hasta él, tiempo 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 y 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 PV 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 Tseng se enfurece cada vez más...

Alcance de las armas

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, ...) 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 Súper Constitución no se consideran coberturas sino protecciones, ya que no modifican la puntería del atacante, solo varían el daño recibido por el defensor.

Según el tipo de cobertura se aplican modificadores al arma o poder con el que se desea impactar:

COBERTURA	MODIFICADOR
Ninguna	0
Ligera	-25%
Media	-50%
Alta	-75%
Completa	-100%

Situaciones ventajosas

Se pueden aplicar modificadores al impacto por una posición ventajosa del contrario:

DEFENSOR	MODIFICADOR	PARADA
Defensor inconsciente	*	NO
Defensor aturdido	+50%	SI **
Defensor de espaldas	+70%	SI
Defensor de costado	+30%	SI
Defensor por debajo	+15%	SI

* Sólo fallará si se obtiene pifia.

** 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 daño máximo que causaría el arma o el poder utilizado.

IMPORTANTE: La Parada solo podrá usarse en caso de combates físicos, no en combates mentales (para eso existe la Parada Psíquica).

Cuando se enfrente a Emisión de energías, Proyección de fuego, otros poderes de ataque a distancia o contra armas de fuego o energéticas, la Parada sólo se puede aplicar como modificador a la tirada de ataque cuando el PJ conozca la posición desde donde vienen estos ataques. De esta forma, podrá actuar de manera instintiva intentando evitar que le impacten.

Un personaje con Supervelocidad o Súper Agilidad actuando de ésta manera, se considera que causará en el atacante un modificador negativo equivalente a su Parada, ya que resultará más difícil impactar en él. Cuando un personaje tiene un porcentaje determinado en una habilidad o poder ofensivo (Emisión de energías, Armas cortas, ...), 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 combate se producen muchos lances que alteran estos porcentajes.

Localización de impactos en combate a distancia

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. 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, dependiendo de la distancia, la dificultad y el tamaño de la parte del cuerpo (por ejemplo, un disparo a la cabeza sería Muy Difícil, aplicando un modificador de -75%). La intención de impactar en un determinado punto del cuerpo debe declararse antes de hacer la tirada.

1D20	LOCALIZACIÓN
1	Pierna/pie derecho
2	Pierna/pie izquierdo
3 a 4	Muslo derecho
5 a 6	Muslo izquierdo
7	Mano/antebrazo derecho
8	Mano/antebrazo izquierdo
9	Brazo/hombro derecho
10	Brazo/hombro izquierdo
11 a 13	Abdomen
14 a 17	Pecho
18	Cuello
19 a 20	Cabeza

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 narcotraficante 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 9 mm. Los primeros disparos de la Uzi van a impactar contra la pared de ladrillo gastado. Un gato maúlla en alguna parte. Algunos peatones aceleran el paso y unas luces se encienden más arriba. La 9 mm 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 cuello, haciéndole pasar a mejor vida y 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 CURACIÓN

Un SPJ queda inconsciente si se encuentra en uno de los siguientes supuestos:

- Recibe un golpe en la cabeza según se indica en el apartado “Aturdimiento e inconsciencia”.
- Mediante heridas recibidas sus PV han quedado reducidos a cero.
- Sufre los efectos de un gas/veneno aturdidor.

También pueden existir otras circunstancias que el DJ deberá determinar (inmersión prolongada, pifia en una tirada de EQM, etc.) que también conducen a la inconsciencia del SPJ. Cuando, debido a las heridas recibidas, el valor de los Puntos de vida de un personaje es igual a su CON/2 en negativo, el SPJ 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, envenenamientos, operaciones, fractura 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 cómo se recuperan habitualmente.

Otras acciones pueden causar daño, como son las caídas desde lugares muy elevados. 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.

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, ... Aquellos que no superen con éxito la tirada entrarán 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 de carácter apasionado 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.

1D100	ESTADO
01 a 20	Pánico
21 a 40	Rabia
41 a 60	Bloqueo
61 a 80	Depresión
81 a 100	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, un acto de locura cometido por un compañero, ... 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 o situaciones similares, héroes y villanos pueden caer en este estado del que difícilmente serán sacados.

Un personaje que tiene una depresión sufre un modificador negativo entre -20% y -50% (dependiendo del grado de depresión, a juzgar por el DJ) y se negará a hacer uso de sus superpoderes más que en casos muy determinados que no tienen por qué ser extremos.

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 darle una bofetada, realizar 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.

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 el tipo de ayuda que puedan prestarles, informaciones a compartir con ellos, etc.

Hay diversos modificadores al resultado de los dados en la tabla de reacciones ante metahumanos, según la Reputación que tengan los personajes.

MODIFICADOR	REPUTACIÓN
-50	Mayor que 15
-30	Entre 10 y 15
+30	Entre -10 y -15
+50	Menor que -15

1D100	REACCIÓN
01 a 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 a 25	Curiosidad (Vaya tipos curiosos, estos metahumanos. No me son del todo antipáticos. Creo que la discriminación que sufren es injusta)
26 a 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 a 75	Desconfianza (Cuidado. Estos son los tipos que tantos problemas traen. Me marcho de aquí)
76 a 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...)
86 a 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 gritará que no le hagan daño)
91 a 100	Xenofobia (¡Monstruos! ¡Volved a vuestro planeta! Sois una plaga para los humanos. Queremos que desaparezcan. Avisará a TecnoRed o IDESS)

RELACIONES ENTRE SUPERSERES

Las relaciones entre SPJ están regidas por las mismas reglas que los humanos normales. Sin embargo hay que hacer notar algunos detalles especiales:

- Inicialmente la relación entre dos superseres está regida por la diferencia entre sus respectivas Reputaciones, aunque realmente dicho estatus no indica claramente la auténtica naturaleza del personaje, sino la consideración social que tiene. Un metahumano puede estar mal considerado y sin embargo ser un héroe y viceversa.

- A pesar de que el punto anterior explica cómo es la primera relación entre dos metahumanos, a lo largo de las 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 SPJ 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.

MANIOBRAS DE VEHÍCULOS

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 distinta de la de crucero.

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 el total acumulado por ellos no debería superar el (+/-) 25%.

- 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. NORMAL

- Los virajes seguidos de derrapes son útiles para mostrar una determinada cara del vehículo. También son válidas para ocultar un blanco o disparar por la ventanilla. Además, deja el coche orientado en la dirección deseada para el siguiente turno. DIFÍCIL

- 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. MUY DIFÍCIL

- El derrape en U o giro de 180 grados sirve para colocar al vehículo en el sentido contrario que tenía cuando inició la maniobra. DIFICULTAD EXTREMA

Descontroles

Tienen varios efectos según de la dificultad de la maniobra realizada y de la velocidad.

MUY FÁCIL	Derrape pequeño sin importancia
BASTANTE FÁCIL	Derrape 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. Impacto de 4D10 puntos de daño a la estructura del vehículo
DIFÍCIL	Coletazo muy fuerte con colisión lateral, modificador de -15% los dos turnos siguientes. Impacto de 6D10 puntos de daño al vehículo
MUY DIFÍCIL	Coletazo y derrape con colisión trasera, modificador de -25% los dos siguientes turnos. Impacto de 25+6D10 puntos de daño
DIFICULTAD EXTREMA	Trompo con colisión frontal. Modificador de -50% los 3 siguientes turnos y 50+6D10 puntos de daño a la estructura del 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.

VELOCIDAD CHOQUE	LATERAL	TRASERO	FRONTAL
Hasta 25 Km/h	5D10	4D10	4D10
26 a 50 Km/h	6D10	5D10	5D10
51 a 75 Km/h	20+6D10	20+4D10	20+7D10
76 a 100 Km/h	20+8D10	20+5D10	20+1D100
101 a 125 Km/h	20+1D100	20+7D10	40+1D100
126 a 150 Km/h	30+1D100	20+8D10	60+1D100
151 a 175 Km/h	40+1D100	10+1D100	80+1D100
176 a 200 Km/h	50+1D100	20+1D100	100+1D100
201 a 225 Km/h	60+1D100	30+1D100	120+1D100
226 a 250 Km/h	70+1D100	40+1D100	140+1D100

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.

Armas en vehículos

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 metralleta instalada en la parte de atrás de un Jeep...), se deberán disparar con la habilidad de Armas largas. Si son montadas sobre soportes mecánicos, accionados desde el interior del vehículo, se deberá utilizar la habilidad Armas especiales 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 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 un automóvil y nunca más del 65% en 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.

LAS PARTIDAS DE SUPERHÉROES 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 y hablar con ellos más tarde para que corrijan su comportamiento.

Un villano debe tener una motivación y un objetivo claro. Si algún jugador comienza a asesinar, robar y destrozar a plena luz del día e indiscriminadamente, no se lo consientas. 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, si no es así 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 JUGAR

Todo ha terminado. Los jugadores han vivido aventuras y han vencido a sus enemigos (o han sufrido una derrota), han salido airosos o están heridos. Por esta vez todo 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	75 PX
Por acción bien hecha	50 a 200 PX
Por enemigo derrotado	100 a 500 PX
Por objetivo personal logrado	100 a 300 PX
Espectacularidad	50 a 200 PX
Idea original	100 PX

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. Y así sucesivamente.

Por cada subida de nivel, existen varios parámetros que varían automáticamente.

- Puntos de Vida: Aumentan 1D10 +CON/20

- Habilidades: Si has usado cualquier habilidad con éxito durante la partida, lo señalas en tu hoja de personaje. Al subir de nivel tiras 1D100 contra tu puntuación actual. Si logras un crítico, puedes aumentar esa habilidad en 1d10. Si sacas la tirada pero no es un crítico, puedes aumentarla en 1D6. Si fallas la tirada, no aumentarás nada.

- Poderes (nunca el Rango, sólo el porcentaje): Si has usado ese poder con éxito durante la partida, lo señalas en tu hoja de personaje. Al subir de nivel tiras 1D100 contra tu puntuación actual Si logras un crítico, puedes aumentar esa habilidad en 1d10. Si sacas la tirada pero no es un crítico, puedes aumentarla en 1D6. Si fallas la tirada, no aumentarás nada.

Cuando tu personaje sea de un nivel muy elevado o ya no te apetezca seguir jugando con él, 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.

Situación legal

El DJ debe revisar tras cada partida la Reputación del personaje, 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.

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 general) su reputación experimentará un cambio a peor.

La esperanza de vida de los superseres

Los personajes metahumanos 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 posea, aunque habrá que volver a crear su historial y unos antecedentes sólidos para su pasado.

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, al subir de nivel o al terminar una campaña y que pueden variar la naturaleza del SPJ. Una manera de utilizarlos es que cada grupo o SPJ realice una tirada aleatoria en las tablas correspondientes (primero se lanzan los dados para saber en qué tabla y después se hace la tirada que define el resultado de la misma) que sólo verá el DJ. Será éste el encargado de planificar la historia de manera coherente para que se cumpla lo obtenido en la tirada.

HISTORIAL Y TRASFONDOS

Cuando el jugador cree su nuevo personaje, deberá proporcionarle una historia y un pasado. Para ayudarle a desarrollar esa información puede hacer uso de los Trasfondos, eligiendo uno de los Trasfondos de la lista que está más abajo o de forma aleatoria mediante una tirada. Estos rasgos describen ventajas de nacimiento (o renacimiento), circunstancias y oportunidades del SPJ, posesiones materiales, contactos sociales, etc.

Los Trasfondos son factores externos al personaje y siempre se tiene que dar una explicación a su existencia e indicar lo que representan. ¿Quiénes son tus Contactos y cómo los conociste? ¿Por qué motivo te ayudan tus Aliados? ¿Dónde empezó la rivalidad con tu Enemigo? ¿De dónde surge la Motivación que te impulsa a seguir adelante? Si se ha aplicado el suficiente detalle a la hora de crear el concepto de tu personaje, no tendrás problemas en seleccionar los Trasfondos adecuados.

1D100	TRASFONDO
01 a 06	Aliados
07 a 13	Código de honor
14 a 19	Contactos
20 a 25	Destino
26 a 31	Edad
32 a 38	Enemigo
39 a 45	Familia
46 a 51	Legado
52 a 57	Mentor
58 a 63	Motivación
64 a 70	Objeto
71 a 76	Pacto
77 a 82	Protegido
83 a 88	Recuerdos
89 a 94	Responsabilidad
95 a 100	Secretos

Aunque no es habitual hacer ninguna tirada basándose en los Trasfondos, el DJ tendrá en cuenta los Trasfondos que posea el SPJ y, en aquellas circunstancias en las que sea adecuado recurrir a ellos, puede otorgar una bonificación a la tirada correspondiente.

- Aliados

Los Aliados son otros metahumanos que te ayudan. Pueden ser familiares, amigos o incluso un grupo de héroes que te deba lealtad. Aunque colaborarán contigo de buen grado sin tener que presionarles, no siempre estarán disponibles. Tienen sus propias vidas y hay límites que no están dispuestos a cruzar. Los Aliados también podrían tener algún Trasfondo propio de utilidad, que te proporcione un acceso indirecto a otros contactos y recursos.

- Código de honor

Tienes un código ético personal que sigues de manera estricta. Puedes resistir automáticamente muchas de las tentaciones que te harían entrar en conflicto con tu código. Cuando luchas contra una persuasión sobrenatural (poderes mentales, hechizos de dominación, ...) que haría que violaras tu código puedes tener un modificador positivo para resistir o bien la dificultad de tu oponente sería mayor (según criterio del DJ). Debes crear tu propio código personal con tanto detalle como puedas, diseñando las normas de conducta generales por las que te riges.

- Contactos

Conoces a gente por toda la ciudad, y cuando te pones a hacer llamadas telefónicas puedes lograr una enorme cantidad de datos. Los Contactos son seres humanos normales a los que puedes sobornar y convencer para que te hagan favores o preguntarles para conseguir información. También puede tratarse de conocidos importantes, amigos con los que puedes contar para que te ayuden en sus especialidades. Si lo deseas puedes describir cada Contacto importante antes del comienzo del juego.

- Destino

Estás convencido que has nacido (o has sido creado) para cumplir con un propósito especial. Hay una misión que debes cumplir y de la que sólo puedes ocuparte tú, porque te atañe de manera personal o porque has sido elegido para ello. Por eso no te puedes permitir fracasar. No cesarás en tu empeño hasta conseguirlo, por difícil que resulte la tarea. A pesar de todo, el camino hacia tu Destino no será sencillo y sabes que te encontrarás con muchos peligros y enemigos que intentarán impedirlo. También puede ocurrir que tu Destino tenga un final trágico y aunque seas consciente que será muy complicado impedirlo, intentes luchar con todas tus fuerzas para que no se cumpla.

- Edad

Eres más joven o más viejo que el resto de tus compañeros, según tu elección. Puedes ser un joven metahumano que intenta enfrentarse a la adolescencia al mismo tiempo que descubre sus nuevos poderes, un adulto con una vida perfectamente planificada que se visto rota de la noche a la mañana al descubrir su verdadero origen o cualquier otra elección que imagines. El resultado es que tu edad puede ser un condicionante (en ocasiones positivo y en otras no tanto) para tus relaciones sociales, siempre a discreción del DJ.

- Enemigo

Hubo un momento decisivo en tu vida cuando te encontraste con el personaje que se convertiría en tu Enemigo. Quizás sus malvados planes te arrebatasen a tu pareja, le venciste y heriste su orgullo de guerrero, escapaste de su malvada organización, … Hay una enorme cantidad de razones por la que alguien puede convertirse en tu némesis. Y sabes que solo se quedará tranquilo cuando consiga acabar contigo para siempre.

- Familia

Son lo más importante en tu vida y has intentado mantenerlos al margen de tu actividad como superhéroe, pero no ha sido fácil conseguirlo. Tal vez ni siquiera sepan que posees capacidades sobrehumanas y les ocultas la verdad, llevando una doble vida. Lo que es seguro es que cuando los asuntos de los tipos con capa y que lanzan rayos te sobrepasan, no hay nada como volver al hogar. Sin embargo, sabes que tu ocupación como héroe es peligrosa para ellos porque tus enemigos podrían atacarlos con la intención de hacerte daño.

- Legado

Llevas sobre tus hombros un importante legado (ser hijo de un antiguo héroe, utilizar el mismo objeto guardián, representar a un poderoso panteón de dioses, …) y tienes que estar a la altura de las circunstancias. Sabes que las comparaciones van a existir y en muchas ocasiones no serán positivas. Pero eso también te ayuda y te abre muchas puertas. La gente te respetará más por lo que representas, será más sencillo ganarte su confianza y conseguir ayuda.

- Mentor

Hay un personaje que te vigila, cuida de ti y que de vez en cuando te ofrece su guía. Un Mentor puede ser muy poderoso, pero sus capacidades no tienen porqué ser directas ni tiene que tener poderes sobrehumanos. Es posible que sea algo distante contigo, te proporcione información clasificada y te aconseje sobre decisiones difíciles que debas tomar, pero no pienses que aguantará todo el tiempo a tu lado si resultas ser un “aprendiz” problemático o indigno de su confianza.

- Motivación

La fuerza interior que hace que nunca te des por vencido tiene un origen que solo tú conoces. Una promesa a alguien en su lecho de muerte, el orgullo de no verse derrotado, no defraudar a aquellos que confiaron en ti o cualquier otra explicación que quieras darle. En aquellos momentos en los que todo parece derrumbarse a tu alrededor, tu Motivación será la que te ayude a salir adelante.

- Objeto

Posees un objeto común (recuerdo de familia. fotografía de tus camaradas del ejército, diario con tus aventuras metahumanas, …) A lo largo de los años, ese objeto ha ido adquiriendo cada vez más importancia en tu vida, tanto a nivel emocional como personal. Te ayuda a superar malos momentos y a recordar los buenos. Como es lógico, te preocupa la idea de perderlo o que te sea arrebatado.

- Pacto

Hace tiempo hiciste un trato con alguien poderoso (para conseguir tus poderes, conseguir información sobre tu pasado, una alianza para no interferir en sus asuntos, …) y sabes que tarde o temprano tendrás que hacerte cargo de las consecuencias. Puede que no fuese la mejor idea pero ahora ya es tarde para intentar volver atrás. Solo queda afrontarlo cuando llegue el momento de rendir cuentas.

- Protegido

Te has hecho cargo de un niño o adolescente, con o sin habilidades metahumanas, y te ocupas de su educación y cuidado. Lo acogiste porque su auténtica familia era gente muy cercana a ti o puede que apareciera en tu vida de repente. El caso es que ahora debes de pensar en lo que es mejor para él y protegerlo para que no le hagan daño. Ni que decir tiene que esto afecta bastante a tus actividades normales como héroe.

- Recuerdos

Los recuerdos de tu pasado te atormentan. Fugaces imágenes que te asaltan en sueños o conversaciones que suenan tan reales como para ocurrir en este mismo instante. En tu cabeza se mezclan experimentos en un laboratorio clandestino, unas figuras conocidas que te dejan en un orfanato, una persona que te enseñó a convertirte en quién eres ahora, … No puedes evitar tener pesadillas con ellos y en ocasiones, el miedo o los remordimientos por lo que pasó te hacen desear que todo hubiera sido distinto.

- Responsabilidad

Una de tus primeras aventuras como héroe terminó de manera trágica. Fue por tu culpa y ha marcado para siempre tu comportamiento. Tu inexperiencia fue clave para que todo terminase mal y el miedo a volver a fallar está presente desde entonces. Intentarás no volver a cometer errores ni que otros lo hagan, puesto que has aprendido que el precio a pagar es demasiado alto.

- Secretos

Lo has ocultado desde siempre, ha sido difícil pero has conseguido que nadie sepa nada de lo que ocurrió en tu pasado. Cometiste un crimen en tu juventud, asesinaste a sangre fría a un criminal indefenso, un borrón mancha tu hoja de servicios en el ejército, dejaste escapar a un supervillano al que debías un favor, … Si hoy se supiera afectaría a tu imagen como héroe, así que has dedicado mucho tiempo y recursos en ocultar o destruir las pruebas que te involucraban. Pero, ¿habrás dejado algún cabo suelto?

EVENTOS EXTRAORDINARIOS

TABLA 1. EVENTO - HISTORIAS

01.- El SPJ despierta súbitamente en un laboratorio y entre los vapores de la anestesia logra vislumbrar a un montón de científicos ataviados con batas blancas y mascarillas en su rostro. El SPJ descubre con horror que está en una mesa de operaciones y huye de ese lugar de inmediato, pero es demasiado tarde. Le han implantado unas fibras poliméricas en su cuerpo que le dan FUE+20, pero su cuerpo está lleno de cicatrices que le restan -40 a su APA. Al volver al lugar donde le operaron lo encontró vacío y sin pistas de quién o porqué le han hecho eso.

02.- El SPJ, al mirar de reojo a sus espaldas, siempre descubre a lo lejos una extraña silueta humanoide que le observa y que desaparece como si nada momentos después. ¿Quién será? se pregunta el SPJ.

03.- El SPJ tiene pequeñas alucinaciones sin secuelas en las que cree ver vivas a personas que sabe que han fallecido. “Esa figura que está al otro lado de la calle se parece a Oráculo Negro”.

04.- El SPJ tiene, sin saberlo, un lazo mental con otro SPJ del grupo y todo lo que le pase a uno, repercutirá en el otro, excepto la muerte, caso en el que este lazo mental desaparecerá y no volverá a suceder si vuelven a encontrarse. Entre ellos poseen Telepatía a Rango Medio.

05.- El SPJ tiene fuertes sensaciones psíquicas que le anuncian cuando va a suceder un desastre de grandes proporciones (a discreción del DJ).

06.- Una tranquila noche, el SPJ estaba dando un paseo por una campiña desolada cuando oyó un trueno. Del cielo surgió una luz y un pequeño fragmento de meteorito cayó cerca del SPJ. Movido por la curiosidad, se acercó y al tocarlo el meteorito le transformó en un Mutante inducido, otorgándole un poder mutante y una secuela. También le ha dejado una extraña marca en la palma de la mano con la que tocó el meteorito.

07.- Una extraña anciana afirma ser la madre legítima del SPJ, acosándole continuamente allá adonde vaya y diciéndole que tiene una hermana pequeña en algún lugar. La anciana entrega una foto al SPJ de su posible hermana cuando tenía 12 años.

08.- Una deidad concede al SPJ un nuevo poder, pero únicamente podrá usarlo o surtirá efecto para realizar buenas acciones. Si intenta realizar actos malvados con ese poder no surtirá efecto.

09.- El SPJ ve claramente como unos hombres de negro le vigilan de manera constante. Al alertar a otras personas de esta situación éstas dicen no ver nada, se ríen del SPJ y dicen que está viendo visiones o que tiene manía persecutoria.

10.- El SPJ salva la vida a un hada que estaba a punto de ser devorada por un gato. El hada, en señal de gratitud, le otorga el poder de Control de la vegetación a Rango Medio y se ofrece a acompañarle hasta que le devuelva el favor.

11.- El SPJ se hace amigo de un alto cargo del SOS que le proporcionará valiosa información y artefactos tecnológicos avanzados (siempre que pueda pagarlos, ya que no hay nada gratis en la vida).

12.- El SPJ entabla amistad con el pueblo Tes-Khar, a pesar de que son muy reticentes a los contactos exteriores, y le nombran emisario y amigo de los Tes-Khar.

13.- El SPJ es en realidad un espía de TecnoRed que se encarga de localizar y de obtener información de posibles nuevos supervillanos. Es un agente encubierto y no podrá pedir ninguna ayuda oficial a TecnoRed, porque ésta afirmará desconocer la existencia del SPJ.

14.- Un cazarrecompensas muy poderoso llamado Arco Voltaico confunde al SPJ con uno de sus objetivos. Se entablará un combate y si el SPJ le derrota, el cazarrecompensas entrará a formar parte del grupo de superhéroes. Sus características son: FUE 130, CON 140, AGI 85, DA 60+40 por Kevlar, INI 50%, Pelea 100% y tiene los poderes de Emisión de Energía Eléctrica al 100% (daño 75+5D10) y Absorción de Energía Eléctrica a Rango Alto.

15.- Una diablesa surgida del averno se pone en contacto con el SPJ y le dice que si le ofrece en sacrificio a una mujer virgen, le concederá una empatía con seres demoníacos y criaturas de este tipo con inteligencia menor que 70 obedecerán sus órdenes. La diablesa no tiene prisa y el SPJ le puede ofrecer el sacrificio cuando quiera.

16.- El SPJ estaba paseando por un bosque cuando de repente descubrió en un claro del mismo a un unicornio. El unicornio parece tener cierta inteligencia, pues hace signos con la cabeza para que el SPJ le siga hacia una zona de espesura. De repente, seis criaturas arrojan desde lo alto de la copa de un árbol una red al unicornio, el cual queda indefenso. Las criaturas bajan del árbol y se disponen a llevárselo ¿Debe el SPJ inmiscuirse? Si intenta liberar al unicornio tendrá que pasar por encima de los seis sujetos y se entablará un combate (hacer la ficha correspondiente). De momento, las criaturas ignoran al SPJ y no le atacarán a menos que el SPJ sea quien inicie el combate. La recompensa por salvar al unicornio estará a discreción del DJ.

17.- Un extraño vagabundo borracho que apesta a whisky barato comenta al SPJ que otro superhéroe guardián le ha dado un anillo que da poderes a quien se lo pone. Él no se lo ha puesto porque tiene miedo de lo que pueda pasarle y tampoco recuerda qué superhéroe se lo ha dado. Ofrece el anillo al SPJ a cambio de otra botella de whisky. El anillo tiene un poder del tipo Guardián, pero también lleva una maldición (a discreción del DJ).

18.- Un lobo de mar dice al SPJ que en sus viajes por los siete mares ha visto muchas cosas raras y que en uno de ellos obtuvo un objeto en forma de concha marina el cual dice que atrae a las sirenas siempre que lo uses en alta mar. Este artefacto llama a criaturas mitológicas pero no las controla, así que si el SPJ las llama sin motivo, más vale que se atenga a las consecuencias.

19.- Un extraño personaje ciego que estaba pidiendo limosna en la calle toca al SPJ y, después de ese incidente, el SPJ se da cuenta que puede ver aquello que permanece invisible para los demás. Intentó buscar al vagabundo pero no lo encontró y desconoce el motivo de esta extraña bendición.

20.- Un terremoto de grandes proporciones sacude una importante ciudad provocando el caos. Los sismógrafos no lograron localizar el epicentro del terremoto.

21.- El SPJ se toma después de su última aventura unas vacaciones en la India y allí encuentra en un recóndito lugar a un grupo de novicias que pertenecen a una antigua orden que se dedica a proteger la India de invasiones demoníacas. Las novicias piden al SPJ que se una a la orden para así poder perpetuar la orden y a cambio estas le entregarán una daga que hace 20+1D100 a criaturas del tipo Poseídos.

22.- El SPJ se estaba entrenando en el desierto del Sahara cuando de entre las dunas surgió de repente un extraño tuareg ataviado con una capa de hilos de plata. Con un susurro dice al SPJ que está bajo el influjo de una terrible maldición la cual le obliga a recorrer el desierto por toda la eternidad y suplica al SPJ su ayuda. Entrega al SPJ una gigantesca esmeralda del tamaño de un puño diciendo que dentro de ella está contenida su alma. El extraño tuareg iba a añadir algo más pero con una ráfaga de viento este desaparece. El SPJ desconoce las propiedades de esta gema.

23.- Los SPJs se enteran de que el Capitán Harris, el piloto del quinjet del grupo de superhéroes La Estrella es en realidad un espía de Épsilon Eridani.

24.- El SPJ “desaloja” por la fuerza una pirámide azteca que era una guarida de narcotraficantes para usarla como base propia. Sin embargo, los narcotraficantes en represalia contactan con un hechicero inca que transforma al SPJ en un puma.

25.- El SPJ, rebuscando entre las ruinas de un castillo inglés, encuentra un grimorio con 1D10 hechizos y, lo más sorprendente, es que en la última página encuentra un retrato suyo hecho en 1428.

26.- Un extraño alienígena contacta con el SPJ y le dice que se ha estrellado su nave y ha quedado hecha pedazos. Suplica ayuda al SPJ para que encuentre a alguien con inteligencia mínimo 150 para poder arreglarla, ya que no puede hacerlo sólo. Mientras tanto, se une al grupo como un miembro más.

27.- El SPJ estaba paseando por la playa cuando de repente sus pies tropiezan con una botella y ve que en su interior hay un extraño artefacto. El SPJ no entiende cómo ha llegado a introducirse allí. Al romper la botella y examinarlo más de cerca ve que el aparato es bastante sofisticado (únicamente puede usarlo alguien con Inteligencia 120 o superior) y se desconoce la utilidad de esta máquina... si es que se trata de una maquina.

28.- El SPJ pilla con las manos en la masa a un Duende que intentaba robarle el reloj mientras dormía. El Duende dice al SPJ que, a cambio de perdonarle la vida, ayudará al SPJ en sus aventuras y le enseñará a hablar el idioma de los seres feéricos al 50%.

29.- El SPJ estaba de paseo por la Antártida cuando de repente el suelo cedió bajo sus pies y cayó en un extraño santuario con motivos ofidios. En el santuario ve un trono en el cual está sentada una anciana figura humanoide con cabeza de serpiente que dice ser el último Hombre Serpiente que queda. Antes de morir, regala al SPJ su cetro con una cabeza de cobra labrada en uno de sus extremos, con la cual el SPJ puede controlar a las serpientes (Rango Alto). Si el SPJ es Mago consigue aprender el hechizo de Pseudo-Psi a Rango 7.

30.- El SPJ salva la vida a un pequeño dragón antes de que unos cazadores furtivos lo abatieran. En agradecimiento, el dragón conduce al SPJ hasta una cueva donde se halla un fabuloso tesoro. En el tesoro hay 1D3 objetos especiales (tirar en tabla de objetos mágicos).

31.- El SPJ obtiene de manos de un poderoso Mago un extraño reloj de bolsillo que al presionar el botón que abre la cubierta hace retroceder al que lo hace 3 segundos en el tiempo (en un combate puede anular la primera acción de la persona que vaya después del SPJ que lo use). Pero cuidado, cada vez que se use este artefacto se tirará 1D100 y si se saca un 99 o 100 el SPJ desaparecerá en un bucle temporal.

32.- Un poderoso y excéntrico magnate está al tanto de las actividades del SPJ y desea contratarle. Le ofrecerá equipo, una base y un importante apoyo financiero. Contratará a todo el grupo si los demás SPJs están interesados. Este individuo se hace llamar Mr. Red y lo único sospechoso es que encarga al SPJ una serie de misiones un tanto extrañas (a determinar por el DJ).

33.- El SPJ, siempre que duerma, tendrá unos extraños sueños proféticos que le revelarán acontecimientos próximos (siempre a discreción del DJ).

34.- El SPJ, al acabar sus aventuras, sufrirá pequeños lapsos mentales. Cuando el SPJ recupere la consciencia se encontrará sin saber cómo en lugares distantes a donde estaba antes de sufrir estas lagunas, vestido de manera distinta y sin recordar qué ha hecho o cuánto tiempo ha pasado.

35.- El SPJ, al visitar una hemeroteca y remontarse a ejemplares de los años 40, descubrió que un pariente suyo fue un supervillano peligroso llamado Lucky Strike. Según los periódicos de la época se le dio por desaparecido al finalizar la Segunda Guerra Mundial.

36.- Al combatir contra un supervillano enmascarado de segunda fila, el SPJ le arrancó la máscara y vio que el supervillano en cuestión era una celebridad importante. A cambio de su silencio se ofrecerá a ayudar al SPJ.

37.- El SPJ estaba de vacaciones en un crucero recorriendo el Caribe cuando el barco tiene un naufragio y el SPJ cayó inconsciente al mar. Al despertar, descubrió que se encontraba en una isla supuestamente desierta, pero encontró allí a un pirata inmortal al cual el Capitán Drake le ordenó custodiar un tesoro en 1546 hasta su regreso de Inglaterra, pero como el capitán Drake nunca volvió, el pirata se lo ofrece al SPJ y vuelven ambos en el primer barco mercante que encuentran.

38.- El SPJ entabla amistad con el pueblo atlante. Estos se ofrecerán a ayudarle siempre que puedan y que el SPJ se encuentre cerca del mar.

39.- El SPJ se encontraba de turista por los lugares más inhóspitos del desierto australiano cuando de repente es capturado por una horda de aborígenes, que pretendían sacrificarlo ante una primigenia deidad. Pero el SPJ es salvado por una joven mujer de la tribu que le libera de su celda después de hacerle prometer que la llevaría con él a la civilización.

40.- El SPJ estaba caminando por las calles de Nueva York cuando de repente oyó gritos de auxilio que provenían de un oscuro callejón. Allí se encuentra con un vagabundo que es acosado por una criatura repugnante que ha surgido de una alcantarilla. La criatura, que carece de poderes y únicamente se vale de su aspecto para asaltar a los transeúntes, suplica clemencia al SPJ y dice que le ayudará en lo que pueda a cambio de conseguirle un sitio donde vivir.

41.- El SPJ encuentra en un oasis de un apartado desierto una extraña lámpara de aceite con algo inscrito en la superficie, pero está muy sucia para poder leer lo que está grabado en ella ¿Debe el SPJ limpiarla? Si es así surge de ella un genio que le concederá un deseo (algo limitado). Lo malo es que esta lámpara está maldita, por lo que el SPJ obtendrá también una maldición en su deseo.

42.- El SPJ asalta y destruye por completo la sede de una peligrosa secta religiosa. Obtiene de entre las pertenencias de su líder (que agoniza ahora en la UCI del hospital más cercano) una lustrosa capa de piel de leopardo que al ponérsela, comprueba con horror que no se la puede quitar y que se vuelve invisible de forma permanente.

43.- El SPJ se entera gracias a fuentes muy fiables que el grupo de supervillanos La Alianza del Mal ha vuelto a recomponerse con nuevos miembros y buscan como primer objetivo la liberación del antiguo cabecilla Megavatio, el cual es prisionero del grupo La Estrella.

44.- El SPJ estaba de cacería con unos amigos y estaba siguiendo el rastro a unos animales cuando sin querer se separó el grupo y debido a la espesa niebla que cubría el bosque donde se encontraban no pudo regresar y perdió la orientación. Estaba pensando en cómo salir de allí cuando de repente se encontró en un claro del bosque una taberna de aspecto medieval llamada El Osario. Al entrar un matrimonio de seres degenerados salidos del medievo atienden al SPJ. Estos le sirven una cena repugnante de la cual el SPJ no toma bocado (menos mal, porque si lo hubiera hecho el SPJ hubiera sido envenenado). Excusándose, el SPJ se va a dormir a la habitación que le ofrecen estos seres (es curioso, pero parece ser la única habitación de la posada). El SPJ comprueba con horror como al tumbarse sobre el lecho éste gira sobre sí mismo y el SPJ cae por una trampilla a un osario en el que habitan 4 demonios. FUE 120, CON 120, DA 75, INI 70%, Mordisco y Garras 80%, Volar 60%, PV 80, Inmunes a la magia y al fuego). El SPJ creía que iba a morir, pero de repente una pared se derrumba y aparecen por ella otros dos SPJs que le ayudarán. Si derrotan a los demonios, el SPJ encontrará en el osario un artefacto (se tira en la tabla de objetos mágicos) y si pierden, los SPJs huirán por donde han venido, sufriendo una terrible maldición lanzada por todos por los demonios.

45.- El SPJ iba de noche conduciendo por una carretera comarcal con muy poca visibilidad, cuando la figura de un animal invadió la calzada. El SPJ frena de golpe y da un volantazo pero no puede evitar atropellarlo. Al apearse del vehículo ve unos metros más adelante la figura de un lobo tendido en el asfalto. Al ir a cerciorarse si el animal seguía con vida, este muerde la mano del SPJ, infringiéndole una pequeña herida antes de morir. De repente, el SPJ ve como la figura del lobo se convierte en un ser humano de avanzada edad. Al día siguiente el SPJ despierta transformado en un lobo de forma permanente.

46.- Un viajero dimensional que conoce al Comando Tiempo ofrece al SPJ un collar con una frágil esfera de cristal engarzada en él. El viajero dice al SPJ que si se pierde en alguna dimensión, rompa la esfera de cristal si desea volver a su hogar.

47.- Un chamán australiano que adora a una extraña deidad acusa al SPJ de haberse fugado con la hija del jefe de la tribu y le somete a una lucha tribal contra un heraldo de ese extraño dios.

48.- El SPJ tenía un hermano policía, pero falleció a manos de un supervillano de tercera fila llamado El Revientacajas en el atraco a un banco. Nunca se consiguieron pruebas fiables de fue él fuera quien asesinó a los policías que intentaban detener a los atracadores, por lo que su condena se redujo considerablemente y saldrá de la cárcel en la siguiente aventura.

49.- El SPJ posee un pequeño escondrijo en el interior de la pirámide de Keops que a veces utiliza como base, pero un buen día descubrió una escalera de caracol detrás de un muro corredizo que descendía a las profundidades de la pirámide. Una vez que el SPJ hubo bajado la escalera, se encontró en una sala en la que había dispuestos una serie de sarcófagos dorados en cuyo interior yacían extraños alienígenas ataviados como los faraones del antiguo Egipto.

50.- El SPJ, al intentar detener a un barco que transportaba residuos tóxicos para verterlos al mar, se vio contaminado con dichos residuos y se transformó en un mutante inducido (gana un poder mutante y una secuela), pero lo malo es que el SPJ se convierte en un vector de secuelas, es decir, que transmite secuelas a la gente mediante el tacto. Si toca a alguien, este deberá de tirar en la tabla de secuelas, a menos que tenga Súper Constitución.

51.- Un anciano moribundo solicita una entrevista con el SPJ en el asilo donde agoniza. Dice que fue él quien mató a Kennedy, ya que tenía pruebas de que era un alienígena que dirigía un plan de invasión en la Tierra. El anciano ofrece al SPJ unas gafas de sol con las que puede ver a la gente con su verdadera apariencia (afecta a los poderes de Multiformidad, Crear Ilusiones y similares).

52.- Un supervillano enemigo del SPJ dice que ha cambiado su forma de ser y se arrepiente de su pasado criminal. Pasa a formar parte del grupo de SPJs.

53.- El SPJ estaba caminando por su ciudad cuando de repente oyó unos extraños ruidos que provenían de un contenedor de basuras. Al levantar la tapadera e introducir la mano entre las bolsas, sacó un extraño robot levitador de origen desconocido, el cual se comunica mediante zumbidos y desde que lo liberó, se dedica a seguir al SPJ.

54.- El SPJ es un profesor de instituto en su identidad pública y da clases en un ghetto. Algunos de sus alumnos son metahumanos y son miembros de bandas de supervillanos juveniles. Un día uno de ellos es asesinado en una pelea con otra banda rival. El SPJ está decidido a encontrar a sus asesinos y llevarlos ante la justicia.

55.- Un familiar cercano al SPJ fallece por envenenamiento en extrañas circunstancias. Un día después del suceso, el médico forense llama al SPJ y le dice que el cadáver de su pariente ha desaparecido del depósito. No hay ninguna pista.

56.- Siempre que el SPJ se pierda, aparecerá una señal en el cielo que le ayudará a encontrar el camino. Se desconoce la procedencia de esta señal.

57.- El SPJ encuentra un escondrijo de unos científicos ilegales donde obtiene un tubo de 10 cápsulas que recuperan al máximo los puntos de vida. A los científicos no les ha hecho ninguna gracia el robo.

58.- El SPJ se gana la enemistad de un Mago muy poderoso que le lanza un hechizo para maldecir a toda su estirpe. Puede evitarlo si se enfrenta a él y lo derrota. INT 120, PER 120, Magia 110%, Hechizos del Mago: Todos los del manual básico a Rango 7.

59.- El SPJ sufre de un extraño hándicap, cuando se quede inconsciente invocará sin quererlo a un elemental (de fuego, tierra, agua o aire) el cual se quedará en esta dimensión hasta que el SPJ recupere la consciencia, pero el elemental no será controlable y atacará a todo el mundo.

60.- El SPJ obtiene información de fuentes de confianza sobre su pasado. Descubre que es adoptado y que sus padres biológicos eran agentes secretos del gobierno.

61.- El SPJ despierta en algún lugar del desierto de Nevada (Arizona). No sabe cómo ha llegado hasta allí. Comprueba que le han colocado en el cuello un collar con motivos Sioux, se lo puede quitar, pero cuando lo hace comprueba aterrado como pierde 1 PV por segundo. El SPJ ve que el collar es muy frágil y si le dan un golpe en el cuello se rompería sin remedio.

62.- Un SPJ que se creía fallecido vuelve a la vida con un aspecto totalmente distinto.

63.- Una vidente anuncia al SPJ que morirá a manos de una mujer muy poderosa.

64.- Un anciano visita al SPJ. Dice que es un antiguo coronel retirado que estuvo al mando de la base aérea 117 del desierto de Roswell (Nuevo México) en 1940. Comenta con el SPJ cómo la nave extraterrestre que se encontró allí fue en realidad derribada por la artillería antiaérea pensando que se trataba de un nuevo tipo de arma soviética propia de la Guerra Fría. El ejército destinó los restos del aparato y a sus tripulantes a la base militar secreta del desierto de Nevada (Arizona) más conocida por el nombre en clave de Área 51. Pero antes de que se los destinara allí, el coronel se apropió de un artefacto que había en el interior del OVNI. Es un transmisor con el que se puede contactar con el planeta Ursino. Se lo entrega al SPJ porque dice que ha recibido amenazas. Días más tarde, el antiguo coronel fallece de un ataque cardiaco.

65.- El SPJ estaba buscando tesoros en una cueva escocesa (tira en la Tabla de objetos mágicos) cuando de repente una amenazante silueta aparece detrás de él y ... (continuará)

66.- El SPJ descubre que en realidad el origen de sus poderes proviene de experimentos biológicos que llevaron a cabo con su familia.

67.- El SPJ descubre los planes de un científico que pretende crear un monstruo al estilo Frankenstein y decide detenerlo. Como el científico en cuestión no tiene poderes, no resulta muy difícil reducirlo. En la lucha, el monstruo se despierta y como no tiene directrices y el científico no puede dar órdenes porque yace en el suelo inconsciente, el monstruo toma al SPJ como su creador y a partir de entonces se dedica a seguirlo.

68.- Un científico chalado arrastra al SPJ hasta su mugrienta buhardilla llena de alambiques y probetas. Comenta a su invitado que ha descubierto un fármaco que anula los poderes mutantes de manera permanente y sin antídoto. Dice que TecnoRed no da crédito a su invención y necesita a una persona que vaya por ahí suministrando estas pastillas para ver si funcionan. El científico ofrece al SPJ un frasco de 10 pastillas. Cuando alguien ingiera una de estas pastillas, debe de tirar 1D100 y si sale 90 o más, la víctima morirá. Este medicamento únicamente sirve con humanos. Al bajar a la calle una tremenda explosión vuela la azotea del edificio. No queda ni rastro del científico.

69.- El SPJ iba cruzando un paso de cebra, cuando de pronto un camión cisterna lleno de residuos tóxicos se abalanza sobre él, dejando caer parte de su carga sobre el cuerpo del SPJ convirtiéndolo en un Mutante inducido (obtiene 1D2 Poderes y 1D2 Secuelas)

70.- El SPJ salva a un extraño anciano Mago de ser devorado por una jauría de lobos hambrientos (no es un trabajo muy duro para el SPJ) El anciano, agradecido, concede al SPJ el don de poder hablar con los animales, aunque le avisa que a veces este don no sirve de mucho si los animales están furiosos.

71.- Gracias a un informador de confianza, el SPJ descubre que TecnoRed tiene graves problemas financieros y que han vendido los planos del proyecto DARYL a los rusos a cambio de poder construir factorías en suelo soviético.

72.- Un empleado descontento que ejercía algunas labores burocráticas para IDESS proporciona al SPJ una tarjeta para instalaciones de seguridad de nivel 2. Se la entrega a cambio de que si tiene oportunidad, boicotee a esta organización y revele todos sus secretos.

73.- Un espía industrial comunica al SPJ que hay un proyecto secreto llevado a cabo por el gobierno cuyo objetivo es el refinar el Optimun para obtener un nuevo metal maleable revolucionario, el Optimun II.

74.- El SPJ toma por error el control de un satélite espía chino con una cabeza nuclear a bordo y con un potentísimo zoom que te permite leer un periódico desde la estratosfera. Eso sí, a los chinos no les ha hecho mucha gracia el asunto y están decididos a recuperarlo enviando a sus mejores héroes.

75.- Una Entidad Cósmica ofrece al SPJ el poder de intercambiar la mente en el cuerpo de otros seres. Lo único malo es que no podrá volver a su cuerpo original y la mente intercambiada irá al cuerpo abandonado de forma permanente. No podrá intercambiarse con dioses, alienígenas o robots.

76.- Un personaje que proviene del pasado del SPJ aparece de nuevo en su vida y amenaza al SPJ con sacar sus trapos sucios, que da la casualidad de que los tiene y le interesa que permanezcan ocultos.

77.- El SPJ salva la vida a un chamán indio y este, en agradecimiento, le dice que le resucitará cuando haya muerto, si es que muere de forma violenta. Tienen que darse dos condiciones: 1) El cuerpo debe de conservarse entero. 2) Solamente lo puede hacer una vez.

78.- El SPJ intenta detener una ceremonia satánica realizada por un cónclave de Magos poderosos con la intención de traer a este mundo una entidad demoníaca de Nigalión, pero por un accidente hace que un líquido ritual caiga sobre el SPJ, haciendo que éste sea un foco de energía negativa. -40% a quien quiera atacar al SPJ, la Suerte del SPJ baja al 0%, la Suerte del grupo sufre un malus del 70%, gana inmunidad a la magia y las probabilidades de pifia en el grupo aumentan en un +5%. Ni que decir tiene que los Magos están enfadados por no haber podido realizar la ceremonia y buscan venganza.

79.- Una fragata de combate Dorkan con decenas de soldados aterriza en la Tierra con la misión de investigar lo sucedido con la patrulla de reconocimiento Dorkan que había en la Tierra hace años.

80.- Un científico contacta con el SPJ y le cuenta una triste historia de cómo su familia fue asesinada por una horda de vampiros y de cómo él fue el único que logró escapar con vida clamando venganza. Ha inventado una linterna de luz ultravioleta muy potente que funciona con una pila de plutonio que dura 5000 años. Esta luz, si es enfocada a un vampiro, quita 1D20 puntos de vida por Asalto ignorando el DA.

81.- Calibre se pone en contacto con el SPJ diciéndole que le ha seleccionado para probar su último invento. La bomba que absorbe PVs. Funciona como una granada (explosivo medio) pero el daño que haga en el radio que abarque será lo que absorba en PVs. La energía absorbida es contenida en la granada y los PV que hay dentro pueden ser inyectados en alguien herido para que se recupere.

82.- Un amigo del SPJ que es veterinario ha inventado un silbato de ultrasonidos que paraliza a los hombres-animales (les anula una acción por Asalto).

83.- Teknos, el dictador alienígena gigante del grupo Dark Reign consigue teleportar del planeta Tecnotopía a la Tierra a 100 miembros de su especie bio-tecnológica. Se sabe que si estos miembros procrean, su número aumentará a 8000 en el plazo de dos meses.

84.- El SPJ consigue una nave interestelar de primera clase. Diversos compradores alienígenas se interesan por el hallazgo e intentarán "negociar" con el SPJ.

85.- El SPJ estaba navegando en un pequeño yate cuando se encuentra a un anciano con una corona congelado en un glaciar. Al descongelarlo, este anciano comienza a balbucear un idioma muy parecido al idioma atlante y dice que se llama Kull.

86.- El SPJ despierta desnudo en un callejón de Nueva York con una extraña marca en el pecho marcada con un hierro al rojo. El SPJ no recuerda cómo ha llegado hasta allí.

87.- Un supervillano importante muere a manos del SPJ.

88.- El SOS presenta en la Casa Blanca un informe que revela que la población alienígena en la Tierra se ha cuadruplicado en la última década, por lo que hay que tomar medidas. El SOS contrata al SPJ como un Hombre de negro, le ofrece un millón de dólares por cada alienígena que capture, más primas, equipo, base, cobertura, transporte, etc. ¿Aceptas?

89.- El SPJ encontró la legendaria fuente de la eterna juventud y no envejecerá nunca, pero es mortal. Meses después se da cuenta de que puede ser utilizada con fines mezquinos, pero al volver se da cuenta de que han hecho una urbanización allí. ¿Seguirá la fuente allí o la habrán mezclado con el cemento?.

90.- Ex-agentes del Vulkan Komite que son informadores encubiertos del SPJ le avisan que en realidad la MIR no fue destruida. Ha sido reformada para que sea la base de un poderoso grupo soviético.

91.- Una misteriosa mujer de aspecto mestizo ofrece al SPJ un perfume que le da Influencia 100%. El frasco tiene 10 dosis de perfume.

92.- El SPJ dirige una revuelta en una república independiente de Sudamérica con la intención de derrocar al presidente y dictador Ortega. Si le sale una tirada de Suerte, la gente querrá que sea el nuevo presidente, pero si pifia, será declarado Terrorista Mundial por la ONU.

93.- El SPJ es en realidad un espía del Vaticano perteneciente al grupo Seguridad Católica, que vela por los intereses de la cristiandad en el mundo.

94.- El SPJ salva la vida al presidente de los EE.UU. al detener a un Dorkan con Metamorfosis que había logrado llegar hasta el Despacho Oval de la Casa Blanca y se hacía pasar por el Secretario de Defensa. Ahora, el SPJ es el hombre de confianza del hombre más poderoso del mundo.

95.- El SPJ se va a visitar Terra por el resto de su vida (hasta que lo saquen de allí, claro).

96.- Debido a un error informático, en los archivos de TecnoRed el SPJ figura con el nombre de Destrucción Total, el único y legendario metahumano con la clasificación de Enemigo de la Humanidad Numero 1. Hay prioridad absoluta en su eliminación. Épsilon al lado de este tío es un aficionado.

97.- Por un error de imprenta en una revista de cotilleo de metahumanos, el grupo Fuerza Máxima cree que han sido retados por el SPJ a un combate mortal.

98.- Debido a las grandes hazañas del SPJ, es condecorado con la Medalla de Honor de la UEO y es nombrado Héroe de la Humanidad. Todos los países le rinden tributo y es reconocido allá a donde va. Cuando este muera será enterrado el Panteón de los Héroes, en Austria, donde son inhumados los cadáveres de aquellos héroes que pasarán a la historia (evidentemente hay que tener estatus de Héroe para acceder a este Evento).

99.- El emperador Dorkan entabla una alianza con varias razas alienígenas hostiles desconocidas para los humanos en la que se reparten la Vía Láctea. En este momento varios miles de soldados Dorkan de máxima élite se dirigen a la tierra. Han declarado la guerra a todas las razas alienígenas de la galaxia y a quién se entrometa en estos planes de invasión. Los espías Dorkan enviados a la Tierra han conseguido que varios villanos muy poderosos se pasen al bando de los Dorkan a cambio de ofrecerles un planeta a cada uno. La guerra intergaláctica ha comenzado.

100.- El SPJ ve cómo todos sus poderes aumentan a Rango Cósmico por motivos que el desconoce. Ahora ya no es capaz de contenerse y elegir dejar inconscientes a sus enemigos. Poco a poco las autoridades y los medios de comunicación lo van tildando de Amenaza metahumana muy peligrosa que debe ser detenida.

TABLA 2. EVENTOS DE GRUPO

01.- (Tecnificados) Surge una especie de doble maligno del SPJ, con una tecnoarmadura de similares características, afirmando ser el verdadero y que el SPJ actual es un usurpador de su nombre.

02.- Los SPJs toman la tutela de un grupo de metahumanos más jóvenes, con la esperanza de que estos sean un día el relevo generacional del grupo (como Los Nuevos Mutantes).

03.- La base de los SPJs (si la tienen) es asaltada por un grupo de supervillanos. Para desalojarla, habrá que pelear con ellos en una difícil batalla.

04.- Durante dos aventuras, el SPJ será poseído por una Entidad Cósmica superior que le otorgará una ficha tipo Héroe Cósmico, pero durante ese tiempo el SPJ no será él mismo, sino la entidad que lo posee.

05.- Dos SPJs se intercambian de sendos grupos de manera permanente.

06.- Un conocido y poderoso villano del juego muere en extrañas circunstancias.

07.- Un conocido y poderoso villano del juego vuelve a la acción con poderes aún mayores.

08.- Un robot se incorpora al grupo como secundario.

09.- Un SPJ pierde los poderes (todos, incluidos los objetos que le den superpoderes).

10.- (Magos) Debido al fallo en la ejecución de un hechizo, el SPJ ve como le recubre un aura dorada que refracta todos los hechizos ejecutados sobre él.

11.- El SPJ pierde la visión un ojo, su PER se reduce 1/3, pero puede utilizar tecnoimplantes si lo desea.

12.- El SPJ obtiene unos guanteletes mágicos que le permiten golpear a seres intangibles.

13.- El SPJ tiene un jefe propio en la sombra (una entidad superior, un poderoso magnate, ...), que le proporcionará dinero, armas e información a cambio de objetivos por determinar.

14.- A un SPJ tipo Robot se le empieza a fabricar en serie con el objetivo de crear un nuevo cuerpo de seguridad, pero a él no le han avisado.

15.- (SPJs Enmascarados, Tecnificados o similares) Al final de la aventura, el SPJ se quita la máscara y para sorpresa de todos, resulta que era otro SPJ del Jugador que se creía fallecido y que ha vuelto con el uniforme y los poderes del SPJ original. ¿Qué ha sido de él? El DJ tiene la palabra.

16.- El SPJ despierta las iras de un poderoso supervillano, que aparecerá en la siguiente aventura para ajustar cuentas con él.

17.- Uno de los SPJs morirá y otro SPJ fallecido resucitará.

18.- Uno de los SPJs del grupo de los supervillanos se hace pasar por otro SPJ conocido por el grupo, pero sus intenciones malévolas terminarán por descubrirlo.

19.- Un conocido supervillano descubre la identidad civil del SPJ y le hace la vida imposible.

20.- Los SPJs combatirán contra sus homónimos de un universo alternativo.

21.- El SPJ lucirá un nuevo uniforme que le dará un aspecto mucho más agresivo y oscuro.

22.- Al final de la siguiente aventura, el SPJ abandona el grupo de forma temporal.

23.- Los SPJs pelearán contra un grupo de supervillanos compuesto por SPJs a los que se creía fallecidos.

24.- En la siguiente aventura, el SPJ sufre graves heridas que le impiden caminar, pero le proporcionan una silla ultramoderna a la cual se le puede hacer la ficha de Tecnificado.

25.- El SPJ es secuestrado por unos seres alienígenas (las intenciones de estos últimos quedan a discreción del DJ).

26.- Uno de los SPJs se erige como líder del grupo en lugar del que ya existe.

27.- En la siguiente aventura, el SPJ más poderoso se convierte en el más débil y viceversa (la manera de aumentar y disminuir sus poderes queda a discreción del DJ).

28.- Todo el grupo pasa a tener el estado de Amenazas Públicas.

29.- En la siguiente aventura, todo el grupo de SPJs consigue una importantísima suma de dinero (la forma de conseguirla, como siempre, será la que decida el DJ).

30.- El grupo pasará a estar tutelado por la ONU y se convertirá en un instrumento político.

31.- Un supervillano tremendamente poderoso con un potencial psíquico increíble subyuga y obliga a los SPJs a cometer delitos, con la consecuente persecución por parte de las autoridades.

32.- En la siguiente aventura, todo el grupo de SPJs pasarán a ser supervillanos, es decir, tendrán un conflicto moral que desembocará en que se decanten por el lado oscuro.

33.- Al final de la siguiente aventura se producirá una gigantesca explosión nuclear.

34.- Un conocido y habitual villano del grupo de superhéroes pasa ahora a ser su líder.

35.- Al final de la siguiente aventura, el SPJ será detenido por TecnoRed injusta (o justamente) y se le someterá a un juicio.

36.- Uno de los SPJs del grupo es secuestrado por una horda de supervillanos.

37.- Un SPJ del grupo experimenta cambios alarmantes (a discreción del DJ) en su organismo y no logra averiguar cómo se han originado.

38.- En la siguiente aventura se darán una serie de circunstancias a decidir por parte del DJ que harán que el grupo cambie de nombre.

39.- Uno de los SPJs trabaja en secreto para una corporación extranjera y le suministra información.

40.- Antes del combate contra el villano final hay un fundido en negro y la aventura acaba allí. ¿Cuál será el destino de nuestros héroes?

41.- Uno de los SPJs del grupo muere de forma heroica en la siguiente aventura.

42.- En la siguiente aventura, el grupo pasará a estar tutelado por una Entidad Cósmica.

43.- Una poderosa Entidad Cósmica otorga poderes de Rango cósmico a los SPJs, que pasarán a ser sus heraldos, ayudando a la Entidad a solucionar problemas que trasciendan de los asuntos más terrenales de los que se ocupaban antes.

44.- Solamente durante la siguiente aventura, los SPJs perderán sus poderes.

45.- El villano final de la historia, antes de ser derrotado, lanza un hechizo de maldición a los SPJs y les afectará a ellos o a sus familias.

46.- En la siguiente aventura, el grupo gana una tremenda popularidad.

47.- Debido a un malentendido, el grupo pasa a tener el estatus de Terroristas Mundiales y tiene que operar en la clandestinidad al ser perseguido por otros héroes y por las fuerzas de seguridad.

48.- Un SPJ es suplantado por un imitador que comete un asesinato. Decide abandonar el grupo para evitar que este suceso afecte a sus compañeros mientras busca al verdadero asesino.

49.- En la siguiente aventura, todo el grupo de SPJs desaparece en un bucle temporal, pero otras personas tomarán el relevo que ellos dejaron. Estos nuevos integrantes poseen las mismas características que los SPJs originales, pero con un sobrenombre del estilo La Nueva Generación

50.- El grupo pasa a esta tutelado por el gobierno de su país, el cual encargará a los SPJs trabajos sucios en ocasiones, surgiendo los consecuentes conflictos morales.

51.- El objetivo del supergrupo debe concretarse, no sólo están únicamente para derrotar a los supervillanos, sino que ahora deben decidir cuál es su meta final: defender la naturaleza, proteger a la humanidad de los alienígenas o alguna misión similar.

52.- Todos los SPJs muertos de origen alienígena del juego resucitan y forman un grupo, radicalizando su postura en contra de los humanos.

53.- La base del grupo es destruida. Tendrán que buscarse otro lugar desde el que operar.

54.- El grupo adopta una mascota. Si sale 85 o más en 1D100 es una criatura con poderes.

55.- La mayoría de los supervillanos del juego cree que el grupo de SPJs es bastante poderoso, con lo que se originarán más enfrentamientos de lo habitual con la intención de debilitarles.

56.- Ningún medio de comunicación toma en serio al grupo. Si tenían alguna credibilidad, la pierden.

57.- Surge algún escándalo dentro del grupo y los ciudadanos se ponen en su contra.

58.- Surgen varios grupos de metahumanos que imitan al grupo de los SPJs.

59.- El gobierno ofrece una base equipada, financiación y medios a cambio de entrenar a metahumanos.

60.- El grupo tiene un líder en la sombra (como Los Ángeles de Charlie). Este se pondrá en contacto con los SPJs a discreción del DJ, pero nunca sabrán de quién se trata.

61.- El grupo de SPJs deberá enfrentarse a un villano destinado a otro grupo, estén o no preparados.

62.- Se forma un grupo compuesto por SPJs "en reserva", para cuando falte gente en el grupo "titular".

63.- El grupo, al carecer de medios económicos, acepta la tutela de una importante corporación y acatarán sus órdenes, pero tendrán que cambiar sus nombres y sus uniformes para hacerlos correctos desde el punto de vista empresarial.

64.- El grupo ha conseguido tener acceso a una máquina del tiempo y toma la iniciativa de volver atrás para rescatar a aquellos SPJs que murieron.

65.- Los SPJs más débiles fallecidos del juego resucitan y forman un grupo aparte.

66.- El grupo desaparece en un agujero dimensional. Nadie sabe qué ha sido de ellos, será un nuevo grupo el que investigue cual es su paradero.

67.- El grupo acepta a más personajes entre sus filas y se crea una audición pública para encontrar al mejor candidato a nuevo héroe.

68.- El grupo se gana un importante enemigo político.

69.- Una importante multinacional extranjera sufragará los gastos de los SPJs a cambio de que promocionen su marca en su país de origen.

70.- El grupo toma el control de un silo de mísiles nucleares, creando tensiones internacionales.

71.- El grupo es informado de que un poderoso enemigo proveniente de otra dimensión viene a conquistar la Tierra, pero nadie toma en serio las advertencias.

72.- El grupo pasa por numerosos problemas legales y la única solución posible es cambiar de nombres, de uniformes y el nombre del propio grupo. Es decir, asumir una nueva identidad.

73.- Los SPJs son considerados dioses benefactores en alguna parte del mundo.

74.- Los medios de comunicación encauzan al grupo dentro de alguna corriente político-social; (antiglobalización, comunismo, apoyo al tercer mundo, lucha contra la pobreza, etc...).

75.- El grupo debe mucho dinero a las autoridades debido a destrozos ocasionados en el transcurso de sus combates al mobiliario urbano. Si no pagan, serán encarcelados.

76.- El grupo arrastra una gran carga emocional al morir en un combate varios ciudadanos que cayeron en el fuego cruzado y no pudieron salvarlos.

77.- Una entidad superior benévola amenaza al grupo con castigarles (a cada miembro del grupo) si en el transcurso de la siguiente aventura no realizan alguna buena acción.

78.- El grupo se convierte en una broma, son objeto de burla y parodia por todos los que les rodean, da igual lo que hagan o lo que digan, la gente les pierde el respeto.

79.- El grupo será recibido con hostilidad en otro país por un enfrentamiento con un héroe de esa zona.

80.- Un SPJ del grupo desaparece. Nadie sabe qué ha sido de él. Aparecerá un par de aventuras más tarde con un nuevo poder pero sin recordar lo que ha ocurrido.

81.- Aquellas entidades o estamentos públicos que apoyaban a los SPJs ahora les dan la espalda.

82.- Un panteón de dioses declara la guerra a los SPJs.

83.- El grupo decide limpiar su maltrecha imagen social colaborando con organizaciones benéficas.

84.- El grupo colabora en alguna causa social y son reconocidos por ello (rehabilitación de drogadictos, beneficencia, ayuda humanitaria, ...)

85.- El grupo realiza alguna ceremonia o celebración que conmemora algún evento seleccionado por los SPJs (día de fundación del grupo, homenaje a los héroes caídos, algún acontecimiento que marcó al grupo, la derrota de un importante enemigo, ...)

86.- El grupo tiene, bajo su fachada, unas directrices muy concretas que quedan ocultas a ojos de la sociedad (acumular la mayor riqueza posible, crear tensiones políticas, eliminar a una raza alienígena maligna, salvar a los niños mutantes, ...)

87.- El grupo realiza un acto terrible que hace que una entidad superior les castigue.

88.- El grupo realiza un gran esfuerzo colectivo por superarse día a día. A cada miembro se le otorga una nueva ventaja a decidir por el DJ.

89.- Todos los miembros del grupo deciden llevar el mismo uniforme.

90.- Una terrible maldición hace que a un SPJ del grupo la suerte le sea esquiva (Suerte 0%). Si el personaje se vuelve injugable, se convertirá en un PNJ.

91.- Al final de la siguiente aventura, el grupo se da cuenta de que no tiene razón de ser y se disuelve, pasando todos los SPJs a la reserva o formando parte de un nuevo grupo.

92.- Debido a los servicios prestados, el expediente delictivo de los SPJs queda limpio.

93.- El grupo ha perdido toda su riqueza y posesiones y debe de buscar un medio de financiación.

94.- El grupo se vuelve representante de un colectivo minorista (pobres, inmigrantes, mujeres maltratadas, personas sin techo, presos políticos, ...)

95.- El grupo, al tratar de defender una central nuclear de un ataque terrorista, daña el reactor y el grupo queda expuesto a la radiación, que les otorga un nuevo poder y una secuela a cada uno.

96.- La gente tiende a sobrevalorar el nivel del grupo, cree que son más poderosos de lo que son en realidad y les encargan las misiones más peligrosas y difíciles.

97.- El grupo se convierte en una moda pasajera a raíz de algún éxito televisivo. Serán famosos, con todo lo que eso conlleva, y harán apariciones estelares en prensa y televisión.

98.- Todo el mundo cree que bajo la apariencia del grupo se enmascara un grupo de villanos.

99.- Se crea un nuevo grupo formado sólo por mujeres relacionadas con el grupo de SPJs.

100.- Todo el grupo muere, atrapado en una peligrosa trampa a la que les ha llevado… ¡uno de sus propios compañeros!

TABLA 3. EVENTO - IDEAS

01.- Un asteroide, meteorito o cometa se encuentra en una trayectoria de colisión con la Tierra.

02.- Un supervirus inteligente se está apoderando de la mente de todas las personas expuestas a él.

03.- Los archienemigos de los SPJs se asocian para derrotarles mediante un intercambio de oponentes.

04.- El ejército Atlante ataca el mundo de la superficie debido a la polución de los océanos y a las pruebas nucleares submarinas.

05.- Un nuevo supervillano intenta provocar una guerra nuclear para demostrar su poder.

06.- Un Justiciero está asesinando criminales en la ciudad y los héroes deben detenerlo y asegurarse que el peso de la ley cae sobre él.

07.- Unos criminales de poca monta han robado avanzados prototipos de armas de alta tecnología que están utilizando para cometer arriesgados robos.

08.- El terrible monstruo gigantesco que amenaza la ciudad resulta ser un bebé alienígena que está solo, asustado y quiere volver a su casa.

09.- Una Entidad Cósmica aparece en la Tierra y otorga poderes increíbles por doquier a todo el mundo, formando un caos.

10.- Se declara un potente incendio que amenaza vidas inocentes y propiedades de gran valor.

11.- Un grupo de mercenarios metahumanos es contratado para acabar con los SPJs.

12.- Una enorme ola gigante está a punto de arrasar una zona costera y a sus habitantes.

13.- Un villano de otro tiempo transforma a los ciudadanos en criaturas bajo su control.

14.- Hay un vampiro que acecha y se alimenta de víctimas inocentes cada noche.

15.- Un aprendiz de hechicero comete un error fatal con un conjuro y abre un portal a Nigalión.

16.- Unos cultistas realizan sacrificios para invocar a un dios primigenio.

17.- Un grupo de villanos adoptan la identidad de los SPJs para cometer crímenes.

18.- Varios Daemonitas o Skrulls se han infiltrado en los organismos de seguridad de la nación y ponen a los héroes en situación de busca y captura.

19.- Un supervillano controla mentalmente a los ciudadanos para conseguir una brillante carrera política.

20.- Un monstruo furioso ataca desde el aire y hace estallar varios vehículos.

21.- Un terremoto golpea la ciudad, causando numerosos desastres y creando oportunidades para los grupos de saqueadores y delincuentes.

22.- Ha desaparecido misteriosamente un grupo de superhéroes retirados.

23.- Se produce una invasión alienígena a gran escala.

24.- Un accidente científico libera una plaga bacteriológica que convierte a la gente en zombis.

25.- Uno de sus enemigos captura al grupo y le obliga a luchar en una especie de coliseo metahumano.

26.- El gobernante legítimo de un país africano pide ayuda porque unos brujos le expulsaron del trono.

27.- Un guerrero galáctico llega a la Tierra para derrotar a su metahumano más poderoso.

28.- Un científico loco quiere robar los poderes de varios héroes para sí mismo.

29.- A los héroes se les ofrece un pacto con una entidad demoniaca.

30.- Un dios mitológico se reencarna y sus seguidores fundan una nueva religión.

31.- Un accidente envía a los SPJs a una dimensión paralela en la que ahora son supervillanos.

32.- Un arma láser gigantesca amenaza con destruir los polos e inundar el planeta.

33.- Un espíritu asesino acaba con varios inocentes y posee sus cuerpos.

34.- Un superhéroe muy conocido se convierte en un hombre-lobo por el ataque de un grupo de estas criaturas sobrenaturales.

35.- Un supervillano ha robado una potente arma desintegradora e intenta chantajear al gobierno.

36.- Una secreta y corrupta organización policial quiere limpiar las calles de héroes.

37.- Un nuevo señor del crimen aparece en la ciudad y empieza a imponer sus leyes a sangre y fuego.

38.- Se producen varios intentos de asesinato contra jefes de estado de diversos países extranjeros.

39.- Un supervillano roba los componentes esenciales para ejecutar un poderoso hechizo que destruirá las barreras de la realidad.

40.- Un metahumano con poderes incontrolados amenaza la vida de varios inocentes.

41.- Un grupo de supervillanos secuestra a los familiares de los SPJs para obligarles a colaborar con ellos o atraerlos a una trampa.

42.- La base del grupo ha activado el sistema de autodestrucción y los SPJs están encerrados dentro.

43.- El grupo es teleportado a una dimensión onírica en la que sus peores miedos y sus mayores deseos se han convertido en realidad.

44.- Un extraño meteorito ha provocado mutaciones masivas y otros fenómenos inusuales.

45.- Una antigua amenaza alienígena destructora de planetas se dirige a la Tierra.

46.- Un poderoso héroe se ha vuelto malvado sin razón aparente. ¿Será un impostor o estará poseído?

47.- Varios cazarrecompensas extraterrestres llegan a nuestro planeta para capturar a nuestros héroes.

48.- Una figura pública del deporte reta a un héroe a una prueba de habilidad o técnica para demostrar quién es el mejor.

49.- El grupo tiene que encontrar un raro dispositivo tecnológico para salvar una vida en peligro.

50.- Los héroes descubren una civilización perdida que ha permanecido aislada del resto del mundo.

51.- Criaturas subterráneas “roban” edificios arrastrándolos al interior de la corteza terrestre.

52.- Unos nuevos supervillanos resultan ser un grupo de seres alienígenas que intentan conseguir las piezas que necesitan para reparar su nave estrellada.

53.- Toda la población de un pequeño pueblo ha desaparecido misteriosamente y sin dejar rastro.

54.- Un joven y poderoso metahumano necesita ser orientado en las responsabilidades que conlleva tener un gran poder.

55.- Una nueva e importante estrella de rock influencia mentalmente a sus fans por medio de una música hipnótica.

56.- Un villano chantajea a los héroes para que reúnan las dispersas partes de un artefacto místico.

57.- Un hombre inocente en el corredor de la muerte apela a los héroes como su última esperanza.

58.- Alguien está saboteando varias compañías dedicadas al desarrollo de alta tecnología sin disparar ninguno de sus sistemas de seguridad.

59.- Un intrépido arqueólogo libera sin querer una terrible fuerza mística durante una excavación.

60.- Un nuevo club nocturno muy popular es en realidad una tapadera para actividades criminales.

61.- Un asesino psicópata deja pistas burlonas para que las encuentren la policía y los superhéroes.

62.- Unos ladrones se hacen con un valioso cargamento de oro, joyas o dinero.

63.- Unos terroristas se hacen con el control de un lugar reteniendo a una gran cantidad de rehenes, empezando poco después a realizar demandas y agredir a inocentes.

64.- Una ceremonia para honrar públicamente a los héroes se ve arruinada por supervillanos.

65.- Un superhéroe o supervillano fallecido deja en su testamento un legado inusual.

66.- En la noche de Halloween, la ciudad se ve amenazada por una plaga de criaturas sobrenaturales.

67.- Alguien desconocido ha organizado una campaña de difamación contra nuestros héroes.

68.- El grupo de héroes es invitado a participar en un evento o competición deportiva a favor de una organización benéfica.

69.- Los poderes de un conocido héroe empiezan a descontrolarse.

70.- Unos villanos raptan a una persona importante pidiendo un elevado rescate por su liberación.

71.- Los héroes olvidan sus identidades superheroicas y viven como ciudadanos normales.

72.- Varios ciudadanos adquieren poderes de una forma repentina mientras que otros metahumanos pierden los suyos.

73.- Se pide a los héroes que actúen como guardaespaldas en una importante reunión diplomática que ha sido amenazada por terroristas.

74.- Unos supervillanos asaltan un banco o intentan un robo de manera espectacular.

75.- Un criminal intenta robar todas las partes de un antiguo mapa que conduce a un tesoro escondido.

76.- Un objeto expuesto en un museo resulta ser un portal mágico a otros mundos.

77.- Un experimento científico provoca un extraño comportamiento del tiempo, mezclando el pasado con el presente y el futuro.

78.- Un huracán, tornado u otro fenómeno meteorológico se convierte en una terrible amenaza.

79.- Animales de todo tipo se vuelven súbitamente en contra de los humanos.

80.- Un petrolero u otro barco de carga dañado amenaza con realizar vertidos de crudo y otros productos químicos en el océano.

81.- Una nueva droga de diseño presente en la calles otorga superpoderes a los adictos.

82.- Dos razas alienígenas enfrentadas quieren utilizar la Tierra como campo de batalla para su conflicto.

83.- Un circo o carnaval ambulante que llega a la ciudad es en realidad un grupo de supervillanos.

84.- Un villano crea un campo de fuerza indestructible alrededor de una ciudad para convertirla en su fortaleza personal.

85.- Un accidente que involucra agente mutágenos altera los poderes de un héroe.

86.- Un hechizo hace que los personajes de dibujos animados, de películas o libros cobren vida.

87.- Unos nuevos metahumanos son realmente proyecciones mentales de un joven mutante incapaz de controlar sus poderes.

88.- Unos supervillanos logran hacerse con el control de una pequeña y aislada nación.

89.- Un accidente divide a cada superhéroe en gemelos, uno bueno y otro malvado.

90.- Un supervillano finge ser un héroe para infiltrarse en el grupo.

91.- Las acciones o derechos legales de un metahumano son sometidos a juicio.

92.- Un genio del mal rapta a un personaje relacionado con el grupo para ser el componente final de un complicado ingenio científico.

93.- Un villano decide reconducir su vida y se convierte en héroe. ¿Será todo un engaño?

94.- Los héroes resultan encogidos a un tamaño diminuto por un accidente en un laboratorio tecnológico.

95.- Un grupo de terroristas metahumanos amenazan varios objetivos para defender sus ideales.

96.- Un ser omnipotente enfrenta a los superhéroes con sus archienemigos para determinar el resultado de un juego cósmico y dilucidar si el bien o el mal son vencedores.

97.- Una crisis cósmica amenaza con destruir toda la realidad.

98.- Los héroes se ven desplazados en el tiempo y tienen que regresar a su época sin alterar la historia.

99.- Un villano pide ayuda a los héroes para derrotar un peligro mucho mayor.

100.- Un conocido criminal reúne un ejército de poderosos supervillanos para dominar la Tierra.

TABLA 4. EVENTOS INDIVIDUALES

01.- El SPJ tiene sueños proféticos (a discreción del DJ).

02.- El SPJ pasa por una crisis emocional y cambia su Personalidad.

03.- El SPJ pasa por una buena (par) o mala (impar) racha de Suerte hasta el próximo nivel. El valor de Suerte varía en +4D10 ó -4D10, hasta un máximo de 100.

04.- Alguien de estatus opuesto (héroe/villano) se enamora de él. Tiene una Apariencia de 80+1D20.

05.- El SPJ recibe un nuevo poder.

06.- El SPJ entrena duro y mejora sus reflejos de combate. +15% en Iniciativa.

07.- El SPJ pierde el control de uno de sus poderes pero tiene un objeto para controlarlo (como Cíclope).

08.- Un pariente cercano y querido del SPJ muere en extrañas circunstancias.

09.- Al SPJ lo confunden con un supervillano. ¿Será que hay un doble malvado, un clon o algo así?

10.- El SPJ descubre un portal a una dimensión alternativa donde la magia suple a la ciencia.

11.- La última actuación del SPJ ha tenido consecuencias graves sobre el ecosistema y los ecologistas le exigen responsabilidades.

12.- Un familiar del SPJ ingresa en la cárcel por su relación con el crimen organizado.

13.- El SPJ recibe ofertas para convertirse en protagonista de películas de acción (como Wonder Man). Su carrera cinematográfica tiene un porcentaje de éxito de 1D100+Fama.

14.- El SPJ ha hecho una apuesta con un demonio en la que se juega su alma.

15.- El SPJ morirá y resucitará de su tumba pero con ligeras modificaciones estéticas y morales. Tendrá un aspecto oscuro y sombrío (como Eric Draven/El Cuervo).

16.- El SPJ es mejorado genéticamente por un laboratorio clandestino. Aumenta 2D10 a FUE o AGI, a elección del Jugador, pero sufre efectos secundarios que el SPJ desconoce.

17.- Ofrecen al SPJ una colaboración remunerada con las fuerzas de seguridad para dar caza a viejos conocidos suyos que ahora se han vuelto peligrosos.

18.- El SPJ tiene sueños premonitorios muy extraños que acaban con su propia muerte.

19.- El SPJ tiene una obsesión con un misterio que no logra resolver.

20.- El SPJ se convierte en el portavoz social o símbolo de un sector discriminado de la sociedad al cual ayudará siempre que pueda y, por el contrario, las fuerzas opresoras le tendrán antipatía.

21.- El SPJ conoce a alguien que le enseña nuevas habilidades de aprendizaje (+1D3).

22.- Uno de sus poderes sube de Rango.

23.- Uno de sus poderes baja de Rango.

24.- El SPJ pierde una atribución de uno de sus poderes hasta que suba de nivel.

25.- Un nuevo enemigo aparece en la vida del SPJ.

26.- Todo lo que creía sobre su vida u origen es falso.

27.- El SPJ se da cuenta de que puede distinguir a las personas que poseen habilidades metahumanas de las que no las tienen, aunque no lo aparenten a simple vista.

28.- El SPJ mejora su imagen pública y el público en general tiene una mejor impresión de sus actos. Reputación +5.

29.- Se pone precio por la cabeza del SPJ. Por cada aventura, la recompensa subirá en 1D10 millones.

30.- Un enemigo del SPJ se reconciliará con él y se unirá a su grupo.

31.- El SPJ detecta la presencia de criaturas sobrenaturales y puede verlas.

32.- El SPJ es el hijo ilegítimo de un superhéroe muy famoso.

33.- El SPJ se separa en dos SPJs, cada uno con poderes independientes. Jugará con los dos a la vez.

34.- El SPJ recibe una misión secreta y privada que el resto de su grupo no puede descubrir.

35.- El SPJ es vapuleado por los medios de comunicación. Reputación -5.

36.- Crean una serie de cómics con el SPJ como protagonista. Fama +2.

37.- El SPJ se da cuenta de que unos extraños alienígenas le siguen a todas partes.

38.- El SPJ tiene buenas relaciones con metahumanos importantes.

39.- Un supervillano poderoso es contratado para conseguir una muestra genética del SPJ.

40.- El SPJ tiene contactos que le informan de actividades metahumanas legales e ilegales.

41.- El SPJ entabla amistad con el pueblo atlante y le consideran un valioso aliado.

42.- El SPJ consigue contactos en el mercado negro para obtener dispositivos y armas de alta tecnología.

43.- El SPJ tiene amistad con una raza alienígena que habita en la Tierra.

44.- El SPJ le debe un favor importante a un mafioso y se lo querrá cobrar.

45.- En la próxima situación de combate en la que fuera a morir el SPJ, ocurrirá algo extremadamente afortunado que le salvará la vida.

46.- Toda la familia del SPJ ha desaparecido en extrañas circunstancias.

47.- Un extraño personaje con poderes toma al SPJ como modelo y lo sigue a todas partes, con un uniforme parecido y con una relación de sidekick (como Batman y Robin).

48.- Una hechicera maldice al SPJ. Sufrirá antipatía animal y también afectará a aquellos seres metahumanos que tengan rasgos animales.

49.- El SPJ recibe una oferta para trabajar como agente secreto de TecnoRed.

50.- Un supervillano de antiguas aventuras vuelve para ajustar cuentas.

51.- El SPJ es poseído por un demonio. Obtiene un nuevo poder pero se volverá malvado.

52.- El SPJ utilizará a partir de ahora un vehículo personalizado.

53.- El SPJ obtiene un espejo en el que podrá ver extrañas visiones del futuro.

54.- El SPJ tiene un poder latente que se activará en momentos críticos aunque no podrá controlarlo.

55.- El SPJ es expuesto a una fuerte emisión radioactiva con inesperados resultados.

56.- Debido a un error de la prensa, la sociedad cree que el SPJ ha muerto.

57.- Involucran al SPJ en un delito. No hay pruebas que demuestren su inocencia. Reputación -3

58.- Los sentidos del SPJ pierden precisión debido a las heridas sufridas. -10 en PER.

59.- El SPJ sufre extrañas alucinaciones, -30 a Equilibrio Mental.

60.- Uno de los poderes del SPJ baja a Rango Bajo hasta siguiente nivel.

61.- El SPJ se ve envuelto en un escándalo internacional.

62.- El SPJ tiene un oscuro pasado que no quiere que salga a la luz.

63.- Poder incontrolado. Uno de los poderes del SPJ no funcionará correctamente.

64.- Un Dios tiene una vendetta personal contra el SPJ.

65.- El SPJ envejece 20 años, aunque sus características no se vean afectadas.

66.- Tirada perdida, el SPJ se queda sin Evento.

67.- El SPJ acarrea una deuda de honor con alguien de dudosa reputación que deberá pagar.

68.- El SPJ pierde todos sus poderes salvo uno, que sube a Rango Cósmico, hasta que suba de nivel.

69.- Un conocido del SPJ es asesinado por un metahumano.

70.- Anonimato. Los hechos del SPJ nunca trascenderán a la luz pública. Fama -10.

71.- Los periodistas del corazón ridiculizan al SPJ y se mofan de él. Fama -5.

72.- El daño absorbido del SPJ se reduce 1/3 debido a una maldición de un hechicero malvado.

73.- El SPJ rejuvenece 10 años, pero sus características no se modifican.

74.- La actividad física ha fortalecido tu cuerpo. +10 a CON.

75.- El SPJ sube un nivel de experiencia automáticamente.

76.- Las heridas de los combates pasados han debilitado tu cuerpo. -10 a CON.

77.- EL SPJ se convierte en el objetivo de un grupo de criaturas sobrenaturales.

78.- El SPJ cambia de sexo hasta que suba de nivel.

79.- Un poder del SPJ sube de Rango, pero otro poder también baja de Rango.

80.- El SPJ es inmune a los intentos de posesión o de cualquier control mental, hasta que suba de nivel.

81.- El SPJ se vuelve muy vulnerable a un poder en concreto, le causa el doble de daño.

82.- Cada vez que el SPJ saque una pifia, el efecto afectará a todos los compañeros del grupo.

83.- El SPJ se ha vuelto inmune a la magia, hasta que suba de nivel.

84.- El SPJ obtiene una secuela como si fuera un mutante.

85.- El SPJ es adulado por los medios de comunicación. Reputación +3.

86.- El SPJ consigue una mascota con habilidades extraordinarias.

87.- El SPJ recibe un amuleto místico de propiedades desconocidas.

88.- El SPJ abandona su identidad secreta.

89.- El grupo del SPJ quiere tener un nuevo líder y han pensado en él para ocupar ese puesto.

90.- El SPJ tiene derecho a hacer dos tiradas en esta tabla.

91.- El SPJ pierde todos sus poderes hasta que suba de nivel.

92.- El SPJ intercambia uno de sus poderes con otro de los jugadores, hasta que suba de nivel.

93.- El SPJ desarrolla un comportamiento extraño y oye voces en su cabeza. EQM -15.

94.- El SPJ recibe la oportunidad de transformarse en un heraldo cósmico y dejar atrás su vida actual.

95.- El SPJ está desarrollando aptitudes mágicas pero todavía no lo sabe.

96.- La magia le hace el doble de daño hasta que consiga revertir el hechizo que lo ha provocado.

97.- El SPJ tiene una versión alternativa en otra dimensión con la que intercambiará su cuerpo.

98.- Debido a un suceso traumático, el SPJ cambiará de uniforme, nombre código y actitud.

99.- El SPJ descubre la base de un supervillano desaparecido recientemente.

100.- Todos los poderes del SPJ suben a Rango Cósmico, hasta que suba de nivel.

CAPÍTULO 3: PERSONAJES



ORÍGENES

01-10 DIVINO / MITOLÓGICO	**56-66 SIN PODERES**
01 a 15 Ángel	01 a 10 Acólito
16 a 30 Demonio	11 a 20 Caballero del Zodiaco
31 a 55 Dios / Héroe Cósmico	21 a 55 Experto en Artes Marciales / Ninja
56 a 65 Duende	56 a 90 Justiciero
66 a 80 Elemental	91 a 100 Monje Shaolín
81 a 90 Gárgola	
91 a 100 Héroe Mitológico	**67-78 SOBRENATURAL**
	01 a 25 Hombre Lobo
11-22 GUARDIÁN	26 a 60 Poseído
01 a 15 Enmascarado	61 a 90 Vampiro
16 a 90 Guardián	91 a 100 Vampiro Artificial
91 a 100 Space Ranger	
	79-90 TECNIFICADO
23- 33 MAGO	01 a 15 Androide / Sintético
	16 a 35 Exoesqueleto Energético
34-45 MUTANTE	36 a 50 Robot
01 a 10 Alquimista	51 a 70 Tecnoarmadura
11 a 50 Mutante Genético	71 a 90 Tecnoimplantes
51 a 90 Mutante Inducido	91 a 100 Terminator
91 a 100 Supersoldado	
	91-95 TERRANO
46-55 NO HUMANO / ALIENÍGENA	
01 a 06 Atlante	**96-99 VARIOS**
07 a 11 Caballero Jedi	01 a 10 Clan de los Ladrones
12 a 16 Daemonita	11 a 20 Comando Tiempo
17 a 21 Dorkan	21 a 30 Hombre Serpiente
22 a 27 Guímoran	31 a 40 Men In Black
28 a 32 Kherubín	41 a 50 Neo-Rebelde
33 a 37 Kree	51 a 60 Quark
38 a 42 Kryptoniano	61 a 70 Quijote
43 a 47 Nekoriano	71 a 80 Raza alienígena desconocida
48 a 52 Ranniano	81 a 90 Suplantador
53 a 57 Simbionte	91 a 100 Totémico
58 a 62 Skrull	
63 a 68 Tes-Khar	**100 ORIGEN MÚLTIPLE**
69 a 73 Thanagariano	(Lanza dos veces en esta tabla. El SPJ
74 a 78 Transformer	tendrá dos Orígenes diferentes).
79 a 84 Ursino	
85 a 89 Uruk	
90 a 95 Yautja	

DIVINO / MITOLÓGICO

ÁNGEL

Los Ángeles son servidores de la entidad cósmica de Unidad, enfrentados en una guerra eterna con los Demonios de Nigalión. Los Ángeles han sido enviados a la Tierra para tratar de detener el avance de las fuerzas de Entropía, que intenta romper el equilibrio cósmico para gobernar sobre toda la realidad.

Cuando Unidad percibió que Demencia estaba otorgando capacidades sobrehumanas a los humanos que le entregaban su alma (como por ejemplo, las criaturas que forman La Cofradía), decidió que debía jugar con sus mismas reglas. Los Arcángeles, aspectos vivientes de Unidad, se embarcaron en una misión de encontrar almas puras y nobles para convertirlos en Ángeles.

Los Ángeles conservan su apariencia humana porque el poder de Unidad no los ha transformado físicamente, pero el uso de sus poderes puede verse reflejado en la aparición de un aura de luz que rodea su cuerpo o efectos similares.

A los SPJ Ángeles se les suma +50 a dos características de su elección y poseen 1D3+1 poderes, uno de los cuáles siempre estará determinado por el Arcángel al que sirven:

Alain, Arcángel de las Culturas	Traducción de lenguas
Blandine, Arcángel de los Sueños	Hablar mediante sueños
Catherine, Arcángel de las Mujeres	Virtuosismo
Christopher, Arcángel de la Inocencia	Buena suerte
Claudine, Arcángel de la Misericordia	Curar mutaciones
Daniel, Arcángel de la Piedra	Petrificación
Didier, Arcángel de la Comunicación	Telepatía
Dominic, Arcángel de la Justicia	Halo de santidad
Emmanuelle, Arcángel de los Intrusos	Visión verdadera
Francis, Arcángel de la Diplomacia	Pacificación
Gabriel, Arcángel del Fuego	Control del fuego
George, Arcángel de la Purificación	Potabilidad
Guy, Arcángel de los Sanadores	Donación de vida
Janus, Arcángel del Viento	Volar
Jean, Arcángel del Rayo	Batería humana
Jesús, Arcángel de Dios	Resurrección
Jorge, Arcángel de los Animales	Empatía animal
José, Arcángel de la Inquisición	Cazador de monstruos
Khalid, Arcángel de la Fe	Lectura emocional
Laurent, Arcángel de la Espada	Maestro de armas
Lucas, Arcángel de los Protectores	Invulnerabilidad
Marcus, Arcángel del Cambio	Rejuvenecimiento
Matías, Arcángel de la Confusión	Incógnito
Michael, Arcángel de la Guerra	Captar la potencia enemiga
Novalis, Arcángel de las Flores	Ayuda de la naturaleza
Walther, Arcángel de los Exorcistas	Presencia astral
Yves, Arcángel del Origen	Flash

DEMONIO

Los Demonios son en realidad criaturas del reino de Nigalión, donde el caos y la locura gobiernan. Se trata de almas torturadas que han sido esclavizadas por Entropía para aumentar su poder en la lucha contra el resto de Entidades Cósmicas.

Pueden asumir apariencia humana, pero su aspecto demoniaco habitual es el que las leyendas ha otorgado a los demonios: piel de tonos oscuros o rojizos, cuernos, garras, colmillos y un aura maléfica que rodea su cuerpo. No obstante, al igual que la Demencia no tiene fondo, tampoco existe límite a las horribles formas que pueden mostrar estas criaturas.

Aunque Nigalión sea un reino imposible de medir, hay distintas partes cuyo gobierno es dejado a cargo de los Príncipes Demonios, que responden directamente a Demencia. Estas zonas de Nigalión tienen una arquitectura y paisaje totalmente distinto unas de otras. Hay ciudades humanas devoradas por una niebla eterna, horrores acuáticos o mundos alternativos de pesadilla.

A los SPJ Demonio se les suma +50 a dos características de su elección y poseen 1D3+1 poderes, uno de los cuáles siempre estará determinado por el Príncipe Demonio al que sirven:

Abalam, Príncipe de la Locura	Absorber INT
Andrealphus, Príncipe del Sexo	Cambio de sexo
Andromalius, Príncipe de la Justicia	Visión verdadera
Asmodeus, Príncipe del Juego	Dominación mental
Baal, Príncipe de la Guerra	Maestro de armas
Baalberith, Príncipe de los Mensajeros	Telepatía
Beleth, Príncipe de las Pesadillas	Hablar mediante sueños
Belial, Príncipe del Fuego	Control del fuego
Bifrons, Príncipe de los Muertos	Nigromancia
Caym, Príncipe de los Animales	Transformarse en un animal
Crocell, Príncipe del Frío	Congelación
Furfur, Príncipe de la Música	Grito sónico
Gaziel, Príncipe de la Tierra	Control de la geodinámica
Haagenti, Príncipe de la Gula	Engordar
Kobal, Príncipe del Humor Negro	Mala suerte
Kronos, Príncipe de la Eternidad	Desplazamiento temporal
Malphas, Príncipe de la Discordia	Discordia
Malthus, Príncipe de las Enfermedades	Toque venenoso
Mammón, Príncipe de la Codicia	Absorción de vida
Morax, Príncipe del Arte	Cargar objetos de energía
Nisroch, Príncipe de las Drogas	Crear ilusiones
Nybbas, Príncipe de la Información	Provocar amnesia
Ouikka, Príncipe del Aire	Volar
Samigina, Príncipe de los Vampiros	Ansia de sangre
Scox, Príncipe de las Almas	Absorber almas
Shaytan, Príncipe de la Fealdad	Cambiar la apariencia ajena
Uphyr, Príncipe de la Contaminación	Absorber energía de la tierra
Valefor, Príncipe de los Ladrones	Nocturnidad
Vapula, Príncipe de la Tecnología	Empatía tecnológica
Vephar, Príncipe de los Océanos	Control del agua

DIOS / HÉROE CÓSMICO

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	Dios
81 a 100	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, ya que desde su creación poseen varias características mejoradas, debido a que tienen Súper Fuerza y Súper Constitución.

Son inmortales, en el sentido de que no envejecen, aunque sí 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 1D2+1 poderes. Si es un Dios, uno de ellos será a Rango Cósmico. Si es un Héroe Cósmico, también obtendrá Volar a 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 a 50	Los poderes son propios del SPJ
51 a 100	Los poderes residen en el objeto

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 las 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 personaje.

DUENDE

La gran mayoría de los seres fantásticos protagonistas de las leyendas de los hombres existen en realidad. Muchos de ellos son espíritus mágicos que viven en Arcadia, una dimensión espiritual vinculada en su creación a la Ciudad del Tiempo, pero que hace eones encontró su propio plano de la existencia.

Los Duendes (y su contrapartida femenina, las Hadas) son seres de los sueños, pero no del sueño que nos embarga cada noche, aunque también de éste, sino de las esperanzas, fantasías y la imaginación, y ese es un concepto complicado de atrapar, al igual que lo son estas criaturas.

En la época actual, los seres mágicos que habitan nuestro mundo son aquellos que quedaron atrás cuando las puertas a Arcadia, su eterno hogar, quedaron cerradas para siempre. Se vieron forzados a asumir apariencia humana, rompiendo su alma feérica en dos para poder subsistir en este mundo. Sin embargo esto no ha hecho demasiada mella en su peculiar manera de entender la vida.

Los portales de Arcadia son lugares de gran poder espiritual y mágico a través de los cuales se puede acceder al reino de estas criaturas. Sin embargo, muy pocos han sido los que han conseguido atravesarlos. Y muchos menos los que han regresado para contarlo.

La entrada a los portales de Arcadia es diferente cada vez, pero en cualquier caso deberás demostrar que eres digno de atravesar la barrera espiritual que la rodea. Puede ser que simplemente algún Duende te rete a encontrar la salida por ti mismo (y puedo decirte que eso es no es nada sencillo) o que un Hada te intente embaucar para quitarte esa idea de la cabeza.

Por supuesto, no deja de ser irónico que muchos Duendes que se encuentran cerca de los portales se dediquen a proteger una puerta que desearían abrir pero no pueden.

Pero la prueba ciertamente merece la pena sólo por el paisaje que se abrirá ante tus ojos. Arcadia es un mundo de una belleza incomparable. Praderas, bosques y claros, arco iris, nubes con formas caprichosas, cielos estrellados, un sol deslumbrante, una hermosa luna, ...

Otro de las características más importantes de Arcadia es que la magia está presente en todos sus rincones con una intensidad muy superior a nuestra dimensión. Eso hace que cualquier personaje que ejecute un hechizo allí, pueda hacerlo con un rango superior al que haya aprendido.

El reino de Arcadia está divido en dos pequeños condados, uno dominado por la Corte Luminosa de las hadas y el otro por la Comunidad Oscura de los duendes, ambos conviviendo en relativa aunque tensa paz y recelando uno del otro continuamente. Su misión principal es proteger los portales de los ataques de seres de otras dimensiones, no guerrear entre ellos.

En el interior de estos condados encontrarás sendas y caminos que te llevarán a comunidades feéricas o a pequeños asentamientos. Pero sobre todas sus lugares destacan los castillos de Lord Lysander, líder de la Corte Luminosa, y la Princesa Mariana, líder de la Comunidad Oscura. Son ellos, junto a sus ejércitos de fieles caballeros mágicos, quienes rigen Arcadia según su capricho.

Lord Lysander es el guardián de un portal que se mueve continuamente por su castillo y sólo él sabe dónde está en cada instante. Sin embargo, se dice que sólo la Princesa Mariana con su poderosa magia sabe usarlo. Y como parece que jamás se pondrán de acuerdo, las diferencias están servidas.

Poderes Especiales

Los Duendes son personajes muy curiosos (aunque también son poderosos, nunca lo olvides) cuando los conoces. Siempre están dispuestos a vivir nuevas experiencias y a embarcarse en aventuras hacia lo desconocido, ya que la gran mayoría han deseado alguna vez encontrar un camino que les lleve de regreso a Arcadia y reunirse con su mitad espiritual, atrapada al otro lado de los portales.

En su personalidad se encuentran rasgos y arquetipos de las dos facciones de su pueblo. Una de ellas justa, honorable y magnánima en muchas ocasiones. La otra maquiavélica, astuta y maquinadora. Son dos visiones distintas del mundo que se complementan entre sí.

Los Duendes tienen apariencia humana pero suelen poseer algún rasgo que delata su origen no terrenal (orejas puntiagudas, voz melodiosa, extraños tatuajes, ...) Tienen 1D2 poderes y saben Magia/2, además de conocer y saber utilizar los objetos mágicos.

Modificadores por origen

DESTREZA	70+4D10
INTELIGENCIA	70+4D10
PERCEPCIÓN	70+4D10

No todos los nacidos bajo la influencia mágica de Arcadia conocen su verdadero origen. Algunos Duendes más jóvenes han olvidado su hogar y se piensan que son Mutantes, Ángeles u otro tipo de personaje. En contra de las creencias habituales, los Duendes y otros seres feéricos no son capaces de tener descendencia con los humanos.

ELEMENTAL

En los albores de la creación existían formas de vida primigenia formadas por elementos característicos de la naturaleza. A lo largo de la historia se les ha relacionado con materias tan dispares como la filosofía o la alquimia. El aspecto externo de un Elemental no difiere del aspecto normal de un ser humano, pero al utilizar sus poderes mostrará su verdadera naturaleza.

Poderes especiales

01 a 15	Elemental de Fuego
16 a 30	Elemental de Agua
31 a 45	Elemental de Tierra
46 a 60	Elemental de Aire
61 a 65	Elemental de Metal
66 a 70	Elemental de Madera
71 a 90	Elemental de Energía
91 a 95	Elemental de Luz
96 a 100	Elemental de Oscuridad

- Elementales de Fuego: poseen los poderes de Control del fuego (Rango Elevado) y Volar. Son al mismo tiempo creadores y destructores de vida, de carácter apasionado y fuerte personalidad.

- Elementales de Agua: poseen los poderes de Control del agua (Rango Elevado) y Donación de vida. Aunque por lo general son calmados y tranquilos, no dudan en responder con firmeza si son provocados.

- Elementales de Tierra: poseen el poder de Control de la geodinámica (Rango Elevado) y Petrificación. Personajes fuertes y de aspecto poderoso. Es el elemento más estable y cohesionador de todos.

- Elementales de Aire: poseen los poderes de Invisibilidad (Rango Elevado) y Volar. La libertad y la creatividad son sus características más comunes. Conseguir que acepten órdenes es una tarea difícil.

- Elementales de Metal: poseen el poder de Blindaje natural (Rango Medio). Están muy relacionados con la tecnología. Son obstinados y poco abiertos a las negociaciones.

- Elementales de Madera: poseen los poderes de Control de la vegetación (Rango Elevado) y Absorber la energía de la naturaleza (Rango Medio). Aprecian el trabajo en equipo. Se muestran fuertes y flexibles al mismo tiempo.

- Elementales de Energía: poseen los poderes de Emisión de energía eléctrica (Rango Elevado) y Poltergeist. Sorprendentes, espontáneos y dados a reaccionar de forma exagerada si pierden el control.

- Elementales de Luz: poseen los poderes de Emisión de energía lumínica (Rango Elevado) y Crear Maná. Están asociados a la vida y a la salud. Son agradables y de trato fácil, transmiten paz y tranquilidad al resto de criaturas.

- Elementales de Oscuridad: poseen los poderes de Emisión de energía oscura (Rango Elevado) y Fusión con las sombras. Vinculados a la muerte y al mundo espiritual. Les cuesta relacionarse por su apariencia dura y tétrica.

Modificadores por origen

FUERZA	100+2D10
CONSTITUCIÓN	100+2D10
INTELIGENCIA	70+4D10
PERCEPCIÓN	70+4D10

GÁRGOLA

Según cuenta la leyenda las Gárgolas son criaturas mitológicas mitad hombre mitad animal, dotadas por la naturaleza de alas y una cola de tremenda fuerza. Son criaturas de piedra que guardan los castillos y las catedrales.

En realidad las Gárgolas son criaturas de Terra, un mundo intrínsecamente mágico. La causa de que aparezcan en nuestra realidad es simple. Al ser Terra un mundo de características mágicas, la aparición de portales transdimensionales es un hecho común y habitual, como también lo es que el paso de este mundo mágico al nuestro sea sólo temporal.

Pero en una de esas visitas ocurrió un acontecimiento notable, la estancia de las Gárgolas en nuestro mundo se prolongó durante un año. Algunas de las hembras se encontraban en estado de gestación y abandonaron por razones desconocidas a su prole, en forma de huevos, en nuestra dimensión.

Esto, unido a la escasa cantidad de magia de nuestro mundo, llevó a la especie casi a la extinción, pero la naturaleza evolutiva y tremendamente adaptativa de las Gárgolas las permitió, en el plazo de una generación, desarrollar individuos que compensasen las carencias mágicas del entorno.

Así, las Gárgolas desarrollaron un medio de protegerse de la ausencia de magia de nuestro mundo. Este sistema evolutivo consistía en segregar una capa rocosa durante las horas diurnas, que permitía a las criaturas absorber la energía mágica y complementarla con energía solar con una mínima cantidad de esfuerzo y por tanto un gasto reducido de energía. Un efecto secundario de esta evolución fue la inmovilidad, que no resultaba perjudicial en un entorno sin depredadores naturales para las mismas. Como la poca energía mágica de nuestro mundo se hace más fuerte durante la noche, estas criaturas se convirtieron en pobladores nocturnos de nuestro mundo.

Durante la Era Hyborea y la baja Edad Media sus apariciones las hicieron impopulares y se las llegó a considerar monstruos o creaciones mágicas de perversos hechiceros. Nada más lejos de la realidad. Las Gárgolas, al ser criaturas mágicas, son por tanto más susceptibles a los hechizos de encadenamiento y similares, por lo que hechiceros de cierto nivel son capaces de esclavizarlas, sometiéndolas así a su voluntad.

Las Gárgolas tienen un genoma muy adaptativo y variable que las permite evolucionar de forma rápida y asegurarse el control del entorno. Sus características genéticas las hacen ser los equivalentes mágicos de los extraterrestres Dorkan, que son de origen científico.

Sus características físicas superiores a las humanas, además de su aspecto, les han valido la animadversión de la mayoría de los seres humanos que las consideran una amenaza más que una ayuda. Las cazas de brujas se han extendido por todo el globo y han diezmado a una raza que podría habernos enseñado multitud de cosas acerca de la convivencia y la paz. No obstante, como en toda raza inteligente, existen elementos discordantes. Hay Gárgolas que sopesan la idea de superioridad frente a la raza humana y consideran que debe ser exterminada o mantenida como simples esclavos.

Aparición de las Gárgolas en el siglo XX

En 1998 el millonario Anton Xanatos compra un castillo medio derruido en Escocia y lo reconstruye piedra a piedra en lo alto del edificio Exeter en Manhattan. El primer anochecer, tras el traslado completo de los muros y figuras ornamentales, las esculturas de las gárgolas cobraron vida y reclamaron para ellos el castillo.

Hay varios clanes de Gárgolas repartidos por todo el mundo. Estos clanes se organizan para vivir en comunidad igual que si fueran una familia, protegiendo una determinada zona y a sus habitantes de las amenazas externas.

También existe un importante número de Gárgolas en la mágica isla de Avalon, que es un nexo de realidades donde se ocultan muchos secretos sobre la historia y el pasado de estas criaturas.

Gárgolas en España

Las Gárgolas en la España de Superhéroes Inc. no salieron a la luz hasta unos meses después de la aparición de sus hermanas escocesas. Su historia aunque simple es dura. El clan que habita en la península se localiza en la zona de Covadonga. Tiene su pasado ligado a una pequeña escaramuza que aconteció en el año 722, cuando un grupo de pastores astures al mando de Pelayo, pretendidamente Rey del lugar, tendió una artera emboscada a un grupo de exploración árabe.

El resultado de la batalla se habría decantado del lado musulmán gracias a sus magos de batalla, de no ser por la aparición en escena de las gárgolas astures, que se enfrentaron con valentía y arrojo contra los hechiceros. Debido a ellas, la batalla se decantó a favor de los pastores, gracias a su ventajosa posición de altura sobre el valle en el que estaban los invasores.

Pero la escaramuza tuvo un alto precio que pagar para las gárgolas, pues se realizó próxima a la hora del amanecer, y ya cuando quedaba sólo uno de los hechiceros árabes, el sol petrificó a los guerreros alados, algunos de los cuales perecieron al precipitarse desde gran altura, pues sus formas pétreas se hacían cascotes al impactar en el duro suelo de roca del monte.

Además, aquellos que permanecieron en tierra firme tampoco escaparon a la masacre pues los guerreros moriscos arremetieron contra las indefensas figuras. Las bajas fueron muchas, pero lo peor resultó del hechizo del malvado brujo árabe, que encadenó las criaturas a la tierra. Pelayo y los pastores recogieron las estatuas con cuidado y con los restos de sus hermanos edificaron una ermita en el interior de una cueva, y en las profundidades de la misma se instalaron las formas pétreas de las gárgolas.

Así permanecieron hasta que una mujer, la noche del 25 de diciembre de 1998, se perdió en las cavernas de la zona y halló, justo cuando un grupo de descendientes del hechicero las pretendían destruir, un grupo de diez esculturas de gárgolas en perfecto estado de conservación. Cuando intentó detenerlos, los fanáticos la asesinaron y su sangre manchó las estatuas que retornaron a la vida y derrotaron a los asesinos. Sobre el cadáver de la mujer juraron no permitir que ni asesinos ni fanáticos tomasen más vidas inocentes en la medida de lo posible. Actualmente, se cobijan en el monasterio que está adyacente a la ermita.

Clases de Gárgolas

Hay varios tipos de Gárgolas, dependiendo sus rasgos de la zona global en la que se encuentren, aunque las más comunes son las de aspecto humanoide. Las de aspecto más llamativo son las situadas en la zona del río Amazonas, ya que esta subespecie mantiene una apariencia similar a las serpientes emplumadas que se nombran en las leyendas aztecas. Otra subespecie son las gárgolas inglesas, con rasgos que recuerdan a los animales, caballos, leones, halcones, etc.

Poderes especiales

Las Gárgolas no son más o menos inteligentes que los humanos, simplemente evolucionaron gracias a la magia, por lo cual están ligados intrínsecamente a la misma. Todas las Gárgolas ganan +30 a la Influencia cuando intentan interrogar a alguien.

Excepto las Gárgolas artificiales, todos los demás tipos pueden entrar en un estado de frenesí durante la lucha. Las tiradas de ataque generan el daño máximo de su fuerza, ignoran el daño recibido hasta caer inconscientes y tienen que tirar PER para distinguir a los compañeros no gárgolas de los enemigos. Cuando se pasa este efecto (dura 1D8 Asaltos), tienen modificadores negativos por agotamiento.

Se puede entrar en el estado de frenesí de forma voluntaria con una tirada de Equilibrio Mental difícil. Cuando una Gárgola intenta salir del frenesí tiene que tirar contra su propio EQM.

Modificadores por origen

FUERZA	90+3D10
CONSTITUCIÓN	90+3D10
AGILIDAD	80+3D10
PERCEPCIÓN	80+3D10

Tipos de Gárgola

01 a 25	Humanoide / Amazónica / Inglesa
26 a 50	Artificiales
51 a 75	Híbridas
76 a 100	Clones

- Gárgola Humanoide / Amazónica / Inglesa

Tienen capacidad de planeo y la habilidad que gobierna este poder es Volar. Poseen Armas naturales, garras y cola, con un daño de +25 con las garras y +15 con la cola. Gracias a estas garras su capacidad para trepar es muy alta (+50%). Otra de sus habilidades es la Regeneración de tejidos a Rango Cósmico, pero solamente cuando están en su forma pétrea.

- Gárgolas Artificiales

Criaturas, inicialmente humanos, surgidos en un intento de fabricar Gárgolas a traves de una mutación inducida. Son seres de aspecto felino y con capacidades de emisión de energía eléctrica. Creadas por los experimentos del doctor Sevarius, fueron duplicadas más tarde por los ingenieros genéticos de IDESS.

Los modificadores son los mismos, excepto la AGI que es de 100+2D10 al proceder su ADN de felinos. Carecen de la capacidad de Regeneración de tejidos al no convertirse en piedra por la noche, pero tienen la habilidad de Emisión de Energía Eléctrica a Rango variable, ya que reciben parte de su ADN de anguilas eléctricas.

- Gárgolas Híbridas

La ya mencionada facilidad de moldeado del genoma de las gárgolas permite su combinación con el ser humano, pero las características gargólicas sólo aparecen al anochecer y cuando lo hacen producen gran dolor.

Si el humano tenía poderes anteriormente, puede que al ser influenciados por las características mágicas inherentes a las Gárgolas se alteren, desaparezcan en su estado de Gárgola o inclusive que los pierda. Los experimentos en este sentido han tenido lugar en las instalaciones de IDESS.

Se realizan las tiradas de los dos personajes, primero el humano y después la Gárgola. La forma de Gárgola solo aparece cuando cae la noche y la transformación tarda 1D6 Asaltos en completarse, tiempo en el que no puede defenderse.

Las heridas recibidas sobre cualquiera de sus formas se pasan a la otra en la misma localización. Las heridas en las alas y cola de la Gárgola se traducen en heridas en la espalda del humano.

- Clones

Duplicados genéticos de Gárgolas vivas o muertas con las mismas características físicas y aptitudes mentales que los originales. No obstante, el genoma de gárgola es muy manipulable y permite alteraciones a la alza o baja de estas características. Es habitual que la subida de las características genéticas de un clon provoque caídas en las otras.

Tienen el mismo sistema de creación que las Gárgolas humanoides, pero pueden tirar 10+1D20 para retirar puntos de una característica y trasladarlos a otra.

HEROE MITÓLOGICO

Seres humanos que han trascendido de su propia condición gracias a sus actos heroicos para convertirse en semidioses. Los Héroes Mitológicos poseen Súper FUE y CON, así como un Objeto Guardián que les otorga 1D2 poderes. Generalmente están sujetos a un panteón divino, sirviendo a uno de sus dioses, o a una Entidad Cósmica.

Al enfrentarse a una situación ante la que todas sus capacidades resulten inútiles, el Héroe Mitológico puede intentar conseguir el favor de su entidad o su panteón (siempre a discreción del DJ), quien utilizará todo su poder para desnivelar la balanza a su favor… aunque después el Héroe quizá tenga que pagar un precio demasiado alto.

Si la entidad/panteón considera que sus actos han resultado dignos, un Héroe Mitológico puede ser resucitado una vez que haya muerto. Sin embargo, si sus actos son contrarios a los deseos de aquel que le otorgó sus poderes, puede ser despojado de ellos y volver a convertirse en un humano normal.

GUARDIÁN

ENMASCARADO

Los Enmascarados son todos aquellos héroes que reciben una máscara u objeto similar (antifaz, yelmo, gafas de sol, máscara de lucha libre, …) que les cubre el rostro total o parcialmente, haciendo casi imposible averiguar su verdadera identidad.

Esta máscara se les ha entregado porque forman parte de un legado familiar o han sido escogidos para continuar con la leyenda del héroe anterior que también la llevó. De este forma, a ojos de sus enemigos el superhéroe nunca desaparecerá ni podrá ser eliminado, aparentará ser inmortal y hará su aparición cuando menos se lo esperen.

La máscara otorga una de las siguientes mejoras al SPJ:

01 a 04	Posee 1D2+1 poderes
05 a 08	Aumenta 3 Características físicas en 40 puntos
09 a 10	Posee 1D3+1 poderes y 1 secuela

Una gran mayoría de los héroes Enmascarados no utiliza armas, basando sus ataques contra los supervillanos más en la astucia y la inteligencia que en la fuerza bruta. A pesar de ello, si el SPJ desea llevarlas podrá utilizar armas blancas o armas de fuego de pequeño calibre.

Llevar sobre sus hombros el legado histórico de una máscara puede ser una responsabilidad demasiado difícil de sostener. Fracasar en una misión importante o ser responsable de actos que desprestigien el legado heroico puede acarrear una pérdida de EQM (siempre a discreción del DJ). Sin embargo, convertirse en un héroe conocido y con un largo historial tiene otros efectos positivos. El SPJ comenzará su andadura con Fama y Reputación +7.

Si el DJ lo considera oportuno, el SPJ también podrá tener acceso a un lugar secreto (biblioteca, refugio en las montañas, fortaleza oculta o algún sitio parecido) en el que estén reflejadas las hazañas de los anteriores Enmascarados que llevaron la máscara antes que él. Esta localización, además de servir como base al SPJ, le puede proporcionar mucha información acerca del pasado de esos héroes, su destino y tal vez sobre los enemigos que acabaron con ellos.

La razón principal de la existencia de Equidad en nuestro universo es mantener el equilibrio cósmico. Por eso, cuando un nuevo Enmascarado recibe sus poderes y se desajusta ese equilibrio a favor de las fuerzas del bien, para volver a conseguirlo Equidad puede crear una versión oscura y malvada del héroe con habilidades similares. Hay que dejar claro que ninguno de ellos conoce la existencia del otro y son muy pocas las ocasiones en las que los dos Enmascarados “opuestos” se han encontrado.

A diferencia de otros Objetos Guardián, no todas las personas pueden ser capaces de desarrollar las increíbles habilidades que otorga la máscara. Hay algo en su concepción que, quizás de forma mística (o más bien debido a su relación con alguna Entidad Cósmica que proporciona los poderes), hace que solo algunos “elegidos” sean capaces de convertirse en Enmascarados.

Cuando el SPJ crea que ha llegado el momento de retirarse, antes de hacerlo deberá encontrar a otro individuo digno de llevar la máscara y hacer honor al héroe que representa.

GUARDIÁN

El personaje es un simple humano. No tiene nada de extraordinario. Pero un día, bien por pura casualidad o porque 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, …) o que el objeto haga que el personaje adquiera determinados poderes o habilidades mientras lo lleve consigo. Para ver de qué caso se trata, se lanzará un dado:

- Resultado par: 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 Inteligencia, aunque posteriormente, en las distintas subidas de nivel, pueda ir mejorando el porcentaje.

- Resultado impar: El objeto proporciona al SPJ 1D4 poderes (deberá estar en contacto permanente con él para conservar sus poderes). En este caso el control de los poderes se calcula en base a las características del SPJ y deberá realizar tiradas contra el Valor del poder, así como calcular su Rango según se explica en el apartado correspondiente del manual.

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. Más adelante se propone una lista de algunos objetos, aunque siempre se pueden utilizar otros si el SPJ lo desea.

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.

Algunos objetos especiales pueden ser: amuleto, anillo, arco, ballesta, báculo, botas, brazalete, capa, casco, cinturón, colgante, corona, daga, escudo, espada, gemas, guanteletes, hacha, instrumento musical, lanza, máscara, maza, tiara o yelmo.

SPACE RANGER

Los Space Rangers son una orden estelar que está bajo la tutela de las Entidades Cósmicas y cuya misión es preservar la paz en la galaxia. Estos héroes están distribuidos por todo el universo conocido y poseen un gran potencial. Al entrar en la orden se les hace entrega de un objeto especial que simboliza su compromiso (anillo, brazaletes) y les proporciona sus habilidades especiales.

Cuando utilizan sus poderes, su apariencia cambia y visten el traje tecnológico de este cuerpo de guardianes galácticos que les da los poderes de Emisión de otras energías, Volar (Rango Cósmico) y les incrementa su FUE y su CON en +30.

Cada uno de los Space Rangers está destinado a un sector específico de la galaxia y se convierten en sus protectores, aunque algunas de estas zonas pueden albergar varios Space Rangers debido a su peligrosidad (como el caso de la Tierra, al ser un punto de acceso al hiperespacio).

El color de sus uniformes también determina la emoción principal que controla al Ranger y un poder adicional, según los resultados de la siguiente tabla:

1D100	COLOR	EMOCIÓN	PODER
01 a 15	Amarillo	Valor	Inspirar terror
16 a 35	Azul	Esperanza	Campo de fuerza
36 a 50	Naranja	Poder	Multiformidad
51 a 65	Rojo	Coraje	Explosividad
66 a 85	Verde	Voluntad	Moldear energía
86 a 100	Violeta	Amor	Donación de vida

Una vez reclutado, se espera que el SPJ defienda ciertos principios inherentes a su tarea, que todos los Space Rangers conocen desde su nombramiento:

1) Proteger la vida y la libertad dentro del sector asignado y acatar las órdenes de las Entidades.

2) No interferir con la cultura, estructura política ni la voluntad colectiva de la población de los planetas.

3) Actuar dentro de las leyes locales y obedecer a sus autoridades dentro de los límites razonables.

4) No actuar en contra de alguien/algo hasta que demuestre ser una amenaza para la vida y la libertad.

5) Negarse a emplear el equipo, recursos y autoridad de los Space Rangers en beneficio personal.

6) Mostrar respeto y cooperar con otros miembros de los Rangers y servidores de las Entidades.

7) Salvaguardar la existencia de cualquier criatura, lo que incluye moderar el uso de su poder y no utilizar fuerza letal a menos que no exista otra alternativa razonable.

8) Dar prioridad al peligro mayor dentro del sector asignado y defender el honor de los Space Rangers.

Las Entidades vigilan atentamente las actividades de los Rangers con el objeto de hacer cumplir sus principios. Si consideran que ha ocurrido una violación al reglamento interno, someten al infractor a un juicio donde se leen sus cargos y el Ranger explica los motivos de su comportamiento.

En caso que las Entidades permanecieran insatisfechas con la explicación, pueden aplicar varias sanciones disciplinarias:

- Ser puesto a prueba hasta nueva orden.

- Recibir la supervisión personal de las Entidades Cósmicas.

- Exilio temporal de su mundo natal.

- Prueba ritual de resistencia (el SPJ realiza un peligroso viaje a través del universo de antimateria).

- Expulsión del cuerpo de Space Rangers.

MAGO

Son personajes que se han decidido por el saber oculto y la magia. No son seres diferentes a los humanos normales, tan sólo 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, solamente pueden tratarse de individuos en los que predominen características como la Inteligencia y la Percepción.

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 camino deberán incluir en su historial una dedicación amplia al saber y el conocimiento.

El SPJ tiene un nuevo atributo llamado Energía Mágica (EM), y que se calcula de la siguiente forma:

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 obtienen automáticamente dos habilidades extra:

- Magia: cuyo valor equivale a (DES+INT)/2. Es la habilidad necesaria para la ejecución de los hechizos y rituales que conoce el mago, además de servir para identificar las energías mágicas que existen en el mundo y manipularlas.

- Teoría Mágica: cuyo valor equivale a (2xINT)/3. Esta habilidad es muy importante, ya que indica el porcentaje de conocimiento sobre la Magia que se tiene (conocimiento de otros magos y hechizos, dimensiones místicas, objetos mágicos, invocaciones y rituales, …)

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 sus puntos de EM más el sobrante del anterior nivel.

Los hechizos que el Mago puede obtener se consultarán en el apartado correspondiente del manual, además de diversas reglas importantes para los SPJ Magos como la creación de Objetos Mágicos o de un Cubil de Magos.

Las Entidades Cósmicas y los Magos

La magia tiene una procedencia desconocida, nadie sabe cómo ni por qué, pero siempre ha estado aquí. Los más eruditos dicen que la magia procede de las grandes fuerzas del Universo, como Unidad, Entropía y Equidad, También procede en menor medida de Némesis y Gea (de la cual extraen sus fuerzas los Chamanes).

Gracias a estos seres, la magia existe y se rumorea que la destrucción de alguno de ellos dañaría seriamente el tejido mágico, llegando incluso a desaparecer toda la existencia si alguna de las tres grandes Entidades Cósmicas llegase a desaparecer.

Un Mago normalmente está atado a una de estas entidades, ofreciéndole sus servicios a cambio de nuevos conocimientos y poderes, viéndose reflejado en forma de nuevos conjuros o recompensas especiales en forma de objetos mágicos (queda a discreción del DJ). Esta vinculación es muy importante, ya que marca el comportamiento general que el SPJ tendrá, sus motivaciones y la forma de enfrentarse a las aventuras.

El SPJ puede escoger entre varias entidades, pero solo los mejores entran al servicio de las grandes potencias cósmicas. Debido a esto hay potencias menores que también ofrecen recompensas, aunque sus conjuros nunca son tan poderosos como podrían serlo los de Unidad, Entropía o Equidad. Estas fuerzas mágicas son los dioses que existen en SHI, como pueden serlo Odín, Ra, Zeus, etc. También dependiendo del rango de estos dioses, el Mago puede alcanzar cotas más altas o bajas.

Todavía no está muy claro quién elige a quién. Si es la Entidad la que recluta al Mago o si éste es quién pide entrar a su servicio. En cualquier caso, esta elección no es tan importante como la de los Chamanes, ya que los Magos no están tan atados a las Entidades Cósmicas y gozan de cierto libre albedrío, aunque si llega a darse el caso de que la Entidad a la que se sirve pide al Mago su colaboración y este se la deniega... no hace falta decir qué futuro le espera al personaje, ¿verdad?

Si en el más remoto de los casos la Entidad es benevolente y perdona al Mago de su grave falta, se convertirá en un paria para todo el colectivo y será repudiado y odiado por todo el mundo, incluso la opinión pública lo considerará una amenaza.

Esto queda reflejado en el juego de una forma muy sencilla, todo el mundo intentará derrotarlo, ya que eliminarlo supondrá un punto a su favor ante la Entidad a la que se sirve o para ganarse la simpatía de los ciudadanos que siempre ven con buenos ojos la eliminación de una amenaza.

MUTANTE

ALQUIMISTA

El Alquimista es un SPJ que crea pociones o mejoras genéticas que le otorgan 1D2+1 poderes, uno de los cuales será Súper Inteligencia. Pero los efectos de estas mejoras no duran para siempre y a veces el personaje no es capaz de crear dos veces la misma poción o ésta no le causa el mismo efecto.

Cada dos niveles, el SPJ pierde sus poderes y vuelve a tirar 1D2+1 poderes nuevos (el Rango también se vuelve a tirar), aunque el único poder que el SPJ posee desde el comienzo y no perderá nunca es Súper Inteligencia.

MUTANTE GENÉTICO

Los mutantes son seres humanos en cuya estructura cromosómica ha aparecido, espontáneamente o no, el llamado factor-X. Este gen confiere al organismo capacidades ajenas al hombre. Desde la malformación física hasta poderes que los pueden convertir en superhombres.

Cada mutante desarrolla un factor-X distinto que le hace poseer características propias e individuales. Que es lo que hace aparecer este gen no se sabe, pero, contrariamente a lo que se pensaba antes, no es un fenómeno aislado del siglo XX, sino que existen pruebas que verifican la presencia de mutantes ya en el antiguo Egipto.

Sin embargo la explosión de casos ha surgido a mediados del siglo pasado, llegándose a convertir en un problema social. Al ser una alteración genética la mutación es heredable, aunque no tiene porque manifestar las mismas características que el padre, ya que el hijo puede desarrollar las suyas propias. Pero la posibilidad de que nazca un mutante de padres mutantes es extremadamente elevada.

Muchos psicólogos defienden la idea de que también hay importantes diferencias sociológicas y psicológicas entre mutantes y humanos, aunque estas teorías son fuertemente rebatidas por unos y otros.

Sin embargo, aunque los mutantes son ligeramente superiores a la humanidad en el conjunto de su fisiología, la principal diferencia entre unos y otros es que la mayoría de los mutantes manifiestan habilidades superiores a la humana, talentos que desafían, generalmente, una explicación científica.

Los SPJ Mutantes Genéticos dispondrán de 1D4 poderes. A continuación se consultarán las tablas de Poderes 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
100	1D4 secuelas

Al final de este apartado se encuentra la tabla de Secuelas, válida para todos los personajes mutantes.

MUTANTE INDUCIDO

Son personas 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 un 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, ya que de otro modo no tendría sentido la creación de este personaje.

La forma en que un humano normal sobrevive a uno de estos accidentes está todavía por explicar. Los accidentes pueden ser muchos y muy diferentes. Para determinar qué fue lo que convirtió al personaje en un Mutante Inducido hay que utilizar la siguiente tabla:

01 a 15	Fusión nuclear
16 a 25	Accidente con energía electromagnética
26 a 36	Fallo en un proyecto aeroespacial
37 a 50	Accidente biológico
51 a 60	Fallo en la aplicación de un medicamento
61 a 75	Fallo en un proceso de laboratorio
76 a 85	Exposición excesiva a un agente mutágeno
86 a 90	Inmersión en productos químicos
91 a 99	Ingestión de un suero, píldoras, …
100	Otro (a determinar con el DJ)

IMPORTANTE: Los personajes que tienen poderes derivados de la ingestión de un compuesto, suero, elixir, píldoras, ... cuya duración es limitada (por lo que tienen que estar bajo los efectos de esa sustancia para tener poderes) se consideran como 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 único producto o disponer el personaje de sustancias específicas para cada poder.

Debido a este accidente en el que hubiese muerto cualquier otro ser humano pero del que el Mutante Inducido ha logrado salir con vida, el personaje puede haber sufrido secuelas. Debe hacer una tirada de CON y cotejar su resultado:

Crítico en CON	1D2+2 poderes
Tirada superada	1D4 poderes y 1 secuela
Tirada fallida	1D4 poderes y 2 secuelas
Pifia en CON	1D4 poderes y 3 secuelas

Secuelas de los mutantes

Las Secuelas son los efectos secundarios perjudiciales que el personaje debe soportar después del accidente o debido a la variación genética natural que le otorgan sus poderes. Si bien la mutación le proporciona capacidades fuera de lo normal, también le provoca efectos indeseados con los que el personaje debe cargar para el resto de sus días. Se calculan lanzando 1D100 y comprobando los siguientes resultados:

01 a 03.- Manía compulsiva: El SPJ tiene algún tic nervioso como hablar siempre en tercera persona, sentirse observado en cualquier situación, etc.

04 a 05.- Mala curación: La extraña naturaleza de su organismo hace que sus heridas tarden el doble de tiempo en curarse.

06 a 07.- Fotosensibilidad extrema: Los ojos del SPJ son muy sensibles a la luz. Si no los protege de manera adecuada, tendrá un modificador de -30 a todas las acciones que realice durante el día o en lugares iluminados.

08 a 12.- Amnesia: El SPJ sufre ataques de amnesia a discreción del Director de Juego.

13.- Pérdida de Inteligencia: Pérdida de la capacidad mental debido a la mutación (-4D10).

14 a 16.- No-muerto: El SPJ ha sufrido tal variación en su estructura genética 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 y no necesita comer ni respirar. Las energías que tiene su cuerpo producen los nutrientes para su nuevo tipo de existencia.

17 a 21.- Alteración estética: El aspecto externo del SPJ quedó marcado de forma irreversible durante la mutación. El DJ puede determinar el efecto en función del origen de la mutación.

22.- Poder incontrolado: Uno de los poderes del SPJ (a determinar de forma aleatoria) 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.

23 a 25.- Psicosis: El personaje desarrollará un miedo muy fuerte hacia cualquier cosa que pueda recordarle a la mutación.

26 a 28.- Fobia: El personaje odiará y tendrá un gran resentimiento a todo aquello que tenga que ver con la causa de su mutación.

29 a 32.- Dependencia: El SPJ necesitará del cumplimiento regular de un requisito o condición para que sus poderes sigan funcionando. 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 un Rango, y al desaparecer estos, hasta que vuelva a cumplirse el requisito, comenzará a perder PV (un 10% cada día) hasta morir.

33 a 36.- Desplazamiento social: Debido a la mutación el individuo se encuentra emocionalmente incapacitado para desarrollar una vida normal. Abandonará su trabajo, su casa y su familia y adoptará una vida solitaria.

37 a 40.- Insociabilidad: 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.

41 a 43.- Inversión de carácter: El SPJ sufre una alteración en su forma de pensar hacia la sociedad que le rodea. Su Personalidad se verá modificada, adoptando una nueva personalidad totalmente opuesta a la que tenía inicialmente.

44 a 47.- Agresividad: El personaje no puede reprimir sus tendencias agresivas cuando encuentra algo que le molesta. Todo parece serle hostil y por ello responde con violencia.

48 a 50.- Punto vulnerable: La mutación le hizo más fuerte, salvo por un pequeño detalle. Una herida en una parte de su organismo, una sustancia determinada o un objeto especial resultan letales para el SPJ. El DJ debe determinar de qué punto vulnerable se trata y cómo afecta al personaje.

51 a 53.- 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.

54 a 56.- Mutación inestable: Cada varios meses o tras sufrir heridas que le lleven al umbral de la muerte, el SPJ cambia de Secuela.

57 a 59.- Canalizador: Si tiene algún poder en el que el SPJ pueda emitir algún tipo de energía, necesitará de algún objeto o mecanismo para poder canalizarla.

60 a 63.- Locura: El SPJ queda traumatizado después de la mutación o el desequilibrio psicológico es de nacimiento. Tiene una pérdida de 4D10 de EQM permanentes. El jugador y el DJ determinarán el tipo de locura y la causa que lo provocó.

64 a 66.- Poder limitado: A diferencia del Poder incontrolado, el SPJ sí que controla al 100% su poder... pero ese poder está incompleto, una de sus atribuciones no funciona. Por ejemplo, puede controlar el fuego pero aunque el rango del poder lo permita, no puede crearlo.

67 a 69.- Uso involuntario: Sólo puede hacer uso de sus poderes en determinadas situaciones. Una situación de peligro o sufrir una herida hará que el personaje tenga acceso a sus poderes.

70 a 73.- Personalidad múltiple: El trauma puede hacer que una personalidad se fragmente dando lugar a varias personalidades independientes, cada una con naturalezas y comportamientos diferenciados. El SPJ tiene 1D3 personalidades distintas.

74 a 77.- Envejecimiento prematuro: Cuando el SPJ llegue a nivel 10 de experiencia es como si ya fuera de nivel 20. Es decir, al llegar al nivel 6 se le aplicarán las consecuencias del envejecimiento, tal y como viene reflejado en el manual.

78 a 81.- Inestabilidad molecular: El cuerpo del personaje está formado por pura energía, perdiendo su cuerpo físico en el proceso de mutación. Estar en contacto con su cuerpo causa un daño de 5D10+50. El tipo de energía lo elegirá el DJ.

84 a 87.- Inestabilidad temporal/dimensional: En momentos de grave peligro o según considere del DJ, el SPJ tiene un 25% de teletransportarse.

88 a 91.- Sangre dañina: La sangre del personaje tiene propiedades nocivas, tales como ácido o veneno. Esto no le perjudica directamente pero si es herido puede provocar daños a su alrededor.

92 a 94.- Poderes restringidos: De todos los poderes que tenga el SPJ, solamente puede hacer uso de ellos de uno en uno, nunca podrá usar varios al mismo tiempo.

95 a 100.- Poder agotador: El uso de poderes por parte del SPJ le causa un gran cansancio, ya sea de tipo físico o psicológico. El uso repetido de uno o varios poderes le causa 1D10 puntos de daño no absorbibles por DA.

SUPERSOLDADO

Tras la revelación pública de los proyectos Eurocorps, Soldado De Invierno y otras iniciativas gubernamentales para desarrollar el soldado perfecto, era cuestión de tiempo que los laboratorios privados decidieran investigar por su cuenta y ofrecer al mejor postor sus descubrimientos.

El resultado fue que todo aquel que pudiera pagarlo podía adquirir un suero de propiedades extraordinarias que le convertía en un espécimen humano del más alto nivel, con capacidades casi metahumanas. Después de desarrollar costosas terapias genéticas, experimentos con nanotecnología y otras posibilidades científicas, algunas de cuestionable ética, muchos mecenas lograron obtener su propia versión del suero y comerciar con ella.

Su éxito fue arrollador. Agencias de inteligencia, grupos terroristas, cuerpos de seguridad, militares, matones de baja estofa, guardaespaldas o gente corriente. Nadie quería seguir siendo un simple humano pudiendo comprar una mejora genética que le convertía en lo que siempre había soñado. El suero estaba al alcance de cualquiera, si sabías a quién dirigirte para conseguirlo. Esta nueva moda no parecía peligrosa hasta que empezaron las muertes.

Como ocurre con otras sustancias ilegales, el suero no tenía siempre la misma pureza ni se vendía a todo el mundo por igual. Pronto aparecieron los efectos secundarios de estos tratamientos (la tensión provocada por los efectos del suero ataca el sistema nervioso, inmunológico y circulatorio del sujeto) y los mismos que compraron el suero a precio de oro buscan ahora un antídoto que pueda salvar su vida.

El SPJ es uno de estos individuos y al inyectarse el suero, consigue 1D2+1 poderes y una secuela. Puede ser un adolescente que buscase nuevas experiencias, un aspirante a policía que no logró entrar en el cuerpo, un preso al que utilizaron para probar versiones inestables del suero, un antiguo superhéroe que perdió sus poderes, … Las posibilidades son muy variadas.

Tras haber estudiado el genotipo de los sujetos fallecidos, se ha logrado trazar un mapa genético con las mutaciones más perjudiciales. Gracias a ello, y si el SPJ no desea arriesgarse a sufrir una secuela que termine siendo letal, uno de sus poderes debe ser escogido de forma aleatoria según la siguiente tabla:

01 a 15	Armas Naturales
16 a 20	Asimilación
21 a 30	Detección del Peligro
31 a 45	Empatía Mental
46 a 55	Endurecimiento Muscular
56 a 70	Incógnito
71 a 80	Incremento de Adrenalina
81 a 90	Precognición
91 a 100	Provocar Amnesia

NO HUMANO / ALIENÍGENA

ATLANTE

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 hace seis mil años ocuparon 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 fondo del 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 situada a unos 1400 Km al oeste de las Islas Madeira, en el Atlántico. Otros puntos con especial presencia atlante son las Islas Canarias y las 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 pequeñas y extrañas lanzas válidas para luchar cuerpo a cuerpo pero también son capaces de emitir rayos de dicha energía (2 disparos por asalto) de intensidad variable (determinar rango).

Características físicas

Los Atlantes son humanoides de alrededor de dos metros de altura con un color de piel azul pálido. Su fuerza es mayor que la humana, debido al uso continuo que deben hacer de sus músculos para nadar y sobrevivir bajo el agua.

Respiran por la piel, ya sea dentro o fuera del agua, por lo que sus narices son considerablemente achatadas y rudimentarias. Algunos 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 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 marinas. Debido a su elevada inteligencia pueden aprender un idioma humano en menos de dos horas, siempre y cuando tenga la oportunidad de escucharlo y participar en una conversación.

Poderes especiales

Todos los Atlantes comprenden y hablan el lenguaje de los delfines y ballenas, entre los que viajan con frecuencia (Empatía animal a Rango Medio). Nadan a una velocidad de 60 Km/hora en largas travesías y su velocidad punta alcanza los 100 Km/hora.

Tienen una bonificación de +25 en cualquier maniobra de relación con miembros humanos del sexo opuesto. También pueden controlar pequeños cursos de agua y localizar manantiales (Control del agua a Rango Medio).

Modificadores por origen

FUERZA	80+3D10
CONSTITUCIÓN	90+4D10
AGILIDAD	80+3D10
DESTREZA	70+3D10
INTELIGENCIA	60+4D10
PERCEPCIÓN	70+3D10
APARIENCIA	80+3D10

Algunos Atlantes de sangre pura sufren modificadores negativos cuando se encuentran demasiado tiempo fuera del agua (-15% por cada semana que pasen en tierra firme), llegando a alterar su comportamiento e incluso a comportarse de manera agresiva (tiradas de EQM).

La hibridación entre atlantes y humanos es posible desde el punto de vista genético, aunque de momento no se ha encontrado ningún caso.

CABALLERO JEDI

Criaturas de gran poder y sabiduría pertenecientes a una orden mística y monacal basada en el control del pensamiento y de las emociones. Los Jedi se centran en obtener la sabiduría mediante profundas meditaciones, y también en la absoluta devoción y obediencia a la voluntad de la Fuerza.

La Fuerza es un poder metafísico y vinculante, presente a un mismo tiempo en todas partes, y es el objetivo de las órdenes monásticas de los Jedi. Descrita por un Maestro Jedi como *"un campo de energía creado por todas las cosas vivas"*, algunos pensaban en la Fuerza como una entidad sensible que podría ser capaz de un pensamiento inteligente, casi como si fuera una especie de Dios, mientras otros simplemente lo consideraron algo que podía ser manipulado y usado como si fuera una herramienta.

Los aspectos más importantes de La Fuerza son el Lado Luminoso y el Lado Oscuro, concernientes a la brújula moral de la Fuerza en sus diversas manifestaciones. El lado luminoso de la Fuerza es la faceta alineada con el bien, la benevolencia y la curación, mientras que el lado oscuro de la Fuerza es el elemento alineado con el miedo, el odio, la agresión y la maldad.

Los Jedi formaron su orden para enseñar y usar la Fuerza. En un principio, los Jedi sólo se dedicaban a la vida contemplativa, pero al cabo de un tiempo la Orden de Caballeros Jedi fue teniendo un papel más importante dentro de la galaxia.

La vida de un Jedi está llena de sacrificios. Todos aquellos seres con aptitudes en la Fuerza son seleccionados antes de su primer año de vida y llevados al Templo Jedi del planeta Coruscant. Todos los Jedi tienen que seguir el Código Jedi. Dos puntos básicos, por ejemplo, que éste establece son la prohibición del amor y de las posesiones materiales.

El Código Jedi

El Código Jedi es una sucesión de ideas básicas que todo Jedi debe aprender y comprender. Contienen la información necesaria de toda la Orden Jedi y por consiguiente el camino al lado luminoso de la Fuerza.

- No hay emoción, hay paz. Los Jedis son los guardianes de la paz en la galaxia.

- No hay ignorancia, hay conocimiento. Los Jedis usan sus poderes para defender y proteger, nunca para atacar a otros.

- No hay pasión, hay serenidad. Los Jedis respetan toda vida, en cualquier forma.

- No hay caos, hay armonía. Los Jedis sirven a los demás más que gobernarlos, por el bien de la galaxia.

- No hay muerte, está la Fuerza. Los Jedis buscan superarse a sí mismos a través del conocimiento y del entrenamiento.

La Fuerza es creada y mantenida por la vida. El Jedi actúa para preservar la vida, matar es malo. Un Jedi sólo matará en defensa propia o en defensa de otros. Un Jedi no ansía riquezas, poder ni aventuras. Si debe obtenerlos para lograr sus objetivos, lo hará, pero renunciará a ellos una vez logrado su objetivo. Un Jedi no ansía cosas en beneficio propio, sino para ganar conocimientos y preservar la vida y la libertad. Un Jedi nunca actúa movido por el odio, la ira o la agresión. Ese es el camino al Lado Oscuro, que es todo lo opuesto a lo que define un Jedi.

Los Sith

El Sith o Jedi Oscuro es un Caballero Jedi que se ha pasado al lado oscuro de la Fuerza por algún motivo. Se caracterizan por la obtención del poder para su propio beneficio y los métodos brutales que eran capaces de utilizar para obtenerlo. En la mayoría de las ocasiones sus habilidades evolucionan en fuertes poderes del Lado oscuro de la Fuerza, propios de su comportamiento agresivo y violento.

La filosofía Sith hace hincapié en el conflicto. Los Sith creen que hace más poderoso al individuo y a la civilización al obligarlos a cambiar, crecer y evolucionar. El conflicto asegura que sólo los fuertes sobrevivirán, por tanto, llevando a los Sith por el camino de la perfección.

El núcleo del poder de un Sith viene de las emociones. Los Jedi enseñan que el miedo y la ira son emociones negativas que tienen que ser superadas, pero los Sith entendieron que cada criatura viviente estaba sujeta a tales emociones. Aprovecharon esas emociones en lugar de reprimir estos instintos naturales. Los Sith no tratan de colocarse detrás de las pasiones como hacen los Jedi. Al contrario, creen que la emoción es vital para obtener una compresión holística de la Fuerza.

Dado que se sirve de las emociones de los sujetos, el Lado Oscuro es un camino mucho más rápido para adentrarse en los poderes de la Fuerza. Además, ofrece una fuerte sensación de poder y de dominio sobre los demás, lo que le hace extremadamente tentador para todos los seres sensibles a la Fuerza.

Cuando un sujeto se deja llevar por su odio, su ira, su agresividad o su miedo se considera inmerso en el Lado Oscuro, situación de la que pocos han llegado a salir, pues es una senda difícil de abandonar por lo atractivo de su uso (a efectos de juego, cuando la Reputación del personaje se convierta en negativa, habrá abrazado las enseñanzas del Lado Oscuro).

El uso del Lado Oscuro puede cambiar la fisionomía de los sujetos que lo utilizan, dejándolos horriblemente desfigurados. También es frecuente que aquellos totalmente inmersos en este lado de la Fuerza cambien el color de sus ojos a rojo, negro, amarillo o naranja. El Lado Oscuro también puede mantener unidos los tejidos muertos y destrozados, incluso mantener en el mundo de los vivos los espíritus de aquellos Sith que han fallecido.

El Lado Oscuro de la Fuerza domina completamente la personalidad de aquel que lo utilice y lo cambia de forma radical. El carácter de los Sith tiende a ser violento, agresivo e impulsivo.

Sin embargo, no todas las emociones son aceptadas por los Sith. Ellos, al igual que los Jedi, consideran el amor como una emoción peligrosa, pero por razones diferentes. Los Jedi rechazan el amor debido a que llevaba al compromiso, pero los Sith enseñan que el amor lleva a la misericordia, lo cual era una anatema para ellos.

El Código Sith

Donde el Lado Luminoso es asociado a la creación y a la vida, el Lado Oscuro es asociado a muerte y a la destrucción. Muy pocos de los que entran en el Lado Oscuro luego pueden salir, ya que es difícil resistir la tentación del poder rápido y fácil que éste otorga.

- La paz es una mentira, sólo hay pasión.

- Con la pasión, consigo fortaleza.

- Con la fortaleza, obtengo poder.

- Con el poder, consigo la victoria.

- Con la victoria, mis cadenas se rompen.

- La Fuerza me liberará.

El Lado Oscuro estimula facetas de la Fuerza que los Jedi prefieren ignorar por considerarlas peligrosas y contrarias a sus enseñanzas de meditación y calma. Al dar rienda suelta a la agresividad y otras emociones de los sujetos que lo utilizaban, da la impresión de desplegar un mayor poder.

El sable de luz

De aspecto similar a una espada tradicional, el sable de luz es una hoja de energía de plasma (+50 al daño) de alrededor de un metro de longitud suspendida en un campo de fuerza contenedor que impide que las personas sientan el calor que emite el plasma. La empuñadura casi siempre es creada por el usuario para satisfacer sus propias necesidades, preferencias y estilo.

Debido a que el sable contiene todo su peso en la empuñadura y genera un fuerte efecto giroscópico, es muy difícil que lo utilice alguien no entrenado. En manos de un experto en la Fuerza, un sable de luz es un arma muy respetada y temida. Blandir un sable de luz es demostrar una increíble habilidad y confianza, así como una destreza extraordinaria y una gran afinidad con la Fuerza.

Los colores más comunes son el verde y el azul, los cuales son considerados los colores insignia de los Jedi como defensores de la paz, las buenas virtudes y los valores. Usan el lado luminoso de la Fuerza y sus colores los representan.

Los Sith usan un color que normalmente no se encuentra en los Jedi, el color rojo. Este color representa la sangre, la muerte, la pasión y el poder, y son precisamente éstas las características de los Sith.

Existen otros variantes de sables de luz aparte de la espada habitual, tales como sables dobles, látigos láser, garrotes de luz o dagas.

Poderes especiales

Los Caballeros Jedi poseen 1D2+1 poderes a elegir entre Absorción de Energía, Control Animal, Detección del Peligro, Dominación Mental, Donación de Vida, Pacificación, Precognición, Telepatía y Telequinesis. Cada 3 niveles aprenderá un nuevo poder a escoger entre los anteriores.

Si corrompen su espíritu y se convierten en Sith, no pierden sus anteriores poderes, pero la lista de poderes entre los que pueden elegir será: Absorber la Energía de la Naturaleza. Absorción de Vida, Ansía de Sangre, Control Muscular, Emisión de Energía Eléctrica y Mala Suerte. Cada 3 niveles aprenderá un nuevo poder a escoger entre los anteriores.

Modificadores por origen

Los Caballeros Jedi pueden ser cualquier especie alienígena, siempre y cuando demuestren ser aptos para el uso de la Fuerza, aunque los SPJs serán de aspecto humano y tendrán estos atributos:

FUERZA	70+4D10
CONSTITUCIÓN	70+4D10
AGILIDAD	80+4D10
DESTREZA	80+4D10
INTELIGENCIA	70+3D10
PERCEPCIÓN	70+3D10
APARIENCIA	60+4D10

DAEMONITA

Reptiles alienígenas del planeta Daemon, que hace milenios descubrieron el viaje interestelar y comenzaron su viaje conquistando planeta tras planeta. Su habilidad de poseer a otras especies les otorgaba una gran ventaja hasta que se encontraron con los Kherubines, que resultaron ser inmunes a esa posesión y poseer la tecnología necesaria para identificar a los Daemonitas.

Su lucha se alargó durante miles de años hasta que un par de naves nodriza de cada raza se estrellaron en la Tierra, lugar donde han continuado su enfrentamiento. Los Daemonitas pretenden utilizar los seres humanos como huéspedes mientras que los Kherubines juraron proteger a la humanidad de dicha amenaza.

Tras varios años de intensa lucha, los Daemonitas perdieron la batalla interestelar y fueron trasladados a Khera, planeta natal de los Kherubines, para trabajar como esclavos. Sin embargo, sus altos mandos desconocían el destino de los Daemonitas que llegaron a la Tierra.

La mayoría de los llegados a nuestro planeta se organizaron formando una cábala interna que buscaba los medios necesarios para regresar a Daemon, dejando a un lado la naturaleza agresiva y violenta de sus congéneres. Sin embargo, ninguna de sus investigaciones ha conseguido dar un resultado positivo.

Los Daemonitas que fueron trasladados a Khera han sido castigados a vivir en ghettos, siendo maltratados por la sociedad kherana que no olvida ni perdona los crímenes cometidos en el pasado.

Las nuevas generaciones de Daemonitas que no participaron en la guerra sólo conocen esta parte de la historia, y no entienden porque son esclavizados, torturados y humillados por los kheranos, quienes se han extralimitado en su comportamiento tras la victoria en la guerra que los enfrentó.

Los Daemonitas obtienen los poderes de Poseer Cuerpo, Inmortalidad (pueden sobrevivir miles de años), Regeneración (Rango Alto), además de poseer garras y colmillos afilados (Armas Naturales). Tienen FUE y CON +30, pero son incapaces de sobrevivir mucho tiempo en una atmósfera distinta de la de su planeta natal si no poseen el cuerpo de uno de sus habitantes.

DORKAN

Cada día nuevas razas alienígenas entran en contacto con la Tierra. Algunas son pacíficas y se limitan a la observación de tan curioso mundo. Otras son terribles conquistadores estelares. Una de las más temibles 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, algunas de las variedades Dorkan comprenden desde criaturas de gran fuerza y densidad habitantes de mundos con una gravedad enorme hasta Dorkan voladores de mundos ligeros, pasando por monstruos radiactivos que viven en planetas cercanos a pulsars y seres cuasivegetales que habitan en mundos yermos.

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.

En muy pocas generaciones, todos los descendientes de un Dorkan que se haya establecido en un mundo donde los depredadores tengan una gran percepción, desarrollarán habilidades como el mimetismo y el camuflaje que les permitirá pasar desapercibidos, así como las armas naturales necesarias para acabar con sus enemigos.

Como se puede ver, fueron creados para ser los guerreros definitivos… y lo son.

Los Dorkan primarios (Daörr-Qaehn en su idioma), son humanoides que poseen una gran fortaleza (FUE 110+2D10) y resistencia (CON 120+3D10), aunque no son especialmente inteligentes (INT 40+4D10). 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. Simplemente cogen lo que quieren o se adaptan al planeta.

Mantienen un código de honor muy fuerte que se puede resumir en una sola frase: “Todo por la guerra y la conquista”. Si uno de ellos es herido en combate, no pedirá ni recibirá ayuda, ya que eso sería un lastre para los demás. Cuando un Dorkan no es apto para seguir luchando, se inmolará para no ser una carga para sus compañeros.

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.

En la ciencia Dorkan no existe la medicina. El que muere puede hacerlo por deber (cometiendo suicidio al no ser útil para el resto) o por deshonra (debilidad, defectos genéticos, etc). 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 fecundada.

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. Para conquistarla deberá reducirla, por lo que en muchos casos, antes de conseguir su objetivo, algunos Dorkan mueren en el cortejo, ya que deben demostrar su dureza, él dominándola y ella resistiéndose hasta el fin.

Una hembra gestante Dorkan es intocable y reverenciada como portadora de futuros guerreros. Una vez que se ha 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.

Variedades Dorkan conocidas

La mutabilidad de los Dorkan hace casi imposible contabilizar el total de variedades existentes, tantas como mundos conocidos por estos. Entre ellos destacan los Tes-Khar, habitantes de la selva amazónica terrestre y adaptados a éste mundo con fiereza y precisión.

Aunque desconocen el origen alienígena de su raza, los Tes-Khar presentan distintas variaciones con respecto a los Dorkan originales. Por desgracia, años de aislamiento y la endogamia de su pueblo han suavizado su original rabia, humanizándolos.

- Arkonian

Adaptados a planeta Mizar-IV, planeta de gran tamaño y gravedad que orbita esa estrella, los Arkonian son una variedad muy poderosa de los Dorkan. Su altura máxima alcanza el 1,70 y su densidad es enorme, haciendo que pesen más de 600 Kg.

Son extremadamente fuertes (FUE 150+3D10), muy resistentes (170+3D10) e invulnerables a ataques energéticos. Por el contrario son muy lentos (1 AxA), pero bastante pacientes y poseen un carácter muy traicionero.

- Kerren

Situados en Rigel-II, los Kerren se han adaptado a este mundo pantanoso habitado por una gran cantidad de parásitos y microorganismos. Han sido una de las mutaciones 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 unisexuados, reproduciéndose por partición, por lo que resulta muy complicado eliminarlos mediante cortes o disparos. 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. Las características más destacables de los Kerren son: FUE 60+4D10 y CON 100+2D10.

También poseen el poder de Absorción de Vida a Rango Medio y pueden transmitir enfermedades que actúan como venenos de potencia variable.

- Draken

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

Los Draken han desarrollado un sistema respiratorio doble que les permite vivir en la superficie o en las profundidades marinas.

Están reforzados de manera natural con una FUE y CON de 120+2D10. También pueden emitir descargas eléctricas que causan un daño de 75+5D10.

- Zexonian

Incluso un planeta totalmente estéril como Zexon I fue colonizado por los Dorkan, aunque varios miles murieron envenenados por la radiación y sufrieron la escasez de alimento (debía ser enviado desde el planeta madre), la genética adaptativa Dorkan fue capaz de sobrevivir en este mundo radioactivo.

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

Son ovíparos, es decir, las hembras gestan docenas de huevos en su interior que eclosionan antes del parto, por lo que las crías nacen sin protección exterior, dependiendo su supervivencia de su fortaleza natural. Alcanzan la madurez en 12 ciclos de Zexon I (unos 18 años terrestres) y son educados en las artes de la guerra desde su infancia.

Su piel se asemeja a un carbón encendido y pulsante. El contacto físico con un Zexonian sin una protección antinuclear causa un daño de 5D10. La baja gravedad les ha hecho ser rápidos (AGI 110+2D10) y muy altos y delgados (entre 2,20 y 2,40 metros).

Las durísimas condiciones hacen que se alimenten de radiación (Absorción de energía electromagnética y radiactividad a Rango Medio), así como ser invulnerables a los ataques de este tipo (Invulnerabilidad a ataques energéticos y caloríficos). Además, pueden emitir energía nuclear a Rango Medio.

GUÍMORAN

Humanoides extraterrestres que proceden del planeta Guímor (Omega-Tárbulus II). El planeta tiene características similares a las terrestres, salvo que su base orgánica es el silicio y no el carbono. 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 guimorana.

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, elevándose su esperanza de vida hasta los 500 años. Tienen un hándicap importante, no pueden soportar temperaturas superiores a los 50 grados centígrados o sufrirán graves daños internos.

Carácter

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 este motivo 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 Guímoran están presentes en la Tierra desde el año 250 antes de Cristo) 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.

Poderes especiales

La electricidad les produce daños cerebrales temporales. Cuando un Guímoran recibe una descarga eléctrica puede permanecer inactivo física y mentalmente por un período 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 de fuerte intensidad también causan problemas a los Guímoran, que tendrán en su presencia un modificador de -60 a cualquier actividad que implique el uso de la inteligencia y de -20 a cualquier actividad física mientras se encuentren 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 tendrán siempre un máximo de dos acciones de movimiento por asalto.

Son inmunes a cualquier enfermedad terrestre. Si un humano recibe sangre Guímoran se vuelve también inmune a las enfermedades, pero su ritmo de envejecimiento sigue siendo el mismo.

Pueden conectarse físicamente a cualquier ordenador y extraer de él la información que deseen, así como emplear cualquiera de sus recursos para sus propios fines (canales de comunicaciones, almacenar información, etc.) y también pueden volverse invisibles simplemente con desearlo.

Modificadores por origen

CONSTITUCIÓN	+70
INTELIGENCIA	+50

KHERUBÍN

Hace muchos miles de años y según el mito de los Titanes, los Kherubines destruyeron su propio planeta, llegando después al planeta Khera y estableciéndose allí, conviviendo de manera pacífica con el resto de razas natales del lugar.

Varios años después estalló la guerra entre Daemonitas y Kherubines, terminando con victoria para estos últimos. La consecuencia para los Daemonitas apresados fue trabajar como esclavos en Khera, viviendo en ghettos subdesarrollados y sometidos a una brutal represión por parte de los vencedores.

Aunque inicialmente se trataba de una raza noble y preocupada por la protección de los más débiles, el agrio enfrentamiento con los Daemonitas ha convertido a los Kherubines en una raza muy clasista, que mira por encima del hombro al resto de criaturas de la galaxia, mientras se muestran convencidos de ser una sociedad benevolente y tolerante con el prójimo.

Los Kherubines que, en el fragor de la batalla contra los Daemonitas, quedaron atrapados en la Tierra como consecuencia del accidente de una de sus naves de batalla, han decidido permanecer en nuestro planeta, protegiendo a la humanidad de las amenazas del espacio exterior.

Una razón importante para esta decisión es que muchos de ellos se han establecido en la Tierra, casándose o encontrando una pareja estable, y teniendo amplia descendencia, lo que en Khera hubiera sido casi imposible.

Poderes especiales

Se denominan Kherubines a los distintos grupos de razas que pueblan el planeta Khera. Los Kherubines son físicamente más fuertes y resistentes que un ser humano, pudiendo sobrevivir miles de años.

Sin embargo, una desventaja evolutiva unida a su longevidad es que casi todas las mujeres tienen problemas para ser madres. El porcentaje de mujeres fértiles es menor al uno por mil. Sin embargo, este porcentaje no se aplica cuando se trata de híbridos entre Kherubines y otras razas.

Existen tres clases distintas de Kherubines, según su distinta especie:

- Kheranos: habitantes originales del planeta Khera. De aspecto prácticamente idéntico a un ser humano, poseen diversas habilidades psiónicas (Telepatía y Lectura emocional). Ocupan la mayor parte de los cargos políticos y administrativos del planeta.

- Cambiaformas: capaces de transmutar la estructura molecular de sus manos, transformándola en una sustancia afilada con propiedades metálicas (Control de las moléculas restringido a sus manos, que pueden transformar en armas blancas que hacen un daño +40). Son la élite de los guerreros, respetados y temidos al mismo tiempo.

- Titanes: enormes seres de piel morada que, a pesar de ser los habitantes nativos del planeta, son tratados con cierto desdén por los Kheranos. Poseen la habilidad de aumentar de tamaño (Cambio de tamaño). Generalmente eran utilizados para realizar los trabajos más físicos y peligrosos, pero la llegada de los esclavos Daemonitas les ha liberado de esas tareas.

Los híbridos entre Humanos y Kherubines son prácticamente idénticos a un ser humano, siendo su origen indetectable a la mayoría de pruebas médicas actuales. Poseen los mismos modificadores por su raza que los Kherubines, además de 1D2-1 poderes.

Modificadores por origen

FUERZA	75+4D10
CONSTITUCIÓN	75+4D10
AGILIDAD	70+3D10
DESTREZA	60+4D10
INTELIGENCIA	60+4D10
PERCEPCIÓN	70+3D10
APARIENCIA	60+4D10

KREE

Los Kree son una raza humanoide extraterrestre que se originó en el planeta Hala, del sistema Pama, mucho antes de que los mamíferos aparecieran sobre la Tierra. El Imperio Kree se extiende a lo largo de un millar de mundos del extremo noroeste (visto desde la Tierra) de la Nube de Magallanes Mayor. Los Kree empezaron a organizar su imperio hace casi un millón de años, cien después de conseguir por primera vez la tecnología que necesitaban para surcar el espacio. Los Kree consiguieron esta tecnología tras una visita de la, por aquel entonces benevolente, raza Skrull.

Los Skrulls eran en el pasado una raza que intentaba apadrinar un imperio galáctico basado en el comercio libre. Para ello aterrizaron en el planeta Hala, para invitarles a unirse a la Sociedad de Planetas. Los Skrulls descubrieron que en Hala existían dos formas de vida inteligentes, los Kree y los Cotati. Los primeros eran seres humanoides y los segundos eran criaturas vegetales.

Los Skrulls decidieron llevar a cabo un test para descubrir cuál era la raza digna de recibir su ayuda, y para ello se llevaron a un número igual de Krees y de Cotati, los trasladaron cada uno a un desolado planeta y les dieron una atmósfera artificial adecuada. El objetivo es que durante un año ambas razas utilizaran los recursos allá existentes para crear algo nuevo en aquel planeta desolado. La creación más impresionante sería la que daría la victoria a una de las razas.

Los Krees fueron a parar a la Luna Terrestre y allí construyeron una grandiosa ciudad industrial (el Área Azul de la Luna), mientras que los Cotati construyeron un magnífico jardín. Cuando los Skrulls volvieron y vieron ambas construcciones, declararon que los Cotati habían vencido en el test, y que les sería dada la oportunidad de unirse a ellos. Furioso, el líder Kree arengó a sus compañeros a su regreso a Hala para que atacaran a los Cotati y a los Skrulls, y así apoderarse de la nave y de la tecnología Skrull. Así lo hicieron. Asesinaron a los enviados Skrull y casi acabaron con la raza de los Cotati.

Un par de generaciones más tarde, los Kree consiguieron dominar y recrear la tecnología Skrull y entonces lanzaron un ataque contra el Imperio Skrull, lo que obligó a éste a abandonar su actitud pacifista y a realizar un importante esfuerzo armamentístico para rechazarlos. Ese fue el comienzo de la guerra Kree-Skrull que siguió durante miles de años.

Aunque Hala es el planeta natal de los Kree, el planeta Kree-Lar del sistema Turulano es la capital del imperio Kree y la sede de su gobierno. El imperio está regido por una dictadura militar, y el dictador permanente es un ordenador orgánico llamado la Inteligencia Suprema, un sistema inmenso de ordenadores que preserva los cerebros de los mayores intelectos de la raza Kree y los une entre sí.

Los Krees cuentan además con una poderosa milicia espacial y con unos poderosos robots autómatas conocidos como los Centinelas. Ambos elementos constituyen lo más nutrido del ejército Kree. Los Kree forman una sociedad militarista, y poco más se conoce de su cultura. La religión oficial de estado adora a la Inteligencia Suprema, aunque el gobierno permite que los adheridos a la Iglesia Universal de la Verdad levanten sus templos por todo el Imperio, incluyendo Kree-Lar, y además existen sectas secretas adoradores de los Cotati.

Aunque la Tierra está muy alejada del Imperio Kree, estos conocen su existencia debido a que la Tierra se encuentra en un punto de acceso natural al hiperespacio, lo que es vital las comunicaciones interestelares, por eso tiene tanta importancia. Cuando empezó la guerra Kree-Skrull, los Kree instalaron en Urano un depósito de abastecimiento como primera etapa en previsión de llegar a dicho acceso.

Los Kree tenían constancia de la existencia de nuestro planeta y del potencial genético de sus habitantes. Para controlar la evolución de la Tierra, los Kree dejaron en el joven planeta a un Centinela, aunque la mayoría de sus gobernantes aún lo consideraban como un planeta menor, de potencial limitado y de poca importancia. Sin embargo, tanto la Inteligencia Suprema como sus más directos colaboradores conocían la verdad, que la raza humana no sólo estaba en un punto militar estratégico, sino que tenían un vasto potencial genético que podía llegar a convertirse en una amenaza para los propios Kree.

Características físicas

Los Kree originales tenían la piel azul, pero con los siglos emergió un segundo grupo racial de piel blanco-rosada, parecida a la raza humana caucasiana. Actualmente los Kree puros de piel azul son una poderosa minoría.

Los Krees blancos son mayoría entre los Kree. Surgieron como resultado de la mezcla de Krees azules y los habitantes de otros planetas, mezcla que era promovida por el dirigente de los Kree, la Inteligencia Suprema, que sabía que los Kree azules habían llegado a un estancamiento evolutivo y quería salvarlos mediante el mestizaje.

Básicamente humanoides, los cuerpos de los Kree están adaptados al ambiente de Hala, muy distinto al terrestre, sobre todo debido a una mayor gravedad y a un mayor contenido de nitrógeno en el aire.

Así, sólo pueden respirar en la atmósfera terrestre con la ayuda de filtros, y debido a la menor densidad de la Tierra, tienen una fuerza y una resistencia doble que la de un humano. A pesar de su fuerza y de su evolucionada tecnología la raza Kree ha llegado al pináculo de su evolución, y lleva sin cambiar desde hace decenas de millares de años.

Carácter

De un carácter meramente militarista, viven por y para la guerra, aunque una de sus obsesiones es la del estancamiento genético. Confían ciegamente en su dirigente, la Inteligencia Suprema, un superordenador mezcla de las mentes de grandes hombres de estado y filósofos Kree. Poco más se conoce sobre su cultura. La religión oficial estatal adora a la Inteligencia Suprema, aunque el gobierno haya permitido a adherentes a la Iglesia Universal de la Verdad erigir templos en todas partes del Imperio, incluso sobre Kree-Lar.

Poderes especiales

Dado que todos los Krees han crecido y se han desarrollado en una gravedad superior a la de la Tierra, su fuerza y resistencia son superiores en la Tierra que en su mundo nativo, aunque en su planeta de origen tienen una fuerza proporcional a la de los terrestres en la Tierra. Sus reflejos y agilidad equivalen a la de los atletas terrestres mejor entrenados.

Como es habitual en el Ejercito Kree, todos ellos son expertos luchadores en toda clase de combates, con armas y sin ellas (esto implica que tienen 1D4 habilidades de aprendizaje basadas en el combate).

Ningún miembro de la raza Kree puede respirar en la atmósfera de planetas como la Tierra, porque tienen un índice muy bajo de nitrógeno en el aire, si no es con algún tipo de ayuda, como un filtro de aire como el que tienen en sus cascos o un suero especial.

Modificadores por origen

FUERZA	100+2D10
CONSTITUCIÓN	100+2D10
AGILIDAD	+30
PERCEPCIÓN	+30

Los modificadores a FUE, CON, AGI y PER de la tabla anterior sólo se aplican a los Kree cuando están fuera de su planeta natal.

Antes de saber qué tipo de guerrero es el SPJ, se tirará un dado de 10. Si la tirada es de 1-2, el SPJ será un kree de piel azul. No repercutirá en nada en el SPJ a excepción de tener un mayor rango dentro del ejercito kree.

01 a 70	Guerrero
71 a 95	Superagente
96 a 100	Acusador

- Guerreros: van normalmente equipados con el traje de combate y casco estándar kree, compuestos de materiales extraterrestres que les confiere una protección de DA 70. Además, el casco permite respirar en atmósferas como la terrestre y tener comunicación subespacial. El traje de combate incluye un Unirrayo, la principal arma kree, que le permite proyectar rayos de energía sólida, además de rayos con efectos similares al láser (75+1D100 de daño energético).

También cuenta con un pequeño dispositivo de autodestrucción personal, por si son capturados y no ven otra salida que el suicidio. Mejor la muerte que la deshonra. Además, los guerreros kree llevan un suero especial para poder respirar otras atmósferas, que serian dañinas para su organismo, pero sólo dura 24 horas. Solamente los altos mandos del ejercito kree tienen acceso al mejor equipo y armamento.

- Superagentes: serán tratados en todos los aspectos como un Mutante inducido, pero con los modificadores por raza krees. Son utilizados para todo tipo de misiones arriesgadas, como infiltración, inserción en territorio enemigo sin apoyo, ser cabeza de playa en una ataque, etc.

- Acusadores: son un grupo de élite de soldados formado por aristócratas de la raza kree. Son los encargados de castigar a los enemigos del imperio y portan una tecnoarmadura de color verde oscuro con las siguientes características:

PV: 185 DA: 135 FUE: 175. Módulos: Impulsores (Match 1.5), Camuflaje, Comunicaciones avanzadas, Condiciones extremas, Fusiles de plasma (PL-9).

Son liderados por el Acusador Supremo. Actualmente ese líder es Ronan y porta el Arma Universal, un ingenio que utiliza energía cósmica para una amplia variedad de posibilidades, como la desintegración, la recanalización, absorción y emisión de energía en forma de rayos de fuerza, la transmutación de la materia, el control sobre la gravedad, los desplazamientos interestelares a través de portales o la creación de escudos de fuerza. El límite de la capacidad de éste arma es desconocido.

Además, el ejercito kree cuenta con muchos más ingenios de guerra, como su poderosa flota espacial o los temibles Centinelas kree. Un Centinela es un robot humanoide construido para vigilar sus instalaciones y depósitos militares en todo el Imperio Kree y sus puestos de avanzada estratégicos.

KRYPTONIANO

El planeta Krypton era un planeta más grande que la Tierra con una gravedad mayor, y su composición era básicamente hielo y roca. La forma de vida dominante era humanoide, con una estructura genética básicamente igual a los humanos de la Tierra. Los Kryptonianos vivían en estructuras semi-subterráneas que los protegían del intenso frío del exterior y su sociedad estaba muchos siglos más avanzada que la nuestra.

Hace unos cien mil años la sociedad kryptoniana vivía una edad dorada gracias a la tecnología de clonación, mediante la cual prolongaban sus vidas hasta casi la inmortalidad. Sin embargo, una facción de los habitantes protestaban contra esa forma de existencia, proclamando que los clones (tres por cada habitante a fin de cubrir sus necesidades en cada etapa de su vida) debían ser liberados para vivir en plenitud en vez de estar en animación suspendida a la espera de servir como “reservas de órganos” para sus amos. Esto derivó, milenios más tarde, en una guerra que arrasó la superficie de todo Krypton.

Mil siglos después de la catástrofe, el planeta había logrado recuperarse y alcanzar la perfección, pero la sociedad había dejado de lado las emociones, viviendo aislados en gigantescas torres donde el único contacto era con sus robots y comunicándose exclusivamente a través de proyecciones holográficas.

Tras un inusual terremoto (los Kryptonianos habían llegado a controlar el clima), un científico inició una investigación y descubrió el secreto tras el seísmo. Una presión en el núcleo del planeta había provocado una fusión en la corteza kryptoniana creando un nuevo elemento radiactivo de color verde (Kryptonita), que en apenas seis meses había matado a veinte millones de Kryptonianos y que amenazaba con exterminar toda la vida en el planeta.

La situación era tan crítica que pocos días después Krypton estalló en pedazos acabando con todos los habitantes, salvo unos pocos supervivientes que lograron escapar en naves espaciales y vagaron durante años hasta llegar a la Tierra.

Los Kryptonianos tienen los poderes de Súper FUE, Súper CON, Súper PER, Volar y otro poder adicional. La proximidad con objetos de Krypton o de fuera del sistema solar debilita sus poderes. La Kryptonita es letal para su organismo, actuando como un veneno de potencia Muy Fuerte.

NEKORIANO

Con este nombre se conoce a una raza extraterrestre del planeta Arszion-VII, el séptimo planeta que gira alrededor de la estrella Arszion y que ellos llaman Nekoria. Esta raza evolucionó a partir de los felinos y no a partir de los primates como sucedió con los humanos. Aunque también son mamíferos y su química está basada en el carbono, hay ciertas diferencias muy notables respecto a los humanos, de las que algunas se deben a su origen evolutivo y otras a las condiciones de su planeta.

Los Nekorianos evolucionan de los felinos, por lo que presentan colmillos (son omnívoros aunque prefieren comer carne si es posible), narices muy achatadas, grandes orejas en la parte superior de la cabeza, cola al final de la espalda y piel de un color bastante pálido. Sus garras naturales causan un daño adicional de +10.

Sus ciclos de sueño son diferentes a los de los humanos, ya que duermen a ratos cuando tienen tiempo para hacerlo, sin importarles si es de día o de noche, y necesitan pocas horas al día para descansar. Su planeta natal es muy frío, por lo que están adaptados a los climas frescos. No les molesta el frío mientras la temperatura no sea más baja de 20 grados bajo cero. En cambio el calor les perjudica, teniendo un malus de -1% a todos sus porcentajes de habilidades físicas por cada grado por encima de 25º C.

Pueden ver de noche sin ningún problema y su percepción y su agilidad son superiores a las de los humanos (tienen +25 a estas características). Pero lo más impresionante de esta especie es que pueden, a voluntad, revertir a una forma menos evolucionada de sí mismos, convirtiéndose en un ser a medio camino entre una criatura humanoide y un gran felino (tigre, pantera o similar).

Al cambir, su fuerza y resistencia se incrementan y se guían mas su naturaleza salvaje (lo que no quiere decir que su inteligencia baje, es más bien un cambio de actitud). En esta forma híbrida ganan +25 a FUE y CON, y poseen enormes garras que hacen un daño de +20.

Su raza está lo suficientemente evolucionada para viajar por el espacio, aunque no lo hacen muy a menudo porque no son una especie con muchas ganas de encontrarse con otras razas alienígenas, ya que son más bien desconfiados. Entonces... ¿qué los ha llevado a la Tierra? El ansía de venganza.

La venganza es algo que esta especie valora mucho. No es que sean crueles, es que por principios creen que nadie debe quedar sin un castigo proporcional al mal que ha causado. Hace un tiempo, una flota Dorkan infectada por Eslizoides atacó su mundo causando gran muerte y destrucción. Cuando consiguieron rechazarlos, el mal ya estaba hecho y los Dorkan-Eslizoides huyeron hacia la Tierra, pues pensaron que la encontrarían conquistada por fuerzas Dorkan que habían llegado a nuestro planeta hacía mucho tiempo (los Tes-Khar).

Pero no fue así, los Tes-Khar no habían conquistado ese pequeño planeta por algún incomprensible motivo. Debido al sabotaje que los Nekorianos habían llevado a cabo en las naves Dorkan, cuando éstas entraron en la atmósfera terrestre quedaron volatilizadas por el calor de la fricción con la atmósfera. Aunque no todas las naves quedaron destruidas. Tres de ellas consiguieron aterrizar y, aunque los Dorkan estaban casi muertos, los Eslizoides que los parasitaban no habían sufrido daños y pudieron ponerse en contacto con los suyos que ya estaban en la Tierra y empezaron así a prepararse para cuando la flota nekoriana llegase, lo que no dudaban que iba a suceder tarde o temprano.

La primera avanzada nekoriana a bordo de su nave exploradora más rápida, la M'reth, (cuyo nombre se podría traducir como Justa Indignación) llegó a la Tierra poco después que los Eslizoides. Pero se encontró con serios problemas con las Fuerzas de Defensa de la Tierra, como ellos lo llamaron (en realidad se trataba de los militares de la UEO y de EE.UU. que impidieron que la presencia de los Nekorianos trascendiera a los medios de comunicación y a la opinión pública). Atacaron a sus naves estando a punto de causar una crisis mundial que fue evitada por la intervención decidida de la estación orbital secreta Watcher-I.

A causa de eso, los Nekorianos decidieron actuar de incógnito en la Tierra hasta que llegase su flota y estuvieran en condiciones de enfrentarse a los Eslizoides a gran escala. Cuando llegue ese momento la devastación será enorme, pero siempre en las guerras siempre hay víctimas inocentes...

La llegada de la flota nekoriana está prevista para el año 2006. Las naves nekorianas tardarán varios lustros en cubrir el trayecto hasta la Tierra y los tripulantes de esas naves pasan la mayor parte del trayecto hibernados. La nave exploradora llegó en el año 1997 (cubrió el trayecto en sólo 10 años, ya que llevaba un dispositivo experimental que los científicos nekorianos habían desarrollado. Este dispositivo fue robado por los Dorkan y aplicado a sus propias naves. Luego asesinaron a todo el equipo científico nekoriano que había desarrollado el proyecto, dejando a los Nekorianos sólo con una nave equipada con ese hiperimpulsor experimental.

La hibridación con los seres humanos es inviable, lo que no quita para que las Nekorianas sean sexualmente muy atractivas y de naturaleza promiscua, desconociendo el significado de pareja estable y haciendo lo que quieren con quien les apetece en cada momento. Por otro lado, la sociedad nekoriana no es nada sexista, siendo tanto machos como hembras igual de capaces de desarrollar cualquier puesto en su sociedad, especialmente el de soldado.

Otro aspecto que les caracteriza es que son muy honorables en combate y jamás se rinden, aunque esto no les impide retirarse si la batalla está perdida para volver a atacar en mejores condiciones a la menor oportunidad.

La tecnología militar de los Nekorianos se basa en armas de plasma para el combate a distancia y en una protección metálica que llevan engarzada a brazos y piernas para el combate cuerpo a cuerpo que posee un DA 10. También usan armaduras especiales ligeras que les proporcionan DA 30 contra cualquier tipo de ataque y son aislantes (reducen a la mitad las penalizaciones por temperatura).

ARMA	DAÑO	DxA	CARGA
Pistola Nrak	40+5D10	3	20
Subfusil Greant	80+5D10	3	35
Fusil Umriark	75+1D100	2	40
Cañón Ngaert	100+1D100	2	30

Interrogan con fiereza a sus prisioneros y si se trata de Eslizoides los acaban matando sin dudarlo. Tampoco tienen ningún reparo en acabar con cualquiera de los suyos que haya sido inoculado por los Eslizoides. Se dice que algunos de su raza, normalmente los más viejos y sabios, tienen poderes de Precognición. Hay que tener en cuenta que la mayoría de los Nekorianos que han llegado a la Tierra son su élite militar, por lo que son excelentes luchadores y poseen sofisticado equipo tecnológico.

RANNIANO

Rann es un planeta situado en el sistema estelar de Polaris (anteriormente en el sistema de Alfa Centauro). Los nativos de Raan, conocidos como Rannianos, son a todos los efectos iguales a los humanos de la Tierra. Sin embargo, años de retraimiento social y apatía ocasionados por la dependencia a su tecnología avanzada les ha llevado a convertirse en una sociedad que se ha estancado. Aunque han conseguido prolongar su vida, los Rannianos descubrieron que su código genético se había deteriorado convirtiéndolos en una cultura estéril.

La única manera de tener descendencia es mediante su unión a otras razas, bien mediante relaciones naturales o hibridación genética. Este problema, unido a la existencia de un tornado viviente que asolaba su planeta y la creciente peligrosidad de su fauna local (criaturas similares a los dinosaurios terrestres), hicieron que los Rannianos abandonasen su planeta en busca de nuevos hogares, entre ellos la Tierra.

Poderes especiales

El ejemplo más famoso de tecnología ranniana es el Rayo Zeta, un dispositivo unipersonal de teletransportación que posee una capacidad a gran escala y puede transportar un objeto del tamaño de un ser humano a años luz de distancia (funciona como la Teleportación a Rango Cósmico, pero limitado a solamente una persona).

Rann también poseía la tecnología suficiente para crear robots futuristas y coches voladores (los personajes Rannianos tienen INT +15). Un medio de transporte distintivo en Rann es la mochila cohete, similar a un jetpack, que les permite volar a velocidades máximas de Match 0.5.

Junto a su indumentaria habitual, los Rannianos llevan armas laser L-300 o L-600 y un casco cibernético en el que está incluido el dispositivo de teleportación Rayo Zeta.

SIMBIONTE

Criatura parasitaria alienígena que se funde con el cuerpo de su portador, otorgando 1D3+1 poderes y la secuela de Dependencia. Estas exigencias pueden ser proporcionar adrenalina al simbionte mediante emociones fuertes, asimilar ADN metahumano (lo que puede dar lugar a nuevas mutaciones), alimentarse de sustancias nocivas o dañinas para el ser humano, etc.

A pesar de la relación que mantiene con el organismo anfitrión, el simbionte es capaz de vivir sin él durante cortos periodos de tiempo, aunque la dependencia le obligue a buscar un nuevo huésped en un plazo no superior a 72 horas o su estructura corporal comenzará a desintegrarse.

Los estudios realizados sobre muestras extraídas de simbiontes fallecidos reflejan debilidad a los sonidos fuertes, el fuego y la electricidad, aunque los intentos por duplicar ese efecto en organismos vivos no han resultado concluyentes.

SKRULL

Los Skrulls son una raza humanoide extraterrestre que ha creado un vasto imperio interestelar, el más antiguo imperio conocido todavía en existencia, dentro de la galaxia de Andrómeda. La raza Skrull se originó en el planeta Skrullos del Sistema Drox hace cientos de hace millones de años, debido a los experimentos genéticos realizados sobre los habitantes originales del planeta por parte de una antigua raza de ingenieros genéticos galácticos.

Un Skrull pueden modificar mentalmente las moléculas inestables de su cuerpo para asumir otras formas (poder de Multiformidad). La transformación requiere voluntariedad por parte del sujeto, así que un Skrull no pierde su forma asumida cuando está dormido o inconsciente. Sin embargo, regresan a su aspecto normal en el momento de su muerte.

A pesar de estas limitaciones, el poder de imitar otras formas ha permitido a los Skrulls dominar otros mundos mediante la infiltración y el sabotaje de su desarrollo tecnológico. Con el uso de los viajes interestelares, los Skrulls comenzaron a construir un imperio. Aunque imperialista, los Skrulls no eran una raza en particular militarista, y establecieron su imperio sobre la base del libre comercio.

Hace aproximadamente diez millones de años, los Skrulls se aventuraron fuera de su galaxia nativa en la Nube Mayor de Magallanes y cerca de la Vía Láctea. En la primera región, los Skrulls se encontraron con los Kree, una raza humanoide todavía en sus etapas rudimentarias de la civilización. Los Skrulls enviaron emisarios al planeta natal Kree para ofrecer el regalo de su tecnología avanzada, pero los Kree acabaron con su vida y robaron su tecnología tras un conflicto con otra de las razas, los seres vegetales Cotati.

Debido a la inmensa distancia que los separaba, ni una palabra de esta atrocidad llegó al imperio Skrull hasta que los Kree tuvieron tiempo suficiente para dominar los fundamentos de la tecnología robada.

Décadas más tarde, los Kree se adentraron en la galaxia de Andrómeda y comenzaron a atacar puestos de avanzada Skrull y finalmente el propio Skrullos. Los Skrulls, obligados a utilizar su fuerza militar a una escala como nunca antes habían hecho, respondieron. Así comenzó el conflicto Kree-Skrull, que todavía se libra entre los dos imperios con implacable ferocidad aunque hayan pasado millones de años.

La sede del imperio Skrull se trasladó hace unos cien mil años a Tarnax IV, un planeta más situado en el centro del imperio, llamado desde entonces MundoTrono. El Imperio Skrull es gobernado por una monarquía totalitaria. Hay un emperador o emperatriz suprema, y un gobernador para cada uno de los 978 planetas miembros de su imperio. En los últimos años, el emperador ha sido Dorrek Skrulls, que fue asesinado y sucedido por su ambiciosa esposa R'klll.

Mientras que algunos mundos han entrado voluntariamente en el Imperio Skrull y por lo tanto se les ha permitido diversos grados de autonomía, otros han sido conquistados y subyugados a su poder. En algunos casos, los Skrulls han colonizado mundos deshabitados para extender el dominio del imperio. Los Skrulls han establecido tratados de paz con algunas razas de su galaxia y participan en rentables operaciones comerciales con ellas.

Uno de los logros más inusuales de los Skrulls fue la conversión de los diez mundos del sistema Kral en un sistema de diversión y ocio para los ciudadanos ricos y ociosos de su imperio. Los diez estados cuentan con recreaciones de algunos hábitats y culturas extranjeras. Kral IV cuenta incluso con una réplica de la ciudad de Nueva York de los años 50 y de un pueblo de la Tierra de la época medieval. El Sistema de Kral es la sede permanente de los torneos de Gladiadores Estelares.

Aunque los Skrulls se dieron cuenta de la existencia de la Tierra, debido a su proximidad a un punto de acceso natural de la deformación del espacio, hace miles de años, no fue sino hasta tiempos recientes que la han empezado a considerar como una amenaza. Su primer período de vigilancia de la Tierra comenzó en la década de 1930.

Hasta la fecha, la mayoría de las incursiones Skrulls detectadas han sido de grupos muy pequeños, con apenas unos pocos soldados infiltrados. Sin embargo, algunos servicios de inteligencia de Estados Unidos sostienen que hay indicios suficientes para temer que los Skrulls planearon hace años una invasión secreta del planeta a gran escala, pudiendo haberse infiltrado hasta extremos insospechados en nuestra sociedad humana.

Características físicas

Los Skrulls son básicamente seres reptilianos con forma humanoide, aunque tienen ciertos rasgos propios de los mamíferos como el pelo y las glándulas mamarias de las hembras. Tienen una vida media de unos 210 años terrestres y una estatura similar a los humanos. Cuando utilizan su poder de Multiformidad son capaces de convertirse en cualquier persona, criatura u objeto que conozcan.

La hibridación entre Skrulls y otras razas es perfectamente posible, debido a la peculiar naturaleza adaptativa de su ADN. Se tiene documentada la existencia de híbridos Dorkan, Nekorianos e incluso Kree, a pesar del eterno odio entre ambas razas.

Su dimorfismo sexual es más o menos el mismo que el de un ser humano, pero su orientación sexual es más compleja, ya que pueden cambiar de género a voluntad.

Poderes especiales

Todos los miembros de la raza Skrull poseen el poder de Multiformidad en personas, objetos y animales a Rango Elevado. Existen especímenes únicos que poseen esos poderes a rangos más elevados (se denominan Súper Skrulls), pueden duplicar habilidades metahumanas y ganan 1D2+1 poderes. Estos Súper Skrulls son los campeones de su raza y tienen el rango de generales de su ejército.

A pesar de que el sigilo y la infiltración son la norma a seguir por sus soldados, los Skrulls están entrenados en el manejo de armamento láser y maquinaria de guerra terrestre. También son capaces de utilizar sus habilidades metamorfas para transformar partes de su cuerpo en armas (por ejemplo, cuchillas o bastones), convirtiéndose en peligrosos combatientes cuerpo a cuerpo.

TES-KHAR

Nada se sabía de esta raza hasta la primavera de 1996, en la que la desaparición de los cuarenta y tres 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 élite de la policía brasileña, se internó en la selva. Mantuvieron contacto con tribus indígenas las cuales, con evidentes muestras de terror, pronunciaban sin cesar 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 ocurrió 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 sobre la que recientes estudios han presentado sorprendentes conclusiones. Gracias a ellos es posible establecer una íntima relación genética entre muestras de ADN Tes-Khar y tejidos Dorkan, lo que 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 del entorno.

Los Tes-Khar 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 dentro de los propios 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. 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 y/o tecnológicos.

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. Los Tes-Khar utilizan sus garras como armas mortíferas, causando un daño +15.

Modificadores por origen

FUERZA	100+2D10
CONSTITUCIÓN	100+3D10
AGILIDAD	100+4D10
DESTREZA	100+3D10
PERCEPCIÓN	100+2D10

THANAGARIANO

Thanagar es el planeta natal de la raza Thanagariana, seres alienígenas de aspecto muy similar al ser humano aunque con una fortaleza física superior. El planeta orbita cerca de la estrella Polaris, en la galaxia del mismo nombre.

Thanagar es una sociedad muy avanzada, con grandes avances científicos y sin problemas de pobreza o exclusión social entre sus habitantes. Su armonía era tal que ni siquiera disponía de un ejército para hacer frente a los posibles invasores. Esto fue aprovechado por varias naves Dorkan, que asaltaron el planeta y llevaron a cabo una sangrienta batalla contra los Thanagarianos. A pesar de su falta de formación militar, los Thanagarianos no se rindieron fácilmente y lucharon con valentía frente al invasor Dorkan. Tras varias semanas de lucha, consiguieron rechazar el ataque, pero las consecuencias de la batalla fueron terribles.

La antaño idílica y civilizada sociedad había sido vuelta del revés. Los Thanagarianos se habían encontrado frente a los horrores de la guerra y muchos no lo soportaron. Fuertes crisis psicológicas hicieron sufrir a los supervivientes del conflicto. El Consejo de Ancianos de Thanagar tuvo que decretar la ley marcial en el planeta para evitar los saqueos y pillajes que asolaban las ciudades más importantes.

El crimen y el asesinato hizo aparición por primera vez en Thanagar y las cicatrices provocadas por los Dorkan eran más profundas de lo que nadie imaginaba. El planeta se convirtió en un lugar violento, lleno de desigualdades sociales en el que los ricos vivían en ciudades flotantes sobre el suelo y los marginados se escondían a nivel del suelo.

Para aumentar la seguridad de sus ciudadanos se creó un cuerpo de policía especial, los Hombres Halcón, quienes utilizaron las increíbles propiedades del metal thanagariano (conocido como Metal N) para patrullar las calles y hacer cumplir la ley, evitando revueltas en los barrios inferiores, contrabando de alimentos y altercados violentos.

Los Hombres Halcón tienen la necesidad de vengar las injusticias cometidas por los Dorkan y realizan incursiones por toda la galaxia en busca de ayuda que les permita acabar con sus enemigos. Estos viajes interestelares les han llevado a la Tierra, donde según la información dada por el Consejo de Ancianos, puede ocurrir una invasión Dorkan a gran escala en cualquier momento.

Poderes especiales

El descubrimiento más importante de los Thanagarianos es el Metal N, que se extrae de las minas situadas en lo más profundo del planeta. Estas minas son explotadas por los ciudadanos ricos, que tienen a su cargo varias decenas de trabajadores de los barrios inferiores que trabajan día y noche para conseguir dicho material.

El Metal N tiene una propiedad asombrosa, permite anular la gravedad, utilizándose para construir alas artificiales, botas y cinturones que proporcionan el poder de Volar a los Hombres Halcón. También se ha mostrado resistente a las temperaturas extremas, haciendo que su portador resista los daños por ataques de calor/frío (reduce el daño sufrido por el SPJ a la mitad) y regulando su temperatura corporal.

Los Hombres Halcón utilizan armas antiguas, como mazas (+20 al daño) y escudos (DA 50), despreciando el uso de armas de fuego o de alta tecnología. Después de la guerra contra los Dorkan la mentalidad de los Thanagarianos cambió. Son duros, de fuerte carácter y con poca paciencia.

Modificadores por origen

Los Thanagarianos, y en especial los Hombres Halcón, son más fuertes y resistentes que los humanos.

FUERZA	90+3D10
CONSTITUCIÓN	90+3D10
AGILIDAD	70+4D10
DESTREZA	70+4D10
PERCEPCIÓN	70+4D10

TRANSFORMER

Los Transformers son robots inteligentes gigantes, oriundos del planeta Cybertron. Este planeta posee un tamaño similar a la Luna y tiene una superficie metálica de composición desconocida, con un núcleo de roca y originalmente orbitaba la galaxia de Alfa Centauri.

Los Transformers se dividen en dos facciones claramente diferenciadas: Autobots y Decepticons. Al principio de los tiempos, ambas facciones conviven en una sociedad en paz donde los Autobots obtienen energía (los obreros) y los Decepticons se encargan de la defensa del planeta (el ejército), hasta el día en que los Decepticons, en su afán de poder, declaran la guerra a los Autobots, quienes manejaban la mayor parte de la energía del planeta.

Los Decepticons saben que necesitan a un líder que los lleve a la victoria, así que con la tecnología más avanzada a la que tienen acceso construyen a Megatron, el Decepticon que tiene como destino convertirse en el líder que llevara a los suyos a la anhelada victoria, consiguiendo el dominio sobre Cybertron y expandiendo su poder por toda la galaxia.

Los principales ataques de Megatron fueron estratégicamente planeados y dirigidos contra los hangares de almacenaje de energía de los Autobots. Uno de los Autobots destruido en estos combates es reparado y devuelto a la vida, dando lugar a Optimus Prime, el líder Autobot que debe llevar a sus semejantes a la victoria en la guerra cibertroniana.

Megatron pudo mantener a sus tropas durante años con la energía robada a los Autobots y la que les proporcionaba una extraña reliquia conocida como el Corazón de Cybertron, que producía energía infinita. Pero los Autobots no tenían esta ventaja y además de ir perdiendo la guerra, se vieron obligados a buscar nuevas fuentes de energía.

Para ello construyen una nave especial llamada El Arca y comienzan su viaje interestelar en busca de planetas que les permitan asimilar nuevas fuentes de energía. Megatron descubre los planes de Optimus Prime y los persigue con la mejor nave de toda la flota decepticon, el Némesis, que utilizaba como fuente de energía el Corazón de Cybertron.

Después de una persecución en el espacio repentinamente se produce un choque de asteroides, los cuales crean un desgarro en el espacio-tiempo, transportándolos de la galaxia Cibertroniana al interior de nuestro Sistema Solar. Se inicia una cruenta batalla entre las dos naves, las cuales pierden el control al llegar a la órbita de la Tierra y terminan estrellándose en nuestro planeta. El Arca impacta contra un volcán y el Némesis cae en la profundidad del océano, dejándolos atrapados en la Tierra durante cuatro millones de años… hasta ahora que han conseguido despertar de su encierro.

Características físicas

Los Transformers son tecnoarmaduras inteligentes de gran tamaño que poseen la capacidad de transformarse en el vehículo o animal que elija el SPJ al hacerse la ficha. Para hacer la transformación, el SPJ tendrá que tirar en la habilidad de Armadura de Combate. Para crear la tecnoarmadura se dispone de un importe equivalente a 50x(1D8+4) millones de Euros.

URSINO

Son extraterrestres humanoides procedentes de A-UMa III y han realizado una activa exploración de ésta región de la galaxia, en un afán de recoger información útil en sus viajes. Una nave ursina invierte tres meses en completar el trayecto A-UMa III / Tierra.

Su planeta posee unas características muy similares a las de la Tierra, por lo que sus habitantes tienen un aspecto físico muy similar al nuestro. Sin embargo, en lo tocante a la psicología y actividad mental, sí que presentan un tipo de evolución diferente, constituyendo una mente común para toda su 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 Rosswell, Nuevo Méjico, 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, camuflados entre los humanos de la zona.

Estos náufragos, desesperados, 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.

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, creyeron que toda la tripulación había fallecido. No fue hasta veintidós 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 convencer y viajar a un lejano planeta como A-UMa III.

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 Ursinos híbridos. La sede central se encuentra en Rosswell.

Características físicas

Tanto los híbridos como los Ursinos nativos son en apariencia y naturaleza física totalmente idénticos a los humanos. No existen modificadores de raza.

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.

Los Ursinos son muy fértiles, 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 relaciones. Se ha comprobado que la hibridación entre Ursinos y Guímoran es inviable genéticamente. Los Ursinos híbridos suelen ser reservados, tienden a agruparse entre sí y en las últimas décadas a aparearse entre ellos.

- 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 aquellas habilidades en las que sea necesario un intensivo programa de entrenamiento físico (Artes marciales, Manejo de armas blancas, etc.), para 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 psíquico 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.

- Ursinos híbridos

Reúnen 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 Ursinos híbridos tienen poderes telequinéticos (deberán lanzar para averiguar el rango correspondiente) y una sorprendente capacidad de recuperación ante todo tipo de heridas (Regeneración de tejidos a 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 sus dos ojos nunca son del mismo color. Esto puede ayudar en muchos casos a identificarlos, aunque no es un sistema seguro al cien por cien.

Todos los Ursinos híbridos poseen estos poderes pero, sin embargo, no disponen de conciencia colectiva. Las terceras y sucesivas generaciones (mezcla de híbrido más humano) son humanos normales, salvo por el hecho de que disponen de una bonificación +15 a su PER como modificador racial. Sin embargo, se ha comprobado que el emparejamiento entre dos híbridos sí que produce un híbrido estable.

URUK

Los Uruks son una raza alienígena que habita en la galaxia de Andrómeda y es bastante combativa y avanzada tecnológicamente, aunque no está al nivel de los Guimoranes o los Dorkan, por lo que extienden sus dominios por sistemas estelares poco desarrollados. Tienen apariencia humana, salvo por unos prominentes colmillos y unos pequeños apéndices óseos en la cabeza a modo de cuernos. Son de apariencia atractiva (+50 APA) y todo su vello corporal es de color verde.

Los machos de esta especie son educados para ser guerreros. Son de un carácter pasivo e indiferente, pero cuando se enfadan o se excitan sexualmente se convierten en una terrible bestia a modo de toro humanoide con piel de tigre con FUE y CON 150 cuyo bramido provoca terror en otras especies.

En ambas formas, los machos poseen unas cuerdas vocales poco desarrolladas las cuales no les permiten articular otros idiomas que no sean el suyo. Únicamente a los varones se les enseña a leer y a escribir. Cuando estos cumplen la mayoría de edad se les permite abandonar el núcleo familiar.

Las hembras solteras de esta especie realizan en su mayoría labores “diplomáticas” con otras especies (espionaje, extorsión, amenazas, ...) ya que al contrario que los machos poseen unas cuerdas vocales muy desarrolladas y aprenden con facilidad otros idiomas.

Todas las hembras poseen además habilidades distintas a las de los machos. Pueden volar (Rango Bajo) y emitir energía eléctrica (o Zaps, como ellas lo llaman). Además este último poder aumenta de Rango cuando están en periodo de menstruación.

Poseen además uñas retráctiles (que hacen daño +40) aunque no suelen utilizarlas, ya que para ellas simboliza un reclamo sexual. Para casarse deben de solicitar la autorización paterna y tienen permitido el matrimonio con otras especies. Cuando una hembra se casa, se le prohíbe abandonar su planeta y debe de llevar allí a su marido, aunque éste sí que puede abandonar el núcleo familiar y viajar a otros planetas.

VAMPIRO ESTELAR

Son unas extrañas criaturas que recorren el Universo en busca de energía vital. Durante la mayor parte de su vida permanecen en un estado de hibernación profunda, viajando por el espacio. Generalmente tratan de llegar a algún planeta lleno de vida, donde pueden crecer, desarrollarse y absorber una gran cantidad de vida. Poseen una capacidad de adaptación asombrosa y son capaces de sobrevivir en cualquier ecosistema, por muy inhóspito que sea.

Al llegar a un nuevo planeta tratarán de tomar la forma de la especie dominante, reproduciéndose por mitosis, y absorberán poco a poco la energía y la vida de su alrededor, almacenándola en su cuerpo.

Cuando decidan que el planeta no puede proporcionarles más energía, es decir, cuando no sea más que un cascarón vacío lleno de muerte y desolación, adoptarán una forma que les permita volar hasta el espacio y se dirigirán hacia otro sistema solar.

Hace varios años, uno de ellos llegó a la Tierra y adoptó forma humana. Desde entonces ha tenido varios numerosos hijos, pero resulta imposible saber el número exacto.

Características físicas

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

Carácter

Suelen tomar como modelo de comportamiento las diferentes personas cuyas mentes han absorbido, aunque nunca olvidan su obsesión por conseguir y almacenar energía. Se ha dado el caso de un Vampiro Estelar que se unió a un grupo de superhéroes y se comportó como tal, antes de ser descubierto cuando intentó devorar a sus propios compañeros.

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

Poderes especiales

Los Vampiros Estelares poseen Multiformidad (adquieren la forma de la especie dominante del planeta). Sin embargo, la transformación no es instantánea, pudiendo tardar desde unos pocos minutos a varios días, dependiendo de si la forma nueva es muy parecida a la anterior (solo cambia el color de los ojos) o si es completamente distinta (pertenece a una raza alienígena con poderes mutantes).

Mientras dura su transformación, se encierran en un Campo de fuerza que absorbe 90 PV. Al empezar este proceso, el Vampiro puede elegir dotar a su nueva forma de los poderes de Absorción y Emisión de cualquier tipo de energía con Rango Elevado, pero sólo de un tipo de energía por cada forma.

Todos los Vampiros Estelares que llegaron a la Tierra poseen Absorción de Vida con Rango Alto, pero en general, lo utilizan muy poco, absorbiendo uno o dos PV al día de las personas de su entorno más cercano. También pueden utilizarlo para protegerse si son descubiertos en plena transformación. Son unos terribles depredadores cuya máxima ambición es la supervivencia de su raza.

YAUTJA

No hay información precisa acerca del mundo de origen de la raza Yautja (cuyo nombre común en la Tierra es Depredador), pero hay indicios de que sea un lugar de extremo calor, ya que estas criaturas son atraídas a lugares con temperaturas elevadas y su equipo está preparado para esos ambientes.

Características físicas

Físicamente son de forma humanoide, pero de mayor altura que el ser humano, en torno a los 2.20-2.40 metros y con un cráneo muy diferente, ya que su cabeza posee unos ojos pequeños de color verde, rojos o amarillos capaces de ver solamente en el espectro de luz infrarroja y ultravioleta. La nariz consta de unas hendiduras, su boca posee unas enormes mandíbulas móviles en forma de X y tienen el sentido del oído bastante desarrollado, como cabe esperar de un cazador.

Parece ser que su visión natural es algo defectuosa, pero poseen tecnología para ver los distintos espectros de luz y calor del medio en que se encuentran. Respiran un 1% más de oxígeno y un 4% más de nitrógeno que los humanos. Son capaces de adaptarse y respirar sin problemas en la atmósfera de la Tierra durante una semana, o incluso más tiempo si disponen de respiradores para filtrar el aire terrestre. Su longevidad es varias veces la de un ser humano.

La mayoría de su cuerpo es puro músculo pudiendo soportar un duro castigo físico. Suelen pesar entre 120-160 Kg y poseen una estructura corporal relativamente fornida, debido a su actividad física. Tienen garras negras y afiladas, pelo grueso y fuerte, la piel es generalmente de color marrón oscuro, sus manos similares a las de los humanos excepto porque los dedos acaban en garras, tienen un talón a modo de espolón y su sangre es de color verde fosforescente.

Los machos de la especie son más altos y más fuertes que las hembras, con las glándulas mamarias menos desarrolladas y de menor tamaño. A diferencia de los machos, las hembras emiten un aroma particular cuando están en periodo de ovulación. Se dedican a criar y educar a sus hijos en el arte de cazar, aunque normalmente nunca participan de las cacerías.

La cacería

La cacería es la piedra angular de la sociedad Yautja. Un Yautja debe cazar siempre de acuerdo al Código de Honor. El Yautja caza para ganar prestigio y honor en su sociedad.

Hay una variedad de armas predeterminadas para la cacería de diferentes presas. La tecnología de armamento de esta raza es más avanzada, pero este arsenal está conformado por armas "tradicionales", que se utilizan para recordar su pasado guerrero. Es por ello que aún se usan armas punzo-cortantes.

Un Cazador siempre viste una armadura en la cacería por dos razones: es un ritual establecido y tiene asombrosas capacidades ofensivas/defensivas. Su armadura es resistente a la mayoría de las armas de la tecnología de los humanos. Tiene una mochila en la espalda, la cual almacena energía para las armas, y cuenta con equipo importante, entre el que destaca un botiquín de primeros auxilios.

La armadura está compuesta por una biomáscara, placas metálicas en diversas partes del cuerpo (hombros, pecho, muslos y piernas) y brazaletes. Bajo la armadura está una malla que proporciona calor al Cazador. Su armadura tiene 125 PV y un DA de 75.

En numerosas ocasiones se alían con otros seres para cazar, siempre que el Yautja los encuentre dignos para compartirla con él. La caza de metahumanos es vista como un gran desafío, ya que sus capacidades físicas, mentales y ofensivas los convierten en peligrosos adversarios.

Muchos Yautjas adquieren un gran respeto y vínculo con sus compañeros de caza, sean o no de su especie, ayudándoles aunque no puedan reclamar el trofeo.

Armas y equipo

Todo buen cazador tiene a su disposición un buen arsenal adecuado para capturar el tipo de presa que se quiere obtener. De la misma forma, los Yautjas tienen una colección de armas para la cacería que nada tiene que envidiar al mejor equipo existente.

- Cañón de plasma: Dispara una potente ráfaga de plasma. Tiene un ángulo de disparo horizontal de 180° y 90° en vertical. Es calibrado con los sistemas de blanco de la máscara y se alimenta por la energía de la mochila que lleva la armadura. Ésta es una de las armas Yautja más poderosas, y es usada únicamente cuando la presa a cazar tiene una capacidad similar a la del Cazador, cuando el número de presas supera por mucho las capacidades del cazador o bien para eliminar obstáculos entre el cazador y su presa (Daño: 75+1D100 Disparos x Asalto: 2 Cargador: 20).

- Cuchillas de muñeca: Doble hoja con filo de sierra que está montada encima de uno de los brazaletes, y se encuentran retraídas hasta que son necesarias. Pelear con éstas es considerado muy honorable, porque el Cazador tiene que pelear con su presa cara a cara (Daño 25+3D10).

- Brazalete: Usualmente es llevado en ambas muñecas. Tiene un ordenador integrado, sistemas de monitorización vital y las mencionadas cuchillas. El ordenador vigila la salud del Cazador, tiene un radar con un alcance de 30 metros y puede activar el sistema de autodestrucción si el Cazador ha fallado en su cacería, destruyendo todo en un área de 800 metros. El sistema informático también está ligado a su nave y la puede localizar, pilotar e incluso destruirla de ser necesario.

- Casco: El casco permite al Cazador ver en numerosos espectros (longitudes de onda), pero el más común es el infrarrojo. Debido a que su raza proviene de un planeta en el cual el sol es extremadamente caliente y genera mucha menos luz que el nuestro, son casi ciegos al espectro normal. Está ligada al cañón de plasma para la localización automática de blancos. Lleva integrado un filtro de aire.

Los Yautja no pueden respirar el aire de la Tierra, respiran una mezcla de metano con rastros de otros elementos. Posee un amplificador de voz y sonido, que se usa para comunicarse o atraer a la presa al grabar pedazos de una conversación de otras presas, visor con zoom digital que elimina los modificadores negativos por distancia y dispositivos de rastreo y localización.

- Sistema de camuflaje: Es uno de los inventos más útiles de ésta sociedad. Se trata de un sofisticado método de reflexión y polarización de la luz que hace al Cazador difícilmente visible. Un Cazador se camufla para acercarse a su presa sin ser visto, pero si se mata a la presa estando camuflado es un gran deshonor. Algunas naves yautja también usan éste sistema de camuflaje. Otorga un bonus de +40 a la habilidad de Sigilo.

- Bastón retráctil: En uno de sus extremos está una cuchilla, con la cual el Cazador corta a su presa en pedazos. El otro extremo lanza una red de un material afilado (algo así como un alambre delgado, ultra-resistente) que corta e inmoviliza al blanco. Otros bastones están formados por dos extremos parecidos a espadas que se unen para formar una especie de lanza con una cuchilla a cada lado (Daño 30+2D10).

- Escáner detector: Se utiliza para rastrear a sus enemigos basándose en su ADN.

- Disco cortante: También llamado Chakt-ra, es un afilado disco circular que después de ser lanzado regresa a la mano del cazador. Únicamente los más experimentados de los Cazadores pueden blandir bien esta arma. Es casi siempre utilizada en combates a distancia, aunque también en cuerpo a cuerpo puede usarse como arma cortante. Puede llegar a golpear dos veces al adversario en un solo lanzamiento, una vez cuando es lanzado y otra cuando regresa (Daño 30+3d10).

- Kit de primeros auxilios: Cuando el Cazador recibe heridas de consideración puede cauterizarlas con este sistema que incluye una bandeja autodesplegable, material quirúrgico y productos químicos. El proceso, practicado por el propio cazador sin ninguna anestesia, es altamente doloroso.

El Sangrado

Esta es la ceremonia de graduación del Yautja. Siempre toma lugar en la primera cacería de los jóvenes aspirantes. Alrededor de una docena de aspirantes salen a cazar con un veterano, usualmente uno de los Honorables, a los terrenos de la cacería por primera vez.

Dependiendo de la dificultad de la cacería los jóvenes obtienen un cierto status en la comunidad. En una cacería difícil, fallar casi siempre significa la muerte a manos de la presa o por medio del suicidio. Muchos consideran la muerte más honorable que fracasar en una cacería. Una vez que los Cazadores han tenido éxito, son marcados en su frente como uno de los iniciados. Generalmente se graban símbolos acerca de su ferocidad o valor.

Es también conocido el hecho de que al menos una media docena de humanos/metahumanos han sido Sangrados. No está bien visto por la mayoría de la comunidad Yautja y a un Cazador que Sangra un humano/metahumano se le considera de Mala Sangre. Algunos de los ancianos que respetan a sus compañeros humanos/metahumanos han aprobado esta acción. De ser así, entonces la marca es considerada como un símbolo de igual valor que las de los propios Yautja. Algunos Yautja tienen escalpelos láser para marcar los símbolos de los iniciados.

El código de honor

Es la ley más importante para la raza Yautja y es como un código religioso. Se respeta con la mayor seriedad y nadie puede siquiera bromear con romperlo. Una acusación falsa de una violación al código de honor te destrozará cuando la noticia de tu indiscreción sea pública. Romper el código es dejar de ser considerado un Yautja, y convertirse en algo que debe ser exterminado.

1) Cazando una Pieza Honorable: Cuando caza, el Cazador debe estar seguro de que su presa es considerada “Pieza” y es legal para cazar. Algunas veces el Cazador se igualará a las presas (no usando el cañón de plasma o alguna otra arma). La Pieza Honorable debe de cumplir lo siguiente:

- Se debe de poder defender a sí mismo y/o ser capaz de matar al Cazador.
- De edad madura: Matar cachorros es considerado uno de los peores comportamientos y es un enorme deshonor para el Yautja.
- No estar relacionado con otras vidas: Esto quiere decir que eliminar a la presa no afecte la vida de otros (por ejemplo, cazar una hembra preñada).
- No quiere ser cazada: ¿Qué honor hay en cazar algo que quiere morir?

2) Fallando en la cacería: Si el Cazador falla en la cacería, generalmente toma la decisión de quitarse su propia vida, prefiriendo morir antes que vivir en la vergüenza. Por eso cada cazador incluye entre su equipo una bomba termal capaz de destruir todo lo que se encuentre en un amplísimo radio de acción. Para los cazadores, este suicidio es mejor que volver derrotado a su mundo. De todas maneras, algunos Yautja cobardes o Mala Sangre prefieren vivir en la oscuridad de la vergüenza que morir. Esto es considerado poco honorable y el suicidio es entonces “asistido” por un Árbitro.

3) Reclamando la víctima de otro Cazador: Tomar el trofeo de otro Yautja, vivo o muerto, es considerado un gran insulto.

4) El asesinato de otro Yautja: Matar a otro Yautja de forma intencionada. Excluye la autodefensa y matar un enemigo en un combate a muerte para arreglar una disputa. Es el peor crimen de todos.

5) Matar cuando se está camuflado: Es muy deshonorable para un Cazador matar una presa cuando se está camuflado. Hacerlo de esa manera ignora todas las leyes de una buena y honorable cacería, entre ellas las de dar a la presa una oportunidad de defenderse.

Un Yautja que sea descubierto haciendo esto es desterrado de su Clan y es considerado Pieza Honorable (presa) para el resto de los Cazadores. La única excepción para hacer cazar estando camuflado es para eliminar cualquier obstáculo entre el Cazador y su presa o en el supuesto de que el Cazador sea atacado por una criatura que no se la que está cazando.

6) Nunca dañar al inocente: Aquellos que no han hecho daño no deben ser dañados.

7) Cuando se caza para alimentarse, se toman únicamente las vidas de los débiles. Esto sirve para purificar la línea de la especie (conservación natural, el más fuerte sobrevive).

8) Cuando se caza una presa herida por otro Cazador y el animal está muriendo sin representar una amenaza, el honor de la caza pertenece al Cazador que la hirió. Si la presa aún muestra ser apta para la caza y finalmente muere, se puede recoger como trofeo.

9) No unirse a la cacería de otros o cazar en su territorio sin su permiso: Todos los trofeos obtenidos de esta manera son trofeos robados y deben de ser devueltos a su dueño.

10) Aquellos que logren derrotar a un Yautja en una cacería y le muestren piedad, deben de ser considerados como Notables. El Yautja derrotado debe matarlos a ellos y a sí mismo, o tratarlos como a un igual y entregarles un arma de algún guerrero derrotado anteriormente. Desde ese instante ya no se les puede considerar una Pieza Honorable.

11) Aquellos que rompan el Código son renegados y se les deja de considerar un Yautja. Deben ser destruidos en cuanto sean descubiertos.

La mayoría de estos crímenes son obvios y son juzgados por un Árbitro. Aunque algunas veces cuando ambas partes se acusan mutuamente, el caso es resuelto por una pelea cuerpo a cuerpo, que generalmente dura hasta que se pone fuera de combate a uno de ellos o es sacado del cuadrilátero, pero en el caso de que uno de ellos acuse al otro de robar la víctima de otro, será un combate a muerte.

Las razones más comunes para que se produzcan este tipo de desencuentros son las siguientes, siendo la primera de ellas la más común: derecho a cazar, derecho para ocupar terreno de cacería, resolver una disputa trivial, reclamar honor o reclamar la víctima de otro Cazador

Humanos y Metahumanos

En el pasado, los Cazadores se podían pasar varios meses estudiando la cultura y civilización de sus Presas en la Tierra antes de emprender la cacería, además de investigar a sus mejores guerreros. La tendencia no importaba: criminales, agentes del orden, militares, rebeldes, deportistas o vigilantes. Lo importante es que fueran buenos en combate.

Ahora se involucran en la dinámica de la sociedad terrestre, siendo los criminales sus presas favoritas. Claro está que los Yautja renegados prefieren elegir a las fuerzas del orden como presas, incluso han llegado a negociar y a unirse a grandes criminales que los respetan por su ferocidad.

Muchos de los que han cazado en la Tierra incluso han aprendido o utilizado sistemas de comunicación, fundamentalmente traductores de idiomas, para comunicarse con los seres humanos, llegando en contadas ocasiones a formar parte de un grupo de superhéroes o supervillanos, según sea la naturaleza del propio Yautja.

Las castas en la cultura Yautja

Toda la cultura Yautja está envuelta en la cacería, por lo cual el orden social está basado en el número de piezas obtenidas o trofeos que el cazador haya logrado conseguir. Existen varias divisiones entre las clases, pero básicamente se distinguen las siguientes castas.

- Eta: Los indeseables entre los Yautja. La mayoría de ellos, débiles o lisiados, son incapaces (o demasiado cobardes) para unirse a la cacería. De esta manera sirven como esclavos y realizan labores domésticas para los Cazadores. Son ridiculizados y humillados constantemente por los otros Yautja.

- Sin sangrar: Los pequeños Yautja son entrenados para sus futuras cacerías. Antes de la primera cacería, son considerados Sin Sangrar, jóvenes que tienen que probarse a sí mismos. Forman aproximadamente el 30% de la población total de su raza.

- Jóvenes sangrados: Son los guerreros recientemente Sangrados. Suelen ser descuidados y muy entusiastas, tratando de darse renombre por sí mismos. Muchos de ellos están orgullosos de sus insignificantes trofeos, lo cual divierte a los cazadores más experimentados. Forman aproximadamente el 20% de la población total de los Yautja.

- Sangrados: Aunque todos los Cazadores son considerados Sangrados, esto se refiere principalmente a aquellos que son muy veteranos para ser considerados Jóvenes Sangrados y no lo son tanto como para ser Ancianos o uno de los Honorables. Representan el 20% de la población Yautja.

- Guerreros: Son los guerreros que no cazan junto con un clan, pero que participan en solitario o en las guerras. Son los Yautja más peligrosos y son muy respetados. Se les proporciona equipo especial para sus misiones, ya que viajar a través de la galaxia, en soledad, es su destino. Hay muchas historias acerca de poderosos Guerreros, que se transmiten de generación en generación. Forman una clase selecta de esta sociedad, apenas un 5% del total.

- Honorables: Estos cazadores son la élite de la sociedad Yautja. No solo han sobrevivido a muchas cacerías, sino que además han conseguido muchos más trofeos que la mayoría de los cazadores o han realizado un gran servicio para toda la comunidad Yautja. Algunas veces llegan incluso a convertirse en Árbitros, jueces que ejecutan con mano firme lo que sentencia el Código de Honor para la raza Yautja. Son aproximadamente un 10% de esta raza.

- Ancianos: Los más poderosos de los Yautja son conocidos como Ancianos. Casi todos han sido Honorables y continúan sobreviviendo a cientos de cacerías. Irónicamente, son ellos a los que les importa menos la Cacería, ya que concentran su atención en atender su edad. Son todavía grandes Guerreros pero tienen demasiados trofeos como para seguir preocupándose por ellos. Como resultado, son los más compasivos y disciplinados de los Yautja. Muchos han aprendido nuevas técnicas de combate a través de los años. Por ejemplo, un Anciano que estuvo cazando en el siglo XVI en Japón aprendió el Hira Baraki o combate a dos espadas, y continúa usándolo. Representan menos del 1% de la población.

- Mala Sangre: Los criminales. Son Yautja que han enloquecido y representan un peligro para el Clan. Algunos de sus crímenes son matar a otro Yautja, matar una presa no honorable o fallar en la Cacería. Son constantemente perseguidos por los Árbitros. Forman un 5% del total de su raza.

Modificadores por origen

FUERZA	90+3D10
CONSTITUCIÓN	90+2D10
DESTREZA	90+3D10
INTELIGENCIA	80+2D10
APARIENCIA	20+4D10

Sus habilidades de aprendizaje están relacionadas con la caza, la supervivencia y el combate. Poseen un bonus de +20 a Supervivencia: Jungla.

SIN PODERES

ACÓLITO

Es un nuevo tipo de SPJ sin poderes que usa objetos mágicos, pero no son Magos. Ganan la habilidad de aprendizaje Teoría Mágica, porque conocen el mundo mágico aunque no lo dominan. Pueden llegar a tener la habilidad Magia, pero sólo como habilidad en cuanto a conocimientos, no al dominio de esta.

Una señal mágica en su cuerpo les identificará. Se tira en la tabla de localización de impactos y señalará el lugar en donde se tiene la marca (les otorga un DA adicional de 20 puntos en esa localización)

Una de las posibles funciones que puede tener el SPJ es la de proteger a un mago o grupo de magos, reunir información sobre objetos mágicos que están en malas manos, cumplir alguna tarea o serie de tareas que le haya mandado un cónclave de magos. Se les utiliza como espías, mensajeros, guardaespaldas, ...

Para saber el número de objetos mágicos que posee el SPJ, se tirara 1D3+1. Aquí adjuntamos una tabla para saber cuáles son esos objetos. El SPJ en conjunto con el DJ puede crear nuevos objetos mágicos (ver apartado correspondiente). Esta tabla es meramente orientativa, si así lo quiere el DJ puede elegir los objetos él mismo o con ayuda del jugador.

01 a 03	Amuleto de temperatura	50	Piedra Laara
04 a 06	Botas de Lert	51	Espejo del más allá
07 a 09	Saco sin fondo	52 a 53	Poción de curación
10 a 11	Amuleto de velocidad	54 a 56	Cristal de conciencia
12 a 14	Odre del insaciable	57	Bastón de Surt
15 a 17	Cuerno de la abundancia	58	Medallón de protección
18 a 20	Llave maestra	60 a 70	Arma mágica
21 a 23	Ojo volador	71 a 73	Escudo mágico
24 a 25	Manto de invisibilidad	74 a 76	Animal mágico
26 a 29	Pie de lince	77 a 79	Amuleto de buena suerte
30 a 31	Guantelete de fuerza	80	Vellocino de oro
32 a 33	Cinturón de resistencia	81 a 83	Flechas inteligentes
33 a 34	Carcaj de Ionna	84	Espada de Unicornio
35	Capa de espectro	85 a 87	Ojo de Saramotto
36 a 37	Pluma de levitación	88 a 90	Flechas mágicas
38 a 40	Filtros de respiración	91 a 93	Orbes de energía mágica
41 a 43	Anillo de luz	94 a 96	Túnica de protección
44	Brazaletes de cambiante	97 a 98	Talismán de Ares
45 a 47	Espejo de trasparencia	99	Piedra de las Ilusiones
48 a 49	Gema de la verdad	100	A elegir por el PJ

Algunos objetos mágicos de la tabla se explican a continuación. El resto deben ser creados por el DJ con las características que crea convenientes.

Amuleto de buena suerte: otorga a quien lo lleve +30% a cualquier habilidad. Solo se puede usar durante 1D6 Asaltos cada día.

Animal mágico: el SPJ podrá tener como acompañante un animal mágico, ya sea como simple compañía, montura o mascota. La lista puede ser casi infinita. Pegasos, Dragones, Grifos, etc.

Arma mágica: el SPJ puede decidir qué tipo de arma quiere, siempre que sea un arma blanca o especial. Con ella tendrá un modificador de +20% en esa habilidad, además del daño extra por el tipo de material, ya que será un daño mágico.

Escudo mágico: este escudo puede soportar todo tipo de ataques sin perder sus características y su daño absorbido es de 60. No importa que sobrepasen sus puntos de DA, al no tener PV este objeto siempre está listo para ser usado. El escudo repara de forma mágica sus desperfectos.

Espada de Unicornio: es una espada fabricada con el cuerno de uno de estos extraordinarios seres. Dado el carácter de las criaturas, el arma adquiere las siguientes características: causa +30 al daño cuando lucha por una causa justa o contra seres malignos pero sin embargo, es un arma totalmente inofensiva si la causa de la lucha es injusta o se enfrenta a seres de buen corazón.

Flechas inteligentes: suman +50% al porcentaje de éxito en la habilidad de Arma especial: Arco.

Flechas mágicas: estas flechas están cargadas mágicamente y son muy útiles contra enemigos invulnerables a ataques normales. Suman un +20 al daño normal causado por este tipo de arma.

Ojo de Saramotto: es un poderoso amuleto que permite detectar la magia e identificar con exactitud la fuente del poder místico. Además puede determinar si es de carácter benevolente o maligno.

Orbes de Energía Mágica: en estos orbes de cristal, del tamaño de una bola de billar, se almacena una tremenda cantidad de energía mágica que al romperse su recipiente estallan de manera violenta del mismo modo que lo haría una granada convencional, pero el daño que causan es de carácter mágico.

Talismán de Ares: este talismán fue bendecido por el dios Ares de la mitología griega, y otorga a su poseedor un +20% a todas las habilidades que tengan que ver con la guerra y el combate.

Túnica de protección: aun pareciendo ser de la seda más fina que exista, es capaz de detener violentos ataques físicos y energéticos. Confiere a su portador 50 puntos de DA.

Vellocino de oro: cura 1D10 PVs por Asalto durante 1D10 asaltos, además de ser capaz resucitar a los muertos, siempre y cuando el cadáver haya fallecido recientemente.

CABALLERO DEL ZODÍACO

Atenea es la diosa griega de la sabiduría, la estrategia y la guerra justa. Es la hija de Zeus, dios máximo del Olimpo, quien le dio el gobierno de la Tierra. Desde tiempos inmemoriales Atenea se ha enfrentado a otros dioses que han querido apropiarse de la Tierra. Entre alguno de estos dioses los más peligrosos han sido Ares, Poseidón y Hades.

Los enfrentamientos entre dioses son conocidos como Guerras Santas. Varios de los grandes conflictos de la humanidad se han dado paralelamente por el surgimiento de estas guerras. La primera Guerra Santa se libró contra Poseidón. Para hacerle frente, Atenea convocó a un grupo de jóvenes y valerosos guerreros a los que llamó Santos.

Al principio, estos Santos luchaban sin armas ni protección para sus cuerpos. Debido a ello, muchos fueron asesinados por los Generales de Poseidón. Para ayudarlos Atenea creó 88 ropajes sagrados o armaduras, inspirada en las constelaciones del firmamento. Con estas armaduras, los Santos de Atenea pudieron derrotar a los Generales de Poseidón.

Según la calidad (el material de la armadura), los Santos se dividen en tres órdenes: Oro, en el escalafón principal, correspondiendo con los 12 signos del zodíaco, Plata y Bronce.

Tras muchas generaciones, Atenea construyó el Santuario en Atenas. Este Santuario contaba con una estructura jerárquica, liderada por la diosa y seguida por el Patriarca o Sumo Sacerdote que a su vez lideraba a los ochenta y ocho caballeros.

El Templo de Atenea se encontraba en el centro del Santuario y su única entrada era la cámara del Patriarca. A su vez, para llegar a la habitación del Patriarca el único camino disponible era atravesar las doce casas (Templos), cada una de las cuales estaba custodiada por un Caballero de Oro.

El Patriarca también tiene la función de proteger el Santuario de la invasión de personas ajenas al mismo. Para ello, mantiene activo un campo de fuerza que repele a todas los seres. Esto ayuda a mantener alejados a los turistas que visitan las ruinas griegas cercanas al Santuario.

Poderes especiales

Los Caballeros del Zodíaco (también llamados Santos de Atenea) luchan por proteger a la diosa griega y a la humanidad de las fuerzas del mal que quieren dominar la Tierra. Para sus batallas, cada caballero utiliza su energía interior ligada al universo (cosmos), sus técnicas especiales de lucha y su armadura.

Los aspirantes a Caballeros son seleccionados cuando son niños entre individuos de todas las nacionalidades, para después ser sometidos a un durísimo entrenamiento que les hará superar los límites normales de un ser humano. Cuando demuestran que son dignos para ello y alcanzan el nivel más alto de su Cosmos o fuerza interior, se les entrega la armadura a la que tienen derecho.

Los Caballeros del Zodíaco poseen las características de un Ninja (incluso ganan una Técnica de Combate Ninja cada tres niveles). Comienzan con un poder a Rango Medio (tiene que ser un poder ofensivo) y una armadura de bronce que tiene DA 50 y 100 PV.

Cada cuatro niveles ganados (es decir, a nivel 5 y a nivel 9), al SPJ se le otorgará una nueva armadura de Rango superior (Plata y Oro, respectivamente) que le incrementará sus características físicas, además de aumentar un rango más al poder que posean o proporcionarles un nuevo poder ofensivo.

El aumento de CON se reflejará en el total de los puntos de vida del SPJ y en el DA cuando no vista la armadura, ya que en caso contrario, se usará el valor otorgado por la armadura.

TIPO	DA	PV	FUE	CON	AGI
Bronce	50	100 PV	-	-	-
Plata	100	150 PV	+40	+40	+15
Oro	150	200 PV	+40	+40	+15

La gran mayoría de las armaduras de los Caballeros están sometidas al poder de Entidades Cósmicas, de ahí su relación con las estrellas y las constelaciones.

EXPERTO EN ARTES MARCIALES / NINJA

En este apartado no nos referimos a un individuo cualquiera que tenga un cinturón negro en kárate u otro estilo. Cuando hablamos de Experto en artes marciales nos referimos a un auténtico maestro, con dominio de todos los campos de la lucha oriental o de otras técnicas de combate.

Si tu personaje es de este tipo, aumenta en +30 su AGI y +20 su PER. También aumentan en +10% sus habilidades de Sigilo, Parada, Iniciativa y Trepar/Saltar.

También el daño causado por un golpe dado con Artes marciales aumenta según los valores de la siguiente tabla y la FUE del personaje. Aparte de todo esto, los Expertos en artes marciales tienen la posibilidad de dominar su fuerza interior (Chi) y utilizarla con efectos sorprendentes. Mediante este control de la energía interior, un personaje experto puede llevar a cabo acciones que serían imposibles de realizar por un humano.

FUERZA	BONUS DAÑO	CHI
40 a 100	x2	x10
101 a 110	+20	x5
111 a 119	+10	x2

El efecto consiste en lo siguiente: El SPJ se concentra durante un asalto completo, en el cual reúne toda su fuerza interior, y en el siguiente asalto realiza una sola acción, cuyo efecto es varias veces mayor que el efecto normal (no solo para aumentar el daño de un ataque, también sirve para aumentar la capacidad de salto, aguantar más tiempo la respiración debajo del agua, etc).

Ejemplo: Lo-Ying está atrapado en la cripta de un cementerio. La puerta de su prisión tiene 80 PV y un DA de 35. Ante esta situación, Lo-Ying se concentra (PER 97). Lanza 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.

Como tiene una FUE de 105, causa 2D10+10 (golpe con sus manos desnudas), +20 (por ser Artes marciales) y x5 (al utilizar la fuerza interior). El resultado total es de 2D10+10=22. 22+20=42. 42x5=210 puntos de daño, con lo que la puerta cae destrozada y Lo-Ying logra escapar.

Esta habilidad especial está regida por la PER del personaje. El número de veces al día que un SPJ puede hacer uso de esta habilidad es proporcional al nivel que posea el personaje (una sola vez a nivel 1-3, dos veces a nivel 4-6, tres veces a nivel 7-9, etc).

Los Expertos en Artes Marciales aprenden una Técnica de Combate Ninja al ser creados y una Técnica nueva cada vez que suben de nivel.

JUSTICIERO

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 o armas blancas, según el caso.

Los personajes Justicieros aumentan automáticamente en +20 su PER y su AGI. Además, adquieren 1D4 habilidades de aprendizaje más, relacionadas con la utilización de armas de cualquier tipo. También parten con cierta ventaja física ya que su CON y su FUE tienen un valor 70+3D10.

La adquisición del equipo vendrá condicionada por las posibilidades económicas del personaje y, aunque sí puede adquirir elementos de protección personal y armas, nunca podrá hacerse con una armadura de combate 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. La lista de equipo y armamento disponible puede consultarse en el apartado correspondiente del manual.

El jugador debe intentar dotar a su SPJ Justiciero de una carga de tragedia y dramatismo adecuadas para que el personaje tenga unas motivaciones profundas en su lucha contra el crimen.

Para dotar de más trasfondo y personalidad al SPJ, es posible que el jugador necesite consultar el apartado de Personalidad del manual, donde se detallan distintas actitudes y tipos de comportamiento que puede desarrollar este origen.

Los Justicieros aprenden una Técnica de Combate de Justicieros al ser creados y una Técnica nueva cada vez que suben de nivel.

MONJE SHAOLÍN

Monjes errantes de origen desconocido que viajan por el mundo ayudando a la gente y sobre todo, eliminando toda presencia de demonios o entes malignos que se encuentren en su camino. Tras estudiar durante años las disciplinas que les otorgan sus habilidades especiales, dejan atrás todo lo que han conocido y se embarcan en una cruzada para eliminar el mal de la Tierra, que no podrán abandonar hasta que el monje decida que su camino ha terminado y regrese a su templo para morir en paz.

Los Monjes Shaolín tienen las mismas características que un Experto en Artes Marciales, pero solamente aprenden una Técnica de Combate cada dos niveles de personaje. También poseen Energía Mágica/2 pero sólo pueden aprender hechizos durante la creación del personaje, que luego podrán subir de Rango. No les afecta el poder de Mala Suerte.

La mayoría de sus miembros son de mediana edad, ya que existen pocos discípulos que sigan sus pasos. Debido a ello no dudan en buscar jóvenes con las capacidades adecuadas para seguir su legado. Los Monjes Shaolín son plenamente conscientes de su lucha no terminará nunca, y cuando él muera, otro deberá ocupar su lugar para seguir luchando contra el mal.

SOBRENATURAL

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.

HOMBRE 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 aquellas criaturas 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 y en simbiosis con su entorno, les hizo evolucionar de manera diferente al hombre y les concedió increíbles poderes sobre el medio en el que vivían.

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

Con cada paso que avanzaba la colonización, los Hombres 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 se 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 esos genes no se manifiestan casi nunca. En aquellos que sí lo hacen, se trata de seres que 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, pero no se ha podido confirmar su veracidad. Esta información se habría utilizado para crear un cuerpo de fuerzas especiales formado exclusivamente por hombres lobo.

También se sospecha que el villano Löwe, conocido miembro del grupo de supervillanos Escuadrón Blitzkrieg, es en realidad un hombre lobo cuyo potencial genético se despertó gracias a los experimentos del Doctor Meyer.

No todos los Hombres Lobo 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 dispuestos a acabar con su enemigo.

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 dejan abrazar por su lado más salvaje, aunque cuando lo hacen, es 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. Mantienen estrechos lazos con varias asociaciones ecologistas y con el grupo de superheroínas Nature Corps, a las cuáles han sido de gran ayuda en varias ocasiones.

Los Hombres Lobo Renegados son brutales, sanguinarios y despiadados. Se han adaptado perfectamente a la vida humana que les ofrece oportunidades de mostrar su crueldad. Muchos de ellos ni siquiera recuerdan el origen de sus deseos de venganza hacia los hombres, pero no necesitan ninguna excusa. Forman un grupo muy unido y muy fuerte, aunque la endogamia ha empezado a afectarles al ser un grupo bastante cerrado.

Los descendientes de humanos y Hombres Lobo cuyos poderes se han manifestado suelen llevar una vida solitaria, tratando de alejarse lo más posible de los demás seres humanos para evitar problemas. Algunos tienen suerte y son encontrados por la Manada. Entre los suyos aprenderán a controlar sus cambios de forma. Otros no tienen tanta suerte y caen en la trampa de algún cazador o son atropellados en la autopista.

Se cree que existen razas de licántropos que, al haber evolucionado en ecosistemas donde no existen los lobos, pueden adoptar la forma de otros animales. Sin embargo, en el supuesto de que existieran, su número debe ser muy reducido.

Poderes Especiales

- Hombres Lobo Puros

Todos poseen Multiformidad animal única. Generalmente adoptan la forma de un lobo, pero existen rumores acerca de algunos de estos seres que se transformaban 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 atacados o heridos tendrán que superar una tirada de EQM para no entrar en una especie de rabia asesina, atacando a veces a sus propios compañeros. En esta situación deberán realizar otra tirada de EQM cada vez que vayan a hacer algo en contra de lo que les dicta su rabia animal.

Poseen un variable control sobre los animales (Empatía animal) y además algunos de ellos son capaces de curar heridas con el simple contacto de sus manos o de recuperarse milagrosamente del daño sufrido (Donación de vida o Regeneración de tejidos a Rango Medio).

Inexplicablemente, los Hombres Lobo Puros 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.

- Hombres Lobo Híbridos

Al igual que sus ancestros, son capaces de adoptar una forma medio humana y medio animal en casos de rabia intensa o de gran peligro. Desgraciadamente, tienen una mayor tendencia a transformarse que los Hombres Lobo puros. Una situación de peligro o una herida hará que el proceso comience casi irremediablemente. Para evitarlo hará falta una tirada Difícil de EQM.

Por su relación con la naturaleza, 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 junto a una 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 llamada licantropía. Si la víctima es mordida y no supera una tirada de Resistencia a Venenos y otra de EQM, sufrirá grandes cambios de carácter. El sujeto se volverá cada vez más agresivo, las noches de luna llena creerá convertirse en lobo y saldrá en busca de presas a las que atacar.

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 enfermos. Las heridas recibidas por armas de plata también afectan a los licántropos híbridos, causándoles una modificación al daño de +10 puntos.

- Hombres Lobo Renegados

Son bastante similares a los Hombres Lobo 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 Elevado).

Los Hombres Lobo Renegados son bastante primitivos y poco inteligentes, por lo que sufren un -20 a INT en cualquier forma que adopten. Suelen vivir en entornos naturales, alejados de cualquier contacto humano, a los que desprecian. Son territoriales y agresivos, no dudando en atacar y matar a sus víctimas, incluso devorándolas después.

Modificadores por origen

	PURO	HÍBRIDO	RENEGADO
FUERZA	100+2D10	100+1D10	100+3D10
CONSTITUCIÓN	100+2D10	100+2D10	100+3D10
AGILIDAD	100+2D10	100+1D10	100+1D10
DESTREZA	100+1D10	100+1D10	100+1D10
INTELIGENCIA	40+6D10	40+6D10	20+6D10
PERCEPCIÓN	100+3D10	100+2D10	100+1D10
APARIENCIA	40+6D10	40+6D10	20+6D10

La percepción aumentada de los Hombres Lobo se refiere al oído, el olfato y el gusto. Además, todos los Hombres Lobo tienen garras y colmillos (Armas naturales) en su forma de transición, sumando +20 al daño causado por sus ataques.

POSEÍDO

"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 o 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. Consiste en obtener poder a cambio de un elevado 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 talante del personaje le haga pensar que vive mejor desde que ha perdido su alma.

Es muy importante definir con claridad la maldición que arrastra el SPJ, ya que eso proporcionará una importante 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, transformarse en determinados momentos o haber sido alterados de tal manera que nunca más volverán a ser humanos. La Pasión, oscura criatura miembro del grupo Cazadores De Sombras, purga su vida anterior en la forma actual. Una forma que no se parece en nada a un ser humano.

Para saber si el SPJ tiene aspecto humano, cambia de forma o, por el contrario, ha perdido totalmente su apariencia normal, se realizará una tirada de 1D100.

01 a 40	Humano
41 a 80	Cambia de forma
81 a 100	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 40 puntos inferior a 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 estos seres 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.

Los personajes Poseídos poseen una naturaleza mística que 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 subir de nivel, solo reforzar los que ya posean), además de obtener 1D3 poderes.

Hay que señalar que el poder Control del fuego puede ser de distinto tipo al mencionado en el manual, ya que se trata de Fuego Infernal. Se trata de una extraña emisión de origen místico que no quema físicamente pero que provoca daños en el alma humana (causa daño espiritual siguiendo los mismos rangos que Agresión Psiónica), así como, a efectos de juego, modificadores negativos igual al rango del poder que duran 1d3 turnos.

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

VAMPIRO

Los vampiros son algo más que un mito. Se trata de una raza tan antigua como el hombre y se encuentra por encima de él en la cadena alimenticia. Las leyendas los sitúan en Europa del Este pero no hay parte del mundo 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 en busca de víctimas.

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: conseguir la eterna juventud.

Características físicas

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, salvo por una anemia sanguínea y un ritmo cardíaco y respiratorio muy lento, está en perfecto estado de salud.

Carácter

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, habitualmente relacionadas con el crimen, o que les ofrezcan poder, generalmente como importantes ejecutivos o financieros.

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 conservar la mente en buen estado. La eternidad puede ser algo muy desagradable cuando todo lo que uno ha conocido desaparece inexorablemente con el paso de los años.

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 PV 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 eso 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 a 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 a 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. Para alimentarse utilizan su poder de Absorción de Vida a Rango Medio. Les bastan 20 PV al día, aunque hay vampiros que no se conforman si no terminan con la vida de su víctima.

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 sus poderes o en sus 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.

Si un jugador desea que su PJ sea uno de estos Vampiro atípicos, deberá concretar de acuerdo con el DJ las mejoras y limitaciones que posee.

Modificadores por origen

FUERZA	100+2D10
CONSTITUCIÓN	100+2D10
AGILIDAD	80+4D10
DESTREZA	40+6D10
INTELIGENCIA	40+6D10
PERCEPCIÓN	80+4D10
APARIENCIA	40+6D10

VAMPIRO ARTIFICIAL

Los experimentos de IDESS transformaron a un pacífico metahumano de nombre clave Héctor en una bestia ávida de sangre que transmitía una extraña enfermedad mediante su mordedura. Aquellos que fueron mordidos por Héctor 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 inimaginable, pero provocaban en ellos profundos cambios de personalidad. Los sujetos se volvían crueles y sanguinarios, aunque en apariencia fueran perfectamente normales.

Por alguna extraña razón, todos ellos desarrollaban una incontrolable sed de sangre. En realidad no la necesitaban, pero estaban convencidos de que sí y si no la bebían, empezaban a ponerse violentos y la sola presencia de la sangre les hacía atacar. Por desgracia, sólo la cálida sangre de una víctima humana puede calmar su ansía.

IDESS encargó a sus mejores hombres la búsqueda y captura de todas aquellas personas que fueron infectadas. Afortunadamente, se pudieron tomar medidas antes de que Héctor mordiera a mucha gente, porque no existe remedio para esta enfermedad y solo puede revelarse a través de un análisis de sangre. Aún así, demasiados inocentes tuvieron que ser eliminados. El incidente no saltó a los medios de comunicación de puro milagro.

Héctor fue capturado pero desapareció misteriosamente. Sin embargo, después de su huida no se ha vuelto a detectar ningún caso de sed de sangre. Lo que los técnicos de IDESS no saben es que no todos los infectados fueron capturados. Algunos de ellos descubrieron que tenían la misma necesidad y acabaron formando una secta. Se llaman a sí mismos Hermanos De Sangre y se reúnen para capturar nuevas víctimas e invitar a nuevos miembros.

La enfermedad se transmite por la sangre, así que, de vez en cuando, alguna persona decide “enseñar la luz”, generalmente a alguien de su familia, obligándole a beber una gran cantidad de su propia sangre.

Características físicas

Físicamente son totalmente normales pero un análisis de sangre minucioso revelará la presencia de una proteína extraña (para-beta-hidroxi-caroteno), que parece ser la causa de esta enfermedad.

Carácter

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

Poderes especiales

En situaciones de peligro o excitación son capaces de aumentar sus capacidades físicas, obteniendo un bonus de +25 a FUE, AGI, CON y PER. Si el esfuerzo que hacen es demasiado intenso o durante demasiado tiempo, corren el riesgo de sufrir un paro cardiaco.

Ejemplo: Mientras los Cazadores De Sombras perseguían a una de sus víctimas, esta se encontró totalmente acorralada, aumentando sus características por la tensión del enfrentamiento. Sus niveles normales eran FUE 101, CON 120 y AGI 80, por lo que ahora se convertía en un ser con FUE 126, CON 150 y AGI 100. Jade dio un respingo al encontrarse cara a cara con la criatura…

Modificadores por origen

FUERZA	100+2D10
CONSTITUCIÓN	100+2D10
AGILIDAD	40+6D10
DESTREZA	40+6D10
INTELIGENCIA	40+6D10
PERCEPCIÓN	40+6D10
APARIENCIA	40+6D10

TECNIFICADO

Llamados así porque la fuente de sus poderes es la tecnología más avanzada. 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 el propio cuerpo.

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 de la humanidad.

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

ANDROIDE / SINTÉTICO

Son seres creados totalmente en laboratorios y con funciones orgánicas, con apariencia de seres humanos o ligeramente humanoides. Poseen 1D3 poderes y sus características se ven aumentadas debido a que están formados por implantes cibernéticos de alta tecnología. Se calculan de esta manera: FUE +60, CON +75 y AGI +25.

Los Sintéticos no son seres mecánicos como los Robots, sino entidades dotadas de vida propia, aunque hayan sido creados artificialmente. Tienen una identidad propia y se ven a sí mismos como seres vivos, no como máquinas inteligentes.

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).

Los Exoesqueletos energéticos están diseñados para acumular diversos tipos de energía (generalmente, 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 hasta límites sobrehumanos la fuerza del individuo. Además, le permiten disparar 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 las Tecnoarmaduras, pero se tienen que utilizar las habilidades propias de Armadura de Combate y Sistemas de Armamento para el manejo del traje y el disparo de la ráfaga energética. El SPJ que disponga de uno de estos exoesqueletos puede averiguar qué capacidades tiene consultando la siguiente tabla:

PRECIO (millones)	FUE	PV	DA	DAÑO	MATCH
200	105	100	60/75	25+5D10	0.5
250	110	120	75/90	40+5D10	0.5
325	120	140	90/105	75+5D10	1
400	130	160	105/120	50+1D100	1
475	140	180	120/135	75+1D100	1.5
550	150	200	135/150	100+1D100	1.5

Nota importante: El DA de un Exoesqueleto energético tiene dos valores, el primero representa el DA ante golpes o ataques cinéticos y el segundo ante ataques energéticos. La velocidad de vuelo aparece expresada como la velocidad máxima que puede alcanzar en términos de Match.

Al igual que el resto de personajes Tecnificados, el SPJ dispone de 50x(1D6+4) millones de Euros para adquirir un exoesqueleto, pudiendo mejorarse posteriormente con una inversión económica mayor.

ROBOT

Son aquellos seres mecánicos y de origen artificial en la totalidad de su cuerpo. Pueden, no obstante, mantener en su interior determinadas partes humanas tales como el cerebro o el sistema nervioso central (completo o parcial).

Su aspecto exterior es totalmente mecánico. Solamente pueden tener poderes derivados de tecnología, tales como aumento de velocidad, camuflaje, impulsores, blindaje, armas integradas, etc.

Su nivel mínimo de FUE es 100 y su creación es igual al de una Tecnoarmadura. El SPJ tiene 50x(1D6+4) millones de Euros para construirlo.

TECNOARMADURA

Las Tecnoarmaduras son sistemas de armas integrados en torno a una defensa cibernética que protege a un individuo. Generalmente tienen forma 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 mística. Forman parte del material militar de reglamento en organizaciones como TecnoRed, que se encarga de la represión de metahumanos que atentan contra los intereses gubernamentales.

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

01 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 se trata de una agencia privada)
86 a 100	Empresa privada (el SPJ trabaja para una empresa no relacionada con el tema de los metahumanos, pero que le ha contratado para reforzar sus medidas de seguridad. Este trabajo le obliga a aceptar ciertas responsabilidades, pero le deja las manos libres para actuar)

El crédito inicial que recibe el SPJ de su fuente de ingresos es variable: 50x(1D6+4) millones de Euros 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 tuviera un historial de pobreza o ingresos reducidos vería como 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 derivados del mantenimiento habitual de la armadura.

Hay infinidad de modelos de estas armaduras, pues casi todas ellas son modulares, y en su mayor parte se construyen de acuerdo a las exigencias del cliente. En los SPJs que posean una Tecnoarmadura deberán primar su característica INT y adquieren automáticamente dos habilidades:

- Armadura de Combate: cuyo valor equivale a INT+PER/2. La realización de una acción simple no requiere realizar tiradas contra esta habilidad. En cambio, cuando el jugador comunica al DJ que desea ejecutar acciones que precisen alguna dificultad añadida se deberán hacer tiradas contra esta habilidad. Igualmente, el uso de sistemas generales (no de sistemas de armas) tales como Ocultación, Comunicaciones, Soporte vital, ... requerirá tiradas adicionales si la acción entraña dificultad extra, pero no en condiciones normales.

- Sistemas de Armamento: cuyo valor equivale a DES+PER/2. Esta habilidad se utiliza para cualquier acción ofensiva derivada de los mecanismos y módulos de la armadura, pero no para el combate cuerpo a cuerpo (se usaría la habilidad correspondiente).

Características básicas

Una Tecnoarmadura es fundamentalmente una protección corporal a la que se le han añadido diferentes dispositivos cibernéticos 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 ser vivo que alberga en su interior y recubre la totalidad del cuerpo de su piloto.

Ofrece una 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:

GROSOR	PV	DA	PRECIO (millones)
1 mm	100	50	35
2 mm	110	60	50
3 mm	125	75	100
4 mm	155	105	175
5 mm	185	135	250
6 mm	200	150	350

La ingeniería actual no permite ir más allá de seis milímetros de grosor de la capa de metales polarizados. Los experimentos que se han realizado con grosores de un tamaño superior han mostrado inestabilidad en la polarización, sufriendo degeneraciones estructurales a los pocos segundos de terminar el proceso.

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 potencia del ataque, el hombre en el interior de la armadura sufre un daño de 2 PVs.

- Núcleo energético

Es la 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 se pueda desplazar con ella. Estos son los elementos que incrementan la FUE que el personaje tiene.

Son 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 cercana a los 0,006 milisegundos, superior la velocidad de transmisión neocortical del ser humano y realizando una "fusión" 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	PRECIO (en millones)	FUERZA	PRECIO (millones)
100	-	145	112,5
105	12,5	150	125
110	25	155	137,5
115	37,5	160	150
120	50	165	162,5
125	62,5	170	175
130	75	175	187,5
135	87,5	180	200
140	100	185	212,5

Otras Protecciones

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

<u>- Protección contra láser</u>
Los microcristales refractantes descomponen el haz de luz del láser, dividiendo 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. Bonificación de +30 al DA. 75 millones

- 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. Bonificación de +20 al DA. 50 millones

- Escudo energético
Emisión controlada de la energía interna de la armadura formando un escudo invisible que absorbe impactos de armas energéticas, causando una disrupción electromagnética momentánea. El límite máximo de tiempo que se puede mantener el escudo es de 5 asaltos. Se puede utilizar una vez cada 24 horas. 75 millones

- Amortiguador cinético
Protección extra a los impactos físicos basada en la dispersión de la energía cinética del impacto mediante fibrilaciones plásticas que reparten el daño en toda la estructura de la armadura. Suma 50 PVs extras a la armadura. 100 millones

Características de los módulos

Además de los elementos básicos existen muchos otros que los ingenieros incorporan a las armaduras para dotarlas de sistemas complementarios que amplían de forma muy importante la potencia de éstas. En el apartado correspondiente al equipo de este manual se describen estos sistemas.

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 Tecnoarmadura si no dispone de esta habilidad.

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.

La reparación de daños en la estructura también requerirá de las mismas tiradas. Las habilidades necesarias son Mecánica y Electrónica, por lo que dichas habilidades deberán ser consideradas prioritarias por aquellos personajes que vayan a manejar Tecnoarmaduras.

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

SISTEMA	HABILIDAD	TIEMPO
Exoesqueleto	Mecánica	1 hora
Computadora táctica	Electrónica	4 horas
Comunicaciones	Electrónica	4 horas
Control automático	Electrónica	2 horas
Impulsores	Mecánica	1 hora
Armamento	Mecánica	1 hora
Medidas electrónicas	Electrónica	3 horas
Sistema de autodestrucción	Mecánica	2 horas
Sistema de autonomía	Mecánica	2 horas
Sistemas de ocultación	Electrónica	3 horas

Para el caso de los sistemas básicos como el exoesqueleto, 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 ya que 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 unas condiciones de trabajo óptimas. De lo contrario, el DJ determinará si se puede o no efectuar la reparación y el gasto de tiempo y dinero que ello conlleva.

TECNOIMPLANTES

Otra manera de obtener superpoderes derivados de la tecnología es la sustitución de partes del cuerpo humano por partes cibernéticas, dotando al personaje de características diferentes. Para ello, se utilizan diversos sistemas: miembros, tronco y cabeza artificiales.

Al igual que en las Tecnoarmaduras, su DA y FUE dependerán del grosor de la capa protectora y de las servofibras que lleve el nuevo miembro (ver tablas en el apartado anterior). El SPJ dispondrá de una fuente de ingresos para costearse los implantes cibernéticos de 50x(1D6+4) millones de Euros.

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

Brazos y Piernas

En este caso, el precio del implante también es el correspondiente a cada miembro implantado. 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 calcular cuál es su fuerza en las extremidades inferiores para acciones conjuntas como saltar o correr, basta con calcular su media, con un resultado de 90+160=250/2=125.

Tronco artificial

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 la tabla anterior.

Cabeza

La cabeza artificial aloja el cerebro humano del personaje y puede incorporar sistemas de percepción avanzada, bancos de memoria artificial, así como otros módulos y sistemas.

Endoesqueleto

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 (según el DA del implante) y añade daño en combate cuerpo a cuerpo.

De igual forma que estos implantes potencian la Fuerza del personaje, se pueden utilizar otros tipos que potencien la Agilidad, Percepción, Constitución o Inteligencia del SPJ (se utiliza la misma tabla de valores de las Tecnoarmaduras, sustituyendo el valor en FUE por la característica correspondiente).

El daño total que reciba un Tecnoimplante (por encima de su daño absorbido) afectará en un 10% al personaje que lo tiene, como consecuencia de la sobrecarga neuronal.

En un Tecnoimplante es posible acoplar módulos como en una Tecnoarmadura. Para utilizarlos se deberán usar las habilidades de Armadura de Combate o Sistemas de Armamento, según corresponda. La reparación y mantenimiento sigue los mismos patrones vistos en el apartado de Tecnoarmaduras.

TERMINATOR

En el año 2018 la inteligencia artificial Skynet es un programa informático capaz de controlar el arsenal militar de los Estados Unidos de manera autónoma y sin necesidad de ser controlado por un ser humano.

Sin embargo, su programación empezó a funcionar mal y tomó conciencia de sí misma. Skynet asume que la existencia de los seres humanos constituía la mayor amenaza para su propia supervivencia y para evitarlo decide acabar con la raza humana.

El plan de exterminio consiste en provocar una guerra atómica utilizando el armamento nuclear de las principales potencias militares de la época (Estados Unidos, Rusia, China y Japón) para eliminar la mayor cantidad de enemigos posible.

Una de sus mayores ventajas es que Skynet funcionaba en red, por tanto no tiene un núcleo de funcionamiento fijo y estable y no podía ser destruida destruyendo un ordenador concreto en un determinado sitio, lo que suponía una gran ventaja en caso de guerra.

Se desencadenó una terrible guerra nuclear donde las principales naciones del mundo se vieron afectadas, pero la raza humana logro sobrevivir y organizó la resistencia contra Skynet. Los humanos debían hacer frente a los Terminators, una serie de diferentes robots creados para terminar de forma definitiva con los supervivientes.

Estos Terminators (modelos T-800) han sido enviados por la propia Skynet en un viaje temporal al pasado para tratar de destruir a los antepasados de los supervivientes y así impedir que se produzca la rebelión contra las máquinas.

Los Terminators son robots de tejido orgánico sobre un endoesqueleto de metal construido en hiperaleación para formar un chasis de combate, esencialmente inmune a armas de fuego de medio y bajo calibre. Pueden operar unos 120 años sin recargar su célula energética de hidrógeno. Si dicha célula se agotase o fuese dañada, la unidad puede acceder a una fuente alterna de energía que le permita continuar operando por algún tiempo. Esas células de energía son nucleares y si no son tratadas adecuadamente se vuelven inestables y pueden explotar.

Los Terminators tienen capacidad de aprender, haciendo que el cyborg acumule rápidamente conocimiento sobre la interacción con humanos y hable de forma más fluida. Esta mejora en sus funciones ha conseguido que los Terminators enviados a nuestra época adquieran consciencia propia y que hayan abandonado su misión original, luchando por impedir que el horrible futuro del que provienen.

Su creación es igual que una Tecnoarmadura, disponiendo de 50x(1D6+4) millones para construirlo. Existen versiones más avanzadas de estos Terminators, los modelos T-1000, que poseen los poderes de Multiformidad y Plasticidad, y fueron enviados por Skynet para destruir a los modelos T-800 renegados.

TERRANO

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 otras dimensiones 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 la época medieval.

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.

Los humanos de Terra son Homo Sapiens más dotados que los de la Tierra por varios motivos:

- Sus características superiores (todas sus características iniciales son 70+4D10).

- La magia intrínseca que poseen, lo que les permite disfrutar de la Energía Mágica, aunque a un menor nivel que los personajes Magos.

EM = (CON+PER+INT)/3

Por otra parte, los Terranos de cierta posición social suelen llevar consigo un objeto especial que les dota de un único poder propio de los Guardianes, y que suele ser entregado por los padres o tutores a sus hijos cuando éstos alcanzan la mayoría de edad.

Algunos Terranos no poseen capacidad mágica, como el caso del superhéroe Darkness, debido a eventos de diversa índole (nacimiento en circunstancias extrañas, maldiciones, ...)

En estos casos, las familias suelen dotar a estos Terranos de otro objeto extra, lo que les permite estar a la altura de sus congéneres.

Como curiosidad hay que destacar que los Terranos ponen nombres a sus hijos de realidades naturales. Es algo habitual encontrarse con 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 Maximun Force, a los que trasladó allí pero que terminaron siendo liberados gracias a la ayuda de Spring y Darkness.

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) y 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 semimágico como son los Elfos, Trolls, Enanos, Orcos, ... En algunos casos esas razas se han integrado en la sociedad humana de Terra. En otros, suponen una potencial amenaza para la estabilidad de ese mundo.

- Elfos

Los Elfos tienen un aspecto muy similar a los humanos, pero sus gráciles movimientos, su gran belleza física y unas orejas levemente puntiagudas los diferencian de éstos.

Los Elfos también se diferencian de los humanos Terranos en que poseen una comunión con la naturaleza (Empatía animal y Control de la vegetación a Rango Medio), y en que son más sensibles a la magia que ellos, los que le permite gozar de Energía Mágica:

EM = (CON+PER+INT)/2

Los Elfos no necesitan dormir, solamente meditar unas dos horas por día. Con ese breve descanso les resulta suficiente para recuperar todas sus fuerzas. Sus características también varían ligeramente, siendo las siguientes:

FUERZA	60+4D10
CONSTITUCIÓN	70+4D10
AGILIDAD	80+4D10
DESTREZA	80+4D10
INTELIGENCIA	70+4D10
PERCEPCIÓN	80+4D10
APARIENCIA	80+4D10

Son criaturas de naturaleza pacífica, lo cual no impide que luchen como bravos guerreros cuando sea necesario, y su convivencia con los humanos es pacifica, aliándose a veces con ellos para luchar contra incursiones de Orcos o Trolls.

Los Elfos suelen vivir en los bosques o en las costas, siendo aquellos que viven junto al mar unos eminentes marinos. Y muchos de ellos se ven en la necesidad de explorar el mundo.

En realidad, fueron ellos quienes descubrieron América, que ellos llaman Rondel, alrededor del siglo I. Empezaron a emigrar a esa tierra desconocida pues allí aún no habían llegado los Orcos, y los enormes bosques tropicales que allí se encuentran hechizaron su corazón. No dijeron nada a las demás razas para que el recién encontrado paraíso no se convirtiera en una repetición del viejo mundo.

Pero desgraciadamente para ellos, en el siglo XIX los humanos llegaron a Rondel, y tras ellos, en busca de nuevos territorios que conquistar llegaron los Orcos y los Trolls.

- Enanos

Los Enanos son criaturas humanoides, muy fuertes y resistentes. Raramente llegan a medir más de un metro y medio, siendo lo más normal que midan alrededor de 1,40.

Sienten un gran orgullo por sus barbas que se dejan crecer desde jóvenes y jamás se las cortan. Aman las cuevas y montañas, y sobre todo la riqueza que puedan extraer de ellos, lo que les ha convertido en eminentes mineros.

Su resistencia al frío y al calor es extraordinaria. Pueden ver hasta una distancia de tres metros sin luz y hasta treinta metros con un mínimo de claridad.

Los Enanos no pueden practicar magia, no son sensibles a ella, pero tienen un cierto control sobre la tierra (Control de la geodinámica a Rango Medio). Además, siempre llevan con ellos una maza de guerra o un hacha de combate mágica (+40 al daño).

Sus características son las siguientes:

FUERZA	80+4D10
CONSTITUCIÓN	85+4D10
AGILIDAD	55+4D10
DESTREZA	70+4D10
INTELIGENCIA	70+4D10
PERCEPCIÓN	75+4D10
APARIENCIA	45+4D10

Los asentamientos enanos se encuentran normalmente en las cordilleras, siendo uno de los más numerosos el asentamiento de los Pirineos. Aunque el más poderoso reino de enanos del mundo está situado en el Himalaya, en el Everest, aunque ellos lo llaman Daran-Zar.

Sienten un odio feroz hacia los Orcos, y siempre que un Enano vea uno intentará atacarlo. Esto es debido a que los Orcos también viven en las montañas y los enfrentamientos entre sus razas han sido muy numerosos, costándole la vida a innumerables Enanos.

- Orcos

Los Orcos son unas criaturas hoscas y crueles, disfrutan con la muerte y destrucción y no necesitan encontrarle un sentido a sus acciones. Son extraordinariamente resistentes al cansancio, ya que pueden pasar hasta dos días sin descansar.

Son criaturas nocturnas y pueden ver en la oscuridad, aunque no pueden soportar la luz solar y ante su presencia sus acciones son más torpes y descoordinadas (-30% a todas las tiradas).

Los Orcos no son sensibles a la magia y por lo tanto no pueden practicarla, pero en cambio son extraordinarios guerreros (+30 a Pelea y al porcentaje de cualquier arma que aprendan a dominar).

No obstante, hay algunos aventureros que afirman haberse enfrentado a plena luz del día con grupos de Orcos Salvajes, entre los que se encontraba una figura con ropajes y pinturas en el cuerpo parecidas a las de un chamán.

Sus características son las siguientes:

FUERZA	100+4D10
CONSTITUCIÓN	100+4D10
AGILIDAD	55+4D10
DESTREZA	60+4D10
INTELIGENCIA	40+4D10
PERCEPCIÓN	75+4D10
APARIENCIA	40+4D10

Los Orcos matan y destruyen sin razón aparente, guerrean constantemente, ya sea entre ellos o contra las demás razas, aunque siempre se unirán para exterminar o a los Enanos o a los Elfos.

No tienen un asentamiento fijo, aunque siempre habrá algunos en las grandes cordilleras, pues les gusta vivir en cuevas. Actualmente, el mayor asentamiento orco se encuentra en Transjastán, debido a que Eridani Rex los considera grandes guerreros para su ejército.

- Trolls

Los Trolls son criaturas extraordinariamente fuertes y resistentes, pero no muy inteligentes y tampoco demasiado rápidos. Al igual que los Orcos disfrutan enormemente con las peleas y las batallas. Son criaturas nocturnas que suelen vivir en los bosques o en las montañas, aliándose ocasionalmente con los Orcos para sus incursiones. Si alguna vez les diera un rayo de sol se convertirían en piedra.

No son capaces de sentir la magia, por lo tanto no la practican, y odian a todas las cosas vivas. A los únicos seres que no odian son a los Orcos, pues comparten sus mismas pasiones.

Sus características son las siguientes:

FUERZA	140+4D10
CONSTITUCIÓN	140+4D10
AGILIDAD	40+4D10
DESTREZA	40+6D10
INTELIGENCIA	20+4D10
PERCEPCIÓN	40+6D10
APARIENCIA	20+4D10

A los Trolls puedes verlos prácticamente en cualquier lugar de Terra, no tienen ningún emplazamiento estable, y adonde quiera que vayan extenderán la muerte y la destrucción.

De igual forma que los Orcos, los Trolls también están engrosando las filas del ejército de Eridani Rex, siendo uno de sus criaturas más peligrosas.

- Otras razas terranas

Como cualquier otro mundo de fantasía, Terra está llena de criaturas fantásticas por descubrir, algunas de las cuales (Centauros, Hadas, Gigantes, Unicornios, …) están descritas en el apartado correspondiente de Seres Mitológicos.

Además, se tiene la certeza que personajes como Eridani Rex o K´sser han intentado crear abominaciones místicas para poder utilizarlas en sus ejércitos, haciendo pactos místicos con demoníacos seres procedentes de Nigalión.

También está documentada la presencia en Terra del metahumano Plaga, quien, en colaboración con K´sser, intentó diezmar a la población de Terra para facilitar su conquista por parte del hechicero. Por fortuna, la unión de los Señores De La Guerra y Vértice De Combate en una espectacular batalla interdimensional, frustraron los planes de los villanos.

Otra de las cosas que llama la atención de los visitantes de Terra es la mezcla de razas. Algunas de ellas, como los Semi-Elfos, son criaturas aceptadas por todos y son tratados como un ciudadano normal. En cambio, existen otros casos como los Semi-Orcos, despreciados por los Orcos y temidos por los Terranos, que tratan de encontrar su lugar en un mundo en el que no son aceptados, salvo para servir como carne de cañón de los ejércitos de Eridani Rex.

A lo largo de la historia de Terra también han existido varios casos en los que se han formado parejas entre Humanos y Terranos. Los niños nacidos de esta unión tienen las mismas características que los Terranos, aunque si se trasladan a otra dimensión su capacidad para ejecutar magia va disminuyendo poco a poco hasta desaparecer (la podrían recuperar con el paso del tiempo si regresan a Terra).

De igual forma, algunos de los Terranos nacidos sin la capacidad de poseer Energía Mágica lo son porque sus verdaderos padres eran humanos, aunque es posible que ellos no conozcan la realidad de su origen.

VARIOS

CLAN DE LOS LADRONES

Está compuesto por metahumanos de distintos aspectos, todos bajo la tutela de un Ladrón Maestro que encarga los más diversos trabajos a los miembros del clan más cualificados para ello. Los miembros de este clan han sido adoctrinados en las artes mágicas (son del tipo Magos) aparte de poseer amuletos especiales que les otorgan el poder de Invisibilidad y Fusión con la sombra.

COMANDO TIEMPO

Seres de una civilización alternativa capaces de viajar en el tiempo y que proclaman que para que su civilización logre vivir, su línea temporal no debe ser alterada, por lo que viajan a otras líneas temporales para estudiar de primera mano acontecimientos históricos relevantes. Tan sólo a una élite de estos viajeros temporales se les permite el salto temporal a la Tierra. El SPJ no puede viajar libremente en el tiempo sino que lleva un aparato que le permite “regresar” a su época cuando lo desee.

Tienen los mismos modificadores que un personaje Justiciero (aunque no aprenden ninguna Técnica de Combate) y también 1D2 poderes o dispositivos. Llevan un traje especial (DA 50) que les hace invulnerables a un tipo de energía en concreto (especificar cuál, pero quedan excluidas la Energía mágica y la cósmica). Este uniforme únicamente funcionará si es vestido por uno de estos comandos.

TecnoRed los considera elementos hostiles, así que parten con el status de Amenaza Pública. Todos los miembros del Comando Tiempo tienen órdenes de detener o eliminar a cualquier ser que viaje a través del tiempo (por ejemplo, los Terminators) y destruir la tecnología que se lo permite.

HOMBRE SERPIENTE

Antigua raza de seres humanoides con rasgos reptiloides. Tienen la capacidad de hacerse pasar por una persona normal o convertirse en una enorme serpiente (Multiformidad y Multiformidad Animal Única). Poseen Súper AGI y 1D2 poderes. Pueden hablar con todos los reptiles y nunca serán atacados por ese tipo de animales. Son inmunes a la magia. Su mordedura hace un daño de 1D100+Veneno Potente.

MEN IN BLACK

Misteriosos agentes que trabajan para una organización gubernamental secreta fuertemente financiada con el propósito de controlar y evitar que seres alienígenas interfieran en la vida de los seres humanos. Manejan armas de alta tecnología y poseen bases secretas y cobertura mundial. Tienen 1D4+1 dispositivos y armas, entre ellos un Neutralizador que anula los recuerdos de las últimas dos horas (solo funciona con humanos). Tienen los mismos modificadores que un personaje Justiciero, pero no pueden aprender Técnicas de Combate.

NEO-REBELDE

Jóvenes adictos a las nuevas tecnologías y amantes de los Tecnoimplantes, la mayoría de ellos de carácter estético. De actitud subversiva y antisistema, toleran mal la autoridad impuesta. Algunos de ellos son adictos a drogas experimentales que les proporcionan un aumento de la capacidad sensitiva (PER +15 y EQM -25). Reciben 50+1D8 millones para la compra de mejoras cibernéticas.

PRIMIGENIO

Deidad antiquísima que se ha reencarnado en un ser humano, generalmente de corta edad. Tienen dos poderes a Rango Cósmico (elegidos al azar. Siempre deben ser poderes que tengan Rango). Casi no han tenido contacto con seres humanos, por lo que son ingenuos y se les puede manipular con facilidad.

QUARK

Los Quarks son seres alienígenas que son enviados por potencias interplanetarias para sabotear a otros planetas desarrollados, intentando que no alcancen el potencial de otros sistemas. Los Quarks son capaces de volar a Rango Cósmico. Su cuerpo está compuesto de energía eléctrica y son capaces de introducirse en cualquier maquinaria y hacer que deje de funcionar. Poseen el poder de Poltergeist y una vez dentro de la máquina, pueden manejarla a su antojo. Estos seres pueden emitir energía eléctrica según Rango. Los impactos cinéticos no les afectan.

QUIJOTE

Los Quijotes son seres de las más diversas clases sociales que dedican todo su potencial a hacer el bien. Poseen un aura especial que hace un +15 al daño si atacan cuerpo a cuerpo o con armas blancas a criaturas tipo Poseídos. Son Inmortales (poder de Inmortalidad) y tienen 1D2 objetos mágicos. También han conseguido algún tipo de escudo o armadura ligera que les otorga 50 al DA. No usan armas de fuego ni tecnológicas. Poseen Técnicas de Combate de Justiciero.

RAZA ALIENÍGENA DESCONOCIDA

El SPJ puede crear ahora su propia raza de seres alienígenas. Dispone de 800 puntos a repartir entre sus Características, Poderes y Hechizos. Si el poder tiene Rangos, cuesta 50 puntos "comprarlo" a Rango Bajo y otros 50 cada Rango adicional. Si no tiene Rangos, cuesta 150 puntos. También puede conocer hechizos, y tienen un coste equivalente a los puntos de EM que cuesta.

SUPLANTADOR

Mutantes que se hacen pasar por otras personas gracias al poder de Metamorfosis que poseen. Los Suplantadores son generalmente ladrones o espías que cobran por ahorrar esfuerzos de investigación a otras empresas. Si hay que conseguir un secreto industrial, boicotear una fusión corporativa, hacer que los activos de una empresa se hundan o arruinar la imagen de la que ha sido hasta ahora una prestigiosa marca, se recurre a un Suplantador. Estos personajes son expertos en saltarse cualquier sistema de vigilancia y poseen 1D2+1 dispositivos y armas que les ayudarán en sus misiones.

TOTÉMICO

Los SPJs Totémicos poseen poderes que son los propios de un animal o un elemento de la naturaleza (Volar como un águila, la Súper FUE de un oso, la Resistencia de una montaña, etc). Existe una entidad cósmica o un animal Dios Primigenio que le proporciona estas habilidades especiales. Tienen 1D3+1 poderes, entre los que siempre estará Empatía Animal. Pueden tener una mascota, pero no puede adquirir habilidades metahumanas.

SERES MITOLÓGICOS

Cuando se haga uso del poder (o hechizo) Invocar seres mitológicos, se utilice algún objeto mágico con el mismo efecto o bien cuando el DJ necesite una de estas criaturas, puede utilizar la siguiente tabla. No obstante, los seres aquí expuestos son ejemplos y el DJ puede crear o modificar lo que desee.

01 a 05	Amazonas	53 a 57	Gárgolas
06 a 09	Balrogs	58 a 62	Gigante
10 a 14	Basilisco	63 a 67	Hadas
15 a 18	Berserkers	68 a 71	Hidras
19 a 23	Centauros	72 a 75	Mandrágora
24 a 28	Cíclopes	76 a 79	Medusa
29 a 33	Demonio burlón	80 a 84	Sasquatch
34 a 38	Djinn	85 a 88	Sirenas
39 a 43	Dragones	89 a 92	Unicornios
44 a 48	Elfos del bosque	93 a 96	Valkirias
49 a 52	Fénix	97 a 100	Yeti

AMAZONAS

Mujeres surgidas de la mitología clásica que poseen Súper AGI, Súper APA y la habilidad Arma Especial (Arco o Lanza). Obtienen un Objeto Mágico u otro poder adicional. Las Amazonas no tolerarán ninguna falta de respeto o agresión cometida contra una mujer, son especialmente sensibles con este tema.

BALROGS

Según la literatura, son enormes y amenazantes criaturas demoniacas que viven en el núcleo del planeta. Inmunes al fuego y al calor, poseen enormes alas de murciélago a la espalda que les permiten volar según Rango, además de tener Súper FUE y Súper CON. Van armados con una enorme espada negra de filo llameante (+35 al daño) o con un látigo flamígero de tres colas (+25 al daño). Odian a las criaturas bondadosas, especialmente a los Elfos.

BASILISCO

El rey de los reptiles, con la apariencia de una serpiente de gran tamaño de color verde brillante. Su mirada es capaz de romper piedras y matar a un ser humano (Desintegración) y en ocasiones también exhala fuego (Control del fuego). Su sangre es un poderoso veneno (Rango Alto).

BERSERKERS

Antiguos guerreros vikingos muy temidos por sus enemigos por tener una gran furia en combate. Poseen el poder de Ansia de Sangre y Súper FUE. Los Berserkers no retrocederán nunca en una batalla por muy superior que sea su rival. No se rendirán ni se quedarán inconscientes. Controlar o atacar mentalmente a una de estas criaturas conlleva un malus adicional de –20%.

CENTAUROS

Criaturas híbridas entre el hombre y el caballo de carácter pacífico, pero grandes guerreros cuando tienen que defenderse. Poseen los poderes de Súper CON y Súper PER. Nunca pierden el sentido de la orientación. Son muy hábiles con armas de filo (obtienen un bonus de +20%) y poseen las características de un caballo (ver apartado correspondiente).

CÍCLOPES

Gigantescas criaturas humanoides de más de dos metros de altura que poseen un único ojo, pero de percepción sobrehumana (PER +30). Su piel va de los tonos grises a los anaranjados y carecen de vello. Poseen una fuerza y una constitución prodigiosa (Súper FUE y Súper CON). Son invulnerables al calor y no pueden tener una inteligencia superior a 65.

DEMONIO BURLÓN

Especialista en transformaciones y engaños (Metamorfosis en personas e Imitar Sonidos). A veces tiene buenos propósitos y da consejo, pero no puede acercarse a personas de corazón puro o desaparecerá en un estallido de azufre. También posee el poder de Teleportación.

DJINNS

Seres mágicos generalmente atados a un objeto (lámpara, figura, …). Son criaturas maliciosas, pero no necesariamente malignas, de carácter bromista y muy embaucadores. Poseen Inmunidad al fuego y saben Magia (tipo Magos). Son astutos e intentarán cumplir las órdenes que reciban, pero siempre de forma que obtengan algún beneficio personal.

DRAGONES

Reptiles iguánidos de más de 6 metros de longitud con alas membranosas a la espalda que les permite volar a Rango Bajo. Poseen una fuerza y una constitución sobrehumanas (Súper FUE y CON) y la capacidad de expulsar fuego por la boca. El daño que inflija este fuego está sujeto a una tirada de Rango en el poder Emisión de energías. Pueden comunicarse con los humanos, aunque no es una práctica habitual. Son seres muy elocuentes y se les suma +20% a Influencia.

ELFOS DEL BOSQUE

Son seres que viven en las profundidades de los bosques y sienten un gran amor por la naturaleza y las criaturas que la habitan. Son seres ligeros y muy ágiles (+20 a AGI). Tienen algunos conocimientos mágicos (EQM/2) y son muy discretos a ojos de otras especies. Poseen un sentido de la percepción más desarrollado (+20 a PER) y pueden captar el mal de las personas (Detección del peligro).

FÉNIX

Aves inmortales de variado tamaño (1D4+1 m de envergadura) capaces de comunicarse con cualquier criatura inteligente e inmunes al fuego y al calor. Poseen el poder de Volar a Rango Alto y Control del fuego (se tira Rango). Tienen una gran Suerte y también aumentarán la Suerte del grupo (+30%).

GÁRGOLAS

Seres mágicos creados a partir de la piedra (u otro material) al cual pueden volver a voluntad en estado inanimado. Son criaturas nocturnas que durante la noche aumentan sus habilidades en un +20%. Pueden volar a Rango Bajo y la magia no les afecta (Invulnerabilidad a la energía mágica). Poseen la capacidad de fusionarse con el elemento del que están creadas (Fusión).

GIGANTE

Criaturas de gran tamaño (poseen 1D3+2 metros de altura). Tienen Súper FUE, Súper CON y otro poder adicional. A pesar de su aspecto, no todos los Gigantes son seres agresivos y violentos, aunque si se enfadan su descomunal fortaleza les hace ser peligrosos adversarios.

HADAS

Diminutos seres de género femenino. Tienen un cuerpo luminoso (Emisión de energía luminosa) y poseen la capacidad de volar gracias a unas alas que tienen a la espalda (Volar a Rango Bajo). Al volar, las Hadas pueden emitir una estela de polvo que hace que otros seres también puedan volar a Rango Bajo durante 1D6 Asaltos, además de tener propiedades mágicas.

HIDRAS

Criaturas de forma ofidia de más de tres metros de altura que poseen 1D4+3 cabezas que infligen un daño letal gracias a sus dentelladas (+15 al daño), pudiendo atacar a varios objetivos al mismo tiempo. Por el contrario, son algo lentas (-10 a AGI). Si una cabeza es amputada, otras dos crecen en su lugar (Regeneración a Rango Alto). Poseen una piel muy dura (DA 60).

MANDRÁGORA

De apariencia parecida a la de un árbol viviente. Poseen Súper FUE y su gruesa corteza les merma –30 a la AGI, aunque les otorga un DA de 100. El fuego o el calor les causan el doble de daño. También poseen el poder de Control de la vegetación.

MEDUSA

Seres humanoides de piel pálida, ojos sin pupila y cabello de serpientes que petrifica a sus víctimas con solo mirarlas (Petrificación a Rango Elevado). Posee poderosos colmillos que infligen un +15 al daño. Las serpientes del cabello también pueden atacar, causando el daño de una serpiente normal. El ataque con las serpientes está regido por la habilidad Pelea. Las serpientes alcanzan un metro de longitud, pudiendo contraerse a voluntad, y no son susceptibles al poder de Control Animal.

SASQUATCH

Criaturas simiescas que habitan las montañas canadienses. Miden más de dos metros de altura. Tienen Súper FUE, Súper CON y un modificador de -20 a la Agilidad. Pueden hablar con los animales y las plantas. Viven en pequeñas comunidades, dentro de grutas o pequeños parajes no descubiertos por el ser humano.

SIRENAS

Seres acuáticos con la mitad inferior del cuerpo con forma de pez que viven en las profundidades del océano. Son capaces de convertir su cola de pez en piernas normales y sobrevivir fuera del agua, pero cada día que pasen fuera del océano se les restará 5 puntos de vida. Estos PV se recuperarán sólo cuando regresen al mar. Poseen el poder de Grito sónico y Control del agua (Rango Elevado).

UNICORNIOS

Equinos con cuerpo idéntico al de un caballo y un cuerno en la cabeza que posee propiedades mágicas. Los Unicornios viven en las profundidades de los bosques y muy pocas criaturas conocen de su existencia. Los Unicornios tienen el poder de Telequinesis y otro poder adicional. Son aliados de los Elfos y en muchas ocasiones los usan como montura.

VALKIRIAS

Mujeres guerreras que se dedican a recoger las almas de los guerreros caídos en combate. Suelen ir montadas en un caballo alado (un Pegaso), que les proporciona Volar a Rango Bajo. Pueden solicitar ayuda y consejo a los dioses nórdicos (Hablar con los Dioses), con un bonus de +20%. Tienen el poder de Precognición a Rango Bajo y se suman +30 a FUE y CON.

YETI

Criaturas casi desconocidas por el ser humano que viven a más de 3000 metros de altura, en montañas con nieve perpetua. Se creen emparentados con los Trolls, los Gigantes y otros seres míticos. Se dice que también son de enorme corpulencia y fuerza (Súper FUE y CON). Se alimentan de animales para sobrevivir. Poseen el poder de Congelación y son inmunes al frío.

ANIMALES

Muchos personajes se hacen acompañar por animales que los ayudan en sus respectivas misiones o son utilizados como elementos disuasorios o de ataque. A continuación se detallan algunos de ellos, junto a sus principales características físicas y su maniobra de ataque.

Determinados animales y criaturas segregan veneno así que aparte del daño producido por la picadura o el mordisco recibido, el veneno seguirá causando su efecto de manera normal.

En los casos en los que un SPJ se transforme en animal debido al uso de sus poderes u otras circunstancias, puede mantener las características de su personaje cuando sean superiores a las del animal, siempre a discreción del DJ.

	PV	DA	ATAQUES	DAÑO	% ÉXITO
Águila	60	-	Garras y pico	2D10	40
Araña	5	-	Picadura	1D6	40
Ballena	700	50	Golpe	7D10	60
Búfalo	150	-	Embestida	3D10	40
Buitre	45	-	Garras y pico	2D6	50
Cocodrilo	100	-	Mordisco	3D10	55
Delfín	80	10	Golpe	3D6	40
Elefante	200	35	Embestida	3D10	45
Escorpión	7	-	Picadura	1D6	50
Gato	20	-	Garras	1D6	55
Gorila	100	-	Golpe	2D10	60
Halcón	25	-	Garras y pico	2D8	65
Lagarto	15	-	Mordisco	1D4	35
León	140	-	Garras y mordisco	3D10	50
Lobo	60	-	Mordisco	3D8	55
Mantis	3	-	Picadura	1D3	60
Mono	50	-	Golpe y mordisco	2D6	55
Murciélago	8	-	Mordisco	1D4	40
Oso	180	-	Garras y mordisco	3D10	55
Perro	45	-	Mordisco	2D6	50
Serpiente	20	-	Mordisco	1D6	55
Tiburón	135	15	Mordisco	4D10	50
Tigre	140	-	Garras y mordisco	4D6	45

CAPÍTULO 4: PODERES


HA HA HA

PODERES

A partir de este momento vas a poder descubrir qué es lo que hace realmente especial a tu personaje. Al igual que en el uso de las habilidades, el manejo de algunos superpoderes depende de alguna característica del SPJ (Valor), aunque el resultado del uso del poder es independiente (Rango). El Valor indicará el porcentaje de éxito al usar el poder y el Rango el resultado máximo y el techo de posibilidades que tiene el poder (daño, alcance, duración, etc). Cuando se obtiene cada poder, hay que realizar una tirada de 1D100 que nos indicará el Rango del mismo

01 a 15	Bajo
16 a 35	Medio
36 a 75	Elevado
76 a 97	Alto
98 a 100	Cósmico

De cualquier manera, en las páginas siguientes encontrarás una explicación más detallada de cada resultado y qué puede ocurrir si el poder se descontrola (sacar una pifia en la tirada), aunque en este último caso invitamos al DJ a que lo desarrollen ellos mismos, teniendo vía libre para ello.

En las páginas siguientes vienen descritos la totalidad de poderes existentes en el universo de Superhéroes Inc. Para hacerlo más sencillo se ha separado la amplia lista en dos tablas distintas. Cuando el SPJ obtenga un poder, lanzará 1D100 y consultará ambas tablas, eligiendo el resultado que desee.

Puede darse el caso de que, aparentemente, no esté reflejado el poder concreto de algún personaje conocido de los cómics, pero si lo analizamos con detalle 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 (se trataría de éxitos automáticos). 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, sí 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 tenga un Rango Alto podrá realizar las acciones contempladas desde el Rango Bajo hasta el Rango Alto.

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 (éxito automático), que intentar cerrar la falla de San Andrés (que supone un crítico con un modificador negativo muy elevado y sólo si se tiene el poder Rango Cósmico). De la misma manera, si un personaje destina determinadas acciones a concentrarse antes de emprender algo difícil, puede obtener modificadores positivos a determinar del DJ.

TABLA 1

01 Absorción de energía	**40** Fusión
02 Refracción de energía	**41** Grito sónico
03 Absorción de poderes	**42** Inmortalidad
04.- Absorción de vida	**43** invisibilidad
05 Control del magnetismo	**44** Invulnerabilidad
06 Adherencia	**45** Control del agua
07 Agresión psiónica	**46** Mala suerte
08 Alteración de la densidad	**47** Multiformidad
09 Anulación de poderes	**48** Plasticidad
10 Presencia astral	**49** Polilocación
11 Visión de rayos X	**50** Precognición
12 Detección del peligro	**51** Regeneración de tejidos
13 Blindaje natural	**52** Súper conocimiento
14 Cambio de estado	**53** Provocar géiseres
15 Cambio de tamaño	**54** Sueño
16 Campo de fuerza	**55** Asimilación
17 Congelación	**56** Cargar objetos de energía
18 Control del fuego	**57** Intercambio de mentes
19 Control de la geodinámica	**58** Petrificación
20 Control de otras energías	**59 a 62** Súper Agilidad
21 Control de la temperatura	**63 a 66** Súper Constitución
22 Incógnito	**67 a 71** Súper Fuerza
23 Imitar materiales	**72 a 74** Súper Inteligencia
24 Cortocircuito	**75 a 78** Súper Percepción
25 Control de la vegetación	**79** Súper Apariencia
26 Control del clima	**80** Supervelocidad
27 Control muscular	**81 a 83** Telepatía
28 Dominación mental	**84** Teleportación
29 Donación de vida	**85 a 87** Telequinesis
30 Elasticidad	**88** Traducción de lenguas
31 Emisión de energía	**89** Activación de poderes
32 Desplazamiento temporal	**90.**Buena suerte
33 Maestro de armas	**91** Branquias
34 Visión verdadera	**92** Cambiar el tamaño de los objetos
35 Control del cabello	**93 a 95** Armas naturales
36 Empatía animal	**96** Lectura emocional
37 Empatía mental	**97** Control de las moléculas
38 Empatía tecnológica	**98 a 100** Volar
39 Explosividad	

TABLA 2

01 Endurecimiento muscular	**35** Ignorar DA	**69** Midas
02 Potabilidad	**36** Alterar las probabilidades	**70** Resurrección
03 Doble imagen	**37** Invocación auxiliar	**71** Moldear materiales
04 Psicometría	**38** Organismo mejorado	**72** Golpes especiales
05 Detectar poderes	**39** Muerte destructiva	**73** Secreción tóxica
06 Engordar	**40** Zona positiva / Zona negativa	**74** Sangre al rojo vivo
07 Pacificación	**41** Fusión corporal	**75** Hablar mediante sueños
08 Anular enfermedades	**42** Aumentar la parada	**76** Desdoblamiento
09 Captar la potencia enemiga	**43** Animar estatuas	**77** PV estables
10 Poder aleatorio	**44** Organismo estelar	**78** Absorber inteligencia
11 Invocar seres mitológicos	**45** Cuerpo divisible	**79** Curar mutaciones
12 Moldear la energía	**46** Esfera de antimateria	**80** Crear runas
13 Poseer cuerpo	**47** Emisión de energía negativa	**81** Ayuda de la naturaleza
14 Perfección	**48** Incremento de adrenalina	**82** Necromancia
15 Lentitud	**49** Invocar sirvientes	**83** Crear maná
16 Dimensión viviente	**50** Provocar amnesia	**84** Transformarse en un animal
17 Portal permanente	**51** Transubstanciación	**85** Hablar con los dioses
18 Muro de piedra	**52** Toque venenoso	**86** Flash
19 Cazador de monstruos	**53** Crear ilusiones	**87** Armario dimensional
20 Amplificar la voz	**54** Animación de imágenes 2D	**88** Crear portales dimensionales
21 Amplificar el poder	**55** Provocar mutaciones	**89** Cambiar el tamaño de otros
22 Sabiduría	**56** Cambiar la apariencia ajena	**90** Falsa apariencia
23 Detectar mutaciones genéticas	**57** Cambio de sexo	**91** Desintegración
24 Absorber almas	**58** Rejuvenecimiento	**92** Meterse en los libros
25 Discordia	**59** Intercambio de poderes	**93** Inspirar terror
26 Absorber energía de la tierra	**60** Invocar a un SPJ muerto	**94** Batería humana
27 Inmunidad mental	**61** Halo de santidad	**95** Campo de fuerza temporal
28 Personalidad múltiple	**62** Ansia de sangre	**96** Desvío de proyectiles
29 Refracción mental	**63** Poltergeist	**97** Estallido de poder
30 Hibernación	**64** Copiar aspecto	**98** Emisión de energía iónica
31 Inmunidad a un poder concreto	**65** Imitar sonidos	**99** Órdenes subliminales
32 Inmunidad a la magia	**66** Nocturnidad	**100** PV ilimitados
33 Cuerpo incorruptible	**67** Vástagos	
34 Crisálida	**68** Piel cromada	

PODERES (TABLA 1)

01. ABSORCIÓN DE ENERGÍA (2xCON)/3

El personaje puede absorber el daño que le causaría un ataque con un determinado tipo de energía. Éste poder modifica la Fuerza del metahumano. Dependiendo del Rango que se posea, será capaz de convertir un número determinado de puntos de daño en puntos adicionales de FUE.

Los puntos de daño que el personaje reciba y que excedan el límite que es capaz de absorber causarán un daño y una pérdida de PV normales. La FUE extra desaparecerá, en todos los casos menos en el Rango Cósmico, a razón de 5 puntos por Asalto.

Bajo: El personaje absorbe un máximo de 30 puntos de daño que se transforman 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 70 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 puntos de daño. Además, es el propio SPJ quien decide 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.

Pifia: Perdida repentina de la FUE acumulada.

02. REFRACCIÓN DE ENERGÍA (DES+PER)/2

El SPJ puede reflectar un tipo concreto de energía (especificar cual consultando la Tabla de tipos de energías en el poder de Emisión de energía) hacia el emisor de la misma. Siempre se refractará el daño causado en PV y la refracción de energía no se puede esquivar. Este poder necesita “activarse” antes de los combates. Se puede simultanear con otros poderes.

Bajo: El SPJ reflectará la mitad del daño causado hacia el emisor.
Medio: El SPJ reflectará el daño total hacia el emisor.
Elevado: El SPJ puede decidir reflectar la mitad del daño hacia otros objetivos a discreción.
Alto: El SPJ reflectará el daño máximo hacia otros objetivos.
Cósmico: El SPJ reflectará el daño x2 hacia diversos objetivos eligiendo el daño que infringe a cada uno.

Pifia: El daño se refracta hacia uno de los compañeros del SPJ.

03. ABSORCIÓN DE PODERES (2xCON)/3

Se absorben los poderes del personaje atacado durante un número de Asaltos determinados por el Rango. Dependiendo de la naturaleza de la víctima, se pueden aplicar diversos modificadores a discreción del DJ al valor de la tirada.

Bajo: Es necesario el contacto físico. El personaje absorbe 1 poder de una sola víctima (que indicará el DJ, no puede elegirlo ni el atacante ni la víctima) durante 1D6+4 Asaltos.
Medio: El SPJ puede absorber 1D2 poderes de un máximo de 2 seres a los 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: Además del poder se absorbe también una 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.

Pifia: El personaje atacante pierde sus poderes durante 2D10 Asaltos.

04. ABSORCIÓN DE VIDA (DES+CON)/2

Con este poder el personaje puede drenar la energía vital de cualquier ser vivo e incluso incorporar esa energía a su propio cuerpo.

Bajo: El SPJ solo puede drenar 5 PV por Asalto entrando en contacto con el personaje atacado. Los PV drenados se pierden, sin pasar al atacante.
Medio: El personaje incorpora los 5 PV drenados a los suyos propios. Siempre tiene que hacer contacto físico con la víctima para drenar su energía.
Elevado: El SPJ puede absorber 10 PV por Asalto desde una distancia nunca superior a su % en metros, perdiendo un 5% de control por cada metro que le separe del personaje atacado.
Alto: El SPJ puede absorber 15 PV desde una distancia máxima de su % en metros, perdiendo un 5% 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, ...) y conseguirá 10 PV por Asalto que dedique a esta acción. Deberá repetir la tirada cada Asalto, sólo que en este caso no será necesaria la obtención de un crítico, sino que se le aplicará un modificador -30 (Difícil).
Cósmico: No se aplicarán modificadores por tipo de personaje ni por distancia en esta acción.

Pifia: El SPJ pierde los PV que quería drenar.

05. CONTROL DEL MAGNETISMO (DES+INT)/2

Con este poder el SPJ puede alterar el flujo magnético que exista a su alrededor, pudiendo mover materiales o componentes férricos, además de otras atribuciones.

Bajo: Si altera el flujo magnético puede mover Rango x10 Kg de materiales férricos.
Medio: El SPJ no solo puede mover objetos si no que también puede hacerlo a gran velocidad, causando un daño de 30+5D10 si los lanza.
Elevado: El peso máximo cambia a Rango x100 Kg. Daño de 55+5D10. El SPJ puede levitar variando el campo magnético a su alrededor (Volar a Rango Medio). Puede modelar objetos de hasta Rango/2 Kg.
Alto: El peso máximo es de Rango x500 Kg. Daño de 80+5D10. El SPJ puede generar una campo de fuerza magnético de igual Rango (tratar como si fuera un Campo de fuerza telequinético). Puede modelar objetos de tantos Kg como su Rango.
Cósmico: El peso máximo es de Rango x1000 Kg. Daño de 100+1D100. Realizando una tirada con elevados modificadores negativos puede incluso provocar desastres naturales alterando el campo magnético de la Tierra. El peso de materia que puede moldear es Rango x10 Kg.

Pifia: Pierde toda capacidad de controlar el magnetismo durante 1D10 turnos.

06. ADHERENCIA (AGI+FUE)/2

Permite al SPJ poder pegarse a objetos, paredes, otros seres, ... que estén formados por determinados materiales. La habilidad Trepar/Saltar se incrementa en 20+2D10. En este poder no existen rangos. Según los diversos materiales hay distintos modificadores:

Madera	+15
Roca / Ladrillo	+0
Vidrio	-20
Metales	-20
Sustancias deslizantes	-50

Pifia: El SPJ es incapaz de adherirse a nada durante 1D10 Asaltos.

07. AGRESIÓN PSIÓNICA (INT+PER)/2

Es la capacidad de causar dolor o la muerte cerebral a otros individuos. La víctima utiliza su valor en INT como sustituto del DA.

Bajo: Causa un daño de 20+3D10. El radio efectivo de este poder es de 10 metros.
Medio: Causa un daño de 50+5D10. El radio efectivo de este poder es de 25 metros.
Elevado: Causa un daño de 75+5D10. El radio efectivo de este poder es de 50 metros.
Alto: Causa un daño de 100+5D10. El radio efectivo de este poder es de 75 metros.
Cósmico: El SPJ puede generar una onda de daño psíquico que causa 100+1D100 a todos los seres que se encuentren en un radio de 100 metros.

Pifia: El agresor sufre un colapso mental. Caerá inconsciente y se recuperará en 6D10 minutos.

08. ALTERACIÓN DE LA DENSIDAD (INT+CON)/2

El SPJ puede variar la densidad de su cuerpo. Dependiendo del rango existen diferentes atribuciones.

Bajo: El SPJ tiene que escoger entre aumentar su densidad (y debe volver a la original después) o disminuirla hasta la intangibilidad (y tener que recuperarla más tarde). No puede hacer uso de ambas posibilidades y debe elegir 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 período no superior a CON/10 Asaltos.
Medio: Su CON y FUE suben hasta 125, 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 aumentando o disminuyéndola. Aumentará su CON y su FUE hasta 150. La duración será de CON/2 Asaltos.
Alto: La CON y la FUE pueden aumentarse hasta 175. Es capaz de volver intangibles partes aisladas de su cuerpo. Siendo intangible puede volar y cambiar su dirección de vuelo mediante ligeros aumentos o disminuciones 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 y una FUE de 200, así como volverse intangible. No existen límites de tiempo a la utilización del poder.

Pifia: 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 (50+5D10 de daño no absorbibles). Si una parte del cuerpo se materializa en otro SPJ causa un daño de (150+1D100) - (CON del atacado) por Asalto.

Nota: Aquellos SPJs que tengan además Súper Fuerza por encima de 160, mantendrán esta Súper Fuerza siempre, sin importar su densidad. Un personaje en estado intangible tiene una FUE igual a cero. Los ataques por emisión de energía afectan al personaje intangible de distinta manera según sea el tipo de energía utilizada.

Cinética / Sónica	Ningún daño
Calorífica	Ningún daño
Eléctrica	Daño/10
Magnética	Daño/5
Cósmica/Oscura/Nuclear	Daño/3
Mágica	Daño/2

09. ANULACIÓN DE PODERES (DES+CON)/2

Provoca la pérdida de poderes de otros personajes, siempre y cuando dichos poderes no estén derivados de la tecnología.

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 físico entre ambos PJs.
Elevado: Posibilidad de anular 2 poderes durante 2D10+2 Asaltos. Un crítico indicará que los poderes de la víctima desaparecen 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 valores mínimos del origen al 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 y nos permite anular 1D2 poderes de 1D6+1 personajes a la vez. La duración es de 2D10+10 Asaltos.

Pifia: El SPJ pierde el uso de sus poderes durante 1D10 Asaltos.

10. PRESENCIA ASTRAL (2xINT)/3

El personaje puede trasladar a otro lugar una representación suya visible pero de estado incorpóreo. El aspecto visual de la presencia astral queda a discreción del jugador. El SPJ no podrá hacer ninguna acción física mientras hace uso de este poder.

Bajo: El SPJ es capaz de trasladar únicamente su voz a otro lugar que conozca. Su voz será oída por todos los presentes del lugar aunque hable en voz baja.
Medio: El SPJ es capaz de enviar una representación suya intangible. No podrá acceder a recintos mágicos, solo podrá hablar y gesticular. La forma astral será visible para todo el mundo.
Elevado: Lo mismo que lo anterior pero esta vez el SPJ puede decidir ser visible y audible para una única persona en concreto (si la conoce)
Alto: El SPJ puede simultanear el uso de la presencia astral con una acción física y la presencia astral puede ser lo suficientemente tangible como para empujar o manipular algunos objetos de forma simple (mover sillas, cerrar puertas,...). El SPJ puede decidir presentarse en lugares que no conozca.
Cósmico: La presencia astral puede ser totalmente tangible o invisible para todos. Puede realizar acciones complicadas e incluso el SPJ puede donar a esta presencia de uno de sus poderes. La presencia puede materializarse también en otras dimensiones si el SPJ ha estado antes allí.

11. VISIÓN DE RAYOS X (2xPER)/3

El SPJ podrá ver a través de materiales opacos (a excepción del plomo o de materiales mágicos anti-fisgones), descubriendo lo que hay al otro lado. Éste poder no tiene Rangos.

12. DETECCIÓN DEL PELIGRO (PER/2)

El SPJ tiene la capacidad de presentir si se le cierne algún peligro, así como su naturaleza y magnitud.

Bajo: El SPJ tendrá una vaga sensación de inquietud si le acecha algún peligro.
Medio: El SPJ sabrá con seguridad si se le cierne algún peligro real así como el potencial del mismo.
Elevado: El SPJ sabrá qué clase de amenaza va a atacarle, así como su proximidad.
Alto: El SPJ sabrá dónde está el peligro, su naturaleza, intenciones y número de enemigos.
Cósmico: El SPJ detectará la mayor cantidad de información posible sobre el peligro que le acosa: poderes, tipo de personaje, ...

Pifia: La información que se obtiene es totalmente contraria a la realidad.

Nota: Puede haber ocasiones en que las tiradas de este poder deba hacerlas el DJ, para que así el jugador no sepa si ha fallado o no.

13. BLINDAJE NATURAL

El metahumano posee una piel diferente a la humana. Puede estar formada por una quitina ósea (como la de algunos insectos), piedra, acero o responder a orígenes más exóticos (metal orgánico, traspaso de materia de otros universos, etc).

Bajo: Obtiene FUE y CON +20+2D10. Dureza similar al hierro.
Medio: Obtiene FUE y CON +30+3D10. Dureza similar al acero templado.
Elevado: Obtiene FUE y CON +40+4D10. Dureza similar a las superaleaciones.
Alto: Obtiene FUE y CON +50+5D10. Dureza similar al Zynex.
Cósmico: Obtiene FUE y CON +70+5D10. Dureza similar al Strenium.

14. CAMBIO DE ESTADO (CON+INT)/2

Permite cambiar el cuerpo del SPJ del estado gaseoso al líquido y al sólido, por este orden inverso o directo. El SPJ no conserva su forma original sino que adopta la del estado en que se encuentre, convirtiéndose en gas o líquido y manteniendo un control mental que dependerá de la dificultad de la forma a asumir.

Pifia: Imposibilidad de cambiar de estado o sufrir cambios no deseados durante 1D10 Asaltos.

15. CAMBIO DE TAMAÑO (CON+INT)/2

El personaje puede cambiar su altura pudiendo encogerse o aumentar de tamaño dependiendo del rango del poder. 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 o disminuir a la mitad o el doble de su tamaño normal. Aumentando de tamaño, su FUE alcanza 110 y su CON 115.
Medio: La variación de tamaño es de tres veces su tamaño normal. Creciendo, su CON y su FUE alcanzan 125.
Elevado: El SPJ tiene las dos posibilidades: aumento y reducción de tamaño. Aumentando, su CON y su FUE aumentan hasta 150.
Alto: El tamaño mínimo del personaje es de unos pocos milímetros y el máximo cinco veces su tamaño normal. Su CON y su FUE pueden variar hasta 175.
Cósmico: Puede aumentar su tamaño hasta diez veces su tamaño normal y reducirse hasta tamaño microscópico. El aumento de CON y FUE llega hasta 200.

Importante: Si el personaje goza del poder Súper Fuerza o de Súper Constitución 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 los valores originales.

16. CAMPO DE FUERZA (2xDES)/3

El SPJ puede generar una barrera invisible que dura hasta que la absorción de daño sea superada. Hay varios tipos de campos de fuerza, cada uno con sus propiedades.

01 a 35	Telequinético
36 a 70	Automático
71 a 100	Energético

- Campo de fuerza telequinético

También lo proyectan aquellos que poseen los poderes Invisibilidad o Telequinesis. Su origen es una proyección controlada de fuerza mental.

Bajo: El campo de fuerza es personal. El DA es de 60 PV.
Medio: El radio máximo del campo es Rango-20 metros. El daño absorbido es de 70 PV.
Elevado: Absorbe 90 PV de daño, en un campo de fuerza cuya extensión máxima podrá ser de su Rango en metros.
Alto: Absorbe 120 PV de daño. El campo tendrá una expansión de hasta Rango x2 metros.
Cósmico: El radio podrá expandirse hasta Rango x10 metros. Absorbe daños por debajo de 150 PV. No obstante, el personaje recibe en su mente los efectos de lo que esté soportando su campo de fuerza. Así, por cada ataque que el SPJ reciba y sea detenido en su totalidad por el campo, el SPJ sufrirá el 10% del total del daño, sin tener derecho a ser absorbido de ninguna manera.

- Campo de fuerza automático

En este caso el personaje se ve envuelto continuamente por un campo de fuerza que no desaparece nunca, a menos que el SPJ lo desee. Según el Rango del poder, el DA es distinto:

RANGO	DA
Bajo	25
Medio	50
Elevado	75
Alto	100
Cósmico	150

- Campo de fuerza energético

El daño absorbido es diferente al de los otros tipos de campos de fuerza. Además tienen la peculiaridad de que causan daño a cualquiera que entre en contacto con ellos, en función del rango:

RANGO	DA	DAÑO
Bajo	50	5D10
Medio	75	25+5D10
Elevado	100	50+5D10
Alto	125	75+5D10
Cósmico	150	50+1D100

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. Ese poder consiste en una alteración drástica de la densidad atómica de las moléculas que componen al personaje, 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, que hacen que se puedan atravesar pero el SPJ sufre la mitad del daño normal.

- 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 podrían atravesar sin dificultades dicho escudo.

Pifia: El Campo de fuerza ahoga al SPJ causándole un daño, por Asalto, igual a la mitad de los PV que absorbe hasta que el personaje queda inconsciente.

17. CONGELACIÓN (CON+PER)/2

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 una distancia igual al Rango en metros). Es incompatible con cualquier poder relacionado con el calor o el 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, aleaciones polarizadas, ...).
Medio: El personaje puede afectar a objetos mayores, de hasta dos metros de alto. El SPJ es inmune al frío extremo, siendo capaz de crear una armadura de hielo sobre su cuerpo que le proporciona DA 25 y no dificulta sus movimientos.
Elevado: El SPJ 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 50 PV. Además el SPJ también podrá crear estructuras de hielo de diversas formas (toboganes, escaleras, armas, ...) 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 armadura será de 75 PV. Puede crear muros de hielo que absorberán impactos de 75 PV.
Cósmico: El DA de la armadura es de 125 PV. Ese valor será también la resistencia (DA) de sus construcciones de hielo.

Nota: La formación de construcciones de hielo por parte del personaje variará dependiendo de su rango. Un SPJ con Congelación a Rango Elevado podrá crear en un Asalto un muro u objeto de 40 PV y DA 40. Si continúa aumentando su tamaño durante 5 Asaltos, el objeto tendrá 40x5=200 PV, pero continuará teniendo un DA de 40.

Importante: Si el SPJ utiliza su poder contra un ser vivo atacando con proyectiles de hielo, el daño causado dependerá del rango:

RANGO	DAÑO
Bajo	25+3D10
Medio	50+5D10
Elevado	75+5D10
Alto	75+1D100
Cósmico	100+1D100

18. CONTROL DEL FUEGO (DES+INT)/2

El personaje puede irradiar fuego desde una parte de su cuerpo (que será especificada en el momento de su creación).

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 (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 75+5D10.
Alto: El SPJ puede controlar la intensidad y forma del fuego. El daño que causa es de 75+1D100.
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 100+1D100.

Pifia: El SPJ pierde el control sobre el fuego creado durante 1D10 Asaltos.

19. CONTROL DE LA GEODINÁMICA (DES+INT)/2

Este poder permite al SPJ manejar la estructura sísmica de la Tierra. De esta manera puede generar terremotos y tener control de los movimientos sísmicos, así como la posibilidad de mover y lanzar masas de tierra y darles diferentes formas.

Bajo: Puede crear pequeños temblores. El radio de acción se extiende desde el SPJ, como epicentro, y alcanza hasta su Rango en metros.
Medio: Posibilidad de mover Rango x10 kilogramos de tierra. Daño 25+5D10.
Elevado: La masa de tierra puede ser lanzada, no sólo movida por el terreno, con un peso máximo de Rango x50 kilogramos. El daño que hace el impacto de la tierra es de 50+5D10.
Alto: El personaje puede detener otros seísmos que se encuentren en el radio de acción de su poder (porcentaje en metros). La masa máxima de tierra que puede mover es de Rango x300 Kg. El daño causado es 50+1D100.
Cósmico: Dentro de su radio de actuación, el SPJ puede provocar todo tipo de movimientos geodinámicos, incluidos volcanes, terremotos, tsunamis, etc. Daño 100+1D100.

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 Rango x1000 Kg.

20. CONTROL DE OTRAS ENERGÍAS (CON+INT)/2

El metahumano puede controlar y modificar de diversas maneras un tipo concreto de energía. 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 energía.

Bajo: El SPJ sólo puede cambiar de dirección la energía enfocada hacia él, como defensa ante un ataque (desviando balas, esquivar un disparo láser, 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 daño. Por ejemplo, convertir energía sónica (Físico) en energía cinética, aumentando la velocidad de algo o disipándola.
Alto: Posibilidad de controlar una energía más, que debe declararse.
Cósmico: El SPJ obtiene el control de 4 energías pudiendo convertirlas entre ellas, incluso cuando el daño que causen no sea del mismo tipo.

21. CONTROL DE LA TEMPERATURA (CON+PER)/2

Puede provocar desde la fiebre hasta la incineración del atacado. El SPJ que tenga este poder tiene control total sobre la temperatura de su organismo con un rango de actuación entre 27º y 45º sin ningún tipo de gasto al hacer uso del poder.

Bajo: El SPJ es capaz de hacer arder materiales combustibles, como la madera o la gasolina. Si el blanco de su poder es un personaje humano, provocará malestar general, sudores, mareos leves y sensación de ahogo.
Medio: Puede aumentar la temperatura del cuerpo humano hasta los 42º C, haciendo que la víctima tenga un modificador negativo de -20% a las acciones o causando un daño interno de 10+1D10 (no absorbible). Si utiliza el poder durante varios Asaltos puede llegar a fundir materiales con un DA de 50.
Elevado: La temperatura máxima alcanza los 50º, causando un modificador negativo de -35% y un daño interno de 20+2D10 (no absorbible). Si utiliza el poder durante varios Asaltos puede fundir materiales con un DA de 75.
Alto: El límite máximo de temperatura que puede alcanzar llega a los 100º, logrando que se condense la sangre en un cuerpo humano, causando un modificador negativo de -50% y un daño interno de 30+2D10 (no absorbible). Si usa el poder durante varios Asaltos fundirá materiales con un DA de 100.
Cósmico: El límite máximo de temperatura que puede alcanzar sobrepasa los 300º, haciendo que un cuerpo humano arda por dentro y termine carbonizado, causando un modificador negativo de -65% y un daño interno de 50+5D10 (no absorbible). Si utiliza el poder durante varios Asaltos puede fundir materiales con un DA de 150.

Pifia: El SPJ que utiliza el poder sufre un daño equivalente al nivel del rango que pretendía utilizar.

22. INCÓGNITO

Será mucho más difícil detectar la presencia del SPJ si tiene este poder. No tiene valor ni porcentajes.

Bajo: El SPJ es muy discreto. +20 en Sigilo.
Medio: El SPJ será totalmente anodino y en una situación normal la gente no reparará en su presencia.
Elevado: En una situación de combate el SPJ pasará totalmente desapercibido. Si no hace nada los adversarios no se percatarán de él y se librará de las tiradas de ataque entre los SPJs.
Alto: El SPJ no podrá ser detectado por ningún tipo de sensor, ni por cámaras ni por grabadoras. La gente no se acordará de la existencia del SPJ, ni siquiera su propia familia.
Cósmico: El SPJ no podrá ser detectado de ninguna manera ya sea mágica, mística o cósmica. La gente no lo verá y el SPJ no dejará huellas ni tendrá sombra.

23. IMITAR MATERIALES (DES+CON)/2

El cuerpo del SPJ adquiere las propiedades del material que toque. Es obvio comprender que se necesita contacto físico entre la piel del SPJ y el material a imitar.

Bajo: El SPJ se transmuta en líquidos y objetos materiales que sean frágiles (cristal, plástico, ...)
Medio: El SPJ adquiere las propiedades de los objetos que toca. Hará más daño según el material en el que se transmute (por ejemplo, el acero hace +25 al daño).
Elevado: El SPJ puede absorber las propiedades del Optimun y las de las aleaciones complejas.
Alto: El SPJ puede absorber las propiedades de los materiales mágicos.
Cósmico: El SPJ puede absorber las propiedades de los Objetos Guardián, así como sus poderes.

24. CORTOCIRCUITO (DES+INT)/2

El SPJ podrá estropear diferentes aparatos y componentes electrónicos a voluntad.

Bajo: El SPJ podrá fundir bombillas y tubos catódicos.
Medio: El SPJ podrá estropear diversas funciones de los electrodomésticos y aparatos similares. Podrán funcionar, pero no de manera normal ni todas las veces.
Elevado: El SPJ podrá anular funciones concretas de algunos mecanismos complejos, siempre y cuando sepa entender cómo funcionan.
Alto: El SPJ provocará un modificador del -50% a cualquier intento de uso de los aparatos electrónicos, salvo tecnoarmaduras y equipos similares.
Cósmico: Cualquier aparato electrónico dejará de funcionar o sufrirá una grave avería.

Pifia: Los aparatos electrónicos del SPJ o aliados se apagarán o funcionarán mal.

25. CONTROL DE LA VEGETACIÓN (2xPER)/3

El SPJ puede utilizar las plantas a su favor. Dependiendo del rango que posea, el SPJ podrá realizar diferentes acciones:

Bajo: El SPJ puede ayudar al crecimiento de los vegetales, donando parte de su energía vital.
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, ... Los movimientos de las plantas son bastante lentos, siendo su equivalencia con los humanos de 1 AxA, y tienen una FUE máxima de 110.
Alto: Igual que en el rango anterior, pero las plantas se mueven más deprisa (2 AxA) y tienen una FUE máxima de 125.
Cósmico: El SPJ puede crear plantas de la nada y controlarlas. Las plantas pueden actuar con rapidez (tienen 3 AxA) y con una FUE máxima de 150 si actúan al unísono. Obteniendo un crítico, el personaje puede crear plantas inteligentes y dotarlas de vida para que le ayuden y colaboren con él.

Pifia: La vegetación atacará al SPJ y al resto del grupo de héroes.

26. CONTROL DEL CLIMA (DES+INT)/2

El SPJ puede variar las condiciones climáticas de una zona determinada, con centro en sí mismo. Incluye el control de la velocidad y densidad del aire. Asimismo, este poder también permite crear tormentas, ciclones, tifones, lluvias torrenciales y, por supuesto, también anularlas.

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, en un 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.

Pifia: Las fuerzas de la naturaleza invocadas por el SPJ se volverán en su contra.

27. CONTROL MUSCULAR (DES+INT)/2

El personaje controla la musculatura de otros seres pudiendo provocar dolores y pinzamientos (modificadores negativos a la actividad física de la víctima igual al daño causado) o colapsos cardiacos. La viabilidad del poder se reduce en un 1% del valor por cada metro que separe al personaje del atacado. Un crítico en este poder permite controlar los músculos del otro personaje durante 1D4 Asaltos sin necesidad de realizar más tiradas.

Bajo: Permite hacer movimientos reflejos, como dejar caer objetos, mover una pierna, …
Medio: El SPJ es capaz de controlar movimientos más complejos, que requieran habilidad manual. El daño a la víctima por daño muscular es 10+1D10 (no absorbible).
Elevado: Se pueden ejecutar movimientos complicados, como andar, correr o saltar. El daño causado a la víctima es de 15+1D10 (no absorbible).
Alto: Control de la musculatura cardiaca, pudiendo causar daños letales. El daño causado a la víctima es de 25+2D10 (no absorbible).
Cósmico: El SPJ es capaz de controlar al sujeto como si fuera una marioneta, aunque la víctima seguirá notando que está siendo controlada. El daño causado a la víctima es de 50+4D10 (no absorbibles).

28. DOMINACIÓN MENTAL (INT+PER)/2

Es la capacidad de controlar a uno o más individuos convirtiéndolos en esclavos mentales del dominador, provocándoles miedo, odio, ilusiones u obligándoles a cumplir la voluntad del SPJ.

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 será 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.

Bajo: Control de un sólo ser. El control 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 se debe de dar la misma orden, ilusión o misión, durante 4 Asaltos.
Elevado: Control de un máximo de 4 seres con diferentes ordenes o misiones. El dominador puede realizar simultáneamente otra acción física, pero sólo si está controlando 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. Si el dominador obtiene tres críticos seguidos en la subyugación de un mismo personaje, podrá dominarlo hasta la muerte de uno de los dos o según la discreción del DJ.
Cósmico: Si supera las tiradas pertinentes, el SPJ podrá convertir en esclavo a otro SPJ hasta que desee liberarlo o concurran circunstancias que debiliten mentalmente al dominador.

Pifia: El SPJ sufre una sobrecarga en su sistema neuronal que le hace caer inconsciente 1D6 Asaltos.

29. DONACIÓN DE VIDA (DES+CON)/2

Este poder permite potenciar el sistema curativo natural de un individuo y transmitirle puntos de vida para curar sus heridas.

Bajo: Permite transmitir puntos de vida a un herido. Cada punto cedido cura 1 punto de vida. Se puede cerrar cualquier tipo de hemorragia.
Medio: Cada punto cedido cura 2 PV. Una persona bajo los cuidados del SPJ recupera sus PV al doble del ritmo normal.
Elevado: Cada punto cedido cura 4 PV. 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 con un modificador de +30%.
Alto: Cada punto cedido cura 8 PV. Se pueden ceder puntos de vida de otras personas siempre que éstas consientan. Se pueden regenerar miembros perdidos pero no es posible crearlos. El SPJ adquiere Invulnerabilidad con Rango Alto a gases y venenos.
Cósmico: Cada punto cedido cura 12 PV. El SPJ adquiere además Regeneración de tejidos con Rango Medio. Se puede devolver la vida a una persona muerta recientemente (tres días como máximo). El SPJ es capaz de eliminar cualquier toxina o enfermedad de un organismo. Se pueden curar defectos genéticos de nacimiento (ceguera, sordera, diabetes, hemofilia, ...)

Pifia: El personaje a reanimar muere definitivamente, los muertos reanimados atacan al SPJ, sin que le sea posible volver a invocarlos o hace perder los PV que estaba intentando donar.

30. ELASTICIDAD (2xAGI)/3

El SPJ puede alargar o comprimir su cuerpo a voluntad. La máxima distancia que el personaje puede alargar su cuerpo manteniendo su fuerza depende del rango que posea.

Bajo: Permite alargar o comprimir el cuerpo del SPJ (sólo una de las dos opciones). Su cuerpo adquiere un +10 a la AGI o un DA de 15 (según la opción elegida). Puede estirar su cuerpo hasta una distancia igual a Rango/5 metros.
Medio: El SPJ es capaz de combinar las dos atribuciones de este poder. Adquiere un DA de 25 y un modificador a la AGI de +15. Puede estirar su cuerpo hasta una distancia igual a Rango/4 metros.
Elevado: Comprimir su cuerpo hace que pueda alcanzar un DA de 40 y un aumento a la FUE de +10. También puede modificar su apariencia levemente, con variaciones de 10 puntos a la característica. Puede estirar su cuerpo hasta una distancia igual a Rango/3 metros.
Alto: Puede hacer su cuerpo tan denso que obtiene un DA de 50 y su FUE tiene un modificador de +20. Las modificaciones de su apariencia le permiten variar 20 puntos ese valor. Puede estirar su cuerpo hasta una distancia igual a Rango/2 metros.
Cósmico: El SPJ puede endurecer su cuerpo hasta alcanzar un DA de 75 y aumentar su fuerza en un +35. El límite máximo al cual puede estirar su cuerpo alcanza su Rango en metros.

31. EMISIÓN DE ENERGÍA (DES+PER)/2

El personaje controla la energía de su cuerpo, pudiendo proyectarla en diferentes formas: electricidad, energía cinética, energía oscura, rayos de luz, etc. El daño que causa cada tipo de energía es el siguiente:

TIPO	DAÑO
Eléctrica	Energético
Microondas	Calorífico
Cinética	Físico
Sónica	Físico
Gravitacional	Físico
Oscura	Físico
Lumínica / Solar	Energético / Calorífico
Nuclear	Energético / Calorífico
Magnética	Físico / Energético
Mágica	Todos
Cósmica	Todos

Hay que declarar qué tipo de energía se emite en el momento de crear el SPJ. El daño que puede provocar depende del rango del poder.

Bajo: 25+5D10 de daño.
Medio: 50+5D10 de daño.
Elevado: 75+5D10 de daño.
Alto: 75+1D100 de daño.
Cósmico: 100+1D100 de daño.

Pifia: La energía liberada estalla en el cuerpo del propio SPJ, sufriendo el daño que pretendía causar con su ataque.

Importante: La Energía Mágica se ha incluido aquí para indicar qué tipo de daño causa, pero no está disponible para que sea elegida por el SPJ, salvo que posea algún objeto místico o se trate de un personaje Mago.

32. DESPLAZAMIENTO TEMPORAL (CON+INT)/2

El personaje es capaz de deslizarse a través de las corrientes temporales. Se trata de un poder particularmente poderoso, así que el uso que se le dé deberá ser controlado por el DJ. Cabe destacar que el viaje es en el tiempo y no en el espacio.

Bajo: El personaje es capaz de adelantar sus sentidos en el tiempo y adelantarse a los acontecimientos inmediatos. Esto le otorga +20% al ataque y defensa.
Medio: El SPJ puede adelantarse en el tiempo unos instantes (1 Asalto) durante el cual podrá efectuar sus acciones sin oposición debido a que hasta que la corriente temporal no alcance al personaje, el resto de personajes no podrá realizar ninguna acción. Sus acciones no pueden ser de combate.
Elevado: El personaje se puede adelantar en el tiempo durante un Asalto, tiempo durante el cual podrá realizar sus acciones sin oposición.
Alto: El personaje podrá adelantarse o atrasarse en el tiempo 2 Asaltos. En el desplazamiento puede llevar consigo a dos personas.
Cósmico: El SPJ posee el poder de deslizarse a cualquier punto de la corriente temporal y llevarse con él hasta 10 personas.

Pifia: El SPJ es lanzado contra su voluntad hacia la corriente temporal y es incapaz de determinar cuándo saldrá de ella. El DJ es libre de enviarle a la época que desee.

33. MAESTRO DE ARMAS

A la hora de obtener este poder, el SPJ puede elegir entre las dos opciones que se detallan a continuación.

- Opción 1

Con este poder el SPJ podrá manejar al 100% todo tipo de armas, desde armas antiguas hasta armas alienígenas de alta tecnología. Las armas que empuñe deben de ser consideradas Armas, no valen armas improvisadas como taburetes, extintores, … ni tampoco vehículos militares (tanques o similares).

No hay porcentajes ni Rangos para este poder. el SPJ deberá utilizar los porcentajes necesarios para controlar dichas armas en función de la habilidad requerida.

- Opción 2

Bajo: El SPJ tiene una habilidad llamada Maestro de armas (DES+PER/2) que rige el manejo de todo tipo de armas, incluidas las de alta tecnología.
Medio: Al SPJ se le suma +25 a Lanzar. El SPJ maneja armas del futuro y de otras razas extraterrestres (pero no armas mágicas ni guardián). Su Parada se suma +15.

Elevado: El SPJ puede imitar la forma de combate de los PNJs. En términos de juego, puede aprender técnicas de combate Ninjas y Justicieras al verlas en videos o en combate directo (aunque en este caso las utilizaría en el siguiente combate, después de asimilarlas, a no ser que el SPJ tenga Súper Inteligencia). También se le suma +15 a la Parada si se enfrenta a un PNJ al que haya estudiado. El SPJ también puede aprender Artes marciales a través de este método (pero no obtendrá las capacidades del chi), que entonces queda regida por la habilidad correspondiente.
Alto: todos los objetos se convierten en armas mortales en sus manos. Cualquier objeto arrojadizo (una pepita, un clip, una carta, una moneda, …) hace el daño de un shuriken. Todo objeto de tamaño de un puño (un diskette, una calculadora, …) hace el daño de un cuchillo. Todo objeto del tamaño de un palo de escoba hace el daño de una espada (2D10 + el daño que haga por material). Por su parte, cuando utiliza cuchillos, shurikens o mandobles se le suma +10 al daño. El SPJ puede manejar armas guardián y mágicas. El SPJ puede hacer una acción de combate donde el adversario se queda sin Daño Absorbido, siempre y cuando lo haya estudiado con anterioridad. Esto es porque ha descubierto el punto débil de la estructura de la armadura (una juntura, el visor) o del físico del adversario (guardia baja). Tendrá una única oportunidad de hacerlo dentro de un combate y se le aplicará la penalización habitual por elegir localización.
Cósmico: el SPJ tiene un 30% de posibilidades de hacer crítico utilizando armas o en combate cuerpo a cuerpo, pero solamente si tiene Fuerza menor a 110. El SPJ puede combatir con los ojos vendados contra un adversario al que haya estudiado, hasta que el PNJ saque un crítico o una pifia. Su Parada contra este PNJ sube un +30, y la Parada del PNJ baja un -25.

34. VISIÓN VERDADERA (INT+PER)/2

El SPJ podrá ver la verdadera apariencia de una persona aunque esté disfrazada, metamorfoseada, sea invisible o se haya convertido en un animal, un objeto o haya lanzado una ilusión mágica. Éste poder no revela la identidad de tecnoarmaduras en modo Camuflaje y similares.

Pifia: Sufre increíbles alucinaciones que le merman en un -50% cualquier acción física durante 1D6 asaltos.

35. CONTROL DEL CABELLO (DES+CON)/2

El SPJ podrá controlar su cabello de tal manera que puede hacerlo crecer o encoger, rizarlo o cambiarlo de color a voluntad. El pelo tiene la misma fuerza que el SPJ y puede ser usado para atacar o apresar a un objetivo.

Pifia: El SPJ no tiene control sobre los movimientos de su cabello y le ataca a él o alguno de sus compañeros.

36. EMPATÍA ANIMAL (INT+PER)/2

El SPJ puede tener diferente grado de control y comunicación con los animales, según el rango.

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 SPJ posee la capacidad para hablar con otros seres no inteligentes, pudiendo entender su lenguaje y formularles preguntas.
Elevado: Control de animales. El SPJ puede dominar toda clase de animales, de uno en uno, haciendo tiradas por esta habilidad.
Alto: El SPJ puede invocar plagas o manadas de diferentes animales, con un máximo de 50+1D100 animales inferiores (reptiles, peces, pájaros pequeños, insectos o gusanos) y 3D20 animales superiores, pudiendo controlarles y usarlos como atacantes, mensajeros, etc.
Cósmico: El personaje puede controlar animales igual que en el apartado anterior, incluso a criaturas alienígenas, siempre que su INT sea inferior a 50. Nunca será atacado por animales.

Pifia: Las bestias se volverán en contra del SPJ, incluso atacándolo, y entenderán sus órdenes de manera errónea.

37. EMPATÍA MENTAL (INT+PER)/2

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. 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 mental y la acción durará 2 Asaltos como máximo.
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. Su habilidad en el uso de este poder le proporciona un +15% a todas las tiradas de Influencia.
Alto: En este rango el personaje puede provocar emociones diferentes a un máximo de 10 personas en el mismo Asalto. Su habilidad en el uso de este poder le proporciona un +25% a todas las tiradas de Influencia.
Cósmico: El empático puede provocar sensaciones diferentes a un máximo de 100 individuos, mediante un crítico, sin perjuicio para sus propias acciones. Puede compaginar su actividad mental con otra física. Es capaz de arraigar tan profundamente una emoción como para hacerla permanente.

Pifia: El resultado del poder es el contrario del que se intentaba conseguir, además de poder causar daños psíquicos en la mente del SPJ.

38. EMPATÍA TECNOLÓGICA (INT+PER)/2

Este poder indica una especial conexión entre el SPJ y la tecnología, conociendo su funcionamiento, comunicándose con ella e incluso llegando a controlarla.

Bajo: El PJ sabe automáticamente como manejar un sistema o aparato tecnológico con un porcentaje de habilidad de 1D100% cada vez que entre en contacto con él.
Medio: El SPJ puede reparar cualquier aparato sin necesidad de que tenga las habilidades de aprendizaje específicas como Cibertecnología, Informática, etc.
Elevado: Posibilidad de diseñar los más complejos aparatos tecnológicos que pueda imaginar incluso sin haberlos visto antes. Eso sí, para construirlos deberá contar con los recursos necesarios.
Alto: Comunicación con máquinas. Obedecerán al SPJ y funcionarán de forma automática sin necesidad de ser manejadas. Para conseguirlo, 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: Posibilidad de ejercer un control total sobre cualquier entidad (inteligente o no) artificial.

Pifia: Los aparatos tecnológicos se volverán locos y, según sus posibilidades, atacaran lo que encuentren en su camino y al SPJ.

39. EXPLOSIVIDAD (2xCON)/3

Los personajes que poseen esta capacidad son capaces de hacer explotar su propio cuerpo causando una explosión proporcional a la parte detonada. No sufren ningún daño en estas explosiones y son capaces de reintegrarse en los momentos posteriores.

La equivalencia de las diferentes partes del cuerpo en explosivos se indica en la siguiente tabla, así como el tiempo de recuperación:

MIEMBRO	EXPLOSIVO	TIEMPO
Un dedo	Débil	Al instante
Una mano	Débil x2	Al instante
Un brazo	Medio	1 Asalto
Medio cuerpo	Potente	2 Asaltos
Cuerpo entero	Potente x2	4 Asaltos

Según la parte del cuerpo que explote (o el tipo de explosivo), el daño causado por este poder es:

Débil	5D10
Medio	10D10
Potente	20D10

40. FUSIÓN (INT+CON)/2

La fusión es la capacidad para hacer desaparecer el cuerpo del SPJ dentro de otro material (que debe elegir al obtener el poder), por ejemplo sombras, tierra, cemento, ... 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 y pequeños accesorios que estén en contacto con él, pero nunca a otras personas.

Pifia: Puede provocar la desaparición del SPJ, que quedará atrapado para siempre en la materia o energía que intentaba atravesar.

41. GRITO SÓNICO (PER+CON)/2

Es un poder poco frecuente mediante el cual el SPJ puede producir sonidos cuyos efectos variarán dependiendo del rango de poder que tenga.

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: 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.
Elevado: El control aumenta de manera que el SPJ puede “enfocar” individualmente a la persona o personas que desee afectar. Por otro lado, puede concentrar lo suficiente los sonidos, formando un haz de ondas sonoras que causa un daño máximo de 75+5D10.
Alto: El daño causado aumenta hasta 75+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 un daño de 100+1D100 PV y es capaz de volar a más de 300 Km/hora. Puede construir barreras de sonido sólido que le protegen de un máximo de 100 puntos de daño.

Pifia: El SPJ pierde la capacidad del habla y sus cuerdas vocales resultan dañadas durante 1D6 Asaltos, tiempo en el que no podrá utilizar este poder.

42. INMORTALIDAD

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 debe ser por golpes, cortes, heridas de armas de fuego, armas láser y todas aquellas variantes de un combate normal.

No podrá resucitar y estará muerto si fallece por haberle sido absorbidos sus PV, 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 x5.

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	RECUPERACIÓN
Impactos de bala. Cortes y magulladuras	1D10 Asaltos
Heridas múltiples. Daño interno grave	2D10 minutos
Cuerpo destrozado. Enfermedad o veneno	2D10 horas

43. INVISIBILIDAD (INT+CON)/2

Los demás personajes no pueden ver al SPJ, a menos que puedan ver en el espectro invisible de la luz. El SPJ invisible ha de tener especial cuidado en ser muy silencioso y no delatar su posición. 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.

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, además de poder crear campos de fuerza invisibles (ver Campos de fuerza telequinéticos).
Alto: Con este rango, el SPJ puede volver otros objetos invisibles. Para conseguirlo, el objeto no debe ser mayor que él y debe estar 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. Pueden usar su poder con objetos que superen hasta diez veces su tamaño.

Pifia: El SPJ no puede intentar volverse invisible en 1D10 Asaltos.

44. INVULNERABILIDAD

El personaje es invulnerable a un tipo determinado de ataque. Esta invulnerabilidad no será siempre total, sino que dependerá del rango del poder. La reducción del daño se aplicará siempre sobre los puntos de vida que deba restarse el jugador, no sobre el total de puntos de daño causados por el ataque.

Bajo: La invulnerabilidad parcial hace que el ataque cause al personaje solamente la mitad de daño que en condiciones normales.
Medio: En este rango el daño recibido por el personaje es de una tercera parte.
Elevado: El SPJ recibe tan sólo una cuarta parte del daño que le correspondería recibir.
Alto: Con este rango el personaje es casi totalmente invulnerable, ya que recibe sólo una quinta 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:

01 a 25	Energía cinética	66 a 70	Energía nuclear
26 a 35	Energía eléctrica	71 a 75	Poderes psíquicos
36 a 40	Energía cósmica	76 a 80	Energía oscura
41 a 45	Energía mágica	81 a 90	Energía sónica
46 a 55	Temperaturas extremas	91 a 95	Energía magnética
56 a 65	Gases, venenos y toxinas	96 a 100	Energía lumínica

45. CONTROL DEL AGUA (DES+INT)/2

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 representación del agua.

Bajo: El SPJ tiene la capacidad de lanzar agua con una fuerza de empuje suficiente para causar un daño de 25+5D10 PV.
Medio: El personaje puede alterar el estado del agua, convirtiéndola 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, … 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/3 en metros cúbicos, adquiriendo las características físicas del agua (los impactos físicos no causan daño).
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.

46. MALA SUERTE (2xPER)/3

El personaje provoca mala suerte sólo a aquellos que elija y que estén en su campo de influencia (que variará dependiendo del rango).

Bajo: Modificador de -15% a todas las acciones durante 1 Asalto. El personaje debe tocar a su víctima para que el poder funcione.
Medio: Modificador de -30%. El campo de acción aumenta 5 metros de radio y el tiempo de duración a 1D4 Asaltos.
Elevado: El modificador será de -45%, el campo de acción aumentará a 10 metros de distancia del personaje y el tiempo de efecto se eleva hasta 1D4+2 Asaltos.
Alto: Producirá un -60% 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 -75% 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. La duración máxima de los efectos del poder del SPJ serán de 1D0+4 Asaltos.

Pifia: Puede provocar mala suerte al personaje que hace uso de este poder o buena suerte al personaje que era objetivo del poder.

47. MULTIFORMIDAD (INT+CON)/2

Dentro del poder de Multiformidad se dan varias clases diferentes. Para averiguar el tipo de multiformidad que posee el SPJ debemos consultar la siguiente tabla:

01 a 35	Multiformidad animal única
36 a 50	Multiformidad en objetos
51 a 75	Multiformidad en personas
76 a 100	Multiformidad en 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 híbrida en la que tres de sus características aumentarán hasta un valor de 100+5d10 (de acuerdo con el animal en el que se transforme).

Por ejemplo, un SPJ que se transforme en oso aumentará la FUE, la CON y la PER en su forma híbrida. Sin embargo, otro que se convierta en puma verá como sus características aumentadas serán la CON, la AGI y la PER.

- Multiformidad en objetos

No tiene rangos. El SPJ puede cambiar de forma y convertirse en cualquier objeto inanimado, bien todo su cuerpo o sólo una parte (convirtiendo su brazo en un arma de fuego, por ejemplo). 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 y según lo compleja que sea la transformación que elija, tardará más o menos tiempo en completarla (desde unos pocos Asaltos hasta varias horas).

- Multiformidad en personas

Bajo: El personaje puede convertirse en cualquier persona que haya visto, siendo capaz de imitar su voz y su lenguaje corporal, aunque un ojo atento puede intuir que algo no va bien.
Medio: Es capaz de duplicar también sus huellas dactilares y retinas, pero un estudio de su ADN detectará el engaño. Los SPJ con PER superior a 120 (olfato) también lo descubrirán.
Elevado: Posibilidad de convertirse en una copia exacta a nivel genético de la persona que decida, como si fuese un clon nacido en un laboratorio. Los SPJ que posean una PER superior a 150 (olfato) detectarán algo raro en el personaje.
Alto: Es capaz de convertirse en personajes metahumanos, aunque solo duplicará uno de sus poderes o características aumentadas que posea.
Cósmico: Multiformidad completa. Puede convertirse en la persona que desee, duplicando todos sus poderes y características o, en el caso de que sean superiores, manteniendo las suyas.

Pifia: Se transforma en una copia defectuosa, con el cuerpo destrozado, lesiones cutáneas, poderes incontrolados, … durante 1D6 Asaltos.

- Multiformidad en animales

Bajo: Se transforma en animales pequeños (gato, perro, insectos, …) pero no mantiene su intelecto humano cuando lo hace.
Medio: El tamaño del animal a convertirse no es un problema y al producirse la transformación mantiene su capacidad intelectual.
Elevado: Se puede convertir en cualquier animal que haya visto, manteniendo sus características físicas (las del personaje) pero no el resto de poderes que tenga.
Alto: Es capaz de mantener el resto de sus poderes al hacer la transformación y de duplicar morfología animal alienígena, mitológica o prehistórica.
Cósmico: Puede convertirse en cualquier criatura, existente o no, incluso con habilidades metahumanas.

48. PLASTICIDAD (2xCON)/3

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 y mantiene su independencia molecular.

Cuando el SPJ reciba un ataque y dependiendo del tipo del mismo, el DJ tendrá que valorar el daño final o los efectos producidos en el personaje según la siguiente tabla:

Energía cinética	Inmune
Energía mágica/cósmica	Daño/2
Energía (otra)	Daño/2
Temperaturas extremas	Daño/3
Gases, venenos y toxinas	Inmune
Poderes psíquicos	Inmune

49. POLILOCACIÓN (INT+CON)/2

El personaje puede multiplicarse en tantas copias de sí mismo como sean necesarias. Estas copias o réplicas pueden tener diferentes orígenes (ser posibles futuros del personaje, invocaciones de su pasado, versiones alternativas de sí mismo, etc.). Las réplicas permanecen activas hasta que pierden sus PV o son anuladas por el personaje principal. Pueden realizar actividades independientes unas de otras. Si se poseen otros poderes aparte de este, las copias creadas solamente tendrán uno de esos poderes adicionales.

La cantidad de PV que posea el personaje se reparte entre la suma de las réplicas y el original. Así, un personaje que tenga 60 PV y haya generado 2 copias verá repartidos sus PV entre tres, quedando cada uno con 20 PV. Cuando una copia muere, los PV que tenía se pierden y se recuperan al ritmo normal, no así cuando son anuladas o reabsorbidas.

Bajo: El SPJ puede crear un máximo de 2 copias de sí mismo.
Medio: No hay límite al número de copias a crear y dispone de todos sus puntos de vida para repartir.
Elevado: Puede repartir un total de PV x2.
Alto: El personaje puede crear sus duplicados repartiendo sus PV x4.
Cósmico: Los PV a distribuir entre las copias del personaje son 10 veces las del SPJ original.

Pifia: El SPJ invoca copias de sí mismo incontrolables, que pueden incluso querer atacarle a él.

50. PRECOGNICIÓN (2xPER)/3

El personaje puede intuir las acciones de los contrarios en el combate de forma intuitiva o posee la capacidad de ver acontecimientos futuros con mayor o menor claridad.

Bajo: El personaje tiene visiones durante el sueño. Éstas pueden ser acertadas o no, ya que sólo indican la posibilidad de que algo ocurra. El poder puede ser utilizado para que el DJ aporte pistas (verdaderas o falsas) al SPJ. Parada +10.
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). Parada +15.
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. Parada +20.
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. Parada +25.
Cósmico: El SPJ adquiere una Percepción Cósmica que le desvela la verdadera naturaleza de cualquier ser, así como hace imposible que nadie le engañe. Parada +40 y gana la Iniciativa de manera automática en todos los Asaltos.

51. REGENERACIÓN DE TEJIDOS

Mediante este poder el SPJ puede curarse más rápidamente 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.

Bajo: El SPJ se recupera al doble de la velocidad normal. No puede regenerar miembros perdidos.
Medio: No sufre desangramientos ya que las heridas cicatrizan en un Asalto. Recupera el triple de PV que recuperaría normalmente.
Elevado: Puede regenerar miembros perdidos en 1D6 horas y sus PV se recuperan a una velocidad cuatro veces mayor.
Alto: Puede regenerar miembros perdidos en 1D3 horas. Expuesto a un agente tóxico que no le mate (tirada superada de Resistencia con un -25%), su cuerpo genera una inmunidad a ese agente. La velocidad de recuperación de sus PV es de cinco veces la normal.
Cósmico: Recupera sus PV a un ritmo diez 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, la dispersión de la mayor parte de sus moléculas o medios similares.

52. Súper CONOCIMIENTO

Obtiene 1D4+2 Habilidades de Aprendizaje adicionales debido a su amplia experiencia.

53. PROVOCAR GÉISERES (PER+CON)/2

El SPJ puede provocar géiseres de agua caliente, siempre que esté en un entorno natural, que harán el daño según Rangos de Emisión de Energía, aplicándoles los siguientes modificadores.

Bajo: Diámetro de 1 metro y 1 metro de altura.
Medio: Diámetro de 2 metros y 2 metros de altura.
Elevado: Diámetro de 3 metros y 4 metros de altura (daño por caída de 1D10).
Alto: Diámetro de 5 metros y 6 metros de altura (daño por caída de 2D10).
Cósmico: Diámetro de 10 metros y 20 metros de altura (daño por caída de 4D10).

Pifia: El géiser se abre bajo los pies del SPJ o de alguno de sus aliados.

54. SUEÑO (INT+PER/2)

El SPJ manipula las ondas Alfa del cerebro provocando un estado de somnolencia a sus adversarios. Este poder es susceptible de ser contrarrestado con una tirada de Resistencia.

Bajo: 1 Persona al azar entre sus adversarios. Malus del -20% a todas sus acciones.
Medio: 2 Personas al azar. Malus del -30% a todas sus acciones.
Elevado: 3 Personas al azar entre todos los oponentes. Malus del -50% a todas sus acciones.
Alto: 2 Personas a su elección caerán dormidas durante 1D6 Asaltos.
Cósmico: 6 Personas caerán dormidas para siempre y únicamente se despertarán mediante magia o mediante la muerte del SPJ que las ha dejado en este estado.

Pifia: El SPJ o un compañero caerán dormid y no despertarán hasta que les quiten 10 PV.

55. ASIMILACIÓN (CON)

El SPJ podrá ingerir sustancias tóxicas como si de un vaso de leche se tratara. Recomendamos un uso responsable de este poder, ya que si no se obtiene la tirada el resultado puede ser letal.

Bajo: El SPJ podrá ingerir lejía, aguarrás, petróleo y otras sustancias clasificadas corno nocivas sin que su salud se resienta lo más mínimo. Su organismo las descompondrá como valores proteínicos.
Medio: Los venenos y los fármacos naturales o artificiales no dañarán al SPJ.
Elevado: Los gases, los virus, las armas químicas, genéticas y las enfermedades no afectarán al SPJ.
Alto: El SPJ puede ahora absorber los Puntos de daño/2 que le causarían estas sustancias, y con ellos aumentar su FUE o CON a voluntad durante 1D10 Asaltos.
Cósmico: Ninguna sustancia hace daño al SPJ, aunque sea mágica o cósmica, y además aumenta la FUE y/o la CON con los mismos los Puntos de daño que sufriera. La duración de la FUE y CON aumentada es de 1 día.

56. CARGAR OBJETOS DE ENERGÍA (2xDES)/3

El SPJ puede cargar con un tipo determinado de energía un objeto. La energía mantenida en el objeto se liberará cuando éste golpee a otra superficie sólida. El SPJ es inmune a los efectos de la carga de su propia energía pero cuando esta se desate, él también recibirá el daño si se encuentra dentro del radio de acción de la onda expansiva. Hasta el Rango Elevado se precisa de contacto físico para cargar los objetos. La onda expansiva no disminuye con la distancia.

Bajo: El SPJ puede cargar de energía objetos del tamaño de un paquete de tabaco que al liberarse ocasionarán un daño de 25+5D10 a 3 metros de diámetro.
Medio: El SPJ puede cargar de energía objetos del tamaño de un balón de fútbol que al liberarse ocasionarán un daño de 50+5D10 en un radio de 5 metros.
Elevado: El SPJ puede cargar objetos del tamaño de un barril ocasionando un daño de 75+5D10 en un radio de 10 metros.
Alto: Puedes cargar de energía objetos del tamaño de un coche sin contacto físico pero siempre que los puedas ver directamente. Esta vez el daño asciende a 75+1D100 en un radio de 20 metros.
Cósmico: Aquí ya no se precisa de contacto visual directo para cargar objetos de energía del tamaño de un camión, pero sí es necesario conocer la localización exacta del objeto a cargar. Un crítico con este nivel permitiría cargar de energía materiales orgánicos. El daño aquí es de 100+1D100 a 50 metros.

57. INTERCAMBIO DE MENTES (INT)

El SPJ intercambia la mente con la de otro ser, quedando su mente en el cuerpo del contrario y viceversa. Hasta el Rango Elevado se precisa de contacto físico. Los poderes mentales no son intercambiables. Este poder es susceptible de ser contrarrestado con una tirada de Resistencia.

Bajo: Intercambio de la mente del SPJ con la de cualquier animal normal. La mente del animal no pasará al cuerpo del SPJ sino que se mantendrá “aletargada”. La duración del cambio es de un día, después del cual cada mente vuelve a su cuerpo.
Medio: Intercambio de mente con seres humanos normales y metahumanos sin poderes (Expertos en artes marciales, Justicieros y similares) durante 1 día.
Elevado: El SPJ puede intercambiar su mente con seres de INT menor a 75 durante 1D6 Asaltos.
Alto: Intercambio de mentes con metahumanos de INT inferior a 85 durante 1D8 Asaltos. Ya no se precisa de contacto físico.
Cósmico: Intercambio de mentes de forma permanente con metahumanos de INT inferior a 95 durante 1D10 Asaltos. Posibilidad de intercambiar mentes con alienígenas, dioses, ...

58. PETRIFICACIÓN (2xPER)/3

El SPJ es capaz de convertir en piedra distintos materiales.

Bajo: Petrifica objetos pequeños, con un máximo 20 centímetros cúbicos, durante 1D6 Asaltos.
Medio: Petrifica cuerpos orgánicos del tamaño de un animal pequeño durante 1D6 Asaltos.
Elevado: Petrifica un ser humano y los objetos que porte durante 1 día.
Alto: Petrifica a un metahumano y todos los objetos que porte durante 1D10 Asaltos.
Cósmico: Puede petrificar a 1D8 metahumanos durante 1 día y objetos del tamaño de un avión. A este nivel ya no se requerirá contacto físico pero sí contacto visual directo. Las víctimas ahora no podrán ejercer ningún tipo de poder. Si el SPJ muere, las víctimas de la petrificación vuelven a la normalidad.

59 a 62. Súper AGILIDAD

El SPJ tiene una agilidad y rapidez de movimientos superior a la humana

Bajo: Obtiene AGI +20+2D10.
Medio: Obtiene AGI +30+3D10.
Elevado: Obtiene AGI +40+4D10.
Alto: Obtiene AGI +50+5D10.
Cósmico: Obtiene AGI +70+5D10.

63 a 66. Súper CONSTITUCIÓN

El SPJ tiene una resistencia y una vitalidad superior a la humana.

Bajo: Obtiene CON +20+2D10.
Medio: Obtiene CON +30+3D10.
Elevado: Obtiene CON +40+4D10.
Alto: Obtiene CON +50+5D10.
Cósmico: Obtiene CON +70+5D10.

67 a 71. Súper FUERZA

El SPJ tiene una fuerza y potencia física superior a la humana.

Bajo: Obtiene FUE +20+2D10.
Medio: Obtiene FUE +30+3D10.
Elevado: Obtiene FUE +40+4D10.
Alto: Obtiene FUE +50+5D10.
Cósmico: Obtiene FUE +70+5D10.

72 a 74. Súper INTELIGENCIA

El SPJ tiene un intelecto y una agudeza mental superior a la humana.

Bajo: Obtiene INT +20+2D10.
Medio: Obtiene INT +30+3D10.
Elevado: Obtiene INT +40+4D10.
Alto: Obtiene INT +50+5D10.
Cósmico: Obtiene INT +70+5D10..

75 a 78. Súper PERCEPCIÓN

El SPJ tiene una perspicacia y varios de sus sentidos mejorados.

Bajo: Obtiene PER +20+2D10.
Medio: Obtiene PER +30+3D10.
Elevado: Obtiene PER +40+4D10.
Alto: Obtiene PER +50+5D10.
Cósmico: Obtiene PER +70+5D10.

79. Súper APARIENCIA

El SPJ tiene una apariencia superior a la humana, de una belleza increíble o con una gran personalidad.

Bajo: Obtiene APA +20+2D10.
Medio: Obtiene APA +30+3D10.
Elevado: Obtiene APA +40+4D10.
Alto: Obtiene APA +50+5D10.
Cósmico: Obtiene APA +70+5D10.

80. SUPERVELOCIDAD (DES+AGI)/3

El personaje puede correr más deprisa de lo normal. Aumenta la AGI del SPJ en 40+6D10 (hasta un máximo de 200), pero sólo para habilidades relacionadas con este poder (Sigilo, Esconderse, Esquivar, Trepar/Saltar).

La siguiente tabla indica también el número de acciones por Asalto que puede realizar un SPJ cuando utilice el poder. Mantener la Supervelocidad tiene unos gastos de PV por cansancio a la hora que se indican en la tabla. La Velocidad máxima sólo puede mantenerse por un Asalto.

AGI	AxA	Km/h	PV/h	DAÑO
100	3	25	-	-
101 a 115	3	50	1D3	+4
116 a 130	3	100	1D4	+8
131 a 145	4	150	1D6	+12
146 a 160	4	200	1D8	+16
161 a 175	4	250	1D10	+20
176 a 190	5	300	2D10	+25
191 a 195	5	500	3D10	+40
196 a 199	5	800	4D10	+65
200	6	1000	5D10	+80

Ejemplo: Un personaje con Supervelocidad 200 puede alcanzar una velocidad punta de 1.000 Km/h, teniendo un modificador al daño de +50 sólo cuando se lance a supervelocidad contra su objetivo.

Pifia: El SPJ pierde el control, impactando contra el entorno o el suelo, sufriendo tantos puntos de daño (no absorbible) igual a su Velocidad máxima/10.

81 a 83. TELEPATÍA (INT+PER)/2

La telepatía es la capacidad de comunicación a un nivel intelectual alto y complejo entre dos mentes sin necesidad de utilizar canales de comunicación externos como lenguaje, escritura, signos, etc. Funciona independientemente del idioma, la raza o la edad 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.

Bajo: Lectura de mentes de individuos con Inteligencia menor de 50. La comunicación dura 2 Asaltos y el telépata no puede realizar ninguna otra acción física o mental. Escudo mental que suma +10 a la Parada mental.
Medio: Lectura de mentes de individuos con Inteligencia menor de 70. Es capaz de crear ilusiones en la mente de su objetivo. Escudo mental que suma +20 a la Parada mental.
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 (su Escudo mental suma +30 a la Parada mental). Obtiene el poder de Traducción de lenguas.

Alto: Puede simultanear su actividad psiónica 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. Escudo mental que suma +40 a la Parada mental.
Cósmico: El telépata es capaz de mentir psíquicamente, borrar memorias, establecer bloqueos mentales, implantar falsos recuerdos o conectar a todos los individuos en alcance de su visión, sin perjuicio para su actividad. También puede absorber Habilidades de aprendizaje. Escudo mental que suma +50 a su Parada mental.

Pifia: El personaje sufre una descarga neuropsíquica debido al esfuerzo que le provoca un daño de 3D10 no absorbible.

84. TELEPORTACIÓN (DES+PER)/2

Los personajes son capaces de abrir una brecha en el continuo 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 sólo él y a una distancia no superior a 500 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 graves heridas.
Medio: En este rango las condiciones son las mismas, lo único que aumenta es la distancia objetiva de la teleportación, hasta alcanzar los 5 Km. Para cubrir distancias mayores el SPJ tendrá que efectuar saltos consecutivos. El DJ tendrá que tener en cuenta el agotamiento del personaje a la hora de aplicar modificadores en las sucesivas teleportaciones.
Elevado: Además de aumentar la distancia de teleportación hasta 50 Km, el personaje será capaz de llevar a una persona más con él.
Alto: El personaje podrá teleportarse a cualquier lugar del planeta situado a 5000 Km y llevar consigo a un máximo de 10 personas o un objeto de peso equivalente.
Cósmico: Puede llevar un grupo de hasta 100 personas y teleportarse a través del espacio, sin importar la distancia. Si en la tirada saca un crítico puede acceder a otras dimensiones.

Pifia: El SPJ no se teleporta, lo hace a un lugar peligroso o sufre daño quedar atrapado en el interior de un objeto o ser vivo.

85 a 87. TELEQUINESIS (2xINT)/3

Es la capacidad de mover objetos mentalmente, manipulando la fuerza de la gravedad.

Bajo: El personaje puede mover objetos de hasta 50 Kg a una distancia máxima de 50 metros. La Parada física aumenta en +5.
Medio: El personaje puede mover objetos de hasta 200 Kg a una distancia máxima de 200 metros. La Parada física aumenta en +10. También puede crear campos de fuerza mentales (ver Campos de fuerza telequinéticos).
Elevado: El personaje puede mover objetos de hasta 400 Kg a una distancia máxima de 400 metros. La Parada física aumenta en +15. También puede crear campos de fuerza mentales (ver Campos de fuerza telequinéticos).
Alto: El personaje puede mover objetos de hasta 1 Tonelada a una distancia máxima de 1 Kilómetro. La Parada física aumenta en +20. Adquiere el poder de Volar con Rango elevado y puede crear campos de fuerza mentales (ver Campos de fuerza telequinéticos).
Cósmico: El personaje puede mover objetos sin importar su masa a cualquier distancia. La Parada física aumenta en +40. Adquiere el poder de Volar con Rango alto y puede crear campos de fuerza mentales (ver Campos de fuerza telequinéticos).

88. TRADUCCIÓN DE LENGUAS (INT+PER)/2

El personaje habla y entiende otro idioma, siempre que tome contacto con alguien que lo hable. También puede comprender y comunicarse mediante complejos sistemas de comunicación (jeroglíficos) o “hablar” con las máquinas mediante el lenguaje informático

89. ACTIVACIÓN DE PODERES (INT+CON)/2

El personaje puede aumentar el Rango de uno o más poderes durante determinados Asaltos. También puede despertar poderes latentes, es decir, activar un nuevo poder que todavía no se había manifestado en el SPJ o en otras personas. Este poder nunca sube de Rango.

Bajo: Es necesario el contacto físico. El personaje aumenta el Rango de 1 poder de una sola víctima (que indicará el DJ) durante 1D6+4 Asaltos,
Medio: El SPJ activa 1 poder de un máximo de 1D2 seres durante 1D6+4 Asaltos.
Elevado: Posibilidad de activar 1 poder de 1D4 seres durante 2D10+1 Asaltos.
Alto: Capacidad de activar 1D4 poderes de 4 personas a la vez. Si se obtiene un crítico al usar el poder el aumento de Rango será permanente, además de que tiene la posibilidad de despertar 1 poder latente (a Rango bajo) del mismo tipo.
Cósmico: No se necesita el contacto físico. La distancia de actuación es de CON/10 metros. Pudiendo activar 2 poderes de 1D6+1 personajes a la vez. Teniendo la capacidad de despertar 1 poder latente a un personaje. El aumento de Rango para los poderes puede ser permanente si lo desea.

Pifia: El poder que se iba a aumentar pierde un Rango hasta la siguiente subida de nivel.

90. BUENA SUERTE (2xPER)/3

El SPJ provoca buena suerte a su alrededor, pero solamente a aquellos que elija y que estén en su campo de influencia (que variara dependiendo del rango). Actúa en los diferentes rangos como modificador positivo a las acciones de los otros.

Bajo: Modificador de +20 a todas las acciones durante 1 Asalto. El personaje debe tocar a su víctima para que el poder funcione.
Medio: El modificador es de +40, el campo de acción aumenta a 5 metros de radio y el tiempo de duración 1D4 Asaltos.
Elevado: El modificador es de +60, el campo de acción 10 metros y dura 1D4+2 Asaltos.
Alto: El modificador es de +80, el campo de acción de 25 metros y afectará a 2 personas u objetos al mismo tiempo durante 1D6+2 Asaltos.
Cósmico: El modificador es de +100 y la distancia de 100 metros. El SPJ lo puede usar con 5 personas u objetos a la vez, pero deberá realizar tiradas independientes en cada caso y durante 1d10+4 Asaltos.

Pifia: Una pifia en este poder provoca mala suerte en lugar de buena suerte al objetivo del mismo.

91. BRANQUIAS

El SPJ ha nacido con branquias a ambos lados del cuello que le permiten moverse y sobrevivir en las profundidades de las aguas. Será inmune a la presión del agua hasta una determinada profundidad y no necesitará respirar hasta que haya pasado un tiempo razonable. Este poder no tiene porcentajes y siempre está activado.

Bajo: El SPJ puede descender hasta 1000 metros de profundidad durante 30 minutos.
Medio: El SPJ puede descender hasta 2000 metros durante 1 hora.
Elevado: El SPJ puede descender hasta 3000 metros durante 3 horas.
Alto: El SPJ puede descender hasta 4000 metros durante 1 día.
Cósmico: El SPJ puede descender hasta las fosas abismales y permanecer allí el tiempo que quiera. Puede obtener el oxígeno que necesita del agua.

92. CAMBIAR EL TAMAÑO DE LOS OBJETOS (DES+PER)/2

Con este poder el SPJ tiene la capacidad de cambiar el tamaño de los objetos inertes, haciéndolos crecer o disminuir de volumen.

Bajo: El SPJ es capaz de reducir el tamaño de un objeto a la mitad. Sólo podrá cambiar el tamaño de objetos simples constituidos por un solo material (por ejemplo, una barra de acero o un ladrillo)
Medio: El SPJ es capaz de hacer crecer o decrecer el tamaño de objetos a la mitad o al doble de su tamaño original respectivamente. Puede modificar las aleaciones simples (cobre) y los objetos pueden ser manufacturas básicas (una espada, un casco, un libro, etc).
Elevado: El SPJ es capaz de hacer crecer un objeto hasta los 10 metros de longitud y encogerlo hasta los 10 centímetros. El espectro de materiales abarca la tabla de elementos periódicos sólidos y los objetos pueden ser más complejos (un revolver, una armadura, etc).
Alto: El SPJ es capaz de hacer crecer o decrecer objetos complejos (un coche, armas de alta tecnología) desde los 3 centímetros hasta los 30 metros.
Cósmico: El SPJ es capaz de modificar objetos de aleaciones alienígenas. Puede hacerlos crecer hasta los 100 metros y empequeñecerlos hasta tamaños microscópicos. Puede cambiar el tamaño de objetos como microchips, aviones o tecnoarmaduras.

93 a 95. ARMAS NATURALES

Un SPJ con este poder posee garras, espinas, alas afiladas, colmillos, … que pueden ser utilizados como arma o puede tener un arma implantada que sólo él podrá usar. En la siguiente tabla se especifica el material de las garras, dientes, … que posee el SPJ dependiendo del resultado que se obtenga, así como el modificador al daño que causa.

	MATERIAL	MODIFICADOR
01 a 20	Hueso/Piedra	Daño +10
21 a 40	Acero/Hierro	Daño +20
41 a 70	Aleaciones	Daño +30
71 a 99	Zynex	Daño +40
100	Optimun/Strenium	Daño +50

Esta segunda tabla explica la fortaleza del gas o veneno, si es éste el tipo de arma que elige.

01 a 20	Muy débil
21 a 40	Débil
41 a 70	Normal
71 a 99	Fuerte
100	Muy fuerte

Bajo Armas naturales se agruparían poderes tan dispares como las garras de hueso de Lobezno o las plumas con neurotoxina de Arcángel, pasando por el factor de muerte de Omega Rojo.

96. LECTURA EMOCIONAL (INT+PER)/2

El personaje podrá "sentir" las emociones que embargan a cualquier criatura. Por mucho que las intente esconder, no quedarán ocultas de la percepción del SPJ.

Bajo: Identifica las emociones de una persona con INT inferior a 70.
Medio: Identifica las emociones de 1D3 personas con INT inferior a 80.
Elevado: Identifica las emociones 1D6 personas con INT inferior a 85.
Alto: Identifica las emociones 1D6 personas con INT inferior a 90.
Cósmico: Puede identificar las emociones de todas las personas que tenga a la vista, siempre que tenga una INT inferior a 120.

Pifia: El SPJ confunde la emoción que tiene la persona.

97. CONTROL DE LAS MOLÉCULAS (INT)

En función del rango de su poder y del material que pretenda transformar, el SPJ tendrá diversos modificadores negativos:

Materia orgánica viva	-75%
Aleaciones de Optimun	-50%
Metales polarizados	-50%
Objetos mágicos	-90%
Strenium/Optimun	-100%

Bajo: El SPJ puede hacer cambios sólo mediante contacto físico en materias puras y cercanas en la tabla del sistema periódico de los elementos. Los objetos de tamaño superior a 15 centímetros tienen un modificador negativo de -50%.
Medio: La materia inorgánica puede variarse, siempre y cuando sea de composición uniforme.
Elevado: Las mezclas y aleaciones pueden ser modificadas.
Alto: El SPJ puede transformar moléculas de cualquier material inorgánico en otras cualesquiera, pudiendo darle formas o tamaños diferentes creando objetos sencillos.
Cósmico: Alteración de la materia inorgánica y orgánica.

Pifia: El material a transformar se convierte en lo contrario que el SPJ deseaba.

98 a 100. VOLAR (DES+AGI)/2

El personaje puede desafiar la ley de la gravedad y desplazarse por el aire. Una tirada de este poder utilizará para realizar maniobras, esquivar y aquellas acciones que requieran una dificultad especial.

Para realizar un ataque a máxima velocidad hay que gastar una acción en trazar la trayectoria y otra para el ataque El daño realizado varía según el rango del poder y no se le aplican los modificadores por Súper Fuerza.

Bajo: El personaje puede volar a una velocidad máxima de 100 Km/h. Daño igual a 25+5D10.
Medio: La velocidad se incrementa a Mach O.5. Daño igual a 50+5D10.
Elevado: La velocidad máxima es Mach 1. Daño aumenta hasta 75+5D10.
Alto: La velocidad aumenta hasta Mach 2. Daño máximo igual a 50+1D100.
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 atravesando el hiperespacio. Daño causado por impacto de 75+1D100.



PODERES (TABLA 2)

1. ENDURECIMIENTO MUSCULAR (DES+CON)/2

El SPJ puede endurecer las fibras musculares de su cuerpo así como las de otras personas para aumentar la CON o la FUE. Aumentar las características de seres no-humanos conllevará un malus de –50%. La duración de este poder es de 1D6+1 Asaltos.

Bajo: El SPJ puede aumentar su CON/FUE +20.
Medio: El SPJ puede aumentar su CON/FUE +30.
Elevado: El SPJ puede aumentar su CON/FUE +40 y la de los demás +30 a repartir.
Alto: El SPJ puede aumentar su CON/FUE +50 y la de los demás a +40 a repartir.
Cósmico: 200 puntos de CON/FUE a repartir entre todos, con un máximo de +80 a cada uno.

Pifia: La CON/FUE en vez de aumentar, disminuye hasta un mínimo de 40.

2. POTABILIDAD (DES+INT)/2

Con este poder el SPJ puede hacer que diversas sustancias tóxicas dispersas por el medio ambiente (residuos radioactivos, gases, …) se vean libres de elementos que dañen al ser humano.

Bajo: El SPJ puede hacer potables las aguas cenagosas de un riachuelo.
Medio: El SPJ puede hacer que los residuos de una planta química se depuren a un 50% (el daño que estén causando se reducirá a la mitad).
Elevado: El SPJ puede hacer que cualquier sustancia tóxica que invada el medio ambiente (como un plaguicida prohibido, por ejemplo) reduzca su efectividad al 100%.
Alto: Anula la contaminación no-natural, de origen genético, mágico o de forma no humana.
Cósmico: El SPJ no sólo limpia la naturaleza, sino que además la protege contra futuros ataques de contaminación, haciéndola inmune.

3. DOBLE IMAGEN (INT+PER)/2

El SPJ puede proyectar una imagen suya que es intangible, pero que tiene peso y proyecta sombra. Esta imagen debe de estar siempre a la vista del ejecutante. La imagen desaparecerá en cuando reciba un ataque. El SPJ no podrá simultanear una acción física mientras hace uso de este poder.

Bajo: El SPJ proyecta una figura de sí mismo, pero siempre tiene que poder verla o desaparecerá.
Medio: El SPJ puede proyectar una imagen de sí mismo además de la de otros objetos que tengan un tamaño similar.
Elevado: El SPJ puede proyectar 1D4 imágenes a la vez que pueden ser de seres conocidos por el SPJ. Estas imágenes pueden moverse de forma independiente.

Alto: El SPJ puede proyectar 1D6 imágenes que pueden ser del doble de tamaño que poseen originalmente. Estas imágenes pueden moverse y emitir sonidos. El SPJ puede simultanear esta acción con una acción física.
Cósmico: El SPJ puede crear 1D20 imágenes distintas de manera permanente a un tamaño 10 veces superior al del SPJ.

4. PSICOMETRÍA (INT+PER)/2

Este poder supone la facultad del SPJ de poder ver lo que sucedió en un momento pasado en un lugar determinado, o bien "leer" en un objeto determinado qué ocurrió. No tiene Rango Bajo.

Medio: permite leer impresiones psíquicas de la persona que sujetó un objeto de pequeño tamaño en las últimas 24 horas (una corbata puede decir que su propietario la usó para estrangular a una anciana). Es necesario que el SPJ tenga en su mano el objeto a "leer" cuando hace el sondeo psíquico.
Elevado: posibilidad de leer en objetos de mayor tamaño, tan grandes como un coche, sobre la gente que estuvo en contacto con ellos en las últimas 1D6+2 semanas. Ahora se pueden recordar datos de varias personas.
Alto: A este nivel, el SPJ puede sacar a relucir datos de hasta quince años de antigüedad. Ahora no necesita sondear las impresiones psi que dejan las personas en los objetos, ya que el mismo aire le revelará la información que necesita.
Cósmico: posibilidad de sacar a la luz hechos que sucedieron hace siglos y de hablar con los muertos. Por ejemplo, puede preguntarle a un criminal fallecido dónde escondió el dinero de un atraco a un banco. El muerto no está obligado a colaborar, a menos que se le obligue por medios mágicos.

5. DETECTAR PODERES (INT+PER)/2

El personaje puede detectar si algún ser posee poderes metahumanos, de qué naturaleza son o si se han usado poderes en la zona y poder seguir su rastro hasta el origen. Solamente a partir de Rango Alto se puede identificar de manera exacta qué apoderes son.

Bajo: El SPJ solo detecta poderes que sean de Rango Alto y Cósmico, y que sean de origen mutante. Puede seguir un rastro residual de menos de 2 horas y a una distancia de 5 Km.
Medio: El SPJ detecta además poderes de Rango Medio y Elevado, y de cualquier origen. El rastro tiene que tener menos de 5 horas y el objetivo estar a menos de 10 Km.
Elevado: El rastro a seguir por el SPJ tiene que tener menos de 10 horas y el objetivo encontrarse a menos de 30 Km.
Alto: Se pueden detectar poderes de Rango Bajo. La identificación de poderes es total. El rastro tiene que tener menos de 2 días y el objetivo estar a menos de 100 Km.
Cósmico: La detección de poderes llega a revelar poderes aun latentes. No hay lugar en la Tierra donde pueda esconderse del SPJ.

6. ENGORDAR (CON+AGI)/2

El SPJ puede engordar a voluntad su propio cuerpo o a otros seres, ganando mucho peso y pequeñas dosis de CON. El propio organismo del SPJ es inmune a los efectos de su gordura.

Bajo: El SPJ puede llegar a pesar 110 Kg y duplicar su volumen (+10 al DA).
Medio: El SPJ puede llegar a los 200 Kg triplicando su volumen (+20 a DA)
Elevado: El SPJ puede llegar a engordar hasta los 300 Kg ganando +30 al DA. Puede hacer engordar a gente hasta los 200 Kg.
Alto: El SPJ puede llegar a pesar 1 Tonelada. +40 al DA. Puede engordar a la gente hasta 300 Kg. Si no poseen una CON superior a 75, pueden sufrir un infarto cardiovascular.
Cósmico: El SPJ puede llegar a pesar 3 Toneladas y engordar hasta 700 Kg. +80 al DA.

7. PACIFICACIÓN (INT+PER)/2

Con este poder el SPJ controla la adrenalina segregada por el sistema nervioso de otras personas, haciendo que se calmen e inhibiendo impulsos violentos.

Bajo: El SPJ puede hacer que un adversario refrene sus impulsos agresivos, haciendo que su ataque sea leve y no mortal (dejarán inconscientes al SPJ y a sus aliados).
Medio: El SPJ puede controlar la tensión arterial de su adversario haciendo que tenga un modificador de –10% a todas las acciones físicas.
Elevado: El SPJ puede provocar un estado de ligera parálisis a su adversario, haciendo que se le reduzca –20% a las acciones físicas, -10% a las acciones mentales y –20% a la Iniciativa.
Alto: El SPJ puede hacer que su adversario pierda 1 AxA. Si sólo dispone una acción, el adversario quedará paralizado.
Cósmico: Inmóvil. El adversario quedará paralizado irremediablemente y además sentirá aversión por la violencia si no realiza con éxito tiradas de EQM.

Pifia: Ataque de furia al adversario hacia el SPJ con un +20 al daño.

8. ANULAR ENFERMEDADES (2xINT)/3

El SPJ puede anular enfermedades humanas o animales. No hay Rangos para este poder y no se pueden curar enfermedades de origen no-humano o alienígena, ni siquiera obteniendo con un crítico.

9. CAPTAR LA POTENCIA ENEMIGA (2xPER)/3

El personaje puede captar la energía vital y el poder de sus enemigos o de sus aliados.

Bajo: El SPJ conocerá si su adversario es más poderoso que él o no.
Medio: El SPJ sabrá el origen y el tipo de poder que tiene su adversario.

Elevado: El SPJ sabrá cuántas y qué habilidades metahumanas posee su rival. Conocerá en qué lugar del mundo se encuentra así como si está empleando sus poderes o no.
Alto: El SPJ conocerá además los puntos débiles de su enemigo. Si es que los tiene, claro.
Cósmico: El SPJ conocerá la historia personal de su oponente así como datos de su vida (cuántos años tiene, si tiene familia, lugares favoritos, …)

10. PODER ALEATORIO (PER/2)

El SPJ no posee un poder en concreto, sino que cada Asalto puede utilizar un poder diferente (se tira en las tablas de poderes) que desaparecerá según el Rango de poder (no así como sus efectos).

Bajo: El SPJ tira una vez en la tabla de poderes. Duración: INT/20 Asaltos.
Medio: El SPJ tira una vez en la tabla de poderes. Duración: INT/10 Asaltos.
Elevado: El SPJ tira una vez en la tabla de poderes con +10/-10 a la tirada y elige el poder. Duración: INT/5 Asaltos.
Alto: El SPJ tira 2 veces en la tabla de poderes con +30/-30 a la tirada y elige el poder o bien tira una única vez con +60/-60. Duración: INT/2 Asaltos.
Cósmico: El SPJ tira 4 veces en la tabla de poderes con +50/-50 a la tirada o bien el SPj tira 2 veces con +80/-80 a la tirada y elige los poderes. Duración: INT Asaltos.

Pifia: El SPJ otorga poderes nuevos a sus adversarios.

Importante: Este poder se conecta y desconecta de forma instantánea. Esto quiere esto que si un SPJ tiene Control mental y por aleatoriedad le tocan Volar y 4 Asaltos de uso, en el Asalto 5, si no ha conseguido aterrizar de su vuelo, el personaje se precipitará contra el suelo.

11. INVOCAR SERES MITOLÓGICOS (DES+INT)/2

El SPJ podrá invocar a seres mitológicos en un lugar determinado (se tira en la tabla de Seres Mitológicos), pero estos no serán controlables por completo. Los seres mitológicos no atacarán a otras criaturas de origen similar. Las fichas y poderes de estos seres pueden quedan a discreción del DJ.

Bajo: El SPJ invoca 1 criatura mitológica o de leyenda durante 1D4 Asaltos.
Medio: El SPJ invoca 1 ser mitológico durante 1D6 Asaltos.
Elevado: El SPJ invoca 2 criaturas mitológicas durante 1D10 Asaltos.
Alto: El SPJ invoca 1D3+2 seres mitológicos durante 1 día. En este Rango, el SPJ tiene potestad para decidir si se trata de una criatura terrestre, marítima o aérea.
Cósmico: El SPJ invoca 1D6+4 seres mitológicos de forma permanente y no atacarán al SPJ. Podrá darles órdenes sencillas para que las cumplan.

Pifia: Las criaturas invocadas atacarán al SPJ y a sus aliados.

12. MOLDEAR ENERGÍA (INT+CON)/2

Con este poder el SPJ podrá conseguir que cualquier tipo de energía sea tangible y rnanipulable.

Bajo: El SPJ recibirá 1/3 del daño si es atacado con cualquier tipo de energía. Puede cambiar el color y la forma de la energía creando una especie de fuegos artificiales.
Medio: El SPJ hace que el haz de energía que se emita (por él o por uno de sus compañeros) sea sólido, con lo que se añade +15 al daño.
Elevado: El SPJ puede controlar la forma de la energía creando objetos sólidos simples (como una espada) que harán el mismo daño con el que se emitió la energía y luego desaparecerán.
Alto: El SPJ puede crear cualquier tipo de objeto de energía con un bonificador de +25 al daño con el que fue creado.
Cósmico: El SPJ crea objetos complejos hechos de energía con un +40 al daño.

Pifia: El objeto creado por el SPJ explotará como si de un explosivo potente se tratara.

13. POSEER CUERPO (INT+PER)/2

Este poder es muy parecido a Dominación Mental, pero es algo más agresivo para la víctima. Es la capacidad de controlar mentalmente a otro individuo. Tu cuerpo se funde con el del anfitrión, aunque previamente hay que entrar en contacto físico con el objetivo. Si en el momento de la posesión el SPJ obtiene un crítico, la posesión durará el doble de Asaltos. La posesión, como es lógico, solo se puede hacer a un solo ser, salvo que se utilice conjuntamente con el poder de Polilocación. Hay que hacer una tirada tanto para “entrar” como para “salir” del cuerpo de la víctima.

Dentro de ese otro cuerpo el SPJ no puede hacer uso de sus otros poderes (excepto los que tenga a partir de Rango Alto), pero si mantiene todos sus conocimientos. Un barrido mental detectará al SPJ, a no ser que pueda ocultarse de los poderes mentales.

Bajo: El individuo poseído es consciente en todo momento de sus acciones. No se tiene acceso a sus recuerdos, habilidades o poderes. El tiempo de la posesión está limitado a 5 Asaltos. Al salir del cuerpo, tanto el SPJ como el individuo poseído quedaran 1D4 Asaltos aturdidos.
Medio: El tiempo de la posesión aumenta hasta llegar a los 10 Asaltos.
Elevado: Si lo desea, el SPJ puede hacer creer al anfitrión que no está dentro de él. Puede hacer uso de sus habilidades con sus porcentajes. El tiempo de la posesión sube hasta los 15 Asaltos.
Alto: El SPJ puede usar sus poderes si son de carácter mental. A partir de este rango, el SPJ no quedará aturdido al salir del anfitrión, pero éste sí. El tiempo de la posesión depende del anfitrión. Solo cuando se pueda liberar (mediante tiradas enfrentadas de INT con modificadores negativos) la posesión acabará.
Cósmico: No hay límite de tiempo máximo para la posesión. Solamente un crítico en las tiradas de INT enfrentadas podrá liberar al anfitrión.

Pifia: El SPJ quedará atrapado dentro de su víctima hasta que decida el DJ.

14. PERFECCIÓN

El destino ha decidido que el personaje sea casi perfecto, así que el valor mínimo de sus Características Básicas será de 90. Si alguna de ellas tiene un valor inferior, se sustituye por 90.

15. LENTITUD (2xPER)/3

El SPJ podrá hacer que sus adversarios se muevan y reaccionen más lentamente.

Bajo: Reducción de –10% a la Iniciativa a un adversario.
Medio: Reducción de –15% a la Iniciativa de dos adversarios.
Elevado: Anulación de 1 AxA a dos adversarios. Si sólo tenían una acción, se encontrarán paralizados hasta que finalice el turno.
Alto: Anulación de 2 AxA a dos adversarios así como un malus de –20% a sus acciones mentales y las tiradas de Iniciativa.
Cósmico: Paralización total a tres adversarios. –100% a acciones mentales.

Pifia: La reducción se convertirá en bonus a la Iniciativa del adversario y en acciones extra.

16. DIMENSIÓN VIVIENTE (2xCON)/3

El cuerpo del SPJ es una puerta de entrada a otra dimensión. Toda aquella persona que sea empujada a través del cuerpo del SPJ será enviada a esa dimensión, sin que pueda salir de ella a menos que el SPJ lo quiera. Este poder está siempre activado. Solo pueden entrar seres vivos en esta dimensión, nunca objetos inertes o seres tecnológicos como Robots o Androides.

17. PORTAL PERMANENTE (2xCON)/3

Parecido al poder anterior, pero esta vez el cuerpo del SPJ es un portal permanente a otro lugar en la Tierra designado por el propio SPJ. Toda aquella persona que sea empujado a través del cuerpo del SPJ será enviada a ese lugar. El SPJ puede cambiar el lugar de destino siempre que lo desee. Este poder está siempre activado.

18. MURO DE PIEDRA (PER+CON)/2

El SPJ no podrá ser desplazado de ninguna manera por muy fuerte que sea la presión que se ejerza sobre él (aunque sí recibirá el daño correspondiente). También puede aplicar esta inmovilidad sobre otras personas, una por cada AxA que decida gastar.

19. CAZADOR DE MONSTRUOS

El personaje hace +25 al daño si golpea con su cuerpo a seres no-humanos o a seres alienígenas. Si golpea a través de un arma que no sea natural, este bonus se reduce a un +15.

20. AMPLIFICAR LA VOZ (2xPER)/3

El SPJ puede amplificar su voz como si de un gigantesco equipo de altavoces se tratara, llegando a oírse a una distancia de 20 Km. Puede articular todo tipo de sonidos. Todos los que estén a menos de 20 metros del SPJ recibirán un daño de 50+5D10 si no llevan la protección adecuada.

21. AMPLIFICAR EL PODER (DES+CON)/3

Este poder es muy peligroso para el personaje y conviene restringir su uso. El SPJ podrá amplificar las características de FUE, CON y AGI en un +50 realizando una gran acumulación de energía. Esta tensión hará que por cada AxA en la que mantenga este estado pierda 2D10 PV.

22. SABIDURÍA

No hay rangos ni valor para este poder. A la hora de hacer el personaje se sumará +50 a la INT, +10 años, +1 Nivel, +2 Eventos, +4 Habilidades de Aprendizaje, +30% a Psicología, +30% a Influencia, +20% a otras tres habilidades de aprendizaje distintas y 2 nuevos idiomas.

23. DETECTAR MUTACIONES GENÉTICAS (INT+PER)/2

Este poder permite al SPJ detectar si una persona es mutante o no.

Bajo: El SPJ solamente puede detectar si hay mutantes que estén en su misma habitación o en las inmediaciones.
Medio: La distancia de actuación alcanza un radio de 250 metros y puede detectar si el poder es ofensivo o no.
Elevado: La distancia de actuación alcanza un 1 km y puede identificar uno de los poderes.
Alto: El SPJ puede detectar mutantes hasta a 5 km de distancia, identificando 1D3+2 poderes.
Cósmico: No hay límites a la distancia a que puede detectar mutantes ni tampoco a la información que obtiene de ellos.

Pifia: Confundir a un humano con un mutante y viceversa, equivocarse en el nivel de poder de ese mutante o el tipo de poder que posee, …

24. ABSORBER ALMAS (PER+CON)/2

Cuando un SPNJ muere (o incluso otro SPJ), el SPJ que posea este poder puede decidir si le absorbe el alma a la víctima. Si lo hace, puede absorber los recuerdos, las habilidades de aprendizaje y los poderes del PNJ en cuestión, pero no son cantidades acumulativas. El riesgo añadido es que si usa habilidades y poderes que no son suyos y falla la tirada, perderá 1D10 PV permanentes.

Si falla la tirada de absorber el alma no podrá volver a intentarlo con esa víctima. No podrá absorber almas de PNJs que hayan fallecido pasadas 2 horas. El SPJ podrá absorber un número de almas igual a su nivel, y no podrá deshacerse de las que haya absorbido, salvo por medio de rituales mágicos, maldiciones o efectos místicos similares.

Nota: Es un poder que ha llevado a muchos SPJs a la muerte, así que conviene ser cauto al utilizarlo.

25. DISCORDIA (PER+INT)/2

La Categoría de Éxito de este poder será el malus que se aplique al EQM del adversario. Si el personaje objetivo supera la tirada de EQM el poder no tendrá efecto sobre él, pero si falla la tirada comenzará a sentir odio y sentimientos de traición hacia los hasta ahora han sido sus aliados. No tiene rangos.

26. ABSORBER ENERGÍA DE LA TIERRA (CON+PER)/3

Con este poder el SPJ podrá absorber la energía vital de un entorno natural (bosque, montañas, …) para aumentar su nivel de FUE y CON. La superficie del entorno natural se marchitará y morirá en proporción al Rango que posea el SPJ.

Bajo: Absorbe 1 metro cuadrado, +20 en FUE y CON, 2 Asaltos de duración.
Medio: Absorbe 3 metros cuadrados, +30 en FUE y CON, 3 Asaltos de duración.
Elevado: Absorbe 5 metros cuadrados, +40 en FUE y CON, 4 Asaltos de duración.
Alto: Absorbe 10 metros cuadrados, +50 en FUE y CON, 5 Asaltos de duración.
Cósmico: Absorbe 1 hectárea cuadrada, +100 en FUE y CON, 10 Asaltos de duración.

27. INMUNIDAD MENTAL

No tiene valor ni rangos. Tal y como su propio nombre indica, el personaje es inmune a cualquier tipo de poder psíquico o intento de control mental, de tal manera que tampoco podrá recibir llamadas telepáticas o hechizos de carácter psíquico, aunque sean beneficiosos.

28. PERSONALIDAD MÚLTIPLE

El SPJ se hace dos fichas de personaje. Cuando saque una pifia en cualquier tirada, la otra personalidad toma el control del cuerpo, que sigue siendo el mismo en apariencia pero con las características básicas distintas, al igual que la voz, personalidad, poderes y habilidades.

29. REFRACCIÓN MENTAL

Con el uso de este poder, el SPJ puede hacer "rebotar" un poder mental hacia la fuente que lo ha generado, de manera automática y sin tiradas. El emisor tiene derecho a tiradas de Resistencia para minimizar los efectos de su propio poder.

30. HIBERNACIÓN (INT+CON)/2

El SPJ puede hibernar durante 50 años sin necesidad de alimentarse o respirar. No envejecerá durante este periodo de tiempo y al despertar habrá ganado un nuevo poder.

31. INMUNIDAD A UN PODER EN CONCRETO

El SPJ es inmune a un poder en concreto que el jugador deberá de especificar de antemano al hacerse la ficha. Puede ser también inmunizado a un poder de naturaleza mágica o similar.

32. INMUNIDAD A LA MAGIA

Como su nombre indica, el personaje es totalmente inmune a la magia de cualquier tipo. No hace falta realizar ninguna tirada. Ni qué decir tiene que también será inmune incluso a aquellos hechizos que sean de naturaleza beneficiosa.

33. CUERPO INCORRUPTIBLE

Por muchos años que pasen tras la muerte del SPJ, su cuerpo no entrará en estado de putrefacción, conservándose tal y como estaba al morir. Estará protegido ante cualquier intento de agresión externa y se sumará +50% a cualquier intento de resurrección.

34. CRISÁLIDA

El SPJ posee una naturaleza mutante que está en constante evolución y cada vez que el SPJ suba de nivel dos veces, se encerrará en una crisálida en la cual permanecerá un periodo de 3 semanas a tres meses. Justo después de ese tiempo el SPJ saldrá de la crisálida con un aspecto más evolucionado, y habiendo ganado un nuevo poder, +10 a la FUE y a la CON.

35. IGNORAR EL DAÑO ABSORBIDO

El SPJ ignorará cualquier tipo de Daño Absorbido que posea el adversario, siempre y cuando el SPJ ataque con su propio cuerpo y no mediante armas u otros objetos. No ignora campos de fuerza o DA de naturaleza mágica o mística.

36. ALTERAR LAS PROBABILIDADES (INT+PER)/3

Gracias a este poder, el SPJ puede modificar los porcentajes de las habilidades de otras personas así como las suyas propias. La Categoría de Éxito en la tirada de este poder es lo que se suma o se resta a las habilidades. El SPJ debe saber qué habilidades tiene la otra persona si quiere modificarlas.

37. INVOCACIÓN AUXILIAR (INT+PER)/2

El personaje es capaz de invocar a una extraña criatura (se hace ficha de personaje) para que le ayude en los combates o en otras tareas. Sólo podrá invocarlo una vez al día y la criatura permanecerá en este plano de la realidad durante 1D6 Asaltos.

38. ORGANISMO MEJORADO

El cuerpo del SPJ carece de funciones vitales y al golpearle en zonas como el corazón o la cabeza el daño no se multiplicará. Tendrá un -30% a ser objetivo de ataques mentales y recuperará sus PV al triple de su velocidad normal. El SPJ no se cansa, no sufre desgaste físico, es inmune a las enfermedades comunes y carecerá de olfato. Obtiene +15 a la PER.

39. MUERTE DESTRUCTIVA

Al morir, el SPJ explotará como si de un explosivo se tratara, causando 125+1D100 de daño. La onda expansiva será igual de potente y peligrosa.

40. ZONA POSITIVA/ZONA NEGATIVA

El SPJ tendrá que elegir dos zonas en un mapa del mundo de una superficie de 10000 Km cuadrados cada una. Una de esas zonas será la Zona Positiva, en la cual las características básicas y habilidades del SPJ aumentarán en +20 y sus poderes aumentarán en un Rango. En la Zona Negativa se restará -20 a todo y sus poderes bajarán en un Rango.

41. FUSIÓN CORPORAL (CON+PER)/2

El SPJ y otra persona de su mismo origen pueden fusionarse siempre que sea de mutuo acuerdo. No hace falta que las dos personas tengan este poder para hacerlo. Al hacerlo, se creará una criatura híbrida de ambas apariencias que tendrá las mejores Características Básicas de cada personaje. Los porcentajes en las habilidades no se sumarán pero sí se añadirán las habilidades que el otro no poseía. Ambos estarán fusionados 12 horas antes de volver a dividirse en dos. La fusión con un ser mitológico, alienígena o de un origen radicalmente distinto al del SPJ conlleva un malus del –50% aunque esta otra criatura acceda a fusionarse.

42. AUMENTAR LA PARADA (DES+PER)/2

Cuando utiliza este poder, el SPJ dispone de 5D10 puntos para distribuirlos entre el valor de Parada de SPJs y PNJs, incluyéndose a sí mismo. El efecto del poder no es acumulativo y los beneficiarios no podrán obtener más aumentos de Parada hasta que desaparezca el anterior. La duración de la nueva Parada es de 1D6 Asaltos.

43. ANIMAR ESTATUAS (DES+CON)/2

Funciona de igual manera que el poder de Animación de imágenes 2D (54), pero esta habilidad está pensada para animar los objetos tridimensionales. El SPJ podrá animar cualquier obra de arte de tres dimensiones, con un –20% para animar obras de arte de origen no-humano o de propiedades mágicas. Las estatuas animadas poseerán una ficha de personajes a realizar por el DJ.

44. ORGANISMO ESTELAR

El SPJ posee un organismo capacitado para sobrevivir en el vacío del espacio. Aguanta una presión cero y 2000º de temperatura. Lo único que no puede hacer es desplazarse por sí mismo, a menos que posea algún medio para hacerlo. El SPJ puede entrar y salir de la estratosfera sin sufrir daño alguno.

45. CUERPO DIVISIBLE (CON/2)

Con este poder el personaje posee un cuerpo que puede dividirse a voluntad sin sufrir ningún daño. Puede colocarse una extremidad en otro lugar de¡ cuerpo y ser funcional al 100%. Por ejemplo, el SPJ puede arrancarse un brazo y ponérselo en la espalda conservando todas sus funciones o bien si el SPJ está esposado, puede quitarse las manos y librarse de las esposas, Si el SPJ saca un crítico, podrá ponerse miembros de otros seres sin ningún modificador negativo.

46. ESFERA DE ANTIMATERIA (CON+PER)/3

Este es un poder muy peligroso. El SPJ genera una esfera de antimateria de 20 centímetros de diámetro que flotará inmóvil en el aire. Cualquier objeto o persona que toque la esfera dejará de existir al ser absorbido por el universo de antimateria de su interior. Si la esfera recibe algún impacto de energía, explotará como un Explosivo Potente. Únicamente se podrá mover la esfera con Telequinesis o poderes similares. Cuando el SPJ use otro poder, la esfera desaparecerá. Sólo puede generar una esfera al día.

47. EMISIÓN DE ENERGÍA NEGATIVA (DES+PER)/2

El SPJ emite un tipo de energía especial cuyos efectos varían en cada emisión. Se lanzará 1D8:

1.- Daño al adversario según el Rango de Emisión de energía.
2.- Curación de 1D100 PV al adversario.
3.- Teleportación al adversario a un lugar aleatorio del planeta.
4.- Drenaje de 2D20 PV al adversario que pasarán al SPJ u a otros aliados si el SPJ quiere. No se podrán superar los PV originales.
5.- Traslado a otra dimensión al adversario durante 1 día.
6.- Daño al adversario según Rango de Emisión de energía, ignorando el DA no orgánico.
7.- El adversario se transformará en un animal (aunque mantendrá sus poderes) durante 1D10 Asaltos.
8.- El adversario ganará un poder mutante. También se tira Rango. Este efecto es permanente.

48. INCREMENTO DE ADRENALINA (INT+CON)/2

El SPJ segrega adrenalina en grandes cantidades, generando gran cantidad de hormonas por la médula suprarrenal que actúan excitando las terminaciones del sistema nervioso simpático, estimulante, cardíaco, hipertensivo y broncodilatador.

A efectos de juego, la adrenalina segregada en una situación de combate o riesgo le hará incrementar en +30 su FUE y CON. Cuando termine la situación de peligro, su sistema se calmará, volviendo a los valores normales.

49. INVOCAR SIRVIENTES (INT+PER)/2

El SPJ puede invocar 1D10 seres de otras dimensiones y de diversas apariencias que obedecerán las órdenes del SPJ, siempre que no tengan un trasfondo maligno. Estos seres no poseen poderes ni habilidades especiales. No entrarán nunca en combate ni accederán a realizar labores que comporten algún riesgo potencial. Desaparecerán después de 24 horas.

Pifia: El SPJ se convierte en un esclavo de estos seres durante 24 horas en su dimensión natal.

50. PROVOCAR AMNESIA (DES+INT)/2

El personaje podrá provocar lagunas en la memoria de sus adversarios, por lo que estos no podrán acordarse de lo que han hecho.

Bajo: Olvida lo sucedido desde hace 1D3 horas.
Medio: Olvida lo sucedido desde hace 1D10 horas.
Elevado: Olvida lo sucedido desde hace 1D4 días.
Alto: Olvida lo sucedido desde hace 1D10 días.
Cósmico: Amnesia total. Se pueden implantar recuerdos falsos en la mente del objetivo.

Pifia: Es el SPJ el que se queda amnésico, durante el mismo tiempo que dicte su propio Rango.

51. TRANSUBSTANCIACIÓN (PER+INT)/2

Representa la facultad de crear objetos por la pura fuerza de voluntad a partir de terceros elementos que el SPJ debe especificar al adquirir el poder (puede ser el aire, el agua, el polvo, …)

A destacar que, debido a la especial afinidad existente entre la creación y el creador, para acciones puramente físicas el Valor del poder se usa en lugar de la habilidad necesaria para usar el objeto. Así, si se genera una espada el Valor substituye a la habilidad Arma blanca, pero si se crea un microscopio electrónico para investigar un mineral, hará falta la habilidad necesaria para investigarlo..

Medio: El personaje puede crear pequeños elementos de hasta sesenta centímetros de largo y quince kilos de peso (dagas, llaves, etc). Deben estar hechos de un único material y no se pueden crear objetos de partes compuestas, a no ser que se creen las partes por separado y más tarde se unan.
Elevado: Los límites crecen hasta los dos metros y los ochenta kilos, pudiendo tener partes articuladas. Posibilidad de generar una piel sintética que sirve de armadura (DA 20) o unas alas que permiten planear a distancias cortas. Mantener alguna de esas prótesis absorbe una AxA.
Alto: Los límites son de diez metros y trescientos kilos. Ahora se pueden crear elementos químicos como gases (de potencia media), oxígeno, gasolina y explosivos (nivel medio), siempre que se tengan las habilidades necesarias para ello. El DA de la armadura natural crece hasta 40 y las alas sirven para maniobrar (equivale a Volar a Rango Bajo).
Cósmico: Aparte de doblar los límites anteriores, se puede mantener la armadura (DA 60) sin gastar AxA y volar mediante el control de sus partículas a nivel atómico (equivale al Rango Medio). Se puede crear maquinaria y ordenadores, aunque sólo si se tienen las habilidades necesarias. Exclusivamente los SPJ con Súper Inteligencia podrían crear tecnología superior a la de principios del siglo XXI (rayos de plasma, detectores de mutantes, …)

52. TOQUE VENENOSO (DES+CON)/2

El personaje segrega una sustancia venenosa de acción no inmediata a través de su piel o en unas glándulas semejantes a las salivales que capacitan al personaje a usarlo a través del mordisco. Según el rango, el veneno es más o menos letal.

Bajo: El veneno es de tipo Muy Débil.
Medio: El veneno es de tipo Débil.
Elevado: El veneno es de tipo Normal.
Alto: El veneno es de tipo Fuerte.
Cósmico: El veneno es de tipo Muy Fuerte.

53. CREAR ILUSIONES (INT+PER)/2

El SPJ puede crear ilusiones tan creíbles que, excepto por el olor y el gusto, parecen reales.

Bajo: Crea una ilusión menor, objetos pequeños e inanimados no más grandes que el SPJ. La duración de la ilusión es de 1D6 Asaltos.
Medio: Crea una ilusión de un tamaño del SPJ o el doble si es inanimada. Dura 1D6+2 Asaltos.
Elevado: Crea una ilusión de hasta el doble del SPJ que se mueve e interactúa. 1D10+2 Asaltos.
Alto: Crea una ilusión de hasta 10 metros cuadrados que se mueve y parece interactuar con el medio. Duración de 1D10 +10 Asaltos.
Cósmico: Puede crear ilusiones de cualquier tamaño, con tiempo y duración ilimitada.

54. ANIMACIÓN DE IMÁGENES 2D (2xINT)/3

El personaje es capaz de hacer que cobren vida propia de forma tangible todas las imágenes que se hayan plasmado de forma bidimensional.

Bajo: Imágenes con FUE y CON 50, 1D100 en Cuerpo a Cuerpo, Iniciativa 20% y con una duración de 1D4+1 Asaltos.
Medio: Imágenes de FUE y CON 60, 1D100 en Cuerpo a Cuerpo, Iniciativa 30%, +1 Habilidad elegida por el SPJ. Permanecen 1D6+1 Asaltos.
Elevado: Imágenes de FUE y CON 80, 1D100+10 en Cuerpo a Cuerpo, Iniciativa 50%, +2 Habilidades elegidas por el SPJ, Capacidad de comunicación con el SPJ. Permanecen 1D10+1 Asaltos.
Alto: Imágenes de FUE y CON 120, 1D100+50 en Cuerpo a Cuerpo, Iniciativa 60%, +4 Habilidades elegidas por el SPJ. Permanecen 1D10+4 Asaltos.
Cósmico: Imágenes de FUE y CON 200, 100% en Cuerpo a Cuerpo, Iniciativa 70%, Habilidades como las del SPJ (pero sin poderes). +1 Poder. Permanencia a voluntad del SPJ.

Pifia: Las imágenes atacan al SPJ y a sus aliados.

55. PROVOCAR MUTACIONES (PER+CON+INT)/4

Con este poder el SPJ es capaz de provocar mutaciones a otras personas, de manera que otorga 1 poder mutante y 1 secuela. Este poder es permanente y acumulativo. Cada vez que el SPJ utilice este poder perderá 1 punto de PER y CON de manera permanente.

56. CAMBIAR LA APARIENCIA AJENA (DES+PER)/2

El SPJ es capaz de hacer que otras personas tengan una apariencia distinta. Estas personas obtendrán el parecido físico de otra persona, no se puede hacer que se parezcan a animales u objetos. La voz será imitada a la perfección, no así la personalidad, poderes y habilidades de la persona duplicada. El cambio puede convertirse en permanente si se obtiene un crítico en la tirada.

57. CAMBIO DE SEXO (CON/2)

El SPJ puede cambiar de sexo a voluntad. La apariencia masculina puede ser parecida a la femenina y pasar por un familiar cercano o ser completamente distinta.

58. REJUVENECIMIENTO (INT+PER)/3

Gracias a este poder el SPJ podrá rejuvenecer a otras personas 1D10 años. Las personas mantendrán su edad mental, poderes, habilidades, etc. Este poder es acumulativo. El tope de rejuvenecimiento es hasta que el rejuvenecido tenga 1D10+1 años de edad. Ejercer este poder conlleva el gasto de 1 punto de FUE y CON de manera permanente.

59. INTERCAMBIO DE PODERES (PER+CON)/2

El personaje puede intercambiar poderes de una persona a otra. La duración depende del rango.

Bajo: Puedes intercambiar un poder de Rango Bajo por otro del mismo rango a otro ser durante 1D4 Asaltos.
Medio: Puedes intercambiar un poder de Rango Medio por otro del mismo rango a otro ser durante 1D6 Asaltos.
Elevado: El SPJ puede intercambiar un poder de Rango Elevado por otro del mismo rango a otro ser durante 1D8 Asaltos.
Alto: Puedes intercambiar un poder de Rango Elevado por otro del mismo rango a otro ser durante 1D10 Asaltos.
Cósmico: Puedes intercambiar cualquier número de poderes de cualquier rango entre cualquier número de seres durante el tiempo que decidas, aunque no puede ser superior a 1D100 días.

Pifia: Pierdes el poder a intercambiar por tiempo indefinido.

60. INVOCAR A UN SPJ MUERTO (2xINT)/3

El SPJ podrá invocar a otro SPJ muerto, el cual permanecerá en esta dimensión durante 1D4 días. Se tirará en una tabla de SPJs fallecidos para ver qué SPJ se invoca. Las características del SPJ serán iguales que cuando murió. Este poder sólo se puede hacer una vez al día. Ejercer este poder conlleva la pérdida de un punto de INT y CON de manera permanente.

61. HALO DE SANTIDAD

El SPJ posee un halo de santidad religiosa sobre su aura que provoca un +20 al daño si se ataca a seres demoníacos, Poseídos y criaturas de la oscuridad. Este poder está siempre activado. Aunque se ataque con armas blancas o de fuego, el bonus al daño permanece.

62. ANSIA DE SANGRE (2xPER)/3

Por cada metahumano que mate el SPJ, su FUE y su CON aumentarán en un punto, que se le otorgará siempre y cuando le salga la tirada del poder al otorgar el golpe de gracia.

63. POLTERGEIST (DES+INT)/2

El SPJ puede transformarse en energía y viajar por los circuitos eléctricos, introducirse en diversos electrodomésticos e interactuar con ellos. Puede hacer que su imagen salga por un televisor y que su voz se emita por la radio. Puede manipular los contenidos de un ordenador o desactivar alarmas. El SPJ morirá o sufrirá graves daños si se produce un apagón cuando está usando este poder.

64. COPIAR ASPECTO (PER+CON)/2

El personaje puede convertirse en una copia exacta de otra persona, poderes incluidos, durante un tiempo que depende del rango.

Bajo: Solo puede replicar personajes humanos durante 1D4 Asaltos.
Medio: Puede replicar personajes humanos durante 1D8+1 Asaltos.
Elevado: Puede replicar personajes que no sean Dioses ni alienígenas durante 1D10+1 Asaltos.
Alto: La duración del poder aumenta hasta 1D10+5 Asaltos y replica uno de los poderes del personaje.
Cósmico: Puede replicar cualquier tipo de personaje durante 2D10+10 Asaltos, incluyendo todos los poderes que posea. Con un crítico, puede mantener esa apariencia hasta que sea herido de gravedad.

Pifia: El SPJ se convierte en una copia de algún personaje que no desea, excluyendo además sus habilidades de aprendizaje y poderes.

65. IMITAR SONIDOS (DES+PER)/2

El SPJ imitará a la perfección cualquier clase de sonido, incluidos aquellos que las cuerdas vocales humanas no pueden realizar. El SPJ puede replicar la voz de otra persona, los sonidos de cualquier animal o los generados por aparatos tecnológicos.

66. NOCTURNIDAD

El SPJ será más poderoso durante la noche. Se le sumará un modificador de +20% a las Habilidades Básicas y a todas las Habilidades de Aprendizaje.

67. VÁSTAGOS (2xCON)/3

El SPJ puede generar desde su propio cuerpo una versión más joven de sí mismo a modo de hijo suyo, el cual poseerá todas las habilidades y las Características Básicas del SPJ divididas a la mitad. También obtendrá sus mismos poderes pero con un Rango menor.

68. PIEL CROMADA

El SPJ poseerá FUE +30, CON +40, -20 al daño hecho con energía, -10% a la INI e Inmunidad a la Magia. La piel del SPJ tendrá un aspecto metalizado brillante.

69. MIDAS (DES+CON)/2

Todo lo que toque la piel del SPJ se convertirá en oro u otro material de su elección (jade, hielo, etc). Si los seres humanos no pasan una tirada de EQM también se convertirán en oro. No es posible crear aleaciones complejas o materiales como el Optimun o el Strenium.

70. RESURRECCIÓN (INT+CON)/3

Con este poder el personaje podrá resucitarse a sí mismo o a otras personas una vez que hayan fallecido. Si el SPJ posee Rangos inferiores a Alto, se restará un 2% a la habilidad de este poder por cada hora que pase desde la muerte del receptor.

Bajo: El SPJ únicamente resucitará él mismo cuando muera (si su cuerpo sigue entero). En este caso, no es necesario hacer ninguna tirada.
Medio: El SPJ posee el poder de Inmortalidad y además podrá resucitar a otra persona que haya muerto, siempre que su cuerpo esté en buenas condiciones.
Elevado: El SPJ podrá resucitar a dos personas que hayan muerto hace una semana. Resucitarán con el cuerpo que tengan ahora, incluyendo las marcas de heridas que hayan sufrido.
Alto: Resucitará y regenerará a un máximo de 3 personas que hayan muerto hace un mes.
Cósmico: El SPJ resucitará totalmente regeneradas a personas que hayan muerto en cualquier momento, siempre y cuando quede algún resto de ellos para que el poder funcione.

71. MOLDEAR MATERIALES (DES+INT)/2

El SPJ puede fundir y moldear materiales que por su dureza no se podrían manipular de manera normal. Podrá manipular a su antojo granito, acero, titanio, Optimun, etc. Hay modificadores negativos a discreción del DJ para el Strenium y otros materiales poco usuales.

72. GOLPES ESPECIALES (DES+FUE)/3

Gracias a este poder el SPJ puede realizar golpes de alto poder destructivo que harán daño +25.

73. SECRECIÓN TÓXICA (CON/2)

La secreción del SPJ es altamente ácida y tóxica, provocando 1D6 PV por Asalto con el efecto añadido de un veneno de Rango Medio (ver tablas de venenos).

74. SANGRE AL ROJO VIVO

La sangre del SPJ está a altísimas temperaturas (unos 150 grados centígrados) y al SPJ no le afecta en nada, pero si le salpica a alguien le hará 50+5D10 puntos de daño.

75. HABLAR MEDIANTE SUEÑOS (2xINT)/3

Al utilizar este poder, el SPJ podrá hablar con quien quiera siempre y cuando el receptor esté dormido y le conozca. El SPJ también podrá mandar imágenes que haya visto. El receptor no interpretará el mensaje como un sueño. El SPJ no podrá hablar con personas que tengan bloqueos mentales. Para la tirada con seres metahumanos hay un malus de –30%.

76. DESDOBLAMIENTO (PER+INT)/2

El SPJ posee el mismo poder que las Piedras-Alma, con lo que el SPJ podrá desdoblar en diferentes cuerpos las identidades que posea una persona. Por ejemplo, es lo que ocurrió con Bruce Banner y Hulk.

77. PV ESTABLES

El personaje no pierde PV por un ataque, sus heridas cicatrizarán al instante. Para matar al SPJ hay que quitarle de un único ataque todos los PV que posea o eliminarlo por otros métodos.

78. ABSORBER INTELIGENCIA (INT+CON)/2

El SPJ puede absorber la INT de la gente. La Categoría de Éxito de la tirada serán los puntos de INT que se absorberá a la víctima. Esta INT desaparecerá y se recuperarán las víctimas en 1 día. Si el SPJ supera 140 en INT perderá la cordura y pasará a ser un SPNJ, así que tendrá que usar este poder con cuidado.

79. CURAR MUTACIONES (DES+CON)/2

Con este poder, el SPJ puede modificar la estructura genética de otros seres, pudiendo desde curar secuelas de mutaciones hasta eliminar poderes mutantes por completo.

Bajo: El SPJ puede curar una secuela únicamente a Mutantes inducidos. Este poder es acumulativo.
Medio: El SPJ puede bajar el Rango de un poder a un mutante. Este poder es acumulativo y si se baja un Rango más allá del Rango Bajo el poder desaparecerá.
Elevado: El SPJ puede anular un poder de un Mutante inducido o genético de forma permanente. Además, puede anular los efectos de sustancias radioactivas, sean beneficiosas o dañinas.
Alto: El SPJ puede hacer que un mutante, del tipo que sea y tenga los poderes que tenga, vuelva a ser humano de forma permanente.
Cósmico: El SPJ puede anular las mutaciones de los alienígenas así como los poderes de los seres no-humanos, y puede decidir que sea de forma permanente.

80. CREAR RUNAS (INT+CON)/2

El SPJ puede realizar una escritura mágica con propiedades especiales. Cuando escriba un verbo sobre una superficie inorgánica, se cumplirá literalmente. Por ejemplo, si escribe la palabra “Abrir” sobre una puerta, se abrirá. El SPJ necesita un punzón o algo similar con el que pueda hundir el material sobre el que se quiera actuar. No se puede ejercer influencia sobre materiales vivos. A menos que posea Súper FUE no podrá afectar el Optimun, Strenium o materiales similares.

81. AYUDA DE LA NATURALEZA (INT+PER)/2

El SPJ puede pedir ayuda a la naturaleza siempre que se encuentre en un entorno natural y su vida corra peligro. La naturaleza actuará de manera que incapacite al enemigo (haciendo que las raíces de los árboles lo inmovilicen, con un fuerte viento que lo derribe, ...) o ayude a escapar al SPJ.

82. NIGROMANCIA (DES+INT)/2

El SPJ puede resucitar a los muertos en forma de esqueletos que pasarán a estar bajo su control. Los esqueletos no podrán mantener las habilidades metahumanas que tenían al estar vivos. Este poder no implica que los resucitados sean del tipo Esqueletos, seguirán teniendo su mismo Origen.

Bajo: Resucita 1 individuo con Habilidades Básicas y Características a la mitad.
Medio: Resucita 5 individuos con Habilidades Básicas y Características a la mitad.
Elevado: Resucita 10 individuos con todas sus habilidades y Características al 100%.
Alto: Resucita 5 individuos al 100%, además de 1 poder o hechizo si estando vivo lo tenía. Se elegirá de forma aleatoria entre todos los poderes/hechizos que tuviese.
Cósmico: Resucita 10 individuos al 100%, conservando todos los poderes que tenían en vida.

Pifia: Los resucitados no obedecerán al SPJ, sino que se enfrentarán a él.

83. CREAR MANÁ (CON+PER)/3

El personaje puede convertir cualquier objeto sin malus alguno en Maná. Con una apariencia parecida a una gelatina translúcida, el Maná al ingerirse permite recuperar los PV perdidos, disminuye el efecto de los venenos o las enfermedades e incluso puede facilitar la recuperación de miembros perdidos. Además anula la fatiga y el cansancio, así como los modificadores negativos de todo tipo que pudieran acarrear los SPJs.

Sin embargo, la naturaleza desconocida de este Maná hace que sólo pueda consumirse una vez por semana. Su consumo reiterado disminuye sus efectos hasta llegar a ser inocuo.

84. TRANSFORMARSE EN UN ANIMAL (CON/2)

El SPJ puede transformarse en cualquier animal que se le ocurra, poseyendo sus cualidades como animal (Ver apartado correspondiente).

Bajo: Se puede transformar en animales pequeños (gato, perro) pero no mantiene su intelecto.
Medio: El tamaño del animal a convertirse no es un problema y al producirse la transformación el SPJ mantiene su capacidad intelectual.
Elevado: Se puede convertir en cualquier animal que haya visto, manteniendo sus características físicas (las del personaje) pero no el resto de poderes que tenga.
Alto: Es capaz de mantener todos sus poderes al hacer la transformación y de duplicar morfología animal alienígena, mitológica o prehistórica.
Cósmico: Puede convertirse en cualquier criatura, existente o no, incluso con habilidades metahumanas.

85. HABLAR CON LOS DIOSES (INT/3)

El SPJ sabe hablar Idioma Divino, un idioma que sólo utilizan los Dioses. Podrá reconocer y hablar con los seres divinos de cualquier panteón aunque estos tengan otra forma. Pero tendrá que tener cuidado, porque cada vez que utilice este poder para hablar con ellos, todas las personas que sepan este idioma podrán escuchar lo que dice. El SPJ poseerá una estrella blanca en algún lugar de su cuerpo que le añade +20 al DA como señal de que es un elegido por los dioses.

Si le sale un crítico al usar el poder, el dios principal del panteón podrá ayudarle si es necesario.

86. FLASH (PER+CON)/2

Al utilizar este poder el SPJ emite un potente destello de luz que incapacitará a sus enemigos cegándolos, si no llevan la protección adecuada.

Bajo: El destello causa un malus de –10% a todas las tiradas. Duración de 1D4 Asaltos.
Medio: El destello causa un Malus de –20% a todas las tiradas. Duración de 1D6 Asaltos.
Elevado: El destello causa un Malus de –30% a todas las tiradas. Duración de 1D8 Asaltos.
Alto: El destello causa un Malus de –50% a todas las tiradas. 50+5D10 de Daño. Duración de 1D10 Asaltos.
Cósmico: El destello causa un 1D100+35 de Daño. Incapacidad total durante 1 día.

87. ARMARIO DIMENSIONAL (INT+PER)/2

El SPJ puede generar un agujero dimensional de un tamaño máximo de 10 metros de diámetro donde únicamente podrá introducir objetos inertes. Estos pasarán a una dimensión neutral donde serán almacenados. El SPJ puede decidir qué objeto quiere invocar de esa dimensión y aparecerá delante de él con una tirada. Puede meter todo tipo de objetos, incluidos objetos mágicos o guardianes.

88. CREAR PORTALES DIMENSIONALES (INT+PER)/2

El SPJ puede crear un portal dimensional allí donde esté, el cual estará siempre activado. Si el SPJ se desplaza a otro lugar, con una tirada abrirá otro portal que conectará con el que ya ha instalado anteriormente. El SPJ puede crear tantos portales como quiera y entonces podrá elegir a dónde quiere ir como destino.

Si alguien ajeno al SPJ se introduce por uno de esos portales, aparecerá en otro que haya instalado el SPJ (al azar), y si no ha instalado más que uno, aparecerá por el portal que genere el SPJ cuando quiera conectar ambos lugares.

89. CAMBIAR EL TAMAÑO DE OTROS (CON+INT)/2

Este poder funciona igual que el de Cambio de tamaño, con la peculiaridad de que no cambia de tamaño el propio SPJ sino aquellos sobre los que use el poder. Los rangos son los mismos que en ese poder.

90. FALSA APARIENCIA (CON/2)

El SPJ podrá transformarse en el objeto que desee, desde un paquete de tabaco hasta un avión, pero estos objetos tendrán la resistencia del propio cuerpo del SPJ. Los objetos en los que se transforme el SPJ tendrán propiedades mecánicas y funcionales como si fuesen reales.

91. DESINTEGRACIÓN (DES+CON)/2

El personaje puede manipular las estructuras atómicas de los objetos para que se dividan y desintegren, con lo que el SPJ podrá "romper" limpiamente cualquier material.

Bajo: El SPJ puede desintegrar un objeto siempre que este sea de un material puro.
Medio: El SPJ puede desintegrar aleaciones, incluidos Optimun, Strenium y Zynex.
Elevado: El SPJ puede desintegrar materiales de origen alienígena.
Alto: El SPJ puede desintegrar materiales mágicos y Objetos Guardián.
Cósmico: El SPJ puede desintegrar la materia orgánica (se tira localización como un impacto normal).

92. METERSE EN LOS LIBROS (2xINT)/3

El SPJ puede "meterse" en la historia que esté escrita en cualquier libro como si de otra dimensión se tratara. Podrá hablar con los personajes y escribirán en el mismo idioma en el que está impreso el libro. El SPJ podrá elegir el capítulo en el que quiere introducirse. El SPJ aparecerá como un personaje nuevo en la historia. Si el libro posee ilustraciones, el SPJ también aparecerá en ellas. El SPJ podrá cambiar la historia y el final del libro.

Para salir del libro, éste debe de permanecer abierto. Una persona externa podrá comunicarse con el SPJ introducido en el libro y viceversa. El SPJ morirá si el libro es quemado, pero puede salir por otra copia del libro que exista en otro lugar del mundo.

93. INSPIRAR TERROR (PER+INT)/2

El personaje es capaz de provocar estados de terror y Estados Mentales Alterados alterando su aspecto o creando imágenes mentales que asusten a sus enemigos. Este poder no está activado siempre, tendrá que tirar si quiere meter miedo en el cuerpo a sus adversarios. El SPJ puede elegir "no asustar" a sus aliados cuando lo utilice.

Bajo: El SPJ da un poco de miedo. Sus oponentes al verlo tendrán a cualquier acción un –10% (si, por ejemplo el SPJ está invisible, a sus oponentes no se les restaría nada, ya que tienen que poder verlo para sentir terror).
Medio: El SPJ ya es algo más terrorífico, su aspecto es más siniestro. Sus oponentes sufren un modificador de –20% a todas sus acciones. Si consiguen huir del combate y de la presencia del SPJ, sus porcentajes volverán a la normalidad.
Elevado: El SPJ provoca auténtico terror. Malus de –30% a sus adversarios y pérdida de 1 AxA. Tienen que sacar una tirada de EQM por cada Asalto en el quieran combatir contra el SPJ.
Alto: Malus de –40% a todos los oponentes y pérdida de 1 AxA. Tirada de EQM/2 cada Asalto si se quiere seguir combatiendo contra el SPJ. Si sale pifia en esa tirada, los oponentes entrarán en un Estado Mental Alterado. Si fallan la tirada, pérdida de 1D6 puntos de EQM de manera permanente.
Cósmico: Modificador de un –50% a todos los oponentes del SPJ. Las AxA de sus oponentes se reducen a 1 si lo que se quieren es atacar al SPJ. Tendrán que sacar una tirada de EQM/4 si quieren seguir combatiendo contra el SPJ. Si fallan la tirada, el oponente entra en un Estado Mental Alterado. Existe un 40% de probabilidades en cada Asalto de que los oponentes huyan de la presencia del SPJ.

94. BATERÍA HUMANA (2xCON)/3

El SPJ es capaz de absorber y almacenar energía eléctrica en su propio organismo. También podrá emitirla cuando desee realizando la tirada correspondiente. Cuanta más energía eléctrica absorba, mayor será el Rango con que la emitirá. El volumen en forma de daño que absorba el SPJ si mete los dedos en un enchufe o toca un cable de alta tensión queda a discreción del DJ.

95. CAMPO DE FUERZA TEMPORAL (DES+PER)/2

El SPJ es capaz de generar un campo de fuerza personal capaz de detener cualquier ataque físico por poderoso que sea. Después de sufrir un impacto, sea del grado que sea, el campo de fuerza desaparecerá. Este poder solamente se puede utilizar 3 veces al día.

96. DESVÍO DE PROYECTILES (INT+AGI)/2

Si el SPJ se percata de que le lanzan algún tipo de proyectil, con este poder puede desviarlos hacia donde quiera, pero únicamente podrá desviar 1D10 proyectiles por Asalto. El SPJ tendrá que reservar acciones para usar este poder. Se podrán desviar proyectiles que sean visibles (balas, flechas, shurikens), nunca rayos de energía y ataques similares.

97. ESTALLIDO DE PODER (2xCON)/3

Una vez al día el SPJ puede liberar tanta energía cósmica como para llegar a tener 200 en FUE y CON y el poder de Emisión de Energía Cósmica a Rango Cósmico durante 1D3 Asaltos, pero el gran esfuerzo hace que pierda 20 PV por cada Asalto en el que esté usando el poder. Los puntos de vida podrán ser recuperados más tarde de manera normal.

98. EMISIÓN DE ENERGÍA IÓNICA (DES+PER)/2

Con este poder el SPJ es capaz de emitir un tipo de energía que además de causar daño como la Emisión de Energía según Rango, paraliza las funciones de los aparatos electrónicos.

Bajo: Malus de –10% al uso de aparatos electrónicos. Daño de 25+5D10.
Medio: Malus de –20% al uso de aparatos electrónicos. Daño de 50+5D10.
Elevado: Malus de –30% al uso de aparatos electrónicos. Daño de 75+5D10.
Alto: Malus de –50% al uso de aparatos electrónicos. Daño de 75+1D100.
Cósmico: Malus de –80% al uso de aparatos electrónicos.. Con un crítico, dejarán de funcionar incluso los seres artificiales, androides, robots y similares. Daño de 100+1D100.

99. ORDENES SUBLIMINALES (2xINT)/3

El SPJ puede implantar órdenes subliminales en las mentes de otras personas de tal manera que si no pasan una tirada de Resistencia, tendrán que cumplir las órdenes.

Las personas afectadas serán conscientes de lo que hacen y en situaciones en las que su vida corra peligro, pueden intentar resistirse a la orden mental si realizan una tirada de EQM con los modificadores a discreción del DJ.

100. PV ILIMITADOS

El SPJ no podrá morir de ninguna manera por pérdida de sus puntos de vida, ya que posee PV ilimitados, Ningún ataque físico ni mágico podrá acabar con ellos. Se le deberá eliminar utilizando otros medios.

CAPÍTULO 5: ARMAS Y EQUIPO



MÓDULOS PARA TECNOARMADURAS

- Alta amplificación de reflejos

Amplifica las respuestas del piloto como si la armadura tuviera Agilidad 130. 95 millones

- Amplificador de imagen

Capacidad de gráficos de alta resolución para amplificar y refinar las imágenes recibidas. Otorga un +25% a las tiradas de Percepción basadas en la vista. 10 millones

- Anclaje

Sistema que proyecta en la planta del pie un clavo con ganchos desplegables. Dichos clavos pueden penetrar cualquier cosa con una absorción de daño de 75 o menos y pueden ser usados para adherirse a una superficie o para evitar ser derribado o desplazado. 8 millones

- Antideslumbrante

Polarización automática del visor para compensar la luz solar brusca, las bengalas, etc. Neutraliza los efectos de luces estroboscópicas, bombas de flash, faros brillantes y similares. 5 millones

- Antirradar

Sistema que convierte a la armadura en indetectable al radar y a los sensores IR. Su coste es 10 veces el coste total de la armadura. La instalación de este sistema se extiende por cada una de las localizaciones de la armadura. Los radares civiles son engañados automáticamente, los militares y los de otras armaduras sólo el 90% de las veces. Los sensores IR son engañados el 80% de las veces.

- Arietes hidráulicos

Sistema de fuerza del exoesqueleto de la armadura, que sustituye los servomotores por pistones hidráulicos (mucho más voluminosos y pesados, pero más potentes en comparación). La tecnoarmadura gana un 10% más de puntos de vida y el daño causado por golpes aumenta en un 15%. Es incompatible con el sistema de Fibras densas. 35 millones

- Armas de fuego

Se describen sus características en las páginas siguientes. Los misiles incluyen el sistema de lanzamiento. El número máximo de armas de este tipo es de cuatro de cada una, excepto los proyectores, fusiles de plasma y armas de fotones que sólo se pueden montar dos. 5-30 millones

- Articulación reforzada

Las articulaciones de las extremidades de la tecnoarmadura están reforzadas con capas de acero al titanio, resultando ser más duraderas. El efecto es que añaden 2 puntos de vida adicionales a la tecnoarmadura por cada articulación reforzada. A efectos de número, cada extremidad cuenta con tres articulaciones (dando en total 12 articulaciones). Un miembro cuyas tres articulaciones hayan sido reforzadas necesita de 2 impactos críticos para ser inutilizado. 4 millones

- Atenuación IR

Sistema que reduce y dispersa las emisiones de calor para que la armadura sea más difícil de descubrir con sensores IR y/o termográficos. Cuesta el 10% del valor del exoesqueleto.

- Baja amplificación de reflejos

Amplifica las respuestas del piloto como si la armadura tuviera Agilidad 115. 55 millones

- Base de datos electrónica

Una microcomputadora suministra información al instante al personaje, otorgándole +50% a todos los conocimientos Generales y +30% a todos los conocimientos científicos. 15 millones

- Cable y garfio

Potente mecanismo de resorte instalado en un tubo de lanzamiento (sólo alguien con Súper Fuerza puede comprimir el resorte). El cable de acero tiene 100 metros de longitud y está atado al garfio, pudiendo usarse para escalar o balancearse. El cable puede soportar hasta 1200 Kg. 10 millones

- Camuflaje

Sistemas informáticos que permiten que una tecnoarmadura pase desapercibida en el entorno que le rodea. El Camuflaje produce un efecto de mimetismo visual con el medio. La tecnoarmadura adopta el color del lugar en que se encuentra de forma automática, proporcionando un modificador +30% a la habilidad de Sigilo del personaje. 75 millones

- Cartucho de cinta

Sistema similar a la cizaña usado en los aviones de combate. Las cintas dejan temporalmente inutilizados los sistemas de radar o de rastreo de metal. Las cintas son de metal, cortadas con precisión, formando una nube ondulante que inunda y despista los sistemas afectados. 70% de posibilidades de bloquear radares o sistemas basados en éste. -10% a las tiradas de ataque con armas guiadas por radar y -5% cuando son por guía láser. 10 millones

- Cartucho de destello

Sistema similar a una bengala muy intensa. Puede usarse como bomba aturdidora visual (tirada bajo CON/2 o queda aturdido, paralizado y con convulsiones durante 1D6 minutos) o como distracción contra sistemas de armas basados en guía termal (-10% a sus tiradas de ataque y -5% a las tiradas de Percepción mediante IR o termógrafos). 10 millones

- Cartucho fantasma

Señuelo de un solo disparo, consistente en una bobina con batería que imita muchas de las características físicas de la armadura que está siendo rastreada. Funciona durante 1 minuto emulando los efectos de las medidas electrónicas y luego el cartucho estalla con la fuerza de una granada. 50 millones

- Cartucho de humo

Sistema que libera nubes de humo de colores, que bloquean también la visión IR y defiende la armadura de proyectiles con guía visual. –10% a las tiradas de PER contra la armadura y -15% a las tiradas de ataque. 5 millones

- Cartucho de polvo centelleante

Defensa específica contra láser y sistemas de guía láser. Libera una nube de fino polvo de cristal de definición técnica bastante precisa, constituyéndose en una defensa de alta calidad contra los ataques basados en luz (láser y fotones), inutilizándolos virtualmente (90%) si se emplean a tiempo. 10 millones

- Codificador

Sistema compatible tanto con las comunicaciones básicas como avanzadas. Permite la comunicación codificada, sólo comprensible por sistemas de recepción equipados con un codificador con el código correcto. Tiene un 20% de probabilidades de descifrar otros códigos, permitiendo la escucha de transmisiones interceptadas. 10 millones

- 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, ...) y un alcance limitado a 50 kilómetros. 5 millones

Las Comunicaciones 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. 10 millones

- Computadora táctica

Es un sistema que convierte a la armadura en el sistema de armas más mortal 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 salvaguarde 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 módulos, 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 módulos. 50 millones

- Condensador IEM

Sistema de protección contra impulsos electromagnéticos que absorbe estos y los descarga lentamente en vez de fundirse tras el ataque. Sin embargo, este sistema puede ser fundido si en la tirada de ataque del IEM el resultado fue un crítico. 30 millones

- Control avanzado de reflejos

Permite al piloto de la armadura operarla como si tuviera Agilidad 100. 30 millones

- Coprocesador de navegación y orientación

Necesita la Computadora táctica para poder ser instalado. Este dispositivo informa al usuario de su posición exacta en la superficie de la Tierra a través de los datos suministrados por la red de satélites GPS. También permite acceder a bases de datos con mapas de todas las ciudades principales del mundo, para ofrecer al piloto los nombres de las calles y localizaciones más importantes del lugar en donde se encuentra en cada momento. 5 millones

- Coprocesador de discriminación de blancos

Necesita la Computadora táctica para poder ser instalado. Este dispositivo permite al usuario apuntar sus armas y seleccionar quién no es alcanzado, incluso cuando lanza ráfagas de varios tiros. Precisa de un asalto completo de combate para designar a todos los objetivos aliados, pero no es de ninguna ayuda si el usuario comete una pifia. 6 millones

- Coprocesador de ecolocalización

Necesita la Computadora táctica para poder ser instalado. Este dispositivo permite al usuario ver en la oscuridad utilizando imágenes generadas a partir de datos rebotados del sonido (-10% a las tiradas de percepción para datos visuales y – 20% si contempla determinar colores o texturas. Un generador de ruido blanco puede nublar la visión) y señalar la orientación y distancias exactas hasta un objetivo (incluyendo su tamaño, posibles sustancias orgánicas e inorgánicas, ...) 55 millones

- Coprocesador localizador

Necesita la Computadora táctica para poder ser instalado. Mediante este dispositivo es posible superponer sobre el visor del usuario un "dibujo" gráfico de la trayectoria de un proyectil, señalando la situación general y más probable de la que partió el proyectil a través de los datos obtenidos por los sensores acústicos de la tecnoarmadura. Cada disparo aumenta en +10% la habilidad de PER del usuario para determinar la posición del atacante. 60 millones

- Escaladores

Conjunto de cuchillas retráctiles instaladas en los miembros de la armadura. Son tan afiladas y resistentes como para clavarse en los materiales de construcción más pesados y utilizarse para escalar por superficies verticales a la mitad de la velocidad normal de la armadura. En combate pueden usarse como si fueran garras hechas con aleaciones superresistentes. 25 millones

- Espectro visual de reserva

Sistema visual de reserva, en caso de que el sistema principal sea inutilizado. Es equivalente a un Sistema de visor de banda ancha, con sus modificadores a Iniciativa y Sistemas de armamento, pero sin más opciones. 10 millones

- Esponja anti–IEM

Protección situada bajo el exoesqueleto contra los impulsos electromagnéticos. Sólo sirve para detener un IEM y después se funde. 10 millones

- Extensiones sensoriales

Antenas que cuentan con receptores ópticos y auditivos, que pueden extenderse más allá de esquinas para informar al piloto sin exponer toda la tecnoarmadura al fuego enemigo o arriesgarse a ser descubierto. Su longitud media es de 66 centímetros. 10 millones

- Extintor de incendios

Sistema de espuma de CO_2 usado para extinguir incendios en el exterior de la armadura y que también puede usarse sobre pequeños fuegos (de hasta 2 metros de diámetro). Tiene 4 cargas. 10 millones

- **Impulsores**

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. En función de la velocidad máxima que puedan alcanzar, su precio varía sustancialmente. Match 0.5, 50 millones. Match 1, 75 millones. Match 1.5, 100 millones

- Fibras densas

Sistema de fuerza del exoesqueleto que sustituye los servomotores por fibras biometálicas. El efecto es que el daño causado por los golpes de la armadura aumenta en un 5%, sus puntos de vida aumentan en un 5% y la distancia de salto en un 50%. Este módulo es incompatible con el sistema de Arietes hidráulicos. 25 millones

- Funcionamiento automático

Este subsistema (Au) se incorpora generalmente a las armaduras más avanzadas con el fin de recuperar ésta 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. 15 millones

- Garras

Construidas del mismo material que la armadura, causan un daño adicional de +30. Pueden ser retráctiles y ocultarse en el antebrazo cuando no se necesitan o, por el contrario, permanecer en una posición fija. 15 millones

- Grabadora AV

Equipo de video multimedia que recibe datos de los sensores principales de la armadura. Puede grabar hasta 12 horas de datos en soporte digital. 10 millones

- Hombros artificiales

Articulaciones móviles sobre un armazón montado en la espalda, que cuenta con dos brazos adicionales, susceptibles de incorporar módulos adicionales de armamento u otros sistemas que puedan acoplarse a los brazos normales de una tecnoarmadura. 30 millones

- Infrarrojos

Sistema que permite al usuario ver en oscuridad casi total mediante la captación de radiación infrarroja. También incluye una fuente de luz IR para poder ver activamente. 10 millones

- Kit médico automático

Sistema médico automatizado con el objetivo de mejorar las posibilidades de supervivencia del piloto. El kit dispone de un autoinyector con capacidad para siete medicamentos, un ordenador diagnosticador conversacional y equipo de constricción. Las tiradas contra Aturdimiento e Inconsciencia se efectúan con +10%. Dispone además de un equipo de radio especial que emite una señal al equipo de recepción en la base de operaciones, detallando el estado del piloto y de una radioseñal que permanece operativa 1D6 horas tras ser activado. 115 millones

- 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 módulos 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. 15 millones

- Miembro extensible

Incluye un cable de acero y un sistema de muelles a lo largo del brazo que permite al PJ extender la mano 3 metros pudiendo controlarla (realizando tareas difíciles como coger y manipular un objeto pequeño), pero impide aumentar la fuerza del brazo por encima de 115. Utilizar una mano extensible como si fuera un ariete causa un daño adicional de +15. 10 millones

- 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 toneladas a una distancia efectiva de 20 metros. 15 millones

- Magnetómetro

Detector de anomalías magnéticas. Detecta grandes masas de metal a una distancia de 1500 metros. No resulta muy eficaz en ambientes urbanos. 40 millones

- 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, Computadora táctica y Comunicaciones. Además, cualquier sistema de armas tendrá un modificador -30% en su uso mientras las Medidas electrónicas estén activadas. Dos módulos de Medidas electrónicas enfrentadas anulan sus efectos. 50 millones

- Óptica telescópica

Equivale a unos binoculares con capacidad para efectuar un zoom x20. 5 millones

- Patines propulsados

Ruedas retráctiles propulsadas que permiten a la armadura desplazarse por superficies pavimentadas a velocidades cercanas a los 115 km/h. Realizar giros o paradas requiere de una maniobra Difícil bajo la habilidad de Armadura de combate. Una caída a máxima velocidad apenas representa un rasguño. 35 millones

- Púas blindadas

Como indica su nombre, se trata de afiladas cuchillas del mismo material con el que se ha fabricado el exoesqueleto repartidas por las distintas localizaciones de la tecnoarmadura. Su efecto es que cualquier cabezazo propinado aumenta el daño en +10, cualquier golpe con el brazo lo aumenta en +20, cualquier golpe con la pierna en +30 y cualquier placaje o golpe con el torso en +20. Si toda la tecnoarmadura es recubierta con las púas, sus puntos de vida aumentan en +10. Si la tirada de ataque es un crítico, reducen a posteriori el Daño Absorbido del blanco a 1/3 de su valor original. Cabeza 8 millones. Brazos 9 millones. Pierna 12 millones. Torso 10 millones

- Rayo tractor

De efecto parecido a los Magnetizadores, con la diferencia que este dispositivo actúa sobre cualquier tipo de material, aunque solamente es capaz de afectar a objetos de hasta 1 tonelada a una distancia nunca superior a 100 metros. 5 millones

- Reflector

Foco pequeño situado en el exterior de la armadura en un emplazamiento flexible, con funcionalidad bajo el agua o en el vacío. Puede ser de luz blanca, IR o UV. 10 millones

- Repulsores

Son haces electromagnéticos de gran efecto contundente. Causan un daño de 100+1D100 y tienen un alcance efectivo de 100 metros. Su enorme capacidad destructiva hace que cada tres disparos necesite un período de 2 Asaltos para volver a ser operativos. 2 DxA. 25 millones

- Sistema de autodestrucción

Como complemento a algunos módulos anteriores se suele establecer un dispositivo que efectúa una detonación de la batería 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. 10 millones

- Sistema de autorreparación

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/hora o bien un Módulo/hora. No afecta a las zonas o módulos afectados por un Crítico. 60 millones

- Sistema de puntería térmico

Permite la adquisición de blancos a través de señales caloríficas (las cosas frías aparecen en la gama de los azules, las calientes en la de los naranjas y rojos y las más calientes en la de blancos y amarillos). Puede determinar el tiempo de funcionamiento de maquinas por el gradiente de enfriamiento o detectar objetos y cuerpos en total oscuridad. 10 millones

- Sistema de visor de banda ancha

Sencillo sistemas de puntería reforzada electrónicamente. Puede admitir como opciones: sistema antideslumbrante, sensores IR y/o de visión nocturna. Proporcionan –10% a Iniciativa y +5% a Sistemas de Armamento. 15 millones

- Sistema de visor de banda ancha con HUD

Cuenta con un sistema de adquisición de blancos y puntería. A las opciones del sistema anterior añade un amplificador de imagen. La potencia de recepción del sonido es equivalente a la de un metahumano con valor de 120 en Percepción. Proporciona un +10% a Sistemas de Armamento. 35 millones

- Sistema de visor de banda ancha con HUD y cálculo de terreno integrado

Añade un ordenador interno que interpreta la geometría del terreno circundante. A los dispositivos optativos de los sistemas anteriores se añade una óptica telescópica. La recepción de sonido se efectúa como un metahumano con valor de 140 en Percepción. +10% a Iniciativa/Reflejos y a Sistemas de Armamento. 55 millones

- Sonar

Sistema transmisor-receptor que permite detectar objetos sólidos a 50 metros. Puede ser interferido con un gran volumen de ruido. Si no se usa para buscar activamente, puede usarse para escuchar sonidos específicos hasta 200 metros. Estos límites de distancias se multiplican por 10 bajo el agua. 40 millones

- 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 grados centígrados. Al superar este rango de temperaturas, su funcionamiento comienza a hacerse irregular hasta que fallan definitivamente (-30% a tiradas de control. Fallar una tirada provoca el bloqueo definitivo de la armadura). La armadura queda inútil a partir de entonces hasta que sea reparada.

El Soporte vital (Sv) permite que un ser humano se mantenga vivo aunque no haya 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 soportado. 5 millones

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. 15 millones

Las Armaduras para Condiciones extremas (Cx) son capaces, además de todo lo anterior, de resistir temperaturas de entre -273 y 1.500° grados centígrados y soportar la existencia de radiación exterior de alta intensidad (rayos X, radiactividad, etc). 75 millones

- Tentáculos cibernéticos

El SPJ tiene guardado en alguna parte del cuerpo (normalmente brazos o torso) un tentáculo extensible de una longitud que varía entre 1 y 4 metros. El tentáculo es ligeramente prensil (debido a su pequeño tamaño) lo que permite utilizarlo como un látigo y atacar con él. Además permite realizar ciertas acciones sencillas como enroscarlo en una dirección, lo que permitiendo enrollarlo circularmente (y si hay alguien en medio lo atraparía), “congelarlo” en una posición (para mantener capturado a alguien o algo, por ejemplo) o tensarlo con un golpe seco.

Estos artilugios se han popularizado al aparecer unos aparatos que permiten que el tentáculo, una vez extendido fuera del cuerpo del SPJ, emita una descarga energética. Otro modo de usarlos de forma ofensiva es añadiéndoles cuchillas afiladas a los extremos. 25 millones

- Visión nocturna

Sistema de amplificación lumínica. Aumenta la luz ambiental para la visión nocturna. Puede ser inutilizado por un incremento repentino de la intensidad lumínica. Con una tirada exitosa con -35% en Electrónica puede sintonizarse para captar rayos IR activos. 5 millones

- Visor con sistema IRV

Este sistema interpreta el entorno en formato de realidad virtual. A todos los dispositivos opcionales anteriores añade un sistema de puntería térmico. La recepción del sonido es como la del sistema de banda ancha con HUD y CTI. +15% a Iniciativa y a Sistemas de Armamento. 85 millones

ADQUIRIR EQUIPO

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:

- Lo robas.
- Lo solicitas a tu organización.
- Lo compras.

Como se puede comprobar con el tiempo, 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 el material 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 o en Estados Unidos, así como el porcentaje de poder adquirirlo, se detalla en la siguiente tabla:

Fácil (F)	95%
Normal (N)	60%
Difícil (D)	30%
Muy Difícil (MD)	10%
Excepcional (E)	5%

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 una zona rural o aislada	-35%
A una organización con contactos	+20%

En este manual se ha optado por evitar una larga lista de material, acompañando a cada artículo de su precio correspondiente. 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 artículo.

COCHES Y MOTOS

¿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 moto. De todas maneras, si un PJ tiene la habilidad de conducir un coche y quiere intentar llevar un camión, podrá intentarlo con un modificador a la tirada. 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.

TIPO	VM	VC	Ma	PE	B	Aut	Disp
Moto pequeña	120	75	+30	40	4	100	N
Moto normal	160	110	+20	60	6	125	D
Moto carretera	200	150	+15	50	5	250	D
Moto potente	270	180	+10	70	7	300	MD
Utilitario	160	110	+20	100	10	700	MF
Coche normal	185	130	+15	175	17	750	F
Berlina	210	140	0	225	22	850	N
Deportivo	265	175	+25	200	20	750	MD
Limusina	180	120	-10	275	27	850	E
Furgoneta	140	90	-5	325	32	850	F
Todoterreno	160	110	10	350	35	700	D

Dentro de la tabla anterior es necesario describir los siguientes parámetros.

Velocidad máxima en Km/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 o las tecnoarmaduras.

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 combustible.

Disponibilidad.- Como hemos visto en el apartado anterior, nos marca la mayor o menor dificultad que tiene un personaje de poseer algo, en este caso concreto un vehículo.

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 recomienda utilizar estos valores como término medio.

HELICÓPTEROS

Todos los helicópteros reseñados a continuación 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 pueden quedar rastros.

En la siguiente tabla vienen detallados varios modelos de helicópteros:

NOMBRE	Augusta A 109A	Aerospatiale 342M	Bell AH-IS Cobra	Westland Lynx
ARMAMENTO	8 misiles Xcelsior	4/6 misiles Xcelsior	8 misiles Xcelsior	4 misiles Xter
	2 ametralladoras	2 ametralladoras	1 ametralladora	1 ametralladora
VELOCIDAD MAX	270	310	340	260
AUTONOMÍA	550	360	510	540
PLAZAS	8	5	2	14
CARGA	900 Kg	700 Kg	1600 Kg	1500 Kg
PAÍS	Italia	Reino Unido/Francia	Estados Unidos	Reino Unido
PTOS ESTRUCTURA	300	250	300	350
DAÑO ABSORBIDO	60	50	75	60

BLINDAJE

Se puede mejorar la capacidad de blindaje de casi cualquier vehículo. El Blindaje normal equivale al 10% de los Puntos de Estructura, de ahí que muchos cuerpos diplomáticos o directivos de grandes empresas acudan a firmas especializadas en este tipo de trabajos. Los elementos que se incorporan al vehículo son:

- Capa ignífuga

Se destruye cuando es afectada por fuentes 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 vehículo y su habitáculo interior.

Sus efectos desaparecen en un período de tiempo comprendido entre 1D6+4 y 2D10+6 asaltos (en función de la intensidad de la fuente de calor). Ese desgaste se produce de una manera independiente en cada zona del vehículo. También funciona contra armas láser e impactos de plasma. Disponibilidad MD.

- Chapa reforzada

25% más en Puntos de Estructura. DA +40. Disponibilidad D. Reduce la Maniobrabilidad del vehículo.

- Malla de dispersión

Distribuye la fuerza del golpe entre toda la estructura. Esto hace que el daño cinético quede reducido a la mitad. Su disponibilidad es E.

- Red superconductora

Absorbe los impactos energéticos, los transporta por microcables y se descargan por unas escobillas bajo el vehículo. Añade 100 puntos de DA contra ese tipo de ataques. Es incompatible con la Malla de dispersión. Disponibilidad E.

Se puede equipar a un vehículo prácticamente con todas las armas y módulos válidos para una tecnoarmadura, especialmente con aquellos módulos de comunicaciones y computerización, por el mismo precio y esfuerzo técnico.

ARMAS DE FUEGO

El daño básico según el tipo de arma es:

Pistolas automáticas / Revólveres	2D10
Subfusiles	2D10
Escopetas / Fusiles de asalto	3D10
Rifles	4D10
Ametralladoras	5D10

Además, la distancia a la que se dispara el arma lleva consigo unos modificadores al impacto:

A quemarropa	+40%
Distancia corta	+15%
Distancia media	-
Distancia larga	-20%

Hay un caso especial, las escopetas. Se trata de armas mortales a corta distancia y en los sitios cerrados y pequeños. Siempre que se den esas condiciones (distancia corta o a quemarropa), además del correspondiente modificador al impacto y tendrán un Modificador al daño de +20.

El tiempo necesario para recargar un arma también varía según el tipo:

Pistolas automáticas	1 acción
Revólveres / Rifles / Subfusiles / Fusiles de asalto	2 acciones
Escopetas / Ametralladoras	3 acciones

A continuación te presentamos una lista detallada de armas, en la que podrás encontrar las siguientes columnas:

- El nombre del arma
- La Potencia o daño de cada una de ellas
- Su disponibilidad
- Número de disparos por asalto
- Número de balas por cargador

En los subfusiles, fusiles de asalto y ametralladoras se ha suprimido el valor de Número de disparos por asalto, debido a que el mayor daño producido debido a su enorme cadencia de disparo ya viene incluido dentro de su POT.

- Pistolas automáticas

Beretta 92 F	12	N	2	15
Colt Delta 10 mm	10	D	3	8
Desert Eagle .357	16	E	3	7
Glock 20	11	D	5	16
Sig Sauer P220	12	D	3	7
Walther PPK	13	D	3	7

- Revólveres

Colt .45 Peacemaker	16	E	1	6
Rossi 88	13	MD	1	6
Ruger GP100	13	MD	1	6
S&W 375	17	MD	1	6
Smith & Wesson 357	16	N	1	6
Taurus 82	20	E	1	6

- Escopetas

Browning A-500	25	D	1	6
DLK 12 Special	32	E	2	12
Franchi Spas 12	28	MD	2	12
Mossberg 590	27	D	1	9
Remington 1100	23	N	1	6
Winchester 1300	25	D	1	8

- Rifles

Barret 82 A-1	30	MD	1	10
DLK 800	32	E	1	15
HK-91	28	D	1	20
Mauser 68	27	N	1	3
Remington 900	28	D	1	4
SVD Durgunov	28	N	1	10

- Subfusiles

Benelli CBM2	45	N	-	40
Enarm MSM	47	D	-	32
FBP M/48	45	N	-	32
HK MP5K5	57	MD	-	30
Ingram MAC-10	59	MD	-	30
M – 3A1	55	MD	-	36

- Fusiles de asalto

AK-47	60	D	-	30
Cetme Modelo C	60	MD	-	20
FA MAS	58	D	-	25
M-16 A1	57	N	-	30
Sig SG 540	60	D	-	30
Steyr Aug	59	MD	-	42

- Ametralladoras

DLK 500 Multicannon	85	MD	-	75
Gatling 20mm	109	E	-	1000
M-62	99	MD	-	100
POW MG11	90	MD	-	60
Modelo Estándar	75	D	-	55

ARMAS BLANCAS

A pesar de ser armas de una limitada efectividad, hay muchos que las prefieren frente a las armas de fuego. Además, nuchos estilos de lucha centran sus enseñanzas en la utilización de este tipo de armas, que en manos de un experto pueden convertirse en instrumentos mortales.

Cabe destacar que dentro de este apartado se incluyen también las armas arrojadizas y a distancia (shuriken, escudo, arco y flechas, etc), las cuales irán regidas por la habilidad Arma (Especial).

ARMA	DAÑO
Cuchillo / Dardo / Flecha / Shuriken	1D10
Escudo / Espada / Hacha / Lanza	2D10
Bastón / Estoque / Nunchaku	2D10
Garras / Martillo / Sierra mecánica	3D10
Espadón / Hacha a 2 manos / Katana	3D10

Además del daño básico, habrá que añadirle un modificador al daño por el material del arma o garras (sin contar el modificador por la Fuerza del SPJ).

MATERIAL	MODIFICADOR
Hueso / Uñas	+10
Madera	+15
Piedra / Hierro	+20
Acero	+25
Aleaciones superresistentes	+30
Zynex	+40
Optimun / Strenium	+50

MUNICIONES

A continuación se describen los diversos tipos de proyectiles que sirven para incorporarlos en las armas de fuego de las páginas anteriores, así como en las armas combinadas que así lo permitan. También son utilizados como punta de flechas para arcos de alta tecnología.

- Con ácido

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 4D10 PV adicionales durante 1D6+3 asaltos.

El ácido afecta al DA no orgánico de los PJs de manera que éste actúa a pleno rendimiento el primer asalto, lo reduce en 2D10 el segundo asalto, en 1D10 adicional el tercero y el cuarto deja de tener efecto.

- Con adhesivo

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, entorpeciendo los movimientos de la persona que lo reciba.

Como regla general, cada impacto adhesivo otorga un modificador a la víctima de -20% a las acciones físicas. No obstante, la fuerza del adhesivo puede ser variable, por lo que será el DJ el que establezca los modificadores a aplicar dependiendo de la Fuerza de la víctima.

- Con bengala

Producen una luz muy brillante que, además de iluminar eficazmente una amplia zona, es capaz de cegar durante 1D6 asaltos a alguien que la mire desde una distancia inferior a 10 metros, si no posee la protección ocular adecuada.

- Con cable de acero

Al igual que un lanzagarfios, estos proyectiles permiten clavar un finísimo cable de aleación de acero y titanio para poder trepar con más facilidad.

- Con gas

Al igual que los proyectiles cargados con ácido, poseen puntas quebradizas que cuando se rompen liberan una pequeña cantidad de gas a presión.

- Con localizador

Incorpora un pequeño pero eficaz sistema emisor que permite la localización del mismo en un radio de 25 Km gracias a un sencillo sistema de radio. Es un sistema compatible con los sistemas de Comunicaciones de las tecnoarmaduras.

- Con marcadores

Munición de entrenamiento que no causa daño real, cargada con cierta cantidad de bicarbonato u otros polvos inertes. Al impactar crea una pequeña nube de polvo y deja una mancha.

- Eléctricos

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 funcionamiento de aparatos electrónicos.

- Explosivos

La munición explosiva contiene en sí misma una pequeña carga que se activa al encontrar resistencia al avance. El efecto causado añade 25+5D10 al daño del arma.

- Frágiles

Formados generalmente por polvo compactado (polvo de cobre, carbón). Su uso suele ser anular amenazas terroristas en entornos peligroso (aviones, refinerías, centrales nucleares), ya que consiguen penetrar en el cuerpo humano pero se destruyen sin causar daños si impactan en superficies duras. Son totalmente inútiles ante protecciones con DA superior a 50.

- Perforantes

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, despreciando estos valores. Por lo demás, el daño causado es el mismo que el de un proyectil normal.

- Sónicos

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 personajes con Súper Percepción auditiva les afecta mucho más y la penalización será de -30%.

ACCESORIOS DE 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 media. Las miras láser tienen una disponibilidad de 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 Distancia larga. Tienen una disponibilidad de Difícil.

- Silenciadores

Amortiguan el sonido de los disparos de un arma, aunque también provocan una disminución de 10 puntos en la POT de la misma. Tienen una disponibilidad de 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.

EXPLOSIVOS

El uso de bombas, cargas explosivas, explosivos plásticos y cualquier otro dispositivo de 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.

Si se quiere calcular el daño hecho por explosivos, podemos dividir los tipos de explosivos en tres grupos distintos 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.

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 (en metros) a la que nos encontremos de la explosión generada por el mismo. La siguiente tabla nos indicará con mayor claridad estos conceptos:

DISTANCIA	DÉBIL	MEDIO	POTENTE
Contacto	30+3D10	55+5D10	100+1D100
1 a 10	25+2D10	40+4D10	65+1D100
11 a 25	15+2D10	30+3D10	55+5D10
26 a 50	10+1D10	25+2D10	35+4D10
51 a 100	1D10	10+1D10	25+2D10
101 a 200	-	1D10	10+1D10
201 a 300	-	-	1D10
Más de 300	-	-	-

El DJ deberá asignar además, valores a los PV de posibles objetos que estén en la escena y proporcionen una determinada cobertura.

GRANADAS

Las granadas son objetos con una potente carga explosiva, pero con un radio de acción muy limitado. Su disponibilidad es Muy Difícil.

El efecto destructivo de una granada es directamente proporcional a la potencia del tipo de granada e inversamente proporcional a la distancia (en metros) a la que nos encontremos de la explosión generada por la misma.

DISTANCIA	DAÑO
Contacto	50+1D100
1 a 5	15+1D100
6 a 10	25+5D10
11 a 15	15+2D10
Más de 15	-

Estos datos corresponden a una granada defensiva o de fragmentación, que es el tipo de granada más habitual, pero existen otros tipos con efectos distintos a los arriba comentados:

- Cegadoras

Se utilizan para reglaje nocturno y, en algunos casos especiales, en situaciones antitumulto. El destello cegará a las víctimas, que tendrán en ese mismo asalto un modificador a las tiradas en las que influya la Percepción de -75%.

- De gas

Portan en su interior un contenido gaseoso en un cilindro a prueba de corrosión. Llevan una pequeña carga explosiva que la hace estallar y unos pequeños orificios que al mezclar los distintos componentes, liberan el gas venenoso o incapacitante.

- De humo

Son similares a las de gas, pero se emplean para crear cortinas de humos coloreados, para ocultamiento, demarcación o reglaje (modificador a las tiradas en las que influya la Percepción de -40%).

- Disruptoras

Al estallar liberan un impulso electromagnético en un radio de 3 metros, anulando o interfiriendo en los sistemas electrónicos que alcancen. Son especialmente útiles contra individuos con Tecnoarmaduras.

- Incendiarias

Contienen una carga de fósforo blanco que se enciende de manera espontánea al contacto con el aire, desprendiendo también humos que posibilitan su uso para ocultamiento (modificador a las tiradas de Percepción con un -25%). El fósforo se adhiere a la piel incendiándola, por lo que es altamente letal (15+3D10 de daño, reduciéndose 1D10 por cada asalto)

- Sónicas

Producen un sonido particularmente doloroso para los oídos, causando un modificador negativo de -20% a los objetivos. Si tienen Súper Percepción auditiva, la penalización será de -45%.

MISILES

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. Sin embargo, los misiles de la serie ZK, pueden dispararse desde lanzadores personales de pequeño tamaño o armaduras de combate, haciéndolos mucho más versátiles.

A continuación te presentamos una lista detallada de misiles, en la que podrás encontrar las siguientes columnas:

- El daño de cada uno de ellos
- Alcance máximo del proyectil, en metros
- Número de disparos por asalto
- Su disponibilidad
- Precio, en millones

Misil estándar	50+1D100	4000	1	E	3
Misil EMB (Blue Steel)	100+1D100	4000	1	E	5
Misil Y-7	125+1D100	6200	1	E	7
Misil Y-9	150+1D100	6400	1	E	10
Misil Y-14	175+1D100	7700	1	E	15
ZK-20 (Xcelsior)	50+1D100	750	1	E	1.5
ZK-23 (Xplendor)	75+1D100	500	1	E	3
ZK-23G (Xter)	100+1D100	750	1	E	5

Los misiles, al igual que otras armas, también pueden ser equipados con diversas opciones y mejoras.

SISTEMAS DE GUÍA

- Láser

+50% al coste básico del misil. Vulnerable a la cizaña. El precio incluye un señalizador láser en el sistema de lanzamiento.

- Óptica

-25% al coste básico del misil. Vulnerable a las condiciones de oscuridad y humo (normal o IR).

- Radar

+10% al coste básico del misil. Vulnerable a las interferencias, sistemas antirradar y cizaña. El precio contempla un “disparador” de radar en el sistema de lanzamiento.

- Televisual

+100% al coste básico. Vulnerable a la oscuridad y al humo (normal o IR). Consta de una cámara en el morro del misil para que el controlador del proyectil pueda dirigirlo desde una posición lejana.

- Térmica

Coste normal. Vulnerable a las bengalas o al humo IR.

OPCIONES PARA MISILES

- Asistido por cohetes

Doblan su alcance. +200% al precio básico del misil.

- Carga antipersonal

Cabeza CBU, al explotar libera multitud de microbombas de fragmentación que pueden causar graves daños a personas. Duplican el radio de la explosión, disminuyen en un 50% el DA de objetivos con blindaje pesado (blindaje de armaduras, vehículos acorazados o la protección garantizada por poderes como Blindaje natural) y duplican el precio básico del misil.

- Carga explosiva de deflagración

Cubre el área de la explosión con gas volátil y luego lo inflama con una descarga, causando una gigantesca bola de fuego y onda expansiva. Cualquier cosa atrapada en el área de efecto pierde un 10% de su Daño Absorbido ante este ataque que ocasiona 100+1D100 puntos de daño. Triplica el área de la explosión y multiplica por 10 el precio básico del misil.

- Carga química

Gas o humo. Triplica el radio de explosión, no hay daño. Los proyectiles de humo sólo cuestan 1/3 del precio básico. Los de humo caliente (ciegan infrarrojos y termógrafos) cuestan el precio normal, los de gas somnífero +200% al precio básico y los de gas nervioso según su potencia: muy débil, -75% al precio básico; débil, -50% al coste básico; normal, coste ordinario; fuerte, +100% al precio básico y muy fuerte, +200% al precio básico.

- Carga de napalm

La explosión libera una gelatina de gasolina inflamada. Cualquier cosa atrapada en el radio de la explosión queda cubierta por el napalm y recibe un ataque de lanzallamas cada asalto, durante 20 asaltos. El napalm arde incluso bajo el agua. Duplica la longitud del radio de la explosión, reduce a la mitad la anchura de dicho radio y multiplica por 5 el precio básico.

- Fósforo blanco

Los blancos afectados sufren los efectos del ataque con un lanzallamas, pero su duración se prolonga hasta media hora o hasta que el fósforo blanco sea retirado. +300% al precio básico del misil.

- HEAT

El DA de los blancos potenciales se reduce a la mitad y el radio de explosión se reduce en 4 metros. +100% al precio básico.

- Perforante

El radio de la explosión se reduce a 0 metros. El DA de los blancos potenciales se reduce a la mitad para los misiles disparados desde plataformas personales o armaduras de combate y a un tercio para aquellos disparados desde plataformas de armas. +100% al precio básico del misil.

ARMAS DE ALTA TECNOLOGÍA

Dentro de este apartado se incluyen todas aquellas armas que por su especial tecnología no se encuentran en el mercado y su fabricación se hace a muy pequeña escala. Este tipo de armas sólo puede conseguirse a través de una organización como TecnoRed o Superhéroes Inc. y solamente los fuerzas especiales de algunos gobiernos están autorizados a utilizarlas.

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.

- L300 (ligero)

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 solo necesita 1 Asalto. Daño: 25+1D100 Disponibilidad: MD Disparos x Asalto: 3 Batería: 15 Precio: 10 Millones

- L600 (medio)

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 2 Asaltos para volver a estar a pleno rendimiento. Daño: 75+1D100 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 2 Batería: 20 Precio: 25 Millones

- L900 (pesado)

Debe que ir obligatoriamente sobre un soporte de grandes dimensiones (cañón, tanque, etc), y tiene una efectividad casi total en un área de unos 2000 metros, convirtiéndola en un arma temible. Al agotar la carga de su batería, precisa de 3 Asaltos para recargarse. Daño: 125+1D100 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 1 Batería: 10 Precio: 75 Millones

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, con 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.

Imperia.- Daño: 75+1D100 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 2 Batería: 100 Precio: 25 Millones

Megam IV.- Daño: 75+5D10 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 2 Batería: 200 Precio: 35 Millones

Megam V.- Daño: 80+1D100 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 1 Batería: 100 Precio: 25 Millones

Darver.- Daño: 100+5D10 Disponibilidad: MD Disparos x Asalto: 1 Batería: 150 Precio: 50 Millones

Tanto el modelo Darver como los modelos Megam son fabricados por la Unión Europea 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 de sus objetivos de un modo sorprendente. Suelen ir acoplados a armas del tipo Subfusil o Fusil de asalto, aunque también se utilizan acoplados a las armaduras de combate.

PL-5.- Daño: 75+1D100 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 2 Batería: 1000 Precio: 30 Millones

PL-9.- Daño: 85+1D100 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 1 Batería: 1500 Precio: 25 Millones

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 la 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 entre ellos como para que reseñemos aquí todas las variantes.

Fotones.- Daño: 70+5D10 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 1 Batería: 100 Precio: 15 Millones

ARMAS DE ACELERACIÓN MAGNÉTICA

Es un arma de alta tecnología en la que el proyectil es acelerado por un sistema de bobinas que producen un campo magnético móvil que lo atrae y repulsa, acelerándolo a velocidades supersónicas. Los proyectiles están fabricados con aleaciones ferrosas experimentales, lo que aumenta su precio. Reducen la capacidad del DA de blindajes y Súper Constitución en un 30%.

Fusil.- Daño: 100+1D100 Disponibilidad: E Disparos x Asalto: 1 Batería: 300 Precio: 55 Millones

ARMAS COMBINADAS

En el universo de Superhéroes Inc. existen armas que combinan su 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 3D10, al que habrá que añadir la POT del arma. En la tabla de abajo se indican también la disponibilidad, los disparos por asalto y el número de balas por cargador. Casi todas ellas se rigen por la Habilidad Arma larga. Únicamente la DLK Combine, la Judas III y la TopCow II se utilizan con la Habilidad Arma corta debido a su reducido tamaño.

	Potencia	Disponib	DxA	Cargador
Hidden A	18	N	1	6
Reinhard B95	42	D	2	26
TopCow II	22	D	2	100
Annihilate VII	75	MD	1	14
NetWhipper	32	MD	1	25
Judas III	22	E	3	50
Mainhead	15 / 50	E	2	60 / 10
DLK Combine	35 / *	E	2	20 / 200

- 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.

- Reinhard B95

Este arma incorpora un tambor con capacidad para 6 granadas antipersonales, con un alcance de 100 metros y una potencia equivalente a un explosivo débil cada una.

- TopCow II

Es un arma de excelente factura que 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 mejorado solventa los problemas de puntería.

- Annihilate VII

Este modelo también puede proyectar un cable a una distancia de 25 metros que emite una descarga de alto voltaje que causa 50+1D100 PV 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 asaltos de recogida y recarga del cable, la probabilidad de acertar sufre un modificador de -25%.

- 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) de 90+4D10, que deberá fijarse en el momento de adquirir el arma.

- Judas III

Es una pistola de gran fiabilidad que nos permite concentrar los tres disparos por asalto en uno solo de mayor potencia o realizar 3 disparos de precisión contra blancos diferentes en el mismo asalto sin modificadores en contra. Incorpora un localizador de infrarrojos.

- Mainhead

Desarrollada por un laboratorio estadounidense a finales de 1997, 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

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 diciendo el tipo de munición que se desea emplear.

El daño que causa el emisor de partículas es de 30+1D100. Dispone también 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 experimental y que está siendo probada en situaciones reales de combate por el nuevo Euroman.

OTRAS ARMAS DE ALTA TECNOLOGÍA

A continuación se detallan otras armas high-tech o de alta tecnología, pero que por su particular naturaleza no entrarían dentro las categorías anteriores. Para efectos de juego, todas estas armas tienen una disponibilidad Excepcional.

- Cañón de iones

Arma de categoría eléctrica (energética). Proyecta un flujo de partículas ionizadas de alta energía capaces de descargar una corriente eléctrica con formidables efectos destructivos. El daño se trata de forma eléctrica.

Debido a ello, los usuarios de tecnoarmaduras reciben sólo la décima parte del daño no absorbido que reciban aquellas. Si impacta en un dispositivo electrónico no protegido, lo cortocircuitarán. El flujo de partículas tiene un alcance corto antes de empezar a degradarse, mayor cuanta mayor sea la potencia del arma. Existen diversos tipos de armas de iones:

- Pistola Swing (Daño 50+5D10 Disparos x Asalto: 3 Precio: 10 millones)
- Subfusil Lightning (Daño 75+5D10 Disparos x Asalto: 2 Precio: 20 millones)
- Fusil Thunderbolt (Daño 85+1D100 Disparos x Asalto: 1 Precio: 35 millones)

Al ser disparadas, el modelo Sting produce un ruido similar al de un chispazo eléctrico. El modelo Lightning el de un rayo y el Thunderbolt el de un trueno.

- Cañón sónico

Es un arma de categoría sónica (cinética). Proyecta una descarga sónica capaz de destruir materia sólida por vibración ultra-sónica. El daño se trata de forma física. El alcance es reducido porque el sonido tiende a expandirse. Es un arma muy cara porque su estructura está fabricada con Optimun o Strenium para soportar la vibración ultrasónica.

El arma consigue concentrar en un foco reducido la vibración ultrasónica concentrada y ampliada previamente en el cañón del arma. No sólo es un arma direccional, sino que tiene un área de efecto equivalente a un explosivo ligero, lo que la convierte en un arma de devastación masiva. La vibración sónica afecta a las moléculas de los materiales afectando a toda su red tridimensional, mientras se extiende por toda la red debilitando la resistencia de los materiales.

Sólo hay un modelo básico, el Fusil Mayhem, con alcance equivalente a un arma corta. Su disparo provoca el estruendo de una explosión, como al romper la barrera del sonido (Daño: 100+1D100 Disparos x Asalto: 1 Precio: 50 millones).

La versatilidad del arma se muestra cuando se reduce su potencia sónica. Se puede controlar la potencia de salida en variaciones del 10%. Hasta el 50% de potencia, la emisión sónica no es mortal y puede ser utilizado como arma aturdidora, a no ser que una vez derribados los blancos se les siga disparando. A partir del 60%, es un arma capaz de reducir a gravilla edificios enteros.

- Cañón magnético-dinámico

Arma de categoría cinética. Es básicamente un arma de fuego muy avanzada en la que el proyectil es acelerado no por propelentes químicos, sino por un sistema electromagnético que propulsa la bala a velocidades supersónicas.

El modelo más usado es el Fusil GAUSS (Daño: 100+1D100 Disparos x Asalto: 1 Precio: 50 millones).

La munición estándar está fabricada con aleaciones de metales polarizados, lo que resulta en un aumento de precio y escasa disponibilidad, pero reducen la capacidad de absorción de daño de blindajes y Súper Constitución en 30 puntos. Hay munición de Optimun y Strenium, pero es mucho más cara, aunque tiene la ventaja de que resulta mucho más precisa (+25% a la tirada).

- CEM Zortek XM 85

Debido al elevado peso y a su fuerte retroceso, el Cañón ElectroMagnético XM 85 (Daño: 150+1D100 Precio: 100 millones) sólo puede montarse en tecnoarmaduras y vehículos, o bien ser llevados por SPJs con Súper Fuerza 120 o superior.

El XM 85 necesita un Asalto completo para realinear los imanes antes de su siguiente disparo (es decir, dispara una vez cada dos asaltos).

- Fusil de asalto Helix

Modelo de prueba de la compañía Helix y no evaluado por el momento en combate real. Este fusil utiliza dos tipos de proyectiles, ocupando una Acción el tiempo necesario para cambiar de munición.

El primer tipo de proyectil está equipado con nanotecnología y al ser disparado es acelerado a nivel molecular, lo que le permite impactar y destruir cualquier blindaje no orgánico con un Daño Absorbido inferior a 75 en la localización que alcance. El otro tipo de munición es de menor potencia pero elevada cadencia de fuego.

La táctica a seguir con este arma es disminuir primero la defensa del enemigo y en el siguiente asalto derribarlo con facilidad (Daño: 0/45+3D10 Disparos x Asalto: 2/3 Precio: 20 millones).

- Fusil de impulsos Z40

Este arma combina los efectos que los microondas causan sobre los Tecnificados y el táser sobre los seres vivos (en este último caso, las localizaciones son irrelevantes).

Además, si el arma se utiliza a quemarropa, en los Tecnificados el efecto es el mismo que si sufren un disparo crítico. Para los seres vivos, pifiar la tirada de Resistencia al impacto significa casi con total seguridad la muerte o daños irreparables (Disparos x Asalto: 2 Precio: 75 millones).

- Lanzasaetas Zortek

Las saetas que dispara este arma reducen la efectividad del Daño Absorbido no orgánico a tan sólo una cuarta parte de su valor original. El daño que sufre el objetivo se reduce a la mitad del total (Daño: 30+2D10 Disparos x Asalto: 2 Precio: 25 millones).

- Pistola anti-gravedad

Permite anular la gravedad que afecta a un ser vivo (no se puede usar en máquinas o vehículos), haciendo que su densidad aumente hasta cuatro veces su valor normal. En SPJ humanos, esto equivale a quedarse anclado al suelo y efectuar todas las maniobras físicas con un -75%. Si el sujeto es metahumano, el arma resulta ineficaz contra niveles de Fuerza superiores a 120 (Disparos x Asalto: 1 Precio: 15 millones).

- Pistola Bolt

El arma tiene el mismo efecto que las microondas sobre los Tecnificados. Las personas alcanzadas por la pistola Bolt quedan aturdidas durante 1D4 asaltos, aplicando un modificador de -35% a cualquier tirada que hagan (Daño: 25+1D100 Disparos x Asalto: 1 Precio: 35 millones).

- Pistola de flechettes

El Daño Absorbido no orgánico sólo protege con la mitad de su valor. Las flechettes pueden contener además una dosis de veneno cada una (Daño: 25+2D10 Disparos x Asalto: 3 Precio: 30 millones).

- Pistola de gyrojets

Al impactar en una localización, reduce el Daño Absorbido no orgánico del blanco a 1/3 del valor original (Daño: 20+2D10 Disparos x Asalto: 2 Precio: 20 millones).

- Pistola de microondas

El Daño Absorbido no orgánico no protege de los daños causados por las armas de microondas (Daño: 50+5D10 Disparos x Asalto: 2 Precio: 55 millones).

Si el disparo afecta a un SPJ Tecnificado, todos los componentes electrónicos de la localización alcanzada y de las localizaciones adyacentes quedan inoperativos durante 1D4 asaltos. La inoperancia será definitiva (hasta reparar o sustituir los sistemas afectados) si la tirada de ataque fue un crítico.

- Táser

Al ser impactado con este arma, el objetivo debe hacer una tirada de Resistencia para evitar quedar aturdido. El objetivo debe restar 10% (acumulativo) a la tirada por cada impacto adicional sufrido en un periodo de tres asaltos (Disparos x Asalto: 2 Precio: 5 millones).

EQUIPO VARIADO Y OTROS

PROTECCIONES PERSONALES

- Chalecos antibalas

Son los que generalmente utiliza 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. Solo protegen el tronco, dejando al descubierto la cabeza y las extremidades. Su Disponibilidad es N. Absorben 20 puntos de daño.

- Prendas de kevlar

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 del material ha sido posible el desarrollo y fabricación de prendas de vestir en apariencia normales, pero que en realidad son verdaderas ropas antibalas. 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.

- Prendas de twaron

Las investigaciones de algunos laboratorios privados 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 contra todo tipo de ataque. Tiene una disponibilidad de E.

- Tejido deflector

Este tejido lleva incorporados unos pequeños filamentos de acero-vanadio, que otorgan a las prendas confeccionadas una protección excelente contra ataques energéticos similar al kevlar, además de ser eficaces contra armas convencionales. Su Disponibilidad es D.

- Tejido coherente

Con este extraño nombre se conoce a un extraño material, desarrollado inicialmente por Zortek, de uso común en la confección de las vestimentas de la gran mayoría de los metahumanos. Este tejido tiene la particularidad de adaptarse a los poderes del portador, mimetizándolos. Su disponibilidad es E, pero aquellas organizaciones relacionadas con metahumanos como Superhéroes Inc., IDESS u otras lo proporcionan a sus aliados. Otorga un DA de 40.

EQUIPO ESPECIAL

- Amortiguador mental

Dispositivo acoplable en diademas, cascos, joyas, pendientes, … que protege la mente de la persona que lo lleva puesto de los ataques psíquicos que pueda recibir. Existen diferentes niveles de protección (daño total se divide entre 2 / 3 / 5) según la disponibilidad (Difícil / Muy difícil / Excepcional).

- Bayoneta

Un cuchillo que se puede acoplar a la parte inferior del cañón del arma. Cuando se emplea montado en un arma, añade 1D10 adicional al daño cuerpo a cuerpo. Puede imposibilitar el uso de MTGs si se monta bajo el cañón.

- Cámaras autopropulsadas

Son capaces de moverse por si solas gracias a un sistema de propulsión y son controladas por control remoto. Su velocidad máxima puede alcanzar los 100 Km/h y su autonomía es de 10 horas. Son discretas y silenciosas.

- Campos de estasis

Son campos de energía generados por dispositivos muy complejos. Tienen el tamaño de una persona humana pero se pueden adaptar para criaturas mayores. La persona que se encuentre en su interior no podrá efectuar ningún movimiento, pero podrá hablar y respirar con normalidad.

Tampoco podrá utilizar ningún poder (salvo Súper Percepción y, en situación de emergencia, Telepatía, superando una tirada de EQM). Los seres sintéticos y los robots no se ven afectados por este dispositivo.

- Detector de metahumanos

Es un pequeño radar que detecta a todos aquellos cuyo código genético difiera de los patrones normales del homo-sapiens. Su alcance es de 100 metros. Alguien que se encuentre protegido por paredes de Strenium, Optimun o alguna aleación similar no será detectado. Es un dispositivo extremadamente caro y difícil de fabricar, lo que ha impedido hasta ahora que sean utilizados en masa para la captura y el exterminio de mutantes.

- Escudo impacto-energético

Este pequeño escudo genera un campo de energía del tamaño de una persona que reflecta los ataques físicos y energéticos, absorbiendo 75 puntos de daño. Cuando el escudo está activado, el aire de su alrededor se vuelve borroso (15% a la Percepción del SPJ que lo utilice), lo que provoca que sea más complicado atacarle (-10% de modificador a las tiradas).

- Inductor de imágenes

Dispositivo electrónico que se puede acoplar a cinturones o collares y que genera una imagen virtual que sustituye la auténtica imagen del personaje. Pueden programarse determinadas imágenes o generar configuraciones aleatorias.

- Lanzagarfios

Se trata de un fusil capaz de lanzar un garfio unido a un cable de acero hasta una distancia de 50 metros, lo que permite acceder a lugares inaccesibles. También puede ser utilizado como arma, causando un daño de 25+3D10 a un blanco situado a menos de 10 metros.

- Llave maestra electrónica

Este aparato de alta tecnología puede adaptarse a casi cualquier tipo de cerradura electrónica, otorgando un porcentaje base de 70% para abrirla (modificado según el sistema de seguridad instalado).

- MTG (Módulo Táctico General)

La herramienta de trabajo que cualquier profesional del ejército debe tener. Se montan el cañón de las armas largas. Hay varios tipos de módulo:

1) Linterna halógena (proyecta un cono de intensa luz blanca a una distancia de 15 metros. Ideal para iluminar a tu blanco o para cegar a posibles tiradores que intenten dispararte. También disponible para un arma corta).

2) Lanzagranadas de 40 MM.

3) Dispensador de munición (término usado para referirse a una mini escopeta situada bajo el cañón del arma. 25+3D10 de daño).

4) Condensador láser (un láser L-600).

5) Arma de microondas (ver apartado anterior).

En teoría, casi cualquier artilugio útil para los SPJ puede montarse bajo el cañón del arma, siempre que el DJ lo permita.

- Neutralizador

Arma experimental que dispara rayos de energía que cuando alcanzan a un personaje mutante pueden neutralizar sus poderes. No es un aparato demasiado fiable y sus resultados se comprueban con una tirada en esta tabla:

01 a 20	El mutante no se afectado por el Neutralizador.
21 a 70	El mutante pierde 1D6 poderes durante 2D4+4 asaltos.
71 a 94	Uno de los poderes baja de rango durante 1D4+2 asaltos.
95 a 100	El mutante pierde todos sus poderes hasta que el DJ decida.

- Propulsor

Se trata de un pequeño reactor que permite a su portador volar y que puede acoplarse a una mochila, un cinturón o unas botas. A efectos de juego, la velocidad máxima que puede alcanzar está relacionada directamente con su disponibilidad, siendo la máxima Match 1,5. Para poder manejarlo, se realizan tiradas con la habilidad de Volar.

- Protectores psíquicos

Pequeños dispositivos que emiten ondas neuronales en ciertas frecuencias que obstaculizan la lectura de mente por parte de los telépatas. Su miniaturización permite acoplarlos a diademas, cascos, joyas, … Ocasionalmente se implantan en la base del cuello o en el cerebro y también puede implantarse junto a una bomba que estallará si alguien intenta extirparlo.

- Psi-Onda

Complejo sistema de detección de los patrones mentales de un individuo. Permite descubrir las complicadas y únicas emisiones propias de la mente de cada ser vivo. Tiene una fiabilidad del 97% dentro de un radio de 5 Km. En el caso de que un SPJ con poderes mentales como Telepatía, Empatía mental, … el rango del poder actuará como modificador negativo para su funcionamiento.

- Supresor de sonido

El silenciador definitivo para armas de fuego. Este accesorio elimina el ruido producido por el disparo, absorbiéndolo y distribuyéndolo por la estructura del arma en forma de resonancias armónicas y sin restar potencia al arma, al condensar los gases y usarlos para compensar la supuesta pérdida.

- Telémetro láser portátil

Esta opción se puede montar en cualquier mira y consiste en un fino (e invisible, excepto a los IR) haz láser que se proyecta hasta el blanco y determina la distancia que separa al tirador de su objetivo, informando al tirador mediante un display en el retículo de la mira. En términos de juego, reduce a la mitad las penalizaciones por disparar a grandes distancias.

BASES Y FORTALEZAS

Toda organización necesita una base para poder organizarse y prepararse, además de sistemas de vigilancia para mantener el orden en su zona, tanto héroes como villanos. Pueden ser héroes solitarios como Batman (Batcueva) o un grupo como los Cuatro Fantásticos (Edificio Baxter). Es por ello que se ha desarrollado esta ayuda de juego.

Dependiendo de la ubicación de la base, el coste se modifica de la siguiente manera:

LUGAR	MÚLTIPLO
En tierra firme	x1
Bajo tierra	x2
Bajo el agua (fijo)	x2
Bajo el agua (móvil)	x4
En el aire	x8
Satélite o nave espacial	x10
Base lunar o en otro planeta	x12

No hace falta partir de cero, ya que también se pueden usar elementos ya existentes como barcos, edificios, naves industriales o terrenos cedidos por empresas privadas, millonarios, universidades, fundaciones, gobiernos, ...

El multiplicador de coste por ubicación (MCU) se aplica al total del valor de construcción de la base. Esto quiere decir que, tras calcular el precio de los metros cuadrados totales y de cada una de las instalaciones disponibles en la base, el valor final debe multiplicarse por el MCU aplicable.

En primer lugar una base necesita tamaño, se debe pensar cuantos metros cuadrados se necesitan para poder construir las instalaciones. Para hallar el coste del terreno, nos basaremos en la siguiente fórmula:

1 metro cuadrado = 1 millón de pesetas = 1M = 6000 Euros = 6000 Dolares

INSTALACIONES

Las instalaciones son las que hacen que la base tenga sus funciones. Invito a los que lean esta ayuda de juego a que inventen nuevas instalaciones en sus partidas. El precio de cada módulo es igual al precio base multiplicado por el Rango del mismo.

Así, si el Puesto de mando es de Rango Medio, tenemos que el precio final es 250M (precio base) multiplicado por el Rango medio (3), lo cual nos da un total de 750M (millones de pesetas) o 4,5 millones de Euros. A continuación se detallan las instalaciones más comunes que podéis construir en vuestras Bases.

- Alojamientos

Superficie Ocupada: 100 metros cuadrados
Precio: 25M = 150000 Euros

Rango 1 Bajo: Un cuchitril para dormir.
Rango 2 Medio: Una habitación con cama confortable y poco más.
Rango 3 Elevado: Una habitación con televisor, consola de juegos, cama doble y ducha.
Rango 4 Alto: Habitación de lujo, televisor de plasma, consola de última generación, jacuzzi, mueble bar, cama de agua (para las noches de pasión) lo que quieras.
Rango 5 Cósmico: Habitación High-Tech, crio-camilla (recupera 20 PV por noche de sueño) realidad virtual, baño de nanomáquinas limpiadoras (recupera 5 PV por baño), mayordomo virtual, etc.

Descripción: Otra de las instalaciones base de una fortaleza son las habitaciones individuales que permite a los personajes tener un descanso, pasar el rato libre e incluso traer a su pareja para tener intimidad.

- Arsenal

Superficie Ocupada: 100 metros cuadrados
Precio: 40M = 240000 Euros

Rango 1 Bajo: Armas blancas, arcos y ballestas.
Rango 2 Medio: Armas de fuego.
Rango 3 Elevado: Armas militares.
Rango 4 Alto: Armas High-Tech.
Rango 5 Cósmico: Te puedes olvidar de tener que comprar munición o reparar las armas, ya que el Arsenal fabricará la munición y te reparará el armamento gracias a sus sistemas electrónicos.

Descripción: Esta instalación es el lugar donde se cargan las municiones de las armas y está diseñada para mantenerlas y conservarlas. También posee un pequeño taller para reparación, calibrado y trucaje de las armas y municiones. Es especialmente útil para los Justicieros.

- Barracones

Superficie Ocupada: 100 metros cuadrados
Precio: 35M = 210000 Euros

Rango 1 Bajo: Sólo son un par de viejas literas.
Rango 2 Medio: Literas cómodas y una pequeña nevera por cada cama.
Rango 3 Elevado: Sistema de alerta, baño y ducha individual.
Rango 4 Alto: El espacio se aprovecha de tal manera que dispone de una sala de ocio, armería y duchas para todo el barracón.
Rango 5 Cósmico: Sistema de criogenización y sistema de drogas Eurosoldado (recuperación total de pv y aumentan 20 la Fuerza, Constitución y Agilidad de los soldados).

Descripción: Los barracones no suelen ser usados por los héroes, pero sí por los villanos. Son salas donde descansa el personal (normalmente militar). Suelen tener capacidad para 50 personas y el tipo de gente que los habite depende de las necesidades de la base (soldados, científicos, refugiados, personal de mantenimiento y limpieza, etc).

- Biblioteca

Superficie Ocupada: 150 metros cuadrados
Precio: 75M = 450000 Euros

Rango 1 Bajo: Cómics y revistas porno.
Rango 2 Medio: Libros interesantes.
Rango 3 Elevado: Libros de ciencia o magia.
Rango 4 Alto: Además de todo lo anterior, varios libros raros o antiguos.
Rango 5 Cósmico: Se ha construido algo parecido a la Biblioteca de Alejandría.

Descripción: La biblioteca no es sólo un lugar de entretenimiento, es también una fuente de información muy útil. Hoy en día estas bibliotecas pueden ser digitales, de forma que una gran cantidad de manuales, libros, periódicos, revistas, … pueden estar disponibles ocupando muy poco espacio físico. Además, los buscadores y bases de datos facilitan el encontrar la información que buscamos.

- Celdas

Superficie Ocupada: 50 metros cuadrados por cada 10 personas
Precio: 10M = 60000 Euros

Rango 1 Bajo: Jaulas de bambú.
Rango 2 Medio: Jaulas de acero con cerradura sencilla.
Rango 3 Elevado: Jaulas de acero con cerradura computerizada y vigilancia.

Rango 4 Alto: Habitación de Strenium, totalmente vigilada y aislada. Se necesita una muestra de ADN, un análisis de retina y la contraseña del carcelero para abrirla.
Rango 5 Cósmico: Capsula de Strenium cuyos sistemas mantienen al prisionero aletargado y con capacidad combativa nula.

Descripción: Nadie llevaría a un extraño a su base, pero los villanos suelen usar las celdas para encerrar a sus víctimas y pedir un rescate por ellos, o para encerrar adversarios (como los personajes) hacer chantaje, torturar, etc. Otra idea es la construcción de varios módulos de celdas para construir una prisión, como Aquera.

- Comunicaciones

Superficie Ocupada: 50 metros cuadrados
Precio: 25 M = 150000 Euros

Rango 1 Bajo: Sistemas obsoletos que necesitan revisión. Alcance máximo 100 km.
Rango 2 Medio: Sistemas estándar. Alcance máximo 200 km.
Rango 3 Elevado: Sistema de última generación. Alcance máximo 500 km.
Rango 4 Alto: Sistema high-tech con contactos por vía satélite. Alcance en todo el planeta.
Rango 5 Cósmico: Sistema prototipo. Alcance a toda la galaxia.

Descripción: Los Sistemas de comunicaciones sirven para poder hablar con los héroes a largas distancias además de enviar o recibir peticiones de ayuda, solicitar información, etc.

- Guarda-armaduras

Superficie Ocupada: 20 metros cuadrados
Precio: 100M = 600000 Euros

Rango 1 Bajo: Capacidad para una armadura.
Rango 2 Medio: Capacidad para 2 armaduras.
Rango 3 Elevado: Capacidad para 3 armaduras.
Rango 4 Alto: Capacidad para 4 armaduras.
Rango 5 Cósmico: Capacidad para 4 armaduras y si tienes el material necesario te puede fabricar una.

Descripción: Mediante sistemas de microprocesadores y nanoreparadores, se pueden guardar las armaduras en un cilindro diseñado para mantenerlas cargadas de energía y armamento, así como repararlas al 100%. La versión a Rango Cósmico te permite crear una armadura nueva.

- Hangar

Superficie Ocupada: 1000 metros cuadrados por vehículo
Precio: 250M = 1,5 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Hangar viejo.
Rango 2 Medio: Hangar normal.
Rango 3 Elevado: Hay un equipo de reparación.
Rango 4 Alto: Igual que el anterior, pero posee una salida secreta.
Rango 5 Cósmico: No solo sirve de hangar, sino que también pueden construirse vehículos.

Descripción: Los hangares son los lugares donde se guardan los vehículos, que pueden ser de varios tipos (submarinos, aéreos y terrestres). Si los héroes no tienen capacidad de vuelo, tener un vehículo es muy recomendable para poder llegar a las zonas de conflicto.

- Jardín

Superficie Ocupada: 300 metros cuadrados
Precio: 50M = 300000 Euros

Rango 1 Bajo: Huerto de tierra mala.
Rango 2 Medio: Buen huerto.
Rango 3 Elevado: Jardín silvestre.
Rango 4 Alto: Hermoso jardín.
Rango 5 Cósmico: Jardín del Edén.

Descripción: Esta instalación puede usarse como huerto como lugar de meditación o como entretenimiento para los botánicos. También sirve para el cultivo de hierbas curativas o venenosas.

- Laboratorio

Superficie Ocupada: 50 metros cuadrados
Precio: 250 M = 1,5 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Un laboratorio de estudiante.
Rango 2 Medio: Un pequeño laboratorio.
Rango 3 Elevado: Un laboratorio estándar.
Rango 4 Alto: Un laboratorio completo totalmente equipado.
Rango 5 Cósmico: Tiene tantos artilugios científicos como el Área 51.

Descripción: Los laboratorios son muy útiles cuando se requiere investigar un crimen, conseguir una vacuna contra un virus letal o simplemente ganarte la vida fabricando drogas o medicinas. Si tienes algún científico o un compañero con Súper Inteligencia en tu grupo, lo mejor para todos es ponerlo en el laboratorio a trabajar

- Metahabitación

Superficie Ocupada: 200 metros cuadrados
Precio: 500M = 3 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Te permiten un cierto control sobre tus poderes.
Rango 2 Medio: Controlas tus poderes de manera normal.
Rango 3 Elevado: Pueden mejorarse los poderes, pero no más allá del Rango Alto.
Rango 4 Alto: Pueden mejorarse los poderes hasta el Rango Cósmico.
Rango 5 Cósmico: Incluye todas las opciones anteriores y además, si el personaje tiene algún poder oculto, se manifestará (a Rango Bajo).

Descripción: En esta instalación (se trata de un prototipo) únicamente cabe una persona. Está formada por grupo de ordenadores de última generación con todo tipo de escáneres que analizan la biología del metahumano y lo someten a pruebas para no sólo corregir los fallos, sino para aumentar sus poderes.

- Puesto de Mando

Superficie Ocupada: 150 metros cuadrados
Precio: 250M = 1,5 Millones de Euros

Rango 1 Bajo: Centro de mando obsoleto, con tecnología anticuada.
Rango 2 Medio: Centro de mando decente. Bonus de +20% a las tiradas de Estrategia.
Rango 3 Elevado: Centro de mando avanzado con lo último en sistemas informáticos.
Rango 4 Alto: Centro de mando high-tech con computadora táctica.
Rango 5 Cósmico: Centro de mando de tecnología alienígena.

Descripción: Los Puestos de mando sirven para planear nuevas estrategias de ataque y organizar la base. Es la piedra angular del centro, no se puede construir la base sin esta instalación.

- Radar

Superficie Ocupada: 20 metros cuadrados
Precio: 75M = 450000 Euros

Rango 1 Bajo: Alcanza una distancia de 20 km.
Rango 2 Medio: Alcanza una distancia de 50 km.
Rango 3 Elevado: Alcanza una distancia de 300 km.
Rango 4 Alto: Sistema de satélites que cubre toda la superficie del planeta.
Rango 5 Cósmico: Si algo aparece en el sistema solar, lo puedes detectar.

Descripción: Un radar nos permite percibir la presencia, velocidad y rumbo de un objeto dentro de su alcance, lo cual sirve para su detección y seguimiento.

- Sala de entrenamiento

Superficie Ocupada: 500 metros cuadrados por cada 10 personas
Precio: 50M = 300000 Euros

Rango 1 Bajo: Un pequeño gimnasio.
Rango 2 Medio: Un gimnasio completo con varias maquinas.
Rango 3 Elevado: Gimnasio preparado para seres con habilidades físicas sobrehumanas.
Rango 4 Alto: Todo lo anterior, pero también incluye Robots para ensayar maniobras de combate.
Rango 5 Cósmico: Una Sala de Peligro con equipos de realidad virtual.

Descripción: Una clave para conseguir vencer es la preparación, y la sala de entrenamiento es un buen lugar donde los personajes pueden mejorar sus habilidades físicas y mentales, así como ejercitar el control de los poderes.

- Sala médica

Superficie Ocupada: 150 metros cuadrados
Precio: 500M = 3 Millones de Euros

Rango 1 Bajo: Una cama rígida, un pequeño botiquín y algo de morfina.
Rango 2 Medio: Una mesa de operaciones con material quirúrgico y medicinas.
Rango 3 Elevado: Un pequeño laboratorio, mesa de operaciones y todo tipo de medicinas.
Rango 4 Alto: Un laboratorio totalmente preparado para tratar pacientes con peligro biológico, que dispone de los últimos avances en Medicina.
Rango 5 Cósmico: Médico virtual o robótico. Si existe un problema, lo puede solucionar.

Descripción: Los metahumanos son poderosos pero no invencibles, pueden sufrir toda clase de heridas. Por eso la sala médica es muy útil en caso de que un compañero de grupo sufra una herida grave.

- Sala de ocio

Superficie Ocupada: 500 metros cuadrados
Precio: 45M = 270000 Euros

Rango 1 Bajo: Un montón de juegos de mesa.
Rango 2 Medio: Una sala de billar y juegos de cartas.
Rango 3 Elevado: Videojuegos y televisión.
Rango 4 Alto: Sala de juegos con sistemas de realidad aumentada.
Rango 5 Cósmico: La sala posee una Inteligencia Artificial que analiza a todos los personajes y ofrece el entretenimiento perfecto para cada uno de ellos.

Descripción: La Sala de ocio no es una instalación importante, pero consigue que los personajes interactúen entre sí (no todo debe ser trabajo en la vida, ¿verdad?) y de paso se relajan mediante juegos y entretenimientos.

- Sala de recuperación

Superficie Ocupada: 20 metros cuadrados
Precio: 25 M = 150000 Euros

Rango 1 Bajo: Una cama rígida y nada más.
Rango 2 Medio: Cama, suero y un timbre por si ocurre alguna emergencia.
Rango 3 Elevado: Una cama cómoda, máquinas que monitorizan las constantes vitales y también un botiquín y suero.
Rango 4 Alto: La habitación puede servir incluso para operar de manera urgente si fuera necesario, ya que dispone de los últimos avances médicos.
Rango 5 Cósmico: Sistema de criogenización que recupera 15 PV adicionales por hora.

Descripción: Después de una operación, el paciente tiene que descansar y este tipo de salas son realmente útiles.

- Sistema de apoyo vital de emergencia

Superficie Ocupada: 100 metros cuadrados
Precio: 75M = 450000 Euros

Rango 1 Bajo: Mala comida, aire viciado y agua sucia, pero se puede vivir allí 30 años y 10 personas.
Rango 2 Medio: Latas de conserva, agua embotellada y aire limpio para 30 años y 10 personas.
Rango 3 Elevado: Sistemas que conservan el agua y la comida fresca y varios contenedores de aire de calidad, suficientes para vivir 30 años y 10 personas.
Rango 4 Alto: Lo mismo que el Rango Elevado, pero esta vez para 30 años y 50 personas.
Rango 5 Cósmico: Recicla oxígeno, comida y agua. No son de una calidad excelente, pero al menos no tendrás que racionar nada.

Descripción: Puede llegar el caso en el que tengan que estar encerrados en la base durante un tiempo. Este sistema de apoyo es una reserva de comida y agua para mucho tiempo. En caso de guerra nuclear o bacteriológica, esta instalación es vital.

- Sistema de energía

Superficie Ocupada: 250 metros cuadrados
Precio: 300M = 1,8 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Sistema eléctrico de combustibles fósiles (carbón, madera).
Rango 2 Medio: Sistema de energía solar.
Rango 3 Elevado: Sistema geotérmico.
Rango 4 Alto: Central nuclear en miniatura.
Rango 5 Cósmico: Sistema anti-materia.

Descripción: Las bases pueden abastecerse de la energía de las centrales cercanas o de la propia red, pero es práctico tener un sistema de energía de emergencia en caso de que hubiera apagones o un sabotaje. Hay que tener un especial cuidado con el sistema nuclear o el de antimateria, ya que requieren un mantenimiento especial, y cualquier avería o daño puede resultar catastrófico.

- Sistema de Inteligencia Artificial

Superficie Ocupada: 500 metros cuadrados
Precio: Ver detalles más adelante

Rangos: No aplicable

Descripción: La construcción de un sistema de I.A. requiere una gran inversión, ya que los materiales son especialmente caros. El sistema de inteligencia artificial hace que la base tenga una inteligencia propia capaz de examinar problemas, reportar daños, etc. Para ello necesitaremos los siguientes componentes:

Sistema de memoria: 30M = 180000 Euros por terabyte de memoria.
Cable de cobre: 1M = 6000 Euros por metro cuadrado (se requiere para toda la base).
Fibra óptica: 10M = 60000 Euros por cada metro cuadrado (se requiere para toda la base).
Sistema de autorreparación: 300M = 1,8 millones de Euros.
Sistema antihackeo: 1000M = 6 millones de Euros.

Los sistemas de armas de la base son compatibles con los aparecidos en este manual.

Misiles grandes: 20 metros cuadrados
Misiles pequeños: 1 metro cuadrado
Armas de gran alcance: 10 metros cuadrados

- Sistema de reciclaje

Superficie Ocupada: 10 metros cuadrados
Precio: 30M = 180000 Euros

Rango 1 Bajo: Recicla los alimentos.
Rango 2 Medio: Recicla papel y cartón.
Rango 3 Elevado: Recicla plástico y vidrio.
Rango 4 Alto: Recicla incluso el material y aleaciones de una tecnoarmadura.
Rango 5 Cósmico: Recicla todo lo imaginable

Descripción: Los sistemas de reciclaje son útiles para ahorrar material y energía, además de ser ecológicos y eliminar residuos que por otro lado podrían ser peligrosos (la materia orgánica en descomposición puede dar lugar a malos olores, gérmenes, infecciones, … y la acumulación de material inflamable puede ser peligrosa).

- Vía de evacuación

Superficie Necesaria: 150 metros cuadrados
Precio: 75M = 450000 Euros

Rango 1 Bajo: Puertas secretas.
Rango 2 Medio: Vehículos.
Rango 3 Elevado: Un pequeño avión civil.
Rango 4 Alto: Un tren subterráneo de alta velocidad.
Rango 5 Cósmico: Una nave espacial.

Descripción: Con esta instalación, en caso de que la base esté siendo destruida, los héroes tienen una oportunidad de escapar. Las bases móviles como las aéreas o submarinas no pueden disponer de tren, las submarinas no pueden tener avión, y las espaciales, como naves o satélites, sólo pueden tener una nave espacial como medio de escape.

ESPECIALES PARA SUPERVILLANOS

A continuación se detallan más módulos para fortalezas que, aunque están más orientados hacia los villanos, también pueden ser usados por los héroes. Los nuevos módulos que se pueden incorporar a tu base o fortaleza son los siguientes:

- Caja fuerte

Superficie ocupada 10000 metros cuadrados
Precio: 1400 M = 8,4 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Posibilidad de robo 70%.
Rango 2 Medio: Posibilidad de robo 50%.
Rango 3 Elevado: Posibilidad de robo 30%.
Rango 4 Alto: Posibilidad de robo 10%.
Rango 5 Cósmico: Posibilidad de robo 1%.

Descripción: Esta instalación es el sitio ideal para poner el dinero, suele caber aproximadamente 100 billones de Euros en metálico, joyas, datos importantes, oro. Suele ser una instalación REALMENTE vigilada. Un buen villano no se fía de nadie.

- Escudo energético

Superficie ocupada 75 metros cuadrados
Precio: 1500 M = 9 millones de Euros

Rango 1 Bajo: 200 PV. Regenera 1 PV/hora.
Rango 2 Medio: 300 PV. Regenera 3 PV/hora.
Rango 3 Elevado: 500 PV. Regenera 5 PV/hora.
Rango 4 Alto: 750 PV. Regenera 8 PV/hora.
Rango 5 Cósmico: 1800 PV. Regenera 15 PV/hora.

Descripción: Esta instalación de elevado precio es un escudo que envuelve la base del villano, alimentándose del sistema de energía general. Si no hay sistema de energía auxiliar, cada ataque contra el escudo hará que la base sufra algún apagón o avería.

- Fábrica

Superficie ocupada: 500 metros cuadrados
Precio: 800 M = 4,8 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Para amantes de las reparaciones caseras.
Rango 2 Medio: Puedes crear y reparar vehículos nuevos.
Rango 3 Elevado: Puedes crear tanques.
Rango 4 Alto: Puedes crear cazas y androides.
Rango 5 Cósmico: Piscina de nanotecnología alienígena. Depositas el material, programas lo que quieres crear y las nanomáquinas de su interior lo construyen.

Descripción: Esta instalación sirve para construir vehículos, robots y artefactos varios, pero la piscina de nanotecnología no funciona con uno mismo.

- Laboratorio de clones

Superficie ocupada: 500 metros cuadrados
Precio: 950 M = 5,7 millones de Euros

Rangos 1 Bajo: 1000 clones/mes, 2D100 para las Características.
Rango 2 Medio: 500 clones/mes, 4D100 para Características.
Rango 3 Elevado: 100 clones/mes, 6D100 para Características.
Rango 4 Alto: 10 clones/mes, 8D100 para Características. Puede combinar animales con humanos.
Rango 5 Cósmico: 1 clon/mes, 10D100 para Características, un poder mutante cuesta 50 puntos.

Descripción: El Laboratorio de clones es una buena idea para formar un ejército en un tiempo record, pero en los rangos inferiores los clones no son de buena calidad y pueden desintegrarse en una masa neutra si hacen un esfuerzo considerable o sufren un impacto (algunos personajes usan el Rango Cósmico para crear a su pareja perfecta). Los clones no tienen voluntad propia y obedecerán a su amo en todo lo que se les ordene.

- Lanzador de Minisat

Superficie ocupada: 750 metros cuadrados
Precio: 800 M = 4,8 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Cohetes de aficionado bien equipados. Posibilidad de éxito 10%
Rango 2 Medio: Sistema de lanzamiento por cañón. Posibilidad de éxito 20%
Rango 3 Elevado: Sistema de lanzamiento por misil. Posibilidad de éxito 50%
Rango 4 Alto: Cañón de raíles. Posibilidad de éxito 70%
Rango 5 Cósmico: Sistema de teletransporte. Posibilidad de éxito 95%

Descripción: Este módulo está hecho para lanzar satélites al espacio y no depender de ningún sistema civil que sería fácil de rastrear e inutilizar. El satélite se ha de fabricar aparte, y puede ser militar, de observación, comunicaciones, etc.

- Perímetro de defensa

Superficie ocupada: 1 metro cuadrado
Precio: 2 M = 12000 Euros

Rango 1 Bajo: Agujeros en la tierra y estacas.
Rango 2 Medio: Trampas para cazar animales.
Rango 3 Elevado: Minas antipersonales.
Rango 4 Alto: Cañones centinela.
Rango 5 Cósmico: Tecnología high-tech para eliminar intrusos.

Descripción: El perímetro de defensa se rodea por toda la base o zonas estratégicas. Puede variar desde 1 metro hasta los que se le antoje el comprador. Suelen tener alarmas, trampas, vigilantes, etc pero da la sensación de que proteges algo, lo cual no siempre es bueno.

- Reactor

Superficie ocupada: 70 metros cuadrados
Precio: 400 M = 2,4 millones de Euros

Rango 1 Bajo: 500 metros cuadrados.
Rango 2 Medio: 1250 metros cuadrados.
Rango 3 Elevado: 3000 metros cuadrados.
Rango 4 Alto: 7500 metros cuadrados.
Rango 5 Cósmico: 20000 metros cuadrados.

Descripción: El reactor es el sistema de elevación y movimiento de una fortaleza móvil, aérea, submarina o espacial. Un reactor de Rango Bajo no puede llevar una base de 3000 metros cuadrados porque se caería. Cada reactor necesita un sistema de energía para sí mismo, además de un sistema de energía para toda la instalación, ya que una fortaleza móvil no se alimenta de energía de plantas cercanas.

Si una base tiene 3000 metros cuadrados y un reactor a Rango Elevado, se quedaría donde está, sin poder moverse. En cambio, con uno a Rango Cósmico puede moverse bastante rápido. La única excepción a esto son las fortalezas orbitales, ya que la ausencia de gravedad no les hace necesario un sistema impulsor.

- Sala de ejecuciones

Superficie ocupada: 50 metros cuadrados
Precio: 100 M = 600000 Euros

Rangos 1 Bajo: ¿Esa puerta está abierta? Gracias. Posibilidad de escaparse del 85%.
Rango 2 Medio: Que duras son estas cuerdas: Posibilidad de escaparse del 70%.
Rango 3 Elevado: ¿Hay una vía de escape? Posibilidad de escaparse del 50%.
Rango 4 Alto: ¡Maldición! ¡No será fácil salir de aquí! Posibilidad de escaparse del 25%.
Rango 5 Cósmico: ¿Tú me ves con cara de Houdini o qué? Posibilidad de escaparse del 5%.

Descripción: Otro clásico de los supervillanos es dar al héroe una muerte original, a ser posible lo más dolorosa que se les ocurra, y cuanto más caro es el sitio, más complicado es escapar de él.

- Sala de interrogatorios

Superficie ocupada: 50 metros cuadrados por persona
Precio: 50 M = 300000 Euros

Rango 1 Bajo: Equipo de mecánica, berbiquí, sierra eléctrica, silla de dentista.
Rango 2 Medio: Látigo, pincho eléctrico, instrumentos cortantes, objetos de la Inquisición.
Rango 3 Elevado: Sistema de agujas, técnicas de tortura oriental.
Rango 4 Alto: Técnica de tortura de última generación con sistema de apoyo vital y análisis de constantes vitales para evitar que la víctima muera por error.
Rango 5 Cósmico: Psicosuccionador y otras utensilios de pesadilla.

Descripción: Es muy común en los villanos tener una sala en la que sacar información, pero la mayoría sólo “juegan” con los prisioneros. El problema es que existe la posibilidad de pasarse de la raya y matar al prisionero. El sistema de apoyo vital del nivel alto puede indicar cuando tiene que parar. El Psicosuccionador es un sistema que no causa excesivo dolor, pero absorbe los recuerdos de la víctima, todos, dejándola totalmente amnésica.

- Sala de reeducación

Superficie ocupada 150 metros cuadrados
Precio: 250 M = 1,5 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Sólo se les eliminan los recuerdos más recientes.
Rango 2 Medio: Puedes convencer a otros para que te ayuden, aunque no siempre.
Rango 3 Elevado: Puedes convertir a gente que te odia en gente que te apoya.
Rango 4 Alto: Posibilidad de fundar tu propia secta.
Rango 5 Cósmico: Nadie lava el cerebro mejor que Neurolimp. Implantas los recuerdos que quieras.

Descripción: Una sala de pantallas publicitarias, mensajes inconscientes, libros propagandísticos y otras técnicas de manipulación cerebral. Si un villano es listo, esta sala puede ser realmente el arma definitiva. ¿Grandes líderes cazan a tus enemigos mientras te dejan en paz? ¿El héroe más poderoso se convierte en tu aliado? Esta sala en manos hábiles es un instrumento terrible.

- Silo de misiles

Superficie ocupada 1500 metros cuadrados
Precio: 500 M o 3 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Misiles de 1000 metros de alcance máximo.
Rango 2 Medio: Misiles de 2500 metros de alcance máximo.
Rango 3 Elevado: Misiles de 5000 metros de alcance máximo.
Rango 4 Alto: Misiles balísticos, cualquier objetivo de la Tierra.
Rango 5 Cósmico: Un misil Alfa-Omega

Descripción: Otro método de chantaje son los clásicos misiles nucleares o armas bacteriológicas. El peligro es el misil Alfa-Omega, el arma definitiva de destrucción masiva, un misil capaz de acabar con la vida existente en la Tierra. El que lance ese misil debe estar muy seguro de las consecuencias.

- Superhangar

Superficie ocupada: 5000 metros cuadrados
Precio: 400 M = 2,4 millones de Euros

Rango 1 Bajo: Espacio para un láser bastante potente.
Rango 2 medio: Espacio para un arma realmente poderosa que amenace a la ciudad.
Rango 3 Elevado: Espacio para un arma letal para decenas de Km a la redonda.
Rango 4 Alto: Espacio para un arma que pondría de rodillas cualquier país.
Rango 5 Cósmico: Puedes chantajear la galaxia… ¿o tienes bastante con la Tierra?

Descripción: Esta instalación suele tener el objeto de chantaje de cualquier supervillano, un arma definitiva. Es más grande que un hangar normal y posee todo lo que necesita ese arma, combustible, energía, piezas de repuesto, ... Es una gran fuente de ingresos, pero al mismo tiempo atrae a los superhéroes como moscas a la miel.

OTRAS AMPLIACIONES DE BASES Y FORTALEZAS

- Sistema de alarma

Precio del metro cuadrado x2 (en las zonas que creas conveniente)

Descripción: Avisa de la presencia de intrusos en la base ó fortaleza.

- Sistema anti incendio

Precio: 3M por 100 metros cuadrados

Descripción: Ideal para ponerlo en instalaciones importantes como Salas de energía o documentos importantes que en caso de incendio destruirían.

- Sistema de invisibilidad

Precio del metro cuadrado x3 (se requiere en toda la base)

Descripción: Es un sistema adecuado para no ser localizado, especialmente útil en bases grandes y fáciles de ver.

- Sistema de presión dimensional

Este sistema es realmente novedoso, capaz de crear el espacio necesario para más instalaciones en un espacio mínimo mediante una alteración dimensional. La base aérea de la Doctora Amanecer parece que sólo tiene 1000 metros cuadrados, pero en realidad tiene 25000.

Este milagro sólo fue posible gracias a la presión dimensional. Puedes portar un ejército en un velero o tener una gran base de operaciones en un camión.

El sistema funciona de la siguiente manera:

Metros cuadrados x2 = precio x3
Metros cuadrados x5 = precio x7
Metros cuadrados x10 = precio x12
Metros cuadrados x25 = precio x30
Metros cuadrados x100 = precio x120

*Ejemplo: la Doctora Amanecer quiere tener una gran fortaleza secreta en un espacio mínimo. Para ello construye un sistema de presión dimensional y compra un terreno pequeño (100 metros cuadrados). Lleva gastados 100M o 600000 Euros y coloca su sistema de presión dimensional x25 (100*30 = 3000M o 18 millones de Euros). A pesar del enorme coste, ahora dispone de 25000 metros cuadrados para sus instalaciones en un espacio de 100 metros.*

Cualquier personaje que entre en un área plegada y no esté acostumbrado a trabajar en dichos espacios deberá hacer una tirada de EQM para evitar que la saturación espacio-temporal le afecte y sufra un bloqueo psicológico. A pesar de incluirse en la tabla anterior, el sistema x100 es un rumor que todavía no se ha podido confirmar como cierto.

Se sabe que la Doctora Amanecer trabaja en un sistema de pliegue físico mejorado que puede tener esas características, pero hasta ahora todas las habitaciones de prueba que ha conseguido desarrollar han terminado por desintegrarse o implosionar. No obtante, cada día parece más cerca de alcanzar su objetivo.

CUBIL DE MAGOS

Este apartado está dirigido exclusivamente a los personajes Magos. Tienen un carácter distinto a los otros personajes. Son más callados, más solitarios, pero la mayoría viven en bases con los otros héroes. Sin embargo, asociaciones de magos o hechiceros muy poderosos pueden crear su propio hogar mágico.

Ni siquiera los magos saben mucho de la naturaleza de esas bases. Puede que se muevan en una dimensión aparte, otros creen que están entre las dimensiones de Terra y la Tierra e incluso que pueden ser dimensiones vivientes.

Las bases con soporte dimensional (que se encuentran fuera de nuestra dimensión) no tienen espacio ni tiempo (no pasa el tiempo y pueden reaparecer en cualquier sitio). Pero sólo hechiceros como Maestro Arcano o K´sser conocen bien esas dimensiones, aunque no han desvelado nada al respecto.

Este tipo de bases no se basan en dinero, sino en la Energía Mágica, así que para crear una habitación se utilizan puntos de Energía Mágica.

- Bestia mágica
500 puntos de Energía Mágica

Descripción: Consiste en crear una bestia mágica que le protege. La bestia tendrá 1500 puntos en sus Características que se repartirán como quiera. Además, puede tener poderes (Rango Cósmico, cuyo coste sería de 200 puntos). El mago vivirá dentro de la bestia.

- Cámara del tesoro
300 puntos de Energía Mágica

Descripción: Es una estatua con un cofre o bolsa grande.

Uso: Es la caja fuerte del mago. El mago ofrecerá a la estatua un objeto, ésta lo cogerá y lo meterá en el cofre. Si quiere recuperarlo, el mago ha de pedírselo a la estatua y se lo devolverá.

- Cámara de estasis
120 puntos de Energía Mágica

Descripción: Es la habitación del mago. Para cualquier pagano del tema le parecerá tétrico (son letras y símbolos arcanos que se mueven sin parar).

Uso: el Mago descansa en esta habitación. Sus puntos de vida suelen restablecerse, sus heridas físicas se curan y estará descansado de su fatiga.

- Cámara extractora de almas
7000 puntos de Energía Mágica

Descripción: Es una mesa con forma de boca y hay una jarra debajo.

Uso: Solo los magos oscuros son los que tienen la maldad suficiente para usar esta cámara. Se necesita un prisionero (un ser vivo). Se le coloca en la mesa y ésta le engullirá. El pobre diablo gritará de dolor y una jarra se llenará con un líquido de color escarlata. Ese líquido otorga al mago 100 puntos de EM por dosis. La mesa regurgitará la carcasa sin alma que queda de él y lo que queda de alma se convertirá en un fantasma. La cantidad de dosis obtenida depende de la criatura sacrificada.

Insectos: 1000 insectos por dosis.
Plantas: 10 kilos por dosis
Animales pequeños: 1 por dosis
Árbol grande: 5 dosis por árbol.
Animales de inteligencia media (perros, loros, pulpos): 1D4 dosis.
Animales de inteligencia elevada (delfines, monos): 1D6 dosis.
Seres humanos: 1D8 dosis.
Magos o criaturas mágicas: 1D12 dosis.
Dioses: 1D20 dosis.
No-muertos: 5 dosis.
Árbol antiguo: 1D100 dosis.

Nota: Los Dioses no suelen morir por esta máquina, solamente quedan agotados. El resto de personajes (salvo los no-muertos) pueden tirar EQM para resistirse a la máquina. Si consiguen sacar la tirada, no les absorbe el alma. Con un crítico serán inmunes a este artefacto místico.

- Cámara mística
300 puntos de Energía Mágica

Descripción: Es un sarcófago del tamaño de un hombre adulto formado de rostros pétreos (posiblemente magos antiguos).

Uso: Igual que la Metahabitación, esta cámara es el lugar donde el mago no sólo controla sus hechizos sino que los desarrolla (los rostros suelen indicar al mago qué hay que hacer para mejorarlos) lo que significa que con una tirada de EQM, puede subir el Rango de un hechizo a su elección en vez de gastar puntos de EM en aprenderlo. Lo malo de este proceso es que debilita mucho al mago.

- Dentro de un objeto
100 puntos de Energía Mágica (10 si es un objeto mágico)

Descripción: Otro método muy usado es transportarlo en un objeto (normalmente una gema). Es menos costoso hacerlo en un objeto mágico, pero ese objeto perderá su poder anterior.

- Dentro de un ser vivo
75 puntos de Energía Mágica si es animal, 30 puntos de Energía Mágica si es vegetal

Descripción: La mayoría de los magos irlandeses, por no decir todos, prefieren este método. Lo suelen hacer dentro de un árbol para sentir la esencia de la madre Tierra (si por algún incidente, la base del mago fuese quemada o destruida, la venganza será terrible). Por motivos biológicos no se puede meter un Extractor de almas.

- El corazón
Existe desde el principio, no cuesta ningún punto de EM

Descripción: Un corazón cuyos latidos se oyen en toda la base.

Uso: Estos latidos, de alguna manera, proporcionan estabilidad espiritual y mágica a la base. Sin el corazón, toda la base y lo que haya en su interior se disolverá (mago incluido)

- Esfera del saber
150 puntos de Energía Mágica

Descripción: Se trata de una esfera de color azul claro que se desplaza por el aire.

Uso: El mago coloca un libro en la mesa, la esfera se volverá líquida y cubrirá el libro, absorbiendo sus conocimientos y luego se convertirá en una esfera con los conocimientos del libro. Para acceder a ellos, el mago se colocara en la esfera y ésta entrará dentro de la cabeza del mago, asimilando los conocimientos que tenía la esfera. A efectos prácticos funciona como una biblioteca mágica y es muy útil para no perder la información de antiguos manuscritos.

- El ojo
250 puntos de Energía Mágica

Descripción: Un ojo vivo gigante.

Uso: El mago tiene que acercarse al ojo y éste le enseñara con su pupila al mago lo que está viendo una criatura a través de sus propios ojos. Maestro Arcano suele concentrarse en Infarto para ver lo que ella ve, así está al tanto de lo que sucede en Vértice de Combate.

- Fuera de la dimensión
200 puntos de Energía Mágica

Descripción: Muchos aquelarres usaron este método en los tiempos de la Inquisición. Es una puerta a una dimensión vacía que los magos han hecho habitable con sus poderes.

- Mente propia
50 puntos de Energía Mágica

Descripción: La gran mayoría de los magos que tienen la capacidad de crear bases prefieren este método. Se sientan a meditar y sus mentes entran en esas dimensiones (como un cuerpo astral). Cualquier cosa que hagan en su dimensión le afectaran en su cuerpo (curación, conocimientos, etc).

Hay un problema con este método. No te permite traer a nadie ni llevar prisioneros a la Cámara extractora de almas y el cuerpo del mago estará desprotegido. Además, si por algún motivo el mago pierde la concentración, puede que su mente se quede atrapada en su dimensión para siempre mientras que su cuerpo se convierte una carcasa vacía sin alma.

- Puertas del Infierno
2000 puntos de Energía Mágica (coste gratis si se trata de un demonio)

Descripción: Por motivos diversos el mago vive en el Infierno. Es una zona de Nigalión en el que el mago, por protección mágica o pacto demoníaco, puede vivir. Se trata de un lugar donde las energías negativas suelen provocar sensación de malestar y dolor. Es el lugar favorito de los magos villanos más poderosos.

- Taller de homúnculos
100 puntos de Energía Mágica

Descripción: Una enorme placenta negra.

Uso: Se trata de una placenta en la cual se puede crear homúnculos, criaturas mágicas que sirven al mago, pero que tienen voluntad propia. Para crear uno de estos seres se necesita gastar una cantidad determinada de Puntos de creación (PC).

La creación de un homúnculo depende de diversos componentes. Algunos de los más habituales son:

- Cuerno de Unicornio: (500 PC). Le inmuniza contra las enfermedades y venenos

- Glándulas inflamables de dragón: (310 PC). Obtiene el poder de Proyección de fuego.

- Huesos: (70 PC). Los huesos influyen en la forma del homúnculo, pero si se le añaden otros complementos como dientes, garras o cuernos, también dispondrá de Armas naturales.

- Libros u objetos mágicos: (100-250 PC). Otorgan diversos conocimientos mágicos.

- Metal: (75 PC). Proporciona al homúnculo una forma metálica.

- Piel de animales: (50 PC). La piel de animales le dará una forma determinada. Ejemplo: Ofusco, un poderoso mago del grupo Esperanza Naciente decide crear un homúnculo usando semen humano, huesos de perro, piel de cocodrilo, cuernos de búfalo y alas de águila, el resultado final es un licántropo alado (Volar a Rango Bajo) con piel de cocodrilo y dos cuernos de búfalo en la cabeza.

- Piedra: (50 PC). El homúnculo obtendrá una forma pétrea.

- Pluma de Fénix: (750 PC). El homúnculo gana el poder de Inmortalidad.

- Sangre: Cada litro de sangre proporciona al homúnculo 10 puntos de vida (una persona tiene aproximadamente unos 5 litros) y le otorga 100 Puntos de creación, pero hay variaciones:

- Sangre de virgen femenina: 150 PC. El homúnculo tendrá un aura de santidad.
- Sangre de bebé menor de un mes: 225 PC y da 20 puntos de vida/litro, pero únicamente los magos malvados tienen la crueldad de obtenerla.
- Sangre de drogadicto: 10 PC. Sólo otorga 5 puntos de vida/litro y se le añade una secuela.
- Sangre de héroe: 105 PC. El homúnculo tendrá un valor inquebrantable.
- Sangre de unicornio: 250 PC. 30 puntos de vida/litro. Si se mezcla con la sangre de una virgen, otorga 50 puntos de vida adicionales/litro.

- Sangre de Hidra: (250 PC). Proporciona el poder de Regeneración de tejidos.

- Semen u óvulos: (150 PC). Determinan el sexo del homúnculo. Si es semen, será masculino. Si son óvulos, femenino. Ninguno de los dos, asexual. Si hay ambos, será hermafrodita o andrógino. Además de estos ingredientes, el mago puede gastar Energía Mágica para determinar su lealtad. Esos puntos también se convierten en Puntos de Creación.

01 a 30	El homúnculo odia al mago y se asegurará de que lo sepa.
31 a 60	Al homúnculo no le gusta al mago, pero obedecerá si su vida está en peligro.
61 a 91	El homúnculo es realmente insoportable y obedecerá de mala gana al mago.
92 a 130	El homúnculo es amistoso, pero no hará cosas que no quiera y tendrán que convencerlo.
131 a 150	El homúnculo es leal como un mayordomo, pero no matará por el mago.
151 a 179	El mago es como un padre para el homúnculo, hará cualquier cosa que le pida.
180+	El homúnculo es de toda confianza, obedecerá ciegamente las órdenes del mago.

Una vez que se hayan determinado el total de Puntos de creación invertidos en el homúnculo, el SPJ Mago deberá escoger cómo quiere gastar esos puntos:

Aumentar 1 punto en una Característica	1 PC
Un poder a escoger de la tabla (se tira Rango)	100 PC
Aumentar altura/peso del homúnculo	1 PC por cm/Kg
Crear un enlace mental permanente con el mago	100 PC

CAPÍTULO 6: LA MAGIA



HECHIZOS

HECHIZOS BÁSICOS	**25** Sembrar odio	**66** Anular hechizos
01 Abrir portales	**26** Guardar hechizos	**67** Protección contra hechizos
02 Proyección de energía mágica	**27** Visiones	**68** Resistencia mágica
03 Levitar	**28** Voces lejanas	**69** Mano de polvo
04 Escudos místicos	**29** Caos	**70** Dimensión cero
05 Proyección del cuerpo astral	**30** Aliado poderoso	**71** Bola de fuego
06 Crear ilusiones	**31** Reunir tropas	**72** Senda de la ponzoña
07 Percepción mágica	**32** Camino hacia la victoria	**73** Atrapar la perdiz
08 Curación	**33** Astro rey	**74** Bendiciones
09 Transformar materiales	**34** Espejo de Salomón	**75**,. Fortaleza mental
10 Pseudo psi	**35** Pesadilla	**76** Alteración facial
11 Revivir muertos	**36** Mirada oscura	**77** Clarisintencia
12 Animar objetos	**37** Invocar seres mitológicos	**78** Comunicación divina
13 Metamorfosis oscura	**38** Cincel de Miguel Ángel	**79** Pensamiento caótico
14 Encantar objetos	**39** Alterar las probabilidades	**80** Arma mística
15 Envejecimiento acelerado	**40** Ruleta de ocho puntas	**81** Descarga eléctrica
OTROS HECHIZOS	**41** Crear runas	**82** Esfera de energía
01 Brumas	**42** Nigromancia	**83** Dardos buscadores
02 Alterar la materia	**43** Crear maná	**84** Nube tóxica
03 Alterar los líquidos	**44** Magia negra	**85** Baluarte
04 Mimetización	**45** Disparador de hechizos	**86** Piel de acero
05 Visión perjudicada	**46** Punzón de Uru	**87** Símbolo de protección
06 Tierras de confusión	**47** Retorno de conjuros	**88** Protección contra elementos
07 Lastres mentales	**48** Maldiciones	**89** Disipar magia
08 Barreras	**49** Bonus en masa	**90** Muro elemental
09 Detección	**50** Drenaje	**91** Reencarnar
10 Alterar el clima	**51** Imagen reflejada	**92** Drenar sangre
11 Purificaciones	**52** Transformación pétrea	**93** Encarcelar alma
12 Movimiento en las alturas	**53** Dormir hechizos	**94** Huracán de hojas
13 Protecciones	**54** Atar	**95** Dominar la luz
14 Alteración de la luz	**55** Iniciativa	**96** Magia de la tierra
15 Alteración del sonido	**56** Idioma	**97** Magia del fuego
16 Naturalismo	**57** Transformación animal	**98** Magia del agua
17 Primeros auxilios	**58** Creación de objetos	**99** Tormenta de hielo
18 Calmar los ánimos	**59** Golem	**100** Volar
19 Alimentación	**60** Sello mágico	**101** Congelación
20 Orientación	**61** Información	**102** Proyectil elemental
21 Conocimientos	**62** Invocación	**103** Combinar hechizos
22 La chistera	**63** Posesión	**104** Emisión de energía oscura
23 Conexión oscura	**64** Aumentar una característica	**105** Entrar en fase
24 Copiar hechizos	**65** Aumentar el daño absorbido	**106** Toque paralizador

HECHIZOS BÁSICOS

01. ABRIR PORTALES

(Coste: 35 puntos de EM por Rango)

Rango 1.- El Mago puede trasladarse a una distancia máxima de 500 metros. Necesita ver la localización a la que se teleporta.
Rango 2.- La distancia aumenta a 50 Km y el Mago no necesita ver el lugar al que se transporta.
Rango 3.- Se puede teleportar a una distancia máxima de 200 Km, con las mismas características que en el apartado anterior.
Rango 4.- Se puede teleportar 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).

02. PROYECCIÓN DE ENERGÍA MÁGICA

(Coste: 35 puntos de EM por Rango)

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

Rango 1.- 25+3D10 de daño.
Rango 2.- 30+4D10 de daño.
Rango 3.- 40+4D10 de daño.
Rango 4.- 40+5D10 de daño.
Rango 5.- 50+5D10 de daño.
Rango 6.- 60+5D10 de daño.
Rango 7.- 70+5D10 de daño.
Rango 8.- 80+5D10 de daño.
Rango 9.- 90+5D10 de daño.
Rango 10.- 100+5D10 de daño.

03. LEVITAR

(Coste: 20 puntos de EM por Rango)

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

Rango 1.- El Mago apenas puede, con gran esfuerzo, elevar su propio peso hasta conseguir 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, ...) Además, puede elevar un peso equivalente 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 pueda 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 a 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 (500 Kg) cuyo cable se ha roto, se estrelle contra el suelo.

04. ESCUDOS MÍSTICOS

(Coste: 35 puntos de EM por Rango)

Al ejecutar este hechizo el místico crea un objeto sólido de Energía Mágica, de forma variable, cuya resistencia depende del Rango que se tenga en ese conjuro. 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 de daño.
Rango 2.- 30+4D10 de daño.
Rango 3.- 40+4D10 de daño.
Rango 4.- 40+5D10 de daño.
Rango 5.- 50+5D10 de daño.
Rango 6.- 60+5D10 de daño.
Rango 7.- 70+5D10 de daño.
Rango 8.- 80+5D10 de daño.
Rango 9.- 90+5D10 de daño.
Rango 10.- 100+5D10 de daño.

05. PROYECCIÓN DEL CUERPO ASTRAL

(Coste: 75 puntos de EM por Rango)

Es la capacidad que poseen algunos Magos 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, quedará inmediatamente reflejado en el cuerpo.

El cuerpo astral es invisible e intangible, por lo cual puede atravesar cualquier material y permanecer 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 hechizo.

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 toda la galaxia, 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 paralelamente a la nuestra. La duración del viaje puede ser de hasta 4 horas y además puede implantar sugestiones cuasi hipnóticas en las mentes de las personas.

06. CREAR ILUSIONES

(Coste: 50 puntos de EM por Rango)

Las ilusiones mágicas son distorsiones de la realidad que el Mago es capaz de hacer. Las ilusiones realmente no existen pero, a todos los efectos, las personas que están ante una ilusión las sienten como verdaderas. 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 no sea así.

Ejemplo: Maestro Arcano se enfrenta a Cieno en el interior de unos túneles. En un momento del combate, el mago crea una ilusión en forma de uno de sus antiguos compañeros del Vértice, Golem. Cieno no se sorprende y carga contra el falso Golem creyendo que es el auténtico, atravesándolo y cayendo al suelo. Al instante, la falsa imagen desaparece. En este caso se ve 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 sobreponerse mentalmente a la ilusión y ver lo que ésta oculta (sacando un crítico en una tirada de INT).

Rango 1.- La ilusión realizada por el hechicero tendrá un tamaño pequeño (menos de 50 centímetros) y una corta duración 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 metros). 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, hacer que hable, etc. Puede mantener la ilusión activa durante 2 horas.
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 un edificio entero cambie de aspecto, ...) y mantenerlas indefinidamente en el tiempo.

07. PERCEPCIÓN MÁGICA

(Coste: 35 puntos de EM por Rango)

Rango 1.- La Percepción Mágica es sentida por el Mago como una "sensación" mediante la cual puede sentir la presencia de la Magia a su alrededor.
Rango 2.- La percepción ya es más precisa y le permite averiguar la dirección de donde proviene la energía mágica.
Rango 3.- El hechicero es capaz de localizar con exactitud la fuente del poder místico. También puede determinar si el poder 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.

08. CURACIÓN

(Coste: 50 puntos de EM por Rango)

Mediante imposición de manos o actos similares, el Mago puede regenerar puntos de vida (el hechizo sólo se puede aplicar una vez al día a una misma persona). La cantidad de puntos de vida que es capaz de curar depende del rango del conjuro.

Rango 1.- 2D10 PV.
Rango 2.- 3D10 PV.
Rango 3.- 4D10 PV.
Rango 4.- 6D10 PV.
Rango 5.- 7D10 PV.
Rango 6.- 8D10 PV.
Rango 7.- 10D10 PV.
Rango 8.- 12D10 PV.

09. TRANSFORMAR MATERIALES

(Coste: 100 puntos de EM por Rango)

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 35 centímetros) en otros totalmente diferentes. Por ejemplo, un Mago que posea este poder podrá transformar las balas en pompas de jabón.
Rango 2.- El tamaño de los objetos que puede transformar aumenta hasta los 2 metros.
Rango 3.- A este rango el hechicero es capaz de convertir objetos de hasta 5 metros de altura.
Rango 4.- Transformar objetos de hasta 15 metros será la máxima atribución de este rango.
Rango 5.- Los límites de transformación aumentan hasta ser capaz de transformar objetos enormes (por ejemplo, edificios) con un tamaño máximo de 50 metros.

Hay que destacar que existen materiales que, debido a su propia estructura mística, el Mago no puede conseguir transformarlos. Entre otros destacan el oro, las piedras preciosas, Optimun y Strenium.

10. PSEUDO PSI

(Coste: 35 puntos de EM por Rango)

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

Rango 1.- Con este rango, el Mago obtiene la capacidad de transmitir los pensamientos a una persona cercana a él.
Rango 2.- Además de enviar sus propios pensamientos, el Mago es capaz de recibir los pensamientos de otras personas.
Rango 3.- El hechicero es capaz de erigir una barrera mística que le protege de los ataques psi de otros personajes (Parada Psíquica +10)
Rango 4.- Mediante su poder de concentración, el Mago es capaz de hipnotizar a una persona y hacer que haga su voluntad. En estos casos el DJ deberá tener en cuenta la INT y el EQM 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 hechizos a un objeto, con lo cual el objeto adquiriría el conjuro con el mismo rango que tenía el hechicero, y éste perdería el poder.

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

11. REVIVIR MUERTOS

(Coste: 75 puntos de EM por Rango)

El Mago puede devolver temporalmente la vida a aquellos seres que han muerto. Los Dioses y aquellos que se encuentran en estado de no-muertos no pueden ser resucitados. Los seres artificiales tampoco serán afectados por este conjuro. De igual forma, a otro tipo de personajes que carezcan de alma, espíritu o energía vital tampoco será posible resucitarlos.

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 el resto de 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 su porcentaje reducido a la mitad.
Rango 5.- El hechicero tiene la posibilidad de resucitar metahumanos con sus poderes y habilidades a pleno funcionamiento.

12. ANIMAR OBJETOS

(Coste: 75 puntos de EM por Rango)

Este conjuro permite convertir en seres cuasi vivos a objetos inorgánicos e inanimados (juguetes, esculturas, mobiliario, armas, ...) 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 metros.
Rango 2.- El peso no puede superar los 100 Kg. El Mago es capaz de ver a través de ellos mediante la Percepción Mágica. La sensación 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 1000 Kg, que cobran una mayor capacidad de movimiento, llegando a tener 2 AxA y con posibilidad de atacar.
Rango 4.- El peso máximo de un objeto a animar será de 10 toneladas. 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 toneladas. Dependiendo del peso total, la estructura podrá tener 1, 2 o incluso 3 AxA.

13. METAMORFOSIS OSCURA

(Coste: 85 puntos de EM por Rango)

Mediante este conjuro el Mago revela su naturaleza oculta, dando paso a un ser terrible y monstruoso. El jugador, de común acuerdo con el DJ, 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 periodo 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, En este rango el Mago se sumará 100 puntos a repartir en sus características. Todo el daño que reciba la forma oscura se traspasará 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. En su forma oscura debe repartir 150 puntos adicionales entre características y podrá Volar. De regreso a su forma humana no se traspasarán los daños recibidos durante su permanencia como forma oscura.

14. ENCANTAR OBJETOS

(Coste: 50 puntos de EM por Rango)

Permite dotar de energía mágica a objetos no mágicos tales como armas, armaduras, escudos, … El daño que causen estas armas tendrá además un reflejo en daño mágico que solamente se verá causado cuando el atacado sea invulnerable al daño normal del arma.

Rango 1.- Solo se pueden cargar de forma mágica objetos pequeños durante 1D4 asaltos (balas, flechas, shurikens, cuchillos, …)
Rango 2.- Se pueden encantar de forma permanente armas que no sean de fuego, siempre que el porcentaje de hierro no supere el 50% de la aleación.
Rango 3.- El hechicero puede usar este poder sobre armas que no sean de fuego o energéticas, cualquiera que sea su composición.
Rango 4.- Pueden encantarse armas de todo tipo. El DJ aplicará modificadores negativos a la tirada cuando se trate de armas de alta tecnología o de origen inapropiado.
Rango 5.- Durante 1D4 asaltos, se pueden encantar seres vivos para que su ataque normal también tenga un reflejo en daño mágico.
Rango 6.- Igual que el rango anterior, pero ahora el tiempo aumenta hasta 1D6+4 asaltos.
Rango 7.- El tiempo que dura el encantamiento alcanza 1D10+6 asaltos.

15. ENVEJECIMIENTO ACELERADO

(Coste: 200 puntos de EM por Rango)

Este peligroso conjuro (que en caso de sacar una pifia se vuelve contra el Mago) provoca el envejecimiento acelerado de un ser vivo 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. Los Dioses y personajes inmortales se verán también afectados por este conjuro, perderán 3D10 PVs cada dos asaltos (pérdida no evitable por DA). Robots, androides y seres artificiales sufrirán, hasta su reparación, un modificador acumulable de -15% 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 periodo de tiempo equivalente.

OTROS HECHIZOS

01. BRUMAS

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Condensar Niebla: El SPJ Mago es capaz de condensar 30 litros de agua potable del aire circundante.
Rango 2.- Remolino 1: El Mago es capaz de generar un remolino de aire de 3x3 metros alrededor de un adversario que hace que sus acciones físicas se vean mermadas en un –25%. Durará 1D4 Asaltos.
Rango 3.- Niebla Protectora 1: El Mago puede generar un bloque de niebla densa de 6 metros cúbicos que le oculta de ataques a larga distancia, restándole a los adversarios un –60% al efectuar un ataque de estas características. Si en ataque es cuerpo a cuerpo el porcentaje será de un –30%. A estos porcentajes se les puede añadir la Parada del Mago. El bloque permanecerá activo 1D6 Asaltos.
Rango 4.- Calma 1: El Mago es capaz de detener ventiscas de velocidades inferiores a los 50 Km/h en un radio de 200 metros a su alrededor. También es capaz de generar o disipar niebla dentro del área señalada y de una extensión similar.
Rango 5.- Niebla Protectora 2: El bloque de niebla aumenta hasta los 15 metros cúbicos. El porcentaje a restar es de un –80% en ataques a larga distancia y un –45% cuerpo a cuerpo. Esta vez la propia percepción del Mago se verá reducida en un –15% debido a la alta densidad de la bruma. Cualquier aliado que se introduzca en el cubo neblinoso se verá beneficiado del mismo malus hacia sus atacantes. Sobra añadir que su PER también se verá reducida. La duración de esta bruma aumenta hasta los 1D8 Asaltos.

Rango 6.- Remolino 2: Esta vez el remolino que genera el Mago es mucho más virulento y merma en un –60% cualquier acción física del adversario. Si éste posee una CON inferior a 50 se verá totalmente impedido para realizar cualquier acción física, quedando a merced del remolino, dando vueltas en el aire. La duración del remolino es de 1D6 Asaltos. El Mago puede elevar a sus víctimas hasta los 30 metros de altura (daño por caída de 10D10).
Rango 7.- Deflagración: Esta vez el Mago puede generar del aire 1 metro cúbico de un gas inflamable (propano, metano, grisú,...) y comprimirlo lo suficiente como para generar una combustión del mismo. El daño es el mismo que el de un explosivo de nivel medio. El Mago será inmune a su daño y a su onda expansiva. La compresión y explosión del gas se puede hacer en una sola AxA.
Rango 8.- Calma 2: El radio de la calma aumentará al kilómetro a la redonda. La fuerza y velocidad del aire que el Mago puede aplacar es de 110 Km/h. Todos aquellos seres que necesiten de aire para volar, si entran dentro del radio de acción del Mago, caerán al suelo. Se notarán ligeras pérdidas de oxígeno y una presión ambiental menor.
Rango 9.- Niebla Protectora 3: Esta vez el cubo de niebla que protege al Mago se vuelve sólido de cara al exterior, pero eso no afecta al Mago ni a todos aquellos que estén en su interior. El DA del cubo es de 80 puntos. La duración del mismo es de 1D10 Asaltos. Se mantendrán las pérdidas de PER para los que se encuentren en su interior.
Rango 10.- Aire Puro: Todo el aire contaminado por sustancias nocivas de origen no-mágico que esté a 10 metros a la redonda del Mago se vuelve respirable.
Rango 11.- Vacío: El espacio alrededor de un adversario (unos 2 metros cúbicos) se vuelve vacío con una presión cero, causándole un daño crítico de 4D10 puntos (ignorando el DA no orgánico) por cada Asalto que permanezca dentro del mismo. Serán inmunes a este poder todos aquellos seres que posean Organismo Mejorado u Organismo Estelar.
Rango 12.- Oxigenación: El Mago puede crear un espacio de 100 metros cuadrados que sea rico en oxígeno o que carezca del mismo, haciendo que el fuego se avive añadiéndole un +30 al daño o bien que éste se apague. Los seres que necesiten respirar (o bien quieran mantener una llama encendida) no podrán obtener oxígeno del aire si el Mago no quiere. El Mago sí podrá respirar dentro.
Rango 13.- Descompresión: El Mago puede generar en sus oponentes la también conocida como “enfermedad de los buzos”. El Mago puede introducir gas nitrógeno a presión en el cuerpo de un adversario y liberarla de golpe, generando el mismo efecto que se obtiene al abrir una botella de gaseosa, ocasionando un daño terrible en el organismo de 1D100 puntos al oponente ignorando el DA no orgánico, restándole además un –80 a la PER y un –80% a cualquier acción física o mental hasta pasados 1D10 Asaltos. En menor medida, el Mago también puede generar en el adversario lo que también se conoce como narcosis por nitrógeno o rapto profundo, que consiste en una regulación de la presión del nitrógeno que hace que éste se convierta en una droga que causa síntomas de embriaguez, restándole a la víctima un -40% a toda acción durante el mismo periodo de tiempo.
Rango 14.- Niebla dimensional: El Mago es capaz de teleportarse a través de la niebla hacia otro lugar (dentro del mismo planeta) en el que se den las mismas condiciones ambientales. El Mago sabrá en todo momento dónde va a aparecer.

Rango 15.- Laberintos de Niebla: El Mago es capaz de encerrar en un lugar de compleja estructura (una ciudad, un bosque, ...) a un máximo de 100 personas, llenándolo de niebla. Ninguna de ellas encontrará la salida al mismo, a menos que posean alguna habilidad de orientación metahumana.
Rango 16.- Guardianes de la Niebla: El SPJ Mago puede crear del aire 2D10 Golems de Niebla, los cuales tendrán conciencia propia. Obedecerán siempre al Mago. Poseerán 100 en todas las Características Básicas, menos APA. Ellos mismos podrán hacerse tangibles o intangibles a voluntad (70%). Únicamente serán susceptibles al daño de origen mágico.

02. ALTERAR LA MATERIA

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Calentar Objetos: El Mago es capaz de aumentar la temperatura de los objetos sólidos "normales" (excluidos los objetos guardián, mágicos, etc) hasta los 38º C. El volumen que puede afectar es de 1 metro cúbico por nivel del Mago. Se necesita contacto físico. El Mago es inmune a los efectos de este hechizo.
Rango 2.- Sobrecalentar Objetos: Esta vez el Mago puede aumentar la temperatura de los sólidos inertes 30º C por Asalto hasta un máximo de 300º. El propio SPJ es inmune al calor que genere este hechizo. Cualquiera que toque objetos sobrecalentados sin protección sufrirá un daño de 4D6 no absorbible por DA no orgánico. El objeto a calentar debe de estar a menos de 2 metros del Mago.
Rango 3.- Enfriar Objetos: Como antes, pero esta vez el SPJ es capaz de bajar la temperatura de un objeto que esté a menos de 3 metros de él hasta los –20º C.
Rango 4.- Partir objetos: El Mago puede dividir en dos limpiamente todos los objetos que toque que no tengan propiedades metahumanas y que no sean mayores que 50 centímetros cúbicos.
Rango 5.- Fundir Objetos: Como lo anterior, pero esta vez no hay límite a la temperatura que pueda alcanzar el objeto a razón de un incremento de 40º C por Asalto. El radio de acción se incrementa a 30 metros alrededor del Mago. Sólo se puede incrementar la temperatura de un único objeto. El daño que se genere por temperatura queda a discreción del DJ.
Rango 6.- Dilatar Objetos: El Mago es capaz de controlar la temperatura de los objetos sólidos inanimados haciendo que se dilaten o se contraigan a razón de 1 centímetro por nivel del Mago.
Rango 7.- Prender Objetos: El Mago podrá hacer que todos aquellos objetos que sean inflamables comiencen a arder de manera inmediata. El Mago puede aumentar el daño por temperatura del fuego un +1D10 por Asalto.
Rango 8.- Atravesar Objetos Sólidos: El Mago es capaz de hacer un "agujero" a través de los objetos sólidos inanimados (por ejemplo, a través de la pared de roca de una montaña) a razón de 2x2x2 metros por Asalto.
Rango 9.- Alteración Terráquea: El Mago es capaz de transmutar 2 metros cúbicos de piedra, tierra o barro en cualquiera de los otros (piedra en barro, barro en tierra, etc).
Rango 10.- Congelar Objetos: El SPJ podrá bajar al cero absoluto la temperatura de un único objeto inerte que se encuentre a menos de 30 metros de él. Si no es un objeto con propiedades especiales, se partirá. Si se entra en contacto con una superficie a esta temperatura se perderá la extremidad con la que se toque. El daño será de 1D10 por Asalto, como si de una amputación traumática se tratara.

Rango 11.- Barrera de Hielo: A este Rango el Mago puede generar un muro de hielo de 3x3 metros por 60 centímetros con un DA de 100. El muro será invulnerable a todos los ataques que no sean de fuego o calor pero será susceptible de ser manipulado con el poder de Congelación.
Rango 12.- Bomba de Fragmentación: Hace que cualquier objeto sólido inanimado de 1 metro cúbico estalle como si de un explosivo de nivel Potente se tratara. La diferencia es que aquí no hay onda expansiva, sino que son los fragmentos del objeto los que hacen el daño. Hasta una distancia de 5 metros del objeto se considerará Contacto.
Rango 13.- Túnel: Igual que Atravesar Objetos Sólidos pero las medidas son de 10x10x100 metros por cada Asalto.
Rango 14.- Maestría de la Materia: El Mago puede hacer cualquiera de los hechizos anteriores, pero esta vez sobre objetos con propiedades especiales.
Rango 15.- Manipulación de los Materiales: Ahora el Mago puede manipular, como si de plastilina se tratara, cualquier material, modificando su forma y sin que se le aplique ningún malus a la tirada.
Rango 16.- Transmutación: El Mago es capaz de transmutar 1 metro cúbico de un material en cualquier otro material de la Tabla periódica. Una Categoría de Éxito de un -30 en la tirada permitiría al Mago transmutar el material en otro de propiedades especiales (Strenium, Optimun, Denzobrio, …) incluso de propiedades mágicas, a discreción del DJ.

03. ALTERAR LOS LÍQUIDOS

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Hervir/Congelar Agua: El Mago es capaz de hacer hervir hasta la ebullición o bien congelar una cantidad total de 30 litros de agua por cada nivel del Mago.
Rango 2.- Aclarar/Desalinizar el Agua: El Mago elimina todas las sustancias que haya disueltas en 30 litros de agua por cada Nivel del Mago, purgando impurezas así como elementos nocivos naturales. Será también capaz de eliminar de ella cualquier hechizo presente que haya sido lanzado por un ejecutante de inferior nivel al SPJ Mago.
Rango 3.- Gran Evaporación: El Mago puede llegar a evaporar hasta 3000 litros de líquido natural (no tiene por qué ser agua, también puede ser alquitrán o petróleo) por Asalto. Se condensarán y volverán a su estructura original pasados 1D8 Asaltos.
Rango 4.- Muro de Agua 1: El Mago ejecutante es capaz de hacer un muro de agua de las mismas características que la Barrera de Hielo pero esta vez el Mago puede crearla en torno a un organismo vivo, el cual al quedar atrapado en el muro tiene un –60% a cualquier acción física.
Rango 5.- Balas de agua: Si el Mago se encuentra a menos de 3 metros de una fuente o manantial de agua puede crear 1D6 proyectiles de agua desde la misma fuente que harán 1D10 de daño por nivel del Mago. La tirada porcentual se dividirá entre el número de blancos a los que quiera atacar.
Rango 6.- Túnel de agua: El Mago es capaz de excavar un espacio/túnel bajo las aguas de mares y ríos, a una profundidad de 1000 metros por nivel del Mago, creando un pasadizo por el que puede caminar sin que el agua le moleste. Avanzará a 2x2x2 metros cúbicos por Asalto. El túnel ya creado se mantendrá 1D10 Asaltos. Habrá oxígeno en su interior.

Rango 7.- Lluvia: El Mago hará llover en un radio de 30 metros a su alrededor. También puede hacer que la lluvia golpee con el mismo modificador al daño que tenga la FUE del propio ejecutante. Puntualizar que el Mago también recibirá el daño que genere. La fuerza del impacto puede graduarse (en PVs) a discreción del ejecutante.
Rango 8.- Calmar las Aguas: El Mago puede hacer que se minimicen los efectos de aguas turbulentas y de olas de hasta 6 metros de altura a un radio de 10 metros del Mago ejecutante de este hechizo. Cualquier malus a, por ejemplo, llevar un bote por un río caudaloso se eliminará.
Rango 9.- Generar Olas: El Mago es capaz de generar tremendas olas de 3x3x3 metros que harán un daño de 4D6 por cada nivel del Mago. El ejecutante puede también aumentar el tamaño de la ola en otros tres metros cúbicos por cada Asalto que gaste concentrándose..
Rango 10.- Muro de Agua 2: El Mago puede esta vez mover el muro de agua como si de una ola se tratase, a razón de 6 metros por cada AxA. El daño que genera es de 5D10+25. Si se decide a moverlo ya no podrá pararlo hasta que colisione con otro objeto sólido, momento en el que desaparecerá.
Rango 11.- Autopista de Agua: El Mago es capaz ahora de unir dos puntos que disten 300 Km bajo las superficies acuáticas con un túnel que los conecta bajo las mismas. La duración del mismo es de 1D4 días. El efecto sería similar al de Moisés abriendo las aguas, pero con la diferencia de que podría "tapar el techo" de la superficie. Los límites por profundidad se mantienen.
Rango 12.- "Tirar de la cadena": El Mago puede generar un remolino de succión de hasta 6 metros de diámetro por Nivel del ejecutante capaz de llevar al fondo del lecho acuoso una masa de 1000 Kg por Nivel del Mago. Si el Mago realiza alguna otra acción que rompa su estado de concentración, el remolino desaparecerá. Para nadar o salir del remolino hará falta ejercer una fuerza capaz de vencer a la presión de succión del mismo.
Rango 13.- "Tirar de la Cadena 2": Aquí las medidas se duplican (12 metros de diámetro) y la potencia de succión se triplica (3000 Kg de presión por nivel del Mago).
Rango 14.- "La vuelta al mundo en 80 nudos": El Mago es capaz de hacer que se duplique la velocidad de los cruceros y embarcaciones marítimas en las que esté de pasajero, ya sean impulsadas por el viento o por procedimientos mecánicos. Una Categoría de Éxito de 40 en la tirada significaría que si el Mago subiera a lomos de un animal acuático (incluidos mitológicos) estos duplicarían su velocidad motora dentro del agua.
Rango 15.- "Este whisky no sabe a nada": El SPJ Mago podrá transmutar cualquier líquido en agua mineral con un límite de 5 litros/Asalto. Si el líquido contenía alguna virtud o algún efecto metahumano, éste desaparecerá. Transmutar líquidos de organismos vivos (como la sangre) conllevará un malus de un –40% a la tirada de Magia.
Rango 16.- Control Acuático: Llegado a este nivel el Mago es capaz de controlar el manejo de forma y la generación del agua a razón de 1000 litros por nivel y por Asalto. Para atravesar las barreras de agua hará falta la Habilidad de aprendizaje Nadar, bajo pena de quedar atrapado en su interior.
Rango 17.- Fusión Acuática: El Mago podrá convertir su propia masa corporal en agua y fusionarse con ella de la misma manera que el poder de Fusión (ver apartado de Poderes).
Rango 18.- Dominio del Agua: El Mago es capaz de detectar todos los hechizos y propiedades ocultas que se hallen en cualquier líquido, además de hacerse inmune a los ataques de cualquier tipo de puedan provenir de seres de origen acuático.

04. MIMETIZACIÓN

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Empatía 1: Si el Mago se concentra sobre un ser humano "normal" (da igual si tiene poderes o no), puede llegar a presentir con escaso margen de error (a discreción del DJ) cuáles son sus gustos personales y aficiones o bien si tiene alguna pequeña manía personal.
Rango 2.- Face Off: El Mago es capaz de mimetizar la cara de cualquier ser humano de la misma raza del Mago ejecutante en el cual haya usado antes el Rango 1 de este hechizo. La mimetización de la cara NO incluye color de ojos, voz, lengua, dientes, pelo, cuello, así como tatuajes u otras marcas artificiales (por ejemplo, piercings). Si el SPJ Mago ya las poseía, las seguirá manteniendo durante la mimetización, que durará hasta que el propio SPJ quiera.
Rango 3.- Cambiar de Raza: Ahora el Mago es capaz de ejercer el Rango anterior de este hechizo con personas de otras razas (siempre que sean humanas) así como con metahumanos que posean algunos rasgos especiales (colmillos, cuernos, etc).
Rango 4.- Altura: El Mago ejecutante puede decidir cambiar su altura y masa corporal hasta llegar a los 3 metros. Esta habilidad no incluye un aumento de la FUE o la CON.
Rango 5.- Encoger: El Mago puede encogerse hasta el metro de altura. No ofrece ningún otro aliciente o habilidad extra.
Rango 6.- Empatía 2: El Mago ahora puede discernir con un solo vistazo a una persona, y con un margen de error bastante escaso, la profesión del sujeto, si es metahumano o bien si tiene alguna desviación del comportamiento o alguna especie de problema mental. El Mago puede saber si el sujeto analizado es realmente humano o no.
Rango 7.- Mimetizar 1: El Mago puede adoptar una apariencia externa similar al 80% del sujeto a imitar. Cualquiera que haga una tirada de PER –20 se dará cuenta de que la forma adoptada por el Mago difiere en algún modo del original. La forma exterior que adopta el Mago puede incluir armas, implantes, equipo, etc (todo ello no otorga propiedades especiales). Podrá mantener esta forma exterior hasta que haga uso de otro hechizo.
Rango 8.- Habilidades 1: El Mago ejecutante puede mimetizar al azar una de entre todas las habilidades metahumanas que posea el sujeto original. El Mago las podrá ejecutar a su porcentaje original/2 aunque estas habilidades provengan de alguna droga u objeto guardián.
Rango 9.- Mimetizar 2: El Mago ha conseguido mimetizar las Habilidades Básicas del sujeto a su mismo nivel durante 1D20 Asaltos. Estos porcentajes incluyen los de Parada, Iniciativa, Pelea, … aunque estén en disonancia con su AGI o cualquier otra de sus Habilidades.
Rango 10.- Habilidades 2: El Mago es capaz de usar las mismas habilidades metahumanas del sujeto a tratar con su mismo porcentaje original (el que posea su propietario) aunque estas provengan de otras fuentes. La duración es de 1D8 Asaltos.
Rango 11.- Adaptación 1: El SPJ se convierte en un clon perfecto del sujeto (humano) a replicar durante 2D10 Asaltos. El ADN será idéntico.
Rango 12.- Anular la Presencia: El Mago hace que el sujeto clonado original desaparezca en una dimensión neutral (no ofensiva) mientras dura el proceso y tiempo de clonación (2D10 Asaltos). El personaje teleportado, a menos que sea un Dios o Héroe Cósmico, no podrá resistirse al transporte.

Rango 13.- Cambio 1: El Mago puede adoptar las formas físicas y pautas de pensamiento de otros seres no-humanos. Esto puede conllevar pérdidas de EQM a discreción del DJ.
Rango 14.- Cambio 2: El Mago puede adaptar las formas y pensamientos de otros seres no importa su origen, sin que los conozca de antemano.
Rango 15.- Adaptación 2: El Mago es capaz de hacer que otras personas y criaturas adopten la forma y pensamiento de otros seres, aún sin su consentimiento. Este poder está sujeto a tiradas de EQM. La duración del cambio aumenta a los 1D4 días.
Rango 16.- Cambio 3: El Mago es capaz de imitar la presencia física (pero no los poderes) de los Dioses. A estos les costará 1D6 minutos discernir si el SPJ es la deidad imitada o no.
Rango 17.- Cambio Perfecto: El Mago puede engañar incluso a los Dioses. También podrá imitar sus pautas mentales y poderes. Si el Mago no posee una EQM superior a 90 y pifia, se volverá loco.
Rango 18.- Personalidad Múltiple: A cada sujeto que clone el SPJ, su "presencia" quedará grabada en la psique del SPJ Mago y podrá utilizarla cuando lo desee, adoptando forma, poderes y pensamiento. Pero esta vez las formas que no sean las del SPJ tendrán su propia psique y pautas de comportamiento y se creerán que son la forma imitada original. Así que mucho cuidado con que este hechizo salga mal.

05. VISIÓN PERJUDICADA

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- "Me encuentro desenfocado": El Mago ejecutante de este hechizo se "desenfocará" visualmente, y en este estado será imposible verlo tal y como es realmente por ninguna criatura por mucho que entorne la vista. Los medios tecnológicos también lo percibirán de este modo. A efectos de juego supondrá una reducción al porcentaje de ataque contra un SPJ con estas características de –25%, tanto en ataques cuerpo a cuerpo como ataques a larga distancia. Al Mago también se le resta un –25% a las acciones físicas, puesto que él mismo se percibe "desenfocado".
Rango 2.- "¿En qué mano está?": El Mago puede hacer invisible tanto un objeto, como un cuerpo vivo (desnudo) cuyo tamaño nunca podrá exceder de los 2 metros cúbicos, quedando invisible hasta que el ejecutante quede inconsciente o bien hasta que se decida a formular otro hechizo. Si el objeto recibe un golpe (más o menos violento a discreción del DJ) o bien el ser invisible de mueve de una forma brusca, ambos volverán a ser percibidos normalmente.
Rango 3.- Halo oscuro: El Mago ejecutante de este Nivel podrá hacerse "más oscuro" de lo normal absorbiendo las radiaciones luminosas de su entorno, quedando así con un aspecto externo parecido al de una sombra. En lugares oscuros el incremento del porcentaje en las Habilidades de Sigilo puede variar desde el +25% al +65% a discreción del DJ.
Rango 4.- Silenciar: Todo sonido generado por el SPJ es amortiguado sin que se pueda escuchar a más de 5 metros del Mago. Se puede aplicar sobre otras personas, pero nunca puede haber más de dos seres en posesión de esta habilidad simultáneamente (de manos del mismo Mago no, por lo menos).
Rango 5.- "¿Dónde está? No lo veo...": A este nivel el Mago ya puede hacerse invisible sin ningún miedo por generar movimientos bruscos. El radio de esta ilusión es de 2 metros. El Mago será tangible y en lugares luminosos se podrá percibir su silueta. Se puede aplicar sobre otra persona hasta que el Mago quede inconsciente o realice otro sortilegio.

Rango 6.- "¿Dónde están? No los veo...": Ahora el Mago puede aplicar simultáneamente este sortilegio a 1D6 seres (incluido el propio Mago, si es que quiere beneficiarse de la invisibilidad) nunca mayores de 2 metros cúbicos de volumen. Cada uno de ellos tendrá su propio radio de invisibilidad de 2 metros. Esta vez el hechizo tiene una duración de 1D20 asaltos.
Rango 7.- Trampantojo: El Mago puede crear una "pantalla plana" con cualquier escena estática de un tamaño de 90 metros cuadrados. La escena parecerá tridimensional y perfectamente real. No obstante, una tirada de PER –50 o bien estar a menos de un metro de la misma revelará que no se trata de una imagen real. Esta imagen no posee ningún DA y podrá ser traspasada.
Rango 8.- "¡Mira, no me das!" 1: El SPJ Mago es capaz de desplazarse 1D3 metros de su posición y dejar una imagen residual de aspecto perfectamente real en su lugar, dando la impresión de que no se ha movido de donde estaba. Este hechizo puede incluso engañar a aquellos que tengan una Súper PER de 110 o inferior.
Rango 9.- "¿Hueles algo? Sigo sin verlo": Tanto el olor del Mago como todos los sonidos que haga quedarán amortiguados por una pantalla mágica que cubre 25 metros a la redonda del Mago ejecutante.
Rango 10.- "Adivina quién soy": El SPJ Mago es capaz de crear un duplicado suyo exacto, tan verosímil que engañaría incluso a la Súper PER de cualquiera (no así a los metahumanos que posean el poder de Visión Verdadera o similares). El Mago podrá controlar a su copia como se le antoje, pero la copia NO poseerá poderes ni habilidades metahumanas. Tampoco podrá ejercer Magia ni usar objetos mágicos aunque sean una copia de los que ya poseía el Mago original.
Rango 11.- "¡Mira, no me das!" 2: Esta vez el Mago es capaz de duplicarse/desplazarse sin que se percate nadie hasta una distancia de 2D10+1 metros.
Rango 12.- Marcapáginas: El Mago es capaz de aplanar su cuerpo así como todos los objetos que pueda transportar hasta alcanzar la segunda dimensión. Su masa corporal se reducirá un 90% y el grosor variará entre las 5 y 10 micras (entre 0,0005 y 0,0010 milímetros respectivamente). Acertar en el blanco a alguien de estas características es verdaderamente difícil, restándose un escalofriante –95% a los ataques a larga distancia.
Rango 13.- "¡Esta roca tiene la cara de una persona!": El Mago puede fusionarse con cualquier material sólido inanimado de propiedades no-mágicas hasta los 30 cm de profundidad. Podrá moverse dentro del mismo a razón de 10 metros/Asalto, siempre y cuando no supere esa profundidad.
Rango 14.- "¡Jefe, creo que no lo encontraremos!": Como en el Rango 10, pero esta vez el cuerpo del Mago original desaparece en una dimensión neutral (no ofensiva), pudiendo controlar desde allí su propia copia a su antojo. Desgraciadamente, la copia seguirá sin poder usar habilidades que la delaten como un metahumano.
Rango 15.- "¡Mira, no me das! 3": Como lo anterior, pero esta vez el Mago es capaz de duplicarse/desplazarse sin que se percate nadie hasta una distancia de 100 metros (mínimo 20).
Rango 16.- "¡Ni yo mismo me veo!": El Mago ya no podrá ser visto por ningún ser ni detectado por ningún tipo de objeto, sortilegio o mecanismo. De cara a las Dioses, estos tendrán un malus de PER –80 para ver al Mago bajo el influjo de este hechizo.

06. TIERRAS DE CONFUSIÓN

(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Distracción: El Mago puede hacer que un blanco escogido tenga una "laguna de distracción", restándose en las acciones físicas y mentales posteriores de dicho objetivo un –30%. La distracción sólo dura el número de acciones por Asalto que posea la víctima.
Rango 2.- Confusión: La víctima no podrá tomar ninguna iniciativa propia durante 1D3 Asaltos, limitándose a atacar o a defenderse (o a huir), pero no podrá elaborar ninguna estrategia premeditada ni seguir ninguna orden.
Rango 3.- Visión Borrosa: El Mago ejecutante puede hacer que durante el tiempo que dure el Asalto de la víctima ésta se vea mermada en su PER con un –20% a todas las habilidades en las que se vea implicada la vista.
Rango 4.- Miedo: El blanco de este hechizo se verá obligado a realizar una tirada de EQM –20. Si la Categoría de Fracaso es 30 o superior, huirá de la presencia del Mago (no funciona con los aliados del Mago, a los que sí podrá atacar). Si simplemente el oponente no obtiene la tirada pero no llega a la Categoría de Fracaso indicada, no atacará al Mago pero sí podrá atacar a sus aliados.
Rango 5.- Pérdida del Equilibrio: El Mago es capaz de manipular los líquidos del oído de la víctima haciendo que pierda el equilibrio y caiga al suelo. Tendrá que gastar una AxA en levantarse. Este hechizo no afecta a seres que carezcan de oído o bien posean Súper CON.
Rango 6.- Pifia: En cuanto le toque moverse a la víctima, generará una pifia en la próxima acción que realice con una probabilidad adicional del 10%. Los resultados quedan a discreción del DJ.
Rango 7.- Parabalas: El blanco de este hechizo verá un adversario inexistente que tendrá las mismas habilidades del Mago ejecutor y sólo peleará con él. Este adversario sólo será real para la víctima del hechizo. Si la víctima vence a la ilusión creada por el Mago, ésta desaparecerá. Se otorgarán PX tras el combate contra la ilusión si consigue derrotarla.
Rango 8.- Alteración de las Armas: El Mago es capaz de hacer que el arma u objeto que porte en sus manos la víctima se convierta en cualquier otra cosa más o menos parecida (por ejemplo, el Mago puede convertir el fusil de plasma de un oponente en un paraguas). La víctima ya no podrá volver a usar su arma hasta que pasen 1D8 Asaltos. La ilusión sólo es real para un único oponente.
Rango 9.- Parabalas 2: El Mago puede generar 1D4 adversarios (pueden tener apariencias dispares al Mago pero seguirán teniendo sus mismas habilidades) para 1D4 víctimas.
Rango 10.- Cegar: El blanco de este hechizo sufre una merma de –80 a su PER. Todas las habilidades sujetas a esta Característica Básica bajan en esa proporción durante 1D20 horas.
Rango 11.- Desorden: El Mago puede hacer que todos los objetos que perciban 1D4 seres a 20 metros de su persona parezcan desplazados hasta una distancia de entre 15 y 50 cm de su posición original. Si las víctimas golpean al objeto original, la copia desaparecerá.
Rango 12.- Distracción en masa: Lo mismo que en el Rango 1, pero este hechizo será volcado en 2D20 individuos.
Rango 13.- Generar Terror: Si alguno de los adversarios no supera una tirada de EQM con un malus de –30 huirá inmediatamente de la presencia del Mago.

Rango 14.- Pérdida de Memoria 1: El Mago puede hacer que 1D4 víctimas padezcan una laguna de memoria que abarque las últimas 1D20+4 horas.
Rango 15.- Pérdida de PX: El Mago es capaz de bajar 1D4% en cualquier habilidad porcentual de la víctima de manera permanente. Si quiere bajar alguna en concreto deberá saber primero qué Habilidades posee la víctima. Si la víctima es otro SPJ, le restará un máximo de 1D100/2 puntos de experiencia por Asalto.
Rango 16.- Realidad Paralela: El Mago es capaz de alterar la percepción de una víctima de tal manera que le puede hacer creer que se encuentra en otro universo alternativo diseñado por el Mago. No obstante, cuanto más fantasiosa sea esta nueva realidad para la víctima, antes puede darse cuenta de que le están manipulando mentalmente, otorgándole entonces la posibilidad de realizar tiradas de EQM a discreción del DJ.

07. LASTRES MENTALES

(Coste: 85 Puntos de EM por Rango)

(**Nota:** La muerte del Mago ejecutante supone la anulación inmediata de este hechizo)

Rango 1.- Insomnio Leve: El Mago es capaz de producir un periodo de desvelo anormal a una víctima, cuya duración será de 1D10 días. A la víctima se le restará un –15% a todas sus acciones por cada 2 días seguidos que esté sin dormir. Las cantidades porcentuales son acumulativas. Este hechizo es susceptible a ser contrarrestado con tiradas de EQM.
Rango 2.- Neurosis: La víctima de este hechizo comenzará a tener una afección o alteración funcional de su psique que se manifestará con síntomas diversos, pero que no supondrán un desorden importante de la personalidad. Por lo tanto, a partir de ahora la víctima sentirá una ligera aversión hacia una acción, objeto o criatura elegido por el Mago (por ejemplo, el SPJ Mago puede hacer que su víctima sienta una ligera aversión a disparar un arma, conducir de noche o tener contacto con un mutante). Sea cual sea la neura seleccionada, la víctima sufrirá un lastre mental de EQM (–30% a realizar la acción determinada por el hechicero).
Rango 3.- Sentimiento de Culpabilidad: EL Mago puede inducir sentimientos de culpabilidad a un oponente seleccionado, el cual no volverá a hacer otra vez una acción seleccionada por el Mago (por ejemplo, atacar a una mujer) si no supera una tirada de EQM con –30%. El Mago debe estar presente en las acciones que su víctima no quiera volver a realizar, no valdrá el evocar a acciones que el Mago desconozca.
Rango 4.- Paranoia Leve: Esta vez el Mago puede inducir a su oponente a que sienta un ligero sentimiento paranoico de que todo el mundo está en contra suya. La duración de este estado es de 1D10 días. La víctima se volverá más precavida en sus acciones, pero no tomará cartas en el asunto a menos de que ya posea una psique desviada.
Rango 5.- Pánico: El blanco de este hechizo, a menos que pase una tirada de EQM –40%, ya no podrá volver a enfrentarse a ninguna acción que suponga un mínimo riesgo para su persona, evitando toda acción de peligro en los próximos 1D10 días.

Rango 6.- Fobias: El Mago puede inducir a 1D6 adversarios a que tengan miedo/aversión a algo (a decidir por el Mago y con el beneplácito del DJ). A partir de entonces, las 1D6 víctimas no podrán interactuar con "eso" a menos que tengan una tirada de éxito de EQM con un malus de –50%. La duración de esta fobia será de 1D20 días. Habrá un 10% de probabilidades de que las víctimas huyan de la presencia de aquello que les causa miedo.
Rango 7.- Esquizofrenia: Poco a poco la víctima de este hechizo comienza a oír voces y directrices de una personalidad ambivalente que difiere a la suya en algunos aspectos a determinar por el DJ, hasta llegado el punto de que se construye una nueva identidad psíquica que tomará en control el 25% del tiempo (unas 6 horas al día). Una pifia hará que la nueva personalidad tome el control el 75% del tiempo restante.
Rango 8.- Psicosis: El Mago puede hacer que el oponente pierda el control de sí mismo y haya un 50% de posibilidades de que huya de la presencia del Mago. El sujeto víctima del hechizo reaccionará de manera hostil y violenta a cualquier situación.
Rango 9.- Pifia Catatónica: La víctima de este hechizo quedará en estado catatónico cada vez que saque una pifia en cualquier tirada (incluidas las de Suerte) en los próximos 2D20 días. Cuando entre en estado catatónico, como es lógico, la víctima caerá redonda al suelo y mantendrá una posición fetal durante las 1D20 horas siguientes.
Rango 10.- Insomnio Grave: A partir de ahora la víctima escogida por el Mago no podrá dormir a menos de que use drogas o habilidades metahumanas. Cada 3 días sin descansar perderá 1 punto de EQM de manera permanente.
Rango 11.- Autoviolencia: Como Sentimiento de Culpabilidad (Rango 3), pero ahora si la víctima reincide en sus acciones, se auto-infligirá un daño en PV como penitencia para expiar su culpa.
Rango 12.- Paranoia Grave: La víctima de este nivel no confiará en nadie ni se asociará con nadie más de una hora. Si descubre la más mínima señal de que está siendo traicionado, responderá de manera violenta contra sus adversarios.
Rango 13.- Esquizofrenia Grave: El Mago puede inducir a su víctima a elaborar una personalidad totalmente opuesta a la real y que tome el control del cuerpo el 50% del tiempo. Una pifia en alguna habilidad porcentual de la psique normal supondría la pérdida de control del cuerpo hasta pasados 1D6 días.
Rango 14.- Lastre Mental: El Mago puede decidir ahora cuales son las fobias, manías, tics, miedos y/o paranoias que va a sufrir su víctima a partir de ahora. Cada vez que la víctima del hechizo se enfrente a ellos, perderá 1 punto de EQM de manera permanente. Habrá un 60% de posibilidades de que la víctima entre en un Estado Mental Alterado.
Rango 15.- Alzheimer: Ahora el Mago es capaz de generar en su oponente una demencia senil precoz generada por una degeneración celular en la corteza cerebral. A efectos de juego, el oponente blanco de este hechizo irá perdiendo sus recuerdos y todas sus habilidades porcentuales a razón de un 1% por cada 1D6 días.
Rango 16.- Acción-Reacción: El Mago puede decidir tanto qué anomalías psíquicas va a sufrir la víctima como la manera de la que va a reaccionar ante ellas (inflingiéndose daño, huyendo, entrando en estado catatónico, etc).

08. BARRERAS

(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Muro de Aire: Crea una pared de aire denso y revuelto de 3x3x1 metros que reduce la movilidad de quien penetre en él, otorgando un malus de -25%. La barrera únicamente durará un Asalto. Si el Mago ejecutante posee un nivel superior a 3, con este hechizo puede hacer perder la inercia de todos los proyectiles físicos que sean lanzados contra el protegido, anulando el daño que hagan (en este Rango quedan excluidas las balas).
Rango 2.- Muro de Agua: Crea una pared de agua de un tamaño de 3x3x1 metros que reduce la movilidad de posibles víctimas en un –40% de malus. Con esta barrera se puede ahogar a quien permanezca en su interior. Esta barrera detiene un 20% de los ataques que se dirijan hacia quien es protegido.
Rango 3.- Muro de Madera: Crea una pared de madera que debe descansar sobre una superficie sólida. Esta madera puede ser quemada o derribada. Posee una Resistencia de 100 (contando como si fueran PVs), un DA de 40 y una duración de 2 Asaltos. El tamaño sigue siendo de 3x3x1 metros.
Rango 4.- Muro de Tierra: Lo mismo que Muro de Madera, pero esta vez es de tierra compactada de un tamaño de 3x3x1 metros. Esta barrera dura 3 Asaltos. Su Resistencia es de 150 y su DA de 50.
Rango 5.- Muro de Hielo: Lo mismo que Muro de Tierra, sólo que de hielo. El tamaño es igual y este hielo puede fundirse y es susceptible a poderes de control. La Resistencia es de 175 y su DA es de 75. La duración de la barrera es de 1D8 Asaltos.
Rango 6.- Abrir un Foso: Abre un pozo en el suelo (14 metros cúbicos en piedra y 28 metros cúbicos en tierra o en hielo). La totalidad del foso debe de estar a menos de 15 metros del Mago ejecutante.
Rango 7.- Muro de Piedra: Como Muro de Hielo, pero ahora su Resistencia es de 200 y su DA es de 100. Además incrementa su duración en 1D10+1 Asaltos.
Rango 8.- Muros Estables: Incrementa la duración de todos los Muros en 1D20 Asaltos.
Rango 9.- Muros Permanentes: Los Muros podrán ser conjurados por un tiempo indefinido.
Rango 10.- Muros Móviles: Los Muros conjurados podrán ser desplazados tantos metros como Nivelx3 del Mago ejecutante.
Rango 11.- Muro de Strenium: El Mago crea un Muro de Strenium o similar de 4x4 metros.
Rango 12.- Barreras Mentales: El Mago ejecutante es capaz de generar mágicamente unos escudos metales que restan un –90% a cualquier tirada de ataque mental. La duración es de 1D4 días.
Rango 13.- Campo de Fuerza: El Mago ejecutor puede generar un Campo de Fuerza esférico de 20 metros de diámetro con un DA de 120 e invulnerable a ataques mágicos.
Rango 14.- Invulnerabilidad: El Mago es capaz de hacerse invulnerable a sí mismo y a 1D20 individuos más a algo en concreto que debe especificar. Cada receptor del hechizo puede elegir a qué es invulnerable. El hechizo dura 1D6 días. No se puede otorgar más de una “invulnerabilidad” por persona. El máximo de individuos beneficiados es de 20.

09. DETECCIÓN

(Coste: 45 puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Detectar Magia: Detecta cualquier hechizo activo u objeto mágico que estén a menos de 1,5 metros del Mago. Para realizar este hechizo el Mago debe de concentrarse un Asalto.
Rango 2.- Detectar Vida: Se detecta cualquier clase de vida que esté a menos de 10 metros a la redonda del Mago, pero sin saber qué tipo de forma de vida es.
Rango 3.- Detectar Maldición: Lo mismo de antes, pero esta vez el Mago detecta un posible uso maligno de la magia en objetos, personas o lugares. La información queda a cargo del DJ.
Rango 4.- Detectar No-Humanos: Igual que Detectar Vida, pero con este hechizo se detectarán formas de vida no-humanas en un radio de 15 metros alrededor del Mago. Tampoco podrá determinar la naturaleza de las mismas.
Rango 5.- Detectar Trampas: Con este hechizo el Mago tendrá un +75% de probabilidades de descubrir una trampa si se busca una con la Habilidad de aprendizaje Trampas y existe una (o varias). El Mago ejecutante puede intuir con un 85% de probabilidades si realmente existe una trampa en las proximidades o no.
Rango 6.- Determinación de la Vida: Como Detectar Vida, pero esta vez el Mago conoce su naturaleza, raza, edad y estado de salud actual.
Rango 7.- Detectar la Invisibilidad: Como Detectar Vida, sólo que esta vez el Mago es capaz de ver cualquier cosa que permanezca invisible. No se le restará nada a la hora de atacar.
Rango 8.- Percepción del Poder: Podrá conocer el nivel de los personajes así como qué tipo de poderes poseen y su Rango.
Rango 9.- Detectar el Peligro: El Mago será capaz de intuir si existe algún peligro potencial que le aceche a menos de 50 metros.
Rango 10.- Localización: Informa de la dirección y la distancia a la posición de un determinado objeto o lugar con el que esté familiarizado o se le haya descrito con detalle.
Rango 11.- Determinación de los Objetos: El Mago es capaz de obtener toda la información posible de cualquier objeto que vea.
Rango 12.- Localización Verdadera: El Mago podrá localizar cualquier persona u objeto en el mundo con un margen de error de 50 metros.
Rango 13.- Localización Total: El Mago es capaz de saber donde está cualquier cosa, aunque esté en otros planetas o dimensiones, así como su estado actual. El margen de error es casi nulo.

10. ALTERAR EL CLIMA

(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Indicador Humano: El Mago es capaz de saber con gran precisión las características climáticas de la atmósfera circundante (temperatura, humedad, ...)
Rango 2.- Predicción de las Lluvias: Hace que el Mago tenga una probabilidad del 95% en predecir el momento en que lloverá (si lo va a hacer) con una precisión de más o menos 5 minutos a lo largo de las siguientes 24 horas

Rango 3.- Predicción de las Tormentas: El Mago tendrá una probabilidad del 95% en predecir una tormenta, así como el tipo de tormenta que será y si tiene un origen mágico, metahumano o natural con una precisión de 30 segundos en las próximas 48 horas.
Rango 4.- Predicción del Clima: El Mago sabrá durante las próximas 24 horas qué clima va a imperar en el entorno así como las características que poseerá. También sabrá el origen del mismo y si éste va a cambiar con una precisión de 10 segundos, además de saber qué condiciones habrá inmediatamente después.
Rango 5.- Llamar a la Brisa: El usuario invoca a la brisa para que haga acto de presencia, llevándose consigo cualquier tipo de materia gaseosa (nubes, gases, etc) y causando un malus de –10% al uso de armas de proyectiles físicos. No es posible cambiar la dirección del viento una vez se haya establecido.
Rango 6.- Llamar a la Niebla: El usuario hace que aparezca una niebla que no dejará ver nada dentro del radio de acción del hechizo (4 metros por Nivel del Mago) restando hasta un –75% a las tiradas de PER y a todos los ataques que atraviesen dicho radio.
Rango 7.- Predicción del Clima 2: Lo mismo que antes, pero ahora la predicción es válida para los tres días siguientes a la ejecución del hechizo.
Rango 8.- Llamar a las Precipitaciones: El Mago podrá hacer que llueva o nieve (dependiendo de la temperatura). Las precipitaciones pueden imponerse con tanta fuerza y virulencia que provocarán un malus de –25% a todas las acciones físicas a un radio de 40 metros del Mago, las cuales a él no le afectarán en absoluto.
Rango 9.- Predicción del Clima 3: Lo mismo que el rango anterior, pero esta vez la predicción es válida para un mes entero.
Rango 10.- Maestría de los Vientos: El Mago es capaz de generar vientos y modificar su velocidad en hasta un +50 Km/hora por Nivel del Mago, así como cambiar la dirección de los mismos en cualquier momento. El radio para los vientos es de 100 metros. Estos vientos ya restan un –40% a las acciones físicas y no se pueden usar proyectiles para el ataque a excepción de balas o similares. Para estos ataques se restará un –30% a la tirada.
Rango 11.- Limpieza de los Cielos: El Mago puede limpiar el cielo de nubes, niebla, precipitaciones, etc. Este hechizo no tiene efecto sobre el viento. Además, si el Mago está presente no se podrán realizar ningún tipo de cambios climáticos sin su consentimiento, a menos que aparezca un Mago de un nivel superior al ejecutante.
Rango 12.- Tormenta Eléctrica: El Mago es capaz de hacer que caiga un rayo contra un blanco elegido por él mismo que causará el daño de un rayo eléctrico de Rango Alto (100+1D100).
Rango 13.- Maestría del Clima: Funciona como Control del Clima a nivel Cósmico. Para más detalles consultar el apartado de Poderes.
Rango 14.- Vórtice Eléctrico: El Mago invoca un tomado de electricidad que hace 150+1D100 por Asalto a quien permanezca en su interior. El ejecutante será capaz de moverlo a 10 metros por Nivel del Mago en un Asalto. Cualquier cosa electrónica que se introduzca en el vórtice quedará inservible. El Mago sí será susceptible al daño que genere su propio hechizo.

11. PURIFICACIONES

(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Purificación de las Enfermedades: Detiene la infección y/o extensión de la enfermedad en un blanco después de que se haya contagiado la enfermedad. Por ello, no se causará más daño en las partes del cuerpo que aún no se hayan visto afectadas.
Rango 2.- Purificación de los Venenos: Neutraliza un veneno cualquiera (de origen natural) en el cuerpo de una sola persona. Los daños ya causados por el veneno no se curan.
Rango 3.- Resistencia a las Enfermedades 1: El blanco de este hechizo posee una tirada adicional de CON/2 a la hora de resistir cualquier enfermedad.
Rango 4.- Resistencia a los Venenos 1: El blanco de este hechizo posee una tirada adicional en el CON/2 a la hora de resistir cualquier veneno.
Rango 5.- Resistencia a las Enfermedades 2: Igual que antes, pero esta vez son dos tiradas.
Rango 6.- Resistencia a los Venenos 2: Igual que antes, pero esta vez son dos tiradas en el mencionado apartado.
Rango 7.- Curación de Enfermedades Mentales: El blanco se cura de una enfermedad mental cualquiera. La recuperación tarda de 1 a 50 días.
Rango 8.- Resistencia a las Enfermedades 3: Lo mismo, pero esta vez el blanco puede tirar 3 veces.
Rango 9.- Resistencia a los Venenos 3: Igual que antes, pero esta vez son 3 las tiradas de resistencia que puede hacer el blanco.
Rango 10.- Liberación de la Enfermedad: El Mago es capaz de eliminar una enfermedad cualquiera del cuerpo del receptor.
Rango 11.- Liberación de los Venenos: El Mago es capaz de anular los efectos de cualquier veneno de origen natural en el cuerpo del receptor.
Rango 12.- Liberación de Enfermedades Poderosas: El Mago es capaz de curar el vampirismo, la licantropía, las mutaciones inducidas, ... haciendo que se restablezca la normalidad en el cuerpo del receptor. Ni qué decir tiene que el sujeto volverá a ser humano de nuevo y sus poderes desaparecerán.
Rango 13.- Liberación en masa de la Enfermedad: El Mago es capaz de liberar de una enfermedad cualquiera a 1D10 blancos distintos.
Rango 14.- Liberación en masa de los Venenos: El ejecutante es capaz de anular los efectos de un veneno cualquiera en los cuerpos de 1D10 blancos distintos.
Rango 15.- Curación Instantánea de las Enfermedades Mentales: Funciona igual que Curación de las Enfermedades Mentales pero el blanco se restablece instantáneamente, También se pueden restablecer instantáneamente los Estados Mentales Alterados.
Rango 16.- Gran Purificación de las Enfermedades: Todas las enfermedades que estén a menos de 30 metros por Nivel del Mago desaparecen del área.
Rango 17.- Gran Purificación de los Venenos: Todos los venenos que estén a menos de 30 metros por Nivel del Mago son eliminados.
Rango 18.- Purificación Absoluta: Todas las enfermedades, venenos, estados alterados, mutaciones inducidas, secuelas y enfermedades mentales que estén a menos de 300 metros del Mago desaparecen.

12. MOVIMIENTOS EN LAS ALTURAS

(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Caminar sobre las Ramas: El Mago puede caminar sobre las ramas horizontales de un árbol sin que tenga que hacer ninguna tirada de equilibrio y como si lo hiciera a ras de suelo.
Rango 2.- Caminar sobre las Piedras: El ejecutante es capaz de caminar sobre paredes y superficies rocosas verticales de hasta 18 metros de altura sin que la gravedad le afecte.
Rango 3.- Caminar sobre el Agua: El Mago puede caminar sobre las aguas y otros líquidos haciendo todo tipo de piruetas sobre ellas como si las estuviera realizando sobre tierra firme. También puede remontar una catarata de agua de hasta 20 metros de altura. Si el agua está revuelta no se podrá ejercer este hechizo.
Rango 4.- Fusión Orgánica: El Mago puede fusionarse con cualquier materia vegetal o mineral de la naturaleza dándole un camuflaje del 95%. Sólo se le verá si se posee la Visión Verdadera o si el que lo busca saca un crítico en su tirada. El ejecutante no se podrá mover cuando haya hecho este hechizo, bajo pena de disminuir su porcentaje de camuflaje.
Rango 5.- Maniobras sobre las Superficies: El Mago es capaz de hacer maniobras complicadas alternando las superficies de las ramas, las piedras y el agua sin que se le tengan que aplicar tiradas de Saltar, Trepar, Correr, Escalar, etc.
Rango 6.- Gran Fusión: El Mago puede fusionarse con elementos del reino vegetal y mineral, pero esta vez puede moverse en su interior y salir por cualquier punto de la superficie.
Rango 7.- Correr sobre el Viento: El Mago ejecutante es capaz de correr por el aire hasta alcanzar los 100 metros de altura. Si sopla un fuerte viento no se podrá ejercer este hechizo.
Rango 8.- Palabra de Retorno: El usuario de este hechizo puede volver cuando quiera a un punto designado previamente y que esté a menos de 20 Km por Nivel del Mago. Este hechizo solo permite tener un Punto de Retorno por aventura.
Rango 9.- Ida y Vuelta: Como Palabra de Retorno, solo que esta vez el Mago puede volver a su Punto de Retorno, quedarse 1D10 Asaltos y volver automáticamente a donde estaba antes.
Rango 10.- Anti-Caída: El Mago no se hará ningún daño por muy alto que caiga contra el suelo. Al final de la caída, un colchón de aire amortiguará de cualquier impacto.

13. PROTECCIONES

(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Protección contra los Proyectiles: El Mago no recibirá ningún daño de cualquier ataque con proyectiles, desde flechas hasta balas, durante 1D4 Asaltos.
Rango 2.- Protección contra los Objetos: El Mago ejecutante será inmune a los efectos de los objetos mágicos o místicos durante 1D4 Asaltos.
Rango 3.- Protección contra los Objetos Guardián: Lo mismo que el anterior, solo que esta vez está protegido contra los efectos y los poderes de los Objetos Guardián durante 1D6 Asaltos.
Rango 4.- Protección contra los Animales: El Hechicero no recibirá ningún daño de los animales terrestres (no de seres mitológicos ni con propiedades metahumanas), aunque le ataquen. La protección es permanente hasta que finalice el día.

Rango 5.- Protección contra los Seres Mitológicos: El ataque de los seres mitológicos contra el Mago no causará efecto, siempre y cuando estos seres no usen otro tipo de ataques como Magia u otros poderes. La protección dura 1D20 horas.
Rango 6.- Protección contra un tipo de Energía: El Mago ejecutante deberá de decidir al comenzar la aventura a qué tipo en concreto de energía se quiere inmunizar (la Energía Mágica no es válida). Los efectos de este hechizo duran 1D4 días.
Rango 7.- Protección contra Seres Nocturnos: El Mago se verá beneficiado de la protección contra toda clase de seres tipo Poseídos (incluyendo también a seres como Orcos, Trolls, etc) durante 1D6 días.
Rango 8.- Protección contra los Elementos: El Mago es inmune a los efectos de fuerzas naturales como el fuego, el aire, el agua y la tierra, siempre que concrete a qué tipo de elemento quiere estar inmunizado durante los próximos 1D20 días. Este hechizo no es acumulativo.
Rango 9.- Protección contra la Magia: El Mago que ejecute este hechizo se verá también beneficiado de una protección momentánea contra todo tipo de magia que durará 1D8 días.
Rango 10.- Protección contra la Muerte: El Mago será inmortal durante 1D4 Asaltos de combate. Este hechizo solamente puede ser utilizado una vez por combate. Debe de activarse antes de morir para que haga efecto.

14. ALTERACIÓN DE LA LUZ

(Coste: 35 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Luz Proyectada: De la palma de la mano del Mago sale un rayo de luz como el de una linterna. Tiene un alcance efectivo de 1,5 metros.
Rango 2.- Luz 1: Ilumina una zona de un radio de 3 metros alrededor del lugar tocado por el usuario. Si lo que toca es un objeto o un ser vivo que se mueve, la iluminación también se moverá con él.
Rango 3.- Aura: Crea un aura alrededor del blanco haciendo que se ilumine intensamente. Cualquier persona que le ataque tendrá un malus de -10% debido a la luz que desprende.
Rango 4.- Luz 2: Lo mismo que el hechizo de Luz, sólo que el radio se duplica y el usuario puede ejercer este conjuro en dos blancos distintos, eligiendo también la tonalidad de la luz.
Rango 5.- Flash: Produce un súbito estallido de luz de 4 metros de radio que hace que todos aquellos que no lleven protecciones se vean penalizados con un -20% a todo durante 1D4 Asaltos.
Rango 6.- Aura Verdadera: Esta vez el aura puede llegar a alcanzar los 5 metros de radio y crepita energía, haciendo 1D100 de daño a quien la toque. La penalización a los ataques es de -20%.
Rango 7.- Proyectil Luminoso: Desde la palma de la mano del Mago se emite un rayo luminoso que hace 30+1D100 de daño.
Rango 8.- Prisma: Si se ataca con luz (energía luminosa) al Mago, la totalidad del daño se refracta hacia otro blanco al azar sin causar ningún daño al Mago atacado. Este hechizo necesita ser "activado" antes de los combates. Si se realiza otro hechizo éste se anulará.
Rango 9.- Luz Total: Con este hechizo el Mago ilumina cualquier zona oscura como si fuera de día, anulando cualquier penalización.
Rango 10.- Luz Pura: Este hechizo hace 75+1D100 a seres tipo Poseídos durante 1D10 Asaltos. El aura de luz dura 1D10 Asaltos.

Rango 11.- Aura de Pureza: Lo mismo que en el hechizo Aura Verdadera, pero esta vez dañará el alma de seres tipo Poseídos si entran en contacto con el aura, ignorando el DA no orgánico.
Rango 12.- Luz Expectante: El Mago es capaz de crear bombas de luz, las cuales se activarán por un factor que el ejecutante debe determinar (sonidos, una hora en concreto, al paso de alguien determinado, etc). El efecto de las bombas es igual que en el hechizo de Luz Pura (75+1D100) pero esta vez el daño es para todo tipo de blancos. Estas bombas son invisibles si el Mago quiere.
Rango 13.- Luz Divina: Si se usa este hechizo hay un 25% de posibilidades de que aparezca una deidad relacionada con la luz y ayude al Mago durante 1D10 Asaltos.
Rango 14.- Supernova: 250 Puntos de daño a 300 metros de radio con centro en el ejecutante. El Mago también se lleva el daño que genere este hechizo.

15. ALTERACIÓN DEL SONIDO

(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Comunicación 1: El Mago es capaz de hablar en un idioma universal con el que se puede entender con cualquier especie, pero únicamente podrá comunicarse emitiendo ideas básicas (hambre, sueño, paz, etc).
Rango 2.- Acallar 1: Crea una zona de 50 cm alrededor del blanco, en la que no puede entrar ni salir ningún ruido. Si el centro de la zona es un objeto o un ser vivo que se mueve, la zona de silencio se moverá junto con él. Otorga un modificador de +25% a todos los intentos de Sigilo.
Rango 3.- Barrera de Sonido 1: Crea un plano de 6x6 metros que el sonido no puede atravesar.
Rango 4.- Comunicación 2: Esta vez el Mago puede comunicar conceptos más complejos, pero habrá que tirar 1D100 para ver qué porcentaje de la conversación se ha entendido.
Rango 5.- Silencio: Como Acallar 1, pero esta vez el radio es de 3 metros.
Rango 6 -Acallar 2: Como Acallar 1, pero esta vez el Mago puede aplicarlo sobre tres blancos distintos.
Rango 7.- Cubo Insonorizado: El Mago es capaz de crear un cubo de 6x6x6 metros alrededor de él que impide el paso de cualquier sonido.
Rango 8.- Sordera: El Mago es capaz de anular la capacidad auditiva de 3 objetivos durante 1D10 Asaltos.
Rango 9.- Comunicación 3: La comunicación se hará con fluidez aunque hay un 15% de probabilidades de que surja algún malentendido.
Rango 10.- Ultrasonidos: El Mago es capaz de emitir unos ultrasonidos que hacen 50+5D10 puntos de daño a los animales y son capaces de romper objetos frágiles como cristales, porcelana, etc.
Rango 11.- Paso silencioso: El Mago es capaz de hacer que 1D6 blancos hagan maniobras complejas sin que emitan ni un solo ruido.
Rango 12.- Comunicación 4: No hay posibilidad de error en la comunicación. Además el Mago puede hablar con una persona y hacer que la gente de alrededor no oiga la conversación. En este Rango el Mago es capaz de comunicarse con las plantas.

16. NATURALISMO

(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Conocimiento de las Plantas: El usuario aprende la naturaleza e historia de una planta cualquiera.
Rango 2.- Conocimiento de las Hierbas: El usuario es capaz de entender la naturaleza, el origen y la utilidad de una hierba cualquiera (siendo la hierba una planta utilizada en la medicina). Si la planta no es una hierba (es decir, no es comestible o carece de propiedades medicinales), no se conseguirá ninguna información sobre ella.
Rango 3.- Conocimiento de las Piedras: El usuario aprende la naturaleza y la historia de una piedra cualquiera.
Rango 4.- Aceleración del Crecimiento: El usuario puede acelerar x10 el crecimiento de una especie concreta de plantas dentro del radio de acción de hechizo (3 metros).
Rango 5.- Idiomas de los Animales: Permite al Mago entender y "hablar" el idioma de una especie cualquiera de animal.
Rango 6.- Maestría de los Animales: Hace que el Mago pueda controlar las acciones de un animal cualquiera para realizar una tarea sencilla.
Rango 7.- Consciencia de la Naturaleza: El Mago entra en trance y su mente se une empáticamente con la de la naturaleza que le rodea. Entonces el Mago hará una pregunta a la naturaleza (por ejemplo, dónde está determinada cueva o si se halla alguna persona en concreto en el bosque) y habrá un 65% de posibilidades de que le responda. No se puede formular la misma pregunta dos veces.
Rango 8.- Idiomas de las Plantas: El hechicero es capaz de comunicarse y "hablar" con una planta cualquiera.
Rango 9.- Maestría de los Animales 2: El Mago esta vez es capaz de controlar a 1D20 animales a la vez y darles órdenes complejas (siempre que dichos animales puedan entenderlas).
Rango 10.- Visión de los Animales: El Mago es capaz de ver a través de los ojos de los animales y estos ver a su vez lo que percibe el Mago en ese momento. Los ojos del Mago se convertirán en los de los del animal que esté viendo en ese momento (es decir, si el Mago ve a través de los ojos de un gato, los ojos del Mago serán como los de un gato).
Rango 11.- Control de las Plantas: Las plantas obedecerán las órdenes que imponga el Mago (por ejemplo, puede ordenar apartarse a las ramas de los árboles que bloquean un camino).
Rango 12.- Comunicación con las Piedras: El Mago es capaz de hablar con piedras que tuvieran algún tipo de inteligencia (piedras sagradas o de origen místico).
Rango 13.- Maestría de los Animales 3: Lo mismo que Maestría de los Animales 2, pero ahora el Mago puede controlar a animales mitológicos.
Rango 14.- Pasado de la Naturaleza: El Mago es capaz de ver el pasado del lugar donde se sitúe. Se podrá remontar tantos años corno su Nivel x2.
Rango 15.- Regeneración de la Naturaleza: El Mago puede hacer que brote una planta o un árbol del suelo completamente desarrollados pocos segundos después de plantar su semilla.
Rango 16.- Protección de la Naturaleza: La naturaleza siempre protegerá al Mago cuando corra peligro en un entorno natural (si se cae a un río las aguas le llevarán a la orilla, si tiene hambre la naturaleza te dará alimento, los animales salvajes no le atacarán, etc).
Rango 17.- Comunión con la Naturaleza: El Mago es capaz de fusionarse con las piedras, los árboles y la tierra como si tuviera el poder de Fusión.

17. PRIMEROS AUXILIOS

(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Curación: Cura 1D10 PVs al blanco.
Rango 2.- Alivio de Quemaduras y/o Congelación 1: El blanco se curará una zona del cuerpo con congelación leve o quemaduras de primer grado.
Rango 3.- Alivio de Molestias Leves: Se curará una molestia poco importante (por ejemplo, dolor de cabeza, dolor de muelas, picadura de abeja, resaca, etc).
Rango 4.- Curación 2: Esta vez el blanco puede recuperar 2D20 Puntos de Vida.
Rango 5.- Alivio del Aturdimiento: El objetivo se recupera de los efectos que le ha provocado el aturdimiento (malus, mareos, visión borrosa, etc).
Rango 6.- Alivio de Quemaduras y/o Congelación 2: El Mago puede curar una hipotermia o bien dos zonas del cuerpo con quemaduras de segundo grado.
Rango 7.- Regeneración 1: El blanco de este hechizo recuperará el doble de PV de los que recuperaría de manera normal.
Rango 8.- Curación 3: El objetivo recupera 2D20+20 PVS
Rango 9 -Alivio de Quemaduras y/o Congelación 3: El Mago es capaz de resucitar a una persona que haya muerto por congelación o curar el 90% de las quemaduras de tercer grado de un blanco cualquiera.
Rango 10.- Despertar: El blanco se despierta de la inconsciencia de inmediato.
Rango 11.- Curación 4: El Mago es capaz de hacer recuperar a un objetivo cualquiera 1D100 PVs.
Rango 12.- Regeneración 2: El Mago es capaz de hacer que regeneren miembros perdidos. La regeneración de un miembro tardará entre 1 y 15 días.
Rango 13.- Curación en Masa: El Mago es capaz de aplicar el hechizo de Curación 4 en 1D10 individuos distintos.
Rango 14.- Regeneración 3: El Mago puede hacer crecer todos los miembros perdidos de un blanco cualquiera en 1D4 días.
Rango 15.- Resurrección: El Mago puede hacer resucitar a una persona que haya muerto de forma violenta y conserve su cuerpo. No podrá resucitar dos veces a una misma persona ni tampoco revivir a quienes hayan fallecido de muerte natural. Incluso el propio Mago puede resucitarse a sí mismo si activa el hechizo antes de un combate y muere antes de que pasen 1D10 Asaltos

18. CALMAR LOS ÁNIMOS

(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Tranquilizar 1: El blanco no llevará a cabo ninguna acción ofensiva y solamente luchará si es atacado.
Rango 2.- Tranquilizar 2: Como Tranquilizar 1, pero el Mago puede hacerlo sobre 2 blancos a la vez.
Rango 3.- Apaciguar: Sólo tiene efecto sobre los seres humanos y se les restará -20% a todas sus acciones ofensivas si deciden atacar.
Rango 4.- Tranquilizar 3: Como Tranquilizar 1, pero el hechizo hace efecto sobre 3 blancos a la vez.
Rango 5.- Tranquilizar 4: Como Tranquilizar 1, pero el hechizo hace efecto sobre 4 blancos a la vez.
Rango 6.- Tranquilizar 5: Como Tranquilizar 1, pero el hechizo hace efecto sobre 5 blancos a la vez.

Rango 7.- Tranquilizar en masa a los Animales: El Mago puede tranquilizar a 1D20 animales terrestres que no atacarán a menos que se les instigue.
Rango 8.- Apaciguamiento Verdadero: Como Apaciguar, pero esta vez el hechizo tiene efecto sobre cualquier blanco.
Rango 9.- Calma Total: El Mago tranquiliza a 1D20 blancos a la vez, haciendo que se les reste -20% a todas sus acciones ofensivas.
Rango 10.- Voz Tranquilizadora: Todos los blancos situados en el radio de acción de la voz del Mago deben de tirar EQM y si fallan la tirada no atacarán. Se les restará un -40% a las tiradas ofensivas si deciden atacar.
Rango 11.- Tranquilidad Prolongada: Lo mismo que Voz Tranquilizadora, pero esta vez se les restará a los blancos un -20% a su EQM.
Rango 12.- Hipnosis: Tan solo con la mirada, el Mago puede hipnotizar a un solo blanco, el cual deberá tirar EQM -40%. Si falla la tirada, se quedará dormido, siendo imposible despertarlo hasta que pasen 1D20 Horas.
Rango 13.- Hipnosis en Masa: Lo mismo que en el apartado anterior, pero esta vez el Mago puede hipnotizar a 1D10 seres a la vez.

19. ALIMENTACIÓN

(Coste: 20 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Autonutrición: Permite al Mago sobrevivir sin comida ni agua durante los próximos 1D4 días. Este hechizo no se puede aplicar sobre otros blancos.
Rangos 2.- Creación de Agua: El usuario es capaz de producir agua suficiente para un ser vivo durante 1 día en cualquier recipiente del que se disponga.
Rango 3.- Creación de Comida 1: El Mago es capaz de producir suficiente comida del entorno como para satisfacer un apetito voraz durante 1 día.
Rango 4.- Encender Fuego: Permite encender un fuego de 30 centímetros de radio. El fuego se mantendrá encendido siempre y cuando se disponga de material combustible. Un blanco situado dentro de la zona de 30 centímetros recibirá 3D20 puntos de daño.
Rango 5.- Conjuro de Alimentos 1: El Mago es capaz de producir una hogaza de pan mágico que pesa 200 gramos y que proporciona el alimento suficiente para una semana.
Rango 6.- Creación de Agua 2: Lo mismo que Creación de Agua 1, pero esta vez el Mago puede producir 20 litros de agua.
Rango 7.- Creación de Comida 2: El Mago es capaz de conjurar los suficientes alimentos para alimentar a 20 personas durante 1 día o una persona para un mes entero.
Rango 8.- Mejora de las Hierbas: El Mago puede hacer que las hierbas dupliquen sus efectos (por ejemplo, si una hierba cura 1D20 PVs, con este hechizo se curarían 2D20 PVs). El efecto del hechizo también sirve para los venenos.
Rango 9.- Creación de Agua 3: Lo mismo que Creación de Agua 2, pero ahora el Mago es capaz de llenar una cisterna de 100 litros.
Rango 10.- Creación de Comida 3: El Mago es capaz no solo de crear la suficiente comida como para alimentar a 100 personas, sino que además puede invocar el tipo de comida que él quiera (pollo, verduras, fruta, etc).

Rango 11.- Conjuro de Alimentos 2: Esta vez la hogaza de pan mágico no se acaba nunca.
Rango 12.- Creación de Plantas Alimenticias: El Mago es capaz de hacer crecer una planta de 3 metros de altura y/o anchura que debe ser una planta típica de la región y ser comestible (trigo, maíz, tomates, etc).
Rango 13.- Creación Masiva de Agua: El Mago puede crear la suficiente agua como para llenar una piscina olímpica (unos 3750 metros cúbicos).
Rango 14.- Banquete: El Mago puede crear la suficiente comida como para alimentar a 200 personas, pero además ésta ya se presentará cocinada al gusto del Mago (pato a la naranja, cordero al chilindrón, menestra de verduras, etc.).
Rango 15.- Creación de Animales Pequeños: El usuario puede crear un pequeño animal típico de la región donde se encuentre y que no pese más de 5 Kg. El animal será aliado del Mago y podrá seguir órdenes sencillas.
Rango 16.- Creación de Plantas Grandes: El Mago podrá hacer crecer árboles frutales de hasta 10 metros de altura, que sean típicos de la región donde se encuentre.
Rango 17.- Creación de Animales Grandes: Corno el hechizo de Creación de Animales Pequeños, pero ahora el Mago es capaz de crear un animal cuyo peso puede llegar hasta 200 Kg.

20. ORIENTACIÓN

(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Adivinación: Cuando se enfrenta a una elección sobre la cual se dispone poca o ninguna información (por ejemplo, cuál es el pasillo que permite salir de un lugar con la mayor rapidez), el Mago puede usar este hechizo y el DJ determinará por dónde debe ir haciendo una tirada secreta de 1D100, y si sale 85 o menos irá por el camino correcto.
Rango 2.- Seguir Caminos: Si el Mago se pierde en algún lugar inhóspito, este hechizo le ayudará a encontrar el lugar más transitado y donde haya mayor afluencia de vida.
Rango 3.- Destino: El Mago sabe hasta dónde llega y de donde viene un camino en concreto.
Rango 4.- Brújula Humana: El Mago siempre sabe dónde están los cuatro puntos cardinales aunque no esté al aire libre.
Rango 5.- Rastro de la Memoria: El Mago recordará el itinerario exacto que ha seguido su viaje, tanto si cuando hizo ese viaje pudo utilizar todos sus sentidos en él o no (por ejemplo, si raptan al Mago y le tapan los ojos, éste sabrá en todo momento por dónde va y a dónde se dirige aunque permanezca encerrado).
Rango 6.- Seguir Caminos 2: El Mago sabrá por dónde tiene que ir en todo momento para conseguir llegar a un lugar determinado.
Rango 7.- Encrucijada: El Mago que use este hechizo puede más o menos intuir, a discreción del DJ, qué es lo que puede haber o dónde pueden conducir aquellos senderos que se bifurcan.
Rango 8.- Salida: El Mago que esté encerrado se teleportará a la salida del lugar de su cautiverio (por ejemplo, si está encerrado en una celda se teleportará fuera de la misma).
Rango 9.- Salida 2: Como Salida 1, pero esta vez el Mago se teleportará fuera del edificio donde esté, aunque no esté encerrado dentro del mismo.
Rango 10.- Huellas Invisibles: El Mago es capaz de seguir el rastro de una persona en concreto que haya pasado por un lugar determinado, aunque no haya dejado restos de su presencia.

21. CONOCIMIENTOS

(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Memoria Fotográfica: El Mago es capaz de recordar con claridad todas las conversaciones que haya escuchado y todos los textos que haya vistos en los últimos 1D4 días.
Rango 2.- Detectar la Maldad: Detecta la maldad en un blanco animado o inanimado que este a menos de 1,5 metros del Mago.
Rango 3.- Detectar Maldiciones: Lo mismo que Detectar la Maldad, pero puede detectar un peligro o un riesgo potencial en un lugar o en una persona.
Rango 4.- Detectar el Odio: Como Detectar la Maldad, pero el usuario es capaz de detectar el sentimiento de odio en la mente de un ser vivo o en el objeto que ha sido creado con mala intención a un radio de 20 metros.
Rango 5.- Conocimiento de la Luz 1: Con este hechizo el usuario puede saber la naturaleza y características de un objeto en concreto, aunque no le da al Mago propiedades específicas sobre él.
Rango 6.- Conocimiento de los Venenos: El usuario puede determinar la naturaleza y clase de un veneno cualquiera. Puede determinar el tipo de remedio que se deberá usar, pero no recibe los utensilios ni las habilidades necesarias para su curación.
Rango 7.- Conocimiento de la Vida: El Mago conocerá a grandes rasgos, la identidad de un blanco cualquiera. Sabrá si es o no humano, sus Características Básicas y su edad real.
Rango 8.- Historia de las Maldiciones: El hechicero que ejecute este hechizo sabrá si hay una maldición en algún lugar u objeto en concreto así como los efectos de la misma y la identidad del que la haya lanzado, además de su posible solución.
Rango 9.- Conocimiento de las Criaturas: El usuario de este hechizo sabrá el origen y las características generales de una criatura en concreto.
Rango 10.- Información: El Mago deberá concentrarse un Asalto y formular una pregunta concreta. Si la pregunta puede ser contestada, oirá mentalmente la respuesta. Este hechizo sólo puede ser utilizado una vez al día y sólo se puede hacer una pregunta.
Rango 11.- Conocimiento del Futuro: El Mago puede adelantarse tantos días como su nivel en saber qué es lo que ocurrirá con una persona o con un objeto en el futuro. La información que reciba el Mago queda a discreción del DJ.

22. LA CHISTERA

(Coste: 45 Puntos de EM por Rango)

Rango 0.- Crear la Chistera: El Mago empieza creando mágicamente el sombrero por el cual va a canalizar su magia a partir de ahora. No tiene por qué ser un sombrero, puede ser otro objeto como una bolsa mágica o algo parecido.
Rango 1.- Chucherías: De la chistera del Mago surgen pequeños objetos inútiles a discreción del DJ (pañuelos, confeti, caramelos, etc) que puedan servir de distracción.
Rango 2.- Sacar Palomas: De la chistera del Mago surgen aves de pequeño tamaño como palomas, gorriones, etc. Estos pájaros no están bajo el control del ejecutante.
Rango 3.- Hacer Desaparecer Cosas: El hechicero es capaz de hacer desaparecer todo tipo de materiales que puedan entrar por la abertura de la chistera. También puede hacer desaparecer líquidos y seres vivos.
Rango 4.- Invocar 1: El Mago es capaz de hacer aparecer de su chistera aquellos objetos que él solicite y puedan salir de una chistera. Los objetos que aparezcan no tendrán cualidades especiales y serán todos aquellos que califiquemos como "normales" (por ejemplo un mechero, unas llaves, pequeñas cantidades de dinero, una linterna, etc).
Rango 5.- Invocar Animales: Esta vez el Mago puede hacer salir de su chistera aquellos animales que solicite y puedan salir del sombrero. Estos animales seguirán sin estar bajo el control del usuario.
Rango 6.- Riquezas: El sombrero del Mago es capaz de producir algún tipo de riqueza moderada (diamantes, oro, joyería, etc).
Rango 7.- Invocar 2: Ahora el Mago es capaz de hacer salir de su chistera todo tipo de líquidos (aceite, nitroglicerina, sangre, alcohol, etc). Estos líquidos no afectarán a la tela del sombrero, La chistera producirá tantos litros de líquido como nivel del Mago.
Rango 8.- Sombrero sin Fondo: El usuario puede introducir todo aquello que quepa en su sombrero y hacerlo desaparecer, pero ahora es capaz de traer el objeto de vuelta cuando quiera. No hay límite de objetos para almacenar.
Rango 9.- Invocar Criaturas: El hechicero es capaz de sacar de su sombrero pequeñas criaturas mitológicas que puedan salir por él, tantas como el nivel del Mago. Estas criaturas pueden ser Duendes o seres similares, Hay un 25 % de posibilidades de que estas criaturas ataquen al Mago al salir.
Rango 10.- Invocar 3: Esta vez el Mago puede extraer de su chistera un Objeto Mágico al azar siempre y cuando pueda salir del sombrero. Estos objetos desaparecerán en 1D6 Asaltos.
Rango 11.- Ampliar la Chistera: El Mago ejecutante puede ahora ampliar el radio de su chistera hasta los 2 metros de diámetro, haciendo que todo aquello que quiera sacar de ella sea de mayor tamaño.
Rango 12.- Sacar Poderes: Del sombrero del Mago surgen pequeñas bolas de energía que irán a parar a uno de los presentes al azar, otorgándole un nuevo poder durante 1D8 Asaltos. El Mago no puede sacar más bolas de energía hasta que terminen esos Asaltos.

23. CONEXIÓN OSCURA

(Coste: 85 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Aturdimiento Oscuro: El blanco de este hechizo quedará aturdido, restándosele un -30% a todas las acciones. Si el blanco es un ser de naturaleza bondadosa, el modificador será de un -50% y además perderá una AxA. Este hechizo ejecutado sobre un ser maligno no tendrá efecto.
Rango 2.- Envío de Hechizo 1: El Mago es capaz de "enviar" un hechizo de Rango 1 que el ejecutante conozca a otro Mago que esté en su campo de visión para que pueda ejecutarlo, aunque el receptor no conozca el hechizo enviado. El Mago receptor debe de ejecutar el hechizo antes de que acabe el Asalto, anulándose después de que éste concluya.
Rango 3.- Sueño Oscuro: El blanco de este hechizo deberá tirar EQM -20% y si no pasa la tirada, caerá en un profundo sueño y únicamente se despertará si se le inflige un golpe que le quite al menos 10 puntos de vida, superando su Daño Absorbido.
Rango 4.- Envío de Hechizo 2: Esta vez el Mago puede enviar dos hechizos de hasta Rango 3 a otro Mago, y el Mago receptor debe de ejecutarlos en el mismo Asalto. Si se da la casualidad de que el Mago receptor solo tiene una AxA, puede ejecutar el segundo hechizo en el Asalto siguiente. El Mago receptor no tiene porqué estar a la vista, pero debe de ser una persona conocida por el Mago ejecutante.
Rango 5.- Sueño Oscuro 2: Como Sueño Oscuro 1, pero ahora se le restará un –50% a la EQM, y aunque logre despertar, el blanco sufrirá una ceguera total durante 1D6 Asaltos.
Rango 6.- Envío de Hechizo 3: Como antes, pero esta vez el Mago puede elegir enviar un máximo de 3 hechizos de hasta Rango 6 o bien habilidades porcentuales que posea el Mago ejecutor y sean desconocidas para el receptor o sean de un porcentaje mayor. El Mago receptor tendrá 3 Asaltos para ejecutar los hechizos, y desaparecerán las habilidades porcentuales una vez las haya usado o hayan transcurrido los 3 Asaltos.
Rango 7.- Envío de Hechizo 4: Como los anteriores, pero esta vez el Mago es capaz de enviar a 1D6 Magos receptores 1D6 hechizos de hasta nivel 10. También se le añade la posibilidad de obligar a que los receptores lancen los hechizos con la condición de que si no lo hacen en el plazo indicado (3 Asaltos) esos hechizos serán involuntariamente ejecutados sobre sí mismos.
Rango 8.- Absolución: El "alma" del blanco es separada de su cuerpo y va a parar a una especie de limbo durante 1D10 Asaltos. El cuerpo de la víctima permanecerá inconsciente y sólo se librará de este estado antes de tiempo si se le aplica algún poder de resurrección. Si el cuerpo de la víctima es destruido, el alma seguirá existiendo en forma de espíritu (ver Rango 10).
Rango 9.- Absolución Pura: El alma de la víctima es separada permanentemente del cuerpo y únicamente volverá si se le aplican poderes de resurrección.
Rango 10.- Absolución Oscura: El alma de la víctima ya no podrá volver a su cuerpo, y si se le aplican poderes de resurrección, volverá en forma de espíritu, convirtiéndose en un ser intangible que sólo poseerá poderes no físicos.
Rango 11.- Portal Impío: El Mago es capaz de contactar con una entidad maligna y hay un 30% de posibilidades de que canalice a través del Mago habilidades divinas o poderes a Rango Cósmico durante 1D4 días (concretar cuáles son de acuerdo con el DJ).

24. COPIAR HECHIZOS

(Coste: 90 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Copiar 1: El Mago es capaz de realizar un hechizo de nivel 1 que no conozca solamente con verlo ejecutar a otro Mago. El Mago no lo aprenderá, y una vez lanzado el "hechizo-copia" no podrá volver a realizarlo otra vez. El Mago sólo podrá copiar hechizos durante un combate.
Rango 2.- Copiar 2: Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 2.
Rango 3.- Copiar 3: Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 3.
Rango 4.- Copiar 4: Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 4.
Rango 5.- Copiar 5: Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 5.

25. SEMBRAR ODIO

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

(**Nota:** Los efectos de este hechizo pueden ser evitados con una tirada de EQM con un malus de –20%. A partir del Rango 5 ya no se permite la tirada y los efectos desaparecerán únicamente si el Mago ejecutante queda inconsciente o fallece. El Mago ejecutante del hechizo también será susceptible de ser atacado por las víctimas de este conjuro)

Rango 1.- Desconfianza 1: La víctima de este hechizo comenzará a desconfiar de sus compañeros y hay un 25% de probabilidades de que desobedezca una petición de su grupo. Si es una situación de combate, solamente atacará cuando sea atacado.
Rango 2.- Desconfianza 2: Lo mismo que lo anterior, pero esta vez desoirá totalmente a los suyos. No atacará, pero responderá a los ataques infligiendo +20 al daño.
Rango 3.- Odio 1: La víctima de este hechizo atacará a todo el mundo con un +20 al daño, incluyendo a un miembro de su grupo en el desarrollo del combate.
Rango 4.- Odio 2: Lo mismo que lo anterior, pero esta vez es un +30 al daño y dos miembros de su grupo entrarán entre los posibles atacados.
Rango 5.- Odio 3: Esta vez la víctima se vuelve incontrolable, atacará a todo el mundo con un bonus al daño de +40 y será imposible realizar sobre ella cualquier tipo de poder mental, incluidos aquellos de Pacificación o Sueño.
Rango 6.- Rabia: A cada Asalto que pase, la víctima ganará un bonus al daño de +10. Ya no se quedará inconsciente hasta que no se rebase sus PVs originales en negativo, momento en el que morirá.
Rango 7.- Furia: Lo mismo que antes, pero esta vez a cada Asalto que pase, a la víctima se le sumará un +20 al daño, solo se detendrá si es herido de muerte.
Rango 8.- Locura: Lo mismo que antes, pero ahora la víctima ganará al Asalto un +30 al daño y 10 puntos de DA. A partir de aquí, el sobreesfuerzo hará que la víctima pierda 30 Puntos de Vida por Asalto.
Rango 9.- Frenesí: Lo mismo que lo anterior, pero esta vez la víctima ganará 1 nuevo poder al azar por Asalto a Rango Cósmico, si es que tuviera Rangos.
Rango 10.- Marabunta contagiosa: Lo mismo que todo lo anterior, pero esta vez un miembro al azar de todos los personajes presentes, a excepción del Mago ejecutor, entrará en el estado descrito en el Rango 9.

26. GUARDAR HECHIZOS

(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Guardar 1: Este hechizo funciona como Copiar Hechizos, pero ahora el Mago es capaz de "guardarlos" para usarlos cuando desee. Con Rango 1 el Mago es capaz de imitar y guardar un hechizo de nivel 1 que haya visto ejecutar alguna vez. Una vez lo haya usado el hechizo guardado desaparecerá.
Rango 2.- Guardar 2: Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 2.
Rango 3.- Guardar 3: Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 3.
Rango 4.- Guardar 4: Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 4.
Rango 5.- Guardar 5: Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 5.

27. VISIONES

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Caminos de las Estrellas: Siempre que haya una noche despejada y se puedan ver las estrellas, el Mago tiene un perfecto sentido de la dirección y de la distancia y no se perderá (aunque esté en otras dimensiones o planetas).
Rango 2.- Soñar 1: Cada vez que el Mago duerma, puede soñar con un tema concreto. Se tirará 1D100 para comprobar la coherencia del mismo (a mayor resultado, más coherente será).
Rango 3.- Visión 1: Siempre que haya alguna anomalía perceptiva en el campo de visión del Mago (alguien está invisible, creación de ilusiones, camuflaje tecnológico, ...), se dará cuenta de la misma, pero no determinará su origen.
Rango 4.- Soñar 2: Esta vez el Mago soñará con acontecimientos que están ocurriendo o en personas que se encuentran a grandes distancias o en diferentes tiempos-dimensiones.
Rango 5: Sabiduría de los Textos: Cuando el Mago contempla otros textos, los ve en su propio idioma, aunque se traten de runas en lenguas desconocidas.
Rango 6.- Visión 2: Esta vez el Mago es capaz de percibir nítidamente todas aquellas anomalías visuales, así como determinar el origen de las mismas (un hechizo, un poder, un holograma, ...)
Rango 7.- Soñar 3: El Mago es capaz de penetrar en las mentes de otras personas conocidas por él que están durmiendo e implantar órdenes subliminales. La víctima tendrá que hacer una tirada de EQM. Si falla, durante el día no podrá resistirse y efectuará las ordenes indicadas. Hay que aclarar que no ejecutará órdenes que conlleven un peligro para sí misma o hacia otras personas. Este hechizo únicamente se puede usar una vez por noche.
Rango 8.- Cercanía: El Mago es capaz de crear un portal a través del cual pueda ver lugares lejanos que el ejecutante conozca, sólo que esta vez a través de este portal los seres que haya en el otro lado pueden cruzar unidireccionalmente hacia donde esté el Mago, nunca al revés.
Rango 9.- Visión Sagrada: El Mago es capaz de generar una visión que inflija un daño de 50+1D100 a todos aquellos seres que tengan intención de atacar al Mago. Si hay algún ser tipo Poseído entre ellos, el daño será de 75+1D100. El radio de acción de este hechizo es de 1 Km.
Rango 10.- Anulación: Al efectuar este hechizo, se anulan, durante 1D10 días los poderes y hechizos de Súper Percepción, Telepatía, Abrir Portales, Crear Ilusiones, Invisibilidad, Escudos Mágicos, Agresión Psiónica, Teleportación, Volar y Campo de fuerza, en un radio de 5 Km a la redonda.

28. VOCES LEJANAS

(Coste: 75 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Voz Expectante: El Mago es capaz de dejar un mensaje con su voz (no mayor de 25 palabras) de forma que se active realizando algún patrón determinado a discreción del ejecutante.
Rango 2.- Voz de los Magos: El ejecutante puede hablar mentalmente con otro Mago que conozca, si se encuentra en el mismo planeta.
Rango 3.- Voz de la Mente: El Mago puede hablar mentalmente con cualquier otra criatura de inteligencia superior a 40, si se ubica dentro del mismo planeta.
Rango 4.- Voz de los Magos 2: El ejecutante puede hablar con otro Mago conocido que se encuentre en otra dimensión.
Rango 5.- Voz de la Mente 2: Igual que el anterior, pero esta vez el Mago se comunicará mentalmente con seres de otras dimensiones o planetas, siempre que les conozca.
Rango 6 - Fusión de las Estrellas: Siempre que sea de noche y se vean las estrellas, el Mago puede intercambiar hechizos, habilidades porcentuales y Puntos de Vida con otro Mago que esté en un radio de 30 Km del ejecutante. El intercambio debe hacerse de mutuo acuerdo y dura 1D4 horas.
Rango 7.- Voz Sugestiva: La voz del Mago es capaz de generar una serie de ultrasonidos que pueden atontar al adversario. Si no efectúa con éxito una tirada de Resistencia, perderá 1 AxA y tendrá un modificador de –20% a todas sus tiradas.
Rango 8.- Voz Expectante 2: Esta vez el Mago es capaz de dejar en espera el hechizo de Voz Sugestiva, el cual se activará de modo y forma a discreción del ejecutante.
Rango 9.- Fusión de los Astros: Ya sea de noche o de día, el Mago es capaz de fusionarse con otro Mago al estilo del poder de Fusión Corporal. El resultado será un híbrido entre la apariencia de los dos Magos, pero con las Habilidades Básicas y porcentuales combinadas. La duración de este estado es de 1D6 Asaltos.
Rango 10.- Grito: La voz del Mago emite un potente grito ultrasónico que resta a todo aquel que lo oiga todas sus AxA (es decir, no podrá hacer nada en ese Asalto), para después restársele –50% a todas las acciones. Este hechizo anula los sistemas de las tecnoarmaduras, permitiéndoles únicamente moverse. El alcance del grito es de 300 metros y su efecto no es acumulativo.
Rango 11.- Grito 2: El Mago es capaz de dejar en espera el hechizo de Grito.
Rango 12.- Fusión Total: Como Fusión de los Astros, pero serán 3 Magos los que podrán fusionarse durante 1D10 Asaltos, siempre que haya un consentimiento entre todos.
Rango 13.- Fusión Oscura: Esta vez el Mago ejecutante puede fusionarse con otros 4 Magos, y no necesita del permiso de ellos para hacerlo, si fallan una tirada de EQM/3.
Rango 14.- Grito Cósmico: El Mago es capaz de efectuar el hechizo de Grito sobre seres de otros tiempos/espacios/dimensiones, siempre que les conozca.
Rango 15.- Fusión Cósmica: El Mago es capaz de fusionarse con otras 4 criaturas distintas, si no sacan una tirada de EQM/4. El Mago podrá hacer uso de los poderes o habilidades metahumanas de las criaturas absorbidas. Se combinarán las habilidades porcentuales. La duración de este hechizo será ilimitada hasta que el Mago quiera.

29. CAOS

(Coste: 95 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Vulnerabilidad: Con este hechizo el Mago es capaz de hacer que el porcentaje de Parada de todos los presentes en un radio de 50 metros se reduzca en un 25%.
Rango 2.- Indefensión: Esta vez, un blanco al azar de entre todos los presentes verá cómo su Daño Absorbido se reduce a la mitad.
Rango 3.- Vulnerabilidad 2: lo mismo que lo anterior, pero esta vez la Parada de 1D6 objetivos se reduce a la mitad.
Rango 4.- Indefensión 2: Todos los presentes ven como su DA baja a la mitad durante 1D4 Asaltos.
Rango 5.- Descoordinación: El porcentaje de Iniciativa aumenta o disminuye un 30% entre todos los presentes. Se tira el dado por cada uno y si sale par aumenta, si sale impar disminuye.
Rango 6.- Elefantes Rosas: Todos los presentes que no superen EQM/2 serán víctimas de potentes alucinaciones, incluido el Mago ejecutor. A todos se les restará a todo un –25%.
Rango 7.- Elefantes Rosas 2: Esta vez, además de las alucinaciones colectivas, el Mago será capaz de invocar a 1D10 criaturas espirituales (con las características a determinar por el DJ). Estas criaturas no serán controlables bajo ningún poder y atacarán a todos los presentes
Rango 8.- Mundo Caótico: Vulnerabilidad 2, Indefensión 2, Descoordinación y Elefantes Rosas 2 se ejecutan al mismo tiempo.
Rango 9.- Rey del Caos: Como en Mundo Caótico, pero esta vez el Mago ejecutante no se verá afectado en nada, ni siquiera en el ataque de las criaturas espirituales.
Rango 10.- Llanuras de la locura: Todos las criaturas vivas en un radio de 5 Km del Mago ven como su EQM baja al 1%. El efecto dura 1D12 días.
Rango 11.- Maldición Eterna: 1D4 maldiciones se reparten al azar entre todos los presentes que les afectan de forma permanente.
Rango 12.- Pesadillas Vivientes: 1D6 maldiciones llueven entre todos los presentes. Estos eventos serán permanentes, pero a los SPJs se les debe de otorgar algún margen de jugabilidad.
Rango 13.- Caosfera: Todos los hechizos anteriores se ejecutan a la vez.

30. ALIADO PODEROSO

(Coste: 200 Puntos de EM)

(**Nota:** Con este hechizo, lo que hace el Mago ejecutante es invocar a un poderoso guerrero proveniente de otro tiempo/dimensión con un aspecto variable a discreción del Jugador. Este guerrero tiene 200 puntos en todas las Características Básicas (FUE, CON, INT, ...) y 200% en Arma Especial: Katana. Una vez invocado, se materializará y formará parte del grupo de los SPJs durante el combate. A este ser no le afecta nada a excepción de los ataques físicos. El problema radica en que este nuevo miembro únicamente actuará si se le abonan unos honorarios en forma de Puntos de Experiencia (PX) otorgados de forma libre y voluntaria por cualquier SPJ.

Cuantos más PX se le den al guerrero, mayor será el daño inflingido al enemigo. Los PX abonados no se recuperarán. Al invocar al guerrero por primera vez, se iniciará una relación de amistad con el Mago ejecutante y el grupo en general. Para que esta relación se mantenga hay que invocarlo al menos 3 veces por campaña, pagando al menos 1.000 PX en cada ocasión. Cada vez que se le llame y se le paguen los PX, se sumará 1 Punto a la Relación. Cuando se llegue a los 40 Puntos, ya no será necesario pagarte para que actúe, ejecutando un ataque al azar de la Tabla. Cuando la relación llegue a 70 puntos, el guerrero se presentará sin necesidad de llamarlo siempre que un miembro del grupo esté en peligro, realizando aquel ataque que antes lo salve del mismo.

Si se le llama al guerrero y no se le paga, se restarán dos puntos a la relación y este se retirará. Si se le engaña otra vez atacará al grupo y será el fin del mismo. Si se le llama 3 veces y no se le abonan los PX, este desaparecerá para siempre y el Mago tendrá que comprar de nuevo este hechizo. El guerrero sólo efectuará una acción inmediatamente después del tumo del Mago Ejecutor.

Aunque tenga 200% en Arma Especial: Katana, el guerrero también puede hacer una pifia si le sale un 100 en la tirada. Si pifia, Yojimbo desaparecerá junto con los PX empleados).

Pifia del Mago: El guerrero no aparece y se restan 5 Puntos a la relación.

Tabla de ataques del guerrero invocado

5000 PX.- Katana 1: 100 Puntos de daño sobre todos los adversarios.
10000 PX.- Katana 2: 150 Puntos de daño sobre un adversario.
15000 PX.- Romper Magia: Todos los hechizos beneficiosos de los adversarios se anulan hasta que finalice el combate.
20000 PX.- Barrera Total: los SPJs podrán disfrutar de una barrera mística de 100 puntos de DA.
25000 PX.- Katana 3: 200 Puntos de daño sobre un adversario.
30000 PX.- Ánimo: las habilidades porcentuales de los SPJs, junto con la duración y potencia de los hechizos, se duplican durante un turno.
35000 PX.- Senda del Guerrero: 250 Puntos de daño sobre todos los adversarios.
40000 PX.- Ultraesgrima: 300 Puntos de daño sobre un adversario.
45000 PX.- Enemigos Indefensos: El DA y la parada de todos los adversarios baja a 20 puntos.
50000 PX.- Ataque Total: 400 Puntos de daño sobre todos los adversarios.
55000 PX.- Enemigos Derrotados: Todos los adversarios sufren una disminución de sus Características Básicas hasta tener 50 puntos, sus habilidades porcentuales bajan al 50% y sus poderes desaparecen hasta el final del combate.
60000 PX.- Sentencia de Muerte: Sea quien sea el adversario, muere, sin derecho a tiradas de Suerte. Si es un Dios, su panteón no podrá resucitarlo hasta pasadas 1D4 semanas.

31. REUNIR TROPAS

(Coste: 95 Puntos de EM por Rango)

(**Nota:** La pifia en este hechizo conlleva que los seres invocados ataquen al grupo de SPJs. La cantidad de seres invocados no es acumulable).

Rango 1.- Luchando Contra el Mundo: El Mago es capaz de invocar a 1D6 bárbaros de otro tiempo/espacio/dimensión, que acatarán las órdenes del Mago, pero cuyas Habilidades Básicas serán de 50, tendrán un 50% en Espada/Hacha y no vestirán ninguna protección. Lo único que harán será atacar a todo aquello que tengan frente a ellos. Será imposible darles una orden más compleja. Duran 1D4 Asaltos y después desaparecerán de esta dimensión.
Rango 2.- Reyes del Acero: Lo mismo que antes, pero esta vez los 1D6 bárbaros tendrán alguna protección encima que les dará un 40 al DA.
Rango 3.- La Oración del Guerrero: Igual que lo anterior, pero ahora los bárbaros serán más inteligentes y podrán comprender órdenes algo más complejas (pero no mucho más). El porcentaje en Espada/Hacha será del 75%. Permanecerán en esta dimensión 1D8 Asaltos.
Rango 4.- Duro como el Invierno: Esta vez el Mago es capaz de invocar a 1D10 guerreros cuyas Características Básicas serán de 100.
Rango 5.- Comienza la Batalla: El Mago podrá aumentar el número de invocados hasta 1D20 y estos tendrán una protección de 50 DA. Su permanencia aumenta hasta las 1D6 horas.
Rango 6.- Hora de Morir: Los invocados poseen 105 en todas las Características Básicas y, evidentemente, con ese valor en INT podrán ejecutar órdenes complejas.
Rango 7.- Verdadero Poder: La protección de los invocados asciende a 75 DA.
Rango 8.- La Sangre de los Reyes: Cada vez que uno de los invocados mate a alguno de sus adversarios, las Características Básicas de todos los bárbaros aumentarán en 5. Permanecerán en nuestra dimensión durante 1D4 días.
Rango 9.- Defender el Reino: El número de invocados asciende a 2D20+10.
Rango 10.- Acero, fuego y viento: Los invocados poseen 130 en todas las Características.
Rango 11.- La Corona y el Anillo: Cada guerrero invocado posee un objeto mágico. No desaparecerán hasta pasadas 1D4 semanas.
Rango 12.- Dirigir un Ejército: El número de guerreros a invocar aumenta hasta alcanzar 1D100, y además todos ellos pueden volar o tienen otra habilidad metahumana.
Rango 13.- Guerreros Universales: Todos los invocados tienen 150 en todas sus características.

32. CAMINO HACIA LA VICTORIA

(Coste: 95 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Conmiseración: Cada vez que el Mago utilice la Magia para sanar las heridas de un aliado, ganará 1 Punto de Energía Mágica (EM).
Rango 2.- Combatividad: Si el Mago es capaz de quitar al menos 1 punto de vida de un adversario, ganará 2 Puntos de EM.
Rango 3.- Ingenio: Si el Mago es capaz de provocar en alguno de los adversarios un estado alterado (sueño, confusión, etc), ganará 3 Puntos de EM.

Rango 4.- Victoria: Si el Mago participa en una batalla y al final del combate no ha habido ninguna baja, ganará 4 Puntos de EM.
Rango 5.- Fortuna: Cada vez que el Mago saque un crítico en Magia, ganará 5 Puntos de EM.
Rango 6.- Esperanza: En este rango si el Mago sufre una pifia en la tirada de Magia, se le recompensará con 6 Puntos de EM.
Rango 7.- Gallardía: Si el Mago derrota en solitario a un oponente, ganará 10 Puntos de EM.
Rango 8.- Cooperación: Si el Mago efectúa algún hechizo que ayude a sus aliados en el combate, ganará 7 Puntos de EM.
Rango 9.- Autosuficiencia: Si el Mago es capaz de derrotar a un adversario sin utilizar ningún hechizo de mejora o apoyo sobre él o sobre sus aliados, ganará 10 Puntos de EM.
Rango 10.- Heroicidad: Si el Mago derrota en solitario a un oponente de nivel superior al suyo, ganará 20 Puntos de EM.
Rango 11.- Veteranía: Cada vez que el SPJ suba de nivel, ganará 20 Puntos de EM adicionales.
Rango 12.- Oportunidad: Si el Mago da el "golpe de gracia" a uno de sus enemigos consiguiendo que sus PV bajen a cero, ganará 20 Puntos de EM.
Rango 13.- Experiencia: Cada vez que el SPJ supere una aventura, ganará 20 Puntos de EM.
Rango 14.- Rutina: Cada día de aventura jugado, el SPJ ganará 5 Puntos de EM.

33. ASTRO REY

(Coste: 95 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Buenos Días: Durante el día, al Mago se le suma +20% a todas las habilidades.
Rango 2.- Adiós a las Nubes: Con una sola palmada, el Mago es capaz de hacer desaparecer las nubes y la niebla durante 1D4 Horas. Este hechizo no será efectivo si llueve o hay tormenta o las nubes se han generado de un modo no natural.
Rango 3.- Calor de Vida: Siempre que el sol luzca en el cielo, al Mago se le duplicarán los PVS
Rango 4.- Calor Corporal 1: Se restará a la mitad cualquier intento de ataque que conlleve agua, frío y hielo contra el Mago. Podrá resistir temperaturas de –10 grados bajo cero sin penalización.
Rango 5.- Calor Corporal 2: Ahora se les restará a los adversarios la mitad de su porcentaje en atacar al Mago, si en sus ataques interviene el agua, el frío o el hielo. Éste aguantará temperaturas de 300 grados bajo cero sin sufrir daño y las probabilidades de que haya un fenómeno meteorológico natural que no sea un día despejado se reducirán al 20%.
Rango 6.- Calor Corporal 3: Lo mismo que lo anterior, pero ahora el cuerpo del Mago puede generar una temperatura de hasta 800 grados que al contacto causa un daño de 25+1D100.
Rango 7.- Mancha Solar: En un radio de 100 metros del Mago hará una temperatura de 3000º C, que hará un daño de 75+1D100 a todo aquello que esté en su área. Habrá también unos porcentajes altísimos de radiaciones ultravioleta y la zona donde se efectúe este hechizo quedará totalmente estéril. Las probabilidades de contraer un cáncer de piel si no se poseen las medidas adecuadas serán del 25%.
Rango 8.- Luz Solar: El Mago brillará como el sol y será imposible mirarlo sin llevar los ojos protegidos. Aunque se posea la protección adecuada, quien esté a menos de 100 metros del Mago sufrirá un daño de 1D100. Se restará un -75% a cualquier acción.

Rango 9.- Bendición de Helio: El Mago será inmune a cualquier temperatura y a cualquier poder de Frio/Hielo/Agua. Puede preservar a otras personas de los efectos de los hechizos anteriores de esta Tabla. Puede adelantar/retrasar el horario diurno global 1 minuto por nivel del Mago.
Rango 10.- Calentamiento Global: El Mago es capaz de aumentar/disminuir la temperatura global 1D10 grados por nivel del Mago.
Rango 11.- Contacto Termonuclear: Las manos del Mago llegarán a alcanzar 10.000º C y convertirán en ceniza todo aquello que toque, siempre y cuando no se posea alguna protección metahumana.

34. ESPEJO DE SALOMÓN

(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede refractar un tipo de energía (se debe especificar a la hora de lanzar el hechizo). Primero se debe ejecutar el hechizo, a partir de ahí estará latente y se deberá realizar una tirada de Magia para reflectar la energía citada. Hasta el nivel 4 solamente se reflecta si la energía se dirige hacia el Mago. La refracción se puede esquivar, pero con una tirada de Esquivar/2.

Rango 1.- Espejo 1: El Mago refracta el 50% del daño a un individuo.
Rango 2.- Espejo 2: El Mago refracta el 100% del daño a un individuo.
Rango 3.- Espejo 3: El Mago puede decidir refractar el daño a varios objetivos en partes iguales.
Rango 4.- Espejo 4: El Mago refracta el daño x2, decidiendo si quiere reflectarlo hacia varios objetivos.
Rango 5.- Espejo 5: El Mago puede hacer 2 espejos, pero para dirigir el rayo refractado tirará Magia/2.
Rango 6.- Espejo 6: El Mago puede hacer 4 espejos con Magia/2.
Rango 7.- Espejo 7: El Mago puede hacer 4 espejos sin ningún modificador a la tirada de Magia.
Rango 8.- Espejo 8: El Mago puede escoger una segunda energía a reflectar.

Pifia: La energía se refracta hacia el Mago ejecutante o sus aliados.

35. PESADILLA

(Coste: 65 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede actuar indirectamente sobre el subconsciente de un sujeto, haciéndole creer que delante suyo está su peor pesadilla y que ha adquirido la forma del Mago. El personaje Mago sólo tiene que avanzar hacia el objetivo de una forma amenazadora, y si ésta no supera una tirada de EQM con un modificador de un –5% por cada Rango del hechizo, huirá automáticamente. El temor que sentirá dura un máximo de 1D4 acciones más 1 acción adicional por cada Rango del conjuro. Este hechizo no surte ningún efecto contra objetivos que tengan un EQM superior a 90.

36. MIRADA OSCURA

(Coste: 70 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede causar terror de forma mágica, provocando penalizaciones a sus adversarios.

Rango 1.- El Mago crea un malus del -20% a todas las acciones del objetivo durante 1D4 Asaltos. El Mago debe mirar a los ojos del objetivo directamente, por lo que deberá estar al menos a 3 metros.
Rango 2.- El Mago crea un malus del -30% durante 1D4+2 Asaltos.
Rango 3.- El Mago crea un malus del -50%, haciendo que el adversario tenga que pasar una tirada de EQM/2 para atacarle. No necesita mirar directamente el objetivo, pero sí deberá estar a menos de 10 metros.
Rango 4.- El Mago hará todo lo anterior pero si el objetivo falla la tirada por más de la mitad, huirá a toda prisa y sólo se detendrá hasta haber pasado 1D6 Asaltos. Si el objetivo saca una pifia de 99 o 100, sufrirá un infarto. Cuando vuelva, tendrá un modificador negativo del -60% y tendrá que sacar un crítico en EQM para atacar al Mago.
Rango 5.- Ahora el Mago afecta a 2 personas que estén a 20 metros de él.
Rango 6.- El Mago crea un aura de terror a su alrededor. Cualquier enemigo que esté a 2 metros de él sufrirá los efectos de este hechizo (una vez instaurada podrá seguir ejecutando los demás niveles del hechizo). El aura dura 1D4 Asaltos.
Rango 7.- Ahora el Mago afecta a 4 personas durante 1D10 Asaltos. El aura dura 1D4+2 Asaltos.
Rango 8.- El Mago puede crear el aura de terror en una zona determinada, que producirá miedo al quien entre en ella (por ejemplo, una casa encantada). Sufrirán un malus de –20%.

37. INVOCAR SERES MITOLÓGICOS

(Coste: 120 Puntos de EM)

Permite invocar una criatura mitológica o de leyenda (ver apartado correspondiente) por cada Rango de este hechizo. Sin embargo, estas criaturas no serán controlables al completo por el Mago y si llegan a sentirse amenazadas, pueden atacarle. Los seres mitológicos no atacarán a otros de su misma especie. En función de la criatura a invocar, el DJ aplicará los modificadores pertinentes a la tirada de Magia.

38. CINCEL DE MIGUEL ANGEL

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

Con este hechizo el Mago podrá hacer que cualquier tipo de energía sea tangible y manipulable.

Rango 1.- Parada: El Mago podrá “frenar” cualquier tipo de energía y hacer que le cause 1/3 del daño. Además, podrá cambiar el color y la forma de la energía.
Rango 2.- Control: El Mago podrá controlar la forma de la energía creando objetos sólidos simples (como una espada) que harán el daño con el que se emitió la energía. Luego desaparecerán.
Rango 3.- Animar: El Mago podrá animar la energía con un bonificador de +40 al daño.

39. ALTERAR LAS PROBABILIDADES

(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)

Al utilizar este conjuro el Mago podrá modificar probabilidades en las tiradas.

Rango 1.- Aumentar Porcentajes: El Mago podrá aumentar los porcentajes de las habilidades de otras personas así como las suyas propias. La Categoría de Éxito en la tirada de Magia será lo que se añada a la tirada del objetivo.
Rango 2.- Crítico/Pifia 1: El Mago podrá aumentar las probabilidades de crítico/pifia al doble de lo normal en la siguiente tirada.
Rango 3.- Crítico/Pifia 2: El Mago podrá aumentar las probabilidades de crítico/pifia en un x4.
Rango 4.- Elegir Números: El Mago podrá decidir qué numero quiere que salga en los dados para tirar un porcentaje o para calcular el daño. El Mago tiene que tirar Magia por cada dado que altere aplicando estos malus: por el primer dado que altere no tendrá malus, por el segundo tendrá un –25%, por el tercero un -50%, por el cuarto un –75%, etc...
Rango 5.- Ley de Murphy: El Mago podrá hacer que ocurran situaciones de una probabilidad casi mínima, tal como que un explosivo no reaccione ante su detonante o que en el motor de un avión deje de producirse la combustión del combustible.
Rango 6.- Jugando a ser Dios: El Mago podrá alterar totalmente la leyes de la física y adecuarlas a su deseo, haciendo que la gravedad empuje hacia arriba, por ejemplo. Además, también podrá alterar el espacio-tiempo para trasladarse a otro lugar, tiempo o dimensión. Este Rango es muy peligroso porque si hace alguna de estas tres últimas cosas hay un 25% de probabilidades (y este porcentaje no se puede alterar) de que el Mago sea engullido por la grieta cósmica que se genera.

40. RULETA DE OCHO PUNTAS

(Coste: 60 Puntos de EM por cada número descartado)

El Mago emite un tipo de energía especial cuyos efectos varían en cada emisión:

Rango 1.- Daño al adversario según nivel del Mago (1D10 de daño por nivel)
Rango 2.- Curación de 1D100 PV al objetivo.
Rango 3.- El objetivo queda paralizado durante 1D6 Asaltos.
Rango 4.- Drenaje de 2D20 PV del objetivo.
Rango 5.- +20% a todas las acciones del objetivo.
Rango 6.- Daño al objetivo ignorando DA no orgánico según nivel del Mago (1D10 de DA por nivel)
Rango 7.- Paralización de un miembro del objetivo (tirar localización) durante 1D6 Asaltos
Rango 8.- No ocurre nada.

(**Nota:** Cada vez que compre el hechizo, el Mago puede descartar una de las opciones. Si compra el hechizo 7 veces, se quedará sólo con una)

41. CREAR RUNAS

(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)

El Mago realiza una escritura con propiedades especiales sobre materia inorgánica. Necesita un punzón o algún instrumento similar para escribir la runa.

Rango 1.- Runas Bajas: El Mago podrá escribir un verbo sobre el objeto y éste lo cumplirá al pie de la letra. Por ejemplo, si se escribe la palabra "Abrir" sobre una puerta, se abrirá.
Rango 2.- Runas Medias: El Mago podrá dar órdenes más complejas como "Volar hasta...", "Explotar cuando...", "Doblarse si…".
Rango 3.- Runas Altas: El Mago podrá dar una lista de órdenes al objeto como por ejemplo "Ir hasta esquina, entrar por la puerta y explotar".

42. NIGROMANCIA

(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede levantar y controlar esqueletos. El daño que sufran estos esqueletos no podrá ser restaurado si no es por magia. El número máximo de esqueletos depende del rango, pero sólo se anima un esqueleto por cada tirada de Magia que realice. Al morir el Mago, los esqueletos morirán.

Rango 1.- Resucitará a 1 esqueleto con habilidades y características a la mitad.
Rango 2.- Puede resucitar a 4 esqueletos.
Rango 3.- Puede resucitar a 6 esqueletos al 100%.
Rango 4.- 8 esqueletos al 100% más 1 poder si en vida lo tenía. Se elige al azar si tiene varios.
Rango 5.- 10 esqueletos volverán a la vida al 100% más todos los poderes.
Rango 6.- Ahora el hechizo es capaz de "resucitar" a los muertos en forma de espíritu, capturando su alma. Tendrán la misma apariencia que tenían al morir y poseerán el poder extra de Intangibilidad. Permite invocar a un espíritu con sus habilidades y características a la mitad.
Rango 7.- 4 espíritus con sus habilidades a la mitad del porcentaje original.
Rango 8.- 6 espíritus al 100%.
Rango 9.- 8 espíritus al 100% más 1 poder si en vida lo tenía. Se tira de entre los que poseía
Rango 10.- 10 espíritus al 100% más todos los poderes que tuviesen.

43. CREAR MANÁ

(Coste: 100 Puntos de EM)

El Mago puede convertir cualquier objeto en Maná. Al ingerirlo, un SPJ recupera los PVs perdidos, anula el efecto de los venenos o enfermedades y puede hacer crecer miembros perdidos. También anula la fatiga, el cansancio y todos los malus de los SPJs. Este hechizo sólo puede ejecutarse una vez al día.

44. MAGIA NEGRA

(Coste: 70 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede crear modificadores negativos para los intentos de hacer Magia de otros personajes.

Rango 1.- Malus 1: El Mago crea un malus del –10% en las tiradas de Magia del objetivo durante 1D4 Asaltos.
Rango 2.- Malus 2: El Mago crea un malus del –20% durante 1D6 Asaltos.
Rango 3.- Malus 3: El Mago hace un malus del –30% durante 1D6+2 Asaltos.
Rango 4.- Malus 4: El Mago hace un malus del –40% durante 1D8+2 Asaltos o podrá anular un hechizo al azar (elige una de las dos opciones).
Rango 5.- Malus 5: El Mago crea un malus del –50% durante 1D10+2 Asaltos y anula un hechizo al azar (las dos opciones al mismo tiempo).
Rango 6.- Malus 6: El Mago elige el hechizo que quiere anular (tiene que saber cuál es) durante 1D10+2 Asaltos.
Rango 7.- Malus 7: Ahora puede anular 2 hechizos durante 1D10+4 Asaltos.
Rango 8.- Malus 8: El Mago puede anular las propiedades especiales de un objeto de carácter mágico durante 1D12+4 Asaltos.
Rango 9.- Malus 9: El Mago puede dejar un aura de magia negra en un espacio definido (máximo un cubo de 4x4 metros) que cree un malus del –50% dentro de él.
Rango 10.- Malus 10: El Mago puede dejar un aura de magia negra en un espacio del tamaño de una mansión. Además del malus del –50%, anulará cualquier hechizo que se consiga hacer dentro del área de influencia durante 1D4+2 horas.

45. DISPARADOR DE HECHIZOS

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

El Mago es capaz de guardar varios hechizos en uno, para que después se activen todos a la vez. Estos hechizos se deben elegir antes del combate. Todos los hechizos se ejecutarán en el objetivo (si, por ejemplo, se ponen los hechizos de Iniciativa y Escudos Mágicos en el disparador, el objetivo los tendrá, y si se ponen los hechizos de Emisión de energía mágica y Mirada oscura, el blanco los sufrirá) Una vez “disparados” los hechizos, habrá que “guardarlos” otra vez. Sólo se puede tener a la vez un disparador y nunca podrá poner dos hechizos iguales o de efecto muy parecido.

Rango 1.- Dos Hechizos: El Mago guarda dos hechizos.
Rango 2.- Tres Hechizos: El Mago guarda tres hechizos.
Rango 3.- Cuatro Hechizos: El Mago guarda cuatro hechizos.

(**Nota:** El Mago puede seguir adquiriendo más Rangos después del tercero, pagando el coste proporcional de EM).

46. PUNZÓN DE URU

(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)

El Mago es capaz de anular protecciones y atributos mágicos de sus oponentes.

Rango 1.- El Mago reduce 1/4 del DA que el objetivo posea en escudos o en otras protecciones mágicas.
Rango 2.- El Mago divide entre dos el Daño Absorbido que el objetivo posea mediante escudos o en otras protecciones mágicas.
Rango 3.- El Mago anula escudos u otras protecciones mágicas que posea el objetivo
Rango 4.- El Mago divide entre 2 los efectos de bonificaciones, como Iniciativa o Fuerza
Rango 5.- El Mago anula los efectos de bonificaciones, como Iniciativa o Fuerza
Rango 6.- El Mago reduce 1/4 el tiempo de permanencia de criaturas, objetos o cualquier efecto invocado por artes místicas
Rango 7.- El Mago divide entre 2 el tiempo de permanencia de criaturas, objetos o cualquier efecto invocado por artes místicas
Rango 8.- El Mago anula la invocación de criaturas, objetos o cualquier efecto invocado por artes místicas o mediante poderes.

47. RETORNO DE CONJUROS

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede hacer que los hechizos le reboten, dirigiéndose hacia el Mago ejecutante, excepto el hechizo de Proyección de energía mágica.

Rango 1.- Rebote 1: El Mago hará que un hechizo (positivo o no) rebote hacia su emisor. El hechizo debe ser de rango 3 o menor.
Rango 2.- Rebote 2: El Mago hará que un hechizo de rango 6 o menor rebote hacia su emisor.
Rango 3.- Rebote 3: El Mago hará que un hechizo de rango 9 o menor rebote hacia otro objetivo.
Rango 4.- Rebote 4: El Mago hará que un hechizo de rango 12 o menor rebote hacia otro objetivo.

48. MALDICIONES

(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)

Con este multi-hechizo el Mago puede crear pequeñas maldiciones con diversos efectos.

Rango 1.- Mal de Ojo: El Mago hará que el objetivo no pueda sacar críticos durante 1 hora.
Rango 2.- Debilidad: El Mago anulará los modificadores de fuerza del objetivo durante 1D6 Asaltos.
Rango 3.- "Esquiva Esto": El Mago anulará la Parada para proyectiles a los Expertos en artes marciales y Justicieros durante 1D6 Asaltos.
Rango 4.- Cortocircuito: El Mago hace que todos los aparatos electrónicos de 10 metros a la redonda queden inutilizados durante 1D10 Asaltos.

Rango 5.- A Pecho Descubierto: El Mago reduce a la mitad los puntos de DA no orgánico del objetivo durante 1D6 Asaltos.
Rango 6.- Lento: El Mago reduce a la mitad la Iniciativa durante 1D6 Asaltos.
Rango 7.- Lisiado: El Mago paraliza un miembro al azar del objetivo durante 1D6 Asaltos.
Rango 8.- Berserker: El Mago hace que un enemigo entre en un estado de furia, atacando a quien tenga más cerca. Dura 1D8 Asaltos. Se permite una tirada de EQM/2 para resistir el hechizo.
Rango 9.- Blanco o Negro: El Mago consigue que cada vez que el objetivo falle una tirada, cuente como pifia. Por el contrario, si se obtiene la tirada contará como crítico. Dura 1D10 Asaltos.
Rango 10.- Sin Poderes: El Mago podrá anular un poder al azar del objetivo durante 1D6 Asaltos.
Rango 11.- Juicio Final: El Mago podrá quitar el alma del objetivo y mandarla a una dimensión similar al Limbo. Su cuerpo seguirá vivo.

49. BONUS EN MASA

(Coste: 120 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Bonus 1: El Mago hace que todo el grupo tenga +15 al daño durante 2 Asaltos.
Rango 2.- Bonus 2: El Mago es capaz de otorgar al grupo un +20 al daño y un +30 al DA de todos sus aliados durante 4 Asaltos.
Rango 3.- Bonus 3: Todo el grupo consigue una bonificación de +20 al daño, +30 al DA y +10 a Iniciativa durante los próximos 6 Asaltos.
Rango 4.- Bonus 4: Todo el grupo se beneficia de un +20 al daño, +30 al DA y +20 a Iniciativa. El grupo enemigo tendrá un malus de –20% a su Iniciativa. El efecto dura 8 Asaltos.
Rango 5.- Bonus 5: Todo el grupo de aliados hará un +20 al daño. Poseerán un +30 al DA y un +20 en la INI de todos. Además otorga +1 AxA a todos sus aliados. Los adversarios perderán –20% a su Iniciativa. El efecto dura 10 Asaltos.

50. DRENAJE

(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Drenaje 1: El Mago podrá drenar 5 PVs si mantiene contacto físico con la víctima. Los PVs no podrán ser absorbidos por el SPJ si se encuentra herido.
Rango 2.- Drenaje 2: El Mago drenará 5 PVs a su víctima a una distancia de 2 metros. Esta vez los PVs pasarán al Mago si se encuentra herido, pero no excederán su máximo.
Rango 3.- Drenaje 3: El Mago drenará 10 PVs a una distancia de 10 metros.
Rango 4.- Drenaje 4: El Mago drenará 15 PVs a una distancia de 100 metros. Los PVs pueden sobrepasar en un 50% los PVs máximos del SPJ durante 1 hora.
Rango 5.- Drenaje 5: El Mago será capaz de drenar 15 PVs a una distancia de 200 metros. Los PVs máximos del SPJ podrán ser doblados durante 6 horas.
Rango 6.- Drenaje 6: El Mago absorbe 20 PVs a todo ser viviente que se encuentre en un radio de 10 metros del Mago. No hay límite máximo. Este Rango sólo se puede usar una vez al día. Los Puntos de Vida se mantendrán durante el combate, luego se pierden.

Rango 7.- Drenaje 7: El Mago podrá aumentar sus Puntos de Vida máximos para siempre. Para ello deberá tocar a la víctima. En ese momento una sacudida de dolor caerá sobre el desdichado blanco mientras el Mago va absorbiendo su vida (el Mago absorbe PVs/10 de la víctima por Asalto, es decir, deberá permanecer absorbiendo PV durante 10 Asaltos).

Durante el proceso ni el Mago ni la víctima podrán hacer nada. La víctima sólo podrá efectuar 1 acción (que será, por ejemplo, intentar apartar al Mago) si pasa una tirada de EQM modificada negativamente por los PV que ya le haya absorbido el Mago (es decir, que cuanto más pase, menos probabilidades hay que se libere). Si el Mago mata a la víctima, absorbiendo al menos el 90% de sus PV, aumentará en 1 sus puntos de vida máximos, curando además todas sus heridas y pudiendo, si lo desea, aumentar su esperanza de vida en medio año más por cada víctima. Debido a esto, con este Rango se puede ser inmortal, pero con algunas pegas: el SPJ aumenta su vida a costa de su alma y su cordura, volviéndose un macabro vampiro (al estilo de Selene, la Reina Negra).

51. IMAGEN REFLEJADA

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Reflejo 1: El SPJ Mago hace 2 réplicas de sí mismo que imitan sus movimientos. Estas imágenes son intangibles, no se desvanecerán tras ser golpeadas y duran 3 Asaltos.
Rango 2.- Reflejo 2: Crea 3 Réplicas que duran 4 Asaltos.
Rango 3.- Reflejo 3: Crea 4 Réplicas que duran 6 Asaltos.
Rango 4.- Reflejo 4: Crea 5 Réplicas que duran 8 Asaltos.
Rango 5.- Reflejo 5: Crea 6 Réplicas que duran 10 Asaltos.
Rango 6.- Reflejo 6: El Mago hace 8 réplicas de sí mismo. Una de ellas es un clon tangible del propio SPJ y con Iniciativa. Podrá además realizar hechizos, atacar, ... y tendrá los mismos puntos de vida del Mago. Este mismo clon tendrá tres imágenes que harán lo mismo que él. El propio Mago tendrá otras 3. La duración es de 15 Asaltos.

52. TRANSFORMACIÓN PÉTREA

(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Pequeños Objetos 1: Puede transformar pequeños objetos (máximo de 15x15 cm) en piedra. –50% para aleaciones de Óptimun, -75% a Strenium y -100% a materiales mágicos.
Rango 2.- Antebrazos: Transformación pétrea de los antebrazos del Mago, proporcionando +20 al daño y 20 puntos de DA.
Rango 3.- Pequeños Objetos 2: Transformación de objetos de menos de 2 metros cúbicos.
Rango 4.- Objetos Grandes: Transformación de objetos grandes (de 10x10 metros) y de pequeños seres vivos (perro, gato y tamaños similares)
Rango 5.- Cuerpo de Piedra 1: Transformación pétrea de todo el cuerpo del Mago. Proporciona +20 al DA y 20 puntos de DA.

Rango 5.- Cuerpo de Piedra 1: Transformación pétrea de todo el cuerpo del Mago. Proporciona +20 al DA y 20 puntos de DA.
Rango 6.- Materiales: Transformación en piedra de todo tipo de materiales, con un malus de –50% para materiales mágicos que no formen parte de un sello mágico. Transformación en piedra de animales del tamaño de un caballo.
Rango 7.- Cuerpo de Piedra 2: Transformación pétrea total, el Mago se convierte en roca maciza. Obtiene CON y FUE 125. No necesita comer, beber, dormir o respirar.
Rango 8.- Objetos muy Grandes: Transformación pétrea de edificios y de seres humanos que posean INT menor de 50.
Rango 9.- Seres Vivos 1: Transformación pétrea de 1D4 seres de INT inferior a 100. Tendrán derecho a una tirada de EQM/2 para evitarlo.
Rango 10.- Seres Vivos 2: Transformación pétrea de 1D6+1 seres cualquiera que sea su INT, con derecho a una tirada de EQM/2. Si se falla esa tirada, una extremidad al azar quedará transformada en piedra.
Rango 11.- Control Pétreo: El Mago controla las formas de piedra que ha creado, consumiendo una AxA (las formas tienen FUE 125, Súper CON y 1 AxA).
Rango 12.- Crear Gárgolas: El Mago es capaz de crear gárgolas de la piedra (ver características de las Gárgolas en el apartado Orígenes).

53. DORMIR HECHIZOS

(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Se realiza un hechizo a un objeto de pequeño tamaño (máximo un tamaño de 1x1 metros). Cualquiera con la habilidad Magia puede activarlo.
Rango 2.- Lo mismo, pero ahora lo puede activar gente que no posea ningún conocimiento mágico. Para ellos deberán sacar una tirada de EQM.
Rango 3.- El hechizo afecta a objetos o áreas cerradas de menos de 100 metros cuadrados. El hechizo se puede autoactivar si alguien que no sea el Mago ejecutante accede al objeto o al área (por ejemplo, el típico hechizo de maldición que después de 3000 años se activa cuando alguien abre un sarcófago).
Rango 4.- El hechizo afecta a un área cerrada de hasta 1000 metros cuadrados y el Mago puede elegir con qué persona se activa (un SPJ/PNJ definido, un tipo de metahumano, una raza escogida, …) o bien si se activa cuando el blanco del hechizo realiza alguna acción prevista o intenta utilizar alguna habilidad conocida por el Mago.
Rango 5.- Cuando el Mago “duerme” un hechizo en un objeto, éste se puede activar siempre. Es decir, si el Mago ha cargado a una pistola con el hechizo de Proyección de EM, la pistola SIEMPRE disparará balas (si tiene) y energía mágica. Se puede personalizar el objeto para que sólo pueda ser accionado mágicamente por una persona concreta.
Rango 6.- El Mago podrá “dormir” hechizos defensivos que se activarán automáticamente en un combate antes que cualquier iniciativa, por lo que al SPJ será imposible pillarlo por sorpresa.

Rango 7.- El Mago "dormirá" hechizos en un objeto (normalmente una varita) que funcionará como un amplificador de poder, haciendo que el hechizo efectuado sea de un nivel inmediatamente superior. La construcción de este objeto acarrea un gasto adicional al Mago de 50 Puntos de EM.
Rango 8.- El SPJ Mago "captura" los hechizos ejecutados por otro personaje y los "duerme" en un objeto construido para la ocasión que, en este caso, cuesta 75 Puntos de EM. El SPJ tiene un malus de –30% para efectuar los hechizos que no conozca. Si falla la tirada al efectuar hechizos de otros, el blanco será el propio Mago o bien sus aliados, pero siempre a un Rango más bajo del original.
Rango 9.- El SPJ Mago puede "dormir" todos sus hechizos en su propio cuerpo. Cuando muera, su cadáver accionará 2 hechizos al azar por AxA entre todos los atacantes hasta que su cuerpo se vea reducido a cenizas. Si los atacantes huyen, el espíritu del Mago les perseguirá.

54. ATAR

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- El SPJ Mago "ata" animales indefinidamente, hasta un máximo de 10 (o 2000 insectos). Los animales interpretarán las emociones del Mago y actuarán en consecuencia.
Rango 2.- El Mago puede "atar" animales extraterrestres o bien criaturas de la noche (zombis, vampiros, ...) de INT 70 o menor durante 1D100 horas siempre que estos seres sean de niveles inferiores al Mago ejecutor del hechizo.
Rango 3.- El SPJ Mago podrá "atar" monstruos y demonios (incluyendo a seres mitológicos de INT menor a 50 si no han sido antes invocados por otro Mago).
Rango 4.- El Mago podrá "atar" seres resucitados o invocados para tal efecto (ver hechizo Invocación a Rango 5) ya muertos, sea cual sea su INT. A este rango tampoco se establecen los límites de INT de los anteriores rangos.
Rango 5.- El SPJ Mago puede ahora "atar" Objetos Guardián (a pesar del PNJ). Si es de nivel inferior al SPJ, el objeto seguirá sus indicaciones, pudiendo ser otorgado a otra persona. Si el Guardián es de nivel superior, no podrá atacar al Mago si éste no lo ataca antes. También puede "atar" metahumanos y criaturas invocadas por Magos de niveles iguales o inferiores. El efecto dura 1D100 horas.
Rango 6.- El SPJ puede "atar" Dioses y cualquier criatura de su mundo, sea cual sea su INT. Pueden resistirse con una tirada de EQM. La duración será de 1D10+2 Asaltos.

(**Nota:** Por debajo del Rango 4, el Mago estará también atado a sus servidores, en el sentido de que se sentirá parte de ellos y estará ligado por lazos emocionales. Todos los seres atados serán conscientes durante todo el proceso de lo que ocurre.

Las criaturas atadas no podrán suicidarse y los Dioses no cometerán ningún acto que perjudique a su Panteón. El hechizo se puede hacer simultáneamente con el de Invocación. Si la tirada falla, la criatura es igualmente invocada pero no estará atada al Mago).

55. INICIATIVA

(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- El SPJ nubla la rapidez mental de una persona y le resta –10% a Iniciativa, a menos que sea otro Mago, una tecnoarmadura o un personaje con nivel superior al Mago.
Rango 2.- El Mago nubla o estimula la percepción del combate con un bonus/malus de 15% a un máximo de 3 personajes (con las mismas limitaciones de antes). Esta cantidad se la puede aplicar el propio Mago durante el siguiente Asalto.
Rango 3.- El bonus/malus se hace extensible a 1D4+1 Asaltos. Afecta a metahumanos cualquiera que sea su nivel y a Magos de niveles menores.
Rango 4.- El SPJ Mago suma/resta 2D20 durante 1D6+1 Asaltos.
Rango 5.- El Mago hace que un SPJ (no PNJs) se mueva el primero (o el último) y superará a las Computadoras tácticas de las tecnoarmaduras, si su nivel es superior al de ellas. Además, el SPJ afectará a otros 3 SPJs/PNJs según las condiciones del Rango 4.

56. IDIOMA

(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- El PNJ en cuestión hablará y entenderá la lengua del Mago en lugar de la suya propia. El hechizo es irreversible. Funcionará sólo si el objetivo tiene una INT inferior a 75.
Rango 2.- El SPJ (y otros personajes hasta un máximo de 10) entenderán y hablarán la lengua que elija el Mago, mientras alguien les hable en ese idioma.
Rango 3.- El Mago aprende el nuevo idioma como si una habilidad más.
Rango 4.- El SPJ y hasta 10 personajes con una INT superior a 60 aprenden el idioma como una habilidad más, aunque no sea un idioma humano.

57. TRANSFORMACIÓN ANIMAL

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Transformación del Mago en un animal pequeño (roedores, pájaros, insectos, ...) adoptando las características de los animales en los que el Mago se transforma. Dura 1D20 minutos.
Rango 2.- El Mago adopta la forma de un animal pequeño pero mantiene las características propias del propio SPJ (por ejemplo, puede hablar).
Rango 3.- El Mago puede transformarse en animales de su misma masa (lobos, leopardos, ...) y simultanear las características suyas y las del animal en el que se transforma. Dura 15+1D20 minutos.
Rango 4.- El Mago puede transformarse en animales de masa superior propios a su dimensión y contemporáneos al Mago (ballenas, elefantes, …). Dura 20+1D20 minutos. El Mago sigue manteniendo sus características.

Rango 5.- El Mago puede transformarse en animales extinguidos (por ejemplo, dinosaurios).
Rango 6.- El Mago puede transformar a otras personas en animales (cuesta 1 AxA cada persona), hasta que el Mago desee romper el hechizo o sea incapacitado.
Rango 7.- Se transforma en animales de otras dimensiones (tiene que conocerlos).
Rango 8.- El Mago puede transformar a grupos de 10 personas en animales (cuesta 1 AxA por cada grupo de 10 personas).
Rango 9.- El Mago puede transformarse tanto él como otras personas, en seres mitológicos.
Rango 10.- El SPJ puede mezclar las características y habilidades de distintos animales cualesquiera que sea su procedencia en sí mismo o en otras personas.

58. CREACIÓN DE OBJETOS

(Coste: 65 Puntos de EM por Rango)

(**Nota:** El material de los objetos es irrompible y de cara a los modificadores aplicados se considerará "material mágico")

Rango 1.- El Mago es capaz de crear de la nada objetos del tamaño de una llave de un material mágico sin características. El Mago lo crea dentro de su mano y no puede crearlo dentro de otro material.
Rango 2.- El Mago puede crear objetos del tamaño de su puño y puede cambiar su color. El Mago tiene control absoluto sobre su forma.
Rango 3.- El Mago puede crear objetos de su propia masa y darles las propiedades cualesquiera de la Tabla periódica.
Rango 4.- El Mago puede crear objetos de su propia masa, pero de materiales similares al Óptimun y al Strenium.
Rango 5.- El Mago puede crear objetos de 2 metros cúbicos, inalterables a los poderes.
Rango 6.- El Mago puede dar las características que desee a los objetos o combinarlas.
Rango 7.- El Mago puede ejecutar este poder a la distancia que abarque su vista.

59. GOLEM

(Coste: 45 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- El SPJ crea un ser antropomórfico de un material similar al barro y traslada a él su consciencia. Sus características serán las del SPJ, pero puede cambiar las cifras entre ellas (por ejemplo, un 87 en APA puede pasar a ser FUE). Se puede hacer Magia y los porcentajes de las habilidades no se modifican (tener INT 40 no disminuye el porcentaje que se posea en Magia). Esta forma antropomórfica posee un DA de 30. Como requisito, la esencia vital el SPJ está vinculada a la criatura. Si el Golem muere, el SPJ también muere.
Rango 2.- El SPJ Mago necesita mantener su fe en un panteón, religión o dios que le ayude. Ahora el Golem parece de oro (pero no lo es) y el Daño Absorbido sube a 45. El SPJ puede tirar el porcentaje de cada Característica Básica y elegir entre esa tirada o la cifra que se ha repartido inicialmente. Si el Golem muere, el Mago no pierde puntos de vida, pero queda lobotomizado. La ventaja es que ahora el Golem es inmune a hechizos y poderes que absorban los Puntos de Vida.

Rango 3.- El Golem adopta la constitución del material que pise, sumándose a su Daño Absorbido y añadiendo un +25% a Esconderse. El SPJ suma +30 a todas las Características Básicas del Golem (salvo INT y APA) pudiendo superar los límites humanos. El SPJ no podrá mantener su consciencia introducida en el Golem durante más de 1 día.
Rango 4.- El SPJ Mago puede estar indefinidamente dentro del Golem. El Daño Absorbido aumenta a 70 (además de los modificadores del Rango 3). El Golem se vuelve inmune a todos los hechizos de Rango 3 o inferior.
Rango 5.- Si el Golem muere, el SPJ Mago pierde la mitad de su INT original.
Rango 6.- Si el Golem muere, el Mago pierde 1/4 de su INT original. El Golem gana el poder de Cambio de Tamaño a Rango elevado.
Rango 7.- Si el Golem muere, el Mago pierde 1/4 de sus Puntos de Vida originales.

(**Nota:** El Golem no posee funciones vitales. No atacará a quien profese la misma fe en un panteón, religión o dios que el Mago. Si el cuerpo del Mago muere o es destruido, el Golem también morirá. El cuerpo del Mago está en hibernación mágica mientras su consciencia está en el Golem).

60. SELLO MÁGICO

(Coste: 45 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Objetos pequeños quedan sellados mágicamente, impidiendo su uso mecánico. El Mago debe de tirar de nuevo Magia para activar esos objetos y utilizarlos él mismo.
Rango 2.- El SPJ dota además de protección (Daño Absorbido) a esos objetos (40+1D20). Esta protección no resultará útil contra daño de origen mágico.
Rango 3.- El Mago puede sellar puertas y ventanas, no siendo necesario que realice tiradas de Magia para entrar o manejar objetos sellados. El DA que otorga es de 70+1D20 y es invulnerable a daños mágicos de Rango 2 o inferiores.
Rango 4.- El Mago puede sellar estructuras enormes (como un edificio) y otorgarle un DA de 100+2D20.
Rango 5.- El SPJ Mago puede hacer invulnerable a la estructura que ha sellado a poderes metahumanos del tipo Viaje Astral o Telepatía, de forma que no se pueda afectar desde el exterior al SPJ ni espiarlo.
Rango 6.- (cuesta 70 Puntos de EM): El Mago puede sellar estructuras realmente gigantes (como un portaaviones). Ningún metahumano de menor nivel del Mago podrá usar sus poderes dentro del recinto. El Mago podrá leer la mente de todos aquellos PNJs que toquen la estructura desde el exterior, si tienen una INT inferior a 80. El daño absorbido que el Mago puede colocar es de 150.
Rango 7.- (cuesta 70 Puntos de EM): La extensión del sello abarca estructuras cerradas de 1D100x1D100 Km.
Rango 8.- (cuesta 70 Puntos de EM): La estructura del sello abarca 1D1000x1D1000 Km.
Rango 9.- (cuesta 70 Puntos de EM): La extensión de sello abarca todo un continente.
Rango 10.- (cuesta 70 Puntos de EM): La extensión del sello abarca todo un planeta.
Rango 11.- (cuesta 70 Puntos de EM): El SPJ sella su dimensión a todos los PNJ de nivel inferior al Mago por 1D6 horas.

61. INFORMACION

(Coste: 75 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- El SPJ Mago conoce los datos básicos de una persona o un objeto.
Rango 2.- Se conoce el origen de un objeto o el de una persona en concreto.
Rango 3.- Se conocen los secretos de una persona (si los tiene) o bien los poderes y características ocultas de un objeto.
Rango 4.- Se conoce el futuro inmediato de una persona o el de un objeto.
Rango 5.- El Mago formula una pregunta específica y recibe en su mente una respuesta. Este hechizo está restringido y sólo se puede hacer 1 vez al día.

62. INVOCACIÓN

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Invoca objetos (sin poderes) y animales pequeños estén donde estén dentro de la Tierra (el Mago tiene que conocerlos), que aparecerán cerca del Mago ejecutante.
Rango 2.- Invoca personas conocidas por el Mago (solo seres humanos) que no hayan fallecido y se encuentren en el mismo planeta del Mago.
Rango 3.- El SPJ Mago es capaz de invocar a animales que ya se hayan extinguido o bien objetos (sin poderes) que ya hayan sido destruidos en el pasado.
Rango 4.- El Mago puede invocar la presencia espiritual de cualquier ser fallecido conocido por el Mago (que no sea un metahumano) y también puede invocar ante él cualquier objeto (sin poderes) que el Mago conozca.
Rango 5.- El Mago puede hacer que la presencia espiritual de las personas fallecidas posea a un cuerpo vivo. El Mago también es capaz de invocar ante él cualquier objeto mágico que conozca y haya visto en alguna ocasión.
Rango 6.- El Mago es capaz de invocar cualquier ser metahumano que conozca. Quedarán al margen los Magos de mayor nivel que el del SPJ. El Mago es capaz de invocar cualquier Objeto Guardián que conozca y esté en la Tierra.
Rango 7.- El Mago es capaz de invocar la presencia espiritual de cualquier ser metahumano que conozca y haya fallecido.
Rango 8.- La presencia espiritual metahumana será capaz de poseer un cuerpo vivo (se harán las tiradas oportunas) Poseerá los mismos poderes que tenía al morir. El Mago podrá invocar Objetos Guardián que hayan sido destruidos en el pasado.
Rango 9.- El Mago será capaz de invocar seres tipo Héroe cósmico sin que haga falta que estén en la Tierra. No tiene porqué conocerlos. Aparecerá un personaje al azar.
Rango 10.- El Mago es capaz de invocar a Semi-Dioses o Dioses Menores. Esta vez podrá escoger a quién o qué quiere invocar de los Rangos anteriores. El Mago es capaz de invocar Objetos Divinos.
Rango 11.- El Mago es capaz de invocar a Dioses. Los Dioses no podrán mandar a ningún heraldo o representación suya, tendrán que personarse ellos mismos.

(**Nota:** Ningún invocado está bajo el control del Mago y pueden reaccionar de las más diversas maneras. El Mago se arriesga a que no acepten de buen grado su decisión de invocarlos.)

63. POSESION

(Coste: 85 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- El SPJ Mago cambia de cuerpo con la víctima de su hechizo. Sólo puede hacerlo con seres con INT igual o inferior a 65. La víctima puede tirar EQM con un malus de –15% para evitarlo. La posesión durará 1D10 Asaltos, luego cada uno volverá a su cuerpo. La víctima quedará aturdida ese Asalto. Si uno de los cuerpos muere durante la posesión, las almas quedarán atrapadas para siempre en el cuerpo en el que estén. Para realizar el hechizo, el Mago debe de haber un contacto visual directo con la víctima.
Rango 2.- Se puede hacer con PNJs con INT igual o inferior a 75. Se pueden resistir con una tirada de EQM y un malus de –30%. La duración es de 2D10 Asaltos.
Rango 3.- INT igual o inferior a 90. Tirada de –45% a EQM. Duración de 1D20 minutos.
Rango 4.- INT igual o inferior a 100. Tirada de –60% a EQM. Duración de 1 hora.
Rango 5.- INT igual o inferior a 110. Tirada de –75% a EQM. Duración de 1 día.
Rango 6.- INT igual o inferior a 125. Tirada de –90% a EQM. Duración de 10 días.
Rango 7.- INT igual o inferior a 140. Tirada de –110% a EQM. Duración de 1 mes.
Rango 8.- INT igual o inferior a 155. Tirada de –130% a EQM. Duración de 2 meses.
Rango 9.-(cuesta 200 Puntos de EM): Da igual la inteligencia y no tiene derecho a tiradas de EQM. La dominación es indefinida hasta que el Mago lo desee o sea incapacitado.

64. AUMENTAR UNA CARACTERÍSTICA BÁSICA

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Añade +20 a cualquier característica durante 1D10 Asaltos.
Rango 2.- Añade +40 a cualquier característica durante 1D10+1 Asaltos.
Rango 3.- Añade +60 a cualquier característica durante 1D10+2 Asaltos.
Rango 4.- Añade +80 a cualquier característica durante 1D10+3 Asaltos.
Rango 5.- Añade +40 a dos características durante 4 horas.
Rango 6.- Añade +60 a dos características durante 6 horas.
Rango 7.- Añade +80 a dos características durante 12 horas.
Rango 8.- Añade +80 a tres características durante 1 día.

65. AUMENTAR EL DAÑO ABSORBIDO

(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Añade +20 al DA durante 1D4 Asaltos.
Rango 2.- Añade +20 al DA durante 1D6+1 Asaltos.
Rango 3.- Añade +30 al DA durante 1D8+2 Asaltos.
Rango 4.- Añade +30 al DA durante 1D10+3 Asaltos.
Rango 5.- Añade +40 al DA durante 4 horas.
Rango 6.- Añade +40 al DA durante 6 horas.
Rango 7.- Añade +50 al DA durante 12 horas.
Rango 8.- Añade +50 al DA durante 1 día.

66. ANULAR HECHIZOS

(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)

(**Nota:** El Mago anulará los efectos de los hechizos sobre su entorno o sobre otras personas, pero nunca podrá afectar a los hechizos que le hayan lanzado a él)

Rango 1.- A cada Rango de este hechizo se anulan los efectos de hechizos del mismo Rango (es decir, este Rango anula los hechizos de Rango 1).
Rango 2 y siguientes.- Funciona de forma equivalente al Rango 1.

67. PROTECCIÓN CONTRA HECHIZOS

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Por cada Rango que adquiera el SPJ Mago, su personaje se volverá inmune a los efectos de los hechizos del mismo Rango a los que los adquiera. Este hechizo está siempre activado.
Rango 2 y siguientes.- Funciona de forma equivalente al Rango 1.

68. RESISTENCIA MÁGICA.

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

Con este hechizo el Mago es capaz de modificar la resistencia mágica de una criatura. La duración de este hechizo siempre será de 1D4+Rango Asaltos.

Rango 1.- El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 15% de probabilidades de no surtir efecto.
Rango 2.- El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (por naturaleza, no por hechizos u objetos) tenga un 15% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.
Rango 3.- El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 25% de probabilidades de no surtir efecto.
Rango 4.- El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 25% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.
Rango 5.- El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 40% de probabilidades de no surtir efecto.
Rango 6.- El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 40% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.
Rango 7.- El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 50% de probabilidades de no surtir efecto.
Rango 8.- El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 50% de probabilidades de que el hechizo surja efecto
Rango 9.- El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 60% de probabilidades de no surtir efecto.
Rango 10.- El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 60% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.

Rango 11.- El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 70% de probabilidades de no surtir efecto.
Rango 12.- El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 70% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.

(**Nota:** La máxima resistencia mágica posible será de 99%, al igual que su efecto contrario)

69. MANO DE POLVO.

(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)

Al ejecutar este hechizo la mano del Mago se vuelve negra. Los efectos del hechizo surtirán efecto si el Mago toca al objetivo (tirada de Pelea). El Mago sólo posee una acción para tocarle o los efectos desaparecerán, a no ser que se indique lo contrario.

Rango 1.- El mago reduce en 1/6 la vida del objetivo si no supera una tirada de Resistencia.
Rango 2.- Lo mismo que el rango 1 pero hace una tirada de Resistencia/2.
Rango 3.- El mago reduce en 1/5 la vida del objetivo si no supera una tirada de Resistencia.
Rango 4.- Lo mismo que el rango 3 pero hace una tirada de Resistencia/2.
Rango 5.- Ahora el hechizo permanece activo 2 acciones.
Rango 6.- El mago reduce en 1/4 la vida del objetivo si no supera una tirada de Resistencia.
Rango 7.- Lo mismo que el rango 6 pero hace una tirada de Resistencia/2.
Rango 8.- El mago reduce en 1/3 del objetivo si no supera una tirada de Resistencia.
Rango 9.- Lo mismo que el rango 8 hace una tirada de Resistencia/2.
Rango 10.- Ahora el hechizo permanece activo durante 3 acciones.
Rango 11.- El mago reduce a la mitad la vida del objetivo si no supera una tirada de Resistencia.
Rango 12.- Lo mismo que el rango 11 pero hace una tirada de Resistencia/4.
Rango 13.- El objetivo no tiene derecho a la tirada de Resistencia.
Rango 14.- Si el SPJ toca al objetivo y no supera una tirada de Resistencia, morirá.
Rango 15.- Lo mismo que el rango 14 pero Resistencia/2 y durante 4 acciones.

70. DIMENSION CERO.

(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)

Con este hechizo no será posible detectar al mago bajo ningún medio (ya sea mágico o no) ya que teleporta a una dimensión paralela. En esta dimensión las cosas se ven como sombras borrosas, sin posibilidad alguna de identificar caras o colores. Además no se puede hacer ningún tipo de hechizo excepto éste, ni funcionan las armas tecnológicas, ni se producen reacciones químicas de ningún tipo, no se pueden ejecutar otros poderes, …

Debido a estas peligrosas condiciones, el SPJ perderá 2D20 PVs por cada Asalto que permanezca en la dimensión (no muere directamente porque el hechizo le protege, pero sí puede hacerlo por causa de pérdida de PVs. Si el Mago muere, su cuerpo y su alma desaparecerán, así que no podrá ser resucitado de ninguna manera).

Por cada nivel que el SPJ adquiera (excepto el primero) la protección del hechizo será mayor, por lo que reducirá el daño en 5 puntos, que deberá de ser como mínimo de 1 PV cada Asalto. Todos los PVs que sufra el Mago por parte del mundo real se dividirán entre 4 (y viceversa), ya que el Mago apenas es tangible. Si lo desea puede atravesar objetos sólidos, pero ya que no es intangible del todo, hacerlo le cuesta 10 PVs por cada 30 centímetros que intente atravesar.

71. BOLA DE FUEGO.

(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)

Con este conjuro el Mago es capaz de lanzar bolas de fuego que explotan al colisionar con algún objetivo, causando daño de manera similar al de un explosivo.

Rango 1.- La bola de fuego hace el daño de un Explosivo débil (5D10) a un máximo de PER en metros.
Rango 2.- Daño similar a un Explosivo débil +25 al daño.
Rango 3.- Daño similar a un Explosivo medio (10D10) a un máximo de PERx2 metros.
Rango 4.- Daño similar a un Explosivo medio +50 al daño.
Rango 5.- Daño similar a un Explosivo potente (20D10) a un máximo de PERx3 metros.
Rango 6.- Daño similar a un Explosivo potente +50 al daño.

72. SENDA DE LA PONZOÑA.

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

El Mago es capaz de inocular un veneno en el cuerpo del objetivo. Debido a que es un venenos mágico no tiene antídoto posible, pero no matarán al objetivo, sólo lo dejarán inconsciente.

Rango 1.- El mago inocula un Veneno muy débil al objetivo. Tiene que hacerlo mediante contacto físico y tiene una duración 1D4 Asaltos.
Rango 2.- El mago inocula un Veneno débil a una distancia de 2 metros durante 1D6 Asaltos.
Rango 3.- El mago inocula un Veneno normal a una distancia de 5 metros durante 1D4+2 Asaltos.
Rango 4.- El mago inocula un Veneno fuerte a una distancia de 10 metros durante 1D6+2 Asaltos.
Rango 5.- El mago inocula un Veneno muy fuerte a una distancia de 15 metros.
Rango 6.- El mago puede inocular un Veneno místico que drena los PVs del enemigo y esos Puntos de Vida sirven para curar al Mago. El veneno será muy débil.
Rango 7.- El veneno tendrá las características de un Veneno débil.
Rango 8.- El veneno tendrá las características de un Veneno normal.
Rango 9.- El veneno actúa como un Veneno fuerte, pero los PVs drenados por cada Asalto siguen siendo los equivalentes a un veneno normal.
Rango 10.- El veneno actúa como un Veneno muy fuerte, pero los PVs drenados por Asalto siguen siendo los equivalentes a un veneno normal.

(**Nota:** Los PVs drenados y acumulados nunca podrán exceder del máximo de PV del Mago).

73. ATRAPAR LA PERDIZ

(Coste: El primer rango cuesta 20 Puntos de EM y se va duplicando)

Rango 1.- (cuesta 20 Puntos de EM): El Mago es capaz de hacer que la recompensa en PX obtenida en los combates contra villanos se incremente x1,5.
Rango 2.- (cuesta 40 Puntos de EM): Lo mismo que lo anterior pero x2.
Rango 3.- (cuesta 80 Puntos de EM): Lo mismo que lo anterior pero x2,5.
Rango 4.- (cuesta 160 Puntos de EM): Lo mismo que lo anterior pero x3.
Rango 5.- (cuesta 320 Puntos de EM): Lo mismo que lo anterior pero x3,5.
Rango 6.- (cuesta 640 Puntos de EM): Lo mismo que lo anterior pero x4.

(**Nota:** Sólo el SPJ que realice el "golpe de gracia" al supervillano de turno se llevará los PX por derrotarlo, mientras que el resto se llevarán 1/3 de los mismos. Este hechizo únicamente se puede ejecutar una vez por combate).

74. BENDICIONES

(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Ayuda: El Mago es capaz de "encantar" a cualquier SPJ con este hechizo, que hará que los PX ganados por la víctima sean absorbidos directamente por el Mago ejecutor. El Mago no podrá absorber determinados PX si el DJ no lo considera oportuno.
Rango 2.- Dados de la Suerte 1: El Mago benefactor de este hechizo es capaz de hacer que tanto él como todos aquellos que se vean bajo su influjo realicen tiradas porcentuales no con 1D100, sino con 2D8. Es decir, que se elige un dado de 8 para las "decenas" y otro para las "unidades" y se tiran. Las tiradas obtenidas variarán entre el 11 y el 88. No habrá críticos, pero tampoco pifias. Este sortilegio tiene restringido su uso únicamente en los momentos en los que haya un combate.
Rango 3.- Dados de la Suerte 2: Lo mismo que lo anterior, pero con 2D6. Tiradas entre el 11 y el 66. Las Categorías de Éxito aumentan. Se sigue sin posibilidad de crítico o pifia. El periodo de duración se extiende a las 6 horas.
Rango 4.- Dados de la Suerte 3: Lo mismo que lo anterior, pero con 2D4. Tiradas entre el 11 y el 44. Las Categorías de Éxito aumentan. Se sigue sin posibilidad de crítico o pifia. El periodo de duración se extiende a las 12 horas.
Rango 5.- Daño Máximo 1: (cuesta 240 Puntos de EM): El SPJ ejecutante de este hechizo es capaz de hechizarse a sí mismo para realizar siempre el daño máximo en todo tipo de ataques que haga, ya sean estos ataques cuerpo a cuerpo o por medio de armas.

(**Nota:** Las bonificaciones por crítico no se tendrán en cuenta, pero sí los modificadores por impactar en una zona determinada. El SPJ no podrá ejecutar ningún otro hechizo sobre sí mismo. La duración del mismo viene dada hasta que el Mago ejecute otro sortilegio).

Rango 6.- Daño Máximo 2: (cuesta 240 Puntos de EM): Como lo anterior, pero ahora el Mago puede ejecutar el hechizo sobre otras personas pero sólo cuando estén en situaciones de combate o peligro. El hechizo se desvanecerá en cuanto finalicen estos sucesos.

75. FORTALEZA MENTAL

(Coste: 35 Puntos de EM por Rango)

Gracias a este hechizo el Mago puede levantar una defensa sobre sí mismo que le permite protegerse a él y otras personas de ataques de carácter psíquico o de hechizos que afectan a la mente. Dependiendo del Rango que tenga el Mago en el hechizo, podrá proteger a un número mayor de personas y con mayor efectividad.

Rango 1.- El Mago puede proteger a dos personas. Cualquier ataque mental realizado contra alguien que se encuentre dentro del área de protección deberá superar la Parada Psíquica del Mago. Si efectúa con éxito el ataque, afectara a todo el grupo. A este Rango, el Mago debe concentrarse para mantener levantada la defensa y no puede realizar otros hechizos, aunque si puede usar Habilidades.
Rango 2.- El Mago puede proteger a otro individuo más. Todavía no puede realizar otros hechizos, ya que no domina éste por completo.
Rango 3.- El número se incrementa a un total de 4 personas bajo la protección del Mago y además ya puede realizar otros hechizos sin perder la concentración y romper la defensa.
Rango 4.- El Mago puede proteger a un total de 5 individuos y además recibe de un modificador de +5% a su Parada Psíquica por cada persona que esté con él, ya que puede unir todas las mentes para repeler una agresión.

76. ALTERACIÓN FACIAL

(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)

Con este conjuro el Mago puede alterar su apariencia facial y corporal, incluyendo en la ilusión su ropa y objetos personales. Puede modificar levemente su altura, peso, color de la piel e incluso puede alterar su origen racial. La veracidad de la ilusión depende de los rangos del hechizo, que será el modificador negativo (-10% por cada rango) para las tiradas de Percepción necesarias para descubrir la ilusión. El Mago deberá acoplarse con el nuevo aspecto para hacer creíble el conjuro o descubrirá su engaño.

77. CLARISINTENCIA

(Coste: 35 Puntos de EM por Rango)

Este conjuro permite al Mago concentrarse en una zona, permitiéndole escuchar y ver todo lo que allí sucede como si estuviera en ese lugar. Esto implica que sólo puede ver y oír cosas que normalmente podría percibir si realmente estuviera en ese sitio con su cuerpo, ya que el hechizo actúa formándole una imagen dentro de su mente. Podríamos decir que el Mago hace viajar su psique hacia el lugar deseado y así poder ver los sucesos que desea conocer.

La distancia es un factor determinante en la realización del conjuro ya que el Mago deberá conocer el lugar que quiere escuchar y ver. Dependiendo del Rango que posea, podrá acceder a cierta información de mayor o menor importancia. Hay impedimentos naturales que dificultan el funcionamiento de este conjuro. No se puede ver una estancia que esté recubierta de plomo o de materiales de alta densidad molecular, y tampoco puede ver en la oscuridad si anteriormente el Mago no tiene esta capacidad. Un ambiente muy cargado de sonidos puede dificultar la percepción del Mago impidiéndole escuchar la conversación y obligándole a realizar las tiradas oportunas.

Rango 1.- El Mago no es capaz de escuchar nada de lo que ocurre pero podrá verlo todo.
Rango 2.- El Mago ya es capaz de entender las palabras más importantes de la conversación.
Rango 3.- A este nivel el Mago ya es capaz de escuchar perfectamente todo lo que se diga.

78. COMUNICACIÓN DIVINA

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

Este poderoso hechizo permite al Mago comunicarse con la Deidad a la que sirve y solicitarle consejo o información que de otro modo no podría conseguir. La forma en que esto ocurre queda a discreción del DJ. Algunas formas posibles son: el Dios se presenta directamente en su forma astral, el Mago es transportado mágicamente a un lugar elegido por la Entidad, ...

Las cuestiones que puede plantear el Mago son respondidas con frases muy cortas y sencillas, muchas veces incluso son acertijos tan complicados de resolver como la misma pregunta que ha sido expuesta. Además, dependiendo del poder de la Entidad, las respuestas serán más o menos exactas, ya que no todas las Entidades son omniscientes.

La información que puede recibir el Mago queda a discreción del DJ. Una cosa a tener en cuenta es que la Entidad Cósmica (si es muy poderosa) puede sentirse molesta y ultrajada por la interrupción del Mago. Por esa razón es bueno advertir que más de un Mago ha sido castigado por su Deidad al interrumpir su letargo o vida cotidiana por un problema absurdo. Un buen consejo es no usar este hechizo a la ligera.

79. PENSAMIENTO CAÓTICO

(Coste: 75 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede afectar a cualquier persona o criatura que se encuentre dentro del área de efecto del conjuro y causarles un alto grado de confusión que les impida actuar con efectividad. Todas las criaturas afectadas pueden realizar controles de EQM contra el conjuro para saber si ignoran el efecto del hechizo lanzado por el Mago.

Rango 1.- El Mago puede afectar a 1 persona durante 1D3 asaltos, que se alejará tambaleante hacia una dirección indeterminada sin saber que ocurre y sin percibir su entorno. Sus tiradas de habilidad se modifican en un -25%.

Rango 2.- Se pueden afectar a 1D3 personas durante 1D3 asaltos, las cuales vagarán sin dirección al igual que en el Rango anterior. La confusión les limita en sus acciones a realizar, disminuyendo su número de acciones hasta que sólo tengan 1.
Rango 3.- Con este Rango el efecto causado sobre las personas es que confunden a la persona más cercana con un enemigo y lo atacan.. El Mago puede afectar a 1D4 personas.
Rango 4.- El Mago puede confundir a 1D6+2 personas, las cuales no podrán hacer nada más que vagar sin dirección, perdiendo todas sus acciones automáticamente pero pudiendo realizar un único movimiento cada dos Asaltos. Además, cualquier persona cercana a ellos es considerada un enemigo y a diferencia de otros Rangos, a este Nivel el Mago domina suficientemente el conjuro como para permitir al afectado la recuperación de sus habilidades naturales cuando se trate de atacar a otra persona afectada por el conjuro.
Rango 5.- La confusión causada por el hechizo es total, pudiendo afectar a un máximo de 1D10+4 personas. Estarán a merced de los deseos del Mago que podrá darles indicaciones erróneas, confundirles entre ellos como si fueran enemigos, hacerlos huir despavoridos, obligarles a entrar en Estados Mentales Alterados (Pánico, Desesperación, Rabia, etc). A este nivel el hechizo afecta de manera más fuerte a personajes con elevados valores en PER, ya que son extremadamente sensibles a la confusión creada por la magia del Mago.

80. ARMA MÍSTICA

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Este poderoso hechizo permite al Mago concentrar en su puño la magia que existe en la zona donde se encuentra y darle la forma de un arma de combate cuerpo a cuerpo que sepa utilizar. El arma es muy poderosa y puede dañar a criaturas que son inmunes a las armas naturales, como algunos demonios y seres místicos o criaturas de otras dimensiones.

El daño causado por el arma es indiferente a su forma, ya que es una concentración de energía que no varía según la apariencia invocada por el Mago, sino que su potencial de daño proviene de la voluntad del Mago para dominar toda la fuerza de la magia y concentrarla en su puño en la forma de una poderosa y espléndida arma.

Rango 1.- 25+3D10 de daño.
Rango 2.- 30+4D10 de daño.
Rango 3.- 40+4D10 de daño.
Rango 4.- 40+5D10 de daño.
Rango 5.- 50+5D10 de daño.
Rango 6.- 60+5D10 de daño.
Rango 7.- 70+5D10 de daño.
Rango 8.- 80+5D10 de daño.
Rango 9.- 90+5D10 de daño.
Rango 10.- 100+5D10 de daño.

81. DESCARGA ELÉCTRICA

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Este conjuro permite al Mago crear, a partir de la energía del aire, una intensa descarga de energía eléctrica. Aparece como un rayo de electricidad que sale de las manos del Mago, las cuales tienen que permanecer juntas durante el conjuro, permitiendo dirigir la descarga allí donde el Mago desee.

El rayo tiene una anchura de unos 30 centímetros aproximadamente o la distancia de las palmas del Mago extendidas al máximo. Su longitud es variable, tiene una base de 50 metros y va aumentando 10 metros adicionales por cada nuevo Rango adquirido.

El conjuro afecta considerablemente a los componentes electrónicos, ya que puede sobrecargarlos. Otros efectos adicionales son poder fundir metales como el bronce, la plata o el plomo y prender fuego objetos que sean combustibles, como la madera, ropas y telas (cortinas, sabanas, etc).

Rango 1.- 25+3D10 de daño.
Rango 2.- 30+4D10 de daño.
Rango 3.- 40+4D10 de daño.
Rango 4.- 40+5D10 de daño.
Rango 5.- 50+5D10 de daño.
Rango 6.- 60+5D10 de daño.
Rango 7.- 70+5D10 de daño.
Rango 8.- 80+5D10 de daño.
Rango 9.- 90+5D10 de daño.
Rango 10.- 100+5D10 de daño.

82. ESFERA DE ENERGÍA

(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)

El Mago concentra su energía mágica y crea una pequeña esfera, la cual podrá dominar y lanzar contra un objetivo. Esta concentración mágica es muy volátil y genera una poderosa explosión cuando impacta contra una superficie que ofrezca una mínima resistencia.

La esfera causa una reacción química que hace estallar las moléculas de oxígeno, provocando una bola de fuego al impactar contra el objetivo. Por esta razón el daño causado es doble, por una parte está el impacto cinético de una esfera a gran velocidad y por otra el fuego.

Este conjuro es muy peligroso, ya que si es lanzado en un lugar cerrado provoca una deflagración de fuego que consume todo el aire, por lo que suele realizarse al aire libre. En el exterior su radio de efecto es de 9 metros y en un lugar cerrado, queda a discreción del DJ, pero el fuego siempre busca una salida al exterior y sólo se detendrá hasta que encuentre una salida, consuma todo el aire o no tenga combustible para seguir ardiendo.

Rango 1.- 35+2D10 de daño.
Rango 2.- 45+3D10 de daño.
Rango 3.- 55+3D10 de daño.
Rango 4.- 65+4D10 de daño.
Rango 5.- 65+5D10 de daño.
Rango 6.- 75+5D10 de daño.
Rango 7.- 85+5D10 de daño.
Rango 8.- 95+5D10 de daño.

83. DARDOS BUSCADORES

(Coste: 15 Puntos de EM por Rango)

Hechizo muy sencillo y de gran uso entre los Magos, ya que permite el uso frecuente sin un coste desorbitado. Aunque su capacidad de daño no es muy elevada y está indicada para personajes humanos o con poca protección, tiene grandes beneficios. El primero de ellos y quizás el más atractivo es que los Dardos Buscadores persiguen al blanco y nunca fallan (la víctima no puede Esquivar de manera activa).

El funcionamiento del conjuro es el siguiente. El hechicero puede generar un dardo por cada Rango adquirido, hasta un máximo de 10. Cuando utiliza el conjuro, se lanzan automáticamente todos los dardos contra un único objetivo, causando un daño de 1D10 por cada uno de ellos.

84. NUBE TÓXICA

(Coste: 200 Puntos de EM por Rango)

Este conjuro es muy peligroso y letal, ya que invoca una nube de color amarillento que causa la muerte en la mayoría de los casos y que ni siquiera las mascaras de gas convencionales pueden repeler, ya que su naturaleza es mágica. Solo las defensas mágicas, algunos poderes y la Agilidad de los personajes para escapar de ella pueden impedir que el hechizo les afecte. El Mago tiene como oposición a su tirada de Magia la Parada de los personajes a los que dirige la Nube Toxica.

Esta nube afecta de igual forma a criaturas que por su Constitución son inmunes a los efectos de los gases, ya que no es un gas natural. La nube tiene un área de efecto de 12 metros de ancho por 6 de alto y 6 de profundidad. Su duración varía según el efecto conseguido, permaneciendo 1 asalto por cada Rango que posea el Hechicero.

El daño que causa es muy elevado, pero no se debe hacer ninguna tirada para saberlo. El conjuro infecta una toxina letal a todos los personajes con un nivel menor al del Mago.

El único inconveniente es que una brisa de carácter moderado puede hacer variar el rumbo de la nube y hacer que se acerque demasiado al Mago o que su dirección sea la de una zona donde se encuentren otros compañeros y personas inocentes.

85. BALUARTE

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Permite al Mago levantar una defensa mágica muy potente que ha sido diseñada para alojar a más de una persona y protegerla de las agresiones exteriores. El Mago debe de mantener la concentración para no romper la estructura del hechizo. Si por algún motivo se rompiera, el Baluarte caería. El Baluarte aparece en forma de cúpula (color a elegir por el Mago) y ocupando un área de 3 metros cúbicos por Rango del SPJ. El hechizo impide la entrada de enfermedades, virus, criaturas incorpóreas y gases naturales o creados mágicamente, como la Nube Tóxica.

Sí un ataque supera la capacidad de daño absorbido del hechizo, logrará romper la defensa creada, destruyendo el Baluarte y finalizando el hechizo. El daño restante que no haya podido ser absorbido se repartirá entre todos los personajes que se encuentren en el interior de la cúpula defensiva.

Rango 1.- 15+2D10 de DA.
Rango 2.- 25+3D10 de DA.
Rango 3.- 30+4D10 de DA.
Rango 4.- 40+5D10 de DA.
Rango 5.- 60+6D10 de DA.
Rango 6.- 70+6D10 de DA.
Rango 7.- 80+6D10 de DA.
Rango 8.- 85+7D10 de DA.
Rango 9.- 90+8D10 de DA.
Rango 10.- 90+9D10 de DA.

86. PIEL DE ACERO

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Cuando el Mago realiza este conjuro su piel se vuelve metálica y le proporciona una ligera protección contra los ataques, además de ofrecerle ciertas ventajas en combate, como aumentar su capacidad de infligir daño gracias al metal que cubre su piel. Este hechizo defensivo es muy útil para protegerse de agresiones menores.

La capacidad de resistencia que tiene este hechizo varía según el Rango, pero tiene la ventaja de que si un golpe supera dicha capacidad el conjuro no se rompe, aunque el daño que rebasa la absorción es restado de los Puntos de Vida del Mago.

Rango 1.- Aumenta 15+1D10 su DA. Causa un daño +10.
Rango 2.- Aumenta 25+2D10 su DA. Causa un daño +15.
Rango 3.- Aumenta 35+2D10 su DA. Causa un daño +20.
Rango 4.- Aumenta 45+3D10 su DA. Causa un daño +25.
Rango 5.- Aumenta 55+3D10 su DA. Causa un daño +30.
Rango 6.- Aumenta 60+4D10 su DA. Causa un daño +35.
Rango 7.- Aumenta 70+4D10 su DA. Causa un daño +40.

87. SÍMBOLO DE PROTECCIÓN

(Coste: 75 Puntos de EM por Rango)

Un Símbolo de protección es una poderosa runa inscrita mágicamente que impide el paso, la entrada de personas y criaturas hostiles no deseadas. Se usa generalmente para salvaguardar habitaciones, puentes o entradas y también para colocar trampas en puertas, cofres o libros. El Mago debe especificar las condiciones de la protección, como por ejemplo que todas las personas que irrumpan en el área sin pronunciar la contraseña correcta sufrirán los efectos del hechizo

También puede realizarse un Símbolo que impida el paso de gente malvada o de una raza en particular. El daño o efectos causados por el hechizo se aplican automáticamente si el intruso activa el hechizo sin conocer la palabra que le permite la entrada o acceso a la zona protegida.

El Mago no puede lanzar varios Símbolos sobre un mismo objeto, aunque por ejemplo, puede lanzar uno sobre una puerta y otro sobre su cerradura si es que la tiene. De este modo si fuerzan la cerradura, la protección se activará, y si por lo contrario derriban la puerta se activara el otro Símbolo. Sólo puede evitarse un símbolo disipando la magia del hechizo.

El tiempo de preparación del hechizo varía según el área a proteger, ya que el Mago debe trazar runas mágicas alrededor de la zona que se desea afectar y cuando más grande sea, más tiempo se necesita. Una vez que el Mago ha terminado de escribir las runas, estás desaparecen volviéndose invisibles y sólo pueden ser detectadas por medios mágicos. Por cada metro cuadrado que se desea proteger se necesita un minuto de tiempo.

Rango 1.- Sordera: Malus de -15% a todas las habilidades y Paradas. La duración de la Sordera es de 1D3 asaltos.
Rango 2.- Ceguera: Malus de -20% a todas las habilidades y Paradas. La duración de la Ceguera es de 1D4+2 asaltos.
Rango 3.- Shock: Descarga eléctrica que causa 75+5D10 puntos de daño.
Rango 4.- Explosión: Explosión de fuego que causa un daño de 50+10D10 y afecta un área de 3 metros cuadrados alrededor del objeto afectado por el hechizo.
Rango 5.- Enfermedad: La persona que activa el Símbolo es afectado por una potente enfermedad que ataca el sistema nervioso reduciéndole las características físicas en un –30, provocándole un modificador negativo a todas las tiradas de habilidad de –40% y resultando letal si no consigue ser curada en plazo de 2D4 semanas.
Rango 6.- Maldición: El personaje afectado sufre 2 maldiciones a decidir por parte del Mago.
Rango 7.- Sueño Eterno: La persona que activa el hechizo es afectado por un profundo coma y queda en estado vegetativo durante 1D10 días. Si el afectado supera una tirada de Resistencia/2, podrá reducir este tiempo a horas en lugar de días.
Rango 8.- Involución: El hechizo causa una regresión mental al personaje, que lo transforma en una triste sombra de lo que fue antes. La inteligencia del personaje afectado se reduce en un 25+5D10. Este efecto tiene una duración de carácter permanente y solamente puede ser eliminado mediante métodos mágicos.

88. PROTECCIÓN CONTRA LOS ELEMENTOS

(Coste: 75 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede protegerse de las fuerzas elementales, como el fuego, agua, etc. Puede ser lanzado también a otras personas para protegerles de ataques basados en los elementos, como llamas o rayos eléctricos. La protección que proporciona este hechizo varía según el Rango que se posee. El Mago debe de declarar antes de lanzar el conjuro contra qué elemento quiere protegerse.

Rango 1.- El ataque causa la mitad del daño que causaría en una situación normal.
Rango 2.- El daño causado por el elemento queda reducido a un 1/3 del total.
Rango 3.- El Mago o la persona protegida con este conjuro sufre un 1/4 del daño causado por el elemento. Además, puede protegerse contra otro elemento adicional.
Rango 4.- A este Rango el personaje protegido es prácticamente invulnerable a los ataques realizados contra él utilizando fuego, hielo, agua, ácidos, ... recibiendo solamente un 1/5 del daño total. La protección se extiende hasta tres elementos a la vez.
Rango 5.- Protección total contra todos los elementos. El Mago es virtualmente inmune a los ataques basados en ellos.

89. DISIPAR MAGIA

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Gracias a este conjuro, el Mago puede eliminar los hechizos realizados por otros magos. Los hechizos que se pueden eliminar son todos los que no tienen una duración instantánea y han sido lanzados sobre una zona, objeto o persona.

Así se puede disipar la magia de un objeto, como un arma, extirpar los efectos causados por un Símbolo de Protección o desvanecer una ilusión creada por un Mago en una zona. El Mago debe realizar una tirada de Magia y si el Rango del hechizo a disipar es igual o inferior al Rango de Disipar Magia, el efecto desaparecerá.

90. MURO ELEMENTAL

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Este peculiar conjuro permite al mago alzar un muro defensivo de composición variable y que alcanza los 6 metros de alto por 2 metros de ancho y 12 de largo, Las clases de muros que pueden crearse varían según el Rango de éste. La duración y el área que puede afectar el Mago también varían según el Rango al que se posee el conjuro.

Rango 1.- El Mago puede crear un muro de aire sólido que aparece como una especie de pared de espesa niebla lo bastante espesa como para impedir la visión del otro lado. Cruzarlo no es fácil, ya que en su interior los sentidos quedan distorsionados y provoca la desorientación. Sólo puede ser dispersado por un viento muy fuerte. Si es atacado por fuego hace arder los gases y vapores con los que ha sido creado, generando una explosión de fuego que causará un daño de 25+5D10.

Rango 2.- El Mago crea un muro de hielo capaz de absorber impactos de hasta 75 puntos de daño, pero es frágil y solo tiene 75 PV. Cuando alcanza esta cifra el muro se rompe y el conjuro finaliza. Los ataques basados en el fuego causan doble daño al muro. El muro imposibilita cualquier intento de escalada, ya que su superficie es lisa y extremadamente resbaladiza. Si se utiliza el poder de Adherencia sí que se puede permitir realizar la escalada por el muro.
Rango 3.- El Mago puede crear un muro de tierra y barro que puede repeler ataques de hasta 90 puntos de daño y tiene 100 PV. Cuando llega a cero, el muro se desmorona. Aparte de la protección que ofrece, todas las criaturas que lo intenten escalar tienen un modificador negativo de –25%, por culpa del barro que dificulta la acción.
Rango 4.- El Mago puede crear de la nada un consistente muro de acero. El muro es capaz de resistir ataques de hasta 110 puntos de daño y tiene 125 PV.
Rango 5.- El Mago puede crear un muro de magma y fuego, capaz de absorber 125 puntos de daño y que tiene un total de 150 PV. Además, cualquiera que toque el muro o esté a menos de 1 metro, sufrirá quemaduras con un daño de 75+5D10.

91. REENCARNAR

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede hacer regresar de la muerte a una persona que haya fallecido en un plazo inferior a un mes, aunque el plazo de tiempo depende directamente del Rango del hechizo. El Mago necesita el cuerpo del fallecido, ya que debe de efectuar un complicado ritual en el que se dibujan extrañas runas en el cuerpo de la víctima y se pronuncian secretas oraciones a los dioses arcanos.

Los Rangos del conjuro indican los recuerdos, nivel de habilidades y poderes que conserva el personaje que haya sido devuelto a la vida gracias a la magia del Mago, aunque la pérdida de puntuación en las habilidades nunca puede dejar a un personaje por debajo de las que tendría al sumar sus Atributos a Nivel 1. El sexo y la raza de la reencarnación se determinan al azar.

Rango 1.- Se pueden reencarnar a personas fallecidas durante las últimas 24 horas. Los recuerdos que conserva son vagos. Si tiene poderes, sólo conserva uno de ellos (determinado al azar). Sus habilidades y conocimientos los mantiene pero como si empezara a nivel 1.
Rango 2.- El tiempo de resurrección aumenta hasta un máximo de 3 días. Los recuerdos son más amplios y puede conservar dos poderes (al azar) si es que tiene. Las habilidades y experiencia que tiene en vida se mantienen, pero a un 60% de su nivel.
Rango 3.- El Mago puede devolver a la vida a una persona que lleve muerta menos de 7 días, devolviéndole un 70% de la experiencia que tenía en vida y sus habilidades se mantienen, aunque con una reducción del 30%. Si tenía alguna clase de poder, el conjuro le permite conservar tres de ellos (al azar). A este nivel, los recuerdos que posee el reencarnado son casi completos, aunque de manera inconsciente evitará recordar su muerte.
Rango 4.- La reencarnación empieza con un 80% de la experiencia que tenía en su anterior vida, pudiendo mantener cuatro de los poderes que pudiera tener (si tenía menos, los mantiene todos). El Mago puede reencarnar a personas que murieron en un plazo no superior a 2 semanas.
Rango 5.- El Mago puede hacer regresar al mundo de los vivos a personas que llevan muertas menos de 2 meses. Empiezan con un 90% de la experiencia que tenían en vida y con todos sus poderes y habilidades. Sus recuerdos son totales, incluso hasta los momentos en que fallecieron.

92. DRENAR SANGRE

(Coste: 55 Puntos de EM por Rango)

Gracias a este conjuro el Mago puede robar Puntos de Vida a otra persona y pasárselos a su cuerpo, como reserva de sus propios puntos. El Mago elige a un objetivo y extiende sus manos hacia este, pronunciando las palabras místicas que extraerán la sangre de la víctima por los poros de la piel. Gracias a la magia, la sangre volara hacia el Mago para que asimile toda la fuerza vital de la víctima (este proceso ocupa todas las acciones por asalto que tenga el Hechicero).

El daño causado por este conjuro no puede ser absorbido por CON, aunque poderes regenerativos a Rango Alto pueden evitar sus efectos. Observar este conjuro puede causar un Estado Mental Alterado.

Rango 1.- El Mago absorbe 1D10 PV.
Rango 2.- El Mago absorbe 5+1D10 PV.
Rango 3.- El Mago absorbe 10+1D10 PV.
Rango 4.- El Mago absorbe 15+1D10 PV.
Rango 5.- El Mago absorbe 20+1D10 PV.
Rango 6.- El Mago absorbe 20+2D10 PV.
Rango 7.- El Mago absorbe 25+2D10 PV.
Rango 8.- El Mago absorbe 30+2D10 PV.

93. ENCARCELAR ALMA

(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)

Con este terrible y poderoso hechizo el Mago obliga a la fuerza vital de una criatura a entrar en una prisión mágica, la cual es elegida por el lanzador, aunque su forma más común es la de una gema o cristal, pudiendo contener varias almas dependiendo de su tamaño. El Mago necesita tener contacto visual con el objetivo para poder afectarlo con su magia.

Este conjuro no afecta a criaturas no-muertas, como algunos Poseídos, Vampiros o metahumanos sin alma. Si se usa contra Dioses y seres de otra dimensión, el conjuro envía de regreso su alma a su lugar de origen durante tantas horas como la Categoría de Éxito conseguido en la tirada.

El Mago debe superar en una confrontación el EQM de la víctima. Si el vencedor es el Mago, logrará enviar el alma del objetivo a la prisión, y si la víctima logra resistir el conjuro, el Mago no podrá volver a afectarla hasta que suba de nivel. El hechizo sólo puede lanzarse contra personajes de nivel igual o inferior al Rango del hechizo.

El conjuro retendrá el alma del objetivo en la prisión mágica durante un tiempo indefinido o hasta que está sea rota y el alma liberada. Esto hará regresar la fuerza vital de la criatura a su cuerpo, el cual volverá a la vida.

Un cuerpo que ha perdido el alma de esta forma no envejece y tampoco se descompone. Las personas que han sido atrapadas por el conjuro se encuentran bajo el poder del Mago, y las puede obligar a realizar servicios cuando desee gracias al poder que ejerce sobre su prisión, permitiéndoles salir durante el tiempo suficiente para realizar el trabajo. Para que el alma regrese a la prisión, al Mago le basta con pronunciar el nombre del encarcelado.

94. HURACÁN DE HOJAS

(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)

EL Mago emplea este conjuro para levantar de la nada un poderoso huracán de hojas, las cuales giran a tal velocidad que cortan la carne con gran facilidad. Este conjuro también es de carácter defensivo, ya que la fuerza del huracán creado es tal que puede llegar a desviar ataques de proyectiles de pequeño tamaño, como flechas, cuchillos o munición de bajo calibre. El Mago debe mantener el hechizo y pagar la EM por cada Asalto que esté en activo. No podrá realizar ninguna otra acción que no sea la de mantener el conjuro, ya que el Huracán de Hojas no conoce direcciones y se controla gracias a la fuerza de voluntad del hechicero.

Rango 1.- DA y daño de 25+2D10.
Rango 2.- DA y daño de 35+3D10.
Rango 3.- DA y daño de 50+4D10.
Rango 4.- DA y daño de 50+5D10.
Rango 5.- DA y daño de 60+5D10.
Rango 6.- DA y daño de 60+6D10.

95. DOMINAR LA LUZ

(Coste: 35 Puntos de EM por Rango)

El Mago es capaz de alterar y modificar cualquier fuente de luz o crearla si no existiera. También puede crear zonas de oscuridad y realizar otros efectos de luz muy espectaculares, como la construcción de estructuras lumínicas o la proyección de luz.

Rango 1.- El Mago es capaz de crear esferas de luz blanca o de oscuridad total. Tienen un radio de 4 metros y puede crearlas hasta donde alcance su vista. Las esferas no son móviles y solo podrán adquirir movimiento si son lanzadas sobre un objetivo que se desplaza. Las personas dentro de una esfera de oscuridad sufren un modificador de –20% a las tiradas de Ataque e Iniciativa, además de una reducción de 10 puntos en su Parada. La esfera durará 1D3+1 Asaltos.
Rango 2.- El Mago puede crear zonas de luz o de oscuridad mágica de forma permanente. Provocan los mismos efectos que en el Rango anterior, pero tienen un área de efecto mayor y pueden afectar a 1D4 personas. Además, esta variante más poderosa puede lanzarse sobre objetos, creando fuentes de luz y oscuridad que pueden llevarse encima.
Rango 3.- El Mago puede dar forma a la luz y crear armas de cuerpo a cuerpo y escudos defensivos. Además, su dominio de cualquier fuente de luz le permite desviar o modificar la trayectoria de cualquier ataque dirigido hacia él con armas o emisiones de luz (rayos láser, emisión de energía solar, etc). Las armas que puede crear el Mago solo pueden efectuar o retener un ataque antes de desaparecer. El daño que pueden infligir o absorber es 75+5D10.
Rango 4.- El Mago puede crear estructuras de luz sólida como puentes, escaleras, empalizadas, etc. Estás estructuras tienen un gran resistencia, aunque el Mago deberá mantener la concentración para que no pierdan su forma y se desvanezcan. La velocidad de desplazamiento de las formas de luz alcanza un máximo de 300 Km/hora por cada Rango del hechizo.
Rango 5.- El Mago es capaz de concentrar toda la fuerza de la luz en un poderoso rayo que afecta a los no-muertos y Poseídos, y a las personas normales les provoca cegueras momentáneas y quemaduras menores. El daño que causa este rayo de luz a un personaje de esos tipos es de 75+1D100. El Mago puede alcanzar a cualquier objetivo que esté dentro de su línea de visión.

96. MAGIA DE LA TIERRA

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

El Mago es capaz de dominar la tierra, dándole forma, cambiando su estado, fundiéndose con ella y alcanzando el poder de provocar terremotos. El área de efecto de este conjuro es muy variable, ya que puede ir desde el mismo lanzador hasta un objeto. El conjuro tiene como alcance máximo la visión del Mago y la duración varía según el Rango.

Rango 1.- El Mago puede levantar pequeños muros defensivos (DA 20). También puede transformar su piel en dura piedra, para protegerse personalmente de ataques físicos y con armas blancas (DA 20). Además, gracias a esta piel pétrea sus ataques físicos infligen +15 puntos de daño, pero no le aumenta su Fuerza, ya que el daño extra que causa es por su dura piel. El Mago puede provocar pequeños temblores de tierra a su alrededor, que perjudican el movimientos y las acciones modificando todas las tiradas de Ataque y acciones físicas en un –15%. El área que puede afectar es de 3 metros. La duración de este hechizo es de 1D3 asaltos.
Rango 2.- El dominio sobre la tierra aumenta. El Mago puede transformar la materia o fundirse en ella. Puede transmutar la tierra o la piedra en barro o lodo y volverla a su estado natural. Si el Mago utiliza este conjuro sobre un Elemental de tierra enemigo le provocará un daño de 5d10, no absorbibles por su blindaje natural. También puede fundirse con la tierra (igual que el poder de Fusión), atravesar cualquier material extraído de la tierra o que todavía sea materia prima (piedra, hierro, plomo), siempre que tenga un tamaño superior al suyo. Así, un Mago que intenta huir puede fundirse con una gran roca para escapar de sus perseguidores.
Rango 3.- El Mago puede provocar terremotos de intensidad fuerte en un área de 30 metros a su alrededor, provocando un daño a edificios y estructuras de 75+5D10. También empieza a controlar las corrientes de magma de la tierra y puede crear pequeños volcanes o ríos de lava. Gracias al conjuro se pueden desplazar masas de tierra o moldearla para crear pequeñas estructuras como un refugio o levantar de forma instantánea una empalizada. La cantidad de tierra que se puede moldear, desplazar o arrancar del suelo (no es ninguna forma de telequinesis) depende del Nivel del SPJ, pudiendo controlar 100 metros cúbicos por cada nivel.
Rango 4.- Los seísmos provocados por el Mago alcanzan mayor intensidad y causan 50+1D100 puntos de daño y el área que puede afectar el Mago aumenta hasta los 75 metros. El Mago puede controlar las placas tectónicas del océano y eso le permite provocar tsunamis de una intensidad igual a la de los terremotos, creando olas de varios metros de altura. La masa de tierra que se puede controlar es de 200 metros cúbicos por nivel.
Rango 5.- El dominio del Mago es de tal magnitud que puede transformar cualquier mineral en otro. Puede transformar el acero en piedra o el plomo en oro. Cualquier material de origen mineral puede ser modificado y alterado por el Mago. Aunque el hechizo no permite afectar grandes superficies, sólo consigue alterar áreas y objetos pequeño, de menos de 2 metros. A destacar que la cantidad de masa que puede mover con el conjuro se incrementa hasta 300 metros cúbicos por cada nivel. Además, puede construir estructuras complejas con el control de la tierra, llegando a tal maestría que puede moldear una porción de montaña para dar forma a su propia fortaleza.

97. MAGIA DEL FUEGO

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Este hechizo permite al Mago dominar todos los aspectos del fuego, su forma e intensidad, incluso controlar su dirección. También ofrece la posibilidad de crear esferas protectoras que resisten mejor los ataques efectuados con dicho elemento. Las capacidades del conjuro son muchas y varían según el Rango alcanzado.

Rango 1.- El Mago es capaz de provocar explosiones pirotécnicas de cualquier fuente de fuego que exista dentro de su rango de visión. Los efectos provocados por estás explosiones de luz son muy similares a los producidos por fuegos artificiales, creando un espléndido juego de luces y fuegos fatuos que pueden cegar a cualquiera que se encuentre dentro del área de efecto del conjuro, que es de 4 metros. El daño causado por el fuego afectado por el conjuro aumentará en un +15. Los efectos incluyen una ceguera momentánea, aunque sus efectos desaparecen al término de 1D4 asaltos. El mago puede extinguir cualquier fuego que sea natural de forma inmediata, pudiendo afectar a una zona igual a su nivel x10 metros.
Rango 2.- El Mago puede crear una protección mágica a su alrededor que le protege de altas temperaturas (DA 50), como el producido por un lanzallamas o un incendio. Además, puede incendiar las moléculas de cualquier objeto combustible, provocando de esta forma su ignición instantánea. Los efectos pirotécnicos del Rango anterior aumentan su daño en +25 y la duración de la ceguera alcanza 1D6 asaltos. El Mago puede calentar metales como el hierro, acero y aleaciones, volviéndoles muy calientes, permitiéndole afectar el interior de las tecnoarmaduras y a las personas que en ellas se encuentran, además de producir el mismo efecto con los personajes que tengan tecnoimplantes en su cuerpo (este daño puede ser no absorbible por la armadura). Este aspecto del conjuro funciona igual que el poder Control de la temperatura.
Rango 3.- A este nivel el Mago es virtualmente inmune al fuego natural, permitiéndole cruzar sin sufrir daño un río de lava volcánica o entrar en el horno de una fundición. El fuego mágico le causa la mitad del daño. Además puede dominar las corrientes de magma de la tierra a su voluntad y cambiar su curso natural o crear pequeños volcanes (daño 60+5D10). También puede sofocar cualquier fuego de origen natural a una distancia igual a su nivel x25 metros.
Rango 4.- El Mago puede provocar tormentas de fuego y rocas incandescentes, provocando graves daños a todos aquellos que afecte (50+1D100) e incendiando todo objeto que pueda arder. El fuego no es mágico y puede ser extinguido con facilidad. También puede crear pequeñas llamas que aparecen en sus manos (sin causarle daño) y utilizarlas para provocar incendios, ya que actúan como bombas incendiarias ocasionando la combustión de materiales inflamables, alcanzando una distancia máxima de 40 metros y causando una explosión de 1 metro de diámetro, apagándose inmediatamente. El Mago deberá utilizar su habilidad en Magia para lograr que la llama impacte. Si la llama es utilizada para dañar a alguien, el blanco sufrirá 75+5D10 puntos de daño.
Rango 5.- El Mago tiene un control completo sobre el elemento, llegando a tal punto que podría apagar las llamas de un Elemental de fuego si obtiene un crítico en una tirada enfrentada. También es virtualmente inmune al fuego mágico y natural, pudiendo pasearse por el interior de un volcán sin sudar o ponerse debajo de un cohete para ver el despegue desde un lugar privilegiado. El daño causado por las llamas de sus manos aumenta hasta 50+1D100, y la protección mágica que puede crear a su alrededor contra altas temperaturas afecta a 1D4 personas.

98. MAGIA DEL AGUA

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

Gracias a este conjuro el Mago puede dominar las aguas de una zona. Con este dominio puede conseguir varias cosas. Por ejemplo, detectar cualquier corriente subterránea, purificar agua contaminada, crear agua mágicamente, etc. Como en casos anteriores, la duración, alcance, tiempo de preparación, … varían según el Rango que se posea en el conjuro.

Rango 1.- El Mago puede detectar de manera automática cualquier manantial de agua potable en una zona de 10 metros por nivel del Mago, También puede eliminar la contaminación que tenga el agua. La cantidad de metros cúbicos que puede purificar son 15 metros cúbicos por nivel. Estas dos cualidades son de efecto instantáneo. El Mago también puede crear "agua milagrosa", que hará recuperar 1D10 PV, o "agua bendita", que causa +15 de daño adicional a los no-muertos.
Rango 2.- A este Rango el Mago puede respirar debajo del agua como si fuera un pez. El conjuro le otorga temporalmente de membranas y de las características que le permitirán sobrevivir en un elemento acuoso (poder de Branquias). El tiempo que puede estar sumergido es de 1 hora por nivel del SPJ. Este conjuro tiene un área de efecto personal pero puede ser lanzado sobre otras personas, a las que el Mago deberá imponer sus manos mientras lanza el hechizo.
Rango 3.- El Mago puede dominar las aguas hasta tal punto que puede levantar olas y cambiar las corrientes de curso durante un breve espacio de tiempo, en el que deberá mantener toda su concentración para mantener el efecto del cambio de corriente o el de crear olas. El tamaño de las olas es de varios metros de altura y puede cambiar el curso de pequeños ríos y corrientes marinas. También tiene la capacidad de abrir las aguas, como hizo Moisés en su día. Si ataca a un enemigo con un golpe de agua, el daño que provoca es de 50+5D10.
Rango 4.- El Mago puede crear dobles de agua que confundan a sus enemigos. Estos dobles tienen el mismo aspecto que el lanzador del conjuro y realizan los mismos movimientos, pero no tienen inteligencia propia y tampoco características físicas, por lo que un simple golpe los destruirá. El hechizo permite al Mago crear 1D4+1 copias de sí mismo. El Mago no podrá volver a ejecutar el hechizo hasta que ya no queden más dobles acuosos.
Rango 5.- A este nivel el Mago puede alterar el estado del agua y convertirla en hielo o vapor, con un máximo de 5 metros cúbicos por cada nivel del SPJ. Realizado sobre un Elemental de agua, le causa 5D10 puntos de daño no absorbibles. También puede caminar por el agua sin hundirse y el daño que hace con un ataque de hielo es de 75+5D10.

99. TORMENTA DE HIELO

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

El Mago puede invocar una terrible tormenta de hielo, nieve y granizo que causará daños y dificultará los movimientos. Dentro del área que resulta afectada por este conjuro se tendrá un modificador de -25% a todas las acciones y los personajes afectados sufrirán 35+5D10 de daño. El Mago puede crear está tormenta mágica en cualquier lugar que pueda ver dentro del alcance de su visión, debiendo mantener la concentración para no disolver la tormenta.

100. VOLAR

(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)

Gracias a este simple conjuro el Mago puede usar su magia para volar, valiéndose de su control sobre los vientos. Dependiendo del Rango, el Mago podrá alcanzar una velocidad máxima más elevada. También según el Rango alcanzado el Mago tendrá un modificador mayor o menor a la tirada, ya que para realizar maniobras complejas como vueltas completas o giros bruscos en el cielo se antoja necesaria una tirada de Magia.

Hay que destacar que mientras se encuentra en vuelo y en movimiento, la Parada aumenta y va estrictamente relacionada con la velocidad. Así que cuanta más velocidad máxima alcance el Mago mientras vuela, también será más difícil alcanzarlo.

Rango 1.- Velocidad máxima 40 Km/h. Modificador a la tirada -50%. Parada +5.
Rango 2.- Velocidad máxima 60 Km/h. Modificador a la tirada -45%. Parada +7.
Rango 3.- Velocidad máxima 80 Km/h. Modificador a la tirada -40%. Parada +10.
Rango 4.- Velocidad máxima 100 Km/h. Modificador a la tirada -35%. Parada +12.
Rango 5.- Velocidad máxima 120 Km/h. Modificador a la tirada -30%. Parada +15.
Rango 6.- Velocidad máxima 140 Km/h. Modificador a la tirada -25%. Parada +17.
Rango 7.- Velocidad máxima 160 Km/h. Modificador a la tirada -20%. Parada +20.
Rango 8.- Velocidad máxima 180 Km/h. Modificador a la tirada -15%. Parada +22.
Rango 9.- Velocidad máxima 200 Km/h. Modificador a la tirada -10%. Parada +25.
Rango 10.- Velocidad máxima 220 Km/h. Modificador a la tirada -5%. Parada +27.

101. CONGELACIÓN

(Coste: 35 Puntos de EM por Rango)

Rango 1.- Puede congelar pequeños objetos y reducir su resistencia (DA) un 40% a excepción de materiales especialmente resistentes.
Rango 2.- Puede congelar objetos mayores hasta 2 metros. La resistencia (DA) se reduce en un 40% en los objetos del rango anterior.
Rango 3.- Puede congelar objetos del tamaño de un coche o furgoneta. La resistencia (DA) se reduce en 40% en objetos de rangos menores.
Rango 4.- Puede congelar objetos del tamaño de autobús o camión. La resistencia (DA) se reduce al 50% en objetos de rangos menores.
Rango 5.- Puede congelar objetos del tamaño de una casa pequeña. La resistencia (DA) se reduce al 50% en objetos de rangos menores.

102. PROYECTIL ELEMENTAL

(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)

El Mago, en lugar de lanzar el proyectil, puede crear un arma de fuego/hielo/energía que usará con la habilidad Arma Blanca o Arma Especial.

Rango 1.- 25+3D10 de daño.
Rango 2.- 30+4D10 de daño.
Rango 3.- 40+4D10 de daño.
Rango 4.- 40+5D10 de daño.
Rango 5.- 50+5D10 de daño.
Rango 6.- 60+5D10 de daño.
Rango 7.- 70+5D10 de daño.
Rango 8.- 80+5D10 de daño.
Rango 9.- 90+5D10 de daño.
Rango 10.- 100+5D10 de daño.

103. COMBINAR HECHIZOS

(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)

El mago puede combinar dos hechizos en uno. Tiene que hacer 3 tiradas de Magia: la primera del hechizo de combinación y las otras dos al elegir los hechizos a combinar. Después de lanzar el nuevo hechizo, debe describir el efecto que se espera obtener.

Rango 1.- Puede combinar hechizos de rango 1.
Rango 2.- Puede combinar un hechizo de rango 2 con otro de su mismo rango o inferior.
Rango 3.- Puede combinar un hechizo de rango 3 con otro de su mismo rango o inferior.
Rango 4.- Puede combinar un hechizo de rango 4 con otro de su mismo rango o inferior.
Rango 5.- Puede combinar un hechizo de rango 5 con otro de su mismo rango o inferior.
Rango 6.- Puede combinar un hechizo de rango 6 con otro de su mismo rango o inferior.
Rango 7.- Puede combinar un hechizo de rango 7 con otro de su mismo rango o inferior.
Rango 8.- Puede combinar un hechizo de rango 8 con otro de su mismo rango o inferior.
Rango 9.- Puede combinar un hechizo de rango 9 con otro de su mismo rango o inferior.
Rango 10.- Puede combinar un hechizo de rango 10 con otro de su mismo rango o inferior.

104. EMISIÓN DE ENERGÍA OSCURA

(Coste: 55 Puntos de EM por Rango)

Este hechizo sólo es utilizado por Magos que abrazan las artes místicas oscuras, las fuerzas del mal y las energías demoníacas. Antes de lanzar el hechizo el Mago lo recitará, por lo que le lleva un asalto prepararlo. Usar este hechizo puede crear una extraña adicción. Cuanto más se utilice, mayor será el poder que Entropía ejerce sobre el Mago.

Rango 1.- 50+3D10 de daño.
Rango 2.- 60+4D10 de daño.
Rango 3.- 80+4D10 de daño.
Rango 4.- 80+5D10 de daño.
Rango 5.- 100+5D10 de daño.
Rango 6.- 50+1D100 de daño.
Rango 7.- 75+1D100 de daño.
Rango 8.- 100+1D100 de daño.
Rango 9.- 125+1D100 de daño.
Rango 10.- 150+1D100 de daño.

105. ENTRAR EN FASE

(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)

El mago puede variar la estructura corporal de sí mismo y de otros, haciendo que se conviertan en seres intangibles que no podrán tener contacto físico ni sufrir daño por ataques de este tipo.

Rango 1.- Modifica su propio cuerpo, haciendo que sea parcialmente intangible y reduciendo el daño por ataques físicos a un 1/3 de lo normal. Duración 1D3+1 Asaltos.
Rango 2.- El daño de los ataques físicos se reduce a la mitad. Duración 1D6 Asaltos.
Rango 3.- El Mago puede afectar a otra persona con este hechizo. Duración 1D3+1 Asaltos.
Rango 4.- La duración del conjuro se amplía hasta 1D8+2 Asaltos.
Rango 5.- El Mago puede lanzar este hechizo sobre un grupo de 1D6 personas.
Rango 6.- La duración del conjuro se amplía hasta 1D10+4 Asaltos.

106. TOQUE PARALIZADOR

(Coste: 45 Puntos de EM por Rango)

Permite al Mago paralizar durante un tiempo limitado a una víctima con el simple toque de sus manos. Para conseguirlo el blanco deberá de superar una tirada de EQM con un modificador de un –5% por cada Rango del hechizo. Si falla la tirada de EQM, la víctima quedará paralizada durante 1D4 acciones más 1 acción adicional por cada Rango del conjuro. Este hechizo no surte ningún efecto contra objetivos que tengan un EQM superior a 90. El personaje paralizado no puede realizar ninguna acción física durante el tiempo que dure el efecto, quedando su Parada e Iniciativa reducidas



OBJETOS MÁGICOS

Los SPJ pueden tener, recibir o incluso crear objetos mágicos, pero sólo unos pocos iniciados en las artes místicas sabrán utilizarlos con su verdadero potencial. Los Magos necesitan hacer una tirada para activar el objeto utilizando la habilidad Magia. Los SPJ que no sean Magos pero sepan manejar estos objetos mágicos lo harán tirando DES+INT/2. Si no saben manejarlos, la tirada será con DES+INT/4.

Para crear un objeto mágico el Mago debe gastar una cantidad variable de Puntos de Energía Mágica, que generalmente dependen de la capacidad del objeto (suelen tener una o dos atribuciones mágicas) y de los hechizos que se quieran imbuir en el objeto (a coste normal de cada Rango).

Sin embargo, crear estos objetos no es una tarea sencilla, y solamente podrá realizarse un único intento cuando el personaje suba de nivel. El SPJ gastará los puntos acordados y hará una tirada de Magia. Si la consigue creará el objeto de manera correcta, pero si falla, además de no poder construir el objeto mágico, perderá los puntos empleados. Para determinar de qué tipo de objeto se trata se puede realizar la siguiente tirada:

01 a 15	Arma
16 a 30	Armadura
31 a 45	Figura
46 a 60	Libro
61 a 75	Vestimenta
76 a 90	Joyería
91 a 100	Otros

Si el SPJ tiene un nivel superior a 5 y ha alcanzado un nivel de Magia igual o superior al 100%, tendrá derecho a tener a su cargo una criatura mágica, quizás ligada a uno de estos objetos (una figura que se convierte en el verdadero animal o algún efecto parecido), pagando siempre su coste de Energía Mágica.

- Familiar: Es un animal mágicamente poderoso, que ayuda al SPJ de forma activa. Puede tratarse tanto de un animal normal (los gatos son todo un clásico) como de cualquier criatura mitológica (un pequeño dragón, un ave fénix, …). El Familiar es siempre inteligente (un mínimo de INT 50), se comunica con su propietario de forma telepática y podría tener un poder o hechizo. 550 Puntos de EM

- Mascota: Animal de aspecto y comportamiento normal, salvo por dos detalles importantes: es completamente obediente a las órdenes del SPJ y estará unido a él a través de un vínculo mágico. El Mago tiene la última palabra al elegir el animal (búho, gato, serpiente, halcón, …) y su tamaño (generalmente pequeño), así como el tipo de vínculo mágico (la mascota habla mágicamente con su dueño, el SPJ puede ver a través de los ojos del animal siempre que quiera, el Mago intercambia su cuerpo con la mascota a voluntad, …). También debe decidir si en caso de pérdida o desaparición de la mascota, tiene alguna posibilidad de conseguir y entrenar otra. 400 Puntos de EM

- Montura: Un animal lo bastante grande para que el personaje pueda cabalgar en él (caballo, pájaro gigante, gran felino, …) Esta criatura posee al menos un poder o hechizo (Volar, Proyección de EM, Inspirar Terror, Crear Ilusiones, …), siempre con supervisión por parte del DJ. 700 Puntos de EM

Además de los objetos mágicos indicados en el origen de los Acólitos, a continuación se detallan otros objetos más poderosos, como ejemplo de los que pueden crear los SPJs:

Anillo de la Primera Edad: anillo de cristal esmeralda que data su origen en la antigua Lemuria. Aquel que se ponga el anillo no envejecerá jamás, manteniendo su vitalidad y fuerza con el paso de los años y tendrá un control absoluto sobre las energías vitales que rodean al planeta (Cincel de Miguel Ángel a Rango 3).

Ankh del vengador luminoso: objeto vinculado al dios egipcio Horus, hecho totalmente de oro y capaz de emitir un potente rayo de luz mística que iluminará cualquier oscuridad (Dominar La Luz a Rango 5). También otorga la habilidad de Volar a Rango 8 y devuelve la vitalidad perdida a los heridos (Curación a Rango 4).

Báculo de la tormenta: procedente de la tumba de un antiguo sacerdote druida, al utilizar este báculo el Mago verá como las fuerzas de la naturaleza se someten a su mando, permitiéndole controlar los vientos, la lluvia y el rayo (Alterar El Clima a Rango 14) y eliminar los efectos de algunos hechizos (Disipar Magia a Rango 5).

Brazaletes de protección arcana: dos brazaletes idénticos hechos de pura plata con runas inscritas. Aquel que los lleve será inmune al daño mágico, ya que cualquier energía mística dirigida contra el SPJ simplemente se desvanecerá y no podrá causar ningún efecto (Resistencia Mágica a Rango 10).

Capa de conjuración: capa indestructible (Escudos Místicos a Rango 8) que permite al Mago materializar objetos de la nada (Crear Objetos a Rango 3). La capa también es un portal a otras dimensiones (Abrir Portales a Rango 5), aunque las personas que la atraviesen deben hacer una tirada de EQM para ver si son capaces de soportar el desplazamiento. Si pifian la tirada, desaparecerán para siempre absorbidos por la capa.

Cetro serpiente: reliquia sagrada del Pueblo Serpiente, antigua raza humanoide que pobló las regiones del hemisferio Sur de la Tierra hace miles de años. El cetro está hecho de una roca de color verde similar al jade, aunque de mayor dureza, y se asemeja a la figura de varias serpientes enroscándose entre sí. Este objeto mágico permite dominar la mente de las personas (Pseudo Psi a Rango 4 y Lastres Mentales a Rango 13). También hace que los hechizos dirigidos a su poseedor reboten al mago que los ha ejecutado (Retorno De Conjuros a Rango 2).

Colmillo de dragón: espada que permite invocar a un ejército de guerreros para que luche junto al Mago (Reunir Tropas a Rango 4) y también que el SPJ pueda convertirse en una gigantesca criatura que destruya con facilidad a sus enemigos (Golem a Rango 4).

Corona celestial: pequeña tiara dorada que permite refractar la energía lanzada contra su poseedor (Espejo de Salomón a Rango 4) y detener los combates sin que haya derramamiento de sangre (Calmar Los Ánimos a Rango 8).

Cristales elementales: esencias cristalizadas de los elementos principales de la naturaleza. Cada uno de estos cristales otorga Protección Contra Los Elementos (a Rango 3) y un arma mística de esa misma naturaleza (Proyectil Elemental a Rango 10).

Cuerno de la victoria: encontrado en la tumba de un antiguo rey vikingo, cuando el cuerno es tocado durante una batalla se activa un hechizo de Bonus En Masa a Rango 3 sobre el Mago y su grupo.

El ojo de Talek: roca de piedra negra procedente de las cavernas submarinas de Atlantis, donde el rey Talek fue encadenado hasta el fin de sus días por traición a la raza atlante. El ojo transfiere a quién lo posea la rabia que acumuló Talek durante siglos, convirtiéndole en una criatura de roca de increíble fuerza y resistencia (Transformación Pétrea a Rango 7). Cuando no asuma su forma de piedra, la roca le permite dominar las aguas (Alterar Los Líquidos a Rango 5).

Escudo del alzamiento: defensa que permite proteger a varias personas de múltiples amenazas simultaneas gracias al Baluarte de Rango 5 que se activa. El nivel de resistencia mística tan elevada que sufre el ejecutor del hechizo obliga a que el Mago esté en contacto físico permanente con el escudo. Si ese vínculo se rompe, el Baluarte desaparecerá.

Esfera aullante de Uhrian: esfera de obsidiana que encierra el alma de su antiguo dueño, el archimago Uhrian. Si se mira en el interior de la esfera, las energías espirituales del hechicero se expandirán por todo el planeta para permitirle ver y oír a grandes distancias (Clarisintencia a Rango 3). El alma de Uhrian busca escapar de la esfera y no dudará en atacar a otros seres para conseguir liberarse (Conexión Oscura a Rango 1).

Espada asesina: en realidad se refiere a un número indeterminado de armas mágicas que tienen la capacidad de causar daño adicional a sus víctimas (Descarga Eléctrica, Drenar Sangre) o superar las protecciones místicas (Ignorar El Daño Absorbido).

Gema de la metamorfosis: joya de pequeño tamaño de color turquesa que se absorbe dentro del cuerpo del Mago y le transfiere el hechizo de Alteración Facial y Transformación Animal (a Rango 3). El cambio de apariencia se mantendrá hasta que el SPJ sea incapacitado y en ese instante, volverá a su aspecto natural y la gema emergerá de su pecho.

Grimorio del conocimiento oculto: este libro fue robado de la biblioteca personal de un hechicero de Terra y cuando su verdadero dueño consiga recuperar el grimorio, desatará una horrible maldición sobre el ladrón. Sus páginas albergan conocimientos mágicos de increíble poder (Reencarnar a Rango 3, Invocación a Rango 5 y Magia Negra a Rango 4), por lo que debe ser utilizado con cautela.

Máscara de las musas: según cuenta la leyenda, un objeto similar fue creado por Hécate para pagar una antigua deuda que mantenía con Hades. Máscara plateada que cubre por completo el rostro y permite adivinar y controlar las verdaderas intenciones de la gente (Información a Rango 3 y Pseudo Psi a Rango 3).

Medallón de la Trinidad: poderoso instrumento para la lucha contra las fuerzas del caos. Aquel que lo lleve en su cuello será virtualmente imposible de dañar (Protección Contra Los Elementos a Rango 4) y podrá nublar la mente de sus enemigos (Tierras De Confusión a Rango 6).

Tarot de Driogano: antigua baraja de tarot que perteneció a la hechicera Margali Driogano, también llamada la Reina Bruja Gitana. Sus cartas muestran visiones de un futuro cercano (Conocimientos a Rango 11), además de poder modificar el destino natural de la persona que ha pedido la tirada de cartas (Alterar Las Probabilidades a Rango 3).

Pergamino de la otra vida: escrito que permite alzar a los muertos de sus tumbas y controlarlos (Nigromancia a Rango 3). Si el pergamino es destruido, desaparecerá el control sobre los esqueletos y podrán vengarse del Mago que les ha arrancado del descanso eterno.

Piedra filosofal: la legendaria piedra, sueño de todos los alquimistas, que tenía el poder de transmutar los elementos (Alterar La Materia a Rango 16). A simple vista no es nada destacable, parece una roca normal de color gris que cabe en la palma de la mano.

Pulsera del equilibrio: hecha a partir de los huesos triturados de criaturas mitológicas, aquel que la lleve puesta tendrá la facultad de reflejar la energía con la que haya sido atacado (Espejo De Salomón a Rango 4) y de poder ejecutar movimientos imposibles sobre casi cualquier superficie (Movimientos En Las Alturas a Rango 3).

Sello de la Garra Amarilla: colgante de hierro con forma de garra de dragón, se trata de uno de los artefactos más peligrosos jamás creados puesto que permite lanzar un hechizo de Caos a Rango 7, con el peligroso riesgo de que el propio Mago se convierta en víctima de su propio poder.

Tridente de los abismos: arma maldita forjada con las almas de los seres impuros. Proyecta un campo de energía de fuego negro alrededor de su portador que le permite Crear Ilusiones y emitir llamas mágicas (Magia Del Fuego a Rango 4). También se puede utilizar para trasladarse de manera instantánea a grandes distancias (Abrir Portales a Rango Alto). Cuanto más se utilice el Tridente, mayor será la corrupción del alma del SPJ, obligándole a cometer actos malvados y crueles. Se sabe que existen otras armas malditas con similares características y han sido utilizadas por K´sser o Umbra.

Yelmo de la eternidad: mítico artefacto que otorga la vida eterna a quien lo lleve a cambio de no poder nunca quitarse el yelmo y que todos sus recuerdos anteriores desaparezcan de la memoria de quienes haya conocido. Proporciona poderosas capacidades al Mago (Visiones a Rango 7 y Fortaleza Mental a Rango 4) a cambio de un enorme sacrificio personal.

CAPÍTULO 7: TÉCNICAS DE COMBATE



EXPERTOS EN ARTES MARCIALES

A la hora de crear la ficha de personaje cada Experto en artes marciales/Ninja obtiene un Poder Ninja aleatorio (tirando 1D10) y una Técnica de Combate al azar (tirando 1D100). Cada vez que el SPJ suba de nivel, puede elegir entre obtener ganar un Poder Ninja u otra Técnica de Combate al azar.

Para hacer uso de estas técnicas y poderes deberá hacer una tirada de Artes Marciales (DES+AGI/2), pero el daño que se le haga al oponente si se usa una de estas técnicas no se multiplica x2 por hacer uso de Artes Marciales, a menos de que se golpee en un punto vital en la localización del golpe.

Debido al esfuerzo mental y físico de estas técnicas, la gran mayoría de técnicas solamente pueden ser usadas una vez por Asalto.

PODERES NINJA

1.- Resurrección: El SPJ podrá dar su vida para que otro ser resucite. De ser así el cuerpo del ninja se desvanecerá en una nube mística y el cadáver a resucitar vivirá de nuevo. El resucitado volverá a la vida en óptimas condiciones, sin secuelas. La única condición es que su cadáver se conserve entero. Para resucitar a un ser más poderoso, como un Dios, se puede requerir de la vida de varios ninjas. Su número queda a discreción del DJ.

2.- No dejar huellas: El SPJ no deja huellas. Ni en el barro, ni en la nieve, ni de manos ni de pies. Podrá estar empapado hasta las cejas, entrar en un recinto cerrado y no dejar ni una sola gota que lo delate. Tampoco deja huellas dactilares.

3.- Detener procesos biológicos: A este nivel el SPJ es capaz de controlar su cuerpo a la perfección, permitiéndole detener los latidos de su corazón, la necesidad de oxígeno por un tiempo prolongado o la carencia de alimentos. Es incluso capaz de reducir la temperatura de su cuerpo a voluntad, confundiendo a los sensores.

4.- Empatía animal y vegetal a Rango Medio: Funciona del mismo modo que los poderes de mismo nombre. Con esta habilidad el Ninja es capaz de percibir sensaciones y mantener un lazo empático con seres del mundo animal y vegetal.

5.- Andar sobre líquidos: El SPJ es capaz de caminar y hacer maniobras complicadas sobre superficies que no sean sólidas (agua, barro, ...) de la misma manera que lo haría en tierra firme.

6.- Fusión con la sombra: El SPJ podrá fusionarse con las sombras y la oscuridad de la misma manera que si tuviera el poder de Fusión. El SPJ tirará Artes Marciales para ejercer este poder. Si posee un porcentaje de 95% o superior, el SPJ podrá llevar a otra persona consigo.

7.- Dominación mental a Rango Bajo: De la misma manera que se explica en el apartado de Poderes, el SPJ podrá dominar mentes durante un par de Asaltos, aunque sus víctimas serán conscientes en todo momento de lo que hacen. Las víctimas podrán resistirse con tiradas de EQM.

8.- Invisible para la tecnología: El SPJ será invisible a cualquier método de detección electrónico; cámaras, micrófonos, sensores de calor, rayos X, etc...

9.- Poder simultanear Chi: Al llegar a este nivel, el personaje no necesita concentrarse durante una acción para "activar" su Chi. El SPJ podrá realizar movimientos mientras se concentra (saltar, esquivar, atacar a un enemigo, etc). Un crítico en la acción en la que se use el Chi supondrá el encadenamiento de otro Chi sin que cuente como AxA.

10.- Emisión de energías a Rango Medio: Al igual que otros metahumanos tienen esta capacidad, el SPJ podrá emitir a través de sus manos o de sus ojos un tipo concreto de energía (especificar cual, pero no puede ser energía mágica) a Rango Medio (daño de 50+5D10).

TÉCNICAS DE COMBATE

1.- Kame–Hame–Ha (Onda Vital): El SPJ concentra su Chi para emitir una onda de energía vital de alto poder destructivo. El daño de esta técnica es de 30+1D100. Cada vez que el SPJ la ejecute perderá 10 PV. Cuando el SPJ suba de nivel, el daño aumenta en 10 puntos. Se necesitan al menos dos Acciones por Asalto para poder ejecutar esta técnica. La energía que emite el SPJ no entra dentro del espectro normal de energías, por lo que no podrá ser manipulada.

2.- Puño Flamígero: El SPJ concentra toda su energía vital en los puños, haciendo que provoquen daño por fuego cada vez que el SPJ golpea. El daño será el modificador de FUE que posea el SPJ +30 por fuego. Si el adversario posee materiales combustibles encima suyo, arderán provocándole un daño adicional de 2D10 por Asalto. Se necesitan dos AxA para ejecutar esta técnica (una para inflamar los puños y otra para golpear al adversario). El SPJ es inmune a los efectos de su propio fuego y está técnica no se puede mantener más de 3 Asaltos.

3.- Piedra–Papel–Tijera: Con esta extraña técnica, el SPJ tira 1D3 cada vez que quiera atacar a su adversario y haya tenido éxito en la correspondiente tirada de Artes Marciales. Si sale un 1 en el dado, el SPJ golpeará con su puño al oponente causándole daño +10 e ignorando su DA no orgánico. Si sale un 2 en el dado, el SPJ dará un violento empujón al oponente, lanzándolo a 20 metros de distancia e ignorando su peso. Y si sale un 3, el SPJ ignorará la Parada del oponente y la localización del golpe para introducir sus dedos índice y corazón en un punto de presión incapacitándole durante 1D4 Asaltos, pero no le hará el daño normal por Artes Marciales.

4.- Volar: Con este poder el SPJ podrá volar a voluntad. En un principio a Rango Bajo, pero cada vez que el SPJ suba 2 niveles, el Rango del poder también aumentará.

5.- Cañón de energía: Poderosa técnica mediante la cual el SPJ podrá emitir un rayo de energía de 2D100 de daño. Lo malo es que después de que el SPJ use el poder, sus Puntos de Vida (PVs) bajarán hasta los niveles de inconsciencia. Estos PVs serán recuperables con reposo. Se requiere al menos de dos AxA para ejecutar esta poderosa técnica.

6.- Electrocución: El SPJ podrá emitir un rayo de electricidad (energía eléctrica) desde la punta de sus dedos que hará un daño de 5D10 a todo un grupo de oponentes. Si sale un crítico en el uso de esta técnica, los adversarios quedarán inconscientes y las máquinas se cortocircuitarán. Las criaturas que sean invulnerables a la energía eléctrica lo serán también para este ataque. Esta técnica sólo requiere de una AxA para su uso.

7.- Cambio de lugar instantáneo: El SPJ tiene la capacidad de rastrear mentalmente las energías vitales de gente que conozca (que haya hablado personalmente con ellas, como mínimo, aunque si se posee la técnica de Captar otras energías no será necesario), y teleportarse allí donde estén. El SPJ puede llevar a un máximo de 2 personas consigo. La teleportación no permite llegar a otras dimensiones o fuera de nuestro planeta.

8.- Parar el tiempo: El SPJ es capaz de detener el tiempo, ofreciéndose a sí mismo una AxA adicional durante la cual podrá atacar mientras todo el mundo está paralizado.

9.- Técnica del desdoblamiento: El SPJ se mueve con tanta velocidad que deja una estela de imágenes de sí mismo allí donde quiera, pero sólo una de ellas es la verdadera. El SPJ deja tantas copias como AxA posea. Si un enemigo ataca al SPJ en este estado de desdoblamiento, el DJ deberá decidir a qué imagen del SPJ ataca y cuál es el SPJ auténtico. Este poder no es acumulativo y el grupo de imágenes desaparecerán cuando se las golpee o al finalizar el Asalto. El uso de esta técnica no implica bonificaciones por Súper AGI.

10.- Esquivar balas: El SPJ puede esquivar balas, flechas y otros proyectiles físicos de pequeño tamaño con una tirada exitosa de Artes Marciales. Si el SPJ realiza esta técnica en su primera AxA, el resto del Asalto tendrá derecho a tantas tiradas involuntarias de Iniciativa como proyectiles o grupos de proyectiles se dirijan hacia su persona. Si obtiene éxito en las tiradas de Iniciativa, el SPJ esquivará los ataques. Estas acciones no consumen AxA en el siguiente Asalto. Esta técnica no permite esquivar rayos de energía o ataques similares.

11.- Súper salto: El SPJ puede saltar una distancia cinco veces superior a su cifra habitual. El salto será igual de potente tanto en horizontal como en vertical.

12.- Cortar con la mano: El SPJ ha entrenado sus manos para que sean armas de filo vivientes. El SPJ podrá cortar objetos, hacer muescas en metales y cualquier cosa que se le ocurra con esta técnica. Tendrá un bonificador al daño de +20 y si sale un crítico en su tirada de Artes Marciales, podrá cortar materiales poco resistentes de un solo golpe. Las heridas por amputación traumática serán de 1D10 PVs por Asalto hasta que se haga un torniquete a la víctima.

13.- Romper piedras: El SPJ convertirá una montaña de piedra en grava con esta técnica. Cada vez que el SPJ saque un crítico y golpee algo pétreo, lo desmenuzará hasta convertirlo en pequeños guijarros. La piedra deberá ser natural (el cemento no cuenta ni tampoco los materiales mágicos). Esta técnica es muy temida por cualquier pétrea que se enfrente a ella.

14.- Emitir energía: El SPJ emite un tipo de energía en concreto a su elección (salvo energía mágica) de la misma manera que lo hace un metahumano con ese poder. Comenzará con Rango Bajo, pero cada vez que el SPJ suba 2 niveles el Rango del poder también aumentará.

15.- Vaciar el corazón: Extraña técnica mediante la que el SPJ entra en un estado de trance en el cual su percepción psíquica aumenta, permitiéndole ver aquello que permanece oculto a ojos normales. Además, el SPJ no tiene por qué estar en el suelo meditando, podrá moverse realizando acciones físicas y esquivará cualquier ataque que se haga contra su persona sea del tipo que sea (salvo los ataques mentales) sin que tenga que realizar ninguna tirada ni perder AxA del siguiente Asalto. El SPJ podrá golpear a adversarios invisibles o con Súper AGI, distinguir ilusiones o anular tiradas de Esquivar del oponente, aunque el porcentaje de Parada del mismo continuará contando. El oponente no podrá esquivar pero sí realizar cualquier otra acción.

16.- Alargar miembros: El PJ podrá alargar cualquier parte de su cuerpo como si poseyera el poder de Elasticidad. Tiene que hacer una tirada para determinar el Rango.

17.- Paralizar: El SPJ puede utilizar su Chi para nublar la mente de sus oponentes, pudiendo paralizar durante un Asalto completo a un máximo de tres adversarios. Estos no podrán realizar ninguna acción física durante la parálisis, pero sí que podrán ejecutar acciones mentales. Los oponentes que obtengan una INI superior al SPJ podrán realizar acciones, pero si caen bajo el influjo de esta técnica el resto de sus AxA se perderán.

18.- Mover objetos: El SPJ comenzará moviendo con su mente objetos de no más de 1 Kg, pero cada dos niveles de subida se multiplicará por 5 la cifra inicial: 5 Kg a nivel 3, 25 Kg a nivel 5, etc.

19.- Arma en mano: El SPJ podrá hacer que un arma a su elección le aparezca en la mano aunque se encuentre lejos de él. Cada vez que el SPJ suba de nivel dos veces, puede hacer que se materialicen en su mano otro arma u objeto adicional.

20.- Golpe de sol: El SPJ puede generar un estallido de luz tan intenso que todo aquel que no esté protegido de forma correcta quedará cegado durante 1D4 Asaltos, con un malus de -40% a las acciones físicas y sufrirá un daño de 1D10 (no absorbibles).

21.- Captar otras energías: El SPJ es capaz de sentir la energía de otras personas que estén cerca, siempre que las conozca, aunque no pueda verlas. Permite conocer también cual es su estado de ánimo y la condición física que tengan.

22.- Súper olfato: El olfato del SPJ es más fino que el de un sabueso entrenado. Podrá distinguir a una persona de otra por su olor, así como memorizar los aromas de sus enemigos y seguir su rastro. Obtiene un modificador de +15 a Percepción.

23.- Barrera de fuerza: El SPJ genera un campo invisible durante 1 Asalto que tendrá un DA de 100 puntos. Sólo se lo podrá asignar el SPJ. Cada dos niveles de subida, podrá mantener el campo durante un asalto más. Si algún ataque supera ese DA, la barrera desaparecerá.

24.- Nuevo Chi: El SPJ poseerá un nuevo Chi, adicional al que ya tenía. Eso implica que puede utilizar los efectos del Chi el doble de veces de lo normal.

25.- Regenerar miembros: El SPJ podrá hacer crecer en 1D10 turnos los miembros que haya perdido e incluso conseguir que otras personas recuperen también sus miembros. Este poder no cura heridas.

26.- Desdoblamiento auténtico: El SPJ no se desdoblará en imágenes etéreas sino que se polilocará en 4 individuos, dividiendo también sus Técnicas de combate y sus Puntos de vida entre los 4 seres. El SPJ no podrá dividirse en otro número de individuos. Si muriesen tres de las copias, el SPJ seguirá con vida pero temporalmente tendrá la cuarta parte de sus puntos de vida totales, hasta que los recupere.

27.- Bala llena de energía: El SPJ genera en la palma de su mano una esfera de energía a la que podrá asignar 5 Puntos de Daño por cada PV que decida gastar. Estos PV son recuperables. La bala, al ser lanzada, seguirá a su objetivo allá a donde vaya (a menos que se teleporte) aunque escape fuera de la vista del SPJ. Esta bala no se puede esquivar de forma activa. Una vez lanzada ya no se le podrá otorgar más puntos de daño. Si el SPJ es de nivel 5 o superior podrá gastar PVs de otros seres para aumentar el daño, siempre que ellos estén de acuerdo en donarlos.

28.- Energía afilada: El SPJ es capaz de generar un disco de energía que cortará todo aquello que tenga en su camino al ser lanzado. Este disco no se podrá detener o redirigir aunque se tenga Control de esa energía. Si el objetivo no logra esquivarlo, sufrirá un daño de 50+5D10.

29.- Convertirse en un animal: El SPJ es capaz de convertirse en el animal que desee (no mitológico) durante el tiempo que haga falta. Adquirirá también las habilidades del animal en cuestión. No podrá hablar ni ejecutar otras habilidades, para ello tendrá que volver a su forma humana.

30.- Autoesquivar: El SPJ esquiva instintivamente y sin realizar tiradas cualquier ataque que se le haga, siempre que se pueda esquivar. No consumirá acción en el siguiente Asalto. No podrá esquivar ataques en los que haya salido un crítico en la tirada, pero sí podrá esquivar rayos de energía.

31.- Golpe mortal: El SPJ obtendrá un crítico en su tirada de Artes Marciales con un resultado igual o inferior al doble de lo habitual (es decir, con el 20% del porcentaje de la habilidad).

32.- 5 acciones por asalto: El SPJ dispondrá de 5 Acciones por Asalto hasta que finalice el turno.

33.- Técnica del fantasma kamikaze: El SPJ genera por su boca 1D6 copias etéreas de sí mismo que podrá controlar a voluntad. Estas copias son intangibles, pero tendrán la capacidad de explotar cuando el SPJ lo ordene, causando cada una de ellas un daño igual a la mitad de un explosivo de nivel potente (10D10 al contacto). Si el SPJ muere, todas las copias explotarán a la vez.

34.- Portal dimensional: El SPJ puede abrir un portal dimensional allí donde esté, pero no tendrá un control absoluto sobre el punto de destino de ese portal. También podrá cerrar a voluntad los portales que genere. Un crítico en Artes Marciales en el uso de esta técnica conlleva que el portal generado enlaza de manera exacta con otro lugar conocido por el SPJ dentro del mismo planeta en el que se encuentre, pero cuya ubicación queda al azar.

35.- Anti–Caída: El SPJ que posea esta habilidad no sufrirá ningún daño al caer desde cualquier altura. Podrá tirarse por precipicios y levantarse como si tal cosa del suelo. Al final siempre encontrará un colchón de aire que le amortiguará el impacto.

36.- Invisibilidad: El SPJ se volverá invisible a voluntad y podrá seguir invisible el tiempo que haga falta, pero si realiza un ataque o sufre algún tipo de daño, el poder se desvanecerá. No podrá hacer invisibles a otros personajes.

37.- Invisible a los animales: Los animales no podrán sentir la presencia del SPJ. No lo verán ni le olerán ni le oirán, por lo que podrá circular entre ellos sin que se percaten de su presencia. Esta técnica también es aplicable a los animales de origen mitológico.

38.- Empatía con (elegir animal): El SPJ es capaz de captar los sentimientos de un animal en concreto (especificar cuál) así como ver por sus ojos y hacer que cumpla órdenes sencillas.

39.- Transformarse en un monstruo: El SPJ se hará otra ficha que será la versión monstruosa de su personaje (reparte todos los puntos de sus características, como en el hechizo de Transformación Oscura). Cuando el SPJ se quede inconsciente, la ficha monstruosa tomará el control hasta que la situación de peligro haya desaparecido.

40.- Anti–Magia: El SPJ será inmune a la Magia de cualquier tipo que se lance sobre él, ya sea un tipo de magia perjudicial o beneficiosa.

41.- Levitación: El SPJ puede hacer que tanto su propio cuerpo como los objetos que quiera leviten hasta alcanzar una altura de 5 metros. Una vez allí se mantendrán flotando en el aire hasta que el SPJ decida lo contrario. Con este poder no se pueden evitar caídas o hacer maniobras de vuelo. El SPJ sólo podrá hacer levitar objetos individuales (no podrá hacer levitar un puñado de arena) y que no formen parte de una estructura compleja (no podrá mover una puerta blindada). El nivel de peso que puede hacer levitar es igual al Nivel del SPJ x25 Kilos. Si el SPJ muere, los objetos dejarán de levitar. Los objetos podrán estar levitando durante 1 hora por Nivel.

42.- Absorber el sonido: El SPJ absorbe todo el sonido que tenga a su alcance, haciendo que se anule por completo y sea imperceptible. Puede anular tanto el ladrido de un perro como el disparo de un arma. Sólo puede anular sonido concretos y durante un asalto. Es decir, que durante ese asalto se puede decidir que todos los ladridos del perro o todos los disparos del arma sean anulados. El número de sonidos a absorber es de 1 por Nivel del Ninja.

43.- Pinzar nervios: Cuando el SPJ golpee a alguien y cause un daño de 20 Puntos o superior, el lugar o la extremidad que haya golpeado quedará paralizada durante 1 hora.

44.- Fusión con la oscuridad: El SPJ puede fusionarse con la oscuridad y las sombras como si del poder de Fusión se tratara. Sin embargo, con esta técnica no se podrá llevar a otra persona consigo, independientemente del porcentaje que posea en la habilidad.

45.- Aguantar como un hombre: Al SPJ no se le aplicará ningún desplazamiento por golpe. Nadie le podrá mover del suelo si no quiere, aunque seguirá sufriendo el daño de manera normal.

46.- Anular el dolor: El SPJ tendrá un enorme autocontrol sobre su cuerpo que le permitirá aguantar cualquier dolor evitando la inconsciencia. Es necesario activar esta técnica antes de que los PVs bajen a niveles de inconsciencia y así no será necesario que haga tiradas de Resistencia.

47.- Fuerza auténtica: Se dice que un ser humano normal no logra utilizar todo el potencial de su fuerza física, pero gracias a un severo entrenamiento el SPJ ha logrado aumentar su Fuerza en 20 puntos. Esta técnica no hará falta activarla, siempre lo está.

48.- Leer el pasado: El SPJ es capaz de leer el pasado de una persona. Qué es lo que ha hecho en su infancia, a quién ha conocido, etc. Su pasado será un libro abierto para el SPJ y la persona a la que se lo lea no se enterará de lo hace el SPJ ni tendrá derecho a tiradas de Resistencia.

49.- Empatía con otras personas: El SPJ mantiene un fuerte lazo psíquico con las personas más allegadas a él mediante el cual puede saber dónde están esas personas, qué sensaciones tienen, puede ver a través de sus ojos e incluso, si sale un crítico, controlar las acciones de una persona en concreto durante un breve lapso de tiempo.

50.- Vivir en el agua: El SPJ es capaz de sumergirse en agua a una profundidad de más de 100 metros y mantener la respiración durante una hora por Nivel del personaje.

51.- Inmunidad al fuego: Ningún fuego no místico dañará al SPJ, aunque sí a su ropa o equipo.

52.- Maestro ninja: El SPJ aprenderá 2 nuevas Técnicas Ninjas por cada nivel, elegidas al azar.

53.- Desplazarse por la naturaleza: El SPJ no sufrirá ningún malus al moverse por un entorno natural de condiciones difíciles. Esta anulación se extiende a habilidades como Trepar, Saltar, Nadar, etc.

54- Espiral de Akman: El SPJ es capaz de conocer los sentimientos malignos de la gente que le rodea, además de poder "influir" mentalmente en las personas malignas para hacer que estos sentimientos se potencien. Con un crítico, el personaje podrá manipular a su antojo a estas personas, provocándoles ataques de furia o sentimientos parecidos.

55.- Cruz desde el cielo: El SPJ deberá saltar desde el suelo y una vez en lo alto, caer sobre un adversario para golpearle con un ataque devastador. Al ascender saltando, la luz del sol cegará a su adversario por lo que tendrá un modificador de -50% a la tirada de Esquivar.

56.- Chicle orgánico: El SPJ es capaz de lanzar o escupir una sustancia pegajosa que se endurece al instante e inmoviliza al adversario. Si éste tiene FUE superior a 100, podrá hacer intentos para romper esta sustancia.

57.- Aroma de muerte: El SPJ es capaz de segregar una sustancia por los poros de su piel cuyo olor es particularmente desagradable. Todo aquel que se exponga a ese hedor deberá hacer una tirada de Resistencia si no quiere desmayarse. La gente con Súper Olfato expuesta a esta sustancia se llevarán un daño de 3D10 no absorbible al atravesar su zona de influencia.

58.- Atravesar una pared: El SPJ que posea esta técnica será capaz de hacer fluctuar la densidad de su cuerpo, haciéndolo intangible durante unos segundos (o una AxA), con lo que podrá atravesar una pared o impedir que le ataquen.

59.- Imitar sonidos: El SPJ es muy hábil a la hora de imitar los sonidos de los animales o las voces de otras personas, aunque será complicado engañar a un sistema de seguridad de alta tecnología.

60.- Sugestión: El SPJ puede incapacitar al adversario con esta técnica. Sólo funciona con adversarios que tengan menos INT que el personaje. Si dedica 3 Asaltos a esta labor con tres tiradas exitosas, el SPJ podrá influir en su adversario haciendo que cumpla órdenes sencillas.

61.- Equilibrio: El SPJ será capaz de saltar a la comba sobre una cuerda que una las azoteas de dos rascacielos en medio de un huracán, que nunca se caerá. No pierde nunca el equilibrio.

62.- Rayo diabólico: El SPJ es capaz de emitir Energía Maligna, que funcionará como la emisión de cualquier otro tipo de energía a Rango medio, con la excepción de que hará daño a Rango Alto a seres de corazón puro.

63.- Lázaro por un día: Cuando muera, el SPJ resucitará. Si quiere volver a evitar a la muerte, tendrá que tener la suerte de que le salga otra vez esta Técnica.

64.- ¡Yo voy primero!: No importa quién haya en el grupo o contra quién se enfrenten, el SPJ siempre se moverá el primero en los combates, ganando la iniciativa.

65.- Absorber acciones: El SPJ es capaz de absorber 1 AxA de un adversario, el cual se quedará sin una de sus acciones durante ese Asalto, pero el SPJ la guardará para sí mismo y la podrá utilizar cuando lo desee. Este poder no es acumulativo.

66.- Provocar pifias: El SPJ podrá provocar una pifia a sus adversarios. Con una tirada exitosa de Artes Marciales, uno de los rivales hará una pifia en su siguiente acción con el doble de probabilidades.

67.- ¿Magia? No, gracias: Con esta técnica, el SPJ eliminará un Rango de hechizo al azar a un Mago, hasta que vuelva a subir de nivel. El Mago que sea víctima de esta Técnica "olvidará" cómo se usa uno de sus hechizos. Solamente se puede utilizar una vez por adversario y hechizo.

68.- Caída del gato: El SPJ es capaz de caer siempre de pie, como si fuera un gato, por lo que nunca sufrirá daño al caer desde grandes alturas.

69.- Detectar trampas: El SPJ es capaz de detectar instintivamente cualquier clase de trampa, por muy sofisticada que sea o bien camuflada que esté.

70.- Cuerpo conductor: El SPJ ha entrenado su cuerpo de tal manera que la electricidad pasa a través suyo sin causarle ningún daño, lo que le hace invulnerable al daño eléctrico.

71.- Parada: El SPJ es capaz de crear una barrera de inercia que le proporciona +15 a la Parada. Esta barrera de inercia sólo dura 2 Asaltos.

72.- Perro del desierto: El SPJ ha realizado un concienzudo entrenamiento en el desierto que le ha proporcionado una empatía con el entorno y le permite sobrevivir sin modificadores negativos. El calor del desierto (o efectos similares) otorgará al SPJ +20% a todas sus habilidades.

73.- Filo cortante: El SPJ podrá cortar materiales mucho más duros que su propia arma de filo sin que esta se rompa. Deberá concentrarse un Asalto para poder efectuar esta técnica.

74.- Cuerpo de acero: El SPJ es capaz de cambiar el metabolismo de su cuerpo haciendo que adquiera +30 a su CON. Esta técnica durará 1D3 asaltos y solamente puede usarse una vez al día.

75.- Brújula humana: El SPJ no necesitará de un mapa para conocer su ubicación. Siempre sabrá en qué lugar se encuentra y cómo dirigirse a su destino.

76.- Blanco equivocado: Cuando comience un enfrentamiento, los adversarios no tomarán en cuenta al SPJ hasta que éste les ataque a ellos. Si se lanzan dados para determinar de forma aleatoria a quién atacan, el SPJ no entrará en esa tirada.

77.- Trepar como araña: El SPJ puede trepar por paredes imposibles, resbaladizas y bajo las peores condiciones sin sufrir ningún malus.

78.- Empatía con un objeto: El SPJ crea un lazo empático con cualquier objeto que toque. Podrá rastrearlo mentalmente allí donde esté, intuir su presencia y la de objetos parecidos.

79.- Afortunado: En tiradas de Suerte el SPJ siempre tiene un porcentaje de 100%.

80.- Recuperación: El SPJ tiene un metabolismo mejorado que hace que su cuerpo se recupere de sus heridas tres veces más rápido que lo normal.

81.- Curar enfermedades: El SPJ puede curar cualquier enfermedad conocida, tanto suyas como de otras personas, siempre y cuando sean de origen natural.

82.- Repetir pifias: Como su nombre indica, el SPJ anula una tirada de pifia que le haya salido al lanzar los dados. Está técnica se puede utilizar una única vez al día.

83.- Puntos de Chi: Cada vez que el SPJ reciba un golpe de un adversario y sufra al menos 1 Punto de daño, ganará un Punto de Chi. Cada vez que reciba un crítico y sobreviva, ganará dos. Estos puntos podrá gastarlos en un ataque posterior de la siguiente manera:

2 Puntos de Chi: +10 al Daño o a la tirada.
5 Puntos de Chi: +20 al Daño o a la tirada.
10 Puntos de Chi: +30 al Daño o a la tirada.
25 Puntos de Chi: +50 al Daño o a la tirada.
40 Puntos de Chi: +50 al Daño o a la tirada, y además ignora el DA no orgánico del Adversario.

84.- Técnica del Fénix: Cada vez que el SPJ muera y resucite o se quede en estado de coma y logre recuperarse, todas sus características físicas básicas aumentarán en un +15.

85.- Suicida: El SPJ será capaz de atacar a su adversario con un golpe que causa 300 Puntos de Daño, pero dejará su vida en el intento, aunque no consiga golpearlo con éxito.

86.- Anular ataque: Una vez por aventura, el SPJ podrá anular un ataque dirigido contra él o contra otras personas, haciendo que se repita la tirada.

87.- Anular crítico: Una vez por aventura, el SPJ podrá anular un crítico que se dirija contra él o contra otras personas haciendo que se repita la tirada.

88.- Número de la suerte: El SPJ elige un número del 1 al 100. Si sale ese número en cualquiera de las tiradas que haga el SPJ durante la partida, ganará un punto que podrá sumar a una de las Características Básicas que elija.

89.- Punto crítico: El SPJ deberá de elegir un número de la Tabla de Localización de impactos (Cuerpo a Cuerpo) y si logra golpear al adversario en ese punto, causará daño +10. El punto elegido será el mismo para todos los adversarios.

90.- Anular parada: El SPJ anula la Parada de un adversario hasta el final del Asalto.

91.- Camino a la gloria: Por cada crítico que haga el SPJ durante la aventura, aumentarán 1 Punto todas sus Características Básicas.

92.- Espejo mágico: Cada vez que le lancen al SPJ un hechizo, sea del tipo que sea, éste será rebotado hacia la persona que lo ejecuta.

93.- Adrenalina: Cuando se encuentre en el fragor de un combate, los porcentajes de habilidad del SPJ aumentan un +10%. Este modificador aumentará en un +1% cada vez que el SPJ suba de nivel.

94.- Historial: Con este poder el SPJ tiene la posibilidad de conocer las habilidades, porcentajes, poderes y debilidades de un adversario.

95.- Doble Experiencia: El SPJ ganará el doble de PX por acción de lo que se gana normalmente. Así subirá antes de nivel y podrá obtener una nueva Técnica.

96.- Invulnerable: Con esta técnica, cuando el SPJ ingiera un veneno o toxina, se le curarán los PVs en proporción a los que el veneno quite.

97.- Negociar con la muerte: Cuando alguien fallezca de muerte no natural, el SPJ podrá interceder con el mas allá para que no se lleve el alma del difunto. Todo dependerá del porcentaje que tenga el SPJ en Influencia. Si tiene éxito, el difunto no morirá y podrá recuperarse. Esta técnica no puede ser utilizada dos veces sobre la misma persona.

98.- Evitar la inconsciencia: El SPJ no se quedará inconsciente aunque sus PVs estén bordeando la muerte. No será necesario hacer tiradas de Resistencia.

99.- Nueva habilidad: El SPJ ganará una nueva Habilidad de aprendizaje a su elección cada vez que termine una aventura.

100.- Nueva técnica: El SPJ ganará una nueva Técnica de Combate a su elección cada vez que termine una aventura.

SENDAS DE ARTES MARCIALES

El SPJ no puede conocer únicamente las Técnicas de Combate anteriores. Existen otro tipo de disciplinas especiales llamadas Sendas de Artes Marciales que no pueden adquirirse en el momento de creación del personaje, pero podrán "aprenderse" mediante el gasto de Puntos de experiencia al subir de nivel.

Para que esta opción sea argumentalmente lógica, tal vez el DJ quiera apartar de manera temporal al SPJ mientras entrena sus nuevas habilidades, hasta que haya aprendido y dominado la Senda.

El SPJ que desee aprender una de estas Sendas de Artes Marciales deberá tener en cuenta lo siguiente:

- Solamente puede aprender un nuevo Rango de una Senda cada vez que suba de nivel.

- No puede aprender una Técnica de un Rango superior a su nivel. Un SPJ de nivel 4 sólo podrá aprender hasta el Rango 4 de una misma Senda.

- El gasto de Puntos de experiencia no hace que el SPJ vuelva a subir de nivel al volver a ganarlos.

- No se puede intentar aprender una nueva Senda sin antes haber aprendido todas las Técnicas que esté aprendiendo.

Al igual que las Técnicas de Combate anteriores, para utilizarlas se debe hacer una tirada de Artes Marciales y la mayoría de ellas sólo pueden ser usadas una vez por combate, salvo que se especifique lo contrario.

1. Senda del aliado de las sombras

(Coste: 850 PX por Rango)

Rango 1.- Amigo de la oscuridad: El SPJ puede actuar de manera normal en una oscuridad total o parcial sin sufrir ninguna penalización a sus habilidades. El efecto dura hasta final de turno.
Rango 2.- El suave susurro de la oscuridad: El próximo ataque de Artes Marciales que realices será totalmente silencioso. Nadie podrá oír ninguno de los sonidos que tú o tu rival hagáis.
Rango 3.- Espada de oscuridad: El SPJ puede fusionar su Chi con la oscuridad para crear una afilada katana o un arma similar. Esta katana dura un número de horas igual a INT/10 y hace un daño +30.
Rango 4.- Ataque desde la oscuridad: Realizas un ataque de Artes Marciales con un modificador de +25% contra un enemigo que desconoce tu presencia.
Rango 5.- Manto de oscuridad: Esta técnica atrae hacia el SPJ las sombras que lo rodean, haciendo de ellas un manto bajo el que protegerse y desplazarse a través suyo (como el poder de Fusión) hasta el final del turno.
Rango 6.- Refugio de oscuridad: Cuando se ataque con éxito a un oponente, se puede elegir no causar ningún daño y en su lugar, sumergir en una absoluta oscuridad un área centrada en el rival hasta el final del turno. El área tiene un radio en metros de INT/20 metros.

2. Senda de las escamas afiladas

(Coste: 1150 PX por Rango)

Rango 1.- Las fauces del dragón: Uno de tus ataques de Artes Marciales recibe un +20 al daño.
Rango 2.- El aliento del dragón: Uno de tus ataques de Artes Marciales recibe un +20% a la tirada.
Rango 3.- La garra del dragón: Uno de tus ataques de Artes Marciales recibe un modificador de +15 al daño y +15% a la tirada.
Rango 4.- La sabiduría del dragón: Todos tus ataques de Artes Marciales hasta final de turno reciben un modificador de +15 al daño.
Rango 5.- El vuelo del dragón: Todos tus ataques de Artes Marciales hasta final de turno reciben un modificador de +15% a la tirada.

3. Senda de las alas pasivas

(Coste: 900 PX por Rango)

Rango 1.- Posición de la grulla: Si el enemigo que está intentando golpearte tiene una PER inferior a tu AGI, tu habilidad de Esquivar obtiene un modificador de +10%.
Rango 2.- El ala de la grulla: Hasta el final del turno, puedes sustituir tu valor en FUE por tu AGI cuando realices cualquier tirada relacionada con esa Característica, incluida la tirada de daño.
Rango 3.- El pico de la grulla: Cuando realices con éxito una tirada de Artes Marciales, puedes elegir hacer un ataque de presa sobre tu oponente, inmovilizándolo en lugar de causar el daño normal.
Rango 4.- El espolón de la grulla: Cuando realices con éxito una tirada de Artes Marciales, puedes elegir hacer un ataque de presa sobre tu oponente, inmovilizándolo por completo. Cada turno que mantengas la presa, causas tu daño normal.

4. Senda de las alas luminosas

(Coste: 1250 PX por Rango)

Rango 1.- Restablecer energía: Esta técnica devuelve al estado normal a un personaje inconsciente, en trance, bajo dominación mental o efectos similares.
Rango 2.- Manos sin sombra: Al ejecutar tu próximo ataque, el oponente no podrá esquivarlo de forma pasiva (utilizando su Parada).
Rango 3.- Puño relámpago: Al ejecutar tu próximo ataque, el oponente no podrá esquivarlo de forma activa (utilizando su habilidad de Esquivar).
Rango 4.- Chi sanador: Puedes utilizar la fuerza vital de tu Chi para detener una hemorragia y estabilizar a un herido grave. También puedes intercambiar con él tus Puntos de vida, hasta un máximo de 10 puntos por turno.
Rango 5.- Dim Mak: Al ejecutar tu próximo ataque, el daño causado ignora cualquier armadura no orgánica que tenga tu oponente.

5. Senda del ojo astuto

(Coste: 875 PX por Rango)

Rango 1.- La venganza del zorro: Cuando eres herido por un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, puedes realizar un ataque de Artes Marciales. Si logras golpearle, el oponente es lanzado en la dirección deseada tantos metros como FUE/20.
Rango 2.- La evasión del zorro: En el próximo ataque que recibas, obtienes un +10% a Esquivar.
Rango 3.- Los ojos del zorro: Estudia a tu enemigo en combate durante un turno. El DJ debe decirte el valor de sus Características, sus habilidades o sus Puntos de vida y Daño Absorbido.
Rango 4.- La risa del zorro: Si tienes éxito en una tirada de Artes Marciales, coges un arma de combate cuerpo a cuerpo que tu enemigo posee. Hasta que finalice el turno puedes atacarle con ella, aunque se trate de un arma especial y no poseas la habilidad necesaria.
Rango 5.- La suerte del zorro: El SPJ puede concentrarse y absorber la energía Chi que le rodea (tirada de PER), recuperando un total de Nivel x5 Puntos de vida. Esta técnica consume todas las acciones del turno.

6. Senda de los anillos constrictores

(Coste: 900 PX por Rango)

Rango 1.- La mirada de la serpiente: Al ejecutar una serie de movimientos hipnóticos antes de lanzar tus ataques, tus enemigos quedan distraídos y aturdidos. Los próximos ataques que realicen contra ti este turno tendrán un modificador de -10%.
Rango 2.- El avance de la serpiente: Un número de enemigos igual a tu Nivel/2 (redondeando hacia abajo) no pueden atacarte. Esta técnica dura hasta final del turno. Si eliges a todos tus posibles oponentes, no causará ningún efecto.
Rango 3.- El ataque de la serpiente: Uno de tus ataques de Artes Marciales recibe un +20 al daño.
Rango 4.- El anillo de la serpiente: Uno de tus ataques de Artes Marciales recibe un +20% a la tirada.
Rango 5.- El veneno de la serpiente: Aunque no te queden más acciones este turno, puedes realizar un ataque extra de Artes Marciales.

7. Senda del tigre saludable

(Coste: 1225 PX por Rango)

Rango 1.- La garra del tigre: Uno de tus ataques de Artes Marciales recibe un +20 al daño.
Rango 2.- La posición del tigre: Inmediatamente después de haber sido herido en combate cuerpo a cuerpo y aunque no te queden más acciones este turno, puedes realizar un ataque extra.
Rango 3.- La tormenta del tigre: Calcula el daño causado por un ataque de Artes Marciales utilizando el bonus por la Característica AGI en lugar de FUE.
Rango 4.- La venganza del tigre: Inmediatamente después de haber sido atacado en combate cuerpo a cuerpo y aunque no te queden más acciones este turno, puedes realizar un ataque extra.

8. Senda de la llama brillante

(Coste: 975 PX por Rango)

Rango 1.- Ataque de fuego: Uno de tus ataques de Artes Marciales recibe un modificador de +20% a la tirada. Si tu oponente lleva algún material inflamable, se prende fuego.
Rango 2.- Posición de fuego: Hasta que finalice el turno cualquier enemigo que te ataque con sus manos desnudas sufrirá 10 puntos de daño. Estos puntos de daño no serán reducidos o disminuidos por DA no orgánico.
Rango 3.- Impacto de fuego: Esta técnica permite al SPJ golpear a sus enemigos con el puño envuelto en una llameante nube de Chi, causando un daño adicional de +20.
Rango 4.- Ojos de fuego: Funciona igual que la técnica Impacto de fuego, pero el ataque puede ser a distancia (hasta un máximo de INT/25 metros).
Rango 5.- Manto de fuego: El SPJ será inmune al daño causado por temperaturas extremas o daño calorífico, hasta el final del turno.

9. Senda de la tortuga blindada

(Coste: 1050 PX por Rango)

Rango 1.- Fuerza interior: El daño que recibas por parte de oponentes con una INT inferior a la tuya se reduce en 10 puntos por ataque. Este efecto dura hasta final de turno.
Rango 2.- Armadura vital: Hasta final de turno, tu DA aumenta en +15.
Rango 3.- El espejo de la tortuga: Si tienes éxito en una tirada de INT, el oponente que te haya herido con un hechizo o con un arma a distancia recibe esa misma cantidad de daño.
Rango 4.- Rey sobre el agua: Si tu APA es superior a la de tu rival, el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que recibas fallará de forma automática.
Rango 5.- La risa de la tortuga: Reduces a cero el daño causado por un arma de fuego o energética. Este efecto dura hasta el final de turno.

10. Senda de la tormenta resplandeciente

(Coste: 950 PX por Rango)

Rango 1.- El reverso de la tormenta: Elige un nuevo objetivo para un hechizo que te haya lanzado un oponente, pero solo será válido si tiene una AGI inferior a la tuya.
Rango 2.- El ojo de la tormenta: Esta técnica neutraliza los efectos de cualquier otra Técnica de combate que realicen sobre el SPJ.
Rango 3.- Refugio en el tornado: El SPJ será inmune al daño de hechizos y objetos mágicos hasta que finalice el turno.
Rango 4.- Maestro de la tormenta: El SPJ podrá elevarse y desplazarse por el cielo como si volase, hasta que finalice el turno.
Rango 5.- Torrente de furia: Puedes gastar todas tus AxA y atacar a todos tus oponentes de forma individualizada y sucesivamente uno detrás de otro, aunque el número de rivales sea superior al número de Acciones que tengas. Esta técnica debe emplearse al principio del turno.
Rango 6.- Acero volador: Te permite atacar a un rival lanzándote por los aires hacia él y atacando con tu katana (o arma similar), causando un +20 al daño.

JUSTICIEROS

A la hora de crear la ficha, cada Justiciero obtiene una Técnica de Combate al azar (tirando 1D100). Cada vez que el SPJ suba de nivel obtendrá otra Técnica de Combate elegida de forma aleatoria.

TÉCNICAS DE COMBATE

1.- A dos manos: El SPJ tiene la capacidad de atacar con dos armas distintas al mismo tiempo. Esta habilidad puede tocarle varias veces a un personaje hasta llegar al rango 3.

- Rango 1: El SPJ puede usar dos armas al mismo tiempo (en la misma acción, una en cada mano) Las condiciones son: a) que sean del mismo tipo de arma: bien de fuego, bien cuerpo a cuerpo. b) que el arma de la mano izquierda sea igual o menor tamaño a la de la derecha. Se aplican los malus de –20% a las dos manos.
- Rango 2: Igual que el rango 1, pero se reducen los malus a un –10%.
- Rango 3: Igual que el rango 2, pero con sólo un malus de –10% a la mano mala.

2.- El don de Billy el Niño: El SPJ desenfunda tan rápido que no consume acción (AxA). Tampoco cuesta acción el cambiar de arma siempre y cuando se entienda que la que dejas se tira al suelo. Vale tanto para armas de fuego como de cuerpo a cuerpo.

3.- Diario de guerra: El SPJ tiene un 50% de posibilidades de conocer los poderes de alguien en base a batallas pasadas (es decir, gente que lleva tiempo en activo, hayan salido o no en partidas). No sabrá nada de los PNJ nuevos. El SPJ tendrá una enciclopedia de tomos con recortes periodísticos y anotaciones o una base de datos en un ordenador, haciendo mención de toda actividad sobrehumana.

4.- Síndrome del chacal: Francotirador nato. Gana la habilidad de apuntar por acción con un +5%. Es decir, que por cada AxA que el SPJ dedique a apuntar, las probabilidades de éxito aumentarán en un +5% al uso de su arma. Suponiendo que tenga 3 AxA, si dedica 2 acciones a “apuntar al objetivo”, el porcentaje en el uso de su arma sube un +10%.

5.- Mimetismo: Se mezcla con las sombras a voluntad. El SPJ puede llegar a fundirse con las sombras y es indetectable visualmente mientras no se mueva.

6.- Camaleón: Tiene el don de disfrazarse perfectamente. Puede pasar por otra persona mientras no hable e intente hacer los menos gestos posibles. Para esto deberá tirar Influencia, con un malus a discreción del Director de Juego.

7.- Infalible: Adquiere el talento de ver los puntos débiles de los demás. Su posibilidad de crítico se multiplica por 2. Esto sucede porque el SPJ combate contra sus enemigos un centenar de veces en su cabeza justo antes de entrar en acción.

8.- Tiro mortal: Cuando realice un disparo, ignorará el Daño Absorbido no orgánico del adversario. Sólo para armas de fuego (no de Alta Tecnología).

9.- Especialista: Obtiene un +30% a la habilidad de combate en un grupo de armas (cortas, largas, blancas, etc...)

10.- Esgrima: El SPJ ataca dos veces con cualquier tipo de arma blanca (filo) por AxA. Aquí entran armas como cuchillos, hachas, espadas, dagas, etc...

11.- Combatiente experto: Tira dos veces en esta tabla para obtener 2 Técnica de Combate de Justiciero. A partir de ahora el SPJ obtendrá dos Técnicas al azar por cada nivel que supere.

12.- Disparo acrobático: Puede Esquivar y Disparar al mismo tiempo, si usa armas de fuego que no sean más grandes que un subfusil. Esta maniobra consume una AxA del Asalto siguiente.

13.- Agilidad gatuna: No se hace daño en caídas de hasta 5 metros. Por encima de esta distancia se le reduce le daño a la mitad. Cada vez que caiga, tiene un 85% de posibilidades de caer de pie y sin daño.

14.- Rey del volante: Puede conducir todo tipo de vehículo con ruedas, pero se ha especializado en uno en el que tiene +25% a la habilidad.

15.- Resistencia a gases: El SPJ es resistente a todo este tipo de sustancia nociva gaseosa y adquiere un +40% a la Tirada de Resistencia frente a gases y venenos.

16.- Intruso fantasma: Si tiene éxito en una tirada de Sigilo con un malus de -40%, es indetectable a cualquier detección de sonido y movimiento.

17.- Chiste berserker: El SPJ enfurece al enemigo con chistes. Al enemigo se le anula la Parada, pero se suma su porcentaje al de la habilidad de combate que vaya a utilizar. Por otro lado, se le reduce el Daño Absorbido en 20 puntos, pero esa cantidad se suma al daño que hace.

18.- Mirada psicológica: El SPJ sabe si un PNJ miente deliberadamente o está ocultando algo.

19.- Análisis de habilidad: El SPJ tiene una memoria fotográfica y recuerda todos sus combates. De este modo, al margen de lo que suba por nivel, también adquirirá una de las habilidades de aprendizaje que haya visto utilizar. Es decir, si ha visto usar un arco y hasta entonces no sabía manejarlo, el personaje Justiciero obtendrá al pasar de nivel la habilidad Arco al mismo porcentaje al que lo tendría al hacerse la ficha.

20.- Moverse el primero: Siempre gana la iniciativa en los combates. En caso de encontrarse frente a alguien con el mismo don, se seguirá el orden según la Agilidad de cada personaje.

21.- Análisis del combate: El SPJ se anticipa al enemigo según va estudiando su técnica. En el segundo Asalto adquiere un +10 en Parada y Esquivar, en el tercero +20, en el cuarto +30, y así sucesivamente. No puede hacer otra cosa que no sea estudiar al oponente durante todo su turno si quiere que estos modificadores le sean aplicados.

22.- Escabullirse: Se puede perder siempre que quiera entre la gente gracias a un andar indiferente. A nada que haya un buen número de personas por la calle será imposible seguirle la pista.

23.- MacGyver: Puede arreglar o inutilizar los artefactos mecánicos y eléctricos con cualquier elemento que tenga a mano. Llegados a cierto grado de tecnología esta técnica no funcionará. Es decir, nunca anulará una tecnoarmadura o algo que el DJ decida que es demasiado complejo. Este talento es muy útil para escaparse de celdas, desactivar bombas en el último minuto, etc.

24.- Llaves de la ciudad: Al SPJ se le considera un protector oficial de una ciudad determinada y se le perdona cualquier "desliz" con la ley con tal de que imponga el orden. Las instituciones siempre lo respaldan, si no oficialmente, sí en la práctica.

25.- Disciplina: +25% a todo tipo de resistencia a ataques mentales, torturas y a todo aquellas intentos que conlleven usar su fuerza de voluntad (tiradas de EQM).

26.- Complejo de McClane: El SPJ se tira al suelo instintivamente en toda explosión y se le reduce le daño a la mitad. Esta maniobra no consume AxA.

27.- Caprichos del destino: El SPJ tiene derecho a realizar una tirada en una tabla de Eventos (hacer una tirada para determinar en qué tabla y después otra para determinar el Evento).

28.- Red de contactos: El SPJ puede conseguir todo tipo de información o armas mediante una serie de informadores e intermediarios. Le da un modificador de +10 a la tirada para conseguir equipo.

29.- Lógica universal: El SPJ entiende el funcionamiento general de los objetos, incluso los de otro planeta. Cuando superan su cultura es capaz de entenderlos, no de saber manejarlos, ni arreglarlos. Es decir, en una nave extraterrestre sabrá cuales son los mandos de dirección y cuál el tablero de comunicación sin que nadie se lo explique, pero no podrá utilizarlos. Con una tirada de Suerte y a discreción del DJ, podría intentar manejarlo con modificadores negativos.

30.- Lógica aplastante: +25% a Influencia para convencer a mentes sobrehumanas: Dioses, criaturas artificiales,... siempre que lo intente con un argumento coherente y lógico.

31.- Torpeza inducida: Tu enemigo tendrá una pifia en 1D6 Asaltos haga la acción que haga. Si te atacan dos oponentes o más, sólo uno de ellos obtendrá la pifia en ese plazo de tiempo.

32.- Desconocido: No dejas ningún tipo de huella o rastro, eres casi imposible de encontrar.

33.- Energía vital: Concentras tu energía vital en un arma de cuerpo a cuerpo. Sacrificas los Puntos de vida que elijas y este número multiplicado por dos se le añade al daño del arma. Si fallas el golpe sigues habiendo perdido los puntos de vida.

34.- Boxeo: Atacas dos veces por acción usando los dos puños. Si te saliera por segunda vez, atacarías tres veces, dos con los dos puños y otra dando patadas.

35.- Piel pétrea: Tanto ejercicio ha hecho que tu piel y músculos adquieran una dureza fuera de lo común y ganas 10 puntos de Daño Absorbido.

36.- Héroe: El SPJ puede sacrificar Puntos de vida para aumentar un porcentaje, siendo la relación de un punto de vida por cada dos de habilidad. Los puntos solamente se recuperaran mediante reposo (aunque con el doble de rapidez de lo normal).

37.- Cazador de sombras: El SPJ descubre sin necesidad de tirada a los enemigos que le estén acechando (siempre y cuando no estén ocultos mediante un poder o magia, con estos es obligatorio hacer una tirada). Está entrenado para tratar con ese tipo de amenazas.

38.- Carismático: +20 a la Apariencia y Fama +5. Esto no significa que sea más atractivo que antes, sino que se ha vuelto más carismático. Es el tipo de héroe que está de moda, el que siempre nombran en los periódicos cuando quieren hablar de este tema.

39.- "Dame una pastilla": El SPJ es adicto a las anfetaminas. Tiene pastillas de dos colores (azules y blancas, aunque se puedan elegir otros, pero siempre con cierta simbología) No le suelen afectar, salvo cuando se toma unas pastillas rojas (que en realidad tienen los mismos componentes que las otras), pero el cambio de color tiene un complejo efecto psicológico que afecta a su estado físico. Durante las tres horas siguientes aumenta +20 a FUE, AGI, CON y –20 a la INT. Sólo puede hacerlo una vez al día por el desgaste que le causa y al terminar sus efectos, tendrá un –20 a FUE, AGI, CON y a todas las habilidades que conlleven acción física, la INT se mantiene en la que tenía.

40.- Garra mortal: Le han implantado una garra de Strenium en uno de sus antebrazos. El daño que causa es 40+3D10 más el modificador de Fuerza. Se usa con el porcentaje de la habilidad Pelea, ya que golpear con ella es como dar un puñetazo. Sacarla del cuerpo cuesta 25 Puntos de vida (pero sólo la primera vez), debido al corte y desgarros internos que le provoca.

41.- Resistencia a venenos: El SPJ es resistente a este tipo de sustancias nocivas y adquiere un bonus de +40% a la Tirada de Resistencia pertinente.

42.- Héroe de acción: Gana +30% a Trepar/Saltar y +15% a Lanzar. Una vez por aventura puede ignorar todo el daño recibido en un ataque. Consigue salvarse de milagro cuando debería haber muerto.

43.- Conocimiento mágico: El SPJ posee amplios conocimientos acerca de los seres mágicos. Con una tirada de Inteligencia puede llegar a conocer el 80% de los poderes de cualquier criatura mágica.

44.- Matrix: El SPJ es un experto en informática. Dominará cualquier base de datos aunque sea alienígena. En éste último caso sólo sabrá sacar la información con una tirada de INT-45, pero no podrá modificarla ni alterarla. Su desventaja es que no está del todo seguro de si su vida es real o es una fantasía virtual, aunque sabe que si muere en esta realidad, morirá de verdad.

45.- Hipnosis: Puede hipnotizar a un oponente si se concentra, consiguiendo que la víctima pierda la mitad de las Acciones por Asalto que tenga (redondeando hacia arriba). El porcentaje de esta habilidad es igual al valor de EQM original que tenga el personaje.

46.- Instinto de combate: Al SPJ nunca se le puede emboscar ni se le ataca por sorpresa. Aunque al resto del grupo les cueste un Asalto reaccionar, el SPJ tiene derecho a una tirada de Iniciativa sin ningún malus desde el primer turno.

47.- Fortaleza: El SPJ no caerá nunca inconsciente, no importa los PV que le queden.

48.- Regeneración: Esta habilidad sólo se puede usar en reposo. Es una especie de yoga o trance mental que realiza el SPJ con la más absoluta relajación Tiene tres rangos, es decir, a un SPJ le puede tocar esta Técnica hasta tres veces.

- Rango 1: El SPJ puede recuperar todos los Puntos de vida en tres horas.
- Rango 2: El tiempo de recuperación baja a las dos horas y puede limpiar su organismo, eliminando tanto enfermedades como venenos o sustancias tóxicas.
- Rango 3: El SPJ ahora será capaz de regenerarse o unir cualquier parte del cuerpo amputada, lo que le costaría de dos a cuatro horas, dependiendo de la gravedad.

49.- Control de emociones: Es capaz de mentir de modo en que nadie sepa de si dice la verdad o no. No necesita tirar Influencia para que no se descubra su mentira. En el peor de los casos, la persona a la que se lo diga no estará totalmente segura de lo que ha dicho, pero no pensará que haya mentido.

50.- Políglota: Es capaz de entender y hablar en un grado básico toda lengua de la Tierra que sea hablada/escrita por un mínimo de un millón de personas.

51.- Familiar: El SPJ se encuentra con un animal que se hace su amigo inseparable y con el que tiene una conexión especial. El animal entrará en juego como un SPJ. Haz una tirada de Suerte:

- Fallas la tirada: El animal es un animal normal, un perro, un lobo o similar.
- Sacas la tirada: Es un animal más exótico y poderoso. Una pantera, un cocodrilo, un halcón, ...
- Sacas un crítico: Es un animal con una serie de aptitudes y habilidades bastantes impresionantes, como podría ser un dientes de sable o un pequeño dragón.

52.- Contorsionismo: Al SPJ no lo retiene ningún tipo de atadura o esposas. Siempre que la inmovilización sea física, encontrará un modo de soltarse y librarse de sus ligaduras.

53.- Construir trampas: Sabe apañárselas para construir trampas, de hecho siempre lleva el equipo adecuado. Su porcentaje es igual a DES+INT+PER/4. Esta técnica funciona igual que el resto de habilidades de aprendizaje y su valor se puede ir subiendo conforme aumenta de nivel.

54.- Juego: Es un maestro de los juegos de azar, sea cual sea su naturaleza. Ya sea por suerte o por habilidad, siempre suele ganar y nadie sabrá cómo lo hace, a no ser que posea esta misma técnica.

55.- Señales: Es capaz de hacerse entender por señas con cualquier compañero, aunque eso no implica que entienda las señas que le hacen el resto, deberá tirar INT para comprenderlas. Aparte de eso, será capaz de hacer gestos hacia otra persona mientras que el resto no se darán cuenta.

56.- Químico: El Justiciero es un aficionado a trabajar con productos químicos. Siempre que lo necesite será capaz de analizar una sustancia y saber qué tipo de reacciones provoca. Podría construir drogas de diseño, gases paralizantes, toxinas, etc.

57.- Carrera kamikaze: Si el SPJ sale de cualquier cobertura y se dirige corriendo y disparando hacia sus enemigos, tiene un modificador de +15 a la Parada y +20 a las tiradas de ataque.

58.- Sexto sentido: El SPJ puede hablar con los muertos. Le pueden dar una información relacionada con su vida anterior. Para hablar con alguien en concreto tiene que buscarlo por los lugares que le importaban cuando estaba vivo o visitar su tumba. Atención, no implica que los muertos den la información gratis, algunos le piden algo a cambio.

59.- Paladín: Un poderoso dios de otra dimensión ha llegado a la Tierra y busca a alguien que porte su espíritu de la venganza, en beneficio de los débiles y los desamparados. Se presenta al SPJ y otorga tres dones especiales:

- Imposición de manos: El SPJ puede curar 1D20 PV dos veces al día.
- Todos los muertos vivientes (y los Poseídos) tienen –15% a la hora de atacarle y el daño que le hagan estos seres también se reducirá en 15 puntos.
- Puede imbuir a un arma de cuerpo a cuerpo un hálito de fuego dos veces al día que añadirá 3D10 al daño, aunque se añade un +20 si el enemigo es un muerto viviente.

60.- Echarse a un lado: Aunque no te queden más Acciones por Asalto, tienes derecho a realizar una tirada de Esquivar para evitar un ataque cuerpo a cuerpo.

61.- Primera impresión: Es el primero al que mirará y tomará como líder un SPJ amigo y el último al que lo hará un enemigo. La probabilidad de que te ataque alguien mientras estás acompañado con otros personajes se reduce a la mitad.

62.- Amigo Félix: Tienes una gran afinidad con los animales. No te atacarán y puedes llegar a calmarlos con una tirada de INT. Si lo intentas y fallas, no pasa nada, pero si pifias, se enfadarán todavía más y pueden ser agresivos contigo. No funciona con criaturas mitológicas. Artefacto

63.- Tipo con suerte: El SPJ obtiene +30% a Suerte y añade +15% a la Suerte del grupo.

64.- Dispositivos: El SPJ adquiere o construye 2 dispositivos tecnológicos, a discreción del DJ.

65.- Meditación: Recupera 1 PV por turno gracias a una técnica que se la enseñó un viejo monje tibetano. Debe estar en reposo para que sea efectiva.

66.- Factor masculino: El SPJ tiene una defensa de +30% contra poderes mentales de alguien del género contrario. Si el SPJ es hombre, tiene un malus de –25% para ser seducido. Si es mujer tiene un malus de -55% y se le resta 10 a la APA por su vestimenta, que oculta gran parte de su cuerpo.

67.- Vocalizar: Es capaz de hablar en una frecuencia tan baja que sólo le oiga la persona a la que va destinada la información. Un crítico en Percepción (PER) conseguiría descubrir el murmullo pero no lo que dice, para eso se necesitaría Súper PER. Alcanza una distancia de hasta 30 metros.

68.- Alas espectrales: El SPJ puede realizar saltos de hasta tres veces más distancia de lo normal, tanto saltos horizontales como verticales.

69.- Falso Chi: Es una técnica que, en realidad, no tiene nada que ver con el Chi de los Expertos en artes marciales. Después de tres acciones concentrándose, el SPJ realiza un ataque cuerpo a cuerpo y si le sale la tirada, causa el triple daño.

70.- Odio empático: Cuando se obsesione con un enemigo, irá recibiendo sensaciones, pistas vagas y visiones que le irán indicando dónde está. La información que tenga de su enemigo, también la tendrá su enemigo de él. Ambos obtendrán pistas de dónde se ubica el otro y tenderán a encontrarse.

71.- Reconstrucción: El SPJ será capaz de reconstruir cualquier objeto físico, aunque esté muy dañado o le falte alguna pieza. Aguantará entero un turno por nivel del SPJ y en completa operatividad, antes de volver a estropearse de manera definitiva.

72.- Sabiduría del viajero: El SPJ ganará 200 Puntos de experiencia por cada frase digna de recordar que diga en la partida y que esté relacionada con sucesos de aventuras pasadas.

73.- Resistir los elementos: Resiste espectacularmente el frío y el calor. Los modificadores negativos por estos efectos le afectan la mitad que al resto del grupo. Si recibe algún tipo de daño por la temperatura, el frío o el fuego, también se reducirá a la mitad.

74.- Gatillo fácil: Si realizas tres ataques consecutivos sobre el mismo enemigo, el siguiente ataque que realices obtiene un modificador de +15% a la tirada y +15 al daño.

75.- Arma: El SPJ se encuentra o recibe un arma algo especial (un cuchillo de Optimun, un látigo que además hace daño eléctrico, etc). A negociar con el DJ.

76.- Doble vida: Tiene un alter ego civil muy respetable, hasta el punto de que es un empresario de éxito, el director de un periódico o revista importante o alguien con mucho poder. Su posición económica es bastante buena y le obliga a estar muy comprometido con su identidad civil.

77.- Resistencia a la magia: No cree en la magia. Piensa que eso son poderes mutantes interpretados bajo un halo de superstición, así que todo hechizo que se le lance, sea para bien o para mal, tiene un 25% de posibilidades de no hacerle efecto. Sería el caso por ejemplo, de un hechizo de resurrección, pero no de un Evento. Esta Técnica no tendría validez para tales tablas.

78.- Robin Hood: Es un experto en el manejo del arco o la ballesta (si no tiene la habilidad correspondiente, la adquiere sin coste). Consigue también un carcaj con flechas de puntas especiales.

79.- Golpe afortunado: En un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, tiras tu FUE contra su CON. Si ganas, tu adversario cae inconsciente al suelo durante tantos segundos como diferencia de éxito hayas sacado. Si el otro personaje tiene Súper CON sólo consigues aturdirle la mitad del tiempo.

80.- Autonutrición: Puedes sobrevivir hasta cinco días sin comer ni beber, sin que ello te cause ningún modificador negativo ni pérdida de Puntos de vida.

81.- Desvelo: El SPJ puede dormir de manera normal si lo desea, pero su metabolismo le permite una completa actividad si duerme la mitad que el resto, es decir, una vez cada dos días.

82.- Preservación: Tienes un documento antiguo, un viejo medallón, una foto de tus camaradas del ejército o cualquier otro objeto similar que te da fuerzas cuando todo parece perdido. Si te concentras en los recuerdos que te da ese objeto, puedes ignorar todas las penalizaciones negativas que tengas hasta el final del combate.

83.- Ley de Defensa: Has aprendido una antigua técnica oriental dedicada al bloqueo de ataques cuerpo a cuerpo. Sumas +15 a la Parada.

84.- Leyes de Movimiento: Has aprendido una antigua técnica oriental dedicada a la concentración. Puedes tener hasta dos rangos, si esta técnica te vuelve a tocar.

- Grado 1: Reservas la mitad de tus acciones, redondeando hacia arriba, y las usas en el turno siguiente.
- Grado 2: Reservas todas tus acciones y las usas en el turno siguiente.

85.- Ley de Ataque: Has aprendido una antigua técnica oriental dedicada al combate. Sumas +15% a la habilidad de Pelea y +10 al daño que hagas luchando sin armas.

86.- Ley de Vida: Añade un +3 a la tirada de subir porcentajes (Puntos de vida y porcentaje de habilidades), gracias a la filosofía de vida y mentalidad positiva de una antigua técnica oriental.

87.- Ley de Energía: Todo personaje que adquiera esta antigua técnica oriental debe meditar un mínimo de dos horas al día para estar en paz consigo mismo. Esto implica las siguientes ventajas:

a) Poder curar un 25% del daño recibido en una herida con una tirada de INT, y hasta el 50 % si obtienes un crítico. No hay pifia y no puedes quitarle vida a nadie fallando esta tirada, pero una vez tratada la herida el personaje atendido sólo se recuperará con reposo o magia.

b) No ahorras dinero, todo lo inviertes en los más necesitados, salvo lo imprescindible para comida, que siempre será lo más austera posible. Prescindirás de todo placer material que no sea ayudar a tu prójimo, y siempre tenderás a ayudar y creer al más necesitado. Esta habilidad anula otras como la de Doble vida (76) y modificará tu posición económica.

88.- Duro como el hielo: No necesitas hacer tiradas de EQM porque eres un tipo al que nada le asusta o le sorprende. Nunca sufrirás Estados Mentales Alterados.

89.- Cadenas del destino: Las próximas 1D4 veces que mueras, un PNJ supervillano te resucitará o evitará tu muerte, porque hay algo en ti que le interesa para sus planes. Así que te esclavizará o te mantendrá prisionero como cobaya de experimentos o para alguna de sus siniestras actividades.

90.- Buenas experiencias: El SPJ aprende más rápido de lo normal. Debido a ello, en cada aventura se le subirá un 25% más Puntos de experiencia.

91.- A cámara lenta: Si el SPJ obtiene un crítico en la tirada de Iniciativa, sus oponentes no podrán esquivar de forma activa sus ataques. Es decir, no podrán hacer la tirada correspondiente de Esquivar, aunque el personaje sí tendrá que restar su Parada cuando les ataque.

92.- Conocimiento oculto: Tiene el mismo efecto que la técnica Conocimiento mágico (43) pero relativo a los Ángeles, Demonios y otros seres sobrenaturales.

93.- Arte del asesinato: Si tu oponente no se ha dado cuenta de tu presencia, la próxima tirada de daño que realices sobre él tiene un +10 al daño.

94.- Ciudadela: Tiene una base de operaciones secreta (piso franco en la ciudad, refugio en el subsuelo, bunker abandonado, …) que utiliza como almacén de equipo y municiones.

95.- Nunca desarmado: A pesar de lo mucho que te registren, siempre te las ingenias para conseguir un arma de pequeño tamaño (pistola o cuchillo).

96.- Alta tecnología: Hace tiempo consiguió entrar en un laboratorio militar secreto y se llevó material de alta tecnología. Conserva un arma de ese tipo (láser, fotones, …), un dispositivo especial (protector psíquico, detector de metahumanos, …) o un vehículo mejorado con armas y blindaje.

97.- Abogado criminalista: Sabe esquivar a la policía de forma que nunca se le pueda acusar de nada o sabe lo que hacer para que eso ocurra. También podrá encubrir a sus compañeros y conoce las formas de sobornar a los agentes de la autoridad para que le dejen en paz.

98.- Me debes una: Hay 1D6 personas que le deben un favor y un compañero de su vida civil (o un ciudadano de profesión similar) que le debe 1D4 favores.

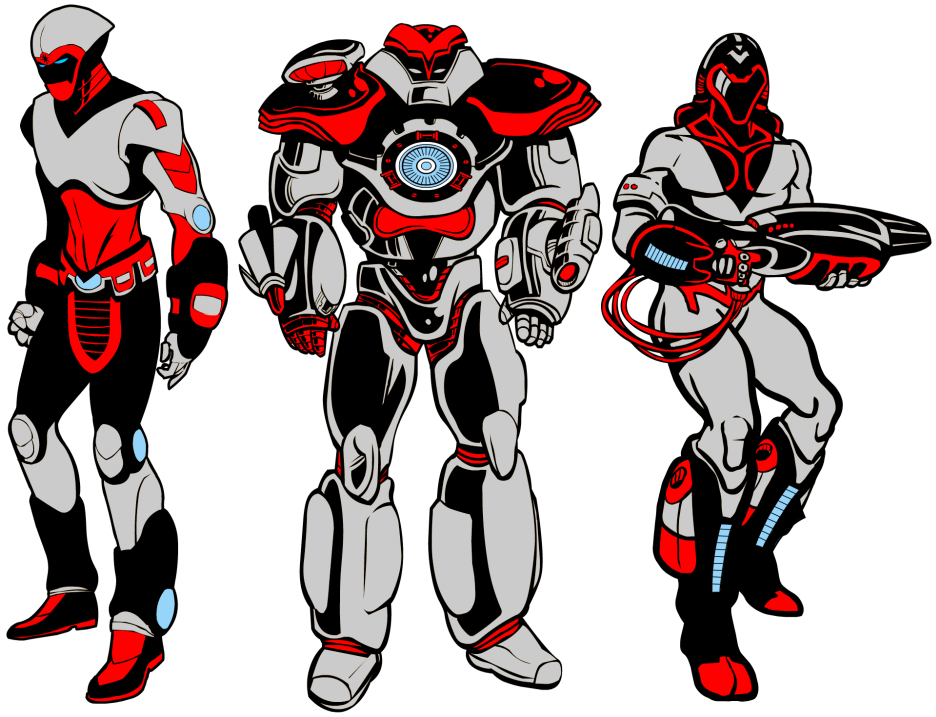
99.- Legado de plomo: Tira dos veces en esta tabla y elige la Técnica que prefieras.

100.- Malas compañías: El SPJ tiene otro personaje Justiciero que le presta ayuda en determinadas ocasiones (una antigua amante, un viejo compañero del ejército o algo así). Se le hace una ficha de SPNJ de nivel 3. Le puede conseguir nuevas armas o equipo y acompañarle en aquellas misiones que sean más arriesgadas. Es posible que alguno de esos favores no se lo tengan en cuenta, pero generalmente le pedirán otro a cambio. Si el SPJ muere, el otro Justiciero tomará su relevo en el grupo.

CAPÍTULO 8: HÉROES Y VILLANOS



TECNORED



TecnoRed es una extensión de la UEO encargada de actividades extremas en las que se requiere la presencia de operativos militares especiales.

Bajo esta denominación se encuadran diversas unidades operativas con diferentes funciones que van desde la vigilancia de actividades extraordinarias a la lucha antiterrorista, pasando por la supervisión de asuntos relacionados con metahumanos conflictivos.

Los miembros de la TecnoRed son escogidos tras complicados procesos de selección en los que se tienen en cuenta la inteligencia, la forma física y la fidelidad a la bandera de las doce estrellas. Es importante resaltar que TecnoRed no admite entre sus miembros a seres con capacidades sobrehumanas.

ARMADURAS TECNORED

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 las armaduras y otros dispositivos son nombres clave utilizados por la UEO y están usados con permiso de esta organización. Las descripciones de cada modelo de tecnoarmadura se pueden consultar en el apartado correspondiente del manual.

Todas las armaduras de los miembros de la TecnoRed tienen sistemas comunes como impulsores, sistemas de autodestrucción, radar y comunicaciones.

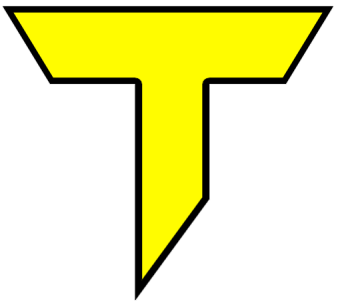
El prototipo WMA se cataloga como alto secreto y está en actual desarrollo por parte de Zortek para obtener definitivamente superioridad en el terreno táctico. Se desconoce el estado actual del proyecto pero se especula que podría tratarse de una armadura que requiera de dos individuos para manejarla, uno de ellos dedicado a movimiento y comunicaciones y el otro a los sistemas de armamento.

El modelo no ha sido probado en condiciones de combate real. Los datos proporcionados están basados en conjeturas y estudios preliminares del proyecto.

Armaduras estándar TecnoRed

TIPO	PV	DAÑO ABS	FUERZA	MÓDULOS
Zortek 1	125	75	125	Impulsor Mach 0.5
				2 ametralladoras
Zortek 3R	155	105	135	Impulsor Mach 1
				2 ametralladoras
				2 misiles Xter
Tholweb IV	185	135	160	Impulsor Mach 0.5
				2 armas de partículas Darver
				Soporte Vital
Zortek HA	200	150	185	Impulsor Mach 1
				2 ametralladoras
				2 misiles Xter
				2 armas de partículas Darver
				Alta autonomía
Zortek HT	185	135	175	Impulsor Mach 0.5
				2 lanzallamas
				4 láser L-600
Yondra	155	105	150	Impulsor Mach 0.5
				2 láser L-300
				1 fusil de plasma PL-5
				Camuflaje
Krimec BHA	200	150	185	Impulsor Mach 1
				1 arma de partículas Darver
				1 láser L-600
				1 fusil de plasma PL-5
				1 misil Xter
				Computadora táctica
				Condiciones extremas
WMA (prototipo)	300	325	200	Impulsor Mach 2
				4 armas de partículas Darver
				4 misiles

GRUPOS OPERATIVOS DE ASALTO



Son los grupos más comunes de la TecnoRed. Reúnen aproximadamente mil efectivos en toda Europa. Su cuartel general se encuentra en las afueras de Paris. La formación estándar utilizada es el pelotón, compuesto por diez individuos dotados de armaduras Zortek 1. Visten 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.

Estos grupos suelen ir acompañados de un Grupo de Apoyo Táctico compuesto por cinco individuos sin transformar que se encargar de proporcionar transporte, monitorizar las comunicaciones, elegir los blancos y cubrir cualquier otra necesidad que tengan los GOA. Los GAT utilizan furgonetas dotadas de todo tipo de material de comunicaciones, sensores, ... para proporcionar información a sus compañeros durante las acciones de combate.

Las acciones de los GOA comienzan a partir de informaciones de la sección de Inteligencia de TecnoRed o con solicitudes de intervención procedentes de gobiernos nacionales o de la UEO. Cualquier operación de la TecnoRed debe, teóricamente, ser notificada previamente al gobierno nacional en cuyo territorio se desarrolla.

Los equipos tácticos suelen ser los primeros en hacer su 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 diferentes Grupos Operativos de Asalto se encuentran localizados de la siguiente manera:

Grupo Operativo 1: Paris – Cuartel General
Grupo Operativo 2: Paris – Cuartel General
Grupo Operativo 3: Paris – Cuartel General
Grupo Operativo 4: Paris – Versalles
Grupo Operativo 5: Berlín (desde Octubre del 92)
Grupo Operativo 6: Munich
Grupo Operativo 7: Copenhague
Grupo Operativo 8: Marsella
Grupo Operativo 9: Londres (Blue Royals)
Grupo Operativo 10: Liverpool (Westerners)
Grupo Operativo 11: Inverness (Green Higos)
Grupo Operativo 12: Sin localizar
Grupo Operativo 13: Rótterdam
Grupo Operativo 14: Turín
Grupo Operativo 15: Roma
Grupo Operativo 16: Nápoles

Grupo Operativo 17: Disuelto
Grupo Operativo 18: Gibraltar (Atlanteans)
Grupo Operativo 19: Madrid
Grupo Operativo 20: Barcelona
Grupo Operativo 21: Sevilla
Grupo Operativo 22: Lisboa
Grupo Operativo 23: Oporto
Grupo Operativo 24: Sin localizar
Grupo Operativo 25: Atenas
Grupo Operativo 26: Heraklion
Grupo Operativo 27: Ajazzio
Grupo Operativo 28: Madeira
Grupo Operativo 29: Sin localizar
Grupo Operativo 30: Berlín (en formación)
Grupo Operativo 31: Turín (en formación)

Los grupos que aparecen “Sin localizar” carecen de base operativa oficial. TecnoRed se ha negado de forma reiterada a dar información al Parlamento Europeo sobre la localización exacta de estos grupos. 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 URSS, es una prioridades del gobierno del presidente Yeltsin, que ve impotente como hasta las más altas esferas rusas del poder están infectadas por la mafia. De la mafia rusa se dice que podría contar con un grupo de metahumanos a sueldo para mantener su reinado de terror.

El GOA 17 fue disuelto en Junio de 1998 después de que el grupo de inteligencia de la 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 formó 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 irakies. Irlanda ha rechazado en todo momento albergar en su territorio unidades operativas de la 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) sin apoyo externo. Sus equipos estándar son armaduras Zortek HT. Sus insignias son de color plateado sobre armaduras de color negro.

EUROMEN

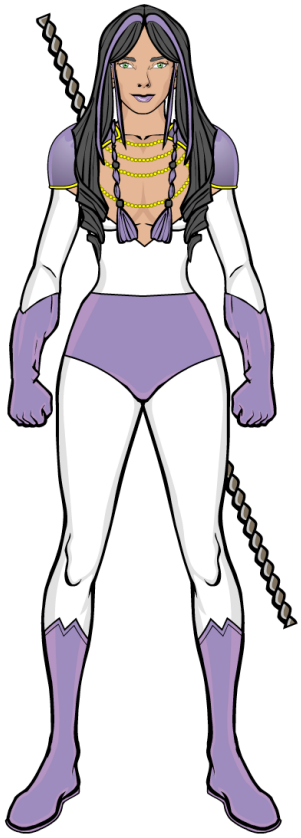


El Cuerpo Europeo de Operaciones Especiales, conocido públicamente como Euromen, es un grupo heterodoxo formado por superhéroes designados por la Comisión Bradley dependiente del Parlamento Europeo de Estrasburgo y creado en 1978. En la actualidad son cinco miembros debido a la reciente muerte en 1996 de Estigma, el Euroman francés y uno de los miembros fundadores, a manos de Épsilon Eridani, el superterrorista transjeco. Algunos Euromen pertenecen a otros grupos de su país y compaginan las dos actividades. Muchos son los parlamentarios europeos que consideran ridícula la existencia de este grupo, cuyas actividades se consideran más un lavado de cara al parlamento de Estrasburgo que verdaderas acciones especiales.

Tienen su sede en Bruselas y se reúnen periódicamente para tratar temas relacionados con la proliferación de seres con poderes en Europa. Entre sus acciones más reconocidas se cuentan el aparente desmantelamiento del grupo de supervillanos españoles Brazo Ejecutor, su colaboración con las Nature Corps en la catástrofe ecológica del petrolero japonés Jioishi-maru en las costas de Finlandia, su aportación en la guerra del Golfo y en la ayuda humanitaria a la antigua Yugoslavia, la erradicación de la plaga de pseudo-vampirismo que casi asola Madrid en 1993 y el salvamento del parlamentario francés René Aubier secuestrado por Épsilon Eridani (misión en la murió Estigma).

Los Euromen son, según palabras textuales de Atlas, uno de los miembros del grupo, *“más una familia que un grupo de superhéroes”*, aunque son bastante conocidas las disputas entre él mismo y Gestein. Su enemigo principal es Épsilon Eridani, el terrorista internacional con el que han combatido en varias ocasiones. Eridani no es solo responsable de la muerte de Estigma, sino que también es culpable de la desaparición de Mad Rocket, uno de los miembros fundadores. Eridani ha declarado en más de una ocasión que su mayor anhelo es *“ver las tumbas de los Euromen al lado de la de Estigma”*.

HYDRAE



Nombre: Mary Gay Haldeman
Origen: Mutante genético

Profesión: Ex-profesora
Nivel: 4

Reputación: +12
Fama: 9

FUERZA	66
CONSTITUCIÓN	75
AGILIDAD	65
DESTREZA	79
INTELIGENCIA	80
PERCEPCIÓN	79
APARIENCIA	76

Puntos de vida:	56
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	80
Acciones/Asalto:	1
Parada:	16
Parada psíquica:	20

Estatus Legal
Ciudadana británica sin antecedentes penales.

Habilidades

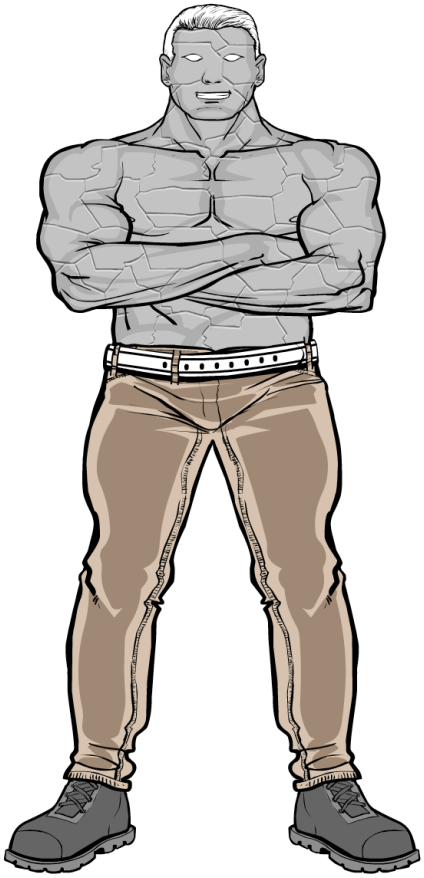
Pilotar: Helicóptero	80%
Ciencia: Química	62%
Arma: Bastón	72%

Poderes

Regeneración de tejidos	-	Rango Alto

Historial
Hydrae tiene la capacidad de regenerar los miembros perdidos y las heridas que le son inflingidas con una velocidad increíble. En recientes estudios ha demostrado ser capaz un nuevo brazo, adulto y funcional, en dos horas y diecisiete minutos, aunque tenía plena movilidad desde los primeros veinte minutos. Es bastante inexperta en combate, aunque ha resultado ser un miembro muy útil de los Euromen en acciones tácticas.

GESTEIN



Nombre: Joseph “Joss” W. Hausser
Origen: Mutante genético

Profesión: Operativo especial
Nivel: 6

Reputación: +14
Fama: 14

FUERZA	140 (80)	**INTELIGENCIA**	79
CONSTITUCIÓN	150 (80)	**PERCEPCIÓN**	75
AGILIDAD	91	**APARIENCIA**	81
DESTREZA	80		

Puntos de vida:	163 (81)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	75 (40)	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	75	**Parada psíquica:**	20

Estatus Legal
Ciudadano alemán sin antecedentes penales.

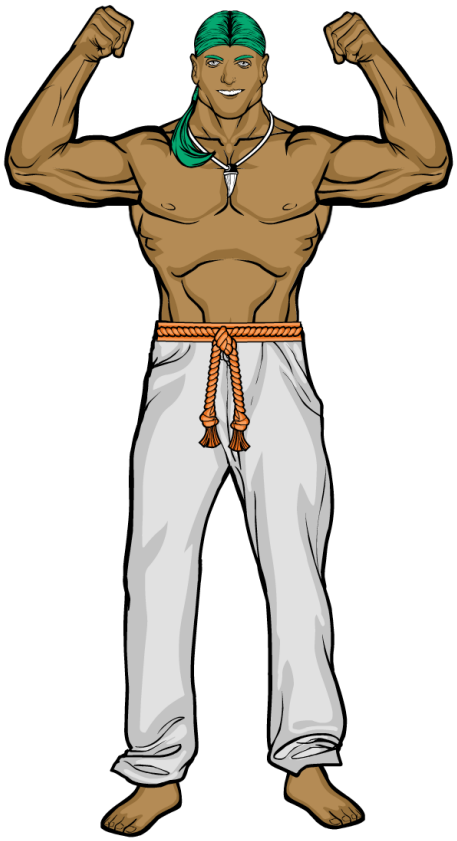
Poderes

Blindaje natural	-	Rango Elevado
Control de la geodinámica	115%	Rango Bajo

Historial
Joseph W. Hausser (Berlín, 1964) es un mutante genético que puede transmutar su cuerpo en una forma blindada de aspecto rocoso que le protege de impactos y le da una fuerza sobrehumana. En este estado puede controlar la geodinámica, aunque debido a un desgraciado incidente en Islandia en el que murieron seis personas por su culpa, no utiliza ese poder más que en contadas ocasiones.

Hausser está casado con la popular periodista Martha Adenauer y tiene tres hijos de corta edad: Gertraud (6), Samuel (4) y el benjamín Joel (1). Adora a su familia y no reside en la base de los Euromen por expreso deseo y concesión de la Comisión Brady. Tiene una manía personal: retar a Golem, del Vértice De Combate, a una lucha. Por el momento, el miembro del Vértice ha declinado el ofrecimiento.

ATLAS



Nombre: Alfonso Linhao
Origen: Dios - Guardián

Profesión: Aventurero
Nivel: 4

Reputación: +11
Fama: 13

FUERZA	200 (83)	**INTELIGENCIA**	75
CONSTITUCIÓN	150 (70)	**PERCEPCIÓN**	84
AGILIDAD	122 (77)	**APARIENCIA**	88
DESTREZA	90		

Puntos de vida:	148 (60)	**Acciones/Asalto:**	3 (2)
Daño absorbido:	75 (40)	**Parada:**	40
Equilibrio mental:	75	**Parada psíquica:**	19

Estatus Legal
Ciudadano portugués con antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Alto
Súper Agilidad	-	Rango Medio

Historial
Alfonso Linhao (Cascais, 1974) encontró el Torque de Zeus en una inmersión subacuática en las cercanías de Boca do Inferno, en la costa portuguesa, el 18 de Julio de 1994. Al tocar la joya comprobó como era poseído por el espíritu del mítico Atlas.

La vida del joven estudiante de fotografía cambio radicalmente. Su carácter se torno altivo y despótico, debido a lo cual perdió a su novia y a sus amigos. Sus padres, al no poder soportar los problemas derivados de las actuaciones delictivas de su hijo, se separaron y Antonio cayó en el alcoholismo.

En este lamentable estado de pérdida total de la autoestima lo encontró Joao Yanes, enlace de la Comisión Bradley en Portugal. Ofreciéndole una nueva vida y la respuesta a muchas de sus preguntas, consiguió que ingresara en IDESS Francia, donde pasó seis meses mejorando su carácter y aprendiendo el uso de sus poderes.

Tras esto se unió a los Euromen, lo que causó una gran polémica (que pasó desapercibida para el gran público y el propio Alfonso) con el Vértice De Combate, puesto que ambos grupos se disputaban su permanencia.

Alfonso convoca a Atlas cuando lo cree necesario. Su carácter jovial y algo prepotente es siempre motivo de diversión para sus compañeros. Aunque él cree que le consideran un niñato, la verdad es que está muy bien considerado dentro del equipo y ha demostrado en muchas ocasiones ser un excelente miembro de Euromen, al que pertenece desde antes de la muerte de Estigma.

Su arrolladora personalidad le ha convertido en uno de los miembros de Euromen más solicitados por los medios de comunicación. Como Atlas no le importa ser portada de revistas o aparecer en programas de televisión, está encantado de conocerse y de que los demás le conozcan.

Se le suponen varias relaciones amorosas con distintas famosas europeas y algunas superheroinas, aunque él nunca ha reconocido ninguna de ellas. En secreto Alfonso tiene la esperanza de recuperar a su antigua novia, María Fátima, pero hace tiempo que no sabe de ella y no sabe como reaccionará al saber su estado actual.

EUROMAN



Nombre: Jaime Torrens
Origen: Mutante inducido

Profesión: Operativo especial
Nivel: 5

Reputación: +15
Fama: 15

FUERZA	100	**INTELIGENCIA**	100
CONSTITUCIÓN	100	**PERCEPCIÓN**	100
AGILIDAD	100	**APARIENCIA**	100
DESTREZA	100		

Puntos de vida:	95	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	100	**Parada psíquica:**	25

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales. Identidad conocida públicamente ya que él mismo la reveló durante una rueda de prensa.

Habilidades

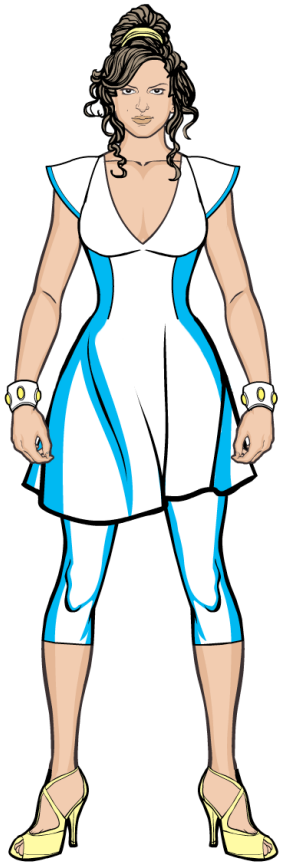
Arma corta	100%
Arma larga	100%
Armas blancas	100%

Historial
Jaime Torrens (Madrid, 1969) es el único miembro de un grupo de superhéroes oficiales de la UEO sin poderes. Virtualmente perfecto, supone la cumbre de la evolución humana. Su fisiología fue alterada en lentos y costosos procesos de laboratorio mediante la modificación genética de la totalidad de sus células, lo que le otorgó más vigor, fuerza y agilidad.

Euroman es un hombre calmado, de carácter templado, que respeta y acata las decisiones del gobierno español y europeo. De todas formas, se sabe que está bastante cansado de defender a un gobierno gastado por el excesivo tiempo en el poder y considera que en varias ocasiones ha sido utilizado como arma electoral.

Euroman es también miembro de la Fuerza Del Futuro, el supergrupo a las órdenes del gobierno español. Es un experto en todo tipo de combates y en el uso de cualquier clase de arma, así como en el manejo de vehículos por tierra, mar y aire.

EUROPA



Nombre: Sofía Venizelos
Origen Guardián

Profesión: Actriz
Nivel: 2
Reputación: +10
Fama: 14

FUERZA	Variable (65)		
		INTELIGENCIA	77
CONSTITUCIÓN	Variable (83)		
		PERCEPCIÓN	75
AGILIDAD	81		
		APARIENCIA	100
DESTREZA	82		

Puntos de vida:	54	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	Variable	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	65	**Parada psíquica:**	19

Estatus Legal
Ciudadana griega sin antecedentes penales.

Poderes

Cambio de tamaño	84%	Rango Alto

Historial
La popular actriz griega Sofía Venizelos (Patrás, 1970) vio como su vida daba un vuelco de ciento ochenta grados cuando en 1995 recibió una visita inesperada. Una arcaica secta griega adoradora de los dioses clásicos la aclamaba como una elegida, la guardiana de la Grecia clásica. Confusa y adulada por los Acólitos de Zeus, como se hacía llamar esta secta, 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.

Gracias a la intervención de los Euromen, Sofía descubrió que era víctima de una conspiración por parte de los Acólitos de Zeus, que buscaban asumir el control y no la defensa de Grecia,. Tras su liberación y al comprobar como se desenvolvía en combate, Euroman propuso a la Comisión Bradley que la aceptarán como nuevo miembro y así cubrir la vacante dejada por Estigma, aunque en ese momento ya contaban con Atlas como miembro totalmente listo para actuar con el grupo.

VÉRTICE DE COMBATE



El actual Vértice De Combate es un grupo de metahumanos dependiente de la Unión Europea Occidental. Tiene estatus de Operativo Especial Militar. Sus acciones se limitan a aquellas en las que sea necesaria una actuación metahumana especial.

El grupo ha sido formado siguiendo el espíritu del grupo original formado por los primeros Lince, Bandera Negra y Golem, que combatieron en la Guerra Civil Española y en la Segunda Guerra Mundial del lado del eje. Terminada la guerra, el Vértice reapareció en la Alemania Occidental con miembros diferentes realizando acciones humanitarias.

Rápidamente su existencia se descubrió y, a pesar de sus altruistas miras, fueron desmantelados por una comisión pro-americana contraria a la proliferación de metahumanos en Alemania. Tanto los miembros originales como los de la segunda formación totalmente germana han muerto o están desaparecidos.

El grupo comenzó a formarse en 1976 debido a la insistencia de la OTAN y de Estados Unidos de proteger Europa del probable ataque de un ejército de superseres soviéticos. La polémica ha acompañado al nuevo Vértice desde su presentación oficial ante la opinión pública en 1993 debido a las presiones de grupos parlamentarios que tenían pruebas de la existencia de este grupo, oficialmente considerado como inexistente.

El eurodiputado italiano Enrico Monte, del grupo socialista, acusó a la UEO de *“remover viejos fantasmas fascistas al crear un grupo de operativos metahumanos con el mismo nombre que un conocido grupo de criminales de guerra”*. La presión ejercida por Alemania, donde la leyenda del segundo Vértice se sigue recordando con admiración, supuso el fin de la discusión.

La opinión pública tiene constancia de la existencia del Vértice De Combate, aunque sus apariciones son llevadas a cabo con el máximo secreto, excepto en cuestiones en las que sea necesaria su presencia como apoyo para la buena imagen del ejército europeo.

Los miembros actuales del Vértice son Lynx, Rüdel, Golem, Infarto, Bandera Negra, Tech Weapon e Igneus, su comandante de campo. A ellos se les une el místico Maestro Arcano, pero sólo cuando su presencia es necesaria.

La base principal del grupo se encuentra en la isla de Anglesey (Gales), aunque cuentan con autorización para operar en todo territorio de la Unión Europea y pueden utilizar cualquier instalación como base en caso de emergencia. Debido a su condición de operativos del ejército europeo, algunos miembros del Vértice tienen un rango militar y las retribuciones y obligaciones propias de su estatus.

Para sus desplazamientos utilizan un helicóptero Westland Lynx AH-MK1 modificado con tecnología de la TecnoRed, capaz de superar la velocidad del sonido y virtualmente invisible al radar convencional (la propia TecnoRed se ha encargado de situar un localizador permanente a bordo del helicóptero para tener control de las actuaciones del Vértice) y protegido por un potente campo de fuerza defensivo, lo que les protege contra ataques inferiores a 100 puntos de daño.

El enemigo principal del Vértice es el dios loco egipcio Seísmo, quién les ha puesto en jaque en más de una ocasión. Sin embargo, el grupo ha podido salir airoso de todos sus ataques sin haber perdido a ninguno de sus miembros en combate.

IGNEUS



Nombre: Salgado
Origen: Mutante genético

Profesión: Militar
Nivel: 9

Reputación: +16
Fama: 14

FUERZA	84	**INTELIGENCIA**	83
CONSTITUCIÓN	78	**PERCEPCIÓN**	91
AGILIDAD	76	**APARIENCIA**	69
DESTREZA	82		

Puntos de vida:	117	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	19
Equilibrio mental:	75	**Parada psíquica:**	21

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Habilidades	
Arma Corta	85%
Arma Larga	82%
Pilotar: Helicóptero	85%
Informática	65%

Poderes

Control del fuego	-	Rango Elevado

Historial
Igneus es el líder del Vértice De Combate, aunque mantiene su verdadero nombre en secreto hacia sus compañeros. Es un mutante genético capaz de proyectar fuego. Su carácter es fuerte, aunque amigable y siempre es capaz de atajar las discusiones que en el seno del Vértice se producen.

Igneus controla y proyecta fuego en muchas formas. Adquirió gran notoriedad en varias misiones "públicas" del Vértice evitando incendios forestales en España, Portugal e Italia, tras las cuales realizó declaraciones a medios de comunicación en las que quedaba clara su postura respecto al lugar que deberían ocupar los metahumanos en nuestra sociedad: *"Os sacamos las castañas del fuego, os ayudamos, os salvamos y nos perseguís. Un día se me va a acabar la paciencia y van a arder varios culos en la tan cacareada Unión Europea"*.

La verdadera identidad de Igneus sólo es conocida en altos círculos militares y por parte de algunos altos cargos de IDESS. Tras los problemas ocasionados por Lince del Vértice De Combate original en plena Guerra Civil Española, el comandante Salgado, alma máter del primer grupo, intentó reclutar otros metahumanos. Su primer encuentro lo tuvo con J.G.S., un profesor salmantino capaz de absorber en su cuerpo el calor de un incendio y ser inmune al fuego, pero no se encontraba interesado en formar parte de un grupo de superhéroes.

Salgado lo narcotizó y lobotomizó para sus propios intereses, dándole el nombre clave de Igneus. El final de la contienda española mandó al traste su objetivo de dotar a España de un verdadero ejército de superseres. Su organización Antares vivió durante un tiempo de la utilización de algunos metahumanos, pero a finales de los años cuarenta sus instalaciones fueron precintadas y sus fondos congelados.

En 1951, Salgado, con su salud mellada y viéndose acorralado, recurrió a un último y peligroso experimento: transferir su mente a la tabla raza que antes había sido el cerebro de J.G.S. La tecnología de la época hizo el proceso lento y doloroso, y sus pocos ayudantes fieles creyeron haber fracasado. El cuerpo de Igneus, con la mente de Salgado en su interior, fue criogenizado.

En este estado fue descubierto por IDESS y su empresa rival Minos, a finales de los años setenta. Un recién reestructurado Vértice De Combate, con los nuevos Lynx, Golem y Bandera Negra lucharon contra los superhéroes de Minos por el control de la cápsula criogénica. Tras su victoria y la posterior apertura del receptáculo, un Igneus enloquecido causó destrucción por todas partes hasta que fue reducido por los Euromen.

La sorpresa de Igneus al recuperar la cordura tras su despertar criogénico, fue mayúscula. Salgado pudo comprobar como más de treinta años después de la fundación del original Vértice De Combate, su espíritu seguía vivo. La leyenda no se había desvanecido y, aunque los rostros fuesen diferentes y los poderes otros, los nombres continuaban siendo los mismos.

La idea original del grupo, aunque adaptada a la democracia, seguía siendo el de defender Europa de sus enemigos. Su satisfacción era enorme aunque, por motivos obvios, no podía revelar su verdadera identidad.

Tras dos años en instalaciones de IDESS. UK, Salgado ingresó en el Vértice De Combate como miembro de pleno derecho. En poco tiempo demostró sus dotes de mando, se restableció su rango militar de comandante, relegando a Lynx a una segunda posición, cosa que no le hizo mucha gracia al héroe inglés. Hay quienes aseguran que todavía no ha olvidado este asunto.

LYNX



Nombre: Mike Boston
Origen: Mutante genético

Profesión: Millitar
Nivel: 5

Reputación: +12
Fama: 12

FUERZA	98 (78)	**INTELIGENCIA**	75
CONSTITUCIÓN	95 (70)	**PERCEPCIÓN**	120
AGILIDAD	190 (88)	**APARIENCIA**	30 (75)
DESTREZA	83		

Puntos de vida:	109 (89)	**Acciones/Asalto:**	5 (2)
Daño absorbido:	40	**Parada:**	65 (22)
Equilibrio mental:	64	**Parada psíquica:**	19

Estatus Legal
Ciudadano británico sin antecedentes penales.

Habilidades

Conducir: Coche	93% (73%)
Ciencia: Biología	53%
Pilotar: Helicóptero	98% (81%)
Idioma: Español	65%

Poderes

Multiformidad	79%	Rango Medio
Súper Agilidad	-	Rango Cósmico
Súper Percepción	-	Rango Medio
Empatía Animal	60%	Rango Medio

Historial
Mike Boston, nacido en Hull (Reino Unido) en 1954. Es uno de los más veteranos del nuevo grupo, reclutado durante los primeros meses de creación del mismo. Ostenta el rango de capitán dentro del Vértice, habiendo sido líder del grupo hasta la llegada de Igneus.

Es un mutante capaz de cambiar de forma hacia un estado semi-felino en el que tiene percepción ampliada en vista, oído y olfato. Además posee una extraña capacidad empática para enlazar su mente con animales, aunque no es capaz de dominarlos. Tiene garras naturales que causan +20 al daño. Su agilidad también es muy superior y sus reflejos son muy rápidos.

RÜDEL



Nombre: Mark Stresemann
Origen: Mutante inducido

Profesión: Científico
Nivel: 6

Reputación: +8
Fama: 9

FUERZA	82	**INTELIGENCIA**	96
CONSTITUCIÓN	90	**PERCEPCIÓN**	65
AGILIDAD	78	**APARIENCIA**	65
DESTREZA	80		

Puntos de vida:	111	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	81	**Parada psíquica:**	24

Estatus Legal
Ciudadano alemán sin antecedentes penales.

Habilidades

Ciencia: Física	85%
Ciencia: Matemáticas	74%
Conducir: Coche	60%
Idioma: Inglés	75%

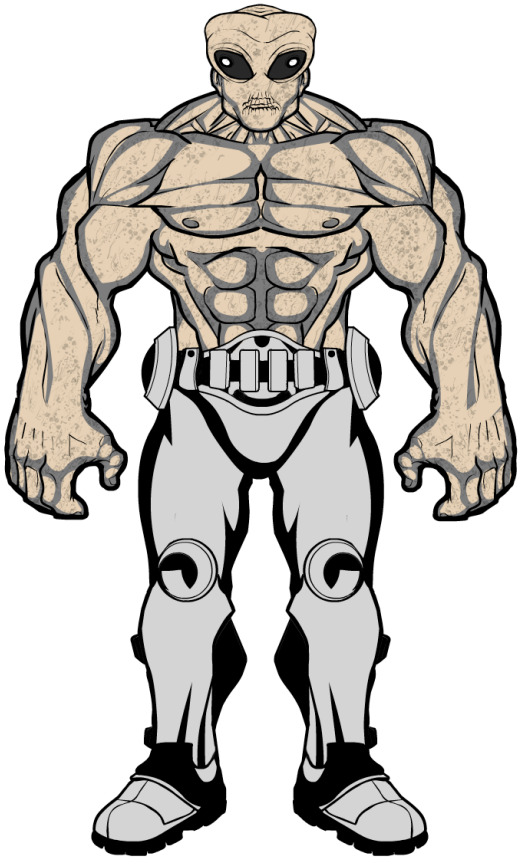
Poderes

Polilocación	85%	Rango Cósmico

Historial
Mark Stresemann (Bonn, 1965) es doctor en mecánica cuántica y ostenta el rango de capitán dentro del grupo. En 1989 y debido a un accidente en el Proyecto Tempo de la investigación dimensional llevada a cabo en el Instituto Max Plank de Stuttgart, Stresemann sufrió una disrupción espacio-temporal en la que fue lanzado a través del continuo espacio-tiempo N veces. Su reintegración posterior provocó múltiples copias de sí mismo, que más tarde desaparecieron. A día de hoy es capaz de crear y controlar esas copias como si se tratase de sus propios miembros.

Es un hombre de carácter tranquilo, que adoptó el nombre de Rüdel (Tropa en alemán) y se unió al Vértice De Combate con la esperanza de recibir una solución a sus poderes, que considera una maldición. Sufre trastornos ocasionales debido a la asimilación de experiencias de sus dobles cuando estos se reintegran. Lo que Mark desconoce es que una de esas copias que surgieron en su accidente pudo escapar y se ha convertido en el supervillano conocido como Agresor Eterno.

GOLEM



Nombre: H´drssee
Origen: Guimorian

Profesión: Aventurero
Nivel: 3

Reputación: +12
Fama: 15

FUERZA	200
CONSTITUCIÓN	170
AGILIDAD	74
DESTREZA	73

INTELIGENCIA	180
PERCEPCIÓN	85
APARIENCIA	45

Puntos de vida:	172
Daño absorbido:	105
Equilibrio mental:	98

Acciones/Asalto:	1
Parada:	18
Parada psíquica:	65

Poderes

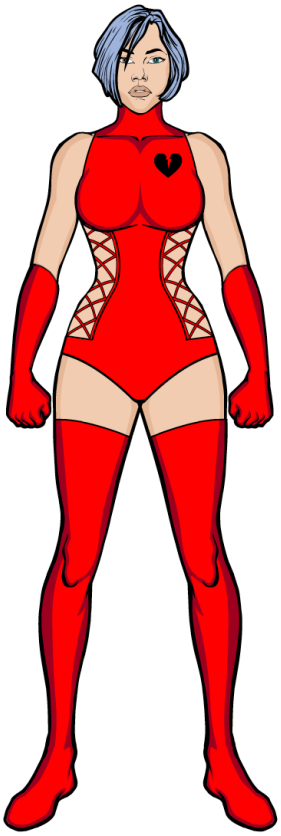
Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	
Súper Inteligencia	-	

Historial

Golem es el nombre clave de H´drssee. Oriundo del planeta Guimor, fue el segundo miembro del actual grupo. Su condición de alienígena le impide tener rango dentro del Vértice. Su nave se estrelló en el Atlántico Norte alrededor del siglo III A.C. Los sistemas de soporte vital mantuvieron a la tripulación hibernada mientras la nave comenzaba las reparaciones pero el hundimiento de la Atlántida provocó fuertes temblores en el lecho marino que destrozaron definitivamente el sistema de la aeronave. Con el paso del tiempo, las capsulas de soporte fallaron y los compañeros de H´drssee sucumbieron al rigor de las profundidades.

En 1957 la nave fue encontrada por Ernest Braddock, buceador profesional buscador de barcos españoles hundidos. El gobierno de Irlanda reclamó para sí los derechos sobre el hallazgo y el extraterrestre, permaneciendo oculto en su capsula hasta Marzo de 1974, momento en que la tecnología de la cápsula falló, abriéndose y despertando al pasajero. H´drssee tiene un intelecto muy avanzado y ha comprendido desde el primer momento su situación. La mutación sufrida por la presión del Atlántico le ha diferenciado del estándar de su raza y le ha dotado de una fuerza monstruosa. Tiene un carácter amigable y muy abierto. Domina a la perfección todos los idiomas terrestres y públicamente oculta su origen extraterrestre con un historial falso basado en una mutación de origen natural.

INFARTO



Nombre: Eva Merino
Origen: Mutante genético

Profesión: Militar
Nivel: 4

Reputación: +8
Fama: 11

FUERZA	91	**INTELIGENCIA**	68
CONSTITUCIÓN	84	**PERCEPCIÓN**	75
AGILIDAD	96	**APARIENCIA**	80
DESTREZA	90		

Puntos de vida:	76	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	24
Equilibrio mental:	61	**Parada psíquica:**	19

Estatus Legal
Ciudadana española sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma Corta	86%
Arma Larga	84%
Armas Blancas	93%
Idioma: Inglés	57%

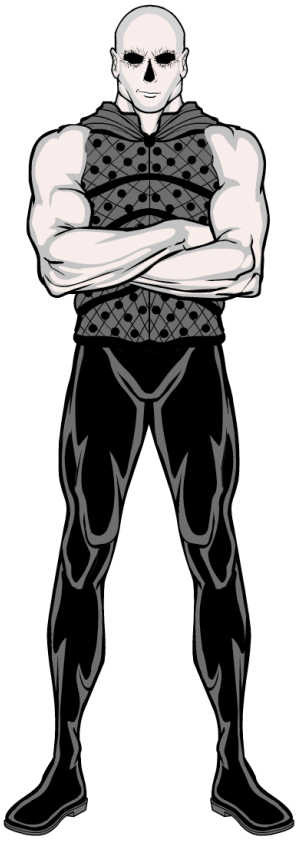
Poderes

Control Muscular	85%	Rango Alto

Historial
Eva Merino (Palma de Mallorca, 1964). Sargento del ejército de Tierra español, ostenta el mismo rango dentro del Vértice, al que se unió en 1990. Infarto puede controlar mentalmente el sistema nervioso muscular de casi cualquier ser vivo en un radio de 50 metros, perdiendo control sobre el mismo si la distancia es mayor. Tiene que tener contacto visual con el objetivo del poder para que sea efectivo. Tras varios intentos infructuosos por controlar a Atlas de los Euromen, se sospecha que la morfología de los dioses les hace inmunes a su poder.

Es una mujer agresiva y de carácter violento que podría parecer que disfruta viendo sufrir a los demás. Viuda tres veces en circunstancias no aclaradas, se unió al Vértice tras la muerte de su último marido, el coronel Mestre, debido a una crisis cardiaca. Mantiene una forma física excepcional y es especialista en el manejo de armas blancas y el combate cuerpo a cuerpo. Aunque formalmente no son enemigas debido a la pertenencia de ambas a supergrupos europeos, Infarto mantiene una especial animadversión hacia la superheroína Europa del grupo Euromen.

BANDERA NEGRA



Nombre: Franco Landino
Origen Mutante genético

Profesión: Operativo especial
Nivel: 5
Reputación: +4
Fama: 8

FUERZA	Variable (80)		
		INTELIGENCIA	74
CONSTITUCIÓN	Variable (86)		
		PERCEPCIÓN	65
AGILIDAD	85		
		APARIENCIA	77
DESTREZA	75		

Puntos de vida:	110	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	Variable	**Parada:**	21
Equilibrio mental:	65	**Parada psíquica:**	18

Estatus Legal
Ciudadano italiano con antecedentes penales.

Habilidades

Conducir: Coche	66%
Idioma: Inglés	50%

Poderes

Alteración de la densidad	90%	Rango Elevado

Historial
Franco Landino (Palermo, 1940). Ex-delincuente sin rango dentro del Vértice, asumió el nombre de Bandera Negra tras la muerte del original en 1962 a manos de Estigma (el que fuera uno de los primeros Euromen) al comprobar que podía alterar su densidad y atravesar objetos sólidos al igual que su predecesor.

Con el paso de los años descubrió que podía aumentar su densidad más allá de lo normal, aumentando su fuerza. En su estado etéreo no puede mover objetos ni realizar acciones físicas.

Debido a sus continuos cambios de fase, envejece más despacio que un ser humano normal. Su esperanza de vida está considerada en torno a los seiscientos años, según técnicos de IDESS que le han estudiado con detenimiento.

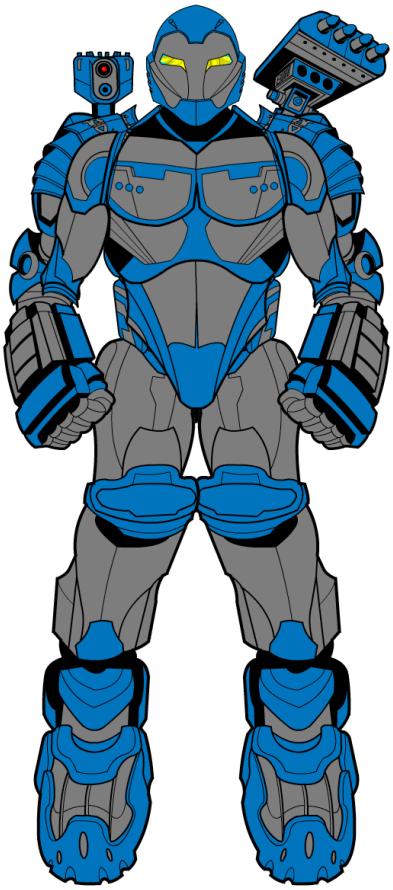
Durante muchos años aprovechó sus poderes para forjar un pequeño imperio criminal dedicado al contrabando, el robo y el tráfico de drogas en su Palermo natal. Su influencia en la zona era cada vez mayor, así que se envalentonó y quiso aspirar a controlar los bajos fondos de la isla de Sicilia. Ese fue el error que lo estropeó todo, llamar demasiado la atención.

Su injerencia en los asuntos de la familia Rinaldi, una de las más importantes de la Mafia, motivó su caída en 1969, su ingreso en prisión y su posterior traslado a IDESS Italia, donde pasó cuatro años en los que fue reeducado y aprendió a controlar su poder.

Landino es un individuo peligroso, en constante enfrentamiento con Igneus, al que considera incapaz de liderar el Vértice. A pesar de su reeducación, tiene una tendencia innata a excederse en sus atribuciones. De hecho, estuvo a punto de ser expulsado del grupo cuando en 1994 asesinó a sangre fría a tres pescadores gallegos en el transcurso de una pelea en un bar de Ferrol, durante unas vacaciones estivales. El suceso fue silenciado a la luz pública.

Mantiene una tormentosa relación con Infarto en la que no han faltado peleas, reconciliaciones, nuevas peleas y nuevas reconciliaciones. En la actualidad, están pasando una etapa en la que no se soportan.

TECH WEAPON



Nombre: Audrey Gein
Origen Tecnoarmadura

Profesión: Científico
Nivel: 4

Reputación: +13
Fama: 14

FUERZA	185 (63)	**INTELIGENCIA**	95
CONSTITUCIÓN	200 (74)	**PERCEPCIÓN**	77
AGILIDAD	76	**APARIENCIA**	40 (89)
DESTREZA	82		

Puntos de vida:	200 (77)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	150 (40)	**Parada:**	19
Equilibrio mental:	89	**Parada psíquica:**	24

Estatus Legal
Ciudadana estadounidense, nacionalizada belga, sin antecedentes penales.

Habilidades

Armadura de combate	85%	Cibertecnología	93%
Sistemas de armamento	93%	Ciencia: Electrónica	88%

Historial
Bajo la armadura hipertecnificada de Tech Weapon se esconde Autrey Gein (Indiana, 1964), aunque ninguno de sus compañeros del Vértice sabe que se trata de una mujer, ya que el modulador de voz incorporado le hace parecer un hombre. Tiene el rango de observador dentro del equipo, ya que también es miembro de la TecnoRed. Autrey destacó en la Universidad de Oxford como una alumna muy brillante en Cibernética, Computadoras y Nanotecnología. Su excelente expediente académico le abrió las puertas de la TecnoRed al conseguir una beca para comenzar a trabajar en el departamento de Robótica Industrial. Viste la armadura de Tech Weapon desde su creación en 1989, ya que según ella misma: *"yo la hice, yo soy quien la conoce mejor, ergo yo la llevo"*.

Tech Weapon tiene la prioridad de controlar al Vértice en caso de emergencia y evitar que puedan rebelarse a la autoridad de la UEO. Su armadura posee diversos módulos y múltiples sistemas de armamento que acopla en función de la misión a la que se vayan a enfrentar. Todos los sistemas están conectados a través de un pequeño bio-implante en la base del cráneo que actúa a modo de transmisor. Tech Weapon es, junto con la del supervillano Épsilon Eridani, la tecnoarmadura más poderosa del mundo. No mantiene lazos de amistad con sus compañeros, excepto con Golem.

MAESTRO ARCANO



Nombre: Desconocido
Origen: Mago

Profesión: Místico
Nivel: 10

Reputación: +15
Fama: 25

FUERZA	73
CONSTITUCIÓN	89
AGILIDAD	84
DESTREZA	97
INTELIGENCIA	100
PERCEPCIÓN	100
APARIENCIA	63

Puntos de vida:	191
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	100
Acciones/Asalto:	2
Parada:	21
Parada psíquica:	25

Habilidades

Magia	100%
Teoría Mágica	89%
Ciencia: Mitología	130%
Ciencia: Filosofía	90%
Idioma: Español	100%
Idioma: Inglés	100%
Idioma: Italiano	100%

Hechizos

Todos los hechizos básicos	Rango Máximo
Protecciones	Rango 7
Copiar hechizos	Rango 10
Alterar las probabilidades	Rango 5
Sello mágico	Rango 5
Fortaleza mental	Rango 4
Símbolo de protección	Rango 5

Historial

Poco se sabe 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 y otros creen que no es del todo humano. Ni siquiera sus compañeros del Vértice tienen más información sobre él.

Se sabe que mantiene una especial relación con Lynx debido al carácter pseudo animal de este último y que su carácter austero exaspera a Bandera Negra. Aunque no es miembro habitual del grupo, se une a ellos cuando existe una amenaza de carácter místico. Maestro Arcano es uno de los hechiceros más poderosos del planeta.

FUERZA DEL FUTURO

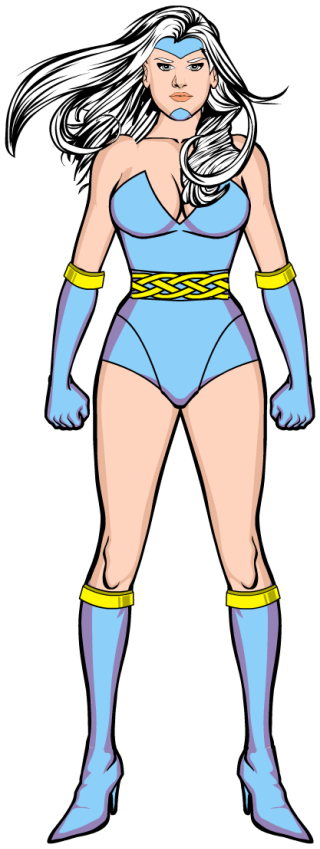


En 1991, y debido a la proximidad de eventos internaciones que centrarían la atención mundial en España como la Expo de Sevilla o las Juegos Olímpicos de Barcelona, el gobierno español decidió dar estatus legal a cuatro metahumanos para actuar con libertad en todo el territorio nacional y reforzar la idea de progresismo y seguridad en nuestro país. Asistidos por Marie Hewery, portavoz de la Comisión Bradley, un grupo formado por el ministro del Interior, el ministro de Justicia y un representante de cada uno de los ejércitos nacionales, seleccionaron a los individuos idóneos para conformar y desarrollar el Registro Hispánico, llamado popularmente Fuerza Del Futuro.

Los miembros del grupo son Primaria, Siluro, Ocelote y Euroman. Exceptuando a Jaime Torrens (Euroman), que fue impuesto por la Comisión Bradley como operativo especial de adiestramiento y vigilancia del resto de individuos, todos los demás fueron cedidos por IDESS al gobierno, en una maniobra económica que reportó importantes descuentos fiscales a la empresa. La Fuerza Del Futuro tiene su base de operaciones en un punto sin determinar al noroeste de la provincia de Madrid, así como autorización del ministerio de Defensa para hacer uso de cuantas instalaciones oficiales necesiten para llevar a cabo con éxito sus misiones. Para sus desplazamientos utilizan un helicóptero Lynx, muy similar al usado por el Vértice De Combate, aunque sin el campo defensivo desarrollado por TecnoRed ni sistemas de armamento avanzados.

Dejando aparte las continuas apariciones públicas de la Fuerza Del Futuro en momentos delicados para la popularidad del gobierno y que fueron duramente criticadas por la totalidad de los partidos de la oposición, las actuaciones reales del grupo se limitan a operaciones antidisturbios, como las represiones estudiantiles de 1994 con motivo del endurecimiento del sistema de acceso a la Universidad, las manifestaciones de trabajadores del sector textil en Octubre de 1995 tras el acuerdo España-Usa sobre importaciones de tejidos americanos, o la más polémica de todas, la brutal represión a la que sometieron a los inmigrantes ilegales que ocupaban un local propiedad del presidente de la comunidad andaluza a principios de 1997.

PRIMARIA



Nombre: Narya
Origen: Dios

Profesión: Operativo especial
Nivel: 7

Reputación: +16
Fama: 18

FUERZA	140	**INTELIGENCIA**	86
CONSTITUCIÓN	160	**PERCEPCIÓN**	90
AGILIDAD	95	**APARIENCIA**	97
DESTREZA	86		

Puntos de vida:	188	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	90	**Parada:**	30
Equilibrio mental:	82	**Parada psíquica:**	22

Estatus Legal
Ciudadana española sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma: Arco	100%
Arma. Maza	100%
Arma: Espada	100%

Poderes

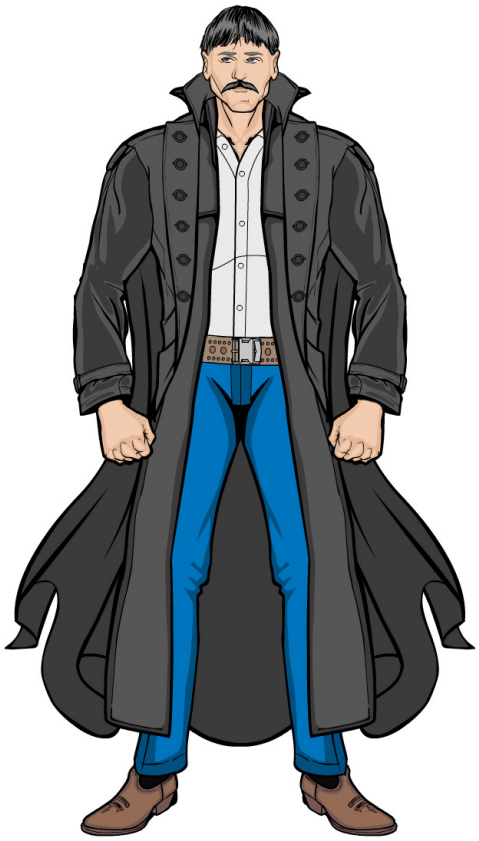
Control del clima	125%	Rango Cósmico
Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Súper Constitución	-	Rango Alto

Historial
Aunque su pasado es alto 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, lo que es obvio es que Narya no es una mujer de este mundo. Su extraordinaria fuerza, su control climático y su increíble belleza indican un origen más que humano.

El historiador mallorquín Oscar Recio mantiene la teoría de que Primaria es en realidad la mítica diosa Diana la cazadora, aunque este extremo nunca ha podido ser confirmado. La poca credibilidad del historiador, quien afirmó en 1995 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 a nadie. Primaria es centro de atención de numerosos reporteros gráficos y durante un tiempo se la relacionó con un conocido banquero marsellés, así como con un reputado político socialista.

SILURO



Nombre: Enrique Gutiérrez
Origen: Mutante inducido

Profesión: Ex-policía
Nivel: 6

Reputación: +2
Fama: 10

FUERZA	98
CONSTITUCIÓN	85
AGILIDAD	82
DESTREZA	80

INTELIGENCIA	72
PERCEPCIÓN	85
APARIENCIA	67

Puntos de vida:	90
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	55

Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	18

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales, oficialmente fallecido.

Poderes

Absorción de poderes	83%	Rango Medio

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 paralítico. IDESS aprovechó la ocasión para intentar “recargar” su cuerpo muerto y devolverle a la vida.

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 el suicidio de su esposa, quien le consideraba muerto desde hacía varios años.

OCELOTE



Nombre: Pablo Córdoba
Origen: Mutante inducido

Profesión: Ex-científico
Nivel: 7

Reputación: +8
Fama: 11

FUERZA	111 (62)	**INTELIGENCIA**	52 (85)
CONSTITUCIÓN	120 (73)	**PERCEPCIÓN**	160 (90)
AGILIDAD	190 (72)	**APARIENCIA**	46 (70)
DESTREZA	83 (65)		
Puntos de vida:	146 (75)	**Acciones/Asalto:**	5 (2)
Daño absorbido:	50 (40)	**Parada:**	65 (17)
Equilibrio mental:	46 (85)	**Parada psíquica:**	13 (21)

Estatus Legal
Ciudadano español con antecedentes penales.

Habilidades		**Poderes**		
Ciencia: Veterinaria	79%	Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Ciencia: Biología	68%	Súper Constitución	-	Rango Elevado
		Súper Agilidad	-	Rango Cósmico
		Súper Percepción	-	Rango Alto

Historial
El profesor Córdoba investigaba los efectos de alteraciones hormonales en la fisiología de los cánidos en la Universidad Complutense de Madrid cuando consiguió aislar, según se descubrió en las notas encontradas en los restos de su laboratorio, el gen de la fiereza animal.

Convencido de la capacidad de crear animales dóciles o salvajes a placer, sintetizó un suero transgénico capaz de agudizar los sentidos animales, modificar su estructura ósea y mejorar su respuesta a enfermedades.

Los resultados en su aplicación a bovinos y ganado porcino fueron espectaculares pero desalentadores, el efecto se disipaba pasadas dos horas con una dosis de la cienmilésima parte del peso del animal. Superando esa barrera en las dosis, el animal sufría un colapso cerebral y fallecía.

Lo ocurrido en la cátedra de Fisiología de la Facultad de Veterinaria la noche del 17 de Octubre de 1987 se pierde en los complicados archivos de IDESS pero hay algo seguro. Pablo Córdoba sufrió los efectos del suero en su propio organismo.

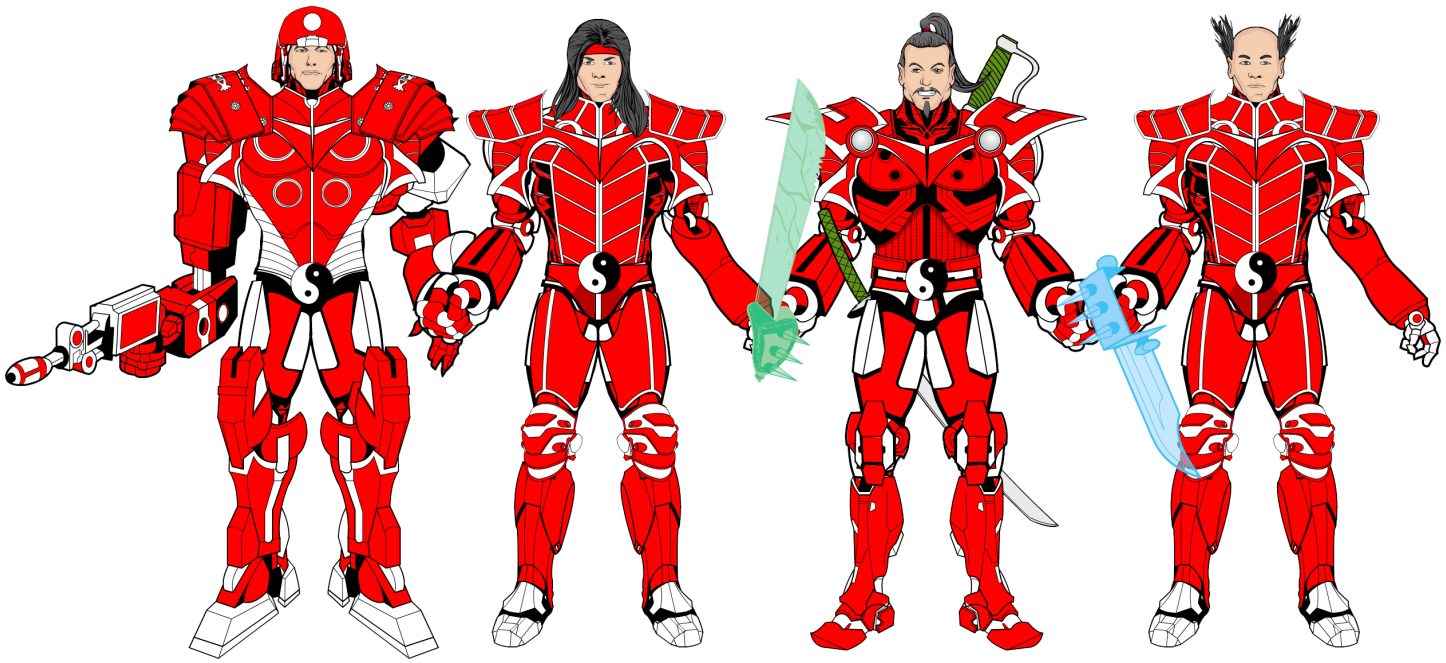
Nunca se sabrá si fue voluntariamente o mediante el uso de la fuerza. Es posible que algún colega de profesión, celoso del éxito de Córdoba a tan temprana edad (veintiocho años), tuviese algo que ver. A la mañana siguiente, la cátedra apareció arrasada y con evidentes muestras de violencia. Los animales de experimentación asesinados y parcialmente devorados, el ayudante del profesor Córdoba, el profesor Pérez, también estaba mutilado y muerto. Pero no había señales del titular de la cátedra.

Pablo Córdoba fue encontrado desnudo y sufriendo delirios en las cuadras de la facultad. Fue detenido y acusado por agentes de IDESS que le ofrecieron la posibilidad de continuar sus experimentos con el apoyo de la empresa.

Y eso hizo. Con la infraestructura necesaria re-descubrió el gen, sintetizó de nuevo el suero y demostró su falta de estabilidad y duración. Los científicos de IDESS descubrieron restos del suero en la sangre de Córdoba y le animaron a probarlo bajo condiciones controladas. El resultado es Ocelote, la máquina de matar de la Fuerza Del Futuro. Una bestia humanoide, con el intelecto mermado y un aspecto salvaje.

Pablo Córdoba se transforma en Ocelote al ingerir una pequeña cápsula que contiene la dosis necesaria del suero para desencadenar el proceso, que tarda un asalto en completarse. En su forma animal, Ocelote tiene unas garras naturales que causan un daño extra de +20.

GUERREROS DEL IMPERIO



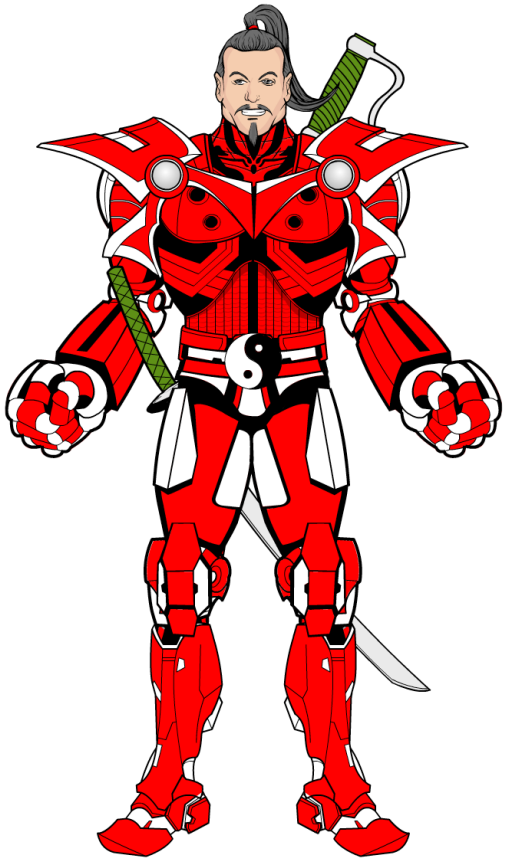
Grupo ultranacionalista japonés fundado en 1982 cuando Otomo Katawa descubrió el diario secreto de su abuelo, el profesor Katawa. En él se narraba la historia de un eminente científico japonés cuyos descubrimientos pudieron cambiar el curso de la Segunda Guerra Mundial. El abuelo de Otomo era el jefe científico del Proyecto Samurái, 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 su fase final cuando los estadounidenses llevaron a cabo el lanzamiento de la primera bomba atómica sobre Hiroshima. El laboratorio del profesor Katawa se encontraba a escasos kilómetros del lugar del impacto y quedó totalmente destruido. Todo el personal de su interior, incluido el profesor, murió allí. El lanzamiento de las bombas precipitó el desenlace de la guerra y con la desaparición del profesor Katawa y sus notas, se dio por perdido el Proyecto Samurái.

Con el paso de los años el tema cayó en el olvido, incluso para la propia familia del profesor. Por aquel entonces solo quedaba con vida uno de sus nietos. Se trataba de un joven brillante pero amargado, todavía resentido y avergonzado por la humillante rendición de su país muchos años atrás. El joven Otomo cursó estudios de Robótica en la facultad de Osaka y al poco tiempo de terminar la carrera descubrió en el desván de su casa un compartimiento secreto, oculto tras un falso muro. Allí realizó un hallazgo que cambió su vida para siempre. Encontró un completo archivo que contenía toda la información sobre los experimentos de su abuelo.

Mantuvo su descubrimiento en secreto hasta que pudo aplicar toda la teoría sobre su propio cuerpo. A partir de ese momento se convirtió en Shogun, que era el nombre con el que se denominaba antiguamente al jefe militar del imperio. Considerado como 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 los que el Japón estaba involucrado, aunque siempre han dejado bien claro que su única lealtad es para con el Emperador.

SHOGUN



Nombre: Otomo Katawa
Origen: Tecnoimplantes

Profesión: Ingeniero robótico
Nivel: 8

Reputación: +12
Fama: 15

FUERZA	150
CONSTITUCIÓN	150
AGILIDAD	91
DESTREZA	89
INTELIGENCIA	95
PERCEPCIÓN	75
APARIENCIA	73

Puntos de vida:	237
Daño absorbido:	75
Equilibrio mental:	64
Acciones/Asalto:	2
Parada:	23
Parada psíquica:	24

Estatus Legal
Ciudadano japonés sin antecedentes penales.

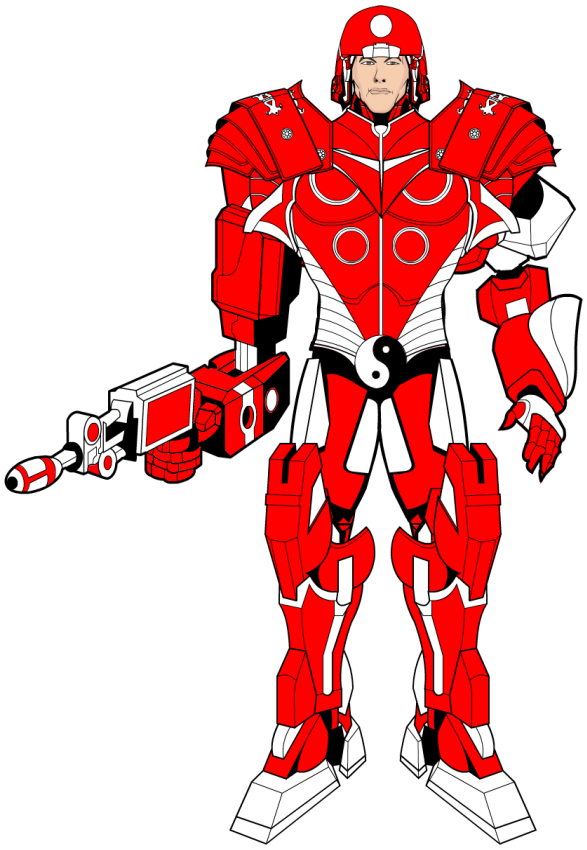
Habilidades

Armadura de combate	106%
Sistemas de armamento	109%
Arma: Katana	100%
Ciencia: Robótica	87%

Historial
Es el jefe del grupo. Ha sustituido el setenta por ciento 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 Japón era un poderoso imperio. Desprecia todo lo que tenga que ver con el mundo occidental.

Su cuerpo metálico le proporciona una fuerza y resistencia sobrehumanas. Además, puede proyectar poderosos rayos de energía a través de sus guanteletes (80+6D10 de daño). Lleva unos impulsores de plasma en las piernas que le permiten volar a velocidad máxima de Mach 1. Posee un ojo cibernético que le permite ver en los espectros infrarrojo y ultravioleta, así como detectar impulsos electromagnéticos.

RONIN



Nombre: Desconocido
Origen: Tecnoimplantes

Profesión: Desconocida
Nivel: 5

Reputación: +10
Fama: 12

FUERZA	180
CONSTITUCIÓN	170
AGILIDAD	92
DESTREZA	80

INTELIGENCIA	74
PERCEPCIÓN	76
APARIENCIA	61

Puntos de vida:	214
Daño absorbido:	105
Equilibrio mental:	57

Acciones/Asalto:	3
Parada:	24
Parada psíquica:	19

Estatus Legal
Ciudadano japonés sin antecedentes penales.

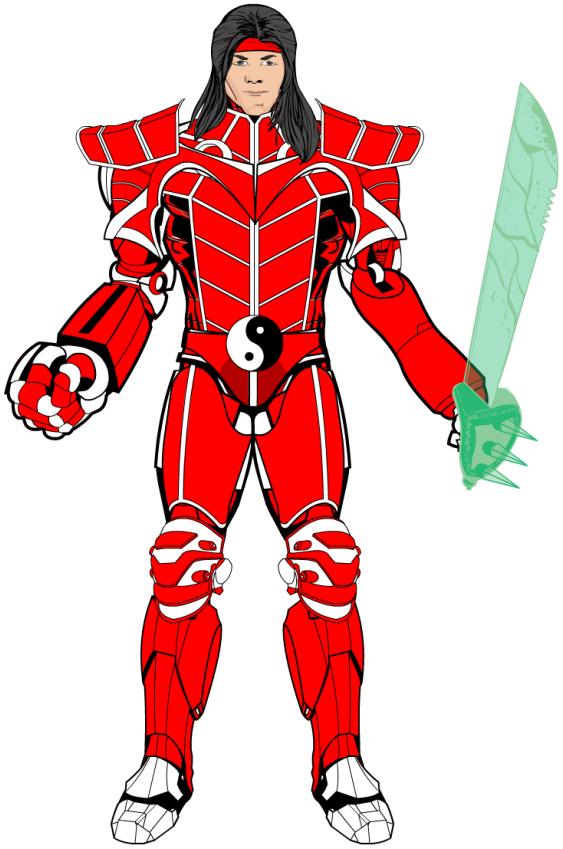
Habilidades

Armadura de combate	88%
Sistemas de armamento	89%

Historial
Antiguo compañero de Shogun desde los años en los que ambos se encontraban 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 ochenta y cinco por ciento de su cuerpo es artificial, lo que le ha permitido alcanzar unos niveles de fuerza y resistencia algo mayores que los de Shogun. También tiene impulsores de plasma que le permiten volar a una velocidad máxima de Mach 0.5.

KOTAY



Nombre: Kotay Izumi
Origen: Tecnoimplantes

Profesión: Desconocida
Nivel: 5

Reputación: +11
Fama: 12

FUERZA	125
CONSTITUCIÓN	142
AGILIDAD	97
DESTREZA	88
INTELIGENCIA	74
PERCEPCIÓN	80
APARIENCIA	63

Puntos de vida:	168
Daño absorbido:	60
Equilibrio mental:	53
Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	18

Estatus Legal
Ciudadano japonés con antecedentes penales.

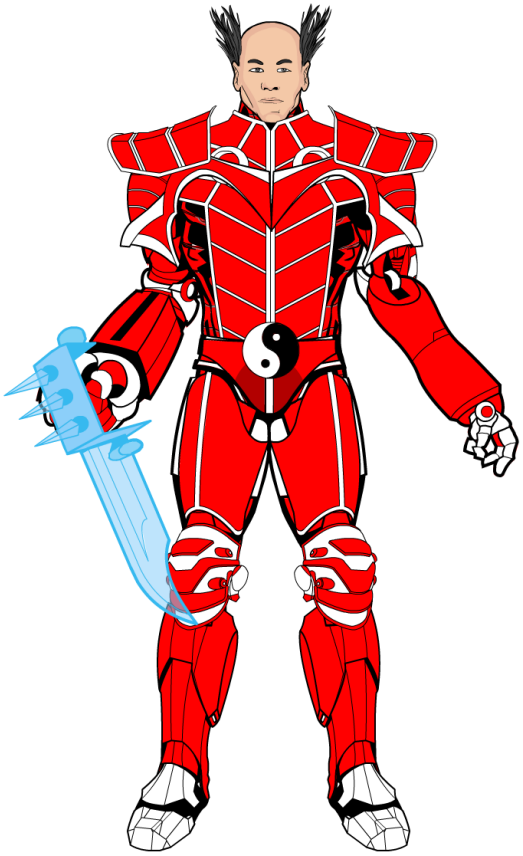
Habilidades

Armadura de combate	90%
Sistemas de armamento	92%
Armas Blancas	100%

Historial
Kotay, junto a su hermano Kawatane, acudió a Shogun en cuanto se enteraron de sus ideas y sus intenciones, tras haber tenido algún enfrentamiento con la policía a causa de sus actitudes políticas. Son ultranacionalistas japoneses, descendientes de un “héroe” de la Segunda Guerra Mundial que murió al lanzarse con su avión lleno de explosivos contra un navío de la Marina norteamericana.

Kotay tiene un sesenta por ciento de su organismo alterado artificialmente por Shogun. Puede volar a una velocidad máxima de Mach 0.5 gracias a los impulsores de sus botas. Suele utilizar diferentes tipos de armas blancas (katanas, cuchillos, …) cuya principal característica es su capacidad para rodear esas armas de energía bioeléctrica producida por sus cuerpos modificados. Esto hace que esas armas puedan atravesar cualquier material conocido por el hombre, salvo el Strenium y el Optimun, y causen un daño máximo de 70+1D100.

KAWATANE



Nombre: Kawatane Izumi
Origen: Tecnoimplantes

Profesión: Desconocida
Nivel: 5

Reputación: +11
Fama: 12

FUERZA	125
CONSTITUCIÓN	142
AGILIDAD	97
DESTREZA	88
INTELIGENCIA	74
PERCEPCIÓN	80
APARIENCIA	63

Puntos de vida:	168
Daño absorbido:	60
Equilibrio mental:	53
Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	18

Estatus Legal
Ciudadano japonés con antecedentes penales.

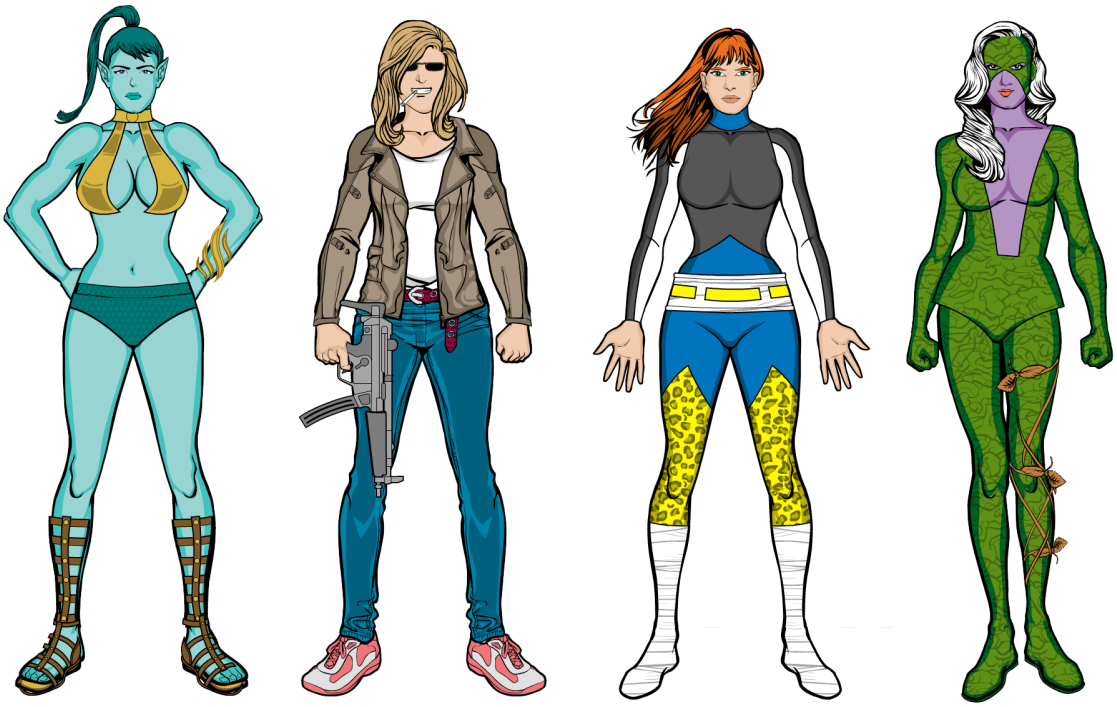
Habilidades

Armadura de combate	90%
Sistemas de armamento	92%
Armas Blancas	100%

Historial
Kawatane, junto a su hermano Kotay, acudió a Shogun en cuanto se enteraron de sus ideas y sus intenciones, tras haber tenido algún enfrentamiento con la policía a causa de sus actitudes políticas. Son ultranacionalistas japoneses, descendientes de un “héroe” de la Segunda Guerra Mundial que murió al lanzarse con su avión lleno de explosivos contra un navío de la Marina norteamericana.

Kawatane tiene un sesenta por ciento de su organismo alterado artificialmente por Shogun. Puede volar a una velocidad máxima de Mach 0.5 gracias a los impulsores de sus botas. Suele utilizar diferentes tipos de armas blancas (katanas, cuchillos, …) cuya principal característica es su capacidad para rodear esas armas de energía bioeléctrica producida por sus cuerpos modificados. Esto hace que esas armas puedan atravesar cualquier material conocido por el hombre, salvo el Strenium y el Optimun, y causen un daño máximo de 70+1D100.

NATURE CORPS



El grupo formado 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.

Nature Corps fue fundado en 1992 cuando unieron sus poderes para paliar los efectos de la marea negra del buque japonés Jioishi-maru en las costas finlandesas. La opinión pública no conoce con certeza el origen de estas superheroínas, y no sabe si son mutantes, diosas o alienígenas.

Reciben apoyo de organizaciones ecologistas y en Estados Unidos, su país de origen, son verdaderas estrellas televisivas y su popularidad sube como la espuma. Su club de fans (Nature Corps Fan Club) tiene sedes repartidas por todo el mundo.

Sus primeras actuaciones estuvieron teñidas de una cierta polémica cuando estaban lideradas por Earthquake, el único hombre que ha sido miembro activo del grupo. Este hombre desapareció en extrañas circunstancias en Abril de 1995, sin que se hayan tenido nuevas noticias acerca su paradero.

Nature Corps tiene como enemigos principales a todos aquellos que puedan atacar el medio ambiente, aunque han sido especialmente duros los combates contra la supervillana Corrosión y el apocalíptico Plaga, quien estuvo a punto de causar una ola de miseria en EE.UU. tras intentar destruir toda la producción agraria estadounidense en 1996.

NATURA



Nombre: Winona “Winner” Lieber
Origen: Mutante genético

Profesión: Superheroína
Nivel: 4

Reputación: +8
Fama: 15

FUERZA	76
CONSTITUCIÓN	83
AGILIDAD	92
DESTREZA	80
INTELIGENCIA	75
PERCEPCIÓN	82
APARIENCIA	80

Puntos de vida:	67
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	75
Acciones/Asalto:	2
Parada:	23
Parada psíquica:	19

Estatus Legal
Ciudadana estadounidense sin antecedentes penales.

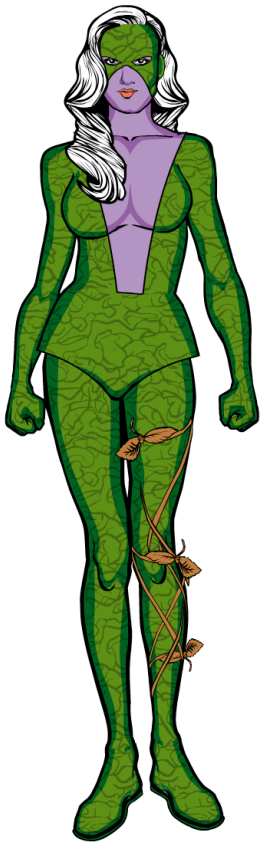
Poderes

Empatía animal	89%	Rango Alto

Historial
Winona Lieber (Utah, 1972) es la líder del equipo. Es una mujer lista, sensual y astuta. Todo el aspecto táctico de las Nature Corps corre a su cargo. Winona es una persona “de armas tomar”, con un carácter fuerte y casi salvaje que la convierten en una chica dura y agresiva.

Gracias a sus poderes puede comunicarse con cualquier tipo de animal, además de intentar que realicen acciones aunque sea en contra de su voluntad. Winona tiene en la actualidad veintisiete 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



Nombre: Ann-Mary Bukowsky
Origen: Héroe cósmico

Profesión: Modelo
Nivel: 6

Reputación: +13
Fama: 25

FUERZA	150
CONSTITUCIÓN	175
AGILIDAD	77
DESTREZA	98

INTELIGENCIA	80
PERCEPCIÓN	74
APARIENCIA	99

Puntos de vida:	209
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	80

Acciones/Asalto:	2
Parada:	18
Parada psíquica:	20

Estatus Legal
Ciudadana estadounidense sin antecedentes penales.

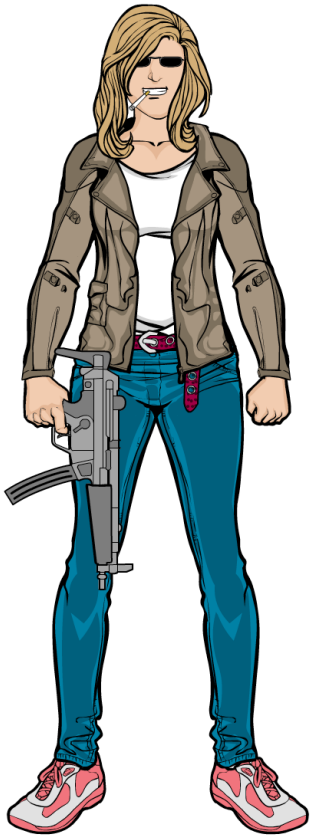
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Alto
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Control de la vegetación	100%	Rango Alto
Volar	92%	Rango Cósmico

Historial
Ann-Mary Bukowsky (Nueva York, 1977) es, sin lugar a dudas, la imagen pública del equipo. Sus curvas seducen a los lectores de los diarios cuando aparece en portada. Es una de las mujeres más hermosas de todo el planeta. 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 allá de lo ordinario, y es que el tono morado de su piel y ese cabello plateado que parece ondear sobre sus perfectas facciones la confieren unos rasgos especiales. Gracias a su poder puede controlar cualquier tipo de flora terrestre.

FIEBRE



Nombre: Jacky Tucker
Origen: Mutante genético

Profesión: Economista
Nivel: 5

Reputación: +7
Fama: 9

FUERZA	65	**INTELIGENCIA**	89
CONSTITUCIÓN	81	**PERCEPCIÓN**	100
AGILIDAD	99	**APARIENCIA**	75
DESTREZA	80		

Puntos de vida:	81	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	76	**Parada psíquica:**	22

Estatus Legal
Ciudadana estadounidense sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma Corta	90%
Arma Larga	90%
Ciencia: Economía	67%

Poderes

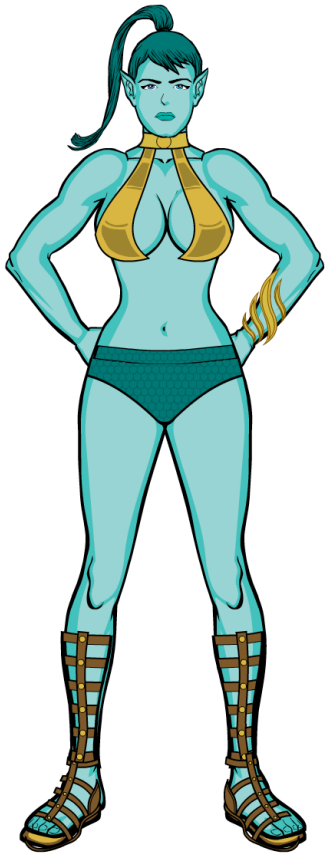
Control del fuego	100%	Rango Elevado

Historial
Jacky Tucker (Colorado Springs, 1966) es la parte burocrática y financiera de Nature Corps. Licenciada en Económicas, no sólo se ocupa de conseguir recursos y fondos para la defensa del medio ambiente, sino que es uno de los miembros más temidos en combate debido a su maestría con las armas de fuego.

A pesar de poseer poderes piroquinéticos, Fiebre no los utiliza casi nunca. Aunque no ha desvelado a sus compañeras el motivo, Natura sospecha que Fiebre se siente culpable por culpa de algún error que cometió en el pasado y teme que vuelva a repetirse.

De carácter reservado, los que la conocen dicen que es una mujer extremadamente tímida. Fiebre detesta aparecer en público y no termina de llevar bien la exposición pública que tiene Orquídea. Teme que esa dinámica arrastre al resto del grupo y terminen siendo perseguidas por los medios de comunicación.

TSUNAMI



Nombre: Desconocido
Origen: Híbrido humano - Atlante

Profesión: Superheroína
Nivel: 7

Reputación: +11
Fama: 11

FUERZA	135	**INTELIGENCIA**	81
CONSTITUCIÓN	110	**PERCEPCIÓN**	75
AGILIDAD	94	**APARIENCIA**	88
DESTREZA	84		

Puntos de vida:	123	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	55	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	72	**Parada psíquica:**	20

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Bajo
Control del agua	85%	Rango Elevado

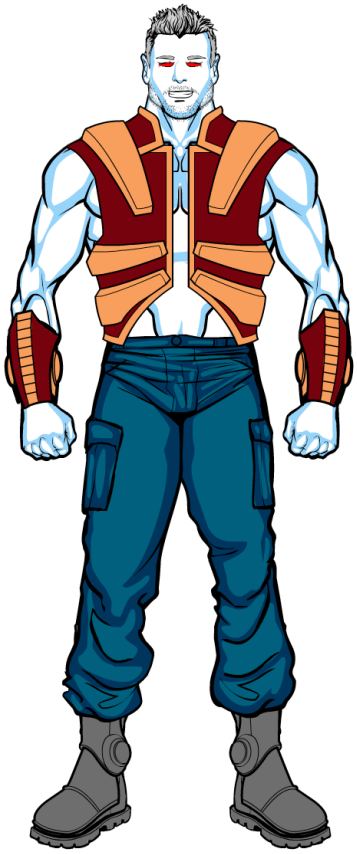
Historial

Es la incógnita del grupo, suele estar encerrada en sí misma y sus reacciones ante ciertas situaciones son bastante extrañas. Extremadamente romántica, es la musa del cantante T.J. Carley, el cual le ha dedicado tres de sus discos. Se desconoce su verdadera identidad y muchos rumores apuntan a que se trata de una mutante atlanteana con capacidad para vivir en nuestro mundo. No tiene ninguna función específica en el grupo, aunque como es lógico destaca para bien en las misiones realizadas en alta mar.

El agua es su elemento y en él se desenvuelve de maravilla. Por supuesto, puede respirar bajo el agua y comunicarse con los animales de las profundidades. Posee además una ligera capacidad de manipulación sobre el agua que le permite desplazar ciertas masas del líquido elemento.

En realidad, Tsunami es la hermana melliza de Ola Salvaje, un metahumano inactivo residente en Tenerife. Los dos desconocen su relación, aunque en las escasas ocasiones en que se han encontrado, han notado que sí compartían algún vínculo especial. Tsunami suele pasar largas temporadas bajo las aguas del Atlántico, sin mantener contacto con sus compañeras y aislada del mundo de la superficie.

ONDA EXPANSIVA



Nombre: Mijail Medenko
Origen: Mutante inducido

Profesión: Ex-técnico nuclear
Nivel: 8

Reputación: +4
Fama: 9

FUERZA	130
CONSTITUCIÓN	180
AGILIDAD	85
DESTREZA	96

INTELIGENCIA	78
PERCEPCIÓN	75
APARIENCIA	71

Puntos de vida:	272
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	64

Acciones/Asalto:	2
Parada:	21
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadano ucraniano sin antecedentes penales.

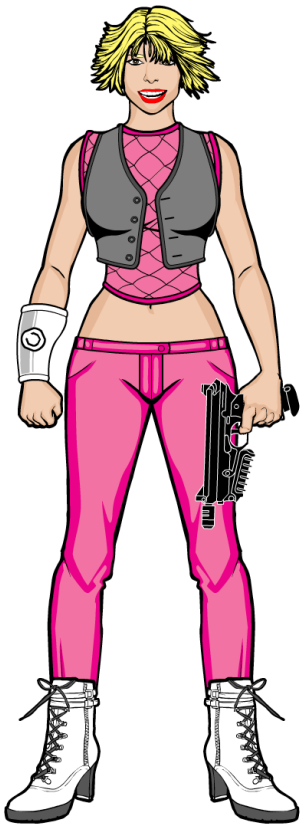
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Absorción de energía cinética	120%	Rango Elevado

Historial
Su destino viene marcado por el terrible accidente de la central nuclear soviética de Chernobyl. Medenko trabajaba allí como técnico cuando ocurrió el lamentable suceso. No se sabe bien cómo ocurrió, pero debido a las intensas radiaciones recibidas se convirtió en el metahumano que hoy conocemos. A pesar de que las autoridades calificaron el incidente de Chernobil como un *"lamentable accidente"*, Medenko sostiene que vio en el lugar y el momento de los hechos al supervillano Seísmo, al cual hace directamente responsable de la catástrofe.

Nada más llegar a nuestro país, Medenko fue contactado por la organización Superhéroes Inc. y, tras unos exhaustivos estudios sobre sus poderes, se le ofreció la posibilidad de formar un equipo junto con su operativo especial Inercia. La práctica posterior demostró lo acertado de esta decisión, ya que ambos héroes se complementaban tanto en el uso de sus poderes como en sus caracteres y ámbito personal.

INERCIA



Nombre: María Benavente
Origen: Mutante genético

Profesión: Agente
Nivel: 5

Reputación: +11
Fama: 10

FUERZA	79	**INTELIGENCIA**	75
CONSTITUCIÓN	77	**PERCEPCIÓN**	90
AGILIDAD	83	**APARIENCIA**	83
DESTREZA	81		

Puntos de vida:	75	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	68	**Parada psíquica:**	19

Estatus legal
Ciudadana hispano-brasileña sin antecedentes penales.

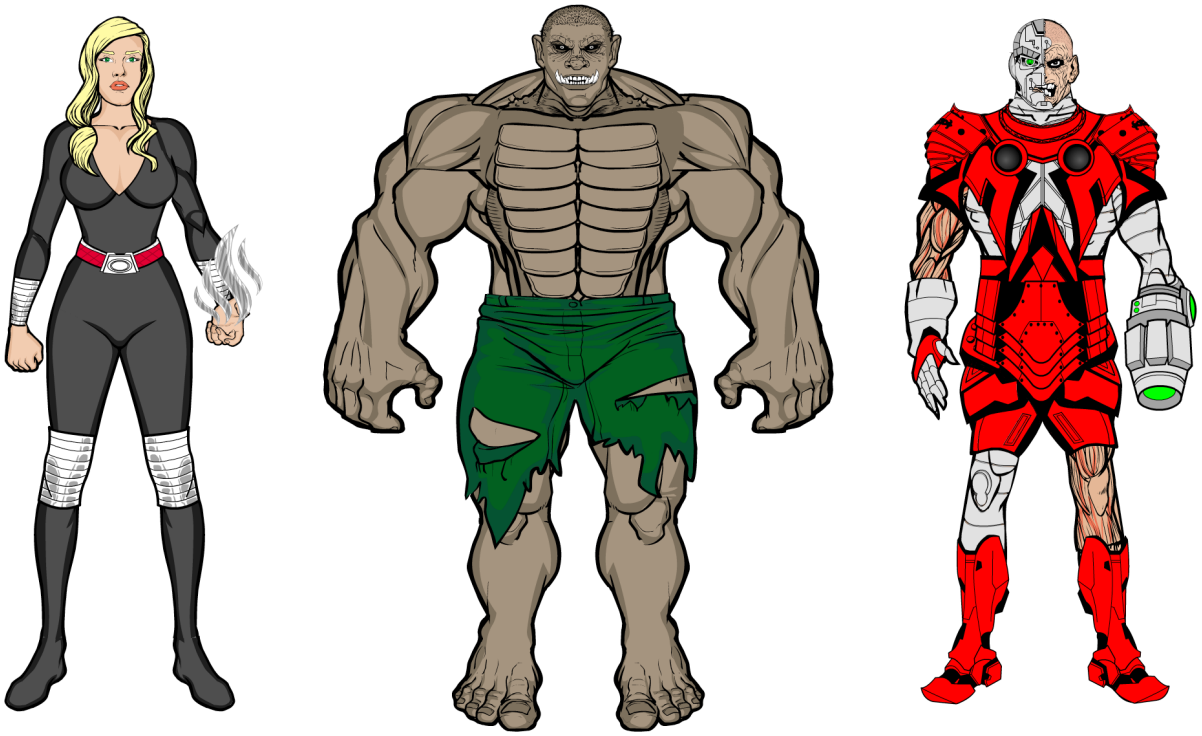
Habilidades		**Poderes**		
Arma corta	86%	Control de la energía cinética	77%	Rango Elevado

Historial
La vida de María no ha sido fácil. Hija de Sebastián Benavente, uno de los principales dirigentes de HUMANS, 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 Sevilla.

Los rumores sobre sus especiales 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 periodo de entrenamiento, María entró a formar parte de la organización a la edad de diecinueve años y poco después formó equipo con Onda Expansiva.

Inercia no solo tiene la capacidad de controlar la energía cinética de los cuerpos, también puede usar ese poder para aumentar o disminuir a su voluntad las capacidades de su compañero. Inercia lleva consigo una pistola láser L-300 y se encuentra enamorada de Onda Expansiva, aunque nunca se lo ha dicho.

TRIÁNGULO MORTAL



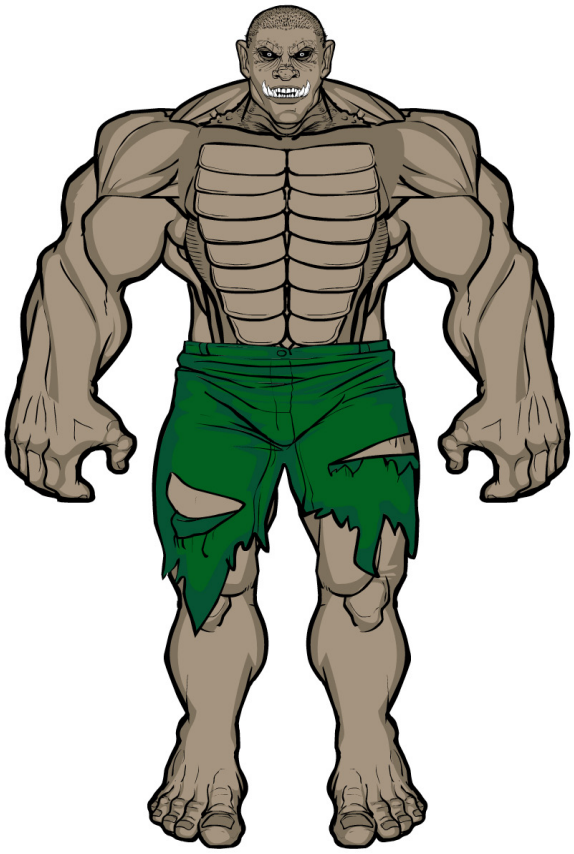
Triángulo Mortal comenzó sus actividades como grupo a mediados de 1995 y sus actos terroristas fueron uno de los principales quebraderos de cabeza durante la presidencia española de la Comunidad Económica Europea.

Este trio de criminales buscados en varios países conforma perfectamente el concepto de “villanos de alquiler”, puesto que su formación ha variado desde los comienzos, no así su comportamiento e ideales.

Aunque en sus inicios se pretendió darles unas motivaciones políticas, esta idea ha quedado definitivamente descartada. Actualmente se mantiene la teoría de que son un equipo de supermercenarios capaces de aceptar cualquier trabajo, con tal de que el pago recibido esté a la altura.

Por separado, cualquiera de sus integrantes son individuos extremadamente peligrosos. Juntos no tienen límite y ninguno de ellos se detendrá ante nada para cumplir con sus objetivos. Si se detecta la presencia de Triángulo Mortal en nuestro país, las fuerzas de seguridad del estado tienen orden de avisar de manera inmediata a la Tecnored o alguno de los grupos de superhéroes oficiales.

OGRO



Nombre: Jorge Campos
Origen: Mutante genético

Profesión: Criminal
Nivel: 7

Reputación: -15
Fama: 12

FUERZA	180 (85)	**INTELIGENCIA**	76
CONSTITUCIÓN	170 (90)	**PERCEPCIÓN**	77
AGILIDAD	78	**APARIENCIA**	52 (76)
DESTREZA	81		

Puntos de vida:	231 (104)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	105	**Parada:**	19
Equilibrio mental:	72	**Parada psíquica:**	19

Estatus legal
Ciudadano español con antecedentes penales.

Poderes

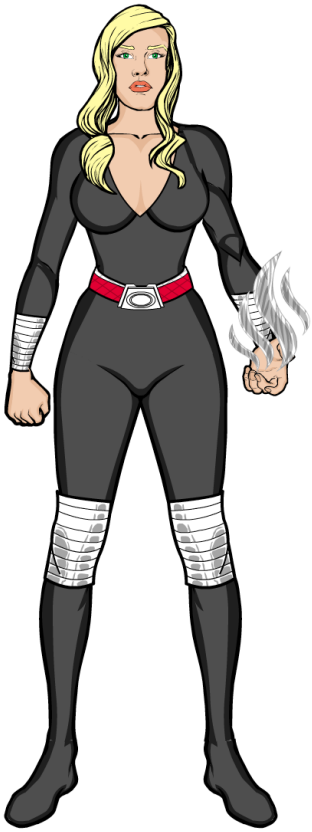
Súper Fuerza	-	Rango Alto
Súper Constitución	-	Rango Alto

Historial
Jorge Campos posee el poder de transformarse en un ser gigantesco de casi tres metros y medio de altura y más de seiscientos kilos de peso. Tras pasar gran parte de su adolescencia entrando y saliendo de centros de internamiento y correccionales por sus continuos delitos, Jorge cumplió la mayoría de edad y ya no pudo evitar el ingreso en prisión.

Su mutación se activó durante uno de sus primeros enfrentamientos en la cárcel. Tras discutir con otro preso por el uso de los aparatos de gimnasia, Jorge y el otro recluso comenzaron una pelea. Pocos segundos después, Jorge se convirtió en Ogro y aplastó literalmente a su compañero contra los muros de las instalaciones.

En su forma humana no posee ninguna característica especial y su rostro es practicamente desconocido para el gran público. Tras una vida llena de altercados con la policía y arrestos por sus actividades criminales, Ogro se ha unido a Triángulo Mortal para llevar a cabo lo mejor que sabe hacer: destruir.

EXPLOSIVA



Nombre: Martina Alexandrova
Origen: Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 7

Reputación: -13
Fama: 14

FUERZA	81	**INTELIGENCIA**	90
CONSTITUCIÓN	94	**PERCEPCIÓN**	85
AGILIDAD	96	**APARIENCIA**	87
DESTREZA	93		

Puntos de vida:	122	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	24
Equilibrio mental:	90	**Parada psíquica:**	22

Estatus legal
Ciudadana bielorrusa con antecedentes penales.

Poderes

Explosividad	86%	Rango Elevado

Historial
Nacida en Minks, se cree que sus poderes provienen de experimentos secretos del KGB, ya que existen documentos que prueban la pertenencia de Martina a esta organización durante los años ochenta.

Es licenciada en Bioquímica por la universidad de Moscú y habla varios idiomas con soltura. Es una mujer astuta e inteligente, que gusta de manipular a los hombres gracias a su belleza y con un terrible carácter cuando no consigue las cosas que se propone.

DAVENFORT



Nombre: Richard Davenfort
Origen: Tecnoimplantes

Profesión: Criminal
Nivel: 7

Reputación: -16
Fama: 15

FUERZA	175
CONSTITUCIÓN	142
AGILIDAD	99
DESTREZA	95

INTELIGENCIA	82
PERCEPCIÓN	79
APARIENCIA	55

Puntos de vida:	225
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	57

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadano estadounidense con antecedentes penales, oficialmente fallecido.

Habilidades

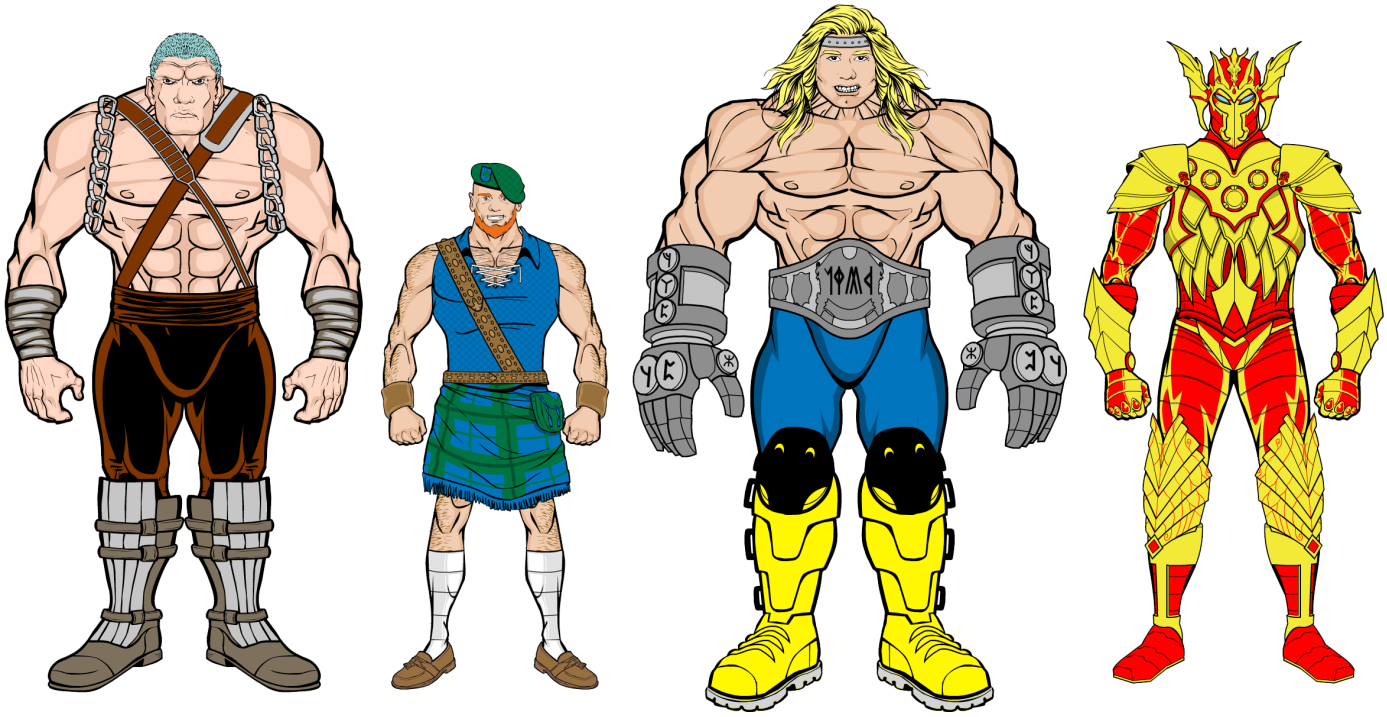
Armadura de combate	91%
Sistemas de armamento	94%

Módulos
Láser L-600
Sistema de visor de banda ancha con HUD
Esponja anti-IEM
Soporte Vital

Historial
Richard Davenfort 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, fue elegido para dirigir la sección Flashwings de la UEO. En una misión especial fue capturado tras ser derribado su helicóptero por un rayo energético. Tras ser sometido a terribles experimentos durante su cautiverio, terminó siendo una de las marionetas cibernéticas sin cerebro del doctor Junk.

Oficialmente hablando, el coronel Davenfort falleció en combate en una misión secreta, pero su esposa nunca ha aceptado esa versión y mantiene que su marido sigue con vida. A día de hoy, nadie sabe con certeza si Davenfort sigue dirigido por Junk o si posee mente propia. Tal vez las respuestas se encuentren dentro de su computerizado cerebro.

MAXIMUM FORCE



El grupo conocido como Maximum Force hizo su primera aparición pública en 1995 en las cercanías de Córcega, cuando Épsilon Eridani tomó 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 del nigromante K´sser.

Los únicos en conseguir superar el cerco de criaturas del averno fueron cuatro héroes de diferentes países. Luchando codo con codo, consiguieron poner en jaque a K´sser y hacer huir a Eridani. Tras haber comprobado que funcionaban bien trabajando en equipo, decidieron unirse bajo el nombre Fuerza De Combate, nombre que tuvo que 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 Vértice De Combate.

Maximum Force tiene su sede en Córcega y han sido nombrados hijos predilectos de Ajaccio, su capital, que sufrió de manera espectacular los ataques de los demonios de K´sser. Están considerados por el gobierno francés como un cuerpo especial de operaciones en el Mediterráneo, aunque no cuentan con la aprobación de la UEO ni el parlamento de Estrasburgo.

El grupo se encuentra asociado a Superhéroes Inc. Dejando aparte a Épsilon Eridani, sus peores enemigos han sido los superhéroes japoneses Guerreros Del Imperio, con quienes han tenido varios conflictos, y la agrupación terrorista Zodiaco. Las últimas noticias que se tienen de este supergrupo es que se encuentran en paradero desconocido tras haber sido secuestrados por su enemigo K´sser y teletransportados a otra dimensión.

THUNDER



Nombre: Connor Austin St. John
Origen: Mutante genético

Profesión: Aventurero
Nivel: 8

Reputación: +15
Fama: 15

FUERZA	160	**INTELIGENCIA**	72
CONSTITUCIÓN	141	**PERCEPCIÓN**	83
AGILIDAD	94	**APARIENCIA**	66
DESTREZA	82		
Puntos de vida:	199	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	60	**Parada:**	24
Equilibrio mental:	67	**Parada psíquica:**	18

Estatus Legal
Ciudadano escocés sin antecedentes penales.

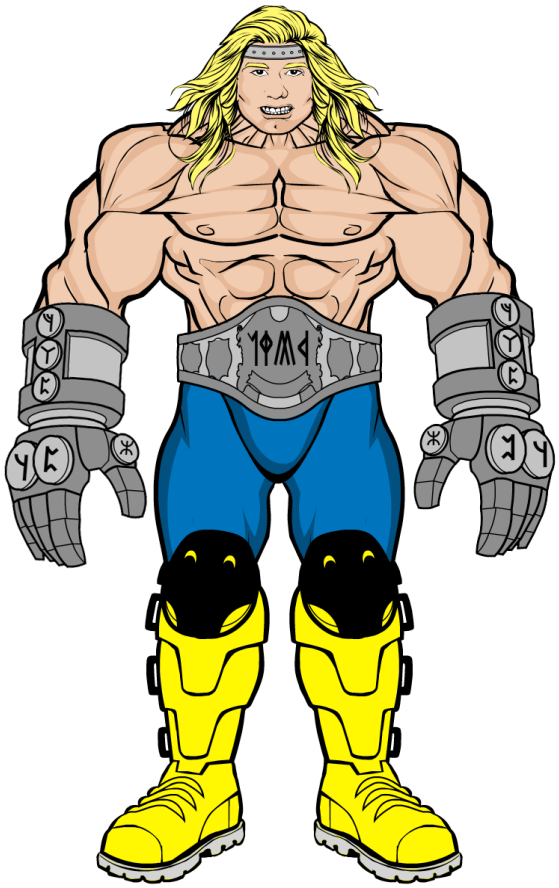
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Súper Constitución	-	Rango Elevado

Historial
Connor (Islas Hébridas, 1955) es un curioso caso de mutación genética, puesto que nació con una enfermedad llamada acondroplasia que hizo que sus huesos no creciesen. El enanismo que sufría, lejos de acomplejar al muchacho, le ayudó a granjearse la amistad de todos sus vecinos. Al llegar la pubertad, Connor comprobó como su fuerza aumentaba y se hacía cada vez más resistente, destacando entre el resto de muchachos del lugar.

Al cumplir los veintiún años se proclamó campeón de su pueblo en el campeonato anual de beber whisky, tras ingerir cuarenta vasos de licor sin que notase más que un ligero mareo. Su vida como héroe comenzó cuando su pueblo fue atacado por una horda de extraños demonios alados, defendiendo a sus paisanos con sus poderes y convirtiéndose en toda una celebridad.

MJOLNIR



Nombre: Harald Vârkaard
Origen: Guardián

Profesión: Aventurero
Nivel: 4

Reputación: +13
Fama: 17

FUERZA	175
CONSTITUCIÓN	150
AGILIDAD	91
DESTREZA	78
INTELIGENCIA	77
PERCEPCIÓN	73
APARIENCIA	93

Puntos de vida:	171
Daño absorbido:	75
Equilibrio mental:	65
Acciones/Asalto:	3
Parada:	23
Parada psíquica:	19

Estatus Legal
Ciudadano sueco sin antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Alto
Súper Constitución	-	Rango Elevado

Equipo
Guanteletes de Uru (+40 al daño)

Historial
Harald Vârkaard (Goteborg, 1960), antiguo profesor de antropología y arqueología, se define a sí mismo como *"el dios Thor reencarnado"*. La realidad es que Harald encontró unas antiguas runas vikingas que al ser recitadas le otorgaron increíbles poderes divinos, entre ellos sus poderosos guanteletes del metal místico Uru.

Aunque puede volver a su forma mortal si lo desea, Mjolnir detesta ser un simple humano y sólo lo hace cuando no tiene otra opción. Le gusta vivir rodeado de lujos y codearse de bellas mujeres.

Su primera aparición pública fue contra Atlas, miembro de los Euromen, al que confundió con Loki, el mítico dios nórdico del engaño. Tras una tremenda batalla en el centro de París en la que no faltaron múltiples destrozos, los dos héroes aclararon el malentendido. Atlas le ofreció a Mjolnir la posibilidad de unirse a su grupo, pero rechazó la oferta ya que no se consideraba suficientemente preparado como para aceptar tanta responsabilidad.

DRAC



Nombre: Rafael Garrés Cervantes
Origen: Guardián

Profesión: Héroe
Nivel: 6

Reputación: +12
Fama: 11

FUERZA	130 (85)	**INTELIGENCIA**	82
CONSTITUCIÓN	160 (92)	**PERCEPCIÓN**	76
AGILIDAD	86	**APARIENCIA**	78 (69)
DESTREZA	85		

Puntos de vida:	165 (119)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	90 (40)	**Parada:**	21
Equilibrio mental:	80	**Parada psíquica:**	20

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

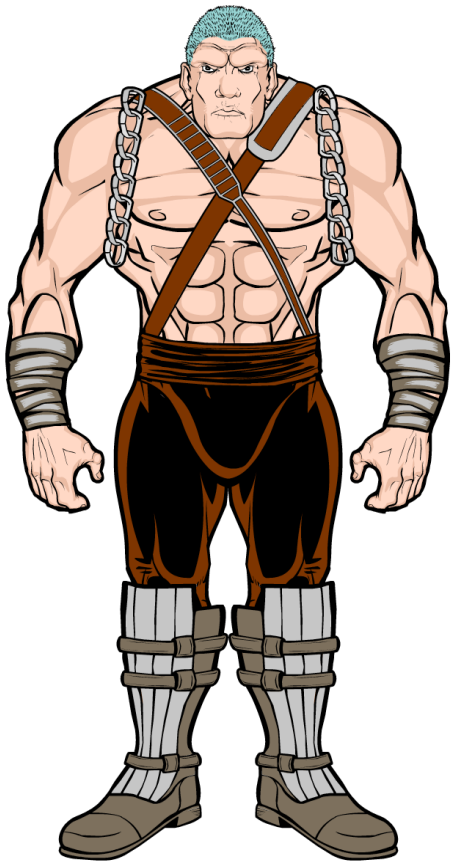
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Elevado
Control del fuego	85%	Rango Elevado
Invulnerabilidad (energía mágica)	-	Rango Alto
Volar	91%	Rango Medio

Historial
Rafael es el hombre que se oculta tras la armadura mística de Drac, la cual recibió de manos de un misterioso espíritu quién le ordenó “Defensor de Cataluña”. La armadura aparece y desaparece a voluntad de su propietario, proporcionándole diversas habilidades.

Drac hizo su primera aparición pública en 1993 al derrotar a Ogro de Triángulo Mortal cuando planeaba atacar el Nou Camp en el último partido de liga, lo que hubiera causado cientos o incluso miles de muertos.

ERZFEIND



Nombre: Klaus Kirkman
Origen: Mutante inducido

Profesión: Desconocida
Nivel: 7

Reputación: +10
Fama: 10

FUERZA	200
CONSTITUCIÓN	200
AGILIDAD	74
DESTREZA	71
INTELIGENCIA	86
PERCEPCIÓN	72
APARIENCIA	55

Puntos de vida:	355
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	53
Acciones/Asalto:	1
Parada:	18
Parada psíquica:	21

Estatus Legal
Ciudadano alemán sin antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico

Historial
Klaus Kirkman (Berlín, 1963) es el contrapunto anímico a sus compañeros. Mientras Thunder se divierte retando al egocéntrico Mjolnir y Drac disfruta con sus poderes haciendo rabiar al escocés, Klaus se siente un monstruo. Un accidente en la central nuclear de Han, en las Ardenas (Bélgica), en el que fue salvado por la TecnoRed, cambió su vida y su cuerpo para siempre.

Su envergadura se hizo impresionante, alcanzando casi tres metros de altura, además de una fuerza prodigiosa. Klaus se encuentra atrapado en esta forma sobrehumana y no puede regresar a su aspecto anterior. Muchas veces le resulta imposible controlar su increíble fuerza, por lo considera su carrera como superhéroe algo secundario. Klaus es un hombre recto y amable, pero extremadamente triste.

ÉPSILON ERIDANI



Nombre: Eneas Aoubert Eridani
Tipo: Mutante genético - Tecnoarmadura

Profesión: Ex-dictador
Nivel: 7

Reputación: -30
Fama: 26

FUERZA	160 (80)	**INTELIGENCIA**	111
CONSTITUCIÓN	165 (83)	**PERCEPCIÓN**	130 (90)
AGILIDAD	90	**APARIENCIA**	74
DESTREZA	87		

Puntos de vida:	155 (114)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	105	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	95	**Parada psíquica:**	30

Estatus Legal
Ciudadano transjeco sin antecedentes penales en su país, buscado por la justicia de otros países y considerado como Terrorista Mundial.

Poderes
Eridani parece vestir una armadura tecnológica muy avanzada, lo que aumenta su fuerza, constitución y percepción a niveles sobrehumanos. También es capaz de controlar fuerzas mentales a bajos niveles de poder. Se desconoce el origen y alcance definitivo de sus poderes, aunque puede tratarse de un mutante, ya que ha realizado ofrecimientos públicos a varios mutantes conocidos para unirse a él.

Historial
Épsilon Eridani es el antiguo monarca del pequeño país de Transjastán, al Sur de Uzbekistán. Alcanzó el poder en 1966 tras la revuelta anti-comunista liderada por él mismo. Después de un primer intento fallido por la extinta Unión Soviética, y en el que fue apoyado por Tsang Tseng por un pacto entre ambos monarcas, Eridani fue derrocado en una operación internacional llevada a cabo entre efectivos rusos, estadounidenses y europeos en 1994.

Desde entonces ha declarado la guerra a Europa, EE.UU., Rusia y sus aliados. Eridani se ha jactado de realizar 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 muchos en los que no se han podido encontrar pruebas concluyentes de su participación.

Transjastán es una antigua república comunista ex–satélite de la extinta URSS. Durante los años de poder soviético fue un campo de pruebas para experimentos sobre los efectos de las radiaciones en los seres humanos. La falta de información sobre este oscuro periodo de la historia se ha visto agravada con la desaparición de la mayoría de los informes de los científicos que participaron en estas pruebas.

En 1958 el rey Miguel Alberto volvió a la república apoyado por ayudas internaciones 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 por parte del comandante Víctor Pravlenko y la vuelta al marxismo-comunismo más radical. Toda la familia real fue finalmente ejecutada tras verse sometidos a juicios populares y ser encontrados *"culpables de crímenes contra el pueblo de Transjastán"*.

El gobierno impuesto por los golpistas trajo consigo una época de esplendor económico a la pequeña república, motivada por las ayudas soviéticas en materia de industria, servicios y modernización tecnológica. En pocos años, de ser un pueblo de ganadores 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, asumiera su responsabilidad para con Transjastán de una vez por todas. Así, Eridani se convirtió en cabecilla de la revolución de 1966 y la falta de herederos de la familia real le ayudó en su decisión de autoproclamarse rey de Transjastán.

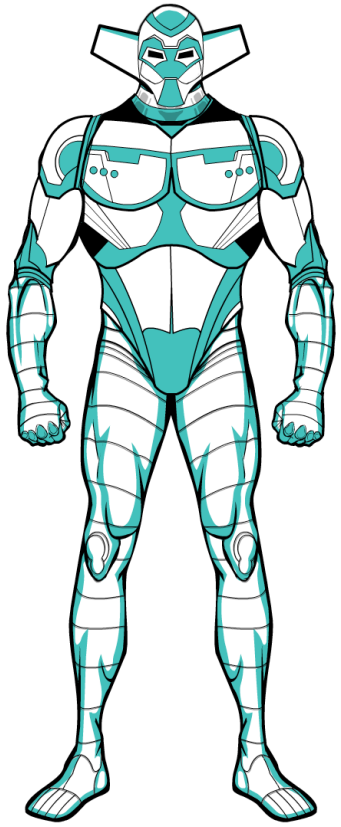
En 1978 un meteorito devastó una buena parte de Harnia, su capital. Científicos transjecos descubrieron en el lecho del cráter una pequeña cantidad de un material muy resistente y de increíbles capacidades, el Strenium. Aparentemente se trata de un imposible isótopo de hierro, con la propiedad de absorber vibraciones, reforzando la unión de sus átomos.

Aunque en un principio se creyó que se trataba de materia estelar, lo que cierto es que el impacto del meteorito dejó al descubierto un estrato profundo del suelo transjeco, rico de este material.

Este suceso 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 "Eridani, estrella de muerte" publicada por el disidente Arman Yasouf, se presenta al dictador como un hombre apasionado por las artes místicas y ocultas, practicante de astrología y otras formas de saber paranormal y obsesionado por la venganza. Del mismo libro se extrae la conclusión de que el propio Eridani soñó consigo mismo convertido en estrella, por lo que adoptó el nombre de Épsilon.

Eridani está obsesionado por recobrar el poder en su país y poder controlar personalmente los yacimientos de Strenium. Actualmente reside en Cerbero, su satélite y base de operaciones que orbita la Tierra. Se encuentra protegido por poderosos campos de fuerza y posee una estructura de varios cientos de metros. La información que se tiene es inexacta porque ha resultado imposible conseguir planos detallados de la instalación.

ALTER



Nombre: Inaplicable
Origen: Sintético

Profesión: Guardaespaldas
Nivel: 7

Reputación: -10
Fama: 0

FUERZA	160
CONSTITUCIÓN	182
AGILIDAD	85
DESTREZA	95

INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	100
APARIENCIA	66

Puntos de vida:	249
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	-

Acciones/Asalto:	2
Parada:	21
Parada psíquica:	-

Poderes

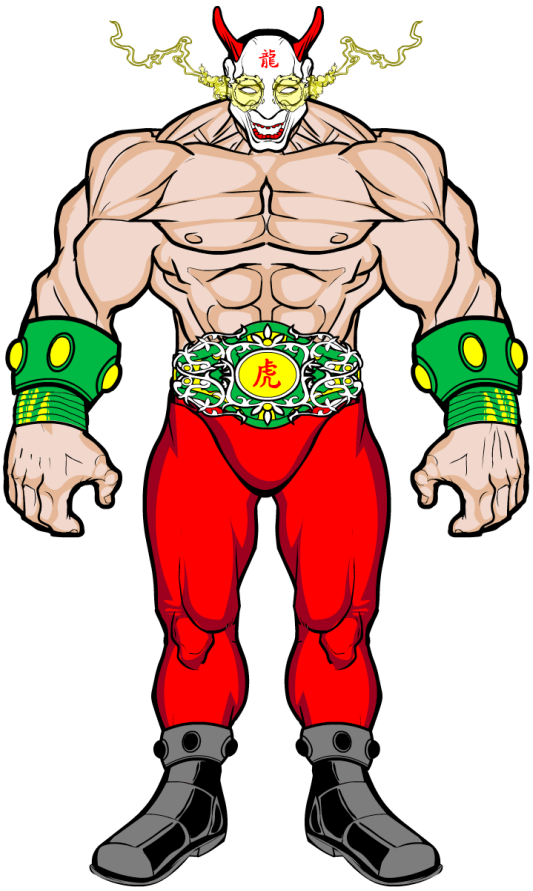
Emisión de energía atómica	99%	Rango Alto
Multiformidad en personas	135%	Rango Elevado

Historial

Se desconoce casi todo lo relativo a este androide servidor de Épsilon Eridani. Su capacidad para asumir el aspecto de cualquier persona que haya visto le convierten en un agente eficaz para los turbios asuntos de su amo. Actualmente trabaja como guardaespaldas personal del villano.

Las autoridades de la Unión Europea sospechan que en muchas de las apariciones públicas de Eridani era Alter en realidad quién, asumiendo la forma y características de su creador, se presentaba ante la gente y los medios de comunicación.

TSANG TSENG



Nombre: Kien Hsi
Tipo: Guardián

Profesión: Emperador
Nivel: 6

Reputación: -18
Fama: 23

FUERZA	175 (85)	**INTELIGENCIA**	77
CONSTITUCIÓN	200 (78)	**PERCEPCIÓN**	81
AGILIDAD	95	**APARIENCIA**	65 (80)
DESTREZA	90		

Puntos de vida:	250 (115)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	150	**Parada:**	24
Equilibrio mental:	70	**Parada psíquica:**	19

Estatus Legal
Ciudadano chino sin antecedentes penales. Exiliado de su país.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Emisión de energía mágica	87%	Rango Cósmico
Invulnerabilidad (energía eléctrica)	-	Rango Alto

Historial
Kien Hsi es el último descendiente vivo de la dinastía Manchú, que dominó el país hasta el año 1911. Su madre, hermana del último emperador de China, fue salvada por la Organización Dragón, que persigue la restauración del régimen imperial, y trasladada a algún lugar seguro en Occidente.

Una antigua profecía china cuenta que *"la semilla del emperador se dispersaría por los mares ante el acoso de los hombres rojos hasta el nacimiento de un niño, que sería el futuro campeón y emperador definitivo de China".* Ese niño era Kien Hsi.

Los custodios de la Máscara Mística de Luen Hsi (un antepasado suyo que se le aparece en momentos de peligro), que se funde mágicamente con el rostro de su portador y es virtualmente indestructible, le hicieron entrega de la misma al cumplir los veintiún años y comprobar que era digno de ella.

Acto seguido comenzó un periodo de entrenamiento para el joven, que asumió el nombre de guerra de Tsang Tseng (Gran Muralla) y comprobó el alcance de sus poderes mágicos.

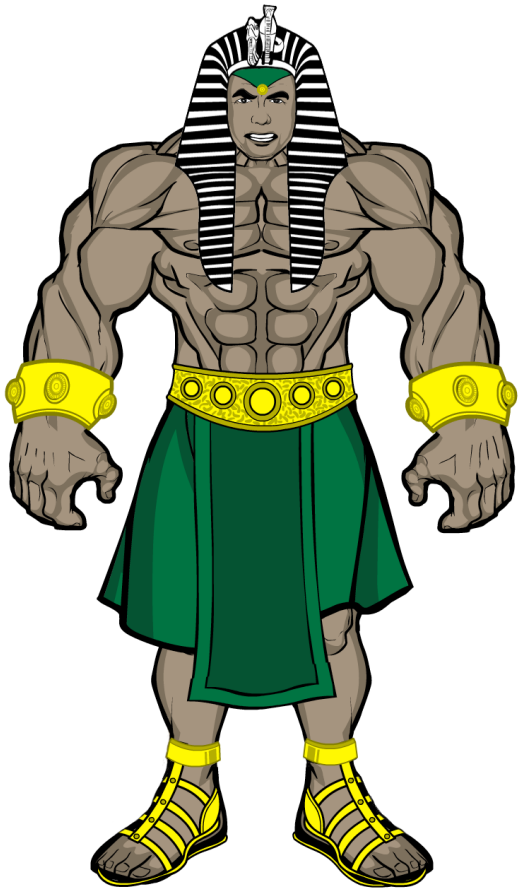
Aclamado como líder natural de la Organización Dragón, fue proclamado por sus seguidores como nuevo Emperador de China en 1991. Su papel como metahumano lo compagina con sus apariciones en público por todo el mundo reclamando el trono imperial chino, aunque su carácter orgulloso y engreído no le ha granjeado la simpatía de muchos.

Su base de operaciones está situada en China, en algún lugar de difícil acceso y desconocido por las autoridades. Su enorme capacidad financiera y de recursos humanos le permite viajar por todo el globo y tiene residencias en varias ciudades occidentales (Nueva York, París, Barcelona, Londres, Vancouver, …)

La Organización Dragón es un clan compuesto por las principales familias milenarias chinas que, ante el asalto al poder del comunismo, huyeron a Occidente con la mayor parte de sus vastísimas fortunas. Con el pasode los años han logrado establecer prósperos negocios y son accionistas de buena parte de las principales empresas internacionales, Superhéroes Inc. entre ellas. Su existencia es desconocida para el gran público, que considera a esta organización un mito o una leyenda tradicional china.

Una posible alianza de monarcas entre Épsilon Eridani y Tsang Tseng, que salvó de ser expulsado de su país al primero en 1991, ha sido muchas veces comentado y valorado por los medios de comunicación. La respuesta de Tsang Tseng ante las preguntas sobre este asunto es clásica: *“El comunismo es una lacra que amenaza a todos los súbditos y a los monarcas de todo el planeta”*.

SEÍSMO



Nombre: Geb
Tipo: Dios

Profesión: Conquistador
Nivel: 10

Reputación: -36
Fama: 30

FUERZA	200
CONSTITUCIÓN	200
AGILIDAD	99
DESTREZA	87

INTELIGENCIA	85
PERCEPCIÓN	93
APARIENCIA	56

Puntos de vida:	403
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	79

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	21

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Control de la geodinámica	148%	Rango Cósmico

Historial

Según la mitología egipcia, Geb (la tierra) y su esposa Nut (el cielo) fueron los padres de todos 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 esta 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, y a vivir entre humanos.

El carácter del padre de la tierra se volvió amargo. El recuerdo de su amada Nut en brazos de otro era algo que le enloquecía, le destrozaba el 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 esposa, pero la traición de Seth confinó a Geb definitivamente a la Tierra, sin ninguno de sus poderes y condenado a vivir una breve vida mortal.

La intercesión de Horus y Shu, en secreto, hizo posible que el dios exiliado recuperase parcialmente el uso de sus habilidades, aunque dista bastante de tener el poder que ostentaba en su forma divina. Por este motivo y perplejo ante la invasión occidental de Egipto, Geb ha adoptado el nombre de Seísmo y destruye, aparentemente sin motivo, todo aquello que pudiese impedir el renacer de la grandeza egipcia y su restauración como dios.

Desde sus primeras actuaciones enfrentándose a invasores extranjeros en tierras egipcias, la presencia de Seísmo ha sido vista como el despertar de una nueva era para los fanáticos religiosos. Existen numerosos grupos fundamentalistas que cometen actos de terrorismo para expandir su mensaje anti-Occidente, y esta escalada de violencia ha agravado las tensiones entre la Liga Árabe, la Conferencia de Pueblos Islámicos y el resto de países.

Los actos de Seísmo en el mundo han causado, solamente en el último cuarto de siglo, más de quince millones de muertos, ya que es muy probable que los peores terremotos de nuestra era se hayan debido a su intervención.

Se especula con que Earthquake, el desaparecido líder de las Nature Corps, mantenía algún parentesco con el dios egipcio y se sospecha que éste haya sido el causante de su desaparición. Si Earthquake era su hijo, como alguien se ha atrevido a insinuar, es algo que sólo Seísmo conoce.

Geb espera el día que pueda recuperar a su amada Nut y vengarse de Amón, destronándole, asumiendo el trono de Hermópolis y llevando a su pueblo a una nueva era dorada. En sus actuaciones contra los enemigos de Egipto, Seísmo se suele hacer acompañar de peligrosos animales prehistóricos oriundos de la Isla Muró.

BRAZO EJECUTOR



Bajo el peculiar nombre de este grupo de villanos metahumanos se esconden intereses no aclarados de altas esferas y, posiblemente, de algún directivo de la empresa IDESS.

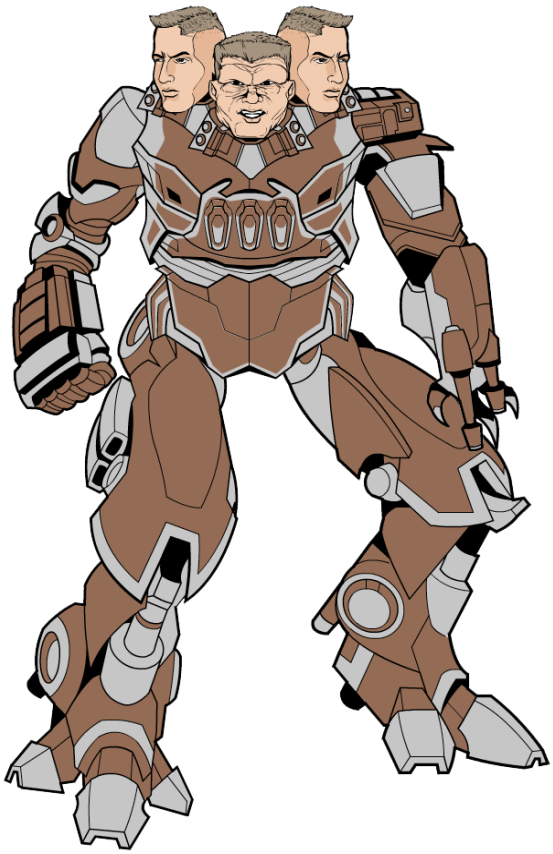
Las primeras actuaciones de Brazo Ejecutor se remontan a principios de los años ochenta, cuando Macross, Umbra y Trífido mantuvieron secuestrada a la tripulación y pasajeros de un avión comercial en el aeropuerto de Barajas por espacio de ocho horas. Tras asesinar a tres rehenes, la intervención del héroe estadounidense Astro provocó la huida de los tres criminales.

Por lo general y salvo contadas ocasiones, los miembros del grupo no suelen actuar juntos. Sus intereses criminales son muy variados: robos, chantaje, narcotráfico, contrabando, acciones terroristas, … Todo parece estar encaminado a conseguir poder. Simple y puro poder.

A pesar de que han sufrido varios intentos de ser desmantelados debido a las intervenciones policiales o de algún superhéroe, Brazo Ejecutor siempre vuelve a reunirse. La opinión pública no se explica quién está detrás de este grupo y quién se hace cargo de las fianzas cuando han sido detenidos o de pagar a los carísimos y muy eficientes abogados que los defienden.

La realidad es que el poder financiero está mantenido por Cristina de Ugarte, supervillana conocida con el nombre de Umbra, líder en la sombra de Brazo Ejecutor y mente criminal detrás de sus actuaciones como grupo.

TRÍFIDO



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante genético - Tecnoarmadura

Profesión: Héroe
Nivel: 4

Reputación: -16
Fama: 13

FUERZA	150 (120)	**INTELIGENCIA**	70
CONSTITUCIÓN	180 (120)	**PERCEPCIÓN**	91
AGILIDAD	72	**APARIENCIA**	43
DESTREZA	77		

Puntos de vida:	170 (118)	**Acciones/Asalto:**	1
Daño absorbido:	120 (30)	**Parada:**	18
Equilibrio mental:	55	**Parada psíquica:**	17

Estatus Legal
Ciudadano italiano con antecedentes penales.

Módulos
Impulsor Match 1.5
Proyectores de partículas
Misiles Xter
Camuflaje
Computadora táctica

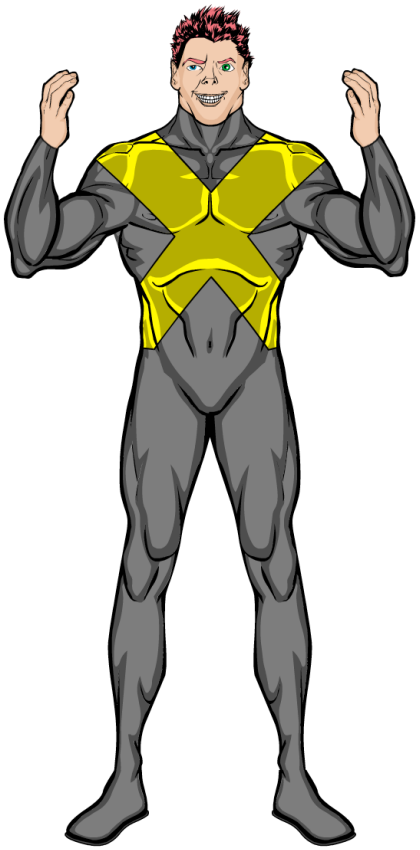
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Bajo
Súper Constitución	-	Rango Bajo

Historial
Trífido es la unión de tres seres en uno. Nacido con tres cabezas, una fuerza sobrehumana y abandonado por sus jóvenes padres, pasó su infancia en centros especiales hasta su ingreso en IDESS Italia. Allí permaneció hasta 1981, cuando los responsables de la instalación le dieron el alta tras considerarle capaz de llevar una vida útil para la sociedad. Nada más lejos de la realidad.

Trífido es un resentido emocional que se ha visto demasiadas veces rechazado y un demente que disfruta con el sufrimiento ajeno. Tras unirse a Brazo Ejecutor ha visto como tiene carta blanca para causar todo el daño que quiera, siendo uno de los villanos más peligrosos que han actuado en la Unión Europea.

AGRESOR ETERNO



Nombre: Mark Stresemann II
Origen: Mutante genético - Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 6

Reputación: -25
Fama: 18

FUERZA	82	**INTELIGENCIA**	96
CONSTITUCIÓN	90	**PERCEPCIÓN**	65
AGILIDAD	78	**APARIENCIA**	65
DESTREZA	80		

Puntos de vida:	110	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	81	**Parada psíquica:**	24

Estatus Legal
Ciudadano alemán sin existencia legal.

Habilidades

Ciencia: Física	85%
Ciencia: Matemáticas	74%
Conducir: Coche	60%
Idioma: Inglés	75%

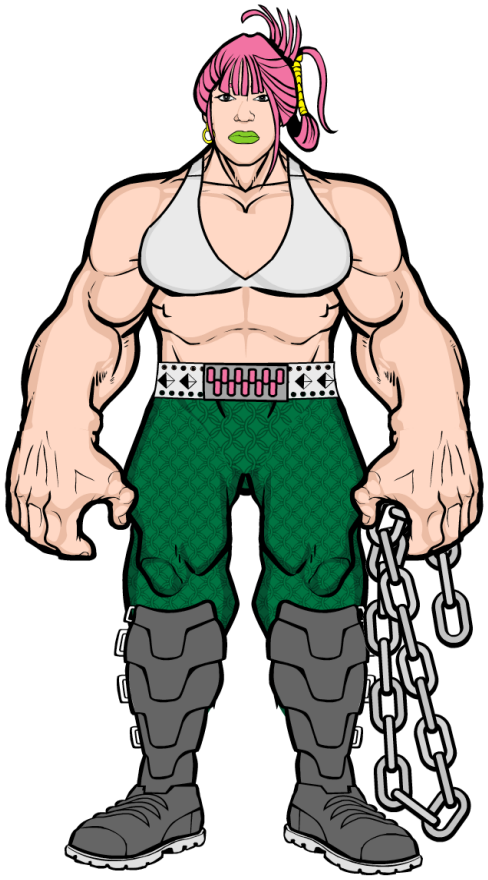
Poderes

Polilocación	85%	Rango Cósmico
Explosividad	74%	

Historial
Agresor Eterno es una réplica de Rüdel, superhéroe del Vértice De Combate, que no fue absorbida tras el experimento inicial y pudo escapar. El poder de Rüdel de convocar copias de sí mismo se basa en la capacidad de traer a esta realidad a otros Mark Stresemann de otras dimensiones. Por lo general, la diferencia entre las copias y el original es nula, pero en el caso de Agresor Eterno, esto no se cumple.

En su mundo, Stresemann II es un mutante genético con el poder de explotar su cuerpo. Ha dedicado su vida a la extorsión y al asesinato, sobre todo porque en su mundo no existían otros metahumanos para enfrentarse a él. Su llegada a nuestra realidad fue todo un shock para él. De forma instintiva, explotó dispersando todos sus átomos. Se pudo reintegrar varias horas más tarde, emprendiendo la huída, hasta que se encontró con Brazo Ejecutor y decidió unirse a ellos.

MACROSS



Nombre: Berta González
Origen: Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 2

Reputación: -13
Fama: 12

FUERZA	190
CONSTITUCIÓN	125
AGILIDAD	64
DESTREZA	77

INTELIGENCIA	58
PERCEPCIÓN	80
APARIENCIA	56

Puntos de vida:	96
Daño absorbido:	75
Equilibrio mental:	45

Acciones/Asalto:	1
Parada:	16
Parada psíquica:	15

Estatus Legal
Ciudadana española con antecedentes penales.

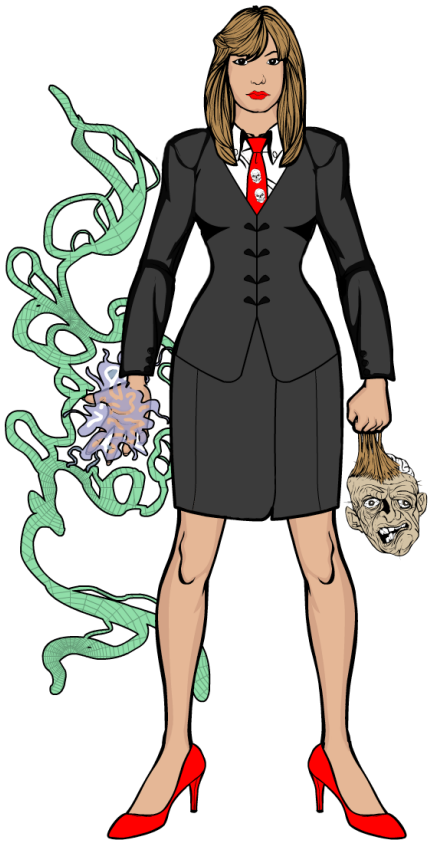
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Medio

Historial
Berta González (Madrid, 1976) era una joven de vida totalmente normal hasta que fue contratada como secretaria por Antonio del Hierro, socio fundador de IDESS. Su habilidad para la informática le permitió acceder a informes confidenciales del señor Hierro. Atemorizada por lo que acababa de descubrir (asesinatos, mutaciones fallidas, …), busco ayuda en una buena amiga que también trabajaba en la empresa. Poco después Berta fue secuestrada. Ante la imposibilidad de dejarla con vida, los directivos de IDESS decidieron utilizarla como conejillo de indias para sus terribles experimentos con humanos.

Como resultado de dichos experimentos, la fuerza y resistencia de Berta aumentaron de manera increíble. Sin embargo, al término del proceso el sujeto presentaba algunas secuelas (pérdida elevada de capacidad intelectual y amnesia total hacia su vida anterior) que los técnicos consideraron menores e incluso provechosas. Su hermano Javier lleva años buscándola y no se cree la versión oficial, según la cual su hermana fue asesinada por Onda Expansiva. Incluso ha llegado a contactar con el superhéroe para conseguir información y ambos mantienen una buena amistad. Javier González es el contacto de Superhéroes Inc. en la zona norte de Madrid.

UMBRA



Nombre: Cristina de Ugarte
Origen: Mago

Profesión: Directora financiera
Nivel: 3

Reputación: +5
Fama: 10

FUERZA	65	**INTELIGENCIA**	85
CONSTITUCIÓN	70	**PERCEPCIÓN**	94
AGILIDAD	76	**APARIENCIA**	80
DESTREZA	96		

Puntos de vida:	57	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	19
Equilibrio mental:	85	**Parada psíquica:**	21

Estatus Legal
Ciudadana hispano-venezolana con antecedentes penales.

Habilidades

Magia	91%
Teoría mágica	66%
Ciencia: Economía	75%
Idioma: Inglés	60%

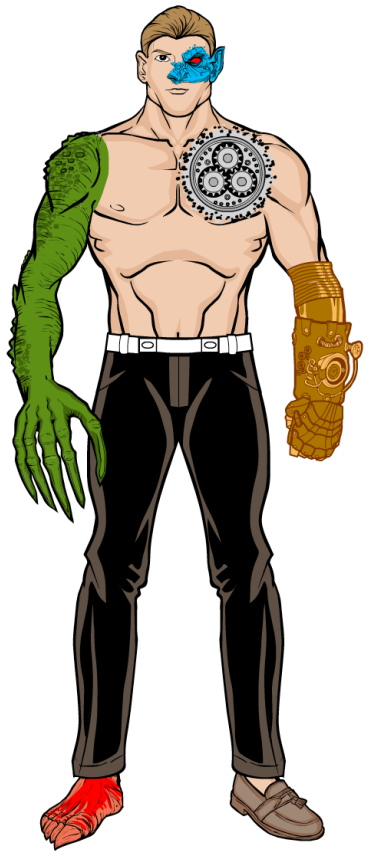
Hechizos

Abrir portales	Rango 4
Proyección de energía mágica	Rango 10
Escudos místicos	Rango 10
Levitar	Rango 5
Crear ilusiones	Rango 4

Historial
Cristina es la hechicera de Brazo Ejecutor, una poderosa maga que ha pasado gran parte de su corta vida estudiando el saber oculto. Además, está en posesión de uno de los mayores grupos empresariales españoles, De Ugarte Comunicaciones. Utiliza al resto de miembros como mercenarios, habiéndoles facilitado incluso una base totalmente equipada en algún punto desconocido de nuestro país. Es una mujer ambiciosa, muy peligrosa, que ha creado toda una telaraña de información falsa en torno a su persona y sobre la que nunca se ha podido probar su conexión con Brazo Ejecutor.

En su vida civil Cristina es una mujer influyente en el mundo empresarial, admirada y respetada. Su hermana gemela Carmen, que desconoce su doble vida, es una reconocida profesional del mundo de la medicina y cobró gran notoriedad al encabezar las movilizaciones de estudiantes de Medicina en 1994. Su principal enemigo financiero es Kien Shi, otro poderoso empresario a nivel mundial, e identidad secreta del metahumano Tsang Tseng.

ESTADO ALTERADO



Nombre: Desconocido
Origen: Híbrido humano-skrull

Profesión: Criminal
Nivel: 5

Reputación: -18
Fama: 8

FUERZA	???	**INTELIGENCIA**	???
CONSTITUCIÓN	???	**PERCEPCIÓN**	???
AGILIDAD	???	**APARIENCIA**	???
DESTREZA	???		

Puntos de vida:	???	**Acciones/Asalto:**	???
Daño absorbido:	???	**Parada:**	???
Equilibrio mental:	???	**Parada psíquica:**	???

Poderes

Multiformidad (en personas)	???	Rango Cósmico

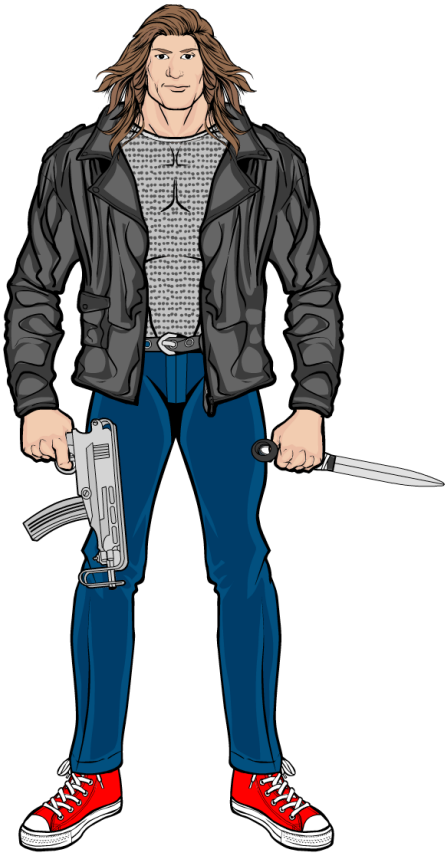
Historial

"¿De verdad es real este tipo?". Esa es la primera pregunta que se hizo Trífido cuando conoció a Estado Alterado. Se trata de un poderoso multiforme capaz de asumir la forma que desee. De carácter altivo, frío, calculador y reservado, Estado Alterado no pasa demasiado tiempo en una misma forma. Su personalidad egocéntrica y narcisista le empuja a encarnar diferentes especímenes humanos siempre perfectos en su vida normal.

Estado Alterado es un absoluto misterio que en muchas ocasiones ha dejado en la estacada a sus compañeros de grupo. Se desconocen sus características y sus habilidades, así como la mayor parte de sus parámetros físicos o psicológicos. Algunos rumores de dudosa credibilidad sugieren que Estado Alterado ha colaborado con varios prófugos de la justicia, asumiendo su forma y despistando así a las autoridades. El villano ha escapado una y otra vez a los intentos por parte de IDESS, el Vértice De Combate y TecnoRed de capturarlo y estudiar con detenimiento sus poderes.

La imposibilidad de perseguir a alguien que puede ser cualquiera hace de la lucha contra Estado Alterado una misión de alta prioridad para el Equipo Omega de la TecnoRed. Según diversas fuentes internas, este equipo podría haber desarrollado un sistema de localización de Estado Alterado basado en sus pautas cerebrales, un parámetro inalterable en todo ser vivo, incluso en un multiforme como él.

JINETE NOCTURNO



Nombre: David Martín
Origen: Justiciero

Profesión: Informático
Nivel: 6

Reputación: +2
Fama: 8

FUERZA	95
CONSTITUCIÓN	77
AGILIDAD	95
DESTREZA	83

INTELIGENCIA	90
PERCEPCIÓN	92
APARIENCIA	81

Puntos de vida:	88
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	75

Acciones/Asalto:	3
Parada:	24
Parada psíquica:	23

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales, buscado por la justicia.

Habilidades

Arma corta	100%
Arma larga	100%
Conducir: Moto	88%
Idioma: Inglés	73%
Informática	74%

Historial
Bajo la fachada de este superhéroe independiente se oculta la personalidad de David Martín, un reconocido profesional del mundo de la informática. Debido a ello dispone de una situación económica desahogada. David compatibiliza 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.

El superior de David, un alto ejecutivo de la empresa en la que trabaja, es buen amigo suyo y, aunque jamás le ha preguntado nada, sospecha que en la vida de su amigo y empleado hay algo oculto que es mejor no destapar.

A Jinete Nocturno se le imputan los asesinatos de varios narcotraficantes y violadores, pero también la responsabilidad de frecuentes peleas en bares nocturnos de la zona centro de Madrid. En sus desplazamientos utiliza 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 un subfusil Uzi y su adiestramiento en combate cuerpo a cuerpo.

El comienzo de sus actividades se remonta a 1993, año en el que su pareja fue atropellada una noche por un conductor desconocido y posteriormente abandonada a su suerte sobre el asfalto. David enloqueció tras la muerte de la chica y pasó varios meses sin salir de su casa, sumido en negros pensamientos de tristeza y odio.

Tras este periodo, en el que su carácter cambio adquiriendo un absoluto desprecio hacia la condición humana, regresó a sus actividades laborales. Pero detrás de esa apariencia de normalidad, David había sufrido una crisis esquizofrénica que le impulsaba a encarnar a Jinete Nocturno cuando caía la noche en su ciudad.

Su peculiar nombre de guerra se lo debe a la prensa, que aireó a conciencia sus primeras acciones en las que varios camellos fueron eliminados de la zona centro de la capital mientras “trabajaban” en la calle. Esto le valió una pronta admiración de los vecinos de estos barrios, que vieron como por primera vez en muchos años sus calles permanecieron limpias de narcotraficantes.

Los objetivos que persigue 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 que deje entrever estas cualidades es suficiente para disparar un mecanismo de agresión que ha costado bastantes vidas humanas.

A pesar de que esté reconocido como delincuente, esto no es impedimento para que sea considerado como un héroe por parte de cierto sector de la población madrileña, que ve en la justicia privada un complemento necesario a la injusticia pública. Debido a ello, Jinete Nocturno ha recibido en varias ocasiones ayuda de ciudadanos que no tenían ninguna relación con él y ha conseguido escapar de la acción de la policía, por lo que su verdadera identidad sigue siendo un misterio.

AMANECER MUTANTE

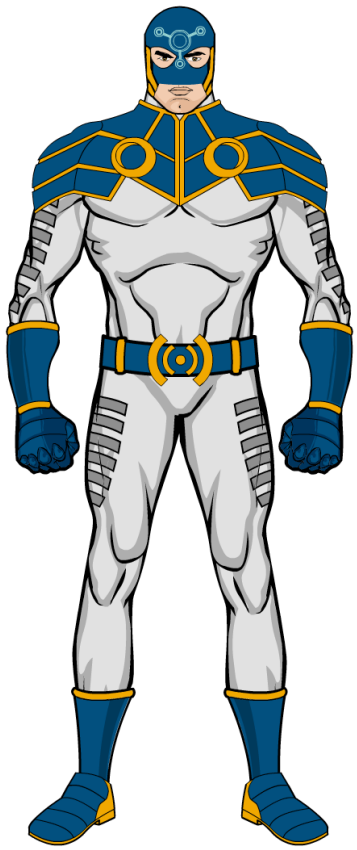


Grupo de héroes que actúan en Bilbao bajo la supervisión de Superhéroes Inc. En un principio, el grupo estaba formado sólo por Caribdis y Destello, que fueron puestos en contacto por la organización para trabajar juntos. Se instalaron en unas instalaciones clandestinas en un sótano de la calle Gardoki, cuya tapadera es una óptica regentada por un anciano cuyo hijo fue asesinado en los laboratorios de IDESS Barcelona.

A partir de la incorporación de Prime-J se produce una reorganización debido al mayor número de contactos que posee el mutante. El grupo adopta entonces su nombre actual y empieza a tener encuentros con otros grupos de metahumanos afiliados a la empresa, además tener una mayor presencia pública.

Aunque todavía no se lo han comunicado de forma oficial, la intención de Superhéroes Inc. es que el grupo sirva de enlace para los metahumanos más jóvenes localizados en el norte del país, como Santa Compaña, Ojáncano y Nuberu, y que tras un periodo de aprendizaje estos terminen uniéndose a las filas de Amanecer Mutante.

PRIME-J



Nombre: Jon Marzoa
Origen: Mutante genético

Profesión: Científico
Nivel: 4

Reputación: -14
Fama: 13

FUERZA	82
CONSTITUCIÓN	72
AGILIDAD	76
DESTREZA	77

INTELIGENCIA	169
PERCEPCIÓN	75
APARIENCIA	65

Puntos de vida:	68
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	143

Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	60

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Habilidades

Ciencia: Física	113%
Ciencia: Química	113%

Poderes

Súper Inteligencia	85%	Rango Cósmico
Agresión psiónica	124%	Rango Alto

Historial
Jon Marzoa era un joven que 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 dos carreras en la facultad destacó siempre por su elevada inteligencia, lo que le llevó a granjearse la enemistad de parte del profesorado, al que pronto sobrepasó en conocimientos.

A pesar de que era evidente de que se trataba de un superdotado, nada le hizo pensar que se trataba de un metahumano hasta que accidentalmente descubrió su poder de agredir psiónicamente. Mientras realizaba un ensayo de materiales en su laboratorio privado, Jon discutió con un compañero de facultad y su poder se activó, atacando al muchacho.

El desconcierto que le causó esta primera experiencia y su inicial 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 tratamiento psicológico continuado que no le causó ningún efecto apreciable. Durante este periodo se cuidó en todo momento de mantener en secreto sus recién descubiertas capacidades.

Después regresó a la universidad, consiguiendo poco después la cátedra de Física de Materiales, desde la que desarrolló una actividad profesional puntera aunque sin nada que destacar. No fue hasta que presenció de manera fortuita la actuación del héroe Caribdis cuando apreció la importancia que podrían tener en su vida los superpoderes.

Tras una larga investigación, consiguió localizar a Caribdis y a Destello, que en aquel momento eran los únicos miembros de Amanecer Mutante. Ese fue el momento en que nació Prime-J, el alter ego superheroico de Jon.

Las primeras actuaciones exitosas se sucedieron a lo largo del año 1994. Más tarde vinieron las operaciones llevadas a cabo por encargo de Superhéroes Inc. y Prime-J se convirtió en el líder del grupo. En Octubre de 1995, Amanecer Mutante detectó la presencia de Triángulo Mortal en las instalaciones abandonadas de la central de Lemoniz. Cuando se desplazaron allí con la misión de detener a Ogro y Explosiva, estos ya habían provocado la explosión que mató a dos guardias de seguridad que custodiaban el lugar y habían emprendido la huída.

Pocos instantes después tuvo lugar la llegada de la Ertzaintza y la primera impresión de los policías autónomos, que vieron a Prime-J examinando los cuerpos sin vida, relacionaron a este metahumano con el atentado. A partir de ese momento, Prime-J pasó a ser considerado un criminal peligroso, a estar buscado en todo el territorio español y por la Interpol.

La opinión pública se volvió en contra de este metahumano, estando actualmente considerado como un personaje oscuro y relacionado con grupos de supervillanos. A pesar de lo ocurrido, Jon Marzoa continúo sus actividades docentes sin evidenciar tener relación con Prime-J, pero el incidente reabrió sus viejas dudas y produjo un cambio de carácter que le convirtieron en una persona fácilmente irascible, lo que provocó una situación tensa dentro de Amanecer Mutante.

CARIBDIS



Nombre: Desconocido
Origen: Héroe cósmico

Profesión: Inaplicable
Nivel: 5

Reputación: +8
Fama: 7

FUERZA	181
CONSTITUCIÓN	177
AGILIDAD	87
DESTREZA	84
INTELIGENCIA	65
PERCEPCIÓN	61
APARIENCIA	78

Puntos de vida:	191
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	60
Acciones/Asalto:	2
Parada:	22
Parada psíquica:	16

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Emisión de energía eléctrica	79%	Rango Alto
Volar	87%	Rango Cósmico

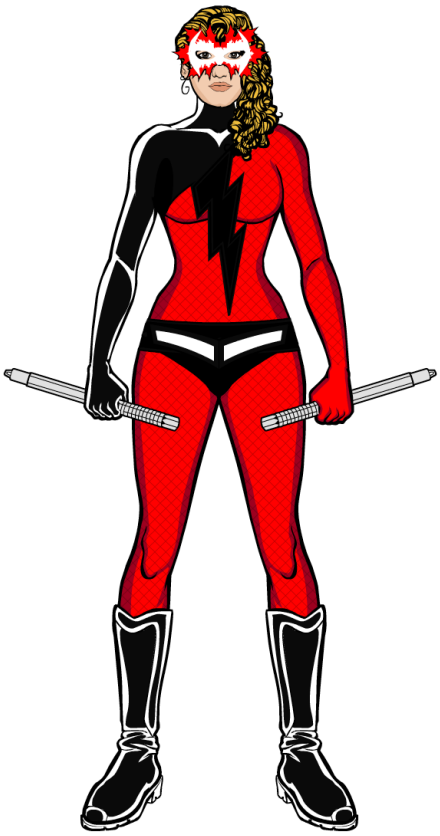
Historial

Caribdis es un héroe vinculado al panteón celta e hijo de la diosa Danna, la cual, enfadada por la soberbia de su retoño, le encerró en el interior de una roca donde pasó siglos y siglos totalmente aislado hasta que unas excavaciones arqueológicas le sacaron de su cautiverio.

Al poco de despertar inició un viaje por el centro y sur de Europa, tomando contacto con varios metahumanos y buscando la manera de comunicarse con su madre. No fue hasta que se encontró con Destello, quien le ayudo a manejarse en este nuevo mundo, que decidiera instalarse de manera fija en un país. Desde entonces disfruta de una vida más vinculada con el mundo de los humanos que con sus hermanos de naturaleza divina, ante los que muestra cierto resentimiento por no liberarle.

A pesar de su inexperiencia Caribdis es un héroe con muchas aptitudes y está llamado a jugar un importante papel en el panorama metahumano español. La presencia de Prime-J le está ayudando a madurar a pasos agigantados y el papel que desempeña en Amanecer Mutante colma sus aspiraciones.

DESTELLO



Nombre: Esther Alcón
Origen: Guardián

Profesión: Monitora deportiva
Nivel: 2

Reputación: +10
Fama: 7

FUERZA	62		
		INTELIGENCIA	88
CONSTITUCIÓN	80		
		PERCEPCIÓN	59
AGILIDAD	138 (81)		
		APARIENCIA	77
DESTREZA	90		

Puntos de vida:	49	**Acciones/Asalto:**	4 (2)
Daño absorbido:	40	**Parada:**	50 (20)
Equilibrio mental:	81	**Parada psíquica:**	22

Estatus Legal
Ciudadana española sin antecedentes penales.

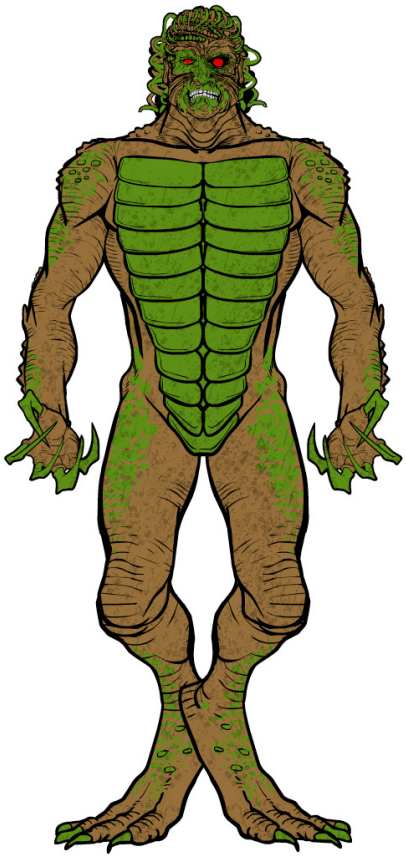
Poderes
Supervelocidad

Equipo
Bastones de acero (+25 al daño)

Historial
Esther es profesora de natación en un centro público de Bilbao. Aficionada a las antigüedades y al esoterismo, adquirió en una tienda un colgante de bronce que representaba el rostro de una sorgina, una criatura mitológica. El colgante pasó a adornar la pared de su dormitorio junto a otros objetos de su colección.

Durante 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 sorgina. Al principio lo tomó por un efecto óptico, pero después se asustó al comprobar que no se trataba de eso. Cuando reunió el valor suficiente, cogió el colgante y se lo puso, momento en el que recibió el poder que la convierte en la superheroína Destello.

CIENO



Nombre: Desconocido
Tipo: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 9

Reputación: 0
Fama: 0

FUERZA	160
CONSTITUCIÓN	135
AGILIDAD	76
DESTREZA	68
INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	73
APARIENCIA	34

Puntos de vida:	225
Daño absorbido:	60
Equilibrio mental:	63
Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	15

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Súper Constitución	-	Rango Medio
Plasticidad	90%	-

Historial

Oculto a los ojos de todos, sumergido en un océano de fango y putrefacción, vive este metahumano que habita la red de alcantarillado de la ciudad de Paris. Como un rey de las cloacas, Cieno domina un imperio de pequeños seres que pululan por las fantasmagóricas redes de distribución de desechos de la gran ciudad. Nadie conoce su existencia, salvo los desechos genéticos que le sirven, a los que él llama *“sus hermanos pequeños”*. Su identidad anterior es desconocida incluso para el propio Cieno.

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 propio individuo. Estos cambios producían un fuerte shock metabólico que afectaba tanto a la mente del paciente como al cuerpo. Algún infortunado perdedor, alguien olvidado, sin familia ni amigos, debió caer en manos de IDESS y terminó sobre la mesa de trabajo de sus equipos científicos

El experimento, como tantos otros, no debió surtir los efectos esperados. De la misma forma que el resto de pruebas fallidas, fue evacuado de los laboratorios secretos de las instalaciones de IDESS y arrojado 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 tratase, el ser humano que había sido dejó paso a una nueva criatura deforme, de mente oscura y enloquecida. La terrible experiencia que no acabó con él le hizo más poderoso y sirvió para que tomara conciencia de sus nuevas capacidades.

Así, descubrió su gran fuerza y la capacidad de volverse completamente fluido. 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, perros, gatos o chimpancés y que los laboratorios habían convertido en seres deformes y grotescos a veces dolorosamente conscientes de su situación, nacían de nuevo bajo el amparo y la protección de Cieno.

Y así fue como se formó el reino de las cloacas, el inframundo de la ciudad.

En la actualidad Cieno controla por completo ese mundo desde algún lugar secreto de la red de alcantarillado. Sus hermanos pequeños se mueven por todo su reino, abierto a todos los lugares, a todos los edificios, a todas partes, llevándole puntual información de todo lo que ocurre. Los desagües, las bocas de alcantarilla, los túneles del metro y muchos otros lugares parecidos albergan a espaldas de sus habitantes un ejército de seres que son los ojos, oídos y garras de Cieno en cualquier parte de la ciudad.

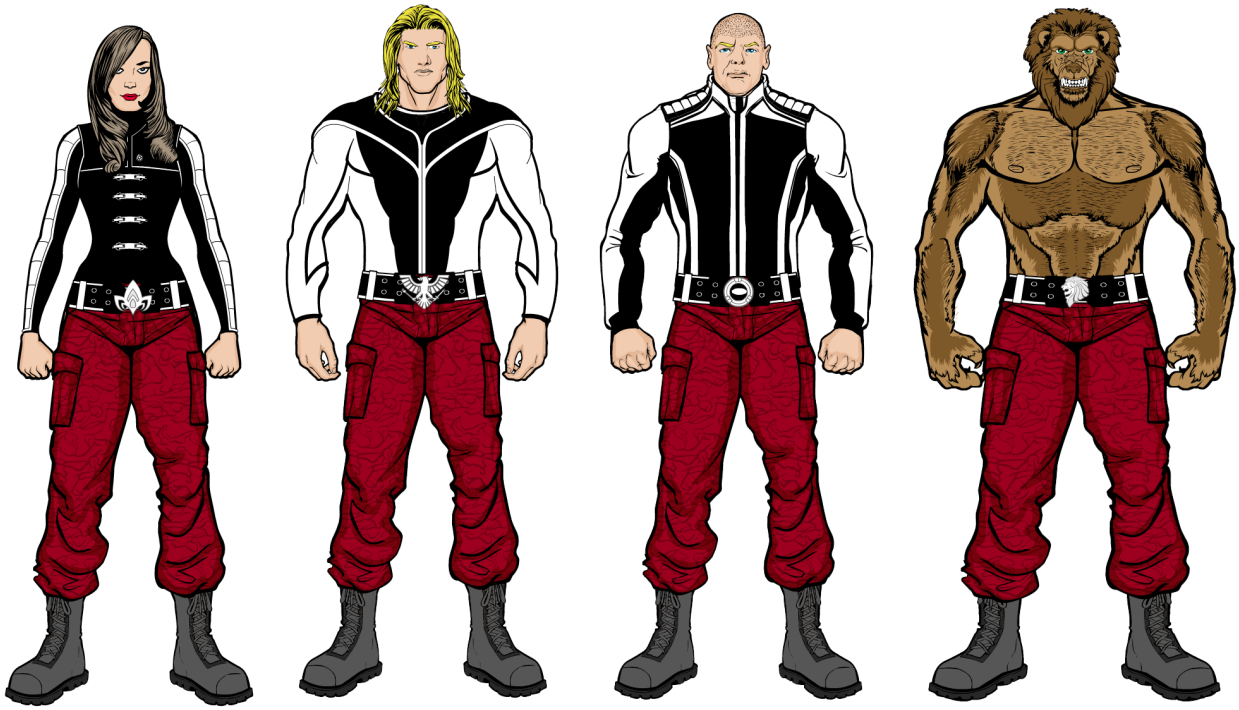
Cieno no tiene ningún enemigo oficial entre los metahumanos, quizá debido al desconocimiento que de este triste ser existe. A pesar de su situación nada escapa al rey del inframundo, nada escapa a su visión de miles de ojos. Unos ojos torturados por el afán de ciencia del hombre. Ojos inocentes que han visto quebrada su paz física y mental. Pero unos ojos que vigilan, de los que nadie está libre, porque nada puede escapar de Cieno.

Observaciones

Al tratarse de una criatura acostumbrada a vivir entre tinieblas, en presencia de luz intensa deben aplicarse modificadores que afecten a Cieno. No obstante, procura mantenerse siempre alejado de zonas iluminadas o abiertas al exterior, salvo cuando llega la noche y utiliza las alcantarillas de la ciudad para salir al exterior.

El número de “hermanos pequeños” de Cieno es incalculable. En cualquier momento puede convocar a voluntad a 5D10 de estos seres. La visión de Cieno por primera vez ocasiona una pérdida de EQM de 2D10 y la de sus hermanos de 1D10, siempre que el SPJ no supere una tirada de EQM.

ESCUADRÓN BLITZKRIEG

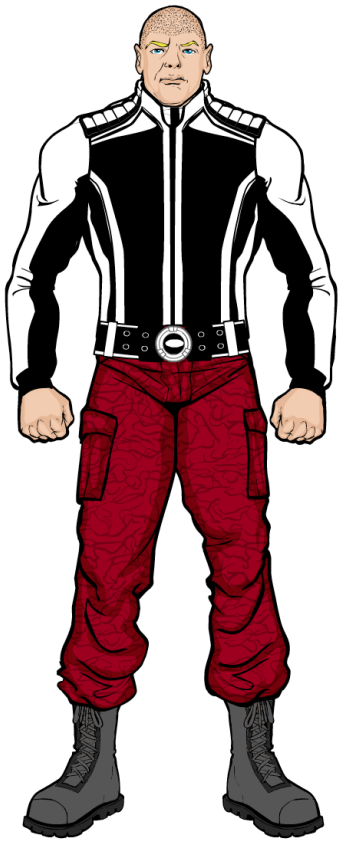


El Escuadrón Blitzkrieg es un grupo de supervillanos con tendencias neonazis. Su creador es el doctor Hermann Meyer, un eminente científico alemán nacido en 1916 y que durante el Tercer Reich trabajó en los proyectos alemanes sobre metahumanos. La investigación genética estaba en sus comienzos, así que sus logros y sus innovadoras ideas le transformaron en el mayor experto de aquella época. Aun hoy en día es uno de los científicos más competentes debido a una falta total de escrúpulos a la hora de experimentar con sujetos humanos. Tras la Segunda Guerra Mundial marchó a Argentina, donde el gobierno aceptó con agrado darle asilo político a cambio de sus conocimientos. No sabían con qué clase de monstruo estaban tratando.

En 1986 tuvo que huir de este país debido a un escándalo descubierto por la prensa. El doctor Meyer experimentaba con niños abandonados o que habían escapado de sus hogares. Cuando las autoridades registraron su laboratorio privado, la visión no pudo ser más dantesca.Niños transformados en monstruos grotescos y deformes deambulaban sin rumbo, encerrados en jaulas, atados a mesas de operaciones, … Todos se habían vuelto locos hacía tiempo y se encontraban en un estado de avanzada desnutrición. En su jardín se encontraron los esqueletos de los experimentos que habían fracasado. El asunto fue silenciado por el gobierno militar, pero no faltó gente que recordó el asunto tras la dictadura.

El doctor consiguió huir junto a los especímenes más prometedores a una desconocida isla del Pacífico, que compró gracias a su fortuna personal. Con ellos creo el Escuadrón Blitzkrieg, un sueño que tenía en mente desde hacía muchos años, y cuya primera aparición pública ocurrió hace unos meses cuando provocaron una verdadera batalla campal durante una manifestación antirracista.

DRACHE



Nombre: Erik Alvarez
Origen: Mutante inducido

Profesión: Terrorista
Nivel: 4

Reputación: -17
Fama: 16

FUERZA	150
CONSTITUCIÓN	99
AGILIDAD	87
DESTREZA	80

INTELIGENCIA	68
PERCEPCIÓN	82
APARIENCIA	71

Puntos de vida:	85
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	65

Acciones/Asalto:	2
Parada:	22
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadano argentino-alemán sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma corta	84%
Idioma: Alemán	42%

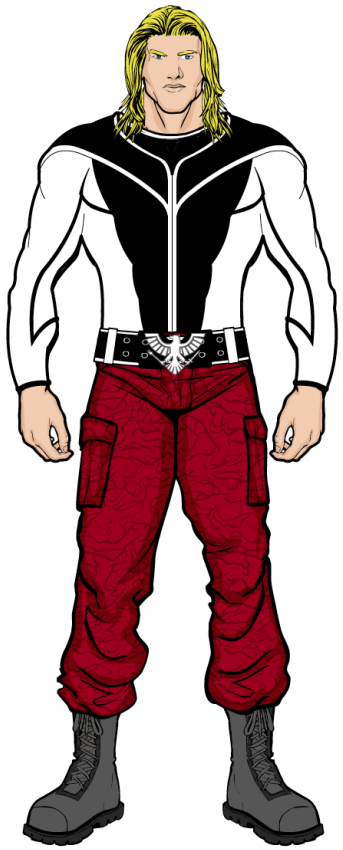
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Emisión de microondas	125%	Rango Elevado
Volar	85%	Rango Alto

Historial
Erik se quedó huérfano a los once años y desde entonces tuvo que valerse por sí mismo para sobrevivir en los barrios pobres de Buenos Aires. Ya entonces demostraba su mal carácter y su odio hacía la sociedad en general y hacia los débiles en partículas. Con dieciocho años ya era el cabecilla de una pequeña banda de delincuentes juveniles y tenía cierta fama por ser particularmente violento y cruel. Tras una pelea que acabó mal, fue a parar al hospital con numerosas heridas de navaja. Allí le encontró el doctor Meyer, que a menudo buscaba nuevos cobayas entre los criminales moribundos.

El doctor observó que el chico tenía aguante, un carácter digno de un guardia de un campo de concentración, dotes de mando y un ADN prometedor, así que decidió salvarlo para convertirle en el jefe del grupo de supervillanos que tenía en mente. Los resultados fueron más que satisfactorios. El doctor Meyer tiene en Drache a un seguidor poderoso e incondicional. Drache está más que contento con su nueva naturaleza que le permite destruir a los débiles, a los que él considera inferiores y, en general, a todo el que se ponga por delante.

WIRBELSTURM



Nombre: Adolf Meyer
Origen: Mutante inducido

Profesión: Terrorista
Nivel: 4

Reputación: -16
Fama: 16

FUERZA	79	**INTELIGENCIA**	70
CONSTITUCIÓN	92	**PERCEPCIÓN**	90
AGILIDAD	82	**APARIENCIA**	87
DESTREZA	88		

Puntos de vida:	76	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	70	**Parada psíquica:**	17

Estatus legal
Ciudadano argentino-alemán sin antecedentes penales.

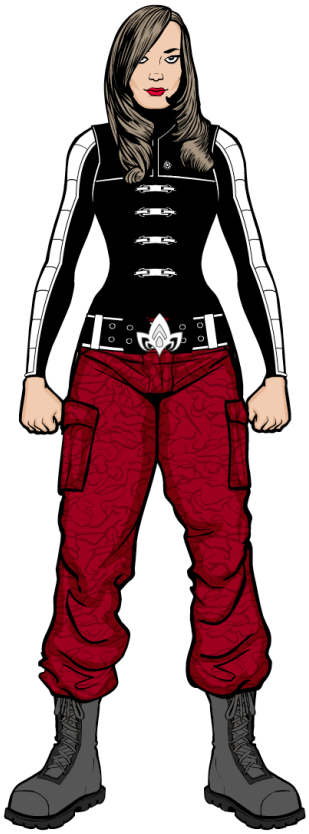
Habilidades		**Poderes**		
Arma larga	90%	Control del clima	93%	Rango Elevado
Idioma: Alemán	51%	Volar	89%	Rango Elevado

Historial
Adolf ni siquiera lo sabe, pero es hijo del doctor Meyer. Las condiciones de su nacimiento son desconocidas, así como la identidad de su madre. Al poco de nacer, Adolf ingresó en un orfanato, en el que tuvo una infancia muy difícil porque los demás niños le consideraban extraño y distante. Nunca sonreía, nunca lloraba, hablaba realmente poco y tenía una mirada fría e impasible.

Los test de inteligencia y percepción que se le realizaron no desvelaron ningún problema, solamente se trataba de un niño de carácter reservado. A los catorce años empezó a desarrollar extraños poderes, provocando buen o mal tiempo según su estado de ánimo. Las emociones que nunca expresaba con gesto o palabras las reflejaba por medio de alteraciones climáticas.

La sorpresa del doctor Meyer cuando descubrió que su hijo era mutante fue mayúscula. El desprecio que sentía por su vástago se convirtió en interés científico. Todos estos años experimentando con radiaciones habían provocado el accidente genético. El doctor adoptó a su propio hijo y le ayudó a comprender y controlar sus poderes, pero nunca le ha revelado que es su verdadero padre.

BLINKER



Nombre: Bernadette Montes
Origen: Mutante inducido

Profesión: Terrorista
Nivel: 2

Reputación: -11
Fama: 16

FUERZA	62
CONSTITUCIÓN	75
AGILIDAD	91
DESTREZA	73
INTELIGENCIA	80
PERCEPCIÓN	180
APARIENCIA	85

Puntos de vida:	51
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	80
Acciones/Asalto:	3
Parada:	23
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadana argentina-alemana sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma corta	122%
Idioma: Alemán	60%
Pilotar: Avión	61%

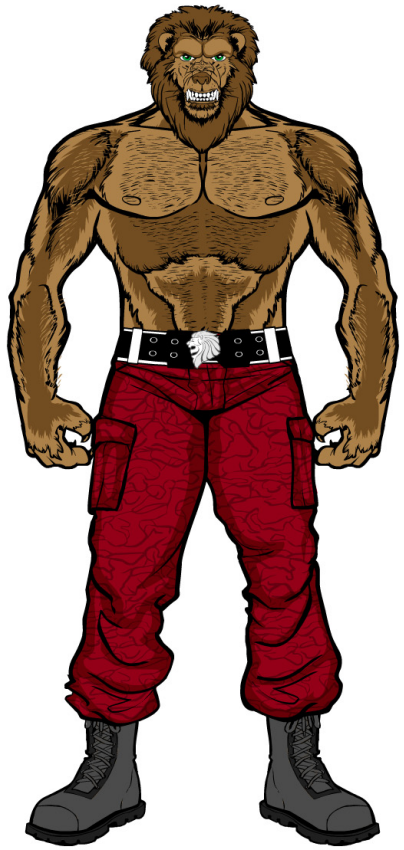
Poderes

Súper Percepción	-	Rango Cósmico
Teleportación	125%	Rango Elevado

Historial
Bernadette recuerda muy poco de su infancia. No sabe el por qué ni cómo fue separada de su familia y terminó mendigando en las calles. Fue recogida por el doctor Meyer y utilizada en sus horribles experimentos. Bernadette tuvo la suerte de sobrevivir sin ninguna secuela, pero guarda un recuerdo muy vivo de aquella terrible época de su vida. Por eso nunca ha confiado del todo en el doctor que tanto la hizo sufrir. A pesar de todo le está muy agradecida por sus poderes.

No se parece en nada a su compañero Drache. No es una asesina ni una terrorista por vocación. Durante la primera aparición pública del Escuadrón Blitzkrieg, se preguntó si debía permanecer en ese grupo que provocaba violencia y muertes innecesarias. Tras varias dudas, decidió quedarse con ellos. Después de todo, son sus únicos amigos y quizás pueda, desde dentro del grupo, evitar algún mal.

LÖWE



Nombre: Ignatius Costa
Origen: Mutante inducido

Profesión: Terrorista
Nivel: 4

Reputación: -14
Fama: 16

FUERZA	129 (79)	**INTELIGENCIA**	67
CONSTITUCIÓN	140 (64)	**PERCEPCIÓN**	88
AGILIDAD	135 (90)	**APARIENCIA**	59
DESTREZA	81		

Puntos de vida:	131 (52)	**Acciones/Asalto:**	4 (2)
Daño absorbido:	60 (40)	**Parada:**	50 (23)
Equilibrio mental:	55	**Parada psíquica:**	17

Estatus legal
Ciudadano argentino-alemán sin antecedentes penales.

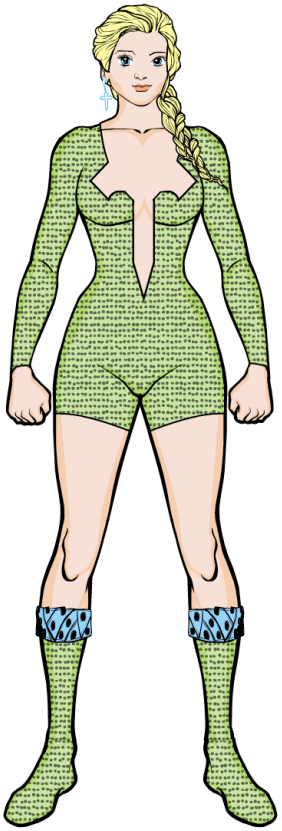
Poderes

Multiformidad animal única	73%	-

Historial
Al igual que Blinker, Löwe fue uno de los afortunados que salió del laboratorio del doctor Meyer sin secuelas aparentes. Cuando huyeron de Argentina era todavía muy pequeño (contaba con apenas cinco años), así que ha pasado la mayor parte de su vida en la isla donde se oculta el doctor. Se ha planteado alguna vez abandonar el grupo, pero decidió quedarse porque *"más vale malo conocido que bueno por conocer"*, según sus propias palabras. Además, teme que sus compañeros del Escuadrón sean los únicos que le acepten, debido a los poderes tan peligrosos e incontrolables que posee.

En situaciones de estrés se transforma en una criatura mitad hombre, mitad león. En esa forma se vuelve muy violento y destructivo, y le crecen garras y colmillos muy afilados (+30 al daño). Ignatius odia sufrir esta transformación, porque una vez mutado no puede controlar su agresividad. Su mayor deseo es tomar las riendas de la bestia que vive en su interior para poder vivir en paz, sin miedo a perder el control, sin miedo a que el animal salga de su encierro y lo destruya todo. Esta angustia ha provocado varios enfrentamientos contra el doctor Meyer, al que acusa de no haber desarrollado con éxito su variación genética.

SPRING



Nombre: Spring
Origen: Terrano

Profesión: Aventurero
Nivel: 3

Reputación: +5
Fama: 3

FUERZA	57
CONSTITUCIÓN	76
AGILIDAD	81
DESTREZA	84
INTELIGENCIA	82
PERCEPCIÓN	92
APARIENCIA	80

Puntos de vida:	55
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	77
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	20

Poderes

Emisión de energía mágica	91%	Rango Elevado
Volar	85%	Rango Alto

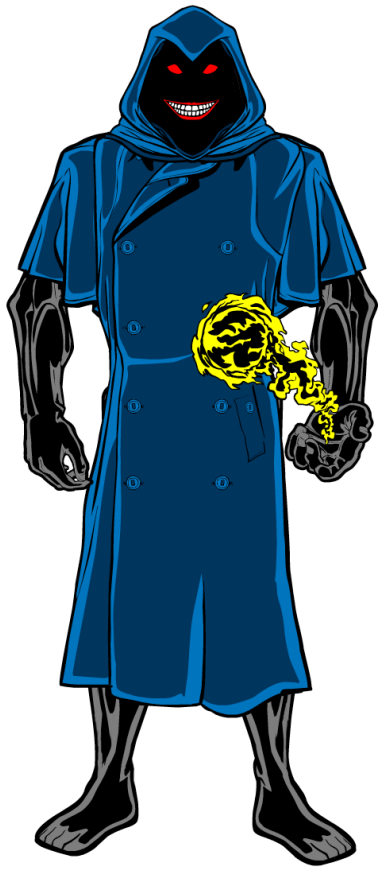
Historial

Spring y Darkness son una pareja de superhéroes justicieros que patrullan las calles de Madrid. Sus primeras actuaciones en Agosto de 1995 hicieron creer a las autoridades que eran objeto de una peculiar broma. Algunos ciudadanos, que afirmaban ser delincuentes de poca monta, se entregaban a la policía de forma voluntaria. Cuando eran interrogados y se comprobaba la veracidad de sus acusaciones, los delincuentes afirmaban haber sido convencidos por *"una chica bajita, como un duende, y un tipo hecho de sombras oscuras como el infierno"*.

En realidad Spring y Darkness son dos evadidos de Terra tras un intento de K´sser por hacerse con el control de su mundo y llegados a nuestra dimensión en el mismo instante en el que también aparecían los miembros del supergrupo Maximum Force, con los que forjaron una fuerte amistad en el tiempo que estos últimos pasaron en su dimensión. Al parecer, ambos terranos son criaturas muy relacionadas con fuerzas elementales de la naturaleza y aunque en este mundo sus poderes se han reducido de forma considerable, siguen siendo dos poderosos metahumanos.

Sus poderes se alimentan mutuamente, por lo que si son separados por una distancia superior a cien metros sus efectos quedan reducidos a la mitad. Tras su llegada a nuestro mundo han quedado impresionados por el desarrollo tecnológico que existe y se han adaptado con gran velocidad.

DARKNESS



Nombre: Darkness
Origen: Terrano

Profesión: Aventurero
Nivel: 3

Reputación: +5
Fama: 3

FUERZA	90
CONSTITUCIÓN	94
AGILIDAD	77
DESTREZA	80
INTELIGENCIA	73
PERCEPCIÓN	83
APARIENCIA	66

Puntos de vida:	67
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	71
Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	18

Poderes

Emisión de energía oscura	90%	Rango Elevado
Fusión (sombras)	89%	-

Historial

Spring y Darkness son una pareja de superhéroes justicieros que patrullan las calles de Madrid. Sus primeras actuaciones en Agosto de 1995 hicieron creer a las autoridades que eran objeto de una peculiar broma. Algunos ciudadanos, que afirmaban ser delincuentes de poca monta, se entregaban a la policía de forma voluntaria. Cuando eran interrogados y se comprobaba la veracidad de sus acusaciones, los delincuentes afirmaban haber sido convencidos por *"una chica bajita, como un duende, y un tipo hecho de sombras oscuras como el infierno"*.

Darkness está fascinado por las armas de fuego (desconocidas en su mundo) y atesora una cuidada colección. Es un terrano muy peculiar ya que es incapaz de realizar hechizos, al contrario que la mayoría de los habitantes de Terra. Esta particularidad puede ser debida al hecho de haber nacido en una noche de eclipse.

Por lo que parece Spring y Darkness disfrutan de su condición de héroes y de atrapar criminales, ya que más de uno de ellos ha corroborado que *"no paraban de sonreír y hacer chistes mientras me detenían"*. Dejando aparte su buena relación con Maximum Force, los dos han tenido contacto con otros héroes de la noche madrileña como Jinete Nocturno y Muerte Sutil, aunque estos últimos no quisieron mantener ninguna relación de amistad con ellos al tener personalidades tan opuestas.

CALIBRE



Nombre: Desconocido
Origen: Desconocido

Profesión: Científico
Nivel: ???

Reputación: 0
Fama: 5

FUERZA	???
CONSTITUCIÓN	???
AGILIDAD	???
DESTREZA	???
INTELIGENCIA	???
PERCEPCIÓN	???
APARIENCIA	???

Puntos de vida:	???	**Acciones/Asalto:**	???
Daño absorbido:	???	**Parada:**	???
Equilibrio mental:	???	**Parada psíquica:**	???

Historial

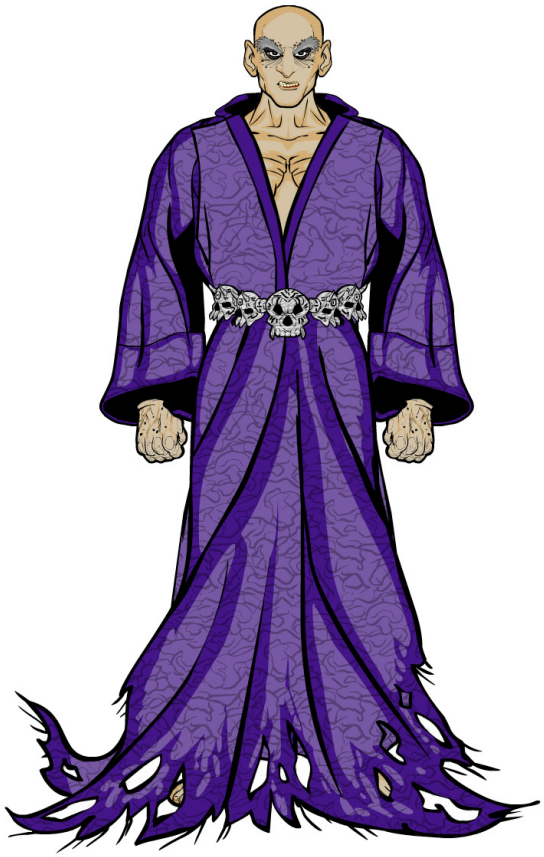
Generalmente es muy difícil adquirir material de alta tecnología para uso particular. Los principales fabricantes trabajan exclusivamente para contratos con diversos gobiernos, los cuales sólo suministran este equipo a sus servicios de inteligencia y espionaje. Hay una excepción que merece ser citada, el metahumano Calibre.

Se trata de un experto en la fabricación de dispositivos, equipo tecnológico, vehículos y armas. Durante varios años trabajó para la KGB hasta que pasó la frontera en 1973 por razones económicas. Después realizó varios trabajos para los servicios de inteligencia norteamericanos hasta que sufrió un atentado. Nunca se supo quién hizo explotar su casa, si fue la CIA, la KGB o el propio Calibre.

El resultado es que se le dio por muerto y no se volvió a saber nada de él hasta que varios años más tarde aparecieron armas de su fabricación en el mercado negro. Terroristas y mercenarios interrogados por diferentes servicios de inteligencia afirman haber tratado con él. Ahora no trabaja para ningún gobierno y suministra equipo a cualquiera que pueda pagar sus precios.

Calibre es un genio de la tecnología y aunque sus honorarios puedan parecer prohibitivos, siempre suministra material de excelente calidad que no se puede encontrar en ningún otro sitio. Para él la seguridad es esencial, por lo que si alguien va preguntando por ahí por Calibre puede que una mañana no se despierte. Desde el atentado que sufrió nadie le ha visto claramente, porque aunque siempre trata los asuntos personalmente, se mantiene oculto en las sombras.

K´SSER



Nombre: Jhamal K´sser
Origen: Mago

Profesión: Nigromante
Nivel: 15

Reputación: -55
Fama: 33

FUERZA	72
CONSTITUCIÓN	66
AGILIDAD	82
DESTREZA	84
INTELIGENCIA	100
PERCEPCIÓN	100
APARIENCIA	55

Puntos de vida:	157
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	90
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	25

Estatus Legal
Ciudadano libio sin existencia legal.

Habilidades

Magia	157%	Teoría mágica	125%

Hechizos

Encarcelar alma	Rango 10	Metamorfosis oscura	Rango 4
Drenar sangre	Rango 8	Protección contra los elementos	Rango 5
Senda de la ponzoña	Rango 10	Bola de fuego	Rango 6
Posesión	Rango 4	Maldiciones	Rango 5
Nigromancia	Rango 10	Magia negra	Rango 10

Historial
Jhamal K´sser nació al comenzar el siglo XX en algún lugar del Sudeste de Libia. Hijo de una familia pudiente de comerciantes, sus padres se volcaron para darle lo mejor, incluso haciendo algún sacrificio. Su curiosidad juvenil le llevó a estudiar las escrituras antiguas y a decantarse por los saberes oscuros. A los veinte años y tras haber pasado fugazmente por la universidad en Egipto, consiguió ser admitido como aprendiz de un poderoso nigromante. Pero el joven K´sser quería más. Ambicioso, cínico y tenaz, Jhamal intentó por su cuenta lanzar un peligroso hechizo, abrir un portal dimensional a otro mundo. Al ser un hechicero inexperto, el conjuro falló, la realidad se distorsionó a su alrededor y le absorbió en su interior.

Cuando K´sser despertó y abrió los ojos, no reconoció el lugar donde se hallaba. Una criatura parecida a un minotauro le observaba en silencio y en su cintura portaba un enorme puñal, que de haberlo cogido el joven hechicero, le hubiera obligado a doblarse sobre sí mismo del peso. La mayor sorpresa se la llevó cuando la criatura habló en un idioma muy parecido al inglés. Jhamal no daba crédito a lo que oía.

Entabló una ligera conversación con el ser, que resulto ser inteligente y amistoso, e incluso le guió hasta un asentamiento humano cercano. Allí empezó a comprender lo que había sucedido. Su hechizo había funcionado pero ¿dónde estaba? Poco a poco asumió su condición de exiliado en un mundo imposible al que llamaban Terra. Pero curiosamente sus avances y conocimientos mágicos eran prodigiosos. Parecía como si este mundo fuese especialmente sensible a la energía mágica. Allí comenzó el sueño de K´sser: convertirse en dueño y señor de esa potencia mística conocida como Terra.

En Terra K´sser se sentía más fuerte y poderoso que en el suyo. Adquirió cierta notoriedad debido a que, aunque escasos, sus conocimientos sobre ciencia eran increíblemente avanzados para un mundo medieval como este. Se ganó la amistad con poderosos reyes y gobernantes, y sus palabras fueron escuchadas siempre con atención. El joven que había aterrizado en un mundo desconocido terminó por convertirse en el poderoso K´sser… y tan sólo tenía veinticuatro años.

Su maestro en la Tierra encontró la manera de hallar a su díscolo pupilo y le reclamó de regreso mediante un viaje astral. La respuesta de K´sser no se hizo esperar. Regresó a su mundo, como quería su maestro, pero lleno de odio y furia, asesinando a su antiguo mentor. Pudo comprobar como la potencia de sus hechizos era menor en nuestro mundo que en Terra. Por desgracia, el portal dimensional que podría llevarle de vuelta al mundo mágico que había conocido parecía esquivar todos los intentos del mago para abrirse. K´sser se encontraba de nuevo en su propia dimensión, muy a su pesar. Algunos magos de Terra que admiraban al joven y poderoso hechicero habían observado toda la escena desde su realidad y quedaron asustados de la maldad que irradiaba el otrora admirado K´sser. Eso hizo que los poderosos señores terranos le retirasen su apoyo y se preparaban ante su posible vuelta, sin saber a qué atenerse.

No se equivocaban en sus temores. El malvado nigromante regresó seis años después. Más duro, más amargado, y con enormes deseos de coronarse señor absoluto de Terra. Tras varios años e intentos infructuosos, K´sser ha probado miles de formas para hacerse con el control de este mundo místico. En algunas ocasiones (1956, 1970 y 1999) ha estado a punto de lograr su objetivo, pero la intervención decidida de héroes de ambos mundos ha evitado su éxito. K´sser sabe que no le queda mucho tiempo para lograr su plan porque, aunque se aplica hechizos que alargan su esperanza de vida, ha asumido que no es inmortal y su tiempo puede acabarse.

Por eso está preparando a su hija Jewel, para que se convierta en su heredera o en su arma de destrucción definitiva. Jewel es el fruto de su unión con una mujer terrana, lo que ha dotado a la joven de poderes híbridos que van más allá de lo imaginable. En alguna ocasión se le ha visto en público y por lo que se conoce de ella, es extremamente fuerte y resistente (aguantó un combate contra Erzfeind), goza de poderes como Volar, Emisión de energía mágica, Regeneración y disfruta de invulnerabilidades diversas.

RAINBOW WARRIORS



A la usanza de las Nature Corps, Rainbow Warriors es un grupo de héroes que también luchan con esfuerzo para defender el medio ambiente. Reunidos en 1999 por Ola Salvaje, estos cuatro aventureros han sido utilizados por Épsilon Eridani como tapadera en más de una ocasión, debido al pacto que une al villano transjeco con el superhéroe canario.

A bordo de su base Cerbero, Eridani mostró a Ola Salvaje la muerte de su hermana Tsunami a manos de Agresor Eterno. Gustavo Domínguez se derrumbó. Hacía tiempo que conocía a la Nature Corps, y aunque sabía que algo les unía, desconocía que fuese su hermana.

Eridani no escatimó datos y le mostró con frialdad las imágenes del asesinato. Ola Salvaje juró vengarla, pero él solo poco podía hacer. El monarca le puso en contacto con Leviatán y Ariete, que ya formaban grupo, y a estos se les unió la novia de Gustavo bajo el significativo nombre de Tsunami II.

Al contrario que las Nature Corps que tienen una buena imagen pública, los Rainbow Warriors son considerados eco-terroristas. No es difícil de entender cuando entre sus filas se encuentra Ariete, que ha sido condenado en varias ocasiones por defender la no utilización de prendas de piel atacando peleterías y por hacer destrozos en varias plazas de toros españolas.

OLA SALVAJE



Nombre: Gustavo Domínguez
Origen: Híbrido humano - Atlante

Profesión: Deportista
Nivel: 7

Reputación: -5
Fama: 12

FUERZA	135	**INTELIGENCIA**	65
CONSTITUCIÓN	110	**PERCEPCIÓN**	77
AGILIDAD	90	**APARIENCIA**	79
DESTREZA	89		

Puntos de vida:	123	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	50	**Parada psíquica:**	16

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Bajo
Control del agua	90%	Rango Elevado

Historial
Separado al nacer de su hermana melliza Tsunami y criados sin conocerse, Ola Salvaje ha pasado toda su vida en las Islas Canarias, alejado del mundo de los superhéroes, limitándose su contacto con este mundo a colaboraciones esporádicas y de nivel táctico con Superhéroes Inc.

A los dieciséis años, cuando sus poderes comenzaron a aflorar sin darse cuenta, se proclamó campeón del mundo de surf en Isla Margarita (Venezuela). De manera inconsciente, Gustavo modificaba ligeramente el curso y la forma de las olas para que fuesen perfectas y así poder lucir mejor sus habilidades sobre una tabla.

En 1989, en una playa al Norte de Tenerife, uno de sus amigos sufrió un tirón muscular en plena bajada de una ola, lo que hizo que cayese al agua y fuese arrastrado por la fuerte corriente. Cualquier surfer se hubiese asustado ante la fiereza de los elementos, pero Gustavo no. Sin pensarlo dos veces se arrojó tras su amigo y consiguió rescatarlo.

En ese momento se percató del cambio que se había producido en el mar. Había pasado de una ola salvajes de más de tres metros y medio a una calma impropia de la zona. El Atlántico se parecía más a una playa mediterránea que un verdadero océano.

El año siguiente mientras practicaba submarinismo se cruzó con una manada de jóvenes delfines que comenzaron a juguetear con él. Los simpáticos animales no dejaban de molestarle y él no podía quitárselos de encima. De repente escuchó algo insólito. Los pensamientos, simples pero coordinados, de los mamíferos marinos.

Como es lógico, Gustavo se asustó. Pensó que había tenido una alucinación, pero no era así. En varias ocasiones más pudo entablar contacto mental con varias criaturas marinas, a las que amaestró sin problemas. Una de ellas, un delfín llamado Leo, le explico que poseía el poder de mover el agua. Al principio no le creyó, pues la situación le parecía absurda, pero poco después pudo comprobar que era cierto.

Esta revelación le obligó a renunciar al título conseguido años atrás. Su alejamiento de los círculos profesionales del surf fue algo muy comentado por los diarios deportivos, que le habían bautizado “el Jerry López español” por su estilo similar al conocido surfer.

Ola Salvaje pasa gran parte de su tiempo en el mar. Allí es donde encuentra la paz que le ha sido negada tras conocer la verdad sobre Tsunami, su hermana secreta. Gracias a la ayuda del terrorista mundial Épsilon Eridani, con el que ha firmado un controvertido pacto de colaboración para poder vengar la muerte de Tsunami, recibe información sobre Agresor Eterno y sus movimientos.

Sus compañeros de Rainbow Warriors desconocen la implicación de Eridani en la fundación del grupo y es muy probable que cuando descubran toda la verdad Ola Salvaje tenga que dar unas cuantas explicaciones al respecto.

TSUNAMI II



Nombre: Helena Robledo
Origen: Mutante genético

Profesión: Estudiante
Nivel: 2

Reputación: -3
Fama: 9

FUERZA	79
CONSTITUCIÓN	80
AGILIDAD	99
DESTREZA	81

INTELIGENCIA	85
PERCEPCIÓN	94
APARIENCIA	84

Puntos de vida:	49
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	85

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	21

Estatus Legal
Ciudadana española sin antecedentes penales

Poderes

Control del agua	58%	Rango Alto
Control del clima	90%	Rango Alto (sólo puede controlar el viento)

Historial
Helena era una estudiante de instituto como otra cualquiera cuya vida transcurría de manera normal en Gran Canaria. Entre las salidas con sus amigos y los estudios, su vida era de lo más corriente… hasta el día en que descubrió sus dotes naturales.

Durante unas vacaciones en Tenerife y observando desde la playa las evoluciones de un grupo de surferos, deseó con todas sus fuerzas que uno de ellos se cayese al mar, cosa que ocurrió de inmediato. Era muy extraño, porque el curso de la ola se había cortado en seco. El joven salió del agua con evidentes signos de enfado y tuvo que aguantar las bromas de sus amigos.

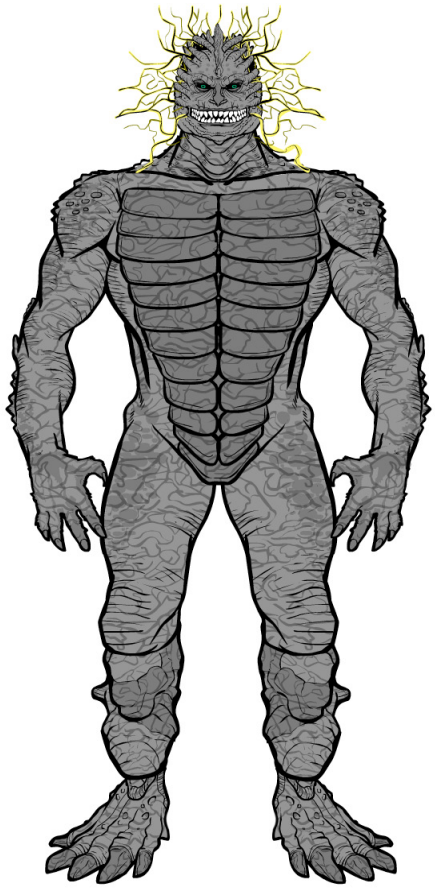
De pronto, una voz a su espalda le dijo *"¿te lo pasas bien con el agua?"*. Helena dio un respingo. Un tipo no muy alto con una tabla bajo el brazo la observaba con cierta curiosidad. *"Te he hablado a ti, a la que ha tirado al surfer. ¿No tienes lengua?".* Helena se excusó y comenzó a pasear por la línea de la playa, pero aquel chico no parecía darse por vencido. *"Me llamo Gus y sé lo que haces. Lo sé, porque yo también lo hago"*, dijo con cierto orgullo mal disimulado.

Los pocos días que restaban de vacaciones los pasaron juntos y descubrieron que tenían muchas cosas en común. Parecía que estaban hechos el uno para el otro. Gustavo encontró en Helena a la compañera perfecta y ella en él al maestro que le ayudó a desarrollar sus poderes.

Por indicación de Ola Salvaje, Helena pasó una temporada en Bilbao siendo entrenada por Prime-J, componente del grupo Amanecer Mutante y miembro de Superhéroes Inc. Junto a él aprendió a perfeccionar su control climático, aunque solamente tiene influencia sobre el viento.

El primer nombre-código asumido por Helena, Wipe Out, no le resultaba cómodo del todo. Se lo cambió por el de Tsunami tras conocer la noticia de la muerte de la Nature Corp y por indicación de Gustavo, que deseaba que el espíritu de su hermana permaneciese en el recuerdo de la gente.

LEVIATÁN



Nombre: Andrés Fungairiño
Origen: Mutante genético

Profesión: Ex-fotógrafo
Nivel: 4

Reputación: -5
Fama: 8

FUERZA	160 (73)	**INTELIGENCIA**	79
CONSTITUCIÓN	160 (82)	**PERCEPCIÓN**	95
AGILIDAD	88	**APARIENCIA**	38 (70)
DESTREZA	73		

Puntos de vida:	180 (58)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	90 (40)	**Parada:**	22
Equilibrio mental:	71	**Parada psíquica:**	20

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Alto
Súper Constitución	-	Rango Alto
Emisión de energía eléctrica	84%	Rango Alto

Historial
Nacido en El Ferrol, Andrés siempre fue un enamorado del mar y de sus profundidades. Sus estudios de Imagen y Sonido le llevaron a especializarse en fotografía submarina, cosechando varios premios con impresionantes vistas de los fondos marinos gallegos.

En 1995 decidió embarcarse en una peligrosa aventura, descender a la Fosa de las Marianas en un batiscafo blindado y fotografiar a las criaturas abisales. Todo el mundo le desanimó. *"No conseguirás suficiente dinero"* le dijeron. *"Ahí abajo no hay nada que ver"*. Fueron algunas de las frases que tuvo que oír. Pero al final pudo conseguir su meta, reunió el material fotográfico que necesitaba y se arrojó al misterio que escondían las aguas.

Cuando se encontraba a once kilómetros de profundidad, algo falló. El pequeño sumergible no pudo aguantar la salvaje presión del fondo marino y comenzó a entrar el agua. Aunque los servicios de rescate llegasen hasta él, lo que ya era muy complicado, todo su esfuerzo había sido en vano. Andrés moriría a una profundidad tal que, con mucha suerte, sólo podrían salvar los restos aplastados del batiscafo.

Las últimas transmisiones por radio de Andrés fueron dramáticas. Consciente de su final, recordó a todos sus amigos y familiares y comenzó a rezar por su vida. No se sabe si sus plegarias fueron atendidas por algún ser divino pero en el mismo instante en que el batiscafo crujió por el peso de tantas toneladas de agua, sus poderes mutantes despertaron.

Una hora después, logró alcanzar la superficie convertido en una criatura propia de las historias de ciencia ficción, un grotesco ser de increíble tamaño y resistencia que, al igual que muchas criaturas marinas, emitía descargas eléctricas. Ese día nació Leviatán, y desde entonces Andrés puede transformarse a voluntad en esa bestia gigantesca de piel grisácea y dientes de tiburón.

La experiencia cercana a la muerte que sufrió en el batiscafo ha provocado en Andrés una grave claustrofobia. Cuando se transforma en Leviatán no parece tenerla en cuenta, quizá por la confianza que le dan sus nuevas habilidades, pero al adoptar su forma humana se preocupa mucho por la posibilidad de quedarse encerrado bajo tierra.

ARIETE



Nombre: Chris Smith
Origen: Mutante genético

Profesión: Activista
Nivel: 4

Reputación: -7
Fama: 10

FUERZA	133 (80)	**INTELIGENCIA**	74
CONSTITUCIÓN	91	**PERCEPCIÓN**	76
AGILIDAD	190 (97)	**APARIENCIA**	69
DESTREZA	73		

Puntos de vida:	102	**Acciones/Asalto:**	5 (3)
Daño absorbido:	40	**Parada:**	70 (23)
Equilibrio mental:	74	**Parada psíquica:**	18

Estatus Legal
Ciudadano inglés con antecedentes penales

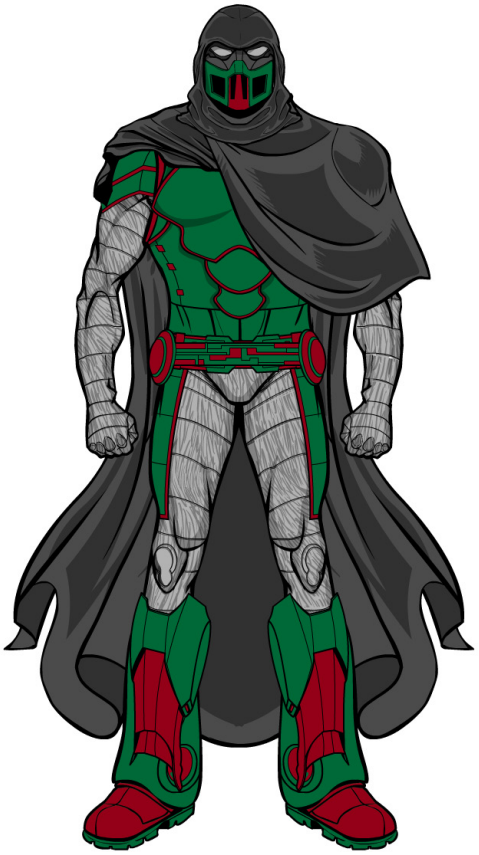
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Supervelocidad	73%	-
Invulnerabilidad (energía cinética)	-	Rango Bajo

Historial
Ariete es el miembro más extremista y radical de los Rainbow Warriors. Ha sido procesado y detenido en dos ocasiones por haber participado en atentados contra peleterías y representantes del mundo taurino, cuando militaba en la asociación ecologista Patrulla de Salvación Animal, aunque por buena conducta sólo cumplió dos años de prisión. Al salir de la cárcel decidió enmendar su vida anterior e iniciar una nueva etapa, en la que usaría sus poderes a favor de los seres humanos, independientemente del trato que estos dispensasen a los animales.

Se instaló en la zona del Levante donde conoció a Astro, un héroe retirado que le puso en contacto con Superhéroes Inc. La empresa le ofreció la posibilidad de ayudar a un metahumano (Leviatán), con poco rodaje en sus poderes. Desde ese momento se forjó una alianza entre ambos a pesar de la diferencia de caracteres ya que, mientras Leviatán es serio y responsable, Ariete es libertino e impetuoso. En 1999 Ola Salvaje se puso en contacto con ellos para formar parte de un grupo de defensa medioambiental que cubriese el espacio europeo.

ASKATU



Nombre: Desconocido
Origen: Justiciero - Tecnoarmadura

Profesión: Vigilante
Nivel: 6

Reputación: +4
Fama: 10

FUERZA	110	**INTELIGENCIA**	91
CONSTITUCIÓN	95	**PERCEPCIÓN**	100
AGILIDAD	100	**APARIENCIA**	72
DESTREZA	82		

Puntos de vida:	110 (72)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	75	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	82	**Parada psíquica:**	22

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Habilidades	
Armadura de combate	113%
Sistemas de armamento	117%
Arma corta	110%
Arma larga	105%
Armas blancas	113%
Conducir: Moto	86%
Explosivos	82%
Idioma: Euskera	75%

Módulos
Camuflaje
Cartucho de destello
Comunicaciones básicas
Visor nocturno

Equipo
Helicóptero Westland Lynx AH-MK1
Moto Bimota Biposto (modificada)

Historial
El azote del terrorismo nacionalista vasco ha provocado a lo largo de la historia reciente de España diferentes reacciones. En 1986 un grupo de ciudadanos vascos deseosos de conseguir la paz contrataron a un mercenario metahumano para que se infiltrase entre los terroristas y así colaborar con su erradicación. El nombre clave utilizado fue Operación Askatu (en euskera, libertad).

Por desgracia, los terroristas lo descubrieron y ejecutaron, no sin que éste ayudase a evitar dos sangrientos atentados saboteando los explosivos que pensaba utilizar la banda y consiguiendo que explotasen en manos de los asesinos.

Durante 1992 y tras un recrudecimiento de la violencia terrorista, este grupo de ciudadanos se volvió a reunir. Entre ellos se encontraba esta vez Izaskun Etxeberría, contacto de Superhéroes Inc. en el País Vasco, quien propuso la utilización directa de un grupo de metahumanos contra los violentos.

Aunque al principio la idea fue desestimada y más tarde olvidada por la muerte de Izaskun en circunstancias no aclaradas, tomó forma al adquirir estos ciudadanos un prototipo de armadura de bajo rendimiento desechada por la TecnoRed. La forma y los contactos necesarios para conseguirla siguen siendo un misterio a día de hoy, aunque se cree que las influencias de algún poderoso financiero fueron muy útiles.

El primer Askatu que vistió la armadura fue Jon Guenebarrena, que falleció en una misión en el Sur de Francia en Diciembre de 1994. Tras su muerte, la opinión pública ya conocía la existencia de este *"justiciero antiterrorista"*, como lo apodaron la prensa y la televisión.

Enrique Urbizi fue el segundo hombre en llevar la identidad de Askatu. Tras una carrera plagada de éxitos, tuvo que retirarse del servicio en 1996 tras ser gravemente herido y mutilado cuando intentaba evitar un atentado en Oyarzun.

La identidad del actual Askatu permanece en el más estricto secreto. Es un desconocido que ha dirigido sus esfuerzos en atacar la base social de los terroristas siguiendo una sangrienta venganza, por la que ejecuta a simpatizantes cada vez que los asesinos llevan a cabo una acción violenta. Desde Marzo de 1999 no se han vuelto a producir atentados terroristas en España.

Askatu ha dirigido sus acciones contra narcotraficantes, ladrones, supervillanos y cualquiera que intente quebrar la paz en Euskadi. Aunque cuenta con el apoyo y simpatía de gran parte de la población, el justiciero tiene cuentas pendientes con la ley por tomarse la justicia por su mano y se encuentra en busca y captura por las autoridades.

CAZADORES DE SOMBRAS



Se trata de un grupo atípico de cazadores de seres de procedencia sobrenatural. Se formó en 1986 tras el encuentro en Ámsterdam de cuatro individuos sin aparente conexión entre si, pero que tenían algo en común. Todos llevaban un tatuaje de una rosa negra en su espalda.

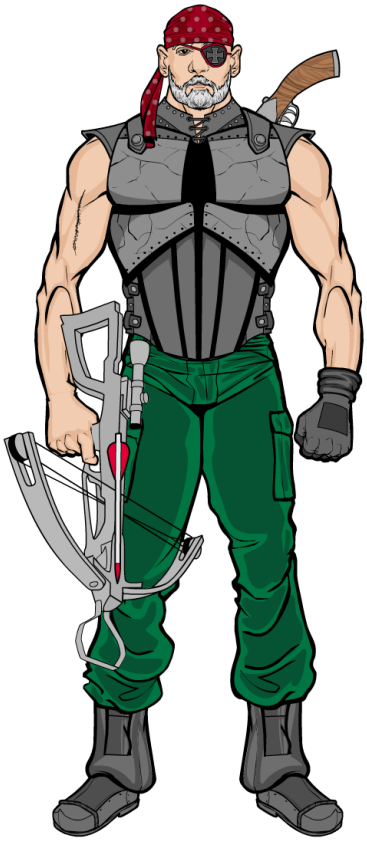
Ese tatuaje revela una antigua maldición transmitida de generación en generación. Los cuatro portadores de la rosa negra sienten un dolor agudo, similar al mordisco de un animal, ante la presencia de vampiros, licántropos, demonios, ladrones de almas, no-muertos y otras manifestaciones del maligno. El poder de la rosa negra tensa sus músculos, agudiza sus sentidos y entonces comienza la caza.

Desde su encuentro en la ciudad holandesa el grupo ha recorrido todo el viejo continente en su peculiar cruzada contra las fuerzas de la oscuridad. Se trasladan en una furgoneta negra, viajando en la más absoluta clandestinidad. De hecho, su existencia es totalmente desconocida para la opinión pública.

Entre sus gestas más importantes se encuentra la noche del Infierno de Amberes, cuando cerca de un centenar de vampiros fueron quemados en una terrible batalla. También fueron responsables de la expulsión de varias legiones de muertes vivientes que asolaron el Norte de Francia en el verano de 1992.

Actualmente se desconoce su paradero, aunque algunos rumores los sitúan en nuestro país, cerca de la frontera francesa, lugar de actividad de diversas criaturas de la noche.

ACERO TEMPLADO



Nombre: Desconocido
Origen: Poseído

Profesión: Cazador
Nivel: 9

Reputación: +18
Fama: 5

FUERZA	109	**INTELIGENCIA**	80
CONSTITUCIÓN	98	**PERCEPCIÓN**	103
AGILIDAD	85	**APARIENCIA**	71
DESTREZA	83		

Puntos de vida:	160	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	21
Equilibrio mental:	77	**Parada psíquica:**	20

Habilidades

Arma corta	102%
Arma: Ballesta	110%

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Bajo
Súper Percepción	-	Rango Bajo

Historial

"Apretó el gatillo y el proyectil de plata voló hacia la criatura que saltaba hacía él. La bestia se desplomó. Mientras sacaba la recortada escondida en el chaquetón, echó una mirada a los enemigos que quedaban en pie. Había cinco más 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 infernal. "¿Quién va a ser el siguiente?" Murmuró".

Acero Templado es el líder del grupo. Hace tanto tiempo que busca el rastro de vampiros que casi ha olvidado el porqué de su misión. Es un tipo duro, que a pesar de sus casi cincuenta años conserva una forma física envidiable y una imponente musculatura. Ni siquiera su propia hija sabe mucho sobre su pasado, es un misterio. No le interesa la procedencia de la maldición de la rosa negra. Sólo sabe que todos sus antepasados llevaron el tatuaje en la espalda y lucharon contra las fuerzas de la oscuridad. El hace lo mismo, acepta la misión que se le ha encomendado sin preguntar los motivos.

Es un experto en el uso de las armas de fuego, en especial de la escopeta recortada de la que nunca se separa. En su lucha contra el mal también utiliza una ballesta cargada con flechas de plata y explosivos.

JADE



Nombre: Desconocido
Origen: Poseído

Profesión: Cazador
Nivel: 3

Reputación: +14
Fama: 5

FUERZA	100
CONSTITUCIÓN	84
AGILIDAD	106
DESTREZA	95

INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	110
APARIENCIA	92

Puntos de vida:	70
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	74

Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	21

Habilidades

Arma: Katana	101%
Conducir: Furgoneta	96%

Poderes

Súper Agilidad	-	Rango Bajo
Súper Percepción	-	Rango Bajo

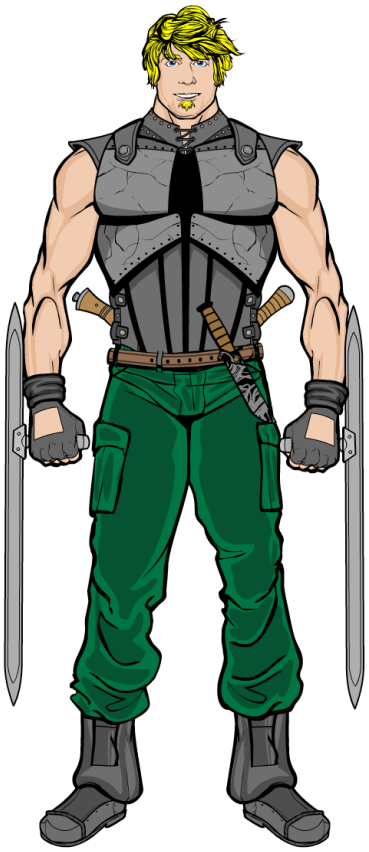
Historial

"La chica saltó con elegancia y, en su pirueta, desenfundó ambas katanas. La larga trenza que colgaba a su espalda se agitó con gracia y sus ojos verdes gritaron de rabia mientras sus espadas decapitaban a los vampiros".

Jade es la única hija de Acero Templado y, al igual que su padre, arrastra consigo la maldición de la rosa negra en su piel, pero no acepta su destino de buena gana y desearía poder llevar una vida normal. No conoce a su madre, ya que pasó toda su infancia en un colegio privado hasta que a la edad de trece años fue reclamada por Acero Templado, quien desde entonces se ocupó de su educación.

Jade ha cumplido los veinte años y aún conserva el aspecto de una adolescente. Es una experta en el manejo de sus dos katanas forjadas en una aleación de acero y plata. También es muy hábil en la realización de acrobacias y en técnicas de defensa personal.

FILO



Nombre: Desconocido
Origen: Poseído

Profesión: Cazador
Nivel: 5

Reputación: +14
Fama: 5

FUERZA	95
CONSTITUCIÓN	98
AGILIDAD	104
DESTREZA	92
INTELIGENCIA	78
PERCEPCIÓN	115
APARIENCIA	91

Puntos de vida:	107
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	68
Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadano holandés con antecedentes penales.

Habilidades

Armas blancas	97%
Conducir: Furgoneta	106%

Poderes

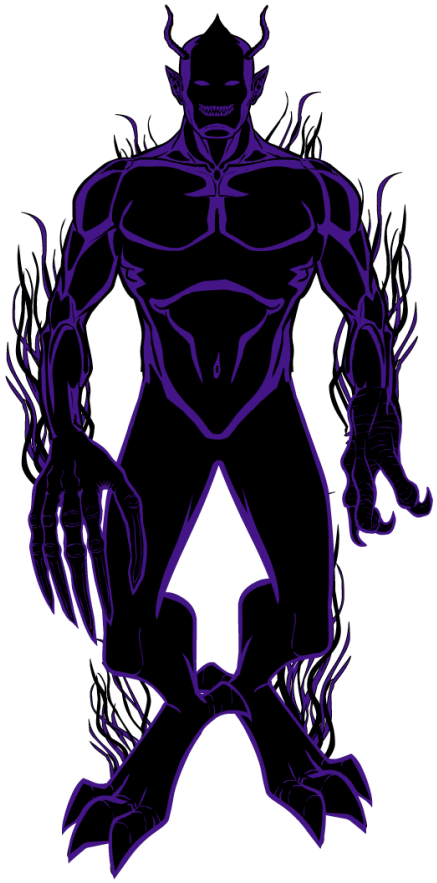
Súper Agilidad	-	Rango Bajo
Súper Percepción	-	Rango Bajo

Historial
"Mientras giraba sobre su propio cuerpo, no cesaba de golpear como un afilado torbellino y de lanzar pequeños pero mortíferos cuchillos. Su cabello dorado se agitaba alrededor de su cara mientras se fijaba en la horda de muertos vivientes que le cerraba el paso. A pesar del peligro al que se enfrentaba, no había dejado de sonreir en ningún momento".

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

Lleva la maldición de la rosa negra con indiferencia, ya para él lo importante es la emoción y el riesgo del combate. Como su propio nombre indica, su arma favorita son dos bastones afilados que utiliza con endiablada rapidez, aunque no duda en lanzar dardos o cuchillos de todo tipo. Además también puede aplicar veneno a sus proyectiles.

LA PASIÓN



Nombre: Desconocido
Origen: Poseído

Profesión: Cazador
Nivel: 6

Reputación: 0
Fama: 5

FUERZA	175
CONSTITUCIÓN	175
AGILIDAD	82
DESTREZA	77
INTELIGENCIA	73
PERCEPCIÓN	90
APARIENCIA	31

Puntos de vida:	188
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	73
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	18

Habilidades

Magia	96%

Hechizos

Emisión de energía oscura	Rango 8

Poderes

Alteración de la densidad	-	Rango Alto
Halo de santidad	-	

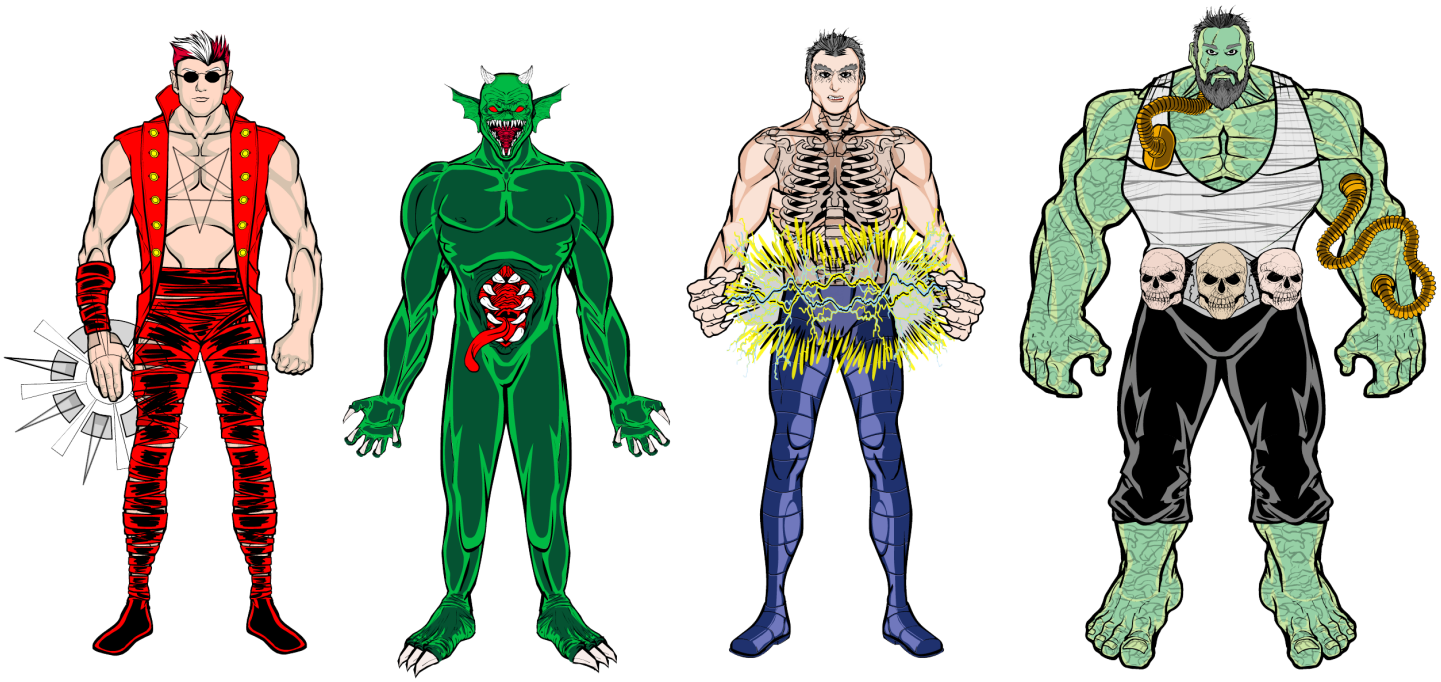
Historial

"La caja se abrió y de su interior surgió un torbellino negro de fuerza desgarradora que envolvió a Draxxar, el gran demonio. Unos segundos después sólo quedaban cenizas y silencio".

La Pasión es un ser oscuro de procedencia extradimensional. Cuando desata su poder parece un torbellino negro y plateado de unos dos metros de altura. Acero Templado compró la caja que le sirve de hogar en un humilde zoco de Daguestán, al percibir la gran cantidad de energía mágica que emanaba del objeto.

Este ser no parece tener conciencia, simplemente sale de la pequeña caja china en la que está recluido cuando la situación es demasiado peligrosa para el resto del grupo. La Pasión es, sin duda, el más poderoso de los cazadores... pero también es el más incontrolable.

LA COFRADÍA



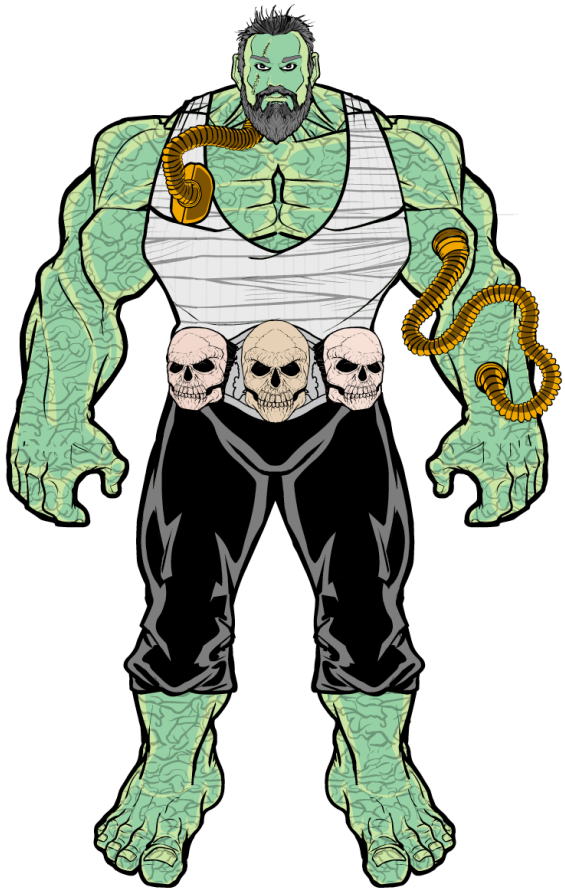
Nacidos humanos, los miembros de La Cofradía han sido alterados por las fuerzas de Demencia más allá de lo inimaginable. Sus cuerpos han sido retorcidos, alterados, cambiados y modificados de miles de formas diferentes. El resultado es una burla de humanidad que posee capacidades superiores. Sus motivaciones parecen no seguir ninguna lógica. En ocasiones han diezmado pequeñas poblaciones sin que se supiera el motivo y en otros casos han atacado a personalidades públicas o han exterminado a grupos de ciudadanos anónimos.

Los cofrades se esconden en Nigalión, ya que desde este Infierno pueden acceder a cualquier punto de nuestro universo. Las leyes del espacio-tiempo no rigen en este dominio de locura. Sus diferencias en cuando a aspecto parecen indicar un origen temporal variable. En los designios de Demencia, el tiempo fluye sin control y su poder le permite abrir brechas espacio-temporales 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. Existen archivos con información clasificada que pueden indicar su naturaleza metahumana y sus increíbles poderes. Parece ser que estas huestes de Demencia son dotadas de poderes por su oscura señora en función de su comportamiento en su antigua vida humana. En cualquier caso, La Cofradía es un peligro difícil de conjugar.

Todos los cofrades tienen unas características comunes. Son inmortales, entendiendo esa inmortalidad como resurrecciones recurrentes, porque aunque aparecen haber sido destruidos, su retorno puede no hacerse esperar. Las modificaciones sufridas en sus cuerpos parecen haberles dotado de una especie de armadura natural, así como otras alteraciones. De igual forma, ninguno de ellos tiene una apariencia totalmente humana, siempre poseen algún rasgo que delata su origen demoníaco. A continuación se detallan algunos de los miembros más conocidos de este grupo de pesadilla, aunque existe una ingente cantidad de estas torturadas criaturas.

ROMPECUERPOS



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 10

Reputación: -18
Fama: 5

FUERZA	195
CONSTITUCIÓN	195
AGILIDAD	86
DESTREZA	77

INTELIGENCIA	71
PERCEPCIÓN	80
APARIENCIA	40

Puntos de vida:	360
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	-

Acciones/Asalto:	2
Parada:	24
Parada psíquica:	18

Poderes

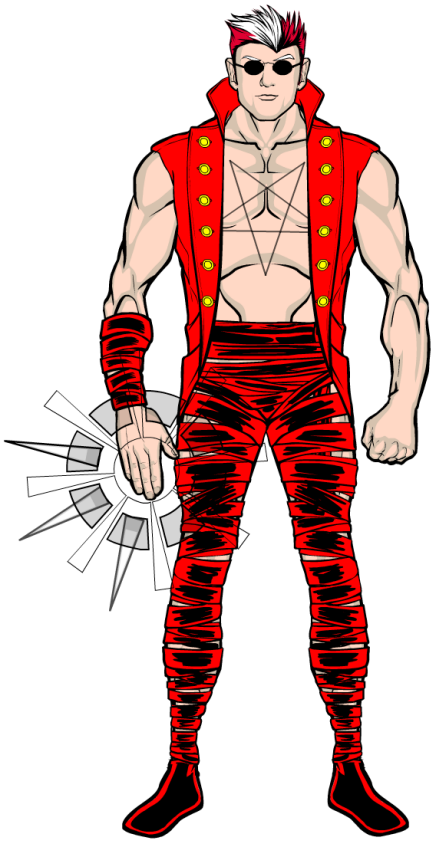
Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Invulnerabilidad (poderes psíquicos)	-	Rango Alto
Invulnerabilidad (energía cinética)	-	Rango Alto
Invulnerabilidad (temperaturas extremas)	-	Rango Alto

Historial

Rompecuerpos no utiliza ningún arma, él es un arma viviente. Todo su enorme cuerpo ha sido modificado para producir dolor y para resistirlo, así que lo mejor es no dejarse atrapar por este grotesco ser. Esta criatura salida de una pesadilla vigoréxica es el miembro más poderoso de La Cofradía y en combate siempre elige como rival al contrincante de apariencia más fuerte.

Al igual que el resto de sus compañeros cofrades, Rompecuerpos disfruta causando muerte y dolor, llegando incluso a quedarse con los restos de sus enemigos como trofeo. Cuando ataca es una fuerza imparable que en su avance aplasta o destruye todo lo que se interponga en su camino.

VIDRIOS



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 10

Reputación: -18
Fama: 5

FUERZA	115
CONSTITUCIÓN	147
AGILIDAD	135
DESTREZA	82

INTELIGENCIA	90
PERCEPCIÓN	73
APARIENCIA	56

Puntos de vida:	216
Daño absorbido:	90
Equilibrio mental:	-

Acciones/Asalto:	4
Parada:	50
Parada psíquica:	22

Poderes

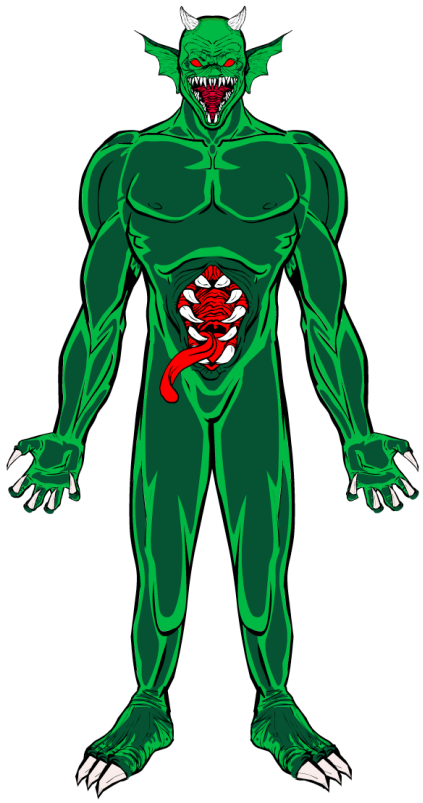
Súper Fuerza	-	Rango Bajo
Súper Constitución	-	Rango Elevado
Súper Agilidad	-	Rango Medio
Emisión de energía mágica	101%	Rango Elevado

Historial

Bajo las oscuras gafas de Vidrios se esconden dos pozos de terror que un día fueron sus ojos. Es de los pocos cofrades que tiene predilección por el diálogo, ya que nunca deja de hablar y de atormentar con largos discursos a sus enemigos.

Vidrios puede proyectar rayos de energía mágica en forma de cristales a través de sus manos, con un daño bastante potente pero con una dispersión muy grande, por lo que a una distancia superior a cien metros rara vez son efectivos.

HELLGOBLIN



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 10

Reputación: -18
Fama: 5

FUERZA	105
CONSTITUCIÓN	120
AGILIDAD	175
DESTREZA	93

INTELIGENCIA	54
PERCEPCIÓN	90
APARIENCIA	25

Puntos de vida:	205
Daño absorbido:	45
Equilibrio mental:	-

Acciones/Asalto:	4
Parada:	60
Parada psíquica:	14

Poderes

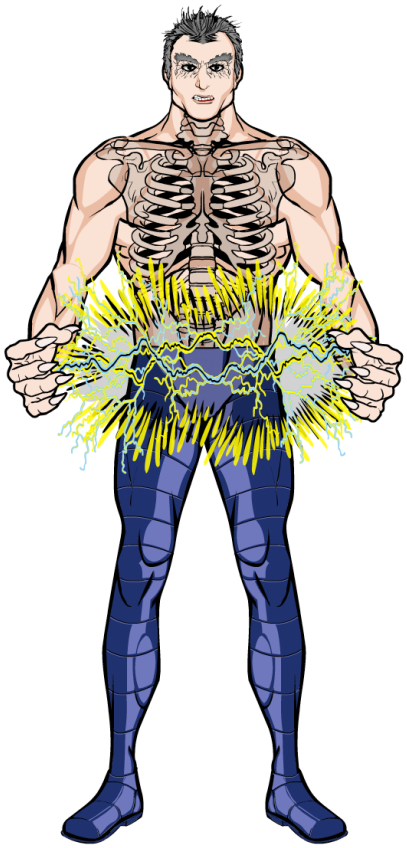
Súper Fuerza	-	Rango Bajo
Súper Constitución	-	Rango Medio
Súper Agilidad	-	Rango Cósmico
Regeneración de tejidos	-	Rango Cósmico

Historial

Sus grotescos movimientos al andar, como si se tratase de un simio drogado, pueden hacer que más de uno se confíe. Craso error. Hellgoblin es una criatura muy ágil y rápida y, aunque puede ser uno de los cofrades menos poderosos, su regeneración de tejidos le permite crear nuevos miembros si es herido.

Durante el ataque de La Cofradía a una pequeña localidad de Wisconsin, Hellgoblin fue atacado por los lugareños y asumió un grotesco aspecto similar a una bola gigante llena de piernas y brazos. A la hora de combatir Hellgoblin suele utilizar sus afiladas garras y dientes (+30 al daño).

DISCIPLINADOR



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 10

Reputación: -18
Fama: 5

FUERZA	110
CONSTITUCIÓN	110
AGILIDAD	99
DESTREZA	81
INTELIGENCIA	85
PERCEPCIÓN	68
APARIENCIA	40

Puntos de vida:	178
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	-
Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	21

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Bajo
Súper Constitución	-	Rango Bajo
Emisión de energía oscura	98%	Rango Cósmico
Control de energía oscura	113%	Rango Medio
Inspirar terror	104%	Rango Elevado

Historial

Disciplinador es un peligroso adversario que se ha enfrentado en varias ocasiones a Maestro Arcano. Dejando aparte su inmortalidad, también ha demostrado su enorme capacidad de agresión, ya que estuvo a punto de causar la muerte de Atlas en un combate contra el joven miembro de Euromen. Es uno de los cofrades más crueles, y no duda en atormentar y torturar a seres más débiles por simple diversión.

GOLEM



Nombre: Klaus Bitterberg
Origen: Mutante genético

Profesión: Ex-soldado
Nivel: 17

Reputación: -13
Fama: 28

FUERZA	133
CONSTITUCIÓN	120
AGILIDAD	63
DESTREZA	75

INTELIGENCIA	80
PERCEPCIÓN	74
APARIENCIA	58

Puntos de vida:	246
Daño absorbido:	85
Equilibrio mental:	65

Acciones/Asalto:	1
Parada:	16
Parada psíquica:	20

Estatus Legal
Ciudadano alemán oficialmente desaparecido.

Habilidades

Arma corta	106%
Arma corta	109%

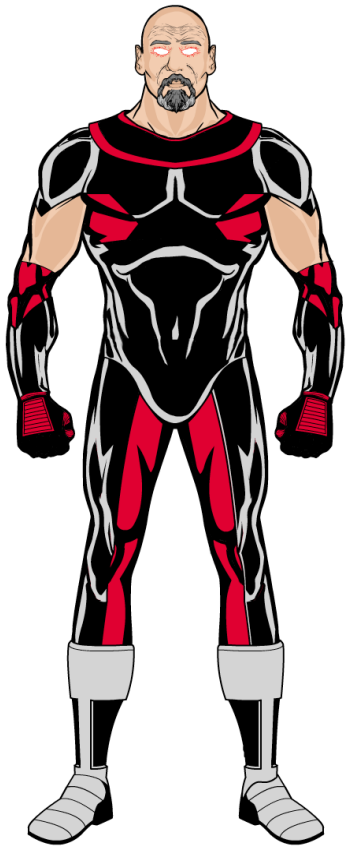
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Súper Constitución	-	Rango Elevado

Historial
Klaus luchó en la Guerra Civil Española del lado de los nacionales y en la Segunda Guerra Mundial del lado de los alemanes. Fue uno de los primeros metahumanos utilizados con fines militares y sus poderes le permitieron conseguir todas las condecoraciones posibles. Cuando llego el final de la guerra consiguió huir de Alemania gracias a la ayuda de Alexander Hauptmann y desde entonces trabaja para él. La gratitud no es lo único que le impulsa a participar en las operaciones de HUMANS. Para Golem la guerra nunca acabó. El día que las tropas aliadas bombardearon su pueblo natal, juró que no descansaría hasta vengar la muerte de su familia. Por ello no duda nunca en provocar sangrientos atentados en los países que lucharon contra Alemania en la guerra.

Debido a su gran experiencia en el campo de las operaciones militares, se encarga de coordinar a los diferentes grupos de choque de HUMANS. También participa en las operaciones de captura de metahumanos para que se unan a la causa, aunque no le gustan los Purificadores, que le tratan como a un perro mutante que les ayuda en sus cacerías. Golem ya empieza a notar los efectos de la edad, pero el hecho de poder seguir luchando le hace sentirse joven.

CAZADOR



Nombre: No aplicable
Origen: Simbionte

Profesión: Mercenario
Nivel: 6

Reputación: -10
Fama: 8

FUERZA	100
CONSTITUCIÓN	100
AGILIDAD	152
DESTREZA	98

INTELIGENCIA	87
PERCEPCIÓN	163
APARIENCIA	69

Puntos de vida:	171
Daño absorbido:	45
Equilibrio mental:	65

Acciones/Asalto:	4
Parada:	55
Parada psíquica:	20

Estatus Legal
Variable. Actualmente ciudadano francés con antecedentes penales.

Habilidades

Arma corta	139%
Arma corta	142%
Explosivos	74%
Trampas	117%

Poderes

Empatía mental	155%	Rango Medio
Súper Percepción	-	Rango Cósmico
Súper Agilidad	-	Rango Alto

Historial
Cazador no es de este mundo. Nació hace varios siglos en un planeta tan alejado de la Tierra que ni siquiera ha sido descubierto por los seres humanos. Pertenece a una raza llamada Dautari que, al igual que otros seres simbióticos, necesita un anfitrión para vivir. No tiene una verdadera forma física, siendo más bien un parásito microscópico, un terrible virus inteligente.

Una vez que penetra en un ser humano solamente necesita unos minutos para tomar un control absoluto sobre sus movimientos, pensamientos y funciones vitales. Es capaz de regular la producción de adrenalina para potenciar la fuerza del anfitrión, además de ser absolutamente insensible al dolor, por lo que la fuerza y la resistencia son potenciadas hasta el límite.

La simbiosis también proporciona a la víctima unos reflejos y una mejora de sus sentidos que van más allá de los estándares humanos. Si el anfitrión se encuentra a punto de morir liberará el virus, que se transmitirá a otra persona. Hasta el momento, nadie ha conseguido descubrir cómo funciona la transmisión o cómo protegerse de ella.

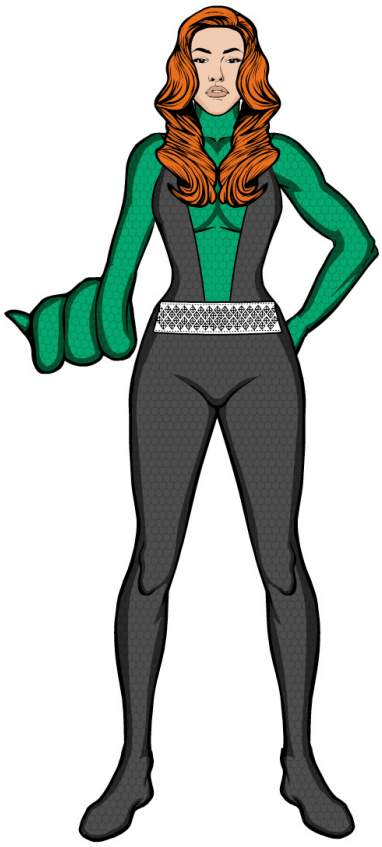
Los Dautari son seres que inicialmente no poseen ninguna inteligencia ni capacidades especiales. A medida que van parasitando criaturas son capaces de añadir ciertos conocimientos y habilidades a su ADN y transmitirlos a futuras víctimas.

Cazador consiguió escapar de su planeta cuando infectó a un explorador espacial que aterrizó en su planeta. Desde entonces ha estado viajando por la galaxia, pasando de anfitrión a anfitrión y ofreciendo sus servicios como asesino indetectable e infalible. Hace pocos años llegó a la Tierra con la misión de eliminar a todos los Ursinos, tanto puros como híbridos, que viven en nuestro planeta. Su actividad fue descubierta por H'mnassi, líder del SOS, que ordenó su detención inmediata. Un grupo de acción táctica del SOS atacó a Cazador, que fue derrotado y encerrado en La Bóveda.

Por si eso fuera poco, tras su encarcelamiento Cazador se ha dado cuenta de que al mezclarse de manera prolongada con ADN humano había sufrido una mutación incontrolable. El ADN humano se combinaba con el suyo de manera tan perfecta que se había vuelto incapaz de combinarse con otras razas. Su simbiosis con los humanos es tan elevada que ha adquirido la capacidad de sentir y proyectar emociones a otros seres.

En su situación actual se encuentra incapacitado para regresar a su planeta. No puede controlar a otras criaturas alienígenas para usar su tecnología y huir de la Tierra, y tampoco es capaz de solicitar ayuda a quién le contrató hasta que no haya cumplido su contrato. Debido a ello, Cazador sigue ofreciendo sus servicios como mercenario metahumano con la esperanza de conseguir los medios que le permitan volver al espacio. Tras conseguir salir de EE.UU. se trasladó a Europa para escapar de la vigilancia del SOS. A los pocos meses se puso en contacto con HUMANS y entró a formar parte de su ejército privado.

BOA



Nombre: Beatriz Rodríguez
Origen: Mutante genético

Profesión: Bióloga
Nivel: 3

Reputación: -7
Fama: 3

FUERZA	132 (65)	**INTELIGENCIA**	90
CONSTITUCIÓN	86	**PERCEPCIÓN**	83
AGILIDAD	121 (96)	**APARIENCIA**	84
DESTREZA	74		

Puntos de vida:	65	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	40 (24)
Equilibrio mental:	62	**Parada psíquica:**	22

Estatus Legal
Ciudadana española sin antecedentes penales.

Habilidades		**Poderes**		
Ciencia: Biología	106%	Súper Fuerza	-	Rango Alto
Ciencia: Farmacología	109%	Elasticidad	71%	Rango Elevado

Historial
Beatriz era una adolescente normal hasta que un día sus poderes mutantes se despertaron. A los catorce años, una noche mientras se peinaba después de ducharse sus miembros empezaron a estirarse. Le entró pánico pero mediante un gran esfuerzo de voluntad consiguió devolverlos a su longitud original.

Desde ese instante su vida no volvió a ser igual, se volvió tímida, silenciosa y solitaria. Sus amigas dejaron de llamarla y los chicos no se interesaban por ella porque era rara. Beatriz tenía un miedo horrible a perder el control sobre sus poderes, a que alguna emoción fuerte provocará de nuevo la transformación.

No se sabe si fue debido a la represión que ejercía sobre sí misma o a su naturaleza mutante, pero Beatriz empezó a desarrollar una doble personalidad. Su otro yo se llama Boa y es todo lo que Beatriz desearía ser: fuerte, agresiva, decidida, frívola y audaz. Al igual que le pasó a otros muchos jóvenes españoles universitarios y a pesar de sus capacidades, no consiguió encontrar trabajo de lo que había estudiado y terminó siendo secretaria de una pequeña empresa familiar.

Las cosas parecían mejorar poco a poco en la vida de Beatriz. El trabajo, sin estar demasiado bien pagado, le permitía ahorrar un poco y darse algún capricho de vez en cuando. Los meses pasaron con rápidez y el recuerdo de Boa desaparecía lentamente. Hacía mucho tiempo que no tenía una crisis y en las pocas ocasiones en las que sus poderes se descontrolaban, era capaz de volver a su estado natural sin que nadie se diera cuenta.

Un nefasto día que Beatriz no olvidará nunca, su jefe se propasó e intentó abusar de ella. Beatriz se sintió tan aterrorizada que dejó que Boa tomará los mandos, atacando a su jefe sin contemplaciones y haciéndole pagar por lo que había intentado. El agresor fue enviado al hospital con múltiples fracturas y heridas internas, pero cuando la policía llegó al centro médico para intentar esclarecer lo que había pasado, su cuerpo no resistió las heridas y falleció.

Cuando uno de los agentes de HUMANS infiltrados en la policía se enteró de lo ocurrido, avisó a los Purificadores para que capturasen a Beatriz. A pesar del desconcierto inicial, Beatriz aceptó unirse a la organización para huir de la policía y con la esperanza de que en HUMANS descubran una manera para eliminar definitivamente sus poderes mutantes. Sin embargo, Boa tenía sus propios planes: quería unirse por la diversión que le podía proporcionar cazar a otros metahumanos.

Desde entonces Beatriz lleva durante el día una vida casi normal trabajando como científica en los laborarios de HUMANS, pero al caer la noche es Boa quien toma el control. El reverso psicótico de la bióloga hace “trabajos” para la organización o merodea por la ciudad protegiendo a las mujeres de los violadores y ladrones, acabando con ellos sin ninguna piedad. Beatriz trata de ignorar lo que hace su alter ego, aunque en su interior sabe que los actos de Boa son responsabilidad suya y debería ser más fuerte para controlarla.

A.X.I.S.



Supergrupo fundado por la empresa Minos S.L. y liderado por Enigma. Los miembros de A.X.I.S. mantienen un contrato comercial con la misma, por lo que se puede hablar más de mercenarios que de auténticos superhéroes, excepto en el caso de su líder.

Sus actuaciones más conocidas han sido sus enfrentamientos recurrentes contra Nature Corps y Rainbow Warriors, debido a las acusaciones de grupos ecologistas contra Minos S.L. por realizar vertidos contaminantes en el Océano Atlántico.

También se han enfrentado en más de una ocasión a Murder Unlimited y Brazo Ejecutor, y mantienen una cordial distancia con aquellos metahumanos asociados a Superhéroes Inc. aunque no dudan en colaborar con ellos si resulta preciso

Las relaciones entre los componentes de A.X.I.S. resultan especialmente tensas, por lo que no suelen mantener un contacto habitual, a menos que sean convocados para combatir alguna amenaza. Magnicida prefiere seguir su carrera como heroína independiente pero siempre que se requiere su presencia acude en ayuda de sus compañeros. El encargado de localizar a sus compañeros es Enigma, debido a sus poderes de Teleportación. En alguna ocasión ha tenido conflictos con Acorazado, quien le ha reprochado su falta de tacto al presentarse en momentos íntimos o familiares.

MAGNICIDA



Nombre: Valeria Kohagen
Origen: Justiciero

Profesión: Vigilante
Nivel: 5

Reputación: +2
Fama: 8

FUERZA	66
CONSTITUCIÓN	75
AGILIDAD	100
DESTREZA	88

INTELIGENCIA	73
PERCEPCIÓN	100
APARIENCIA	85

Puntos de vida:	76
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	68

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	18

Estatus Legal
Ciudadana búlgara con antecedentes penales.

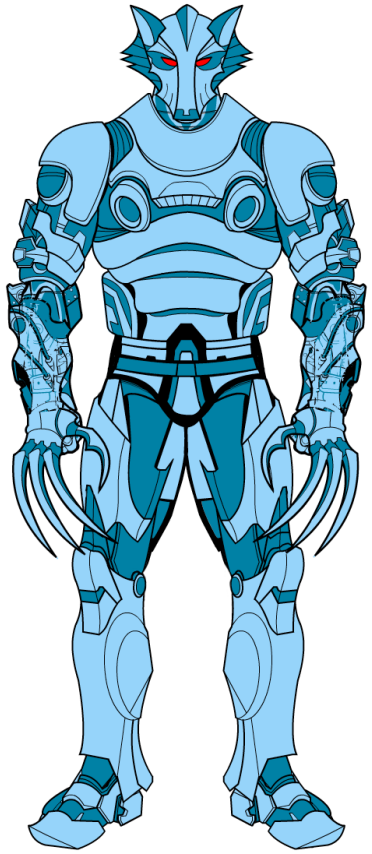
Habilidades

Arma corta	101%	Conducir: Moto	83%
Arma corta	105%	Supervivencia: Bajos fondos	48%

Historial
Cansada y humillada por el trato que la prensa había dado a la supuesta participación de su padre en casos de corrupción, lo que provocó su suicidio, Valeria decidió terminar de una vez por todas con todas las injusticias. Desde los lugares más clandestinos hasta las altas cúpulas de gobierno, todos aquellos que se enriquezcan de manera ilegal a costa de otros son sus objetivos. Y tiemblan cuando reciben una carta de la baraja española (el rey de oros) tachada en rojo, pues saben que Magnicida no se detendrá hasta acabar con ellos.

De firmes convicciones comunistas, Valeria ha pasado gran parte de su vida entrenándose en el manejo de todo tipo de armas y en el combate cuerpo a cuerpo con los servicios secretos de la antigua Unión Soviética. Magnicida es una fiel creyente de las ideas proclamadas por Lenin y Stalin. La lista de *"ejecutados por decisión del pueblo"* de Valeria es muy amplia. Hasta la fecha, nunca ha cometido un error que haya costado una vida inocente y siempre ha probado la implicación de sus víctimas en los hechos que les imputaba. La versión oficial del gobierno sobre Magnicida es totalmente falsa y se ha orquestado para tranquilizar a los ciudadanos, haciéndoles creer que las muertes son naturales, debidas a accidentes de tráfico y sin relación unas con otras.

METAL WOLF



Nombre: Nathaniel Stuart
Origen: Tecnoarmadura

Profesión: Ingeniero industrial
Nivel: 5

Reputación: +10
Fama: 10

FUERZA	150		
		INTELIGENCIA	96
CONSTITUCIÓN	155		
		PERCEPCIÓN	85
AGILIDAD	95		
		APARIENCIA	70
DESTREZA	92		

Puntos de vida:	155 (73)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	135	**Parada:**	24
Equilibrio mental:	73	**Parada psíquica:**	24

Estatus Legal
Ciudadano británico, nacionalizado español, sin antecedentes penales.

Habilidades

Armadura de combate	92%
Sistemas de armamento	90%
Ciencia: Ingeniería	82%
Idioma: Español	77%

Módulos
Garras
Computadora táctica
Comunicaciones avanzadas
Antirradar
Escudo energético
Visión nocturna

Historial
Nathaniel Stuart (Londres, 1960) siempre se sintió atraído por el mundo de la alta tecnología. Enrolado como ingeniero en las fuerzas aliadas durante la Guerra del Golfo, sirvió desde la retaguardia, creciendo en su interior un sentimiento de culpabilidad y cobardía por no poder estar en el campo de batalla.

Cuando un grupo de soldados americanos quedó atrapado por fuerzas iraníes, Stuart decidió demostrar su valor cruzando las líneas enemigas intentando rescatarles, pero fue abatido y capturado por los rebeldes. Debido a las condiciones de la celda en la que le encerraron, sus heridas se infectaron y la gangrena estuvo a punto de acabar con su vida.

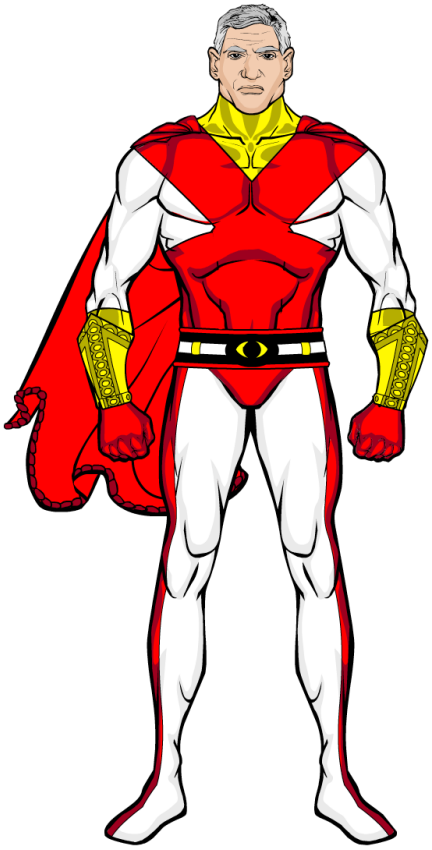
Rescatado in extremis tras la derrota iraní, tuvieron que amputarle ambas piernas para salvarle, lo que le sumió en una profunda depresión que Zortek, su nuevo destino civil, no pudo paliar. Nathaniel comenzó a trabajar frenéticamente en el campo de la ingeniería aplicada a las prótesis artificiales, lo que le llevó a desarrollar un nuevo tipo de implantes removibles que le dotaron de cierta movilidad.

En poco tiempo, los jefes de su departamento se interesaron por sus avances y su aplicación en el campo militar, extremo que le desagradaba enormemente ya que consideraba al ejército como el responsable de todos sus males.

Nathaniel trabajó en secreto desarrollando una armadura completa que le permitiese escapar sin que nadie se diera cuenta, pero fue descubierto antes de poder finalizarla. TecnoRed se había hecho cargo de todo su proyecto e iba a perder todo por lo que había trabajado.

No le quedó otro remedio que luchar. Y lo que hizo como nunca antes lo había hecho. Recuperar el uso de sus piernas le empujó más allá de su cobardía, así que se puso su armadura y abandonó las instalaciones de Zortek. Esa noche se sintió como un lobo solitario. Un lobo de metal.

ENIGMA



Nombre: Harold T. Simmons
Origen: Guardián

Profesión: Ex-actor
Nivel: 10

Reputación: +25
Fama: 27

FUERZA	77
CONSTITUCIÓN	80
AGILIDAD	100
DESTREZA	86

INTELIGENCIA	75
PERCEPCIÓN	97
APARIENCIA	75

Puntos de vida:	159
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	70

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	19

Estatus Legal
Ciudadano británico, oficialmente fallecido en 1930..

Habilidades

Campo de fuerza automático	68%	Rango Cósmico
Teleportación	104%	Rango Cósmico
Emisión de energía cósmica	99%	Rango Alto
Volar	100%	Rango Alto

Historial
Harold Theodore Simmons (Brighton, 1902) nació en el seno de una rígida familia británica. Educado con extrema firmeza por su padre, un protestante radical que renegaba de los avances de la ciencia, Harold se enroló en un barco como polizón a los quince años. Su viaje le llevó hasta las costas de la India donde, fascinado por la cultura hindú, se estableció por un tiempo. En su camino probó todo clase de drogas que le llevaron a un estado mental de ansiedad que desembocó en un ingreso en una institución mental. Fue su hermano Markus quién le encontró en ese lamentable estado mientras Harold vivía al Sur de Calcuta.

En 1921 emigró a Estados Unidos para probar suerte como actor, músico o *“lo que surgiera”*, según sus palabras al despedirse de sus familiares. El éxito tardó en sonreírle y tras numerosos y pobres papeles de secundario y extra en obras de teatro, en 1929 le llegó su gran oportunidad con la película “My way of life”. Su interpretación de un mendigo le supuso una nominación a los premios de la academia, aunque no llegó a conseguir el galardón.

Por desgracia, cuando regresaba de un rodaje en África en Marzo de 1930 su avioneta sufrió un accidente del que no se encontraron supervivientes. De Harold T. Simmons la crítica dijo: *"Un gran actor, una sobria combinación de carisma, presencia y ternura"*, *"…ninguna mirada llenaba tanto las salas como Simmons"*, *"…podemos decir que Simmons es el mejor actor de nuestra generación, de nuestros días"*. Pero mientras el mundo del espectáculo le lloraba, Harold descubría una nueva vida.

Tras el accidente, su cuerpo herido fue recogido por una tribu de nativos que se llamaban Dogones. Despertó sin recordar su vida anterior. Lo único que sabía era que no pertenecía a ese mundo. Su mente se había convertido en un enigma para sí mismo. Los Dogones le instruyeron en su tradición oral, según la cual, seres de otro mundo visitaron la Tierra en siglos pretéritos desde "Digitaria" (Sirio).

Con el paso de los años, Harold recuperó la salud y la memoria, y quedó fascinado por la cultura Dogón. Tras decidir volver a los Estados Unidos, los Dogones le entregaron dos brazaletes de metal sagrado. Tras varios meses de peregrinaje, consiguió llegar a un asentamiento sanitario y comenzó el regreso a su hogar.

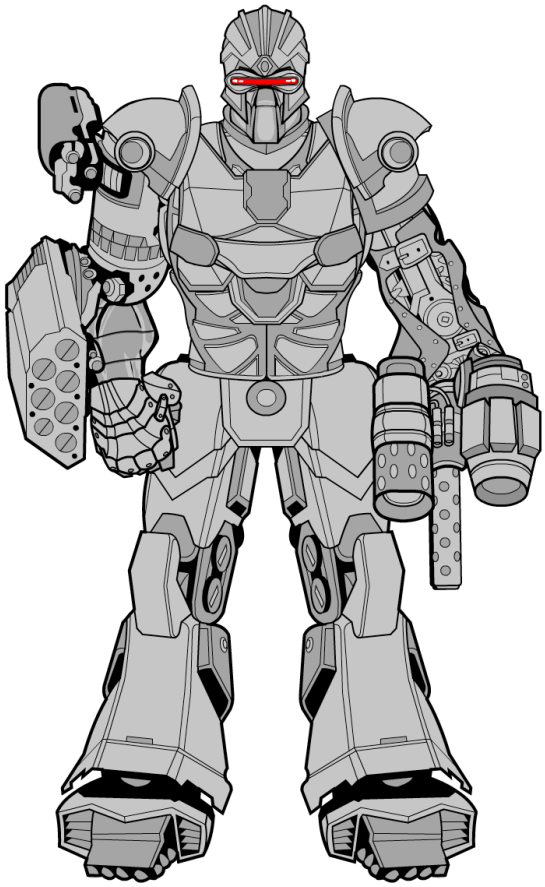
Sin embargo, al llegar allí se encontró con que su familia había desaparecido sin dejar rastro (habían emigrado a Centroeuropa) y se le había dado por muerto. Alguien o algo se había encargado de borrar todos los restos de su vida. Desesperado, Harold cayó en el alcoholismo. En 1939, al borde del suicidio y dispuesto a terminar con su enigmática existencia, recibió un extraño mensaje mental. Se trataba del brujo dogón quien, al final de sus días, le advertía de la inminente creación de una terrible amenaza: *"un pacto entre demonios que dará a tu mundo más sangre y muertos que estrellas en el cielo"*.

Sólo Harold, nacido y renacido en dos pueblos diferentes y habitante de ningún lugar, podía hacer frente a ese peligro. Siguiendo las instrucciones del mensaje del brujo, se puso los brazaletes sagrados para, acto seguido, comprobar que podía teleportarse a otros lugares de la Tierra. La amenaza predicha por el brujo se trataba de la Segunda Guerra Mundial. En ella, Enigma, nombre que le pusieron los soldados alemanes al comprobar sus poderes, luchó valientemente contra los enemigos de la democracia y junto a otros héroes en el supergrupo Centinelas De La Libertad. En 1956 y tras combatir a un sinfín de criminales, Enigma desaparecía de forma misteriosa.

El interés y la curiosidad de los Cronóides les han llevado a observar con detenimiento muchos fragmentos de tiempo. Uno de ellos es el siglo XX, momento de cambios y época de crisis. Fueron ellos quienes captaron a Enigma para estudiarlo con detenimiento. Su estancia en Cronópolis se alargó durante muchos años y le permitió mejorar sus conocimientos sobre la magia, tema que siempre había fascinado a Harold. Su retorno a la Tierra le supuso un tremendo shock, ya que habían pasado treinta y siete años en los que el mundo había cambiado de forma vertiginosa.

Al poco tiempo logró encontrar a su hermano Markus, convertido ahora en un viejo y poderoso hombre de negocios. Con su ayuda reestructuraron la empresa Minos S.L. y fundaron el supergrupo A.X.I.S. del que Enigma, a pesar de Magnicida, es líder indiscutible.

ACORAZADO



Nombre: Miguel Igea
Origen: Tecnoarmadura

Profesión: Ingeniero industrial
Nivel: 5

Reputación: +13
Fama: 11

FUERZA	185	**INTELIGENCIA**	93
CONSTITUCIÓN	196	**PERCEPCIÓN**	90
AGILIDAD	84	**APARIENCIA**	61
DESTREZA	81		

Puntos de vida:	200 (77)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	150	**Parada:**	21
Equilibrio mental:	90	**Parada psíquica:**	23

Estatus Legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Habilidades

Armadura de combate	92%
Sistemas de armamento	85%
Ciencia: Ingeniería	89%
Cibertecnología	89%

Módulos

Protección anti-láser
Amortiguador cinético
Impulsor Match 1.5
Condiciones extremas
Proyector de partículas Megam IV
Fusil de plasma PL9

Historial

El primer Acorazado (Daniel A. Rivero) fue destruido por el ataque de Aquaphobia, el grupo de supervillanos atlantes. Su corta trayectoria como héroe quedó así anulada. Compañero de Rivero en el desarrollo de la armadura original, Miguel Igea (Zaragoza, 1974) encontró toda la documentación del proyecto que en casa de su viejo amigo.

Reconstruir el prototipo, mejorarlo y dotarlo de amplificadores de potencia le costó mucho trabajo y parte de la fortuna de su familia, ya que el laboratorio donde trabajaba quedó prácticamente destruido cuando unos saboteadores de IDESS decidieron acabar con el resurgimiento de la Organización Minos, para la que, sin que Igea lo supiera, trabajaba en el desarrollo de la armadura además de otros proyectos tecnológicos.

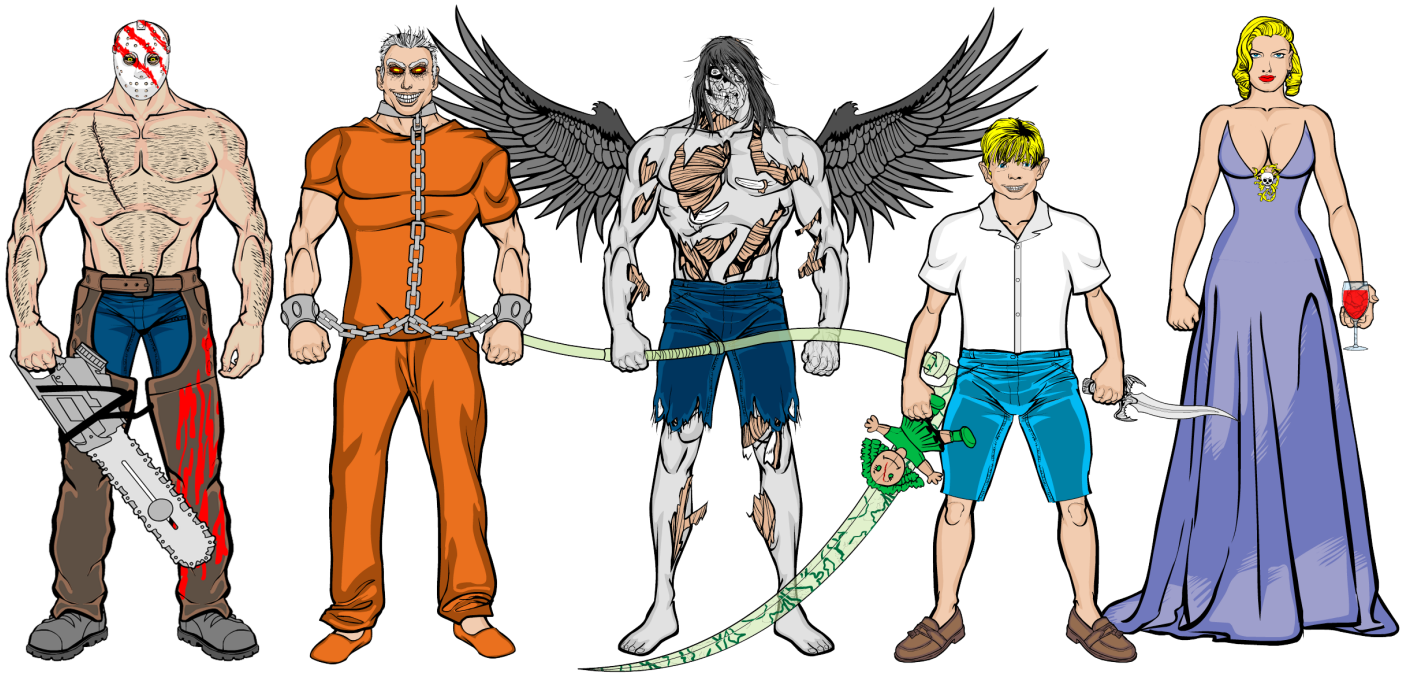
El ataque a los laboratorios fue toda una masacre llevada a cabo por asesinos profesionales que, sin embargo, dejaron con vida a Igea. Cuando los saboteadores revisaron las ruinas del lugar le encontraron aterrorizado en el interior de la armadura de Acorazado. A punto de ejecutarlo, alguien disparó contra los agresores. Una mujer joven, vestida con gabardina y sujetando un arma enorme le encañonó. A su vez, un individuo vestido con una armadura con forma de lobo le dio el alto a la justiciera.

Tras las correspondientes explicaciones y presentaciones, Magnicida abandonó el lugar. Metal Wolf ayudó a Igea a salir de la armadura y se interesó vivamente por el prototipo Acorazado. Nathaniel le propuso unirse a él y trabajar de forma más estrecha con Minos, lo que en un principio no le convenció, ya que su vida era la de un ingeniero y no un héroe.

Pero al poco tiempo, las cosas se torcieron. Igea fue acusado de negligencia temeraria y de haber causado los destrozos en el laboratorio, lo que pudo probarse tras encontrar evidencias de haber activado el prototipo. Cuando el juicio parecía decantarse en contra de sus intereses, Nathaniel envió un equipo de abogados de Minos que retiraron las acusaciones contra Igea y consiguieron que saliera en libertad. Todo había sido una maniobra del británico para conseguir que se incorporase a Minos, cosa que Igea sospecha pero que nunca ha podido confirmar.

Durante los meses siguientes aprendió a controlar todos los sistemas de la poderosa armadura y desarrolló algunos nuevos que mejoraron las capacidades de Acorazado. A día de hoy, Igea ha logrado integrarse en el grupo, aunque más obligado por su contrato con Minos que por vocación superheroica. Otra de las cosas que le ayuda a formar parte de A.X.I.S. es que sabe que, tarde o temprano, se enfrentará a los villanos que asesinaron a su amigo y podrá vengar su memoria.

PSICOSIS



Si el diablo hubiera querido retratar la locura, el odio, la rabia, la muerte y, en general, aquellos deseos insanos y sombras oscuras que anidan en el corazón del hombre, no hubiera hecho un trabajo tan perfecto como Psicosis. Es una de las manifestaciones más terribles y obvias del mal que existe en el mundo. Se trata de un grupo de seres humanos corrompidos y reconstruidos por Entropía según la imagen de sus encarnaciones.

No parece haber freno 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 liderado por Demencia se encuentra en libertad y con ganas de causar el mayor dolor posible.

Los objetivos de Psicosis son simples: el caos, el pánico y la locura, aunque esto no significa que vayan por ahí asesinando inocentes sin orden ni organización. Todas sus operaciones están siempre cuidadosamente planeadas para causar el mayor efecto posible. Su líder, Arkham, es un verdadero genio del crimen y nunca se arriesga si no está seguro de aplastar a sus adversarios y devorar sus almas.

Psicosis no parece tener una base de operaciones fija, sino que se van desplazando por el mundo según las necesidades de sus misiones. En diversos momentos ha habido rumores acerca del fallecimiento de alguno de los componentes del grupo pero la muerte es sólo un estado temporal para ellos, gracias a los oscuros poderes de su dama y señora Demencia.

ARKHAM



Nombre: Nicholas Saby
Origen: Mago - Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 6

Reputación: -18
Fama: 0

FUERZA	73	**INTELIGENCIA**	107
CONSTITUCIÓN	99	**PERCEPCIÓN**	98
AGILIDAD	77	**APARIENCIA**	53
DESTREZA	79		
Puntos de vida:	114	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	30	**Parada psíquica:**	30

Estatus Legal
Ciudadano británico con antecedentes penales.

Hechizos

Abrir portales	Rango 5
Escudos místicos	Rango 10
Proyección del cuerpo astral	Rango 2
Crear ilusiones	Rango 5
Percepción mágica	Rango 3
Pseudo psi	Rango 4
Revivir muertos	Rango 5
Animar objetos	Rango 3
Metamorfosis oscura	Rango 4

Habilidades

Magia	107%
Teoría mágica	84%
Ciencia: Ocultismo	81%
Ciencia: Psicología	88%

Poderes

Empatía mental	135%	Rango Cósmico

Historial
Aunque Nicholas jamás hubiera conocido a Demencia, igualmente se habría convertido en un monstruo. De pequeño su pasatiempo favorito era provocar dolor a los animales. Lo hacía sin pestañear, disfrutando cada momento. Sus padres se dieron cuenta de su extraño comportamiento, pero pensaron que con el tiempo las cosas se arreglarían.

Cuando a los trece años encontraron a Nicholas en el cuarto de su hermano pequeño vieron con claridad que su caso estaba más allá de toda solución. Había acuchillado a su hermano de tres meses de edad porque sentía celos de los cuidados que sus padres le prodigaban.

Nicholas fue internado en un psiquiátrico para enfermos peligrosos en el que pasó diez años. Con el paso del tiempo, tanto los enfermeros como los propios pacientes aprendieron a temerle. Su increíble regocijo ante el dolor propio o ajeno, su terrible imaginación y su voluntad tenaz le hacían difícil de soportar incluso para los más desequilibrados de sus compañeros. Físicamente no era nada excepcional pero le bastaba una simple mirada, un gesto, para que todo el mundo se echara a temblar. Tenía algo en su interior que inspiraba auténtico pavor.

Fue en ese mismo psiquiátrico donde Demencia se le apareció y le ofreció lo que más ansiaba: poder para vengarse del mundo que le había encerrado. A cambio de eso, Demencia únicamente le pidió ciega obediencia. Nicholas no dudó en aceptar el pacto. Pasó una larga temporada en Nigalión donde aprendió las artes arcanas de la oscuridad. Cuando regresó, ya no quedaba ningún rastro de Nicholas. Sólo existía Arkham.

Su venganza no se hizo esperar. La casa de su familia ardió hasta los cimientos y así empezó el primero de una larga cadena de asesinatos. Todo aquel que alguna vez causó a Nicholas alguna molestia murió en circunstancias misteriosas. Después se dedicó a viajar por el mundo para encontrar y reunir a los miembros del temible grupo Psicosis.

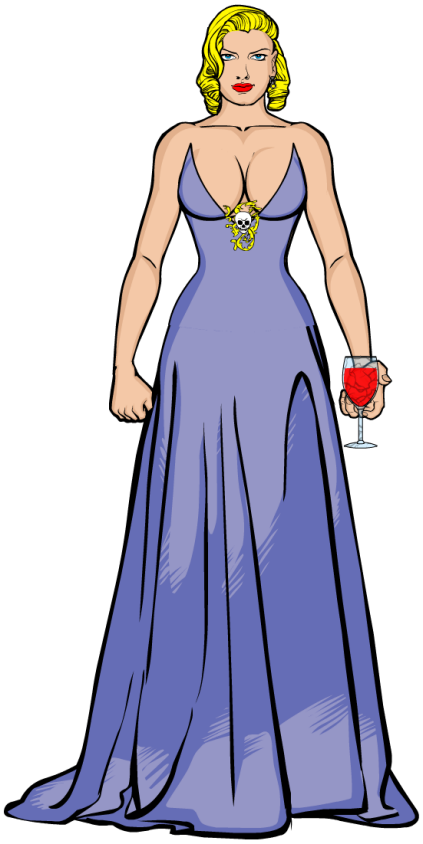
Arkham es un perfecto catálogo de todas las enfermedades mentales. Su existencia es un monumento a la locura. Es extremadamente inteligente y se lo toma todo como si fuera un macabro juego. Para él, el éxito se mide en diversión y víctimas.

Su verdadera apariencia 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 eso no es lo peor de su aspecto. 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 de Arkham y no hay muchas mentes en el universo que puedan mantenerse sanas tras sufrir algo así.

También puede, combinando su empatía con los poderes psíquicos, enseñar a su víctima el lado más oscuro de su propia alma, mostrándole sus propias debilidades, sus deseos oscuros e inconfesables. Puede ser un golpe muy duro para el equilibrio psicológico de muchas personas nobles y bondadosas. Arkham no utiliza a menudo este poder, reservándolo para las ocasiones especiales. Cualquiera que sea capturado por él tiene muchas posibilidades de terminar completamente loco y dominado.

Utilizando su poder para crear ilusiones, Arkham puede adquirir cualquier aspecto. Siempre se muestra como un tipo radiante, alto, guapo y sano, aunque generalmente mantiene el verdadero aspecto de sus ojos, ocultos tras unas gafas negras. En su forma oscura adquiere la apariencia de un grotesco y demoníaco bufón de piel pálida y garras afiladas. En esta forma es extremadamente ágil y fuerte, y es capaz de inspirar un terror irracional a todos aquellos que le miren.

EVA



Nombre: Eva Emirianovsky
Origen: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 3

Reputación: -15
Fama: 0

FUERZA	61
CONSTITUCIÓN	64
AGILIDAD	78
DESTREZA	81
INTELIGENCIA	76
PERCEPCIÓN	83
APARIENCIA	99

Puntos de vida:	56
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	49
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	19

Estatus Legal
Ciudadana polaca, nacionalizada española, sin antecedentes penales.

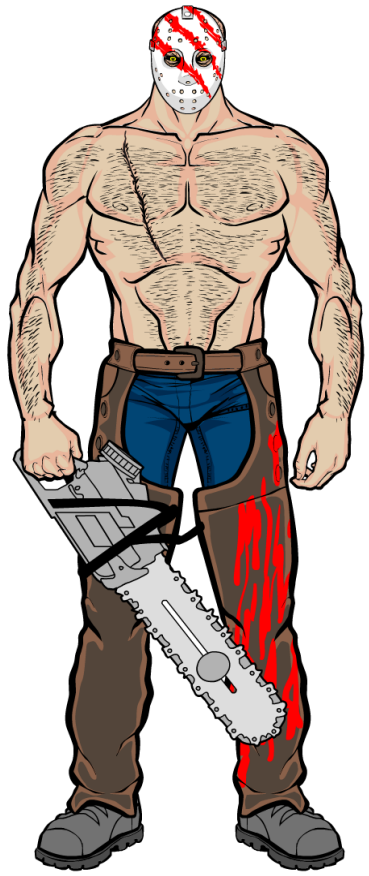
Poderes

Empatía mental	85%	Rango Elevado
Dominación mental	85%	Rango Alto

Historial
Nadie diría que esta hermosa mujer tiene 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 su 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 desapareció la belleza. Eva no podía soportar haber perdido su atractivo y, al encontrarse sola y despreciada por los hombres que alguna vez la amaron, empezó a perder la cordura. Sin ganas de vivir en el presente, la demencia senil llegó muy pronto.

Entonces encontró a Tiempo, una de las más terribles encarnaciones de Entropía. Tiempo era capaz de darle marcha atrás al reloj biológico y a cambio no pedía nada importante: el alma de Eva. Además, le otorgaría más control sobre los hombres del que jamás tuvo y no tendría que volver a preocuparse de la vejez o la muerte. Eva volvió a ser joven y apuesta, y descubrió sus enormes poderes sobre el género masculino, aunque también observó que no podía afectar a la mente de las mujeres. Al poco de su “resurrección”, Arkham la encontró y le ofreció unirse a su grupo. Ella aceptó, y cuando une sus poderes con los de su líder no hay mente que se resista.

CHAINSAW



Nombre: Philippe Talbot
Origen: Guardián

Profesión: Inaplicable
Nivel: 4

Reputación: -16
Fama: 0

FUERZA	165
CONSTITUCIÓN	180
AGILIDAD	75
DESTREZA	78

INTELIGENCIA	63
PERCEPCIÓN	79
APARIENCIA	40

Puntos de vida:	215
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	44

Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	16

Estatus Legal
Ciudadano canadiense con antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Alto
Súper Constitución	-	Rango Cósmico

Equipo
Sierra mecánica (+35 al daño)

Historial
Philippe era un obrero de la industria maderera canadiense que sufrió un terrible accidente que le desfiguró el rostro. Durante 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 conservar sus amigos, de llevar una vida normal. Empezó a ponerse violento y a perder la cordura.

Caos, en su extraña búsqueda de seres torturados, le hizo un regalo muy especial, una extraña motosierra. Philippe descubrió que cuando la tenía en sus manos, sus problemas parecían insignificantes y se sentía invencible. Pero esa vaga sensación era algo mucho más real de lo que había imaginado.

La sierra mecánica era en realidad un poderoso artefacto creado por Caos y que había tomado la apariencia de la máquina que había desfigurado a Philippe. Con ella en sus manos, se convertía en un ser casi imparable… pero a cambio de tanto poder tenía que proporcionarle las vidas de seres inocentes.

La experiencia terminó por volver completamente loco a Philippe, cuya mente terminó siendo devorada por la locura. Desde entonces oculta su desfigurado rostro con una máscara de hierro y en sus momento más lúcidos se ve a sí mismo como el valiente caballero andante Chainsaw, que se encarga de luchar en su heroica cruzada contra la belleza.

Durante varios meses se ocultó en una cabaña en el interior de los bosques de Quebec, asaltando a grupos de turistas y trabajadores que cometían el error de adentrarse en sus dominios. La policía comenzó a investigar las extrañas desapariciones. Aunque algunos lunáticos proclamaban que la maldición del Wéndigo había vuelto a asolar la zona, la realidad era mucho más peligrosa.

Unos meses más tarde las pesquisas de la policía dieron su fruto y cuando una patrulla especial de la policía montada estaba a punto de de descubrir su guarida, Arkham le rescató gracias a su magia teleportadora. Desde ese instante Chainsaw se ha convertido en el guardaespaldas de Arkham y Eva, los cuales le tienen completamente dominado. Para él, Arkham es su rey y Eva su Dulcinea.

La motosierra que porta Chainsaw es mucho más que una vulgar herramienta de trabajo, ya que no sólo posee consciencia propia sino que también es capaz de comunicarse con Philippe. Cuando se encuentra en mitad de un combate, el arma empieza a aullar pidiendo sangre y emite un humo fantasmagórico. Además está vinculada de forma mística con su dueño, por lo que solamente él puede usarla. Cuando Chainsaw sufre una de sus crisis mentales es como un animal rabioso enjaulado, muy peligroso incluso para sus propios compañeros.

TERROR



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 3

Reputación: -15
Fama: 0

FUERZA	71	**CONSTITUCIÓN**	80	**AGILIDAD**	75
DESTREZA	89	**INTELIGENCIA**	74	**PERCEPCIÓN**	92
		APARIENCIA	46		

Puntos de vida:	58	**Acciones/Asalto:**	2	**Equilibrio mental:**	47
Daño absorbido:	0	**Parada:**	19	**Parada psíquica:**	18

Estatus Legal
Ciudadano fallecido sin identificar.

Habilidades

Arma: Guadaña	91%

Poderes

Alteración de la densidad	77%	Rango Bajo
Volar	82%	Rango Medio
Emisión de energía mágica	91%	Rango Medio

Historial

Terror fue ingresado en un hospital en una fría noche de invierno, pero ya era demasiado tarde para salvarle la vida. Presentaba múltiples heridas de arma blanca y estaba practicamente muerto antes de ser atendidos por los médicos. No tenía ninguna documentación y nadie denunció su desaparición. La policía pensó que era un simple indigente que había sido asesinado en alguna pelea entre bandas. Pero las cosas no iban a ser tan sencillas.

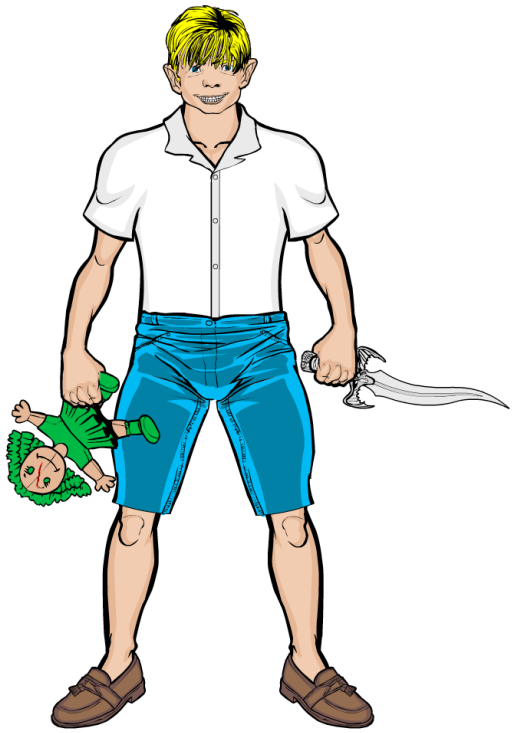
Su cuerpo pasó tres días en el depósito de cadáveres. Al cuarto día despertó. El médico de guardia creyó que estaba viendo un fantasma o un ángel oscuro. Terror atravesaba las paredes y dos gigantescas alas de cuervo batían a su espalda. Salió volando del depósito y no se supo más de él hasta que se 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 pensando como cualquier ser humano, aunque la verdad es que su rostro parece más bien el de un cadáver. Siempre está impasible y no dice ni una palabra. Aunque suene extraño, Arkham parece poder comunicarse con él, aunque seguramente el líder de Psicosis mantenga conversaciones imaginarias con su propia mente desequilibrada.

Viste como una representación de la muerte, con una impresionante guadaña que, en realidad, no es sólida, es la forma en que su energía mágica se manifiesta. El hecho de que sea capaz de causar daño incluso cuando Terror es intangible lo convierte en un asesino muy eficaz, que puede surgir en cualquier momento a través de una pared y quitar la vida como si se tratase de la misma parca.

Terror no parece albergar ningún tipo de sentimiento. Siembra la muerte como si fuera una marioneta controlada por fuerzas más poderosas. De igual forma, su comportamiento puede ser caprichoso y aleatorio. En ocasiones ha dejado con vida a personas que parecía tener la intención de matar, pero una cosa es segura: si quiere asesinar a alguien, no existe un lugar en la Tierra donde esa persona pueda esconderse.

PETER PAIN



Nombre: Desconocido
Origen: Desconocido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 1

Reputación: -13
Fama: 0

FUERZA	51
CONSTITUCIÓN	68
AGILIDAD	160
DESTREZA	77

INTELIGENCIA	74
PERCEPCIÓN	80
APARIENCIA	67

Puntos de vida:	34
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	54

Acciones/Asalto:	4
Parada:	55
Parada psíquica:	19

Habilidades

Armas blancas	119%

Poderes

Súper Agilidad	-	Rango Alto
Volar	119%	Rango Bajo

Historial

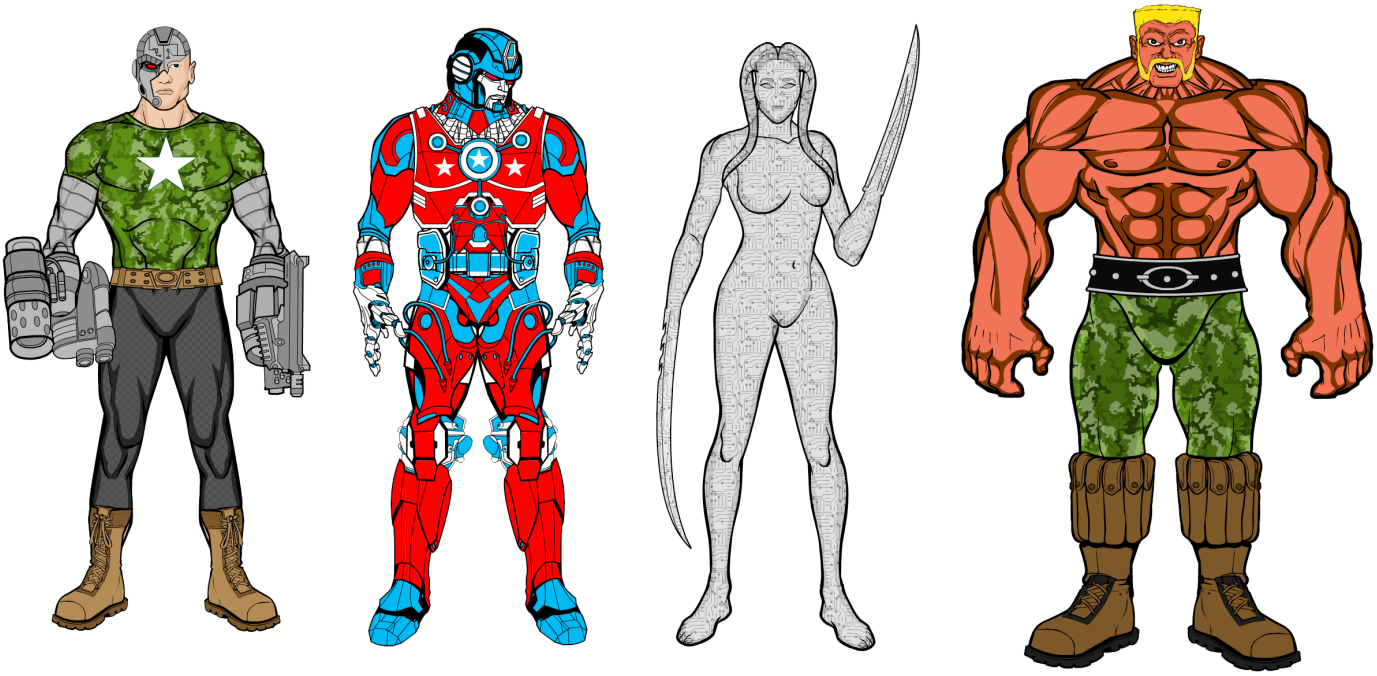
Se barajan varias hipótesis acerca del verdadero origen de Peter. Algunos creen que se trata de un niño corrompido por la magia de Arkham, otros que es su propio hermano vuelto de la tumba e incluso hay gente que afirma que es el hijo de Eva.

Peter es una burla cruel al mito de Peter Pan, el niño que no quería crecer. Tiene la apariencia de un niño de seis años y siempre la conservará mientras cumpla un terrible y macabro requisito: alimentarse de carne humana.

Bajo esa sonrisa burlesca que esgrime se esconde una dentadura de afilados colmillos. Peter siempre está hambriento y tiene preferencia por las víctimas jóvenes e indefensas. Para seguir con su broma macabra viste como un niño adorable, aunque lleva ropas antiguas pasadas de moda hace unos treinta años.

Siempre lleva consigo un gran puñal que usa en combate, aunque en ocasiones prefiere usar sus dientes y morder a sus adversarios. Su increíble agilidad le permite vencer a rivales más fuertes y corpulentos. Peter es burlón, sádico, egoísta y está obsesionado con matar.

DEFCON ZERO



“Señores, es muy curioso, o mejor dicho, preocupante, que tengamos la mayor población de metahumanos del mundo y no los utilicemos a nuestro favor. El gobierno de los Estados Unidos de América necesita de un arma definitiva para ser garantía de paz en todo el mundo. Necesitamos una condición de defensa de nivel máximo. Hagan algo”.

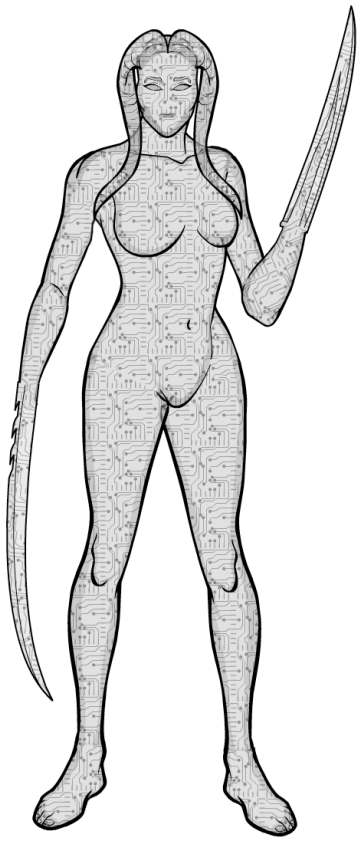
Tras estas palabras pronunciadas por el presidente de EE.UU. en 1992 comenzó el desarrollo del proyecto Defcon Zero, un protocolo de actuación que incluía la creación de un superequipo de seres con capacidades sobrehumanas al servicio de la bandera de las barras y estrellas.

A pesar de que la población metahumana en Estados Unidos es muy numerosa, hasta el momento no se había producido ningún intento gubernamental de crear y controlar a un grupo de superseres.

La Winter Office se puso manos a la obra y comenzó las investigaciones pertinentes para dotar a su país de un grupo de héroes capaz de enfrentarse a cualquier amenaza. Tras evaluar decenas de expedientes, el proyecto se convirtió en una realidad cuando los primeros voluntarios aceptaron unirse a esta nueva aventura.

Defcon Zero es el arma definitiva del ejército norteamericano. Sus misiones están catalogadas como Alto Secreto y se llevan a cabo de manera solapada. Todos los miembros del grupo son militares.

MERCURY



Nombre: Sunset Thomas
Origen: Mutante inducido

Profesión: Militar
Nivel: 3

Reputación: +15
Fama: 8

FUERZA	160 (71)	**INTELIGENCIA**	72
CONSTITUCIÓN	200 (87)	**PERCEPCIÓN**	81
AGILIDAD	93	**APARIENCIA**	55 (75)
DESTREZA	76		

Puntos de vida:	202 (64)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	150 (40)	**Parada:**	24
Equilibrio mental:	65	**Parada psíquica:**	17

Estatus legal
Ciudadana estadounidense sin antecedentes penales.

Poderes

Plasticidad	65%	-
Alteración de la densidad	86%	Rango Cósmico

Mercury altera su densidad pero no puede desmaterializarse. Lo que hace es variar la densidad del líquido de metal orgánico que forma su cuerpo.

Historial
La capitana de fragata Sunset Thomas se presentó voluntaria al proyecto Defcon Zero al tener conocimiento de su existencia en Marzo de 1993. Alterada genéticamente mediante el retro-virus sintético Evol IV-b, su cuerpo se convirtió en un fluido de metal orgánico de densidad variable que puede ser muy fuerte y resistente.

Mercury puede convertirse en formas simples y además utilizar partes de su cuerpo como armas de metal endurecido, que causan el mismo daño adicional que las armas blancas que mimetiza. De carácter alegre y extrovertida, Mercury puede revertir a su forma humana siempre que lo desee, aunque suele pasar largas temporadas en su aspecto metálico. Es una experta combatiente cuerpo a cuerpo, así como en el uso de armas blancas, a las que es muy aficionada. Desea fervientemente enfrentarse cara a cara con D.A.R.Y.L. del supergrupo canadiense Yukon Wild Fighters, cuyos poderes parecen asemejarse a los suyos.

SHOOTER



Nombre: Rock Sweetwell
Origen: Mutante inducido - Tecnoimplantes

Profesión: Militar
Nivel: 7

Reputación: +15
Fama: 8

FUERZA	115	**INTELIGENCIA**	75
CONSTITUCIÓN	145	**PERCEPCIÓN**	96
AGILIDAD	100	**APARIENCIA**	63
DESTREZA	84		

Puntos de vida:	183	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	75 (40)	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	52	**Parada psíquica:**	19

Estatus legal
Ciudadano estadounidense sin antecedentes penales.

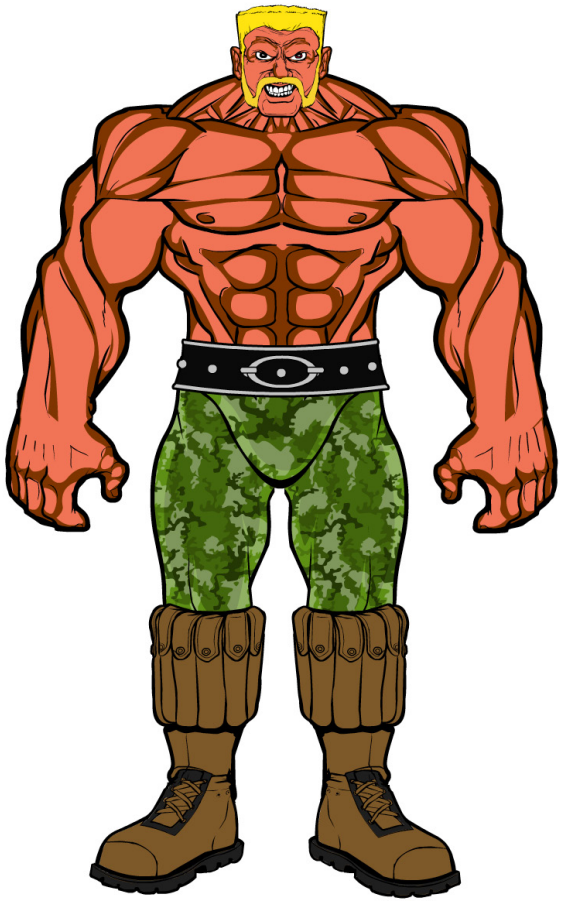
Habilidades

Armas largas	90%

Historial
Rock Sweetwell sirvió con honores en la Guerra del Golfo, participando en misiones muy arriesgadas. Por desgracia, una granada de fragmentación le destrozó ambos brazos, además de causarle múltiples traumatismos y heridas. Rescatado por un soldado inglés que también había sido herido en sus piernas, logró recuperarse sólo para darse cuenta de que había perdido sus brazos. Su moral estaba bajo mínimos, sintiéndose un inútil. El proyecto Defcon Zero le devolvió las ganas de vivir, y se incorporó al protocolo en el verano de 1993. Dos implantes tecnológicos, similares a brazos humanos, le dotaron de mayor fuerza y una capacidad de fuego similar a una ametralladora pesada (75+5D10 de daño).

Los daños sufridos en todo su cuerpo fueron restaurados mediante costosos tratamientos experimentales. Su constitución también fue aumentada mediante el retro-virus Evol IV-b, que había sido previamente probado en Mercury. Aunque los efectos en Sweetwell fueron permanentes y no tan espectaculares como en la capitana Thomas, el teniente se adaptó a la perfección a sus nuevas mejoras, sirviendo con lealtad y valentía a su país. Shooter puede revertir la forma de sus brazos a un aspecto humano que le permitan pasar desapercibido. Está casado desde 1996 con Eleanor Wallis, también militar y relacionada con el proyecto Defcon Zero.

STEELGUY



Nombre: Tom Tanker
Origen: Mutante inducido

Profesión: Militar
Nivel: 4

Reputación: +15
Fama: 8

FUERZA	200
CONSTITUCIÓN	200
AGILIDAD	81
DESTREZA	82

INTELIGENCIA	79
PERCEPCIÓN	66
APARIENCIA	52

Puntos de vida:	246
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	61

Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadano estadounidense pendiente de juicio ante las autoridades militares.

Poderes

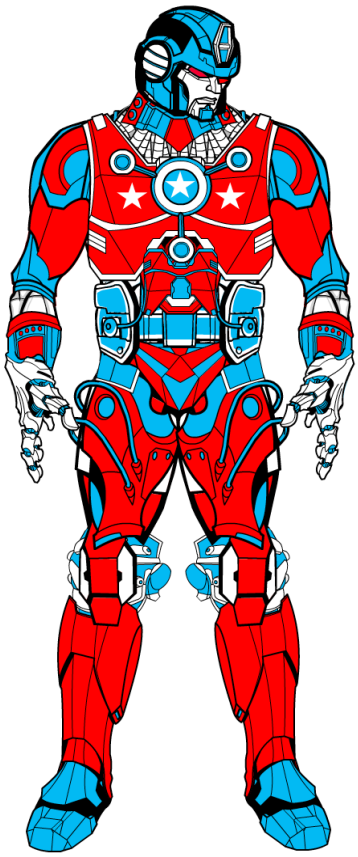
Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Invulnerabilidad (ataques energéticos)	-	Rango Bajo
Invulnerabilidad (temperaturas extremas)	-	Rango Bajo

Historial
Tom Tanker fue el tercer miembro de Defcon Zero en ser “activado”. Al contrario que Shooter y Mercury, el resultado sus pruebas no fue del todo satisfactorio. La aplicación del retro-virus causó graves cambios en la morfología del sargento Tanker y en su mente.

El sujeto enloqueció y su enorme y recién adquirida fuerza le convirtió en una amenaza muy peligrosa. Terminó siendo reducido por Mercury y pasando seis meses en tratamiento psiquiátrico hasta que fue dado de alta por los responsables del proyecto.

No obstante, en un brutal enfrentamiento con el dios Shiva, Steelguy perdió los estribos y comenzó una frenética carrera de destrucción que casi arrasa Nueva York. Actualmente Steelguy se enfrenta a un consejo de guerra para depurar responsabilidades y bajo un exhaustivo estudio psicológico que pueda verificar su quebradiza salud mental.

AMERICAN WEAPON



Nombre: Weapon Zero Prototype E-1
Origen: Robot

Profesión: Inaplicable
Nivel: 4

Reputación: +15
Fama: 8

FUERZA	165
CONSTITUCIÓN	190
AGILIDAD	100
DESTREZA	93

INTELIGENCIA	100
PERCEPCIÓN	114
APARIENCIA	57

Puntos de vida:	230
Daño absorbido:	135
Equilibrio mental:	-

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	25

Estatus legal
Propiedad del departamento de Defensa de los EE.UU.

Habilidades

Armadura de combate	107%
Sistemas de armamento	104%

Módulos

Impulsor Mach 1.5
Proyector de partículas
Sistema de autodestrucción
Radar
Medidas electrónicas
Repulsores (2)
Esponja anti-IEM
Comunicaciones avanzadas
Magnetizadores
Rayo tractor
Sistema de autorreparación
Visor con sistema IRV

Historial
Aunque ninguno de sus compañeros lo sabe, la realidad sobre American Weapon es que se trata de un avanzado robot. Desarrollado con la colaboración de Zortek para el departamento de Defensa, el Weapon Zero Prototype E-1 es uno de los más avanzados ejemplos en inteligencia artificial, cibernética y robótica de la Tierra.

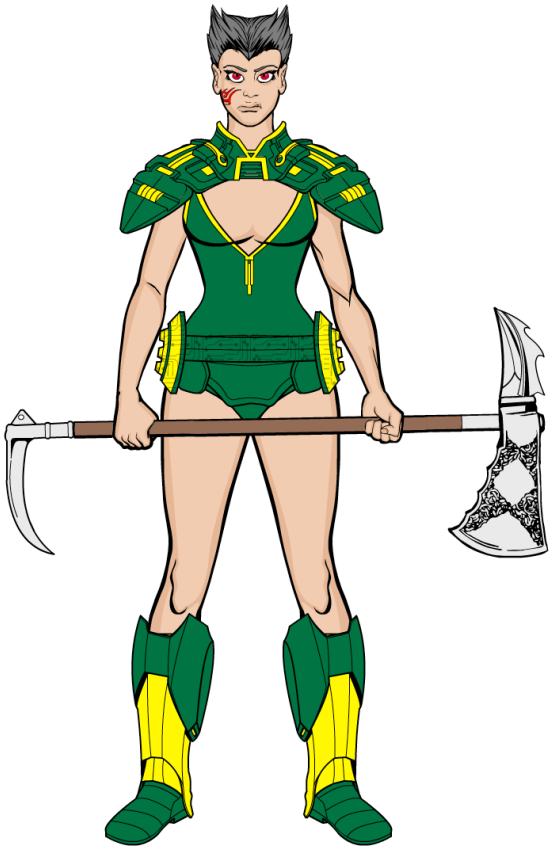
Capaz de simular un complejo programa sensorial, American Weapon puede parecer un ser humano. Tiene sentido del humor e incluso manifiesta sentimientos complejos como ira, odio y amor. La programación de su cerebro positrónico, basado en pautas cerebrales recogidas de avanzados científicos, discierne perfectamente entre el bien y el mal, así como profesa una lealtad inquebrantable hacia los EE.UU.

El prototipo dispone de bancos de memoria que se retroalimentan de manera periódica para salvaguardar su personalidad en caso de la destrucción de su cuerpo. En unas instalaciones secretas en Phoenix, Arizona, se encuentran almacenados otros prototipos fallidos con el mismo objetivo que el proyecto Weapon Zero: crear un soldado artificial perfecto. Gracias a los sistemas implantados en Weapon, el Departamento de Defensa es capaz de localizar en todo momento la ubicación exacta del grupo.

En el trato diario con sus compañeros ha simulado llamarse Bill (en honor a su presidente favorito) y ser un cyborg casi completo, lo que le da una cobertura psicológica completa. La identidad secreta que se ha fabricado es Bill Weathers.

Suele discutir de política con Shooter ya que ambos se encuentran ideológicamente en posiciones muy alejadas, siendo este último, según Weapon *“un republicano más cargante que el propio presidente Reagan”*.

LIBRA



Nombre: L´brae
Origen: Tes-Khar - Tecnoarmadura

Profesión: Asesina
Nivel: 5

Reputación: -20
Fama: 16

FUERZA	160	**INTELIGENCIA**	82
CONSTITUCIÓN	175	**PERCEPCIÓN**	110
AGILIDAD	180	**APARIENCIA**	89
DESTREZA	96		

Puntos de vida:	190 (98)	**Acciones/Asalto:**	5
Daño absorbido:	120	**Parada:**	60
Equilibrio mental:	75	**Parada psíquica:**	20

Estatus legal
Ciudadana Tes-Khar en el exilio.

Habilidades

Arma: Hacha	113%
Supervivencia: Jungla	70%
Armadura de combate	95%
Sistemas de armamento	105%
Trampas	105%

Poderes

Regeneración	-	Rango Alto

Equipo
Hacha de Strenium (+50 al daño)

Historial
Nacida en el núcleo principal del asentamiento Tes-Khar de la selva amazónica y hermana de la actual líder B´ranae, Libra destacó desde la infancia por su soberbia y mal carácter. Los primeros problemas surgieron al cumplir los once años y empeñarse en participar de las ceremonias de iniciación masculina. A pesar de las burlas de sus compañeros, familiares y amigos, la pequeña L´brae perseveró y se entrenó en secreto observando a los machos de su especie.

Cuando sus hermanos 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 uno de los doce Tes-Khar que formaban la partida regresó al poblado. Gravemente herido, pudo narrar como habían sido emboscados por militares humanos equipados con potentes armas de fuego.

La reacción de Libra no se hizo esperar. Instó a todos a seguirla y dar muerte a los asesinos. Algunas de sus hermanas le pidieron que no participara, ya que la sociedad Tes-Khar, tremendamente sexista, deja las funciones de caza y lucha sólo para los machos, mientras que las hembras se ocupan del mando y control de las aldeas.

Libra parecía haber acatado las órdenes de su hermana y líder de la camada, pero esa misma noche escapó dispuesta a seguir el rastro de sus hermanos. Su hermana había prohibido de manera expresa cualquier tipo de represalia contra los humanos de cara a proteger el secreto emplazamiento de su tribu, decisión que fue muy protestada por los machos del poblado que buscaban la sangre de los agresores.

Tres días más tarde, Libra regresó al poblado con cuatro cabezas humanas como trofeo. Las arrojó delante de su hermana y afirmó haber dado muerte a los más de cuarenta militares que habían asesinado a los machos Tes-Khar. El Consejo de Ancianas Tes-Khar se reunió de inmediato para valorar el comportamiento de L´brae, que se rebajaba a lo que las leyes de su raza consideraban impropio.

La condena fue unánime. El exilio y la marcha definitiva del poblado bajo pena de muerte. Pero no solo el destierro iba a ser el futuro de Libra, pues uno de los machos más grandes y fuertes le retó para comprobar si era realmente una hembra. Libra no lo dudo y le cortó el cuello sin darle oportunidad a terminar de reírse. Convertida ahora en una asesina, huyó del poblado, perdiendo todo el contacto con su civilización.

Fue hallada semiconsciente por el doctor y la doctora Tyrell, genetistas al servicio de Épsilon Eridani. Trasladada a la estación Cerbero, Eridani alteró su ADN para que creciera más deprisa, alcanzando la plenitud física en poco más de un año.

Además del desarrollo físico, Eridani también la dotó de una armadura de combate parcial que le permite teletransportarse y hacer uso de potentes armas como misiles, armas láser o proyectores de partículas. Su base actual es la estación orbital Cerbero, hogar de Épsilon Eridani, al que considera su mentor y por el que profesa una inquebrantable lealtad.

PLAGA



Alias: Peste negra
Origen: Poseido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 8

Reputación: -50
Fama: +33

FUERZA	95	**CONSTITUCIÓN**	180	**AGILIDAD**	99
DESTREZA	85	**INTELIGENCIA**	93	**PERCEPCIÓN**	75
		APARIENCIA	20		

Puntos de vida:	248	**Acciones/Asalto:**	3	**Equilibrio mental:**	93
Daño absorbido:	120	**Parada:**	25	**Parada psíquica:**	18

Estatus Legal
Inaplicable.

A lo largo de la historia, las actuaciones de Plaga han sido consideradas como epidemias.

Poderes		
Empatía animal	99%	Rango Alto
Súper Constitución	-	Rango Cósmico

Habilidades	
Magia	99%

Hechizos	
Envejecimiento acelerado	Rango 1
Levitar	Rango 5
Revivir muertos	Rango 5
Nube tóxica	Rango 6
Drenar sangre	Rango 8
Pensamiento caótico	Rango 5
Senda de la ponzoña	Rango 10
Mano de polvo	Rango 6

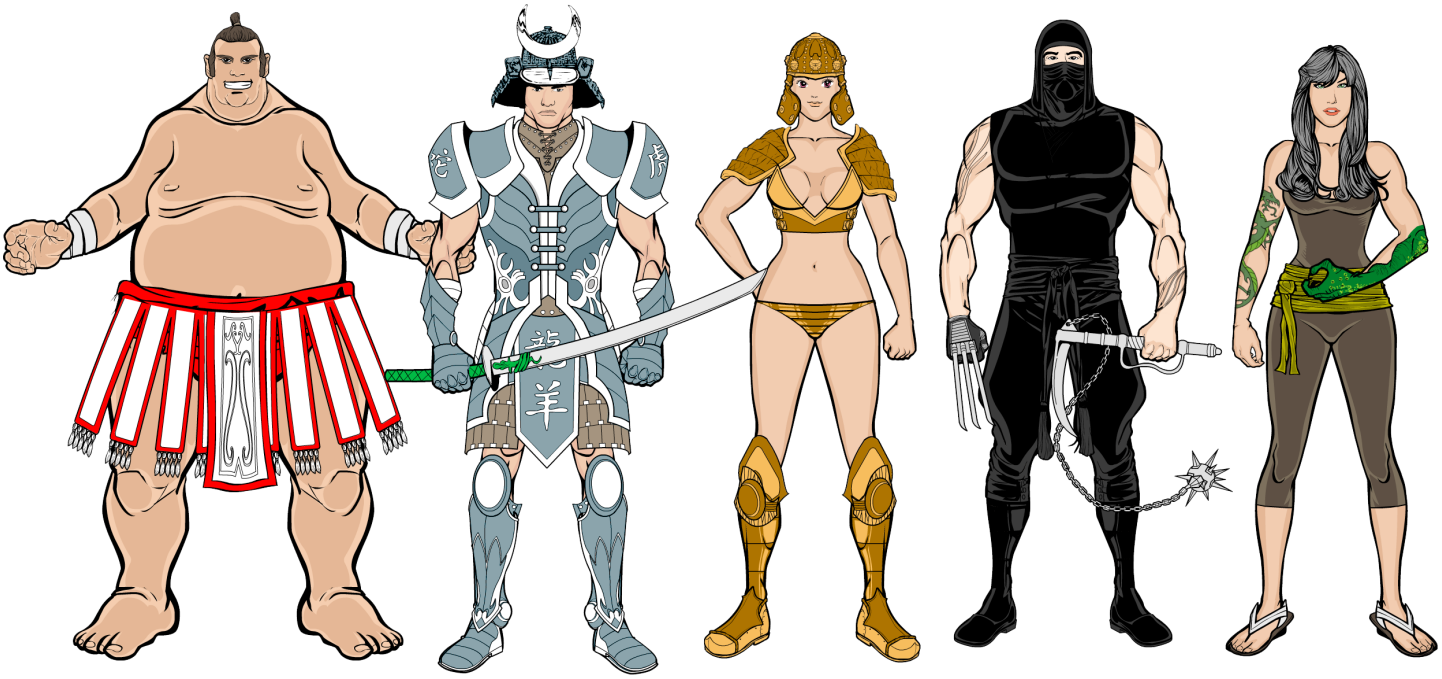
Historial

Todos los indicios apuntan a que Plaga fue un ser humano consumido por las fuerzas de la oscuridad. Su llegada a nuestra época fue motivada por la actuación de Arkham, quien lo capturó durante un viaje temporal a la Edad Media y lo trajo a nuestros días para que causara el mayor caos posible.

Plaga es una pesadilla que nunca deja de burlarse de la vida. Esta caricatura de ser humano es una criatura caótica y extremadamente peligrosa, como lo demuestran sus enfrentamientos con el Vértice De Combate, que casi le cuestan la vida a Lynx en 1998.

Actualmente Plaga se encuentra recluido en la prisión para metahumanos de Aqera, a la espera de ser juzgado por crímenes contra la humanidad, ya que se cree que fue el responsable de las oleadas de peste negra que casi arrasan Europa hace siglos y de otras múltiples epidemias que han asolado el planeta desde entonces.

CHIKARA

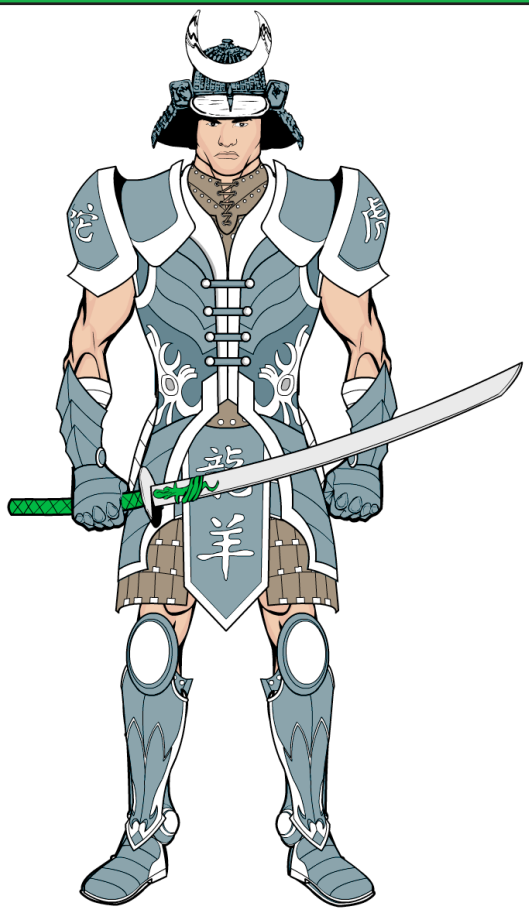


Grupo de superhéroes japoneses no oficiales que actúan por su cuenta, aunque la amistad personal de Musashi con el Emperador hace que muchas veces acuda al grupo para que intervenga en asuntos de carácter extraordinario.

Tienen una base subterránea en la ciudad de Osaka, desde donde están preparados para atender cualquier amenaza que afecte a Japón o a otras partes del mundo. Su relación con el supergrupo Guerreros Del Imperio es correcta, aunque no han faltado disputas entre ambos grupos debido al fuerte carácter de sus miembros.

Al carecer de estatus oficial, Chikara dispone de mucha más maniobrabilidad operativa y en algunas ocasiones se han hecho cargo de misiones que Guerreros Del Imperio no podían afrontar debido a presiones políticas o diplomáticas.

MUSASHI



Nombre: Miyamoto Musashi
Origen: Experto en artes marciales - Guardián

Profesión: Aventurero
Nivel: 10

Reputación: +32
Fama: 40

FUERZA	98
CONSTITUCIÓN	86
AGILIDAD	100
DESTREZA	89

INTELIGENCIA	96
PERCEPCIÓN	100
APARIENCIA	81

Puntos de vida:	137
Daño absorbido:	135
Equilibrio mental:	96

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	24

Estatus legal
Ciudadano japonés sin antecedentes penales.

Habilidades

Artes marciales	106%
Arma: Katana	118%

Poderes
Inmortalidad

Equipo
Musashi viste un místico yoroi o armadura de samurái que le protege de cualquier impacto que no supere los 135 puntos de daño. Además posee una katana de increíble poder y asombrosas propiedades. Forjada en acero místico de desconocida procedencia, su hoja es irrompible y causa un daño de 80+1D100, con independencia de la fuerza de su portador.

Pero la espada de Musashi guarda un temible secreto: tiene voluntad propia, de carácter eminentemente maligno, que afecta a su dueño. Sólo alguien que posea una fuerza de voluntad inquebrantable y un espíritu puro puede poseerla sin caer bajo el influjo de tan temible arma.

Si otra persona que no sea Musashi coge la katana, se verá afectado de manera inmediata por una tirada de Influencia (120%). El efecto de verse superado por la influencia de la hoja maldita varía desde la pérdida de EQM hasta el cambio total de personalidad del personaje, pasando por la total dominación del individuo por parte de la katana.

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 al arte de la guerra, lo que le convirtió en un luchador casi invencible y en un estratega supremo.

Tras múltiples enfrentamientos en los que siempre salió victorioso, Musashi se retiró para llevar una vida de ermitaño en el monte Iwato. Durante uno de sus paseos descubrió una extraña cueva y se adentró en su interior. A medida que avanzaba en su camino, la oscuridad se hacía cada vez más intensa hasta que llegó el punto en que tuvo que avanzar completamente a ciegas, impulsado por un extraño deseo de seguir adelante. Con horror descubrió que las laberínticas estructuras de la cueva terminaban en un manantial sulforoso que en realidad se trataba de una puerta dimensional de entrada al Jigoku, el infierno japonés.

El dios Izanagi se le apareció y le recompensó con tres obsequios: el don de la inmortalidad, una armadura de samurái forjada por el propio dios y una poderosa katana que el dios arrebató al demonio Totshu-No-Asu. Todo ello con la intención de convertirlo en su campeón para hacer frente a una tarea casi imposible, impedir que su esposa, la diosa Izanami, se vengase de él asesinando a toda la humanidad.

Musashi atravesó el manantial y para todos, ese pareció ser el final de sus días. En realidad paso cientos de años encerrado en Jigoku, atravesando sus círculos de fuego y hielo mientras se enfrentaba a interminables hordas de Oni, Gaki y otras criaturas infernales que Izanami lanzaba contra él. A pesar de todas las dificultades, logró culminar con éxito su misión y detener la invasión demoniaca.

Tras su regreso a nuestro mundo Izanagi le bendijo una vez más, agradeciéndole su ayuda y prometiendo que nunca perdería su favor. Desde entonces se ha convertido en un nuevo héroe al servicio de la humanidad, siempre dispuesto a luchar contra el mal en cualquiera de sus formas.

TATSUNU



Nombre: Yukio Shiseido
Origen: Dios

Profesión: Inaplicable
Nivel: 5

Reputación: +15
Fama: 16

FUERZA	180 (70)
CONSTITUCIÓN	180 (66)
AGILIDAD	95 (83)
DESTREZA	90

INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	73
APARIENCIA	35 (90)

Puntos de vida:	276 (68)
Daño absorbido:	135 (40)
Equilibrio mental:	81

Acciones/Asalto:	3 (2)
Parada:	24 (21)
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadana japonés sin antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Multiformidad en animales	94%	Rango Alto

Yukio es la personificación en la Tierra del demonio-dragón Tatsunu. Debido a esto puede asumir tres formas diferentes. La primera es su forma normal de mujer humana, en la que no posee ningún poder o característica especial. La segunda es una forma intermedia de mujer-dragón, de casi cuatro metros de altura y una fuerza y constitución impresionantes. En esa forma retiene su inteligencia, además adquiere un pequeño par de alas que le permiten volar y puede lanzar bolas de fuego por sus fauces.

Su tercera forma es la del verdadero demonio Tatsunu, que adquiere el control de su cuerpo y se manifiesta en forma de terrible bestia mitológica incontrolada. Cuando se encuentra en esta forma, sólo obedece las órdenes de Musashi, con quien mantiene un vínculo especial. Tatsunu solamente puede transformarse de manera voluntaria a su forma intermedia. La transformación completa en dragón ocurre en situaciones verdaderamente desesperadas y sin que ella pueda controlarlo.

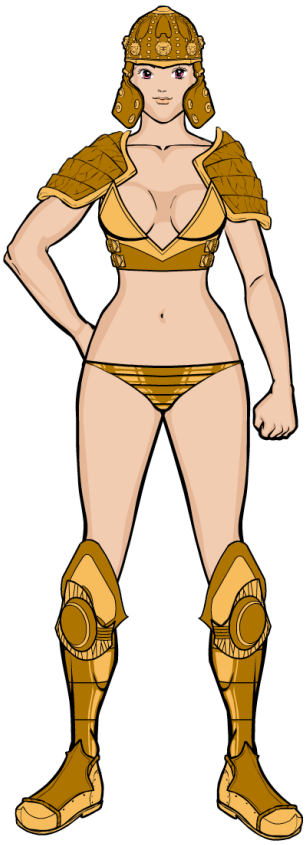
Historial

Yukio fue criada desde niña por una secta japonesa que veneraba al dios-dragón Tatsunu, pretendiendo utilizar su enorme poder cuando éste se manifestara. Mientras estaban realizando uno de sus rituales mágicos, Musashi interrumpió la escena y los derrotó, desmantelando la secta y tomando bajo su protección a la joven.

Desde ese instante Musashi se ocupó de su educación y cuidado, protegiéndola del acoso de fanáticos y dándole lo más parecido a una verdadera familia. Con el paso del tiempo se creó una relación especial entre Yukio y él. Esto permitió a Musashi controlar al demonio cuando llegó el temido momento de su despertar, al encarnarse en el cuerpo de Yukio y amenazar con destruir todo el país.

A partir de entonces la pareja comenzó a buscar otros héroes para formar Chikara y utilizar sus habilidades para luchar contra las fuerzas del mal que asolaban Japón. Con el paso de los años, la relación entre Yukio y Musashi fue cada vez más intensa e íntima. Finalmente, se enamoraron y terminaron casándose en Mayo de 1997, en una humilde ceremonia.

KAMIKAZE



Nombre: Itami Hideyoshi
Origen: Mutante genético

Profesión: Estudiante
Nivel: 3

Reputación: +12
Fama: 13

FUERZA	140
CONSTITUCIÓN	170
AGILIDAD	81
DESTREZA	84

INTELIGENCIA	71
PERCEPCIÓN	92
APARIENCIA	86

Puntos de vida:	190
Daño absorbido:	105
Equilibrio mental:	71

Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	18

Estatus legal
Ciudadana japonesa sin antecedentes penales.

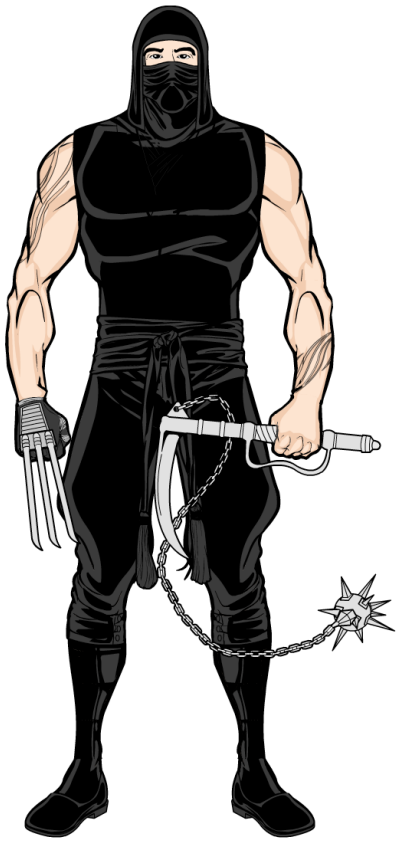
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Súper Constitución	-	Rango Alto
Invulnerabilidad (energía cinética)	-	Rango Elevado
Volar	84%	Rango Alto

Historial
Itami fue la última en unirse al grupo. Desciende de una familia que vivía en las proximidades de la zona cero de Hiroshima. A los trece años comenzó a darse cuenta de sus fantásticos poderes. Ningún golpe, por duro que fuese, le causaba el menor daño, y a pesar de una chica, era mucho más fuerte que el más duro de sus amigos. Dos años más tarde descubrió que podía volar y decidió comenzar su carrera como superheroína en su ciudad.

Tras varios meses de aventuras en solitario decidió unirse a Chikara y no cesó hasta conseguirlo. A día de hoy, ha conseguido ser un miembro útil y competente del grupo que ha demostrado su valía multitud de veces ante peligrosas amenazas.

GARRA



Nombre: Desconocido
Origen: Experto en artes marciales - Guardián

Profesión: Ex-asesino
Nivel: 7

Reputación: +8
Fama: 12

FUERZA	116	**INTELIGENCIA**	75
CONSTITUCIÓN	135	**PERCEPCIÓN**	100
AGILIDAD	140	**APARIENCIA**	62
DESTREZA	93		

Puntos de vida:	173	**Acciones/Asalto:**	4
Daño absorbido:	60	**Parada:**	70
Equilibrio mental:	71	**Parada psíquica:**	19

Estatus legal
Ciudadano japonés con antecedentes penales.

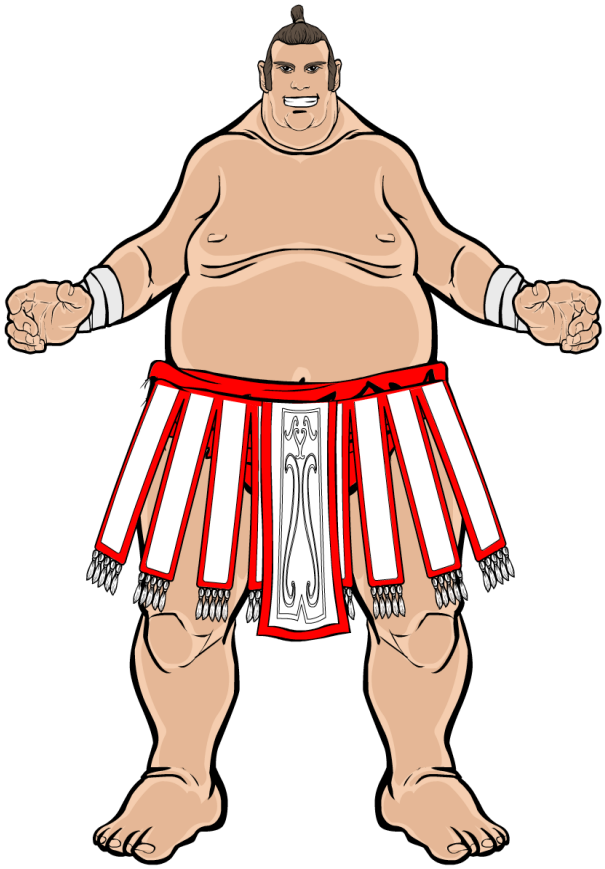
Habilidades		**Poderes**		
Artes marciales	122%	Súper Fuerza	-	Rango Bajo
		Súper Constitución	-	Rango Medio
		Súper Agilidad	-	Rango Medio

Equipo
Garra viste un traje especial de origen desconocido, posiblemente místico, que aumenta sus capacidades físicas. Además del traje, lleva consigo bombas de humo, shurikens, bolas explosivas (causan la mitad de daño que una granada) y otros útiles para sus actividades de infiltración.

Historial
Poco se conoce del origen de Garra. Se sabe que perteneció durante un tiempo al Ryu Kusho, una escuela secreta de artes marciales donde se enseña a los elegidos, desde que son apenas niños, las más sofisticadas maniobras del asesinato y técnicas ninja. La creencia popular japonesa califica a sus seguidores de brujos o demonios, porque son capaces de evadir la trampa mejor preparada y de asesinar al más protegido de los hombres.

Garra es un personaje reservado y silencioso, y aunque sus compañeros desconfían de él Musashi le conoce desde hace tiempo y tiene su respeto. Los rumores dicen que antiguamente fueron enemigos y Musashi le salvó la vida, por lo que Garra está en deuda con él y por eso se ha unido al grupo.

SUMO



Nombre: Saigo Tanaka
Origen: Mutante genético

Profesión: Luchador de sumo
Nivel: 4

Reputación: +14
Fama: 16

FUERZA	175
CONSTITUCIÓN	175
AGILIDAD	81
DESTREZA	81

INTELIGENCIA	63
PERCEPCIÓN	77
APARIENCIA	60

Puntos de vida:	222
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	59

Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadano japonés sin antecedentes penales.

Poderes

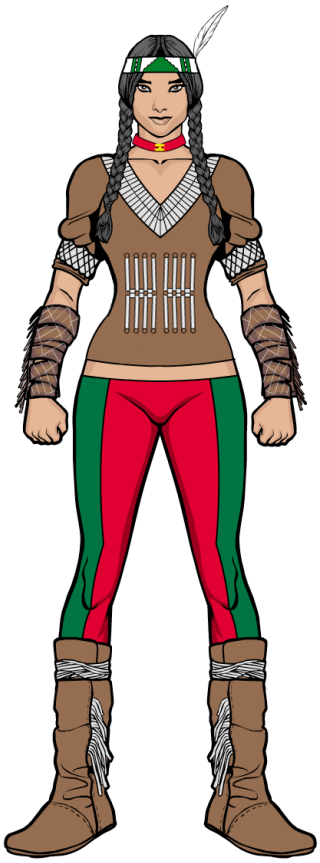
Alteración de la densidad	118%	Rango Alto

Secuelas
Sumo posee el poder de una manera incontrolada, ya que siempre permanece a su máxima densidad y no puede reducirla de ninguna forma.

Historial
Musashi conoció a Saigo cuando éste tenía quince años y se preparaba en la escuela de futuros luchadores de sumo. Ya entonces destacaba entre sus compañeros por su enorme estatura, fuerza y peso. Comenzó a luchar de manera profesional un año más tarde, ganando rápidamente dinero y fama. convirtiéndose en el favorito de los aficionados.

A los pocos meses combatió por el titulo de Yokohama (gran maestro) pero en el transcurso de la pelea sus poderes mutantes afloraron. Saigo mató de un golpe a su adversario sin ser consciente de su aumento de fuerza y el tatami en el que luchaban se hundió bajo sus pies debido al enorme peso. Fue acusado de homicidio, pero debido a la influencia de Musashi con el Emperador, fue perdonado y se unió a Chikara para purgar su culpa.

SACRED SPIRIT



Nombre: Deborah “Debbie” Angelway
Origen: Totémico - Guardián

Profesión: Periodista
Nivel: 4

Reputación: +11
Fama: 12

FUERZA	71
CONSTITUCIÓN	82
AGILIDAD	80
DESTREZA	75
INTELIGENCIA	95
PERCEPCIÓN	89
APARIENCIA	85

Puntos de vida:	82
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	81
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	24

Estatus legal
Ciudadana estadounidense con antecedentes penales.

Poderes

Empatía animal	92%	Rango Elevado
Donación de vida	81%	Rango Medio
Precognición	64%	Rango Medio

Historial
Deborah nació en Alaska en 1972. Desde pequeña se sintió atraída por las tradiciones indias que su abuelo, un indio Dakota exiliado, le contaba y le imbuía a pesar de las negativas de su padre, más propenso a que su hija recibiera una educación tradicional. Su abuelo había sido el último chamán de su pueblo y renegaba de la pérdida de las tradiciones y costumbres indias.

La muerte de su abuelo cuando Debbie tenía once años, calmó las discusiones con John Angelway, su padre. Los años pasaron pero el afán por contar la realidad de la vida impulsó a Debbie a estudiar Periodismo y a investigar en la cultura india norteamericana. Era tanta su ansía de conocimiento e interés que con la edad de veintitrés años ya había publicado tres libros sobre sus ancestros, sus conexiones antropológicas, raíces comunes y base de sus religiones.

Su vida cambiaría para siempre en Agosto de 1995, cuando encontró un antiguo manto sagrado cherokee. El estudio de la reliquia junto con el recuerdo de las enseñanzas de su abuelo, comenzó a obsesionarla hasta el punto de caer en una profunda depresión que empezó a combatir tomando tranquilizantes y otras sustancias. En Diciembre de 1996 fue detenida por tráfico de drogas, tras serle incautadas varias dosis en su bolso.

Durante su estancia en la cárcel conoció a una mujer venezolana que afirmaba ser también periodista. Esa mujer, que en realidad se trataba de Cristina de Ugarte, le ofreció la posibilidad de escapar después de que Debbie le explicase su experiencia con el manto místico.

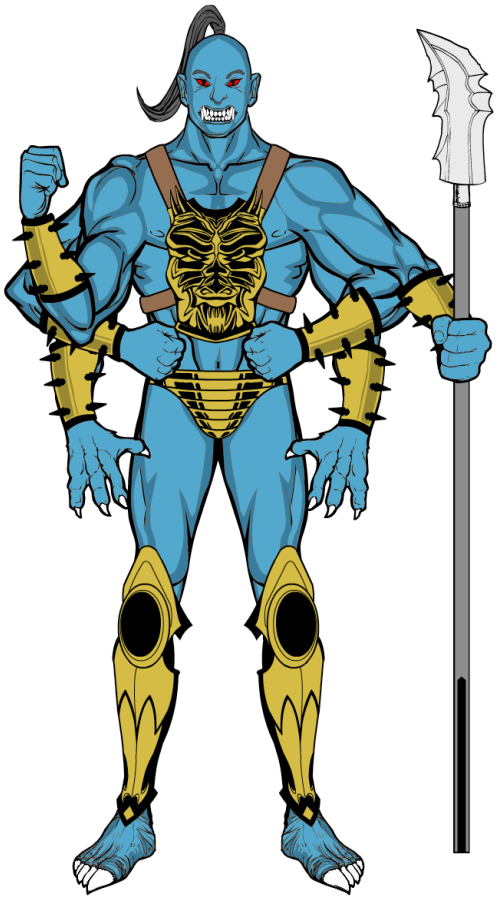
Tras conseguir escapar, Umbra le ofreció la posibilidad de unirse a Brazo Ejecutor para aprender a manejar los poderes de la antigua reliquia, que le permitía tener visiones de sucesos futuros. Debbie aceptó la invitación, con una mezcla de temor y gratitud por haberla sacado de prisión.

En su primera misión Brazo Ejecutor se enfrentó a Nature Corps. La batalla se decantó a favor del grupo de villanos, quien estuvo a punto de eliminar a las superheroínas. En ese instante Debbie comprendió la verdadera naturaleza de Ugarte y se enfrentó a sus compañeros, salvando así a las Nature Corps.

Tras esto se unió a ellas en régimen de entrenamiento para sustituir a Tsunami, desaparecida en un combate contra Épsilon Eridani. Aunque mantiene algunas secuelas depresivas por sus coqueteos con las sustancias estupefacientes, Sacred Spirit es una mujer amigable, de carácter fuerte y una gran ayuda en situaciones complicadas.

El grupo nativo americano Tomahawk la persigue desde que uno de sus miembros reclamara para sí el manto que Debbie heredó de sus ancestros místicos. Hasta ahora, los enfrentamientos ocurridos entre este grupo y las Nature Corps se han saldado a favor de las ecologistas.

SHIVA



Nombre: Shiva
Origen: Dios

Profesión: Destructor
Nivel: 10

Reputación: -24
Fama: +30

FUERZA	181
CONSTITUCIÓN	195
AGILIDAD	85
DESTREZA	83
INTELIGENCIA	88
PERCEPCIÓN	90
APARIENCIA	45

Puntos de vida:	335
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	77
Acciones/Asalto:	2
Parada:	21
Parada psíquica:	22

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Control del clima	143%	Rango Cósmico

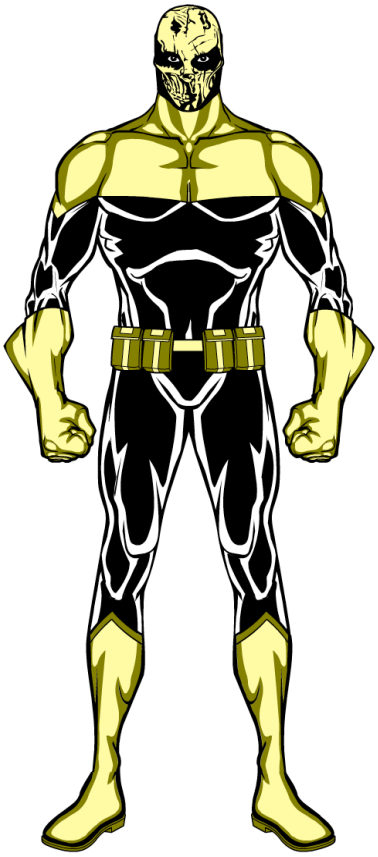
Historial

El Destructor, el Favorable, el Oscuro. Muchos han sido los nombres de este poderoso dios hindú. 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, y tras la huída de su esposa Kali con sus hijos Skanda y Ganesha, este violento ser ha enloquecido y los persigue por cualquier dimensión, reino o planeta.

Su incesante búsqueda le ha llevado a la Tierra, donde ha sido combatido por héroes como Defcon Zero, Vértice De Combate o el mismo Seísmo, quien vio como el hindú representaba un peligro para Egipto mayor que su propio poder desencadenado. En un combate épico digno de los tiempos mitológicos, el dios de la Tierra derrotó al dios del Cielo tras una batalla que bien podría haberse decantado por cualquiera de los dos, verdaderas fuerzas de la naturaleza encarnadas. Los caminos entre ambos dioses se separaron, creando entre ellos una enemistad eterna.

En una de las últimas apariciones de Épsilon Eridani se le descubrió colaborando estrechamente con Shiva, lo cual hace temer un pacto entre ellos. Shiva es todavía adorado como un dios en nuestra época y sus muchos seguidores los únicos que pueden acercarse a él sin temer por sus vidas.

ETERNO



Nombre: Kaneda Shirow
Origen: Experto en artes marciales - Mutante genético

Profesión: Vigilante
Nivel: 7

Reputación: +2
Fama: 9

FUERZA	90	**INTELIGENCIA**	78
CONSTITUCIÓN	86	**PERCEPCIÓN**	100
AGILIDAD	100	**APARIENCIA**	70
DESTREZA	92		

Puntos de vida:	101	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	65	**Parada psíquica:**	19

Estatus legal
Ciudadano japonés sin antecedentes penales.

Habilidades		**Poderes**		
Artes marciales	114%	Inmortalidad	-	-
		Regeneración de tejidos	-	Rango Alto

Historial
Kaneda se crió en Japón, donde la familia de su madre poseía una escuela de artes marciales. Nunca supo quién era su padre ya que se trataba de un Gaijin (extranjero) que, según la familia, había deshonrado a su madre y huido de vuelta a su país.

Aunque nunca influyó en su estricta educación marcial, Kaneda siempre sintió curiosidad por saber más acerca de su progenitor y del mundo occidental. En 1986, con solo dieciséis años, emigró a Londres donde conoció a una joven llamada Clarice. Era una chica atractiva pero peligrosa, ya que estaba metida en el submundo de la marginalidad y las drogas.

Kaneda intentó ayudarla a desintoxicarse y separarse de ese ambiente. Juntos llegaron a España y se instalaron en la costa levantina, donde podrían comenzar una nueva vida. En esa época Kaneda apenas era mayor de edad pero ya se comportaba como un verdadero adulto.

Sin embargo, Clarice volvió a consumir droga a espaldas de Kaneda, quien no pudo soportarlo más y la abandonó, dando por terminada su relación. Esa misma noche Clarice fue golpeada hasta la muerte por su camello habitual al no haber podido pagar sus deudas.

Loco de rabia, Kaneda buscó y encontró al asesino de su amada. Lucharon salvajemente y en el transcurso de la pelea, Kaneda recibió varios impactos de bala en el pecho. El fin parecía cerca. Al menos podría encontrarse de nuevo con su chica.

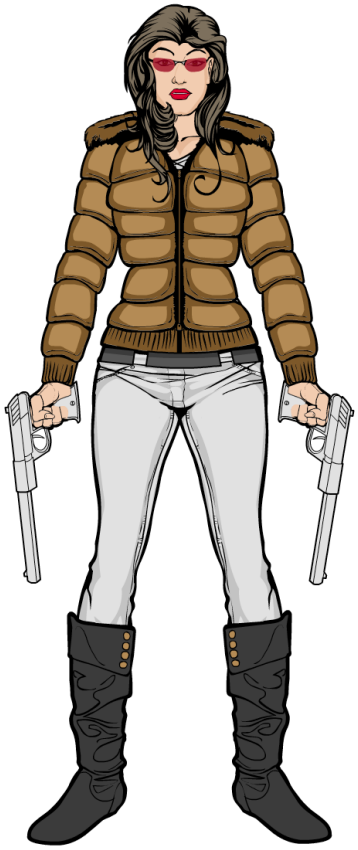
Pero no fue así. Cuando estaba a punto de exhalar su último suspiro, recobró milagrosamente las fuerzas y se incorporó. El camello no podía dar crédito a lo que estaba viendo y volvió a disparar a Kaneda. Desconcertado y dolorido, Kaneda se dio cuenta de que aunque sentía el daño de las balas, podía volver a levantarse con la salud restaurada.

Una maldición parecía que le impulsaba a seguir luchando. Cuando tuvo al asesino de Clarice acorralado, se dio cuenta de su superioridad y, aterrorizado por sus nuevos poderes, huyó del lugar dejando con vida al criminal, único testigo del nacimiento de un nuevo héroe.

Han pasado diez años de ese suceso. A día de hoy, Kaneda Shirow no existe. En su lugar queda Eterno. Un alma atormentada que no puede morir, que busca sus orígenes y a su desconocido padre, y que cada noche reza por reunirse con su amor. Eterno actúa en la zona del Levante, aunque también se la ha visto en otras ciudades de la península y en el Sur de Francia. Debido a sus poderes es arriesgado, temerario y no parece tenerle miedo a nada.

Ha colaborado en alguna ocasión con otros héroes y aunque pretende crear un grupo de héroes urbanos especializados en “limpiar” la calle de criminales, se ha encontrado con la negativa de Jinete Nocturno, auténtico lobo solitario que prefiere trabajar a su aire. Sin embargo Muerte Sutil sí que valora con buenos ojos la propuesta de Eterno.

MUERTE SUTIL



Nombre: María Montenegro
Origen: Justiciero

Profesión: Ex-secretaria
Nivel: 6

Reputación: +7
Fama: 8

FUERZA	74
CONSTITUCIÓN	100
AGILIDAD	100
DESTREZA	78
INTELIGENCIA	97
PERCEPCIÓN	100
APARIENCIA	89

Puntos de vida:	109
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	81
Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	24

Estatus legal
Ciudadana española sin antecedentes penales, buscada por la justicia.

Habilidades

Arma corta	95%
Arma larga	95%
Supervivencia: Bajos fondos	58%

Historial
Nacida en Madrid el mismo día de la muerte del general Franco, la infancia de María fue feliz y normal hasta los diez años. En 1985 y delante de sus ojos, un drogadicto apuñaló a su padre para robarle y conseguir el dinero que necesitaba para saciar su necesidad de droga. El padre de María perdió la vida por unas pocas monedas.

Los problemas no hicieron más que empezar, ya que tras pasar varios meses de terapia y de visitar varios psicólogos sin mejorar su estado, el 4 de Mayo del 87 fue violada y dada por muerta tras sufrir una agresión de un delincuente habitual. La impresión de tan trágico suceso sumió a María en un estado cercano al coma vegetativo del que saldría seis meses más tarde.

Tras ocho años de aparente tranquilidad viviendo con su abuela materna, María decide ser independiente e incorporarse al mercado laboral, encontrando un buen puesto de trabajo en una empresa de reciente creación llamada Superhéroes Inc.

El trato con los héroes hace que María se interese cada vez por los metahumanos, estableciendo amistad con alguno de ellos y aprendiendo, casi como si un juego se tratase, el manejo de armas y técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Aunque sus compañeros creían que se trata de un simple entrenamiento, María absorbía cada palabra, cada gesto, cada golpe, … todo con la intención de evitar una desgracia como la que había tenido que soportar durante su infancia.

En Junio de 1992 su abuela es agredida por dos ladrones que querían robarle el bolso. La policía fue incapaz de encontrar a los maleantes y la abuela de María falleció a consecuencia de las heridas sufridas. Las navidades de ese año fueron un pozo de dolor para María. Se trasladó a vivir al centro de Madrid y vendió la casa familiar, invirtiendo ese dinero en acertados negocios e inmuebles.

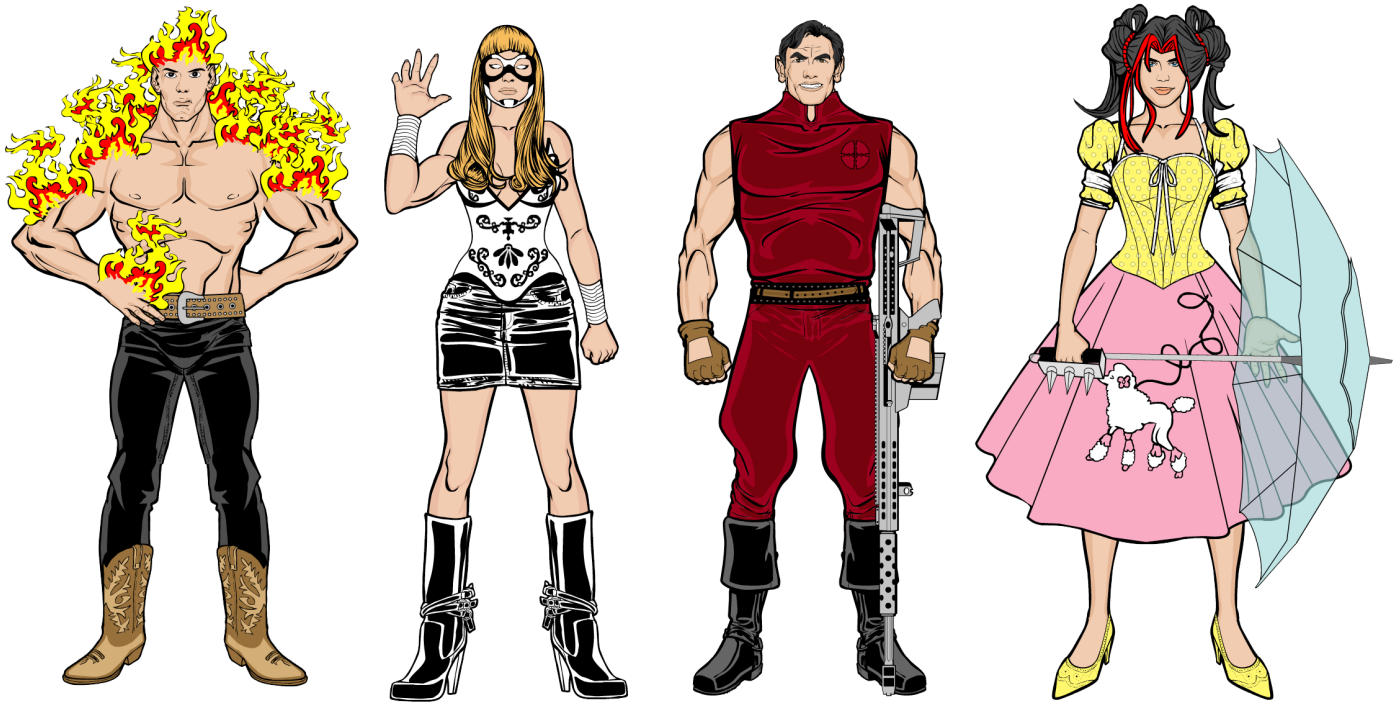
En 1994 tomó la decisión de convertirse en Muerte Sutil tras conocer la existencia de Jinete Nocturno, al verlo en acción cuando María se encontraba en una discoteca con unas amigas. La impresionante demostración del justiciero, que acabó con tres matones que amenazaban a la camarera, hizo que un resorte saltase en el cerebro de María.

La rabia, el dolor, el odio acumulado durante años, pugnaban por salir y defender a los indefensos, a los que sufrían injusticias y nadie les escuchaba.

Actualmente, y tras eliminar a más de cincuenta delincuentes, entre traficantes, violadores y asesinos, Muerte Sutil está siendo buscada por la Justicia española, pero gracias a la colaboración de una gran parte de la ciudadanía (en especial de los barrios más desfavorecidos) *“parece como si esta mujer fuese un fantasma”*, en palabras del jefe de policía de la zona sur de Madrid, el comisario Ramón Fuentes.

Desde hace pocos meses mantiene una relación estable con Javier González, contacto de Superhéroes Inc. en la capital de España y hermano de la supervillana Macross.

MURDER UNLIMITED



Murder Unlimited probablemente sea la agrupación de asesinos y espías más eficaz del mundo. Fue creada a principios de los años noventa por iniciativa de Sniper, un antiguo operativo de la CIA que decidió montar su propio negocio. Es una organización pequeña pero poderosa, que agrupa a algunos de los mejores asesinos humanos y metahumanos del mundo.

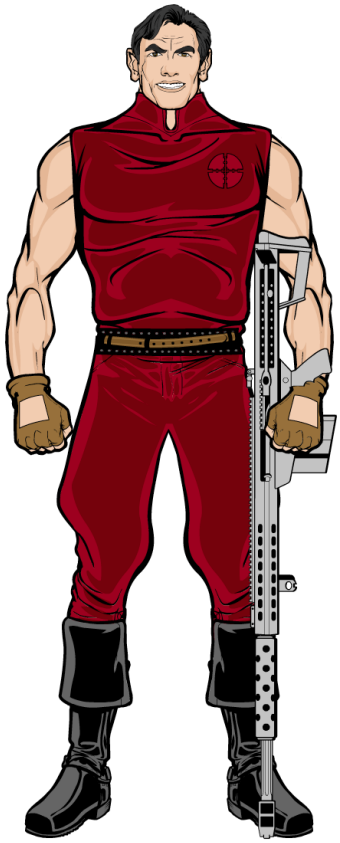
Cuando alguien tiene un problema y contacta con Murder Unlimited. Sniper elige a los agentes más adecuados para cada asunto y les encarga la tarea de eliminar un objetivo. Por supuesto, si el cliente no quiere pagar el precio acordado se convierte en la próxima víctima de esta temible organización.

Sus precios son muy altos, pero garantizan una eficacia ejemplar. Murder Unlimited nunca ha rechazado un trabajo por difícil que fuera y las pocas veces que han fracasado se pueden contar con los dedos de una mano.

La cúpula directiva de la organización está formada por Sniper, Profecía, Salamandra y Doll. La actual sede del grupo se encuentra en Suiza, camuflada como una asesoría fiscal que trabaja para empresas privadas del sector inmobiliario.

Los trabajos más recientes sospechosos de ser causados por Murder Unlimited ha sido los asesinatos de Maurice Marceau, un empresario francés relacionado con Affaires Étranges, y de Uhuru Gbagbo, presidente de Senegal.

SNIPER



Nombre: Brian Bradstone
Origen: Mutante genético

Profesión: Asesino
Nivel: 7

Reputación: -17
Fama: 18

FUERZA	81
CONSTITUCIÓN	73
AGILIDAD	85
DESTREZA	81

INTELIGENCIA	94
PERCEPCIÓN	192
APARIENCIA	75

Puntos de vida:	100
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	94

Acciones/Asalto:	2
Parada:	21
Parada psíquica:	24

Estatus legal
Ciudadano estadounidense oficialmente fallecido.

Habilidades

Arma corta	169%
Arma larga	171%
Idioma: Ruso	80%

Poderes

Súper Percepción	-	Rango Cósmico

Historial
Cuando los servicios secretos estadounidenses descubrieron el singular talento de Brian no tuvieron ningún escrúpulo en transformarle en un vil asesino. Un hombre que podía ver a kilómetros de distancia, tanto de día como de noche sin ningún tipo de ayuda, podía transformarse en el mejor francotirador de la historia.

Sniper fue entrenado como asesino y espía de élite. Sus trabajos en América del Sur fueron impecables y el KGB sigue preguntándose como pudo entrar en Rusia, matar a siete agentes y a un miembro del Partido y volver a EE.UU. sin ser detectado. Lo que sus jefes no esperaban es que algún día abandonase la CIA para trabajar por su cuenta.

Con el final de la Guerra Fría Sniper empezó a tener cada vez menos trabajo y menos oportunidades de ganar dinero. Decidió que su gobierno no sabía apreciar sus cualidades en su justa medida, así que decidió abandonarlos.

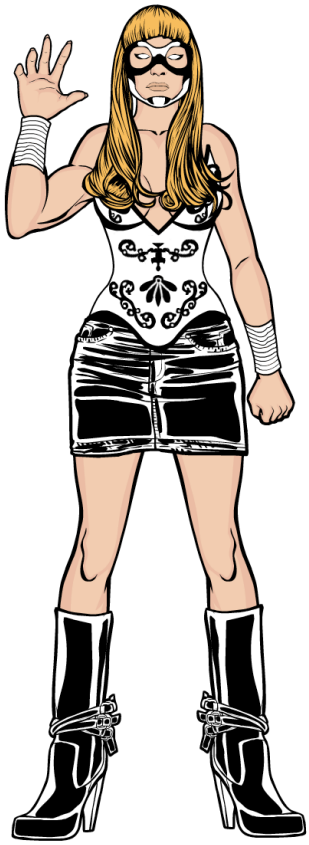
Fingió su propia muerte para evitar persecuciones, y uniendo todo el dinero que había ganado más la fortuna personal de Salamandra creó Murder Unlimited. Su experiencia en el campo del espionaje y del asesinato le convierte en el directivo más adecuado para una empresa de este tipo.

Se encarga personalmente de cerrar los tratos con las personas u organizaciones interesadas en trabajar con Murder Unlimited. Pero debido a que tiene que seguir manteniendo la mascarada de su muerte, utiliza un inductor de imágenes para enmascarar su identidad. Sus sentidos aumentados le permiten anticiparse a cualquier intento de engaño.

Aunque se pudiera pensar lo contrario, Sniper no es un asesino cruel y despiadado. Sabe que es el mejor en lo que hace, pero no mata de forma indiscriminada. Simplemente trata de cumplir con el contrato de su cliente. No es un psicópata como su compañera Doll.

Sólo se le conoce un fallo en sus trabajos. Fue debido a la intervención del superhéroe Astro, actualmente retirado. Sniper todavía no ha olvidado esa humillación y tiene reservada una bala especial para cuando lo encuentre.

PROFECÍA



Nombre: Anna Clemens
Origen: Mutante genético

Profesión: Ejecutiva
Nivel: 5

Reputación: -6
Fama: 8

FUERZA	59	**INTELIGENCIA**	137
CONSTITUCIÓN	78	**PERCEPCIÓN**	85
AGILIDAD	71	**APARIENCIA**	82
DESTREZA	74		
Puntos de vida:	82	**Acciones/Asalto:**	1
Daño absorbido:	40	**Parada:**	18
Equilibrio mental:	97	**Parada psíquica:**	50

Estatus legal
Ciudadana estadounidense sin antecedentes penales.

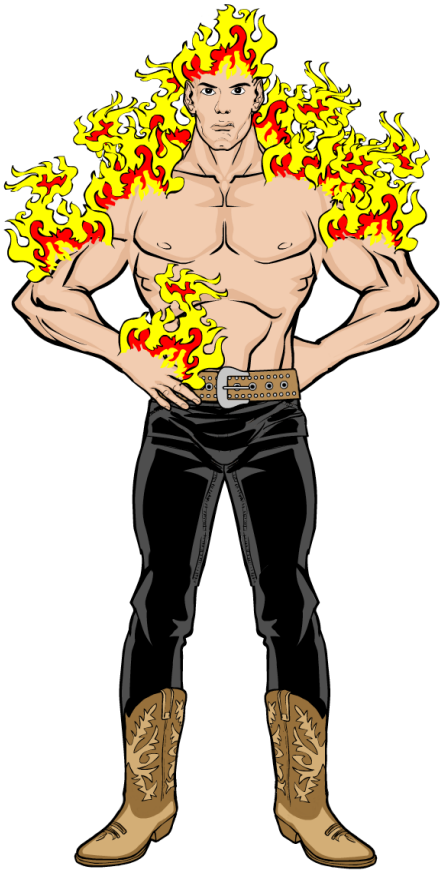
Habilidades		**Poderes**		
Ciencia: Política	82%	Súper Inteligencia	-	Rango Elevado
Ciencia: Economía	86%	Precognición	71%	Rango Elevado

Historial
Profecía se encarga de los asuntos financieros de la empresa, aunque sus atribuciones van más allá. Es la consejera personal de Sniper, el cual siempre le pide consejo en las decisiones importantes. Sus motivaciones nunca han estado muy claras. Se sabe que Sniper la salvó de un grupo de agentes de IDESS que querían capturarla y desde entonces trabaja para él, pero seguramente hay otro motivo aparte de la gratitud.

Puede ver el futuro con relativa claridad y se cree que aunque a veces sus acciones puedan carecer de sentido, siempre van orientadas a producir un resultado en el futuro, a completar una visión que haya tenido. Parece ser que sus visiones le indican que debe permanecer en Murder Unlimited. A quién o a qué beneficia esto, aparte de Sniper, es un completo misterio.

El único miedo que tiene Profecía es la llegada del año 2001, ya que según sus visiones, en ese año se producirá una catástrofe de magnitudes cósmicas que arrasará la Tierra y a sus habitantes. En su capacidad para ver lo que va a suceder, Profecía ha observado con acierto la llegada de poderosos héroes y villanos, permitiendo anticipar los efectos.

SALAMANDRA



Nombre: Hans Learson
Origen: Mutante genético

Profesión: Criminal
Nivel: 4

Reputación: -14
Fama: 14

FUERZA	83	**INTELIGENCIA**	65
CONSTITUCIÓN	98	**PERCEPCIÓN**	70
AGILIDAD	85	**APARIENCIA**	76
DESTREZA	82		

Puntos de vida:	84	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	21
Equilibrio mental:	55	**Parada psíquica:**	16

Estatus legal
Ciudadano estadounidense con antecedentes penales.

Habilidades		**Poderes**		
Ciencia: Química	51%	Absorción de energía calorífica	71%	Rango Alto
Explosivos	63%	Supervelocidad		
		Invulnerabilidad (temp extremas)	-	Rango Medio

Historial
Salamandra puede ser una persona agradable y simpática, pero cuando entra en contacto con el fuego es como si se emborrachara. Cuando toca las llamas empieza a volverse excitable y a sentirse con ganas de comerse el mundo. Para él es como una potente droga.

Cuando Salamandra se quema, su cuerpo empieza a absorber la energía calorífica y a transformarla en fuerza, adquiriendo una potencia muscular sobrehumana. No existe fuego lo suficientemente intenso o potente para causarle daño alguno. Además cuando se encuentra en medio de las llamas se mueve con una increíble rapidez, demasiado rápido para ser visto por el ojo humano.

Es un especialista en la fabricación de bombas incendiarias y explosivos. Generalmente, cuando va a atacar un inmueble se las arregla para provocar un incendio antes, con el fin de facilitarse el camino y de hacer huir a los curiosos. Otras ocasiones lo que hace es recubrirse el cuerpo con combustible para aviones y encenderse con una cerilla. El resultado es muy espectacular y efectivo.

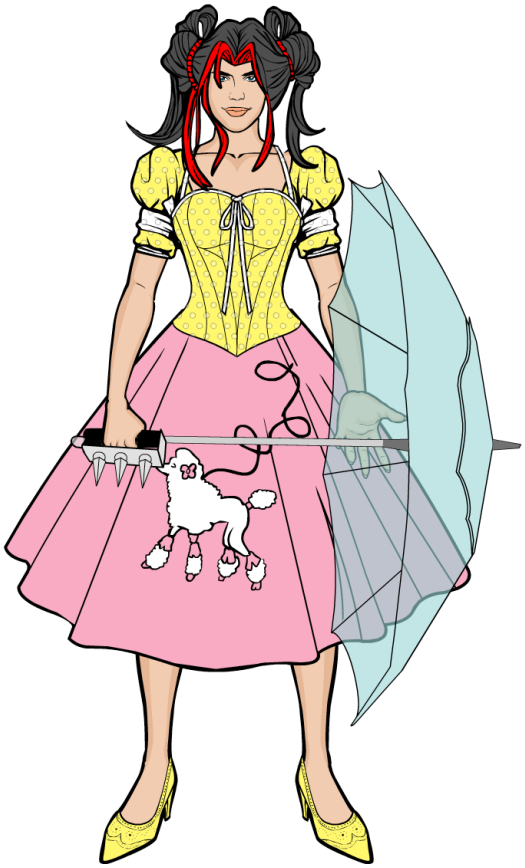
Salamandra se ocupa de provocar sucesos que distraigan la atención de las fuerzas de seguridad. Es miembro de la cúpula directiva de Murder Unlimited ya que aportó la mayor parte del capital necesario, pero lo que realmente le gusta es la acción.

Su fortuna la hizo trabajando de extorsionador en EE.UU. Si no querías que tu fábrica fuese pasto de las llamas, debías comprar la protección de Salamandra. Cuando fue detenido por las Nature Corps, Sniper le sacó de prisión y comenzaron a colaborar juntos.

A pesar de que su pertenencia a Murder Unlimited le obligaría a mantener un perfil bajo para no llamar la atención de las autoridades, Salamandra no duda en derrochar su dinero en opulentas fiestas, visitas al casino o subastas de arte. Aunque en la mayoría de las ocasiones, su diversión es tan intensa que las llamas terminan arrasando el lugar.

Estos comportamientos exasperan a Sniper, ya que cree que provocan una excesiva atención hacia el grupo y perjudican su negocio. Pero el potencial económico de Salamandra, auténtico sostén de la empresa, le otorga un papel fundamental en Murder Unlimited. De momento, la tensión entre ambos no afecta al resto de componentes.

DOLL



Nombre: Cynthia Rosenberg
Origen: Mutante genético

Profesión: Asesina
Nivel: 3

Reputación: -17
Fama: 15

FUERZA	58	**INTELIGENCIA**	99
CONSTITUCIÓN	70	**PERCEPCIÓN**	87
AGILIDAD	78	**APARIENCIA**	83
DESTREZA	76		

Puntos de vida:	57	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	35
Equilibrio mental:	45	**Parada psíquica:**	25

Estatus legal
Ciudadana británica con antecedentes penales.

Poderes

Telequinesis	72%	Rango Elevado
Empatía tecnológica	96%	Rango Alto

Historial
Cynthia pasó una infancia muy solitaria. Sus padres se divorciaron cuando era muy pequeña y se distanció de ellos. Su padre tenía demasiado trabajo como para malgastar su precioso con su hija y su madre la veía como un estorbo a la hora de buscar otro marido, pero ambos la llenaban de regalos cuando lo que realmente necesitaba era un poco de cariño.

Poco a poco fue evadiéndose de la realidad y viviendo en un mundo imaginario donde sus muñecas cobraban vida y jugaban con ella. Fue durante su adolescencia cuando sus poderes mutantes se comenzaron a manifestar. Descubrió que cuando se concentraba era capaz de mover objetos y empezó a sentir como si las maquinas estuvieran vivas y le hablaban. Fue la gota que colmó el vaso y su cordura se desvaneció con rapidez.

Doll se viste y se maquilla como si fuera una delicada muñeca infantil, pero tras esa inocente fachada se encuentra una mente perversa y retorcida. Es una peligrosa criminal que utiliza juguetes y mecanismos de alta tecnología para cometer sus fechorías. Entre sus actividades habituales se encuentran el terrorismo y el asesinato, pero lo que de verdad le gusta es aterrorizar a la gente.

Entre los artefactos que Doll utiliza más a menudo se encuentran un avión con forma de cisne, mortíferos robots decorados como si fueran soldaditos de plomo de tamaño natural y coches explosivos teledirigidos. Su misión dentro de Murder Unlimited es fabricar las armas y dispositivos que utilizarán los agentes de la empresa.

No contenta con sus actividades dentro de la empresa, Doll ha construido su pequeño paraiso particular. Gracias a la aportación de Salamandra, a quien la idea le pareció muy divertida, Doll tiene varias guaridas subterraneas construidas a imagen y semejanza de los parques de atracciones. Todas ellas están repletas de trampas letales, afiladas cuchillas y explosivos, que la propia Doll dirige por control remoto. Los pobres incautos capturados y arrojados a esos parques se juegan la vida para conseguir escapar... pero nadie lo ha conseguido.

LA CAMADA

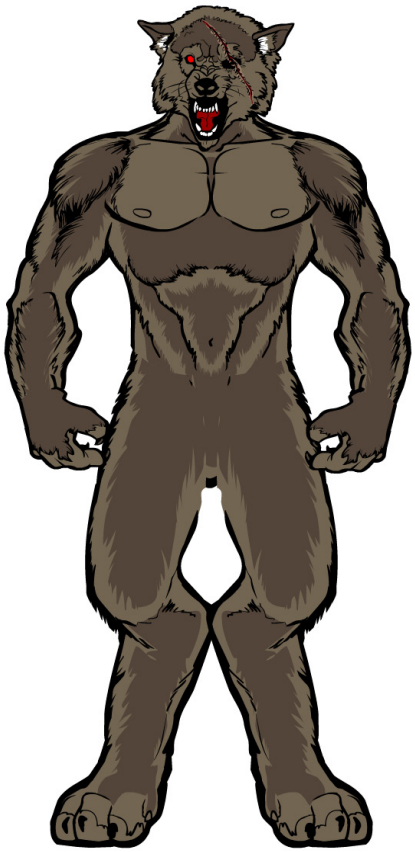


La Camada es un grupo de hombres lobo renegados que han perdido todo rastro de humanidad y han repudiado la armonía de los de su raza con la naturaleza, convirtiéndose en asesinos despiadados y devoradores de hombres.

Sus miembros son originarios de diversos puntos del Norte y Este de Europa que decidieron unir sus fuerzas para enfrentarse mejor a la persecución y exterminio al que estaban siendo sometidos desde hace años. Son violentos y muy peligrosos, no dudarán en atacar si se ven amenazados.

Este grupo de cambiaformas ha encontrado refugio en una zona boscosa de Noruega, el entorno ideal para ocultar su presencia a los seres humanos. Sin embargo, la cada vez más habitual de cultos páganos en la zona les está haciendo reconsiderar la idea de adentrarse hacia la zona centro del continente y establecerse en el Bosque Negro (Alemania).

IVÁN



Nombre: Iván Stenov
Origen: Hombre lobo renegado

Profesión: Inaplicable
Nivel: 7

Reputación: -15
Fama: 5

FUERZA	120	**INTELIGENCIA**	80
CONSTITUCIÓN	125	**PERCEPCIÓN**	106
AGILIDAD	106	**APARIENCIA**	35
DESTREZA	77		

Puntos de vida:	175	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	45	**Parada:**	30
Equilibrio mental:	67	**Parada psíquica:**	20

Estatus legal
Ciudadano ruso con antecedentes penales.

Poderes
Regeneración de tejidos - Rango Elevado

Historial
Iván es el líder de La Camada y es especialmente inteligente para ser un renegado. Mantiene una férrea disciplina dentro del grupo, al que dirige como si 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. La herida fue causada por Acero Templado, con quien mantiene una enemistad que se remonta a los tiempos en los que el héroe era joven y luchaba en solitario.

NATASHA



Nombre: Natasha Petrova
Origen: Hombre lobo renegado

Profesión: Inaplicable
Nivel: 7

Reputación: -15
Fama: 5

FUERZA	105
CONSTITUCIÓN	120
AGILIDAD	110
DESTREZA	86

INTELIGENCIA	72
PERCEPCIÓN	111
APARIENCIA	45

Puntos de vida:	146
Daño absorbido:	30
Equilibrio mental:	57

Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	18

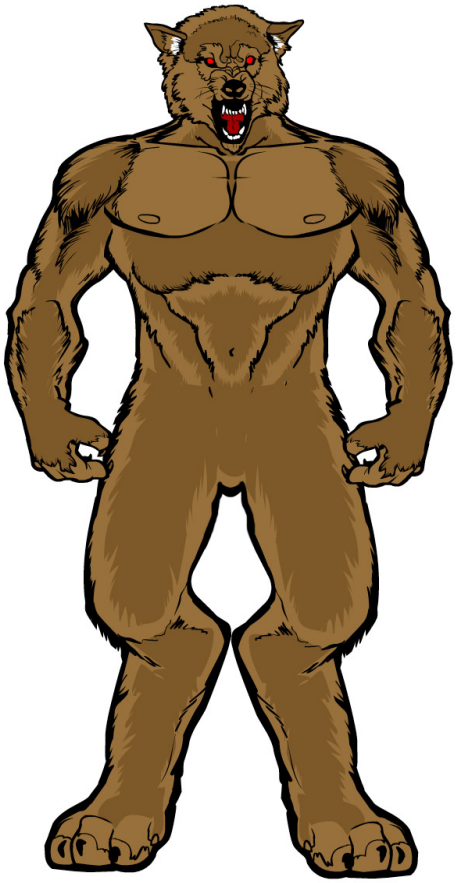
Estatus legal
Ciudadana rusa sin antecedentes penales.

Poderes
Regeneración de tejidos - Rango Elevado

Historial
Natasha es la compañera de Iván desde que huyeron de la Unión Soviética hace más de veinte años, ha permanecido a su lado sin separarse ni un sólo día. De pelaje gris plateado es, posiblemente, el miembro más sanguinario de La Camada.

Iván la rescató siendo muy joven cuando estuvo a punto de morir a manos de una multitud humana que la querían quemar por considerarla una bruja. Desde aquel momento le acompaña y no dudará en su dar su vida por él.

URLIK



Nombre: Urlik Johansson
Origen: Hombre lobo renegado

Profesión: Inaplicable
Nivel: 4

Reputación: -15
Fama: 5

FUERZA	130
CONSTITUCIÓN	130
AGILIDAD	105
DESTREZA	83

INTELIGENCIA	64
PERCEPCIÓN	105
APARIENCIA	41

Puntos de vida:	162
Daño absorbido:	45
Equilibrio mental:	55

Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	16

Estatus legal
Ciudadano sueco sin antecedentes penales.

Poderes
Regeneración de tejidos - Rango Elevado

Historial
Urlik es un hombre lobo procedente de los bosques del norte de Suecia. Era apenas un adolescente cuando, junto con su hermana Inga, encontró a Iván y Natasha.

Urlik es una bestia de un tamaño descomunal y gran fuerza. Tiene una fe ciega en Iván y, debido a su falta de madurez, le hace caso en todo lo que dice a pesar de las reticencias de Inga.

INGA



Nombre: Inga Johansson
Origen: Hombre lobo renegado

Profesión: Inaplicable
Nivel: 4

Reputación: -15
Fama: 5

FUERZA	120	**INTELIGENCIA**	72
CONSTITUCIÓN	120	**PERCEPCIÓN**	110
AGILIDAD	105	**APARIENCIA**	49
DESTREZA	91		

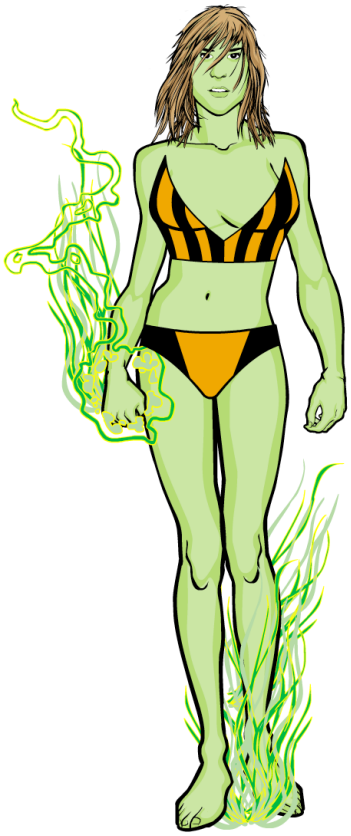
Puntos de vida:	133	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	30	**Parada:**	30
Equilibrio mental:	62	**Parada psíquica:**	17

Estatus legal
Ciudadana sueca sin antecedentes penales.

Poderes
Regeneración de tejidos - Rango Elevado

Historial
Inga es la hermana pequeña de Urlik. Desconfía de Iván y Natasha, pero no abandona el grupo porque sabe que su hermano no la seguiría. Esto no quiere decir que sea igual de peligrosa y salvaje que el resto de sus compañeros. Debido a la persecución a la que siempre se ha visto sometida por su condición de lupina, no tiene reparo alguno a la hora de matar seres humanos.

CORROSIÓN



Nombre: Arantxa Herranz
Origen: Mutante inducido

Profesión: Bióloga
Nivel: 3

Reputación: -12
Fama: 15

FUERZA	71
CONSTITUCIÓN	80
AGILIDAD	93
DESTREZA	77
INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	85
APARIENCIA	72

Puntos de vida:	62
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	55
Acciones/Asalto:	3
Parada:	23
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadana española con antecedentes penales.

Poderes

Absorción de vida	80%	Rango Elevado
Invulnerabilidad (gases y venenos)	-	Rango Elevado

Secuelas
La destrucción de los puntos de vida de otros personajes se produce por envenenamiento debido a las feromonas que emite Corrosión. Sin embargo, no puede incorporar esos puntos drenados a sí misma.

Historial
Arantxa Herranz (Barcelona, 1976) tenía un puesto importante en los laboratorios de biología de la empresa Minos S.L., dentro de un departamento encargado de estudiar nuevas formas de vida alienígenas. La fortuna, o la falta de ésta, le hizo partícipe de un hallazgo increible: restos de una nave Dorkan, variedad Yerren, con cadáveres de estos seres en su interior.

Los días siguientes fueron un infierno para la joven bióloga. A pesar de las protocolos seguidos, hHabía sido contaminada por algún tipo de extraña bacteria alienígena y su cuerpo empezó a sufrir los rigores de una muerte inminente.

Dos compañeros de Arantxa, también infectados, fallecieron víctimas de los mismos síntomas. El resto de los biólogos del centro de investigación no daban crédito a lo que veían ni a los datos que extrapolaban de los análisis.

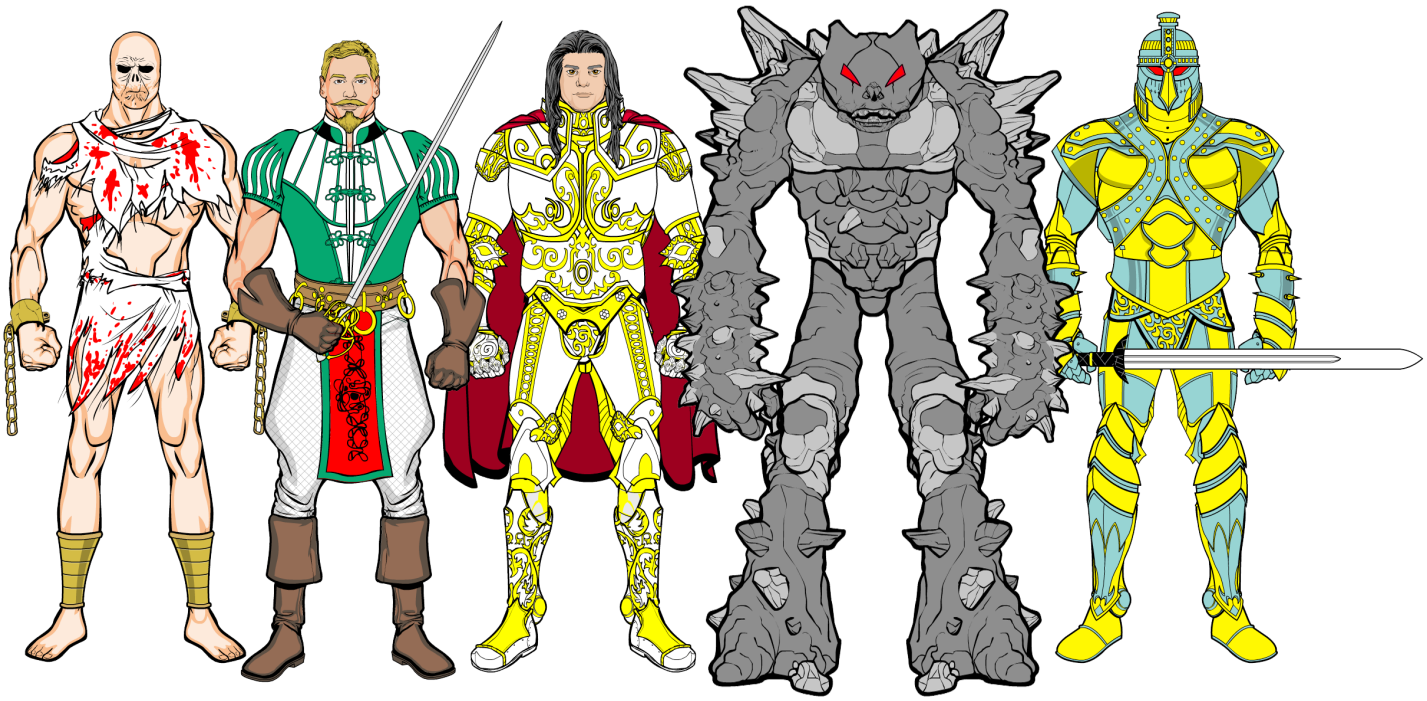
Nuevos virus mutantes crecían en enormes cepas situadas en el interior de las pústulas que recorrían el cuerpo de Arantxa. Variaciones y degeneraciones tan radicales de su ADN a los que ningún ser vivo podría sobrevivir.

Pero Arantxa lo consiguió, pagando un alto precio por ello. La mujer alegre, torrente de voz y simpatía que era, había desaparecido. En su lugar se alzaba una enviada de la muerte, un ángel exterminador que provocaba enfermedades a cualquiera con el que tuviese contacto físico.

El aislamiento obligatorio hizo el resto. Arantxa culpó a sus compañeros del desastre y logró escapar, con su cordura afectada y con ansías de ser libre. A pesar de que el grupo A.X.I.S. inició una persecución para capturarla, fue imposible dar con ella.

Corrosión se ha enfrentado en varias ocasiones a Chikara y los Rainbow Warriors, estando a punto de asesinar a Tsunami en una de sus confrontaciones. A día de hoy se encuentra escondida en una zona indeterminada del sur de Estados Unidos, donde huyó auxiliada por la sombría criatura llamada Plaga, quién adora a Corrosión y la considera su compañera ideal.

SEÑORES DE LA GUERRA

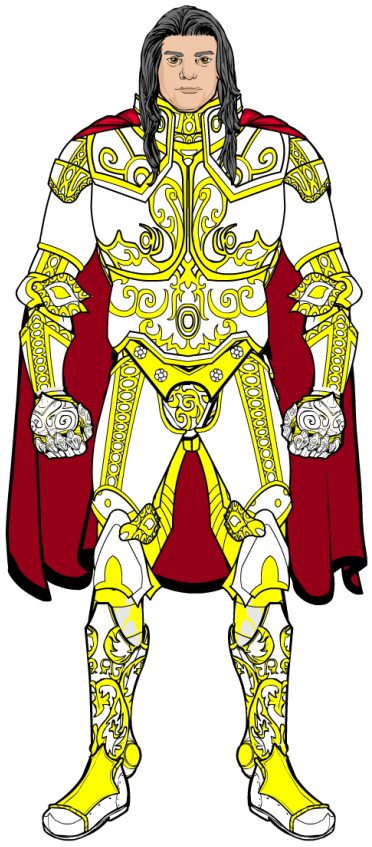


Se trata de una versión alternativa de los héroes de Vértice De Combate que habitan en la dimensión de Terra. Son enemigos declarados del nigromante K´sser y han luchado contra él durante sus muchos intentos de apropiarse de su mundo medieval.

Como Terranos que son, los poderes que poseen vienen derivados de sus objetos mágicos y de los hechizos que han aprendido. Los Señores De La Guerra son poderosos guerreros, de caracter indomable y fieles compañeros. Todos ellos habitan en el majestuoso castillo de Lord Fire, vigilado en las alturas por varios jinetes de Grifos y protegido por sortilegios mágicos que impiden un asalto directo en tierra.

A pesar de sus combates contra K´sser o Plaga, no sospechan la existencia de sus contrapartidas en nuestro mundo, aunque sí conocen la existencia de otras dimensiones o realidades. No todos los héroes del Vértice De Combate tienen su reflejo en Terra. La ausencia de Rüdel, Lynx o Infarto parece indicar que Terra no es un reflejo exacto de nuestro mundo y presenta algunas importantes diferencias. Quien sabe si estos héroes no aparecerán más adelante o si lo hacen, lo harán uniéndose al bando contrario.

LORD IGNEUS



Nombre: Lord Igneus
Origen: Terrano

Profesión: Caballero
Nivel: 9

Reputación: +28
Fama: 35

FUERZA	95
CONSTITUCIÓN	84
AGILIDAD	88
DESTREZA	91
INTELIGENCIA	84
PERCEPCIÓN	96
APARIENCIA	77

Puntos de vida:	125
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	80
Acciones/Asalto:	2
Parada:	22
Parada psíquica:	21

Hechizos

Resistencia mágica	Rango 4
Percepción mágica	Rango 5
Escudos místicos	Rango 4

Poderes

Control del fuego	122%	Rango Elevado

Historial

Legendario líder de Los Señores De La Guerra y alter-ego de Igneus. Noble de cuna, combate el mal allí donde se encuentre. Lord Igneus fue el fundador del grupo y es el más veterano, estando curtido en mil batallas contra los esbirros de K´sser y las criaturas malignas que asolan Terra. Su poder sobre el fuego le convierte en un temible adversario.

Lord Igneus a menudo se atormenta por la maldición que condenó a su hijo Ian en la criatura llamada Golem. Se siente culpable por no haber podido detener a K´sser a tiempo. Si lo hubiera hecho Ian no estaría atrapado en ese gigantesco cuerpo de roca. Desde que ocurrió la tragedia busca desesperadamente una forma de revertir el hechizo y devolverle su aspecto humano.

WARMASTER



Nombre: Andrea Gein
Origen: Terrano - Guardián

Profesión: Caballero
Nivel: 4

Reputación: +22
Fama: 23

FUERZA	150
CONSTITUCIÓN	180
AGILIDAD	76
DESTREZA	87

INTELIGENCIA	85
PERCEPCIÓN	78
APARIENCIA	82

Puntos de vida:	99
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	85

Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	21

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Súper Constitución	-	Rango Alto

Equipo

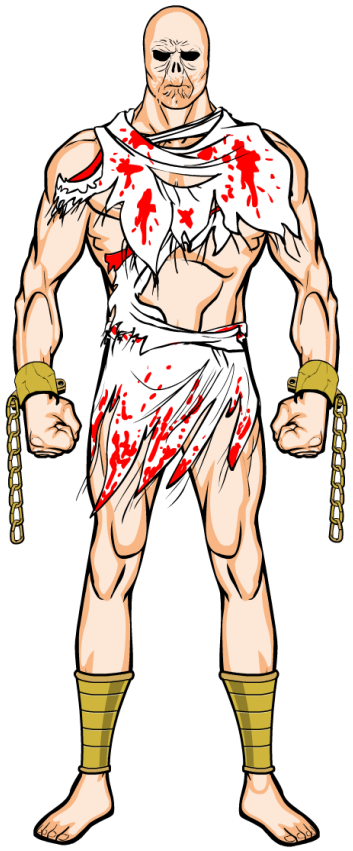
Espada mágica (+40 al daño)

Historial

Alter-ego de Tech Weapon. Enfundada en su armadura mística, Andrea se convierte en uno de los guerreros más poderosos de Terra. Mantiene en secreto su condición femenina y en el combate se muestra como un oponente formidable. Su armadura y espada, temidas y respetadas en todo el reino, fueron heredadas de su padre, el legendario caballero Arcalt Gein.

Cuando no se enfunda su brillante armadura, Andrea disfruta de la vida como cortesana en el palacio de Lord Igneus, con el su padre guardaba una fuerte amistad.

ÁNIMA NEGRA



Nombre: Franco Landino
Origen: Poseído

Profesión: Inaplicable
Nivel: 10

Reputación: +8
Fama: 11

FUERZA	60	**INTELIGENCIA**	81
CONSTITUCIÓN	91	**PERCEPCIÓN**	95
AGILIDAD	78	**APARIENCIA**	50
DESTREZA	83		

Puntos de vida:	145	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	62	**Parada psíquica:**	20

Hechizos

Crear ilusiones	Rango 3
Percepción mágica	Rango 5
Disipar magia	Rango 5

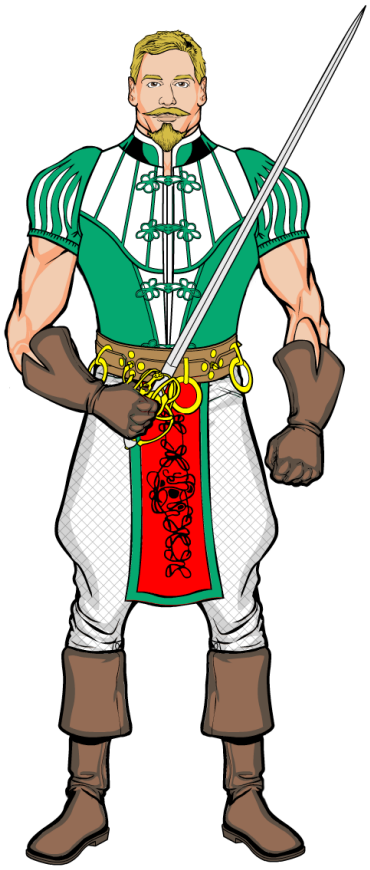
Poderes

Alteración de la densidad	122%	Rango Medio

Historial

Alter-ego de Bandera Negra. Ánima Negra es un ser espectral con la facultad de atravesar las paredes. Es un espíritu condenado a vagar por Terra hasta purgar las culpas de un pasado oculto e indigno. Ninguno de sus compañeros admite conocer su verdadera historia, aunque no desconfían de él puesto que ha probado en muchas ocasiones ser un buen aliado.

DUQUE DE LYNX



Nombre: Michael Boston
Origen: Terrano

Profesión: Caballero
Nivel: 7

Reputación: +17
Fama: 16

FUERZA	103
CONSTITUCIÓN	95
AGILIDAD	180
DESTREZA	84
INTELIGENCIA	75
PERCEPCIÓN	99
APARIENCIA	90

Puntos de vida:	107
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	75
Acciones/Asalto:	5
Parada:	65
Parada psíquica:	19

Hechizos

Calmar los ánimos	Rango 3
Imagen reflejada	Rango 2

Poderes

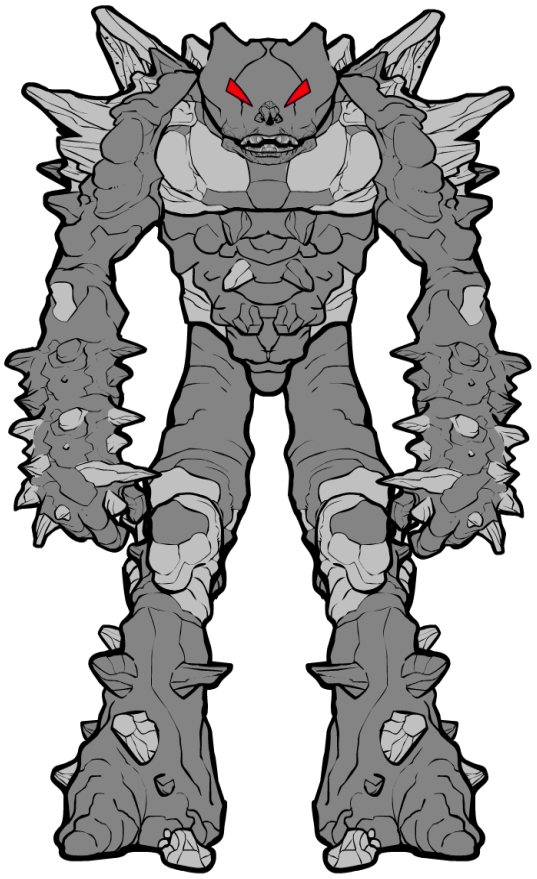
Súper Agilidad	-	Rango Cósmico

Historial

Es el más audaz y hábil espadachín del reino. De carácter desenfadado y jovial, no conviene sin embargo menospreciarle en combate. El Duque de Lynx es un miembro destacado de la Guardia Real de Terra, aunque su personalidad alocada a veces saca de sus casillas al adusto Lord Fire.

Pretende el interés amoroso de Andrea Gein, a la que corteja sin pudor alguno. Pero desconoce, como el resto d caballeros, que bajo la armadura del Warmaster se oculta la misma bella y delicada dama que tantas veces ha rechazado sus invitaciones.

GOLEM



Nombre: Ian Fire
Origen: Poseído

Profesión: Aventurero
Nivel: 2

Reputación: +16
Fama: 13

FUERZA	200
CONSTITUCIÓN	200
AGILIDAD	71
DESTREZA	77
INTELIGENCIA	84
PERCEPCIÓN	83
APARIENCIA	45

Puntos de vida:	220
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	68
Acciones/Asalto:	1
Parada:	18
Parada psíquica:	21

Poderes

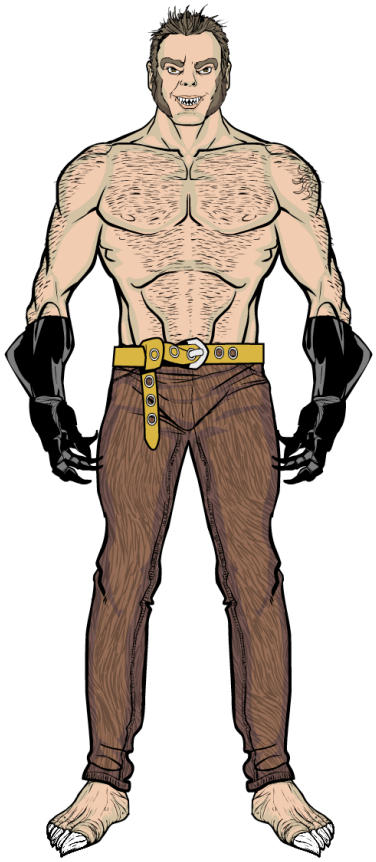
Blindaje natural - Rango Cósmico

Historial

La criatura conocida como Golem fue una creación del nigromante K´sser con la intención de destruir de una vez por todas a Lord Igneus. El hechicero utilizó el alma de un prisionero para poder dotar de vida a una estatua de roca. Sin embargo, K´sser no sabía que ese prisionero era el hijo menor de Lord Igneus y su fuerza de voluntad fue capaz de sobreponerse al influjo del malvado hechicero, enfrentándose a él y uniendo sus fuerzas con Los Señores De La Guerra.

Aunque el hechizo que le convirtió en un monstruo de piedra es irreversible, Golem se sobrepuso a su tragedia y hoy en día es uno de los más firmes luchadores de las fuerzas del bien en Terra. K´sser lo considera su fracaso personal, por lo que siente un especial odio hacía el joven héroe y le ha señalado como un objetivo prioritario.

JAGUAR



Nombre: Tr´ank
Origen: Tes-Khar

Profesión: Asesino
Nivel: 4

Reputación: -14
Fama: 12

FUERZA	112
CONSTITUCIÓN	115
AGILIDAD	120
DESTREZA	96

INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	110
APARIENCIA	60

Puntos de vida:	114
Daño absorbido:	70
Equilibrio mental:	75

Acciones/Asalto:	3
Parada:	40
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadano Tes-Khar con antecedentes penales.

Habilidades

Pelea	108%
Esquivar	70%

Historial
Tr´ank fue uno de los primeros miembros de su raza que advirtió las múltiples posibilidades que el mundo de los humanos les ofrecía. Se asentó en París y muy pronto sus habilidades se extendieron en los bajos fondos de la criminal francesa, donde cometió múltiples asesinatos.

Al poco tiempo fue contratado por Jean Rombeau, el capo de una importante familia de la mafia marsellesa. Su ámbito de actuación se amplió hasta el Sur de Francia y el Norte de España e Italia. La “familia” de Rombeau aumentó su poder durante muchos meses, hasta que en Diciembre de 1999 Jaguar fue detenido tras un sangriento combate con el segundo Euroman.

Jaguar odia a muerte a la renegada Libra, ayudante de Épsilon Eridani, y ha jurado acabar con ella para siempre por traicionar las costumbres de su pueblo.

ALASKA



Nombre: Martina Dabrowska
Origen: Mutante genético

Profesión: Criminal
Nivel: 8

Reputación: -12
Fama: 10

FUERZA	73
CONSTITUCIÓN	85
AGILIDAD	94
DESTREZA	72
INTELIGENCIA	90
PERCEPCIÓN	83
APARIENCIA	75

Puntos de vida:	115
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	90
Acciones/Asalto:	3
Parada:	24
Parada psíquica:	22

Estatus legal
Ciudadana polaca con antecedentes penales.

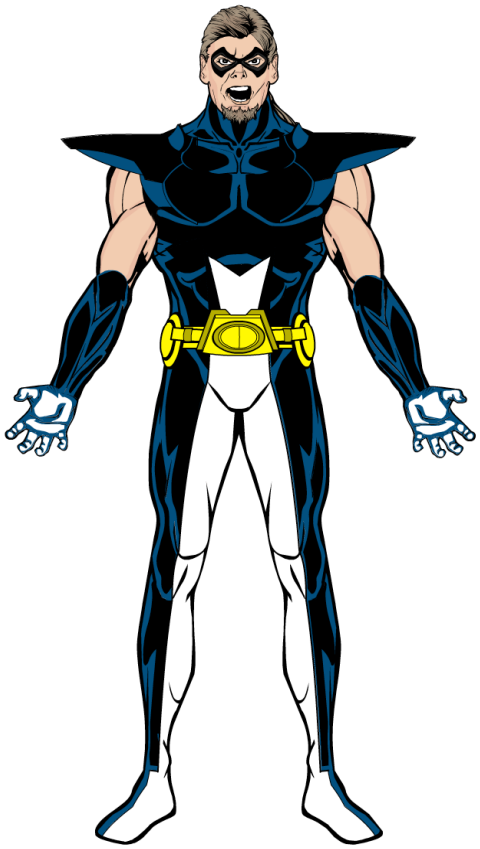
Poderes

Congelación	84%	Rango Alto

Historial
Gracias a filtraciones en los archivos de IDESS se sabe que Alaska fue uno de los operativos secretos utilizados por el antiguo gobierno comunista de Polonia para ejecutar a disidentes políticos. Con la llegada de Lech Walesa al poder, Martina se autoexilió a Europa y comenzó a utilizar sus poderes para conseguir dinero de forma fácil y rápida.

Allí fue donde se unió a Decibelio, junto al que ha cometido diversos atracos y atentados hasta su ingreso en prisión tras ser detenidos por Triada Vértice.

DECIBELIO



Nombre: Juan Manuel Pagnola
Origen: Mutante genético

Profesión: Criminal
Nivel: 4

Reputación: -12
Fama: 10

FUERZA	82	**INTELIGENCIA**	80
CONSTITUCIÓN	95	**PERCEPCIÓN**	73
AGILIDAD	98	**APARIENCIA**	71
DESTREZA	84		

Puntos de vida:	83	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	76	**Parada psíquica:**	20

Estatus legal
Ciudadano hispano-argentino con antecedentes penales.

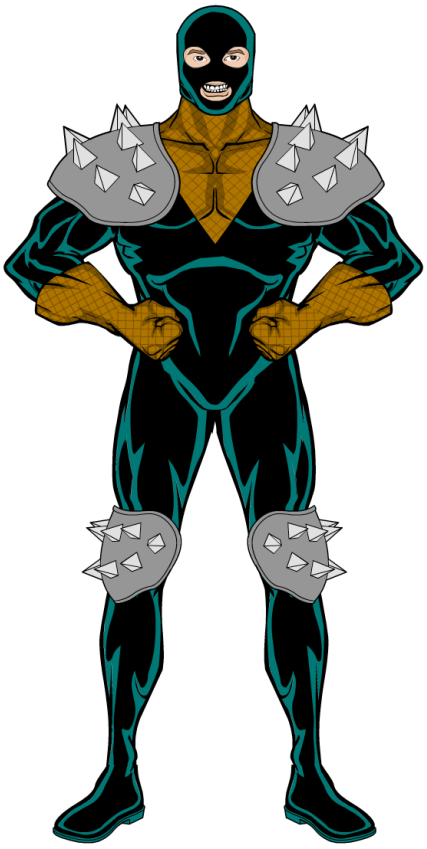
Poderes

Grito sónico	92%	Rango Cósmico

Historial
Pagnola llegó a Europa tras una breve pero lucrativa carrera como sicario a lo largo y ancho de toda Latinoamérica. Fue contactado por Épsilon Eridani, quien le utilizó como agente especial para algunas misiones. Pero el carácter conflictivo de Decibelio hizo su relación más difícil de lo habitual para Eridani, quien decidió que ya no le era útil y mando a su asesina Libra para que se ocupara de Pagnola.

Cuando la Tes-Khar estaba a punto de acabar con él fueron interrumpidos por los Euromen, que hicieron huir a la asesina, dejando vía libre para que Decibelio escapara. Desde entonces trabaja ocasionalmente junto a Alaska, con la que mantiene una curiosa relación amor-odio. A finales de 1999 ambos fueron detenidos y recluidos en Aqera, tras ser condenados a doce años de prisión.

GARGANTÚA



Nombre: Fernando Navarro
Origen: Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -13
Fama: 14

FUERZA	160	**INTELIGENCIA**	72
CONSTITUCIÓN	160	**PERCEPCIÓN**	83
AGILIDAD	78	**APARIENCIA**	65
DESTREZA	73		

Puntos de vida:	175	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	90	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	72	**Parada psíquica:**	18

Estatus legal
Ciudadano español con antecedentes penales.

Poderes

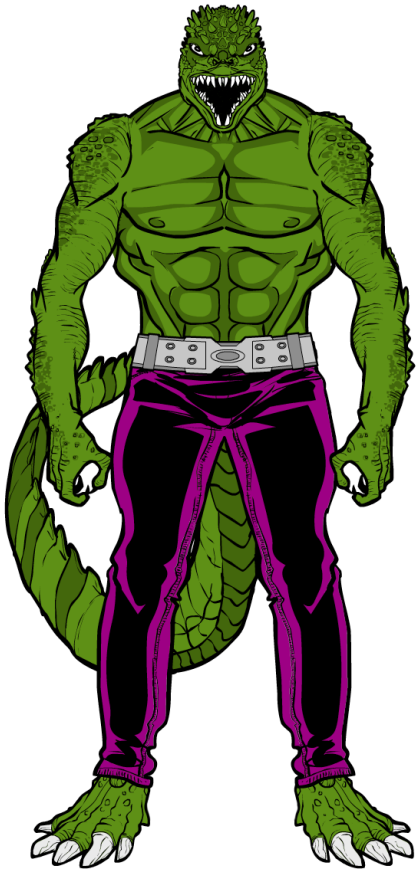
Cambio de tamaño	87%	Rango Cósmico

Secuelas
Sólo puede aumentar su tamaño, no puede disminuirlo más allá de su tamaño humano normal.

Historial
Gargantúa es el resultado de experimentos llevados a cabo por IDESS con intención de repetir los resultados obtenidos en la creación de Macross. Desde su creación Gargantúa ha actuado como asesino y criminal de alquiler, formando parte de la nueva encarnación de Triángulo Mortal o contratado ocasionalmente como refuerzo de Murder Unlimited.

Tras la creación de Iberia Inc. y el aumento de la vigilancia contra criminales metahumanos, Gargantúa ha decidido abandonar el país, trasladándose a Europa del Este. Allí ha contactado con grupos terroristas independentistas y ofrece sus servicios al mejor postor.

VARANO



Nombre: Markus Schubert
Origen: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 4

Reputación: -16
Fama: 18

FUERZA	126
CONSTITUCIÓN	128
AGILIDAD	145
DESTREZA	80
INTELIGENCIA	62
PERCEPCIÓN	140
APARIENCIA	43

Puntos de vida:	128
Daño absorbido:	45
Equilibrio mental:	50
Acciones/Asalto:	4
Parada:	55
Parada psíquica:	16

Estatus legal
Ciudadano alemán con antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Medio
Súper Agilidad	-	Rango Elevado
Súper Percepción	-	Rango Elevado
Regeneración de tejidos	-	Rango Alto

Secuelas
Al ser una criatura de sangre fría, Varano es muy sensible a las bajas temperaturas. En ambientes con una temperatura inferior a 5ºC actuará con un modificador de -30% a todas las tiradas. Con temperaturas inferiores a los -5ºC entrará en una especie de letargo que no superará hasta aumentar su temperatura corporal.

Historial

Markus formaba parte de un grupo de novatos del ejército alemán que se presentaron voluntarios en un experimento para conseguir el soldado perfecto. Tras varias pruebas, la dosis actual parecía haber sido perfeccionada para ofrecer los resultados esperados. Los sujetos fueron sometidos a un proceso por el que les inyectaron grandes cantidades de un suero metabólico experimental formado a partir de las enzimas de diversos reptiles.

Las horas posteriores parecían ofrecer resultados positivos, pero algo salió mal. Los compañeros de Markus empezaron a sufrir temblores, violentos espasmos y murieron entre horribles dolores al manifestarse la mutación. Markus fue el único que sobrevivió al proceso, quedando convertido en una criatura similar a un hombre lagarto. El tratamiento, aparte de alterar su estructura física, también afectó a su mente convirtiéndole en una criatura salvaje y sin escrúpulos.

Tras destrozar el laboratorio y asesinar a todos los que estaban presentes, escapó del lugar. Adoptó el nombre código Varano y se trasladó al Sur de Europa buscando un clima cálido. IDESS tiene en su poder multitud de informes sobre este hombre-reptil que indican que ha sufrido una recesión evolutiva en sus sistemas nerviosos y estructurales, lo que ha reducido su sistema límbico-cerebral a niveles reptilescos.

Es posible que la transformación de Markus no haya terminado y todavía le falte por alcanzar una forma definitiva que combine lo mejor de los reptiles y de los seres humanos, aunque el precio a pagar por conseguirlo sea la pérdida de su humanidad.

EUROMAN II



Nombre: Esteban Martín
Origen: Mutante inducido

Profesión: Militar
Nivel: 5

Reputación: +15
Fama: 20

FUERZA	115
CONSTITUCIÓN	120
AGILIDAD	140
DESTREZA	85

INTELIGENCIA	83
PERCEPCIÓN	83
APARIENCIA	82

Puntos de vida:	145
Daño absorbido:	70
Equilibrio mental:	77

Acciones/Asalto:	4
Parada:	50
Parada psíquica:	21

Estatus legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma corta	94%
Arma larga	92%
Pelea	115%
Conducir: Moto	90%
Idioma: Inglés	81%
Idioma: Alemán	73%
Idioma: Francés	76%

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Medio
Súper Agilidad	-	Rango Elevado

Equipo
Escudos de Strenium (2)
Pistola DLK Combine

Historial
Esteban Martín era un teniente de la Legión Española con una impecable hoja de servicios y varias menciones al valor por su decisiva intervención en la defensa de Ceuta. El entrenamiento especial del ejército le convirtió en un experto tirador y un luchador excepcional.

Descendiente de una larga estirpe militar, Esteban se presentó voluntario al proyecto para el desarrollo del soldado perfecto que originó el primer Euroman. Por desgracia, el proceso no salió como esperaban y Esteban quedó en estado de coma durante varios años mientras su cuerpo se adaptaba a la mutación.

Historial

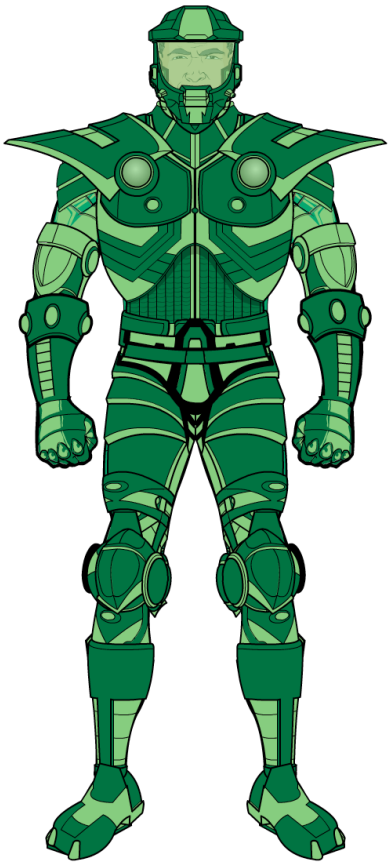
Tras despertar del coma, Esteban se incorporó de nuevo a la vida militar bajo el nombre de Euroman, después del fallecimiento del héroe original. Considera el hecho un gran honor y se ha jurado a sí mismo hacer todo lo posible para llevar con dignidad el legado del legendario héroe español.

En un primer momento su entusiasmo no fue compartido por el gran público (debido especialmente al uso de armas de fuego y a su aspecto militarizado, bastante alejado del estandar superhéroico de su antecesor). Pero gracias a la habilidad del departamento de prensa del gobierno, su popularidad se ha ido incrementando poco a poco y a día de hoy es considerado un héroe nacional.

Si ocurriera una desgracia y Esteban cayera en combate o fuese capturado por fuerzas enemigas, existen más de una docena de voluntarios que han sufrido el mismo proceso mutagénico y pueden ser "activados" en cualquier momento.

El Proyecto Eurocorps que dio vida a Euroman también continúa activo en otros países europeos. La intención de la UEO es establecer un operativo especial en cada uno de ellos y formar un supergrupo europeo. A pesar de los esfuerzos de los gobernantes, la imagen que ofrece la Tecnored a la ciudadanía europea no es la más adecuada, y los expertos aseguran que la presencia de *"héroes enmascarados de marcado caracter patriótico"* servirá de perfecto reemplazo y aumentará la confianza en el gobierno.

BLINDADO



Nombre: James Lang
Origen: Tecnoarmadura

Profesión: Jefe de seguridad
Nivel: 7

Reputación: +15
Fama: 24

FUERZA	180	**INTELIGENCIA**	88
CONSTITUCIÓN	200	**PERCEPCIÓN**	96
AGILIDAD	92	**APARIENCIA**	78
DESTREZA	84		

Puntos de vida:	200 (97)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	150	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	75	**Parada psíquica:**	22

Estatus legal
Ciudadano británico sin antecedentes penales.

Habilidades

Armadura de combate	99%
Sistemas de armamento	102%

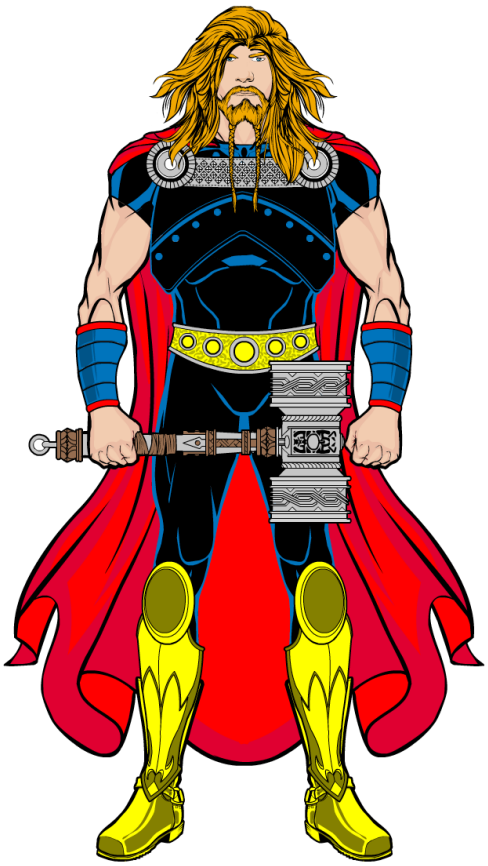
Módulos

Computadora táctica	Impulsor Match 1
Repulsores (2)	Camuflaje
Soporte vital	Rayo tractor

Historial
James Lang fue toda su vida un hombre de acción. Al contrario que su hermano Scott, abandonó los estudios cuando apenas contaba con diecisiete años e ingresó en el ejército. Allí pasó a formar parte de los cuerpos de operaciones especiales, en los que alcanzó el grado de teniente. Su participación en la guerra de las Malvinas le dejó profundas heridas psicológicas y fue el elemento clave que le hizo abandonar la vida militar.

La gran experiencia que había adquirido en el ejército le sirvió para dedicarse al mundo de la seguridad privada. En 1997 fue herido de gravedad y estuvo a punto de morir, tras un enfrentamiento con un grupo de metahumanos que buscaban atracar el centro federal en el que trabajaba. Debido a ello, su hermano le proporcionó la tecnoarmadura que le convirtió en Blindado. En Agosto de 1999 se convirtió en el jefe de seguridad de Aqera, una pequeña isla del Mediterráneo a trescientos kilómetros de las costas griegas que alberga una prisión para metahumanos, donde tiene bajo sus órdenes a cincuenta efectivos de la TecnoRed encargados de vigilar a los criminales.

THOR



Nombre: Thor Odinson
Origen: Dios

Profesión: Inaplicable
Nivel: 10

Reputación: +50
Fama: 42

FUERZA	200
CONSTITUCIÓN	195
AGILIDAD	135
DESTREZA	87

INTELIGENCIA	90
PERCEPCIÓN	88
APARIENCIA	84

Puntos de vida:	326
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	85

Acciones/Asalto:	4
Parada:	50
Parada psíquica:	22

Habilidades

Arma: Martillo	125%
Esquivar	68%

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Súper Agilidad	-	Rango Medio
Volar	135%	Rango Cósmico

Equipo

Thor es el dueño del fabuloso martillo Mjolnir, que tiene varias características que lo convierten en un arma terrible. Está forjado por el enano Eitri en metal Uru, un metal místico de increíble dureza (+50 al daño) y que es receptivo a la magia.

Además está imbuido por la magia de Odín, de tal manera que actúa como una batería que potencia los poderes de su portador. Cuando Thor coge el martillo, se activan sus poderes de Teleportación, permitiéndole cubrir distancias interestelares y llevar consigo a un pequeño grupo de acompañantes. Mjolnir también le permite proyectar energía mística en forma de rayos (Rango Cósmico).

No obstante, Thor no suele utilizar esta propiedad a menudo ya que el arma extrae la energía del rayo de la fuerza vital del propio dios, y éste se debilita con cada descarga lanzada (pierde tantos puntos de vida como el 30% de los puntos de daño que cause el ataque de rayo).

El martillo Mjolnir está vinculado espiritualmente a Thor, por lo que ningún otro ser es capaz de utilizarlo. De hecho ni siquiera podrán levantarlo del suelo. Según la decisión de Odín, un texto rúnico grabado en el arma advierte que solo aquellos guerreros dignos de poseer el poder de Thor pueden alzar su martillo.

Historial

Thor, dios de la tormenta, es el primogénito del Odín, padre de todos y dios supremo del panteón nórdico. Cuando Asgard, hogar de los dioses y reino de Odín, fue atacada por las hordas demoniacas del poderoso demonio Surtur, todos los asgardianos lucharon hasta desfallecer para derrotar a los enemigos. Tras varios días de intenso combate, los dioses lograron una merecida victoria que sin embargo no podía ocultar el dolor por los compañeros caídos en combate.

Debido a las maquinaciones de Vidar, hermano de Thor, Odín le había elegido en su lugar para sucederle como regente de Asgard, ya que las graves heridas sufridas en la batalla impedían al propio Odin continuar en su puesto. Lo que ninguno de los dos sabía es que Vidar se había aliado con Surtur, antaño terrible enemigo de su padre, para provocar este cambio de poder en Asgard.

Por si esa traición hubiera sido poco para Thor, pocas semanas más tarde Asgard tuvo que sufrir los ataques de un grupo de guerreros interdimensionales que, sin saber todavía cómo, lograron acceder al reino dimensional. A causa de las potentes armas y las extraña morfología de sus enemigos, los asgardianos se veían incapaces de detener la invasión.

Sólo el valiente sacrificio de Odín, sin tiempo para recuperarse de sus heridas y todavía renqueante, consiguió derrotar a los alienígenas... a costa de su propia vida.

Sin un reino que atender, con su padre fallecido y señalado por Vidar, Thor decidió abandonar Asgard en busca de venganza contra las hordas de guerreros que le habían arrebatado todo, lanzándose a una búsqueda por todo el Universo. Junto a él viajan Tyr, dios de la guerra, Heimdall, el rastreador y vigilante, Sif, esposa de Thor y Loki, dios de las mentiras y hermano de Thor.

TYR



Nombre: Tyr
Origen: Dios

Profesión: Inaplicable
Nivel: 10

Reputación: +46
Fama: 38

FUERZA	180
CONSTITUCIÓN	175
AGILIDAD	94
DESTREZA	89

INTELIGENCIA	77
PERCEPCIÓN	90
APARIENCIA	55

Puntos de vida:	274
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	63

Acciones/Asalto:	3
Parada:	24
Parada psíquica:	19

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Emisión de energía mágica	107%	Rango Cósmico

Historial

El dios de la guerra asgardiano fue durante milenios un guerrero noble y valiente, que puso su vida y su corazón al servicio de Asgard y de su señor Odín en multitud de ocasiones. Tyr tuvo que sacrificar su brazo derecho para conseguir apresar a Fenris, el monstruoso lobo destinado a devorar a Odín. Perdió sus otros miembros en la terrible batalla contra los Dorkan, cuando se produjo la invasión de Asgard.

En esas circunstancias encontró el único apoyo de Thor, quien viajó por mil mundos hasta encontrar la manera de que Tyr recuperase sus extremidades perdidas. Los implantes bio-mecánicos que lleva Tyr son una parte más de sí mismo, dado que el dios Loki realizó un conjuro que dotaba de vida al frío metal.

Actualmente, Tyr es uno de los líderes asgardianos que propugnan la idea de que deberían recorrer la galaxia y conquistar un espacio interplanetario que les adorase como sus auténticos dioses. En su lucha ha unido su destino al de Thor, Sif, Loki y Heimdall. Aunque siempre fue un guerrero violento, las heridas y traumas sufridos y la necesidad de recurrir a la tecnología para volver a estar completo, han convertido a Tyr en un ser frio e insensible a la vida, cuya única motivación es la destrucción de sus enemigos.

PROFESOR STALOS



Nombre: Eudor Stalos
Origen: Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 6

Reputación: -19
Fama: 16

FUERZA	55
CONSTITUCIÓN	67
AGILIDAD	61
DESTREZA	78

INTELIGENCIA	140
PERCEPCIÓN	89
APARIENCIA	57

Puntos de vida:	98
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	119

Acciones/Asalto:	1
Parada:	30
Parada psíquica:	50

Estatus legal
Ciudadano griego con antecedentes penales.

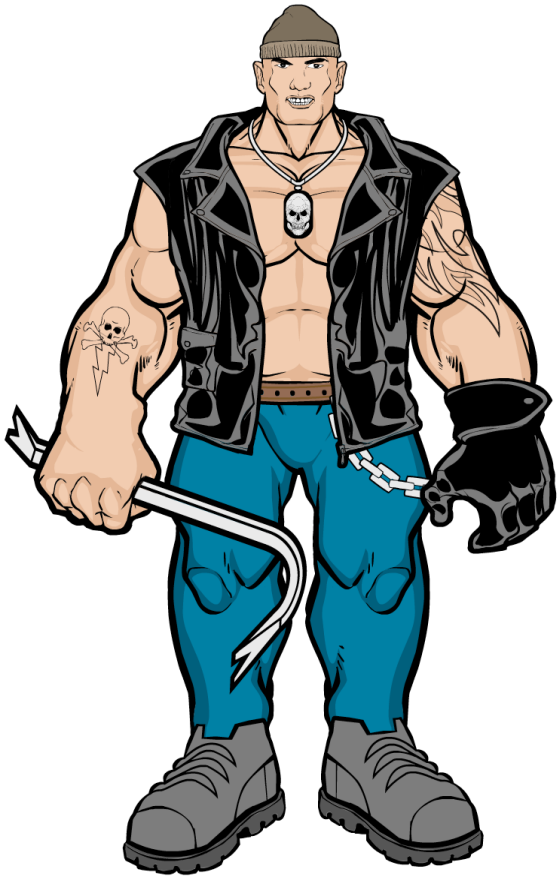
Poderes

Súper Inteligencia	-	Rango Medio
Agresión psiónica	115%	Rango Medio
Telequinesis	93%	Rango Elevado

Historial
Stalos llevó una vida normal y corriente hasta el año 1996. Su trabajo como profesor de filosofía de la universidad de Atenas le ofrecía pocas emociones. Durante las vacaciones de ese año, Stalos tuvo (siempre según su propia versión) un contacto con seres extraterrestres que le secuestraron, experimentaron con él y más tarde le dejaron en libertad.

Nadie le dio crédito a esa historia y los medios se burlaron de él. EL carácter del filósofo se fue agriando y terminó siendo expulsado de su cátedra. Ese fue el detonante que hizo aflorar sus nuevas capacidades. Desde entonces, el resentido profesor se ha embarcado en una cruzada criminal sin descanso.

MATÓN



Nombre: Leo Grenatti
Origen: Mutante genético

Profesión: Guardaespaldas
Nivel: 6

Reputación: -10
Fama: 9

FUERZA	143
CONSTITUCIÓN	147
AGILIDAD	76
DESTREZA	65
INTELIGENCIA	58
PERCEPCIÓN	69
APARIENCIA	62

Puntos de vida:	184
Daño absorbido:	60
Equilibrio mental:	58
Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	14

Estatus legal
Ciudadano italiano con antecedentes penales.

Habilidades		**Poderes**		
Pelea	88%	Súper Fuerza	-	Rango Medio
Armas blancas	83%	Súper Constitución	-	Rango Medio

Historial
Leo Grenatti es un joven siciliano que, desde temprana edad y ayudado por su físico y sus incipientes poderes, fue reclutado por la Mafia para realizar diversos trabajos de “limpieza”. A pesar de no destacar por su inteligencia, eso no le impidió acceder a puestos de responsabilidad dentro de la organización y pronto se convirtió en el guardaespaldas personal de Dino Rinaldi, uno de los principales padrinos.

En 1998 fue detenido y condenado a prisión por el asesinato de tres policías que investigaban las actividades delictivas de su jefe. Matón es un ser fácilmente influenciable y tiene muy poca paciencia, así que muchos que han menospreciado su intelecto han acabado con graves lesiones o enterrados.

POWER GENERATION

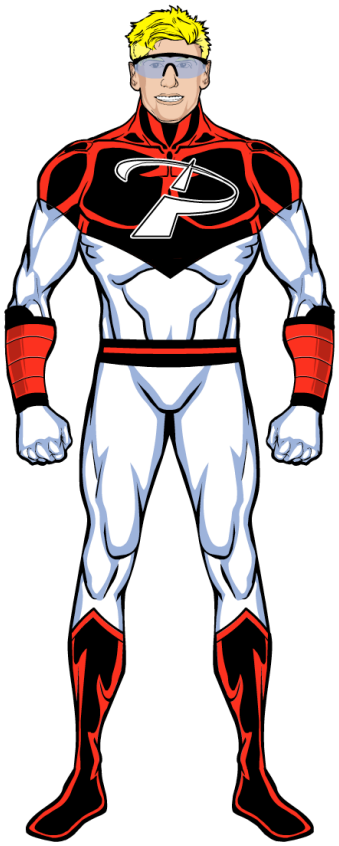


El grupo Power Generation es el sueño de su joven líder, Alex Recio (Powerboy), tras su fallido intento de unirse a la Fuerza Del Futuro. Están financiados por Minos S.L. y el grupo A.X.I.S. les considera sus “hermanos pequeños”. Pero a pesar de estas conexiones, el grupo mantiene libertad e independencia para actuar como crea conveniente.

La juventud de la mayoría de sus miembros no es óbice para su poder y su capacidad de combate, como lo demuestran sus múltiples enfrentamientos con las Vice Girls, Brazo Ejecutor, La Cofradía o Podredumbre.

En los últimos meses el grupo ha entablado conversaciones con varias cadenas internacionales de televisión para presentarles un nuevo formato de telerrealidad: 24 horas al día en la vida de un superhéroe. A pesar de las reticencias iniciales, la idea parece haber gustado mucho a los directivos y se espera que a lo largo de las próximas semanas la idea cobre forma. Si se lleva a cabo, la popularidad del grupo se disparará de forma exponencial.

POWERBOY



Nombre: Alex Recio
Origen: Exoesqueleto energético

Profesión: Héroe
Nivel: 2

Reputación: +12
Fama: 13

FUERZA	130	**INTELIGENCIA**	76
CONSTITUCIÓN	85	**PERCEPCIÓN**	93
AGILIDAD	90	**APARIENCIA**	81
DESTREZA	79		

Puntos de vida:	139	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	90/105	**Parada:**	22
Equilibrio mental:	76	**Parada psíquica:**	19

Estatus legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Habilidades

Armadura de combate	88%
Sistemas de armamento	85%

Equipo
Powerboy viste un exoesqueleto energético que le permite disparar un rayo de energía cósmica de intensidad variable (50+1D100 de daño) y volar a velocidades cercanas al Match 1, además de aumentar su fuerza física.

Historial
Alex Recio es un joven impulsivo y bastante tenaz. Quizá por ese motivo inició su carrera como héroe juvenil bajo el rimbombante nombre de Powerboy, tras encontrar el exoesqueleto energético escondido en el sótano de su casa. De nada sirvió la oposición de su madre, que lo descubrió a la semana de haber sido inmortalizado en la prensa en un combate contra Jaguar, ni que el público conociera su verdadera identidad. Alex quería ser un verdadero superhéroe.

Para conseguirlo entró en contacto con la Fuerza Del Futuro, pero su líder Euroman II resultó ser un hombre rudo y de trato militar que poco o nada se parecía al original abanderado europeo. Decepcionado por ese encuentro, Alex tampoco tuvo suerte con el resto de miembros. La presencia de Siluro le asustaba, Primaria era demasiada altiva y le ignoraba y Ocelote le recomendó trabajar para el gobierno, así que tuvo la idea de fundar su propio grupo.

La idea parecía sencilla. Reunir a un puñado de héroes jóvenes como él y luchar contra el mal. Pero conseguirlo fue todo un desafío. La negativa de Spring y Darkness a unirse, el intento de Eterno de contar con él para su propio grupo de justicieros y la imposibilidad de contar con otros héroes, llevaron a Alex a desistir de la idea.

Una crisis motivada por el ataque de La Cofradía a una conocida discoteca le hizo conocer a Artillería, una bella joven de color con una capacidad sobrehumana para manejar tecnología, y a War Beast, una multiforme con rasgos animales y amplía experiencia en combate. Juntos hicieron frente a Rompecuerpos, Vidrios y Disciplinador y, aunque salieron magullados, consiguieron hacer que los tres cofrades desaparecieran… llevándose con ellos al joven Alex.

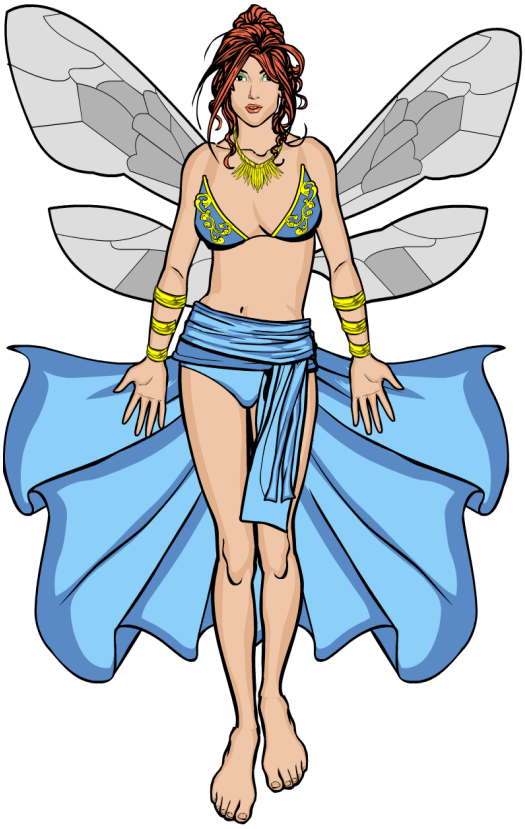
Powerboy sufrió un desplazamiento temporal que le trasladó a la Baja Edad Media, donde fue objeto de persecuciones al ser tomado por brujo. Su estancia en esa época parece haber sido de bastante tiempo, ya que actualmente Alex tiene la fisiología de un joven de veintiún años.

Abandonado a su suerte, fuera de su tiempo y sin adaptarse a una sociedad antigua, Alex buscó a un *“poderoso hechicero que realizaba increíbles prodigios”*, en palabras de las gentes de Toledo. Por desgracia lo encontró. Provenía, como él, del futuro, aunque de una época posterior. Se trataba del demente Arkham, al que Alex combatió y consiguió devolverle a su realidad.

Aunque parecía estar condenado a permanecer en la Edad Media para siempre, había alguien que le estaba buscando en el tiempo. Su propio grupo Power Generation había iniciado una búsqueda con la ayuda de Maestro Arcano para tratar de encontrar su huella temporal y devolverlo a su época, lo que al final consiguieron.

Tras regresar a nuestro mundo, Powerboy tiene claro que su papel de superhéroe le obliga a marcar la diferencia y luchar contra las injusticias. Su vida personal tampoco ha sido sencilla. Tiene pendiente una conversación con su madre, ya que lo único que ella le supo decir sobre el exoesqueleto es que pertenecía a su verdadero padre, quién les abandonó cuando Alex era sólo un bebé. A partir de ahora y gracias a los contactos de los que dispone, Powerboy está decidido a utilizar todos los recursos a su alcance para encontrarlo.

FARFALLA



Nombre: Farfalla
Origen: Terrano

Profesión: Aventurera
Nivel: 3

Reputación: +9
Fama: 9

FUERZA	105	**INTELIGENCIA**	91
CONSTITUCIÓN	110	**PERCEPCIÓN**	105
AGILIDAD	200 (110)	**APARIENCIA**	110
DESTREZA	86		

Puntos de vida:	77	**Acciones/Asalto:**	6 (3)
Daño absorbido:	40	**Parada:**	80 (30)
Equilibrio mental:	85	**Parada psíquica:**	23

Poderes

Supervelocidad	67%	-
Cambio de tamaño	102%	Rango Medio
Volar	110%	Rango Medio

Hechizos

Escudos místicos	Rango 3

Equipo

Powerboy viste un exoesqueleto energético que le permite disparar un rayo de energía cósmica de intensidad variable (50+1D100 de daño) y volar a velocidades cercanas al Match 1, además de aumentar su fuerza física.

Historial

Farfalla era un destacado miembro del Ejército de Rescate de los Seres Mágicos, una facción escindida en la Guerra de la Eternidad que se librará en el futuro de Terra. Buscando una solución para acabar con las huestes enemigas, se presentó voluntaria para probar un prototipo de teleportador avanzado que permitiría a sus camaradas aparecer y desaparecer de las batallas por sorpresa.

Las primeras veces el ingenio funcionó perfectamente, pero al pedirle su general que proyectará un escudo místico en el momento de activar el prototipo, la pequeña mujer alada desapareció para no volver jamás.

Con un flash cegador se encontró teletransportada a un mundo yermo de magia, pero con tecnología atrasada para ella. Nuestra propia realidad, la Tierra. Su presencia en nuestro mundo no pasó desapercibida, puesto que alteraba el equilibrio mágico de nuestra dimensión. Umbra, K´sser y Maestro Arcano, así como Sacred Spirit de las Nature Corps, se dieron cuenta de su llegada.

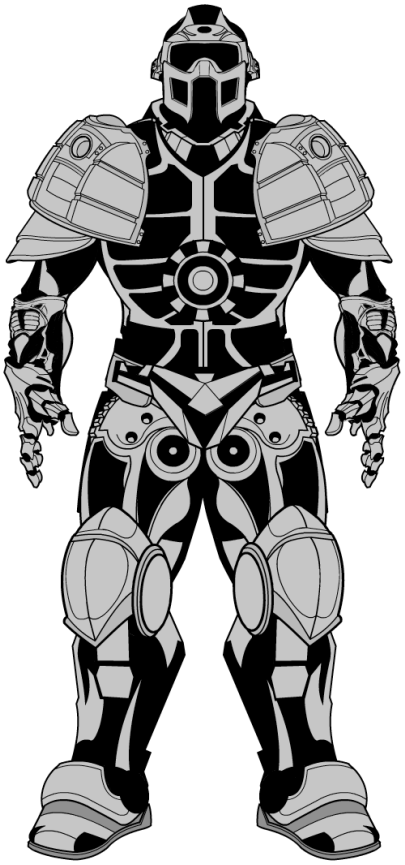
Por fortuna Farfalla recordaba la historia de su mundo de origen, donde se narraba la leyenda del malvado K´sser, y no creyó al nigromante cuando éste se le acercó con halagos y propuestas. Su carácter impulsivo llevó a Farfalla a un enfrentamiento directo con el oscuro mago y su poderosa hija Jewel. La intervención de Maestro Arcano, ayudado por Tech Weapon y Bandera Negra, desbarataron los planes del villano y salvaron la vida a la terrana.

Aún así Farfalla huyó, comprendiendo su situación y dispuesta a encontrar a sus antepasados: los terranos exiliados Spring y Darkness, los padres de su estirpe de guerreros que devolvieron a Terra la paz que K´sser les quería negar.

Con algo de esfuerzo y suerte, los encontró en una de sus patrullas por las calles de Madrid También ellos también notaron su presencia, pero Farfalla no se atrevió a tener contacto ni a decirles nada. Le parecía demasiado duro, conociendo el futuro de sus tatarabuelos, verlos en su plenitud y con la inocencia que Farfalla sabía que perderían años más tarde.

Farfalla se ha integrado como miembro de pleno derecho de Power Generation y sus habilidades como guerrera, unidas a su pequeño tamaño, velocidad y poderes mágicos, la convierten en un importante miembro para el grupo.

DEATH MACHINE



Nombre: Desconocido
Origen: Tecnoimplantes

Profesión: Héroe
Nivel: 7

Reputación: +15
Fama: 10

FUERZA	185
CONSTITUCIÓN	190
AGILIDAD	93
DESTREZA	88
INTELIGENCIA	92
PERCEPCIÓN	109
APARIENCIA	57

Puntos de vida:	258
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	62
Acciones/Asalto:	3
Parada:	24
Parada psíquica:	23

Estatus legal
Ciudadano español, oficialmente fallecido.

Habilidades

Armadura de combate	113%
Sistemas de armamento	105%

Módulos

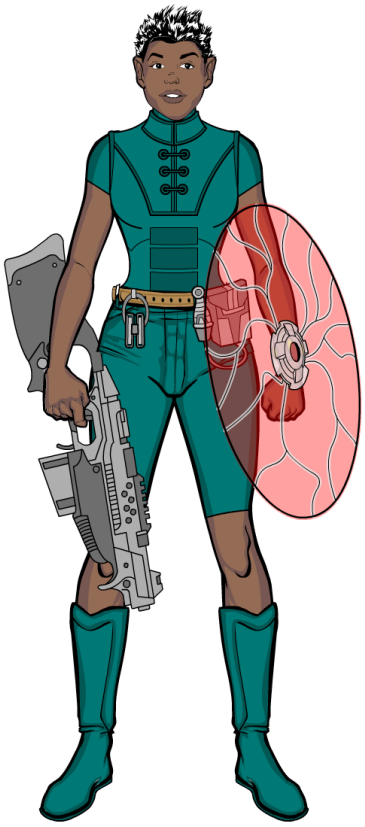
Ocultación	Impulsor Match 1
Psi-Onda	Amortiguador mental
Codificador	Kit médico automático
Láser L-600 (2)	Miembro extensible

Historial
Poco ha contado la persona que viste la armadura de Death Machine sobre sí mismo. Se sabe que no es un ser artificial, porque Artillería detecta vida en su interior. Aun así, Powerboy conoce que ha sufrido graves heridas y que varias partes de su cuerpo han sido reemplazadas por implantes cibernéticos.

Es el más veterano del grupo, tiene gran experiencia en combate y parece haber tenido importantes contactos que le podían haber ayudado, pero se niega a hacer uso de ellos. Su identidad es desconocida para sus compañeros. Lo único que saben de su pasado es que es español, está decepcionado con sus antiguos jefes y habla de traiciones.

Death Machine afirma que se encuentra a gusto con Power Generation, ya que son idealistas, con mucha energía y tienen ganas de cambiar el mundo, como lo era él… antes.

ARTILLERÍA



Nombre: Amanda Gardner
Origen: Mutante genético

Profesión: Estudiante
Nivel: 2

Reputación: +12
Fama: 10

FUERZA	85	**INTELIGENCIA**	120
CONSTITUCIÓN	91	**PERCEPCIÓN**	95
AGILIDAD	94	**APARIENCIA**	77
DESTREZA	73		

Puntos de vida:	56	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	100	**Parada psíquica:**	40

Estatus legal
Ciudadana italo-británica sin antecedentes penales.

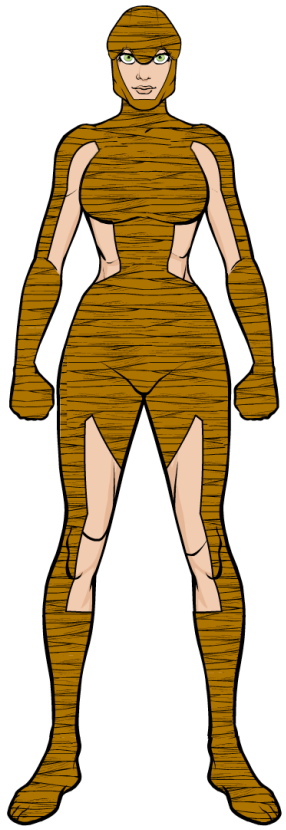
Poderes

Súper Inteligencia	-	Rango Bajo
Empatía tecnológica	108%	Rango Elevado

Historial
Amanda “Mandy” Gardner es una aplicada estudiantes que compagina sus estudios con el diseño de alta tecnología, todo esto gracias a su inteligencia y al poder que le permite comunicarse y dar órdenes a las máquinas. Su padre, ingeniero británico de la OTAN, sufrió heridas muy graves en 1992 cuando fue atacado por un GOA de la TecnoRed, que previamente había enloquecido a causa de unos prototipos fallidos de armaduras basados en tecnología alienígena. Amanda fue testigo directo por televisión cuando su padre fue expuesto, torturado y casi moribundo por televisión como rehén del perturbado grupo militar Tecno-Terror.

Desde ese suceso Amanda sufrió un terror irracional a todo lo relacionado con la tecnología. Cuando tenía catorce años sus padres decidieron buscar ayuda profesional y los resultados fueron sorprendentes. Bajo hipnosis Amanda era capaz de dominar mentalmente pequeños artefactos electrónicos para que hicieran lo que ella deseaba. En su estado normal, esos mismos aparatos le causaban un shock terrible. Tres años más tarde, Amanda ya había superado sus temores y fobias. Hoy en día es un miembro importante de Power Generation, que diseña y mejora las armas y dispositivos que sus compañeros necesitan.

WAR BEAST



Nombre: Ivona “Ivory” Ionescu
Origen: Mutante genético

Profesión: Estudiante
Nivel: 1

Reputación: +10
Fama: 8

FUERZA	115 (60)	**INTELIGENCIA**	76
CONSTITUCIÓN	150 (73)	**PERCEPCIÓN**	135 (85)
AGILIDAD	99	**APARIENCIA**	74
DESTREZA	84		

Puntos de vida:	125 (35)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	75 (40)	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	66	**Parada psíquica:**	19

Estatus legal
Ciudadana rumana sin antecedentes penales.

Poderes

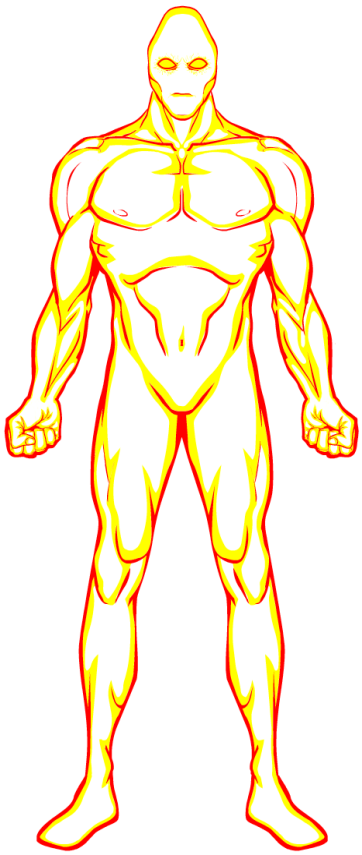
Multiformidad animal única	74%	-

Historial
Ivory nació en Rumanía (Iasi, 1981) pero sus padres se trasladaron a vivir a España cuando ella era una niña. Su infancia transcurrió normal y feliz, ajena a las variaciones genéticas que se desarrollaban en su interior. No hubo ningún detonante, ninguna situación crítica, nada que les hiciera sospechar. Un buen día Ivory se despertó convertida en una criatura de piel blindada, de aspecto similar a un armadillo humanoide, un ser asustado y tenso con la mente confusa. Todo era diferente. El mundo olía distinto, la gente era de otra forma y se sentía amenazada.

Lejos de asustarse o repudiarla, sus padres pusieron el caso en mano de un amigo de la familia, Miguel Igea. Sin que Ivory lo supiera, el destino tenía reservado un sitio entre los metahumanos de Minos S.L. Tras un corto periodo de entrenamiento y después de lograr que asumiera su nueva condición, se unió a Power Generation.

Su gran sentido del humor ha permitido aliviar tensiones situaciones de tensión en el grupo. Ivory define sus poderes como *“un efecto de la adolescencia un poco más marcado que el acné”*. Su carácter alegre se ha agudizado tras encontrarse con su yo futuro, descubrir como iba a desarrollar sus poderes y verse convertida en una bella guerrera.

FUEGO ESTELAR



Nombre: Rantar
Origen: Héroe cósmico

Profesión: Inaplicable
Nivel: 5

Reputación: +15
Fama: 8

FUERZA	185
CONSTITUCIÓN	200
AGILIDAD	100
DESTREZA	92

INTELIGENCIA	88
PERCEPCIÓN	89
APARIENCIA	75

Puntos de vida:	265
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	74

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	24

Habilidades

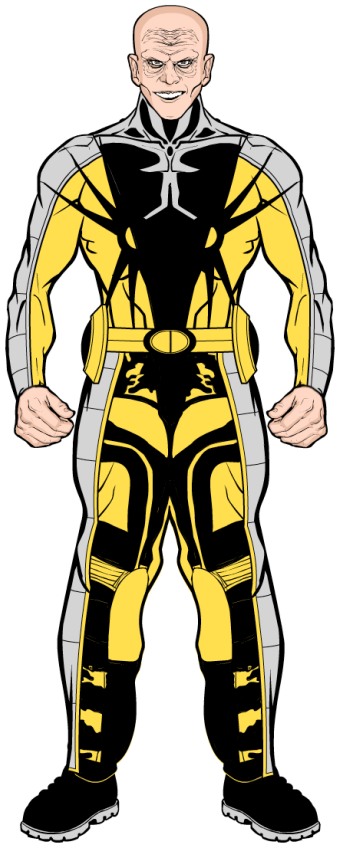
Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico
Emisión de energía cósmica	96%	Rango Cósmico
Control del fuego	93%	Rango Alto
Volar	100%	Rango Cósmico

Historial

La humanidad dispone de pocos datos sobre el origen del alienígena llamado Fuego Estelar. Hace unos meses llegó a la Tierra de forma sorprendente: se estrelló contra la superficie del planeta tras ser atacado por un prototipo de la armadura WMA de la TecnoRed. Custodiado por las autoridades y bajo supervisión directa del Vértice De Combate, pasó las siguientes semanas recuperándose de sus heridas.

En cuanto pudo comunicarse con el grupo de héroes les alertó sobre las actuaciones de un villano estelar llamado Nekrón. Solicitó ayuda para que preparasen una defensa contra su llegada, pero obtuvo una tibia respuesta por parte del Vértice. Desilusionado por la falta de iniciativa de los humanos y recuperado de sus heridas, Fuego Estelar abandonó el planeta con dirección a la estación espacial Watcher-I.

SKIZO



Nombre: Luis Horca
Origen: Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 7

Reputación: -9
Fama: 5

FUERZA	55
CONSTITUCIÓN	71
AGILIDAD	79
DESTREZA	83
INTELIGENCIA	100
PERCEPCIÓN	120
APARIENCIA	49

Puntos de vida:	106
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	53
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	25

Estatus legal
Ciudadano español sin antecedentes penales, oficialmente fallecido.

Poderes

Súper Percepción	-	Rango Bajo
Dominación mental	111%	Rango Alto
Empatía mental	111%	Rango Cósmico
Agresión psiónica	115%	Rango Cósmico

Historial
Luis Horca fue recogido por los servicios médicos de urgencia de Barcelona en la madrugada del 2 de Junio de 1985. El parte médico oficial reveló su ingreso en un hospital habiendo fallecido, aunque realmente no fue así.

Victoria Reneses, médico de guardia y contacto de IDESS, falsificó los papeles y facilitó su traslado a las instalaciones que esta empresa tiene en la Ciudad Condal, donde Horca fue operado in extremis de múltiples traumas y fracturas. Su vida fue salvada a un alto precio.

La muerte cerebral que sufría como consecuencia de un accidente de coche permitió a los técnicos de IDESS realizar un proceso complejo de expansión mental conocido como Protocolo Plus Ultra, lo que dotó a Horca de vastos poderes mentales de difícil control.

Tras un periodo de reeducación y adaptación a su nueva mente, Skizo comenzó a experimentar fuertes dolores de cabeza debido a la estática psíquica. Necesitaba mantenerse sedado con fuertes drogas o permanecer encerrado en cámaras de aislamiento sensorial para lograr descansar.

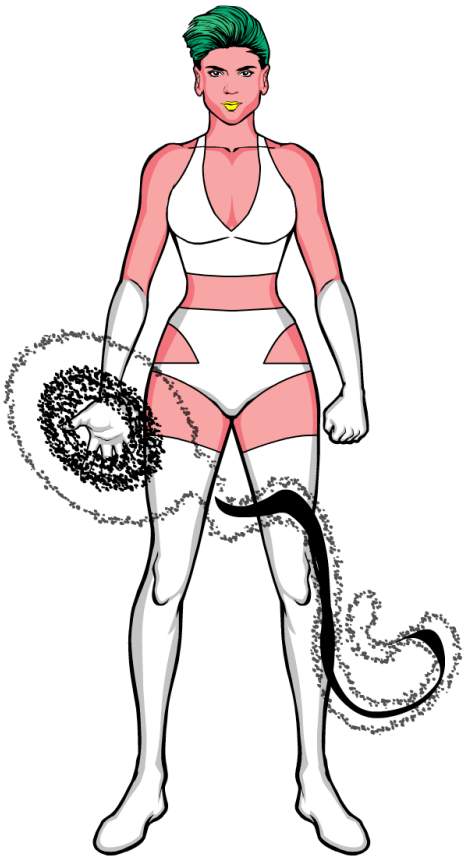
En Abril de 1998, cuando se le dio el alta definitiva, descubrió que no podía vivir en contacto con el mundo exterior. Un mundo lleno de sensaciones, sentimientos y almas humanas gritados psíquicamente que le estaban volviendo loco. Sólo le quedó la opción de unirse al Cuerpo de Guardia de IDESS.

Su papel dentro de IDESS fue cambiando con el paso de los meses. Empezó colaborando con la división española para “reconducir” a los sujetos especialmente conflictivos. El éxito de sus acciones llamó la atención de sus jefes y se ha valorado su participación directa como agente de campo o incluso su traslado a Alemania para intentar afianzar el éxito de Geschlecht.

El carácter de Skizo se ha ido agriando con el paso de los años debido a su aislamiento y a la desconfianza de las personas que le rodean. La relación con un ser capaz de generar sentimientos falsos, dominar o exterminar las mentes de los demás era muy complicada.

Esta serie de problemas le han convertido en un ser solitario y torturado que recuerda pequeños destellos de su vida anterior, dolorosas imágenes de una familia y un porvenir perdidos, quizás para siempre. En ocasiones realiza pequeñas escapadas al exterior no sin antes consumir grandes cantidades de drogas sedantes y aturdidoras, sin las que sería incapaz de resistir una sobrecarga sensorial que le llevaría a una locura total.

PODREDUMBRE



Nombre: Martha Lohert
Origen: Mutante genético

Profesión: Asesina
Nivel: 5

Reputación: -19
Fama: 17

FUERZA	71
CONSTITUCIÓN	85
AGILIDAD	94
DESTREZA	86

INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	92
APARIENCIA	73

Puntos de vida:	95
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	69

Acciones/Asalto:	3
Parada:	23
Parada psíquica:	20

Estatus Legal
Ciudadana belga con antecedentes penales.

Poderes

Absorción de vida	92%	Rango Alto
Control de las moléculas	81%	Rango Cósmico

Secuelas
El Control de las moléculas sólo puede usarlo para acelerar de forma exponencial la descomposición natural de los materiales. A efectos de juego, se traduce en una pérdida de 20 PV/asalto.

Historial
Martha fue una niña normal hasta que cumplió trece años, edad en la que se manifestaron por primera vez sus poderes mutantes y se tuvo que enfrentar al rechazo de la sociedad que la rodeaba y al de sus propios padres. Al cumplir dieciséis años el gobierno belga se hizo cargo de ella con la intención de estudiarla y utilizarla como arma bacteriológica. Para ello Martha fue sometida a un largo proceso de entrenamiento y aprendió a controlar mejor sus poderes.

Pero la mutante tenía otros planes. Una noche consiguió escaparse de las instalaciones militares en las que estaba custodiada, matando a todos los que allí trabajaban. A partir de entonces comenzó una frenética carrera de crimen y destrucción por toda Europa. Fue finalmente atrapada por el Vértice De Combate y recluida en una celda de Aqera, donde está sometida a estudios psicológicos para poder determinar su actual estado y la forma de recuperarla para la sociedad.

ESTRELLA



Nombre: Estrella
Origen: Terrano

Profesión: Princesa
Nivel: 3

Reputación: +8
Fama: 9

FUERZA	83
CONSTITUCIÓN	84
AGILIDAD	90
DESTREZA	92
INTELIGENCIA	95
PERCEPCIÓN	104
APARIENCIA	90

Puntos de vida:	64
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	83
Acciones/Asalto:	3
Parada:	22
Parada psíquica:	24

Poderes

Control del fuego	94%	Rango Alto

Hechizos

Percepción mágica	Rango 2
Dominar la luz	Rango 2

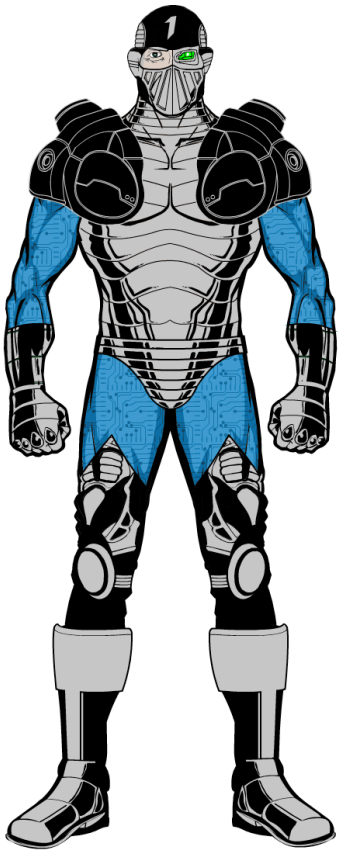
Historial

Estrella es la hija del rey Santiago I de Iberia. Fue enviada a la Tierra desde su dimensión natal en una desesperada misión de la que dependía el futuro del reino. Pero algo salió mal y al atravesar el portal dimensional apareció en mitad de una reunión secreta, siendo perseguida por miembros del Círculo De Sombras.

Para escapar de ellos tuvo que viajar hasta las Tierras del Norte, que en nuestro mundo eran los países del Norte de Europa. Allí pudo despistarlos algún tiempo, pero fue finalmente capturada, torturada y dada por muerta. Arrojaron su cuerpo a las frías aguas del océano, donde quedó atrapada en el hielo durante varios siglos sobreviviendo gracias a su condición metahumana y su poder de Control del fuego.

Al despertar en pleno siglo XXI intentó continuar con la misión que su padre le había encomendado, pero pronto se dio cuenta que había pasado demasiado tiempo. Logró contactar con varios héroes de nuestro tiempo, entre ellos Maestro Arcano, y poco a poco se fue acostumbrando al estilo de vida moderno, por lo que ha decidido quedarse en nuestra época hasta que pueda encontrar la manera de regresar a Terra.

SMASHER



Nombre: Desconocido
Origen: Tecnoimplantes

Profesión: Criminal
Nivel: 6

Reputación: -10
Fama: 13

FUERZA	170
CONSTITUCIÓN	145
AGILIDAD	77
DESTREZA	83

INTELIGENCIA	79
PERCEPCIÓN	85
APARIENCIA	51

Puntos de vida:	185
Daño absorbido:	75
Equilibrio mental:	43

Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	20

Habilidades

Lanzar	120%
Pelea	140%

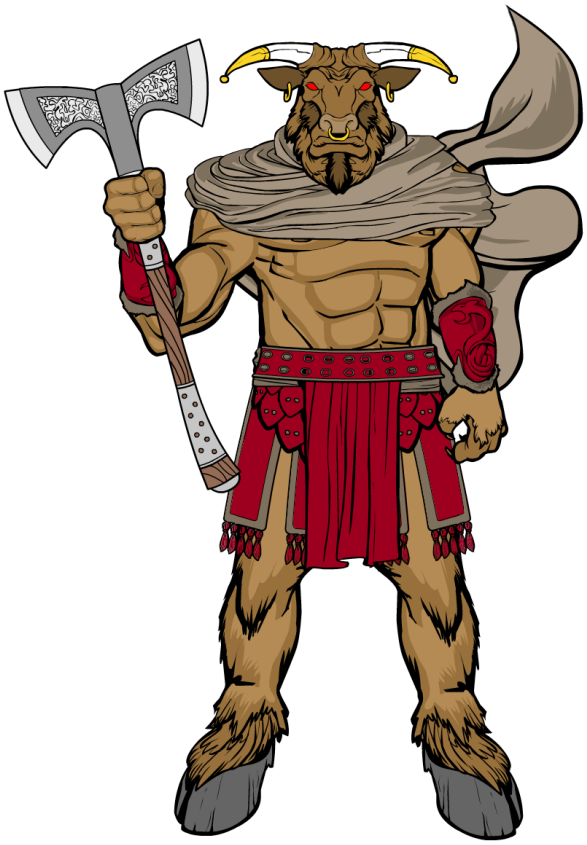
Historial

No se conoce mucho acerca del pasado de Smasher. Los rumores que se han podido escuchar en las oficinas de IDESS son que se trata de un deportista que, tras perder mucho dinero en apuestas ilegales y no poder pagar sus deudas, fue golpeado hasta la muerte por un grupo de matones. A punto de fallecer, su cuerpo fue encontrado por un genio tecnológico, quien le proporcionó los implantes cibernéticos que le salvaron la vida. Pero la gravedad de sus heridas era tal que su mente resultó dañada de manera irreversible.

Smasher va ataviado con una exoestructura dinámica que multiplica su fuerza y diversas terminaciones robóticas, incluyendo su ojo derecho. Las placas metálicas de sus hombros y pecho, así como su casco de protección recuerdan a las de un jugador de fútbol americano (quien sabe si en una broma cruel de su creador a su antiguo origen).

Utiliza sus puños y rodillas para pelear contra sus rivales, y atacará a los que se encuentren alejados de él lanzándoles bombas de plasma con forma de balón de fútbol americano que estallan por impacto, causando un daño de 30+1D100 en el centro de la explosión.

TRONADOR



Nombre: Müll
Origen: Minotauro

Profesión: Guerrero
Nivel: 8

Reputación: +19
Fama: 27

FUERZA	180
CONSTITUCIÓN	190
AGILIDAD	94
DESTREZA	82

INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	73
APARIENCIA	61

Puntos de vida:	324
Daño absorbido:	135
Equilibrio mental:	79

Acciones/Asalto:	3
Parada:	23
Parada psíquica:	20

Habilidades

Arma: Hacha	136%
Pelea	110%

Poderes

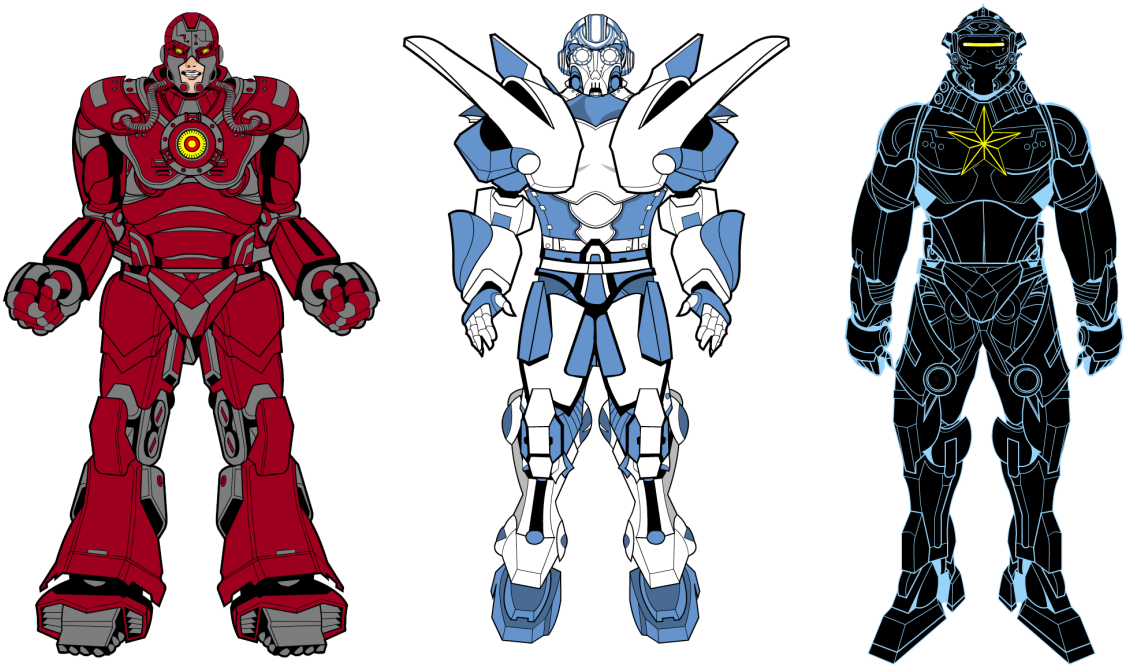
Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico

Historial

Tronador es el héroe más destacado de los minotauros de Terra. Es famoso por sus sorprendentes gestas en combate, su mortal efectividad con las hachas, su encomiable valor y su capacidad casi ilimitada de ingerir bebidas de alta graduación.

Recorre los reinos de Terra en busca de nuevos desafíos y enemigos que derrotar, siempre dispuesto a ayudar a los más necesitados y a luchar contra las injusticias. El nigromante K´sser ha comprobado en más de una ocasión como la furia de este poderoso guerrero es suficiente para desbaratar sus planes más abyectos.

AGENTES DEL VULKAN KOMITE

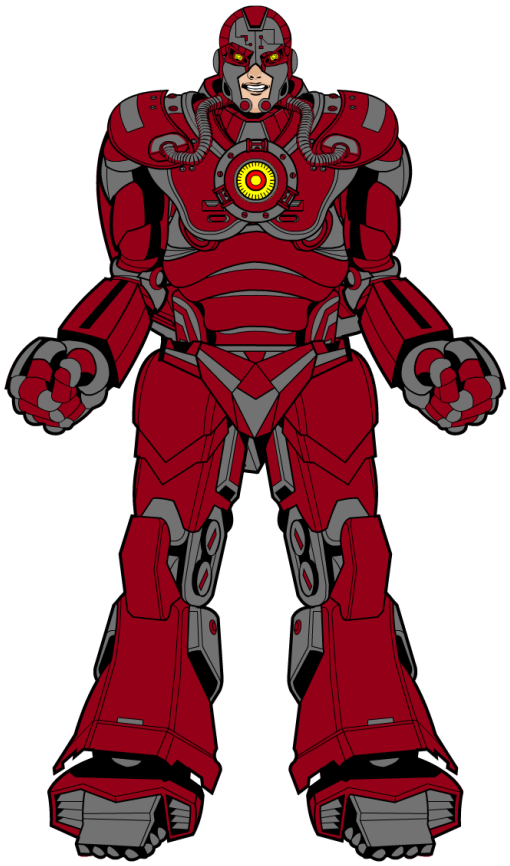


Este grupo de agentes son la cara pública de las operaciones que realiza el Vulkan Komite contra la amenaza de metahumanos en territorio ruso. Las armaduras que visten son propiedad del gobierno y debido a ello, la identidad de las personas que las visten es información de alto secreto.

A ojos de los ciudadanos son los héroes encargados de proteger al pueblo de los terribles enemigos que se atreven a atacarlos, como lo sucedido durante el conflicto de Chechenia o sus enfrentamientos contra las mafias locales. Sin embargo, en alguna ocasión se han visto obligados a realizar actos de dudosa legalidad al seguir las órdenes de sus superiores, lo que ha provocado discusiones en el seno del grupo.

Gracias a la información de un agente doble infiltrado que trabaja para el Secret Operations Service, existen sospechas fundadas de que el Komite oculta otro grupo especializado en “operaciones negras” de eliminación de enemigos del pueblo ruso, que cuenta con el apoyo del gobierno. Si esta información se confirmase, la tormenta política que asolaría Rusia podría tener graves consecuencias internacionales.

POTEMKIN



Nombre: Nikolai Provanoc
Origen: Tecnoarmadura

Profesión: Militar
Nivel: 5

Reputación: +13
Fama: 16

FUERZA	185	**INTELIGENCIA**	73
CONSTITUCIÓN	195	**PERCEPCIÓN**	80
AGILIDAD	93	**APARIENCIA**	68
DESTREZA	94		

Puntos de vida:	210 (66)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	150	**Parada:**	24
Equilibrio mental:	71	**Parada psíquica:**	18

Estatus legal
Ciudadano ruso sin antecedentes penales.

Habilidades

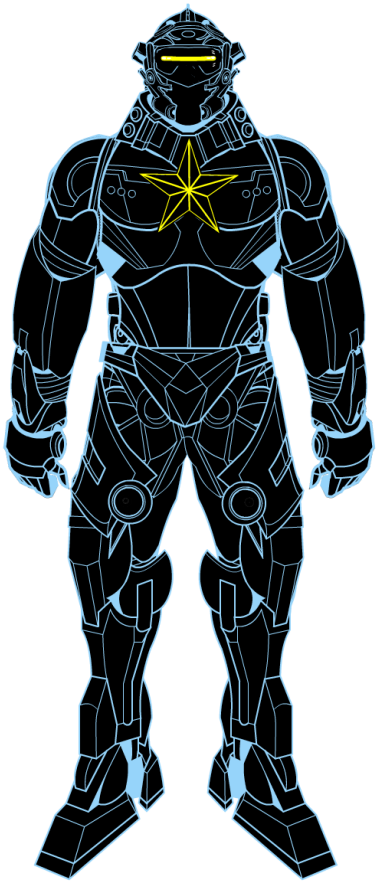
Armadura de combate	92%
Sistemas de armamento	85%

Módulos
Comunicaciones avanzadas
Impulsores Match 1
Condiciones extremas
Fusil de plasma PL-9 (2)

Historial
La armadura de Potemkin ha tenido varios portadores desde su creación hasta el día de hoy. Actualmente, Nikolai es el tercer hombre en vestirla. En su origen fue fabricada por encargo del entonces ejército soviético, como respuesta a la proliferación de individuos con tecnoarmaduras en el resto de agencias militares y ejércitos occidentales. Las características de la armadura la convierten en un instrumento de combate de alta efectividad con un elevado poder ofensivo.

Nikolai ostenta el cargo de capitán dentro de los cuerpos especiales del ejército ruso. Se ofreció voluntario para pilotar la armadura después de la trágica muerte de su anterior ocupante durante la férrea defensa de la ciudad de Saratov.

ESTRELLA DE HIERRO



Nombre: Iván Bereznik
Origen: Tecnoarmadura

Profesión: Militar
Nivel: 6

Reputación: +13
Fama: 16

FUERZA	155	**INTELIGENCIA**	86
CONSTITUCIÓN	185	**PERCEPCIÓN**	74
AGILIDAD	98	**APARIENCIA**	55
DESTREZA	83		

Puntos de vida:	160 (85)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	105	**Parada:**	25
Equilibrio mental:	82	**Parada psíquica:**	21

Estatus legal
Ciudadano ruso sin antecedentes penales.

Habilidades

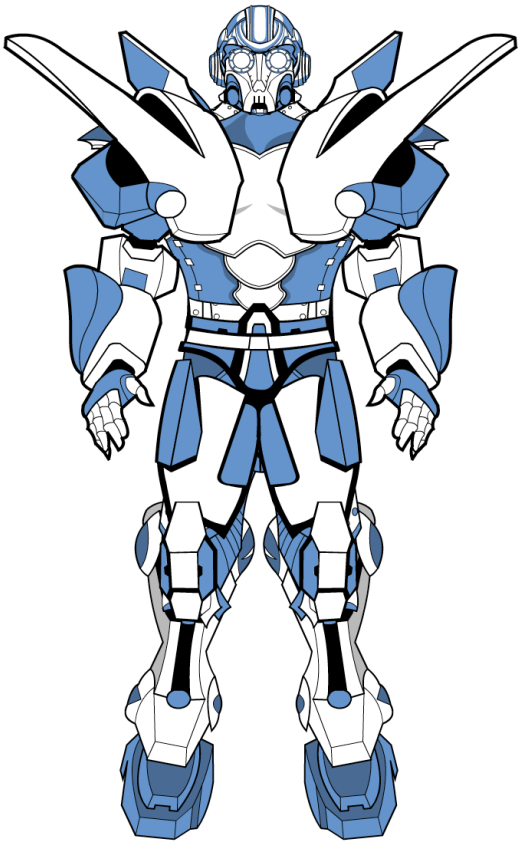
Armadura de combate	89%
Sistemas de armamento	92%

Módulos
Comunicaciones avanzadas
Impulsores Match 1
Camuflaje
Repulsor

Historial
La armadura de Estrella De Hierro fue originalmente financiada por un empresario ruso multimillonario a principios de los años noventa, que cayó en desgracia poco después acusado de vender material tecnológico secreto a países del Tercer Mundo. Fue llevado a juicio por traición y declarado culpable, por lo que todos sus bienes fueron embargados por el gobierno, incluida la armadura y los diseños de fabricación, y los puso a disposición del Vulkan Komite que se encontraba finalizando el desarrollo de un prototipo propio.

En la actualidad, el capitán Iván Bereznik viste la armadura, tras ser elegido por unas exigentes pruebas físicas y psicológicas entre los mejores hombres de su nivel. Se trata de un soldado ejemplar, descendiente de una larga estirpe de militares, que a pesar de su juventud ha demostrado en incontables ocasiones su valor en combate y su sangre fría.

DINAMO



Nombre: Piotr Kandinski
Origen: Tecnoarmadura

Profesión: Militar
Nivel: 7

Reputación: +13
Fama: 16

FUERZA	175	**INTELIGENCIA**	94
CONSTITUCIÓN	178	**PERCEPCIÓN**	88
AGILIDAD	91	**APARIENCIA**	63
DESTREZA	77		

Puntos de vida:	185 (94)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	135	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	90	**Parada psíquica:**	21

Estatus legal
Ciudadano ruso sin antecedentes penales.

Habilidades

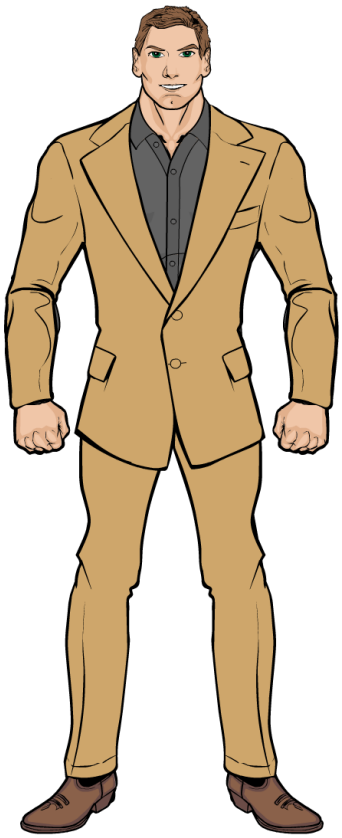
Armadura de combate	96%
Sistemas de armamento	97%

Módulos
Comunicaciones avanzadas
Impulsores Match 1
Cañón de iones Thunderbolt
Soporte vital

Historial
El coronel Kandinski fue asignado como asesor militar del Vulkan Komite en Septiembre de 1998. Desde entonces apoyó con mucho interés la creación de un grupo operativo de acción rápida cuyos miembros irían vestidos con avanzadas tecnoarmaduras.

Su dedicación a esa idea fue tal que se le nombró responsable absoluto del proyecto. Piotr no tardó más de un año en tenerlo todo listo. Incluso se ofreció él mismo para formar parte y actuar como líder del grupo. Así ha sido desde entonces, convirtiéndose en el miembro más veterano y conocido de todos.

EDGAR COLUMBUS



Nombre: Edgar Columbus
Origen: Mutante genético

Profesión: Músico y poeta
Nivel: 6

Reputación: +15
Fama: 25

FUERZA	75
CONSTITUCIÓN	81
AGILIDAD	82
DESTREZA	78
INTELIGENCIA	100
PERCEPCIÓN	91
APARIENCIA	80

Puntos de vida:	92
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	88
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	25

Estatus legal
Ciudadano estadounidense con antecedentes penales.

Habilidades

Filosofía	71%
Literatura	72%
Música	68%

Poderes

Telequinesis	110%	Rango Cósmico

Historial
Edgar Columbus nació en Seattle en el seno de una familia pobre y numerosa a principios de los años sesenta. Cuando se inició el movimiento grunge en su ciudad, Edgar era joven y se vio entusiasmado por esta música.

El ambiente familiar que vivía en su casa lo hacía estar mucho tiempo en la calle, ya que al mostrar desde joven su poder telequinético, su padre le consideraba una aberración de la naturaleza y las discusiones eran frecuentes.

Con diecisiete años abandonó su hogar para no volver y poco tiempo después se unió a un grupo de mutantes adolescentes que se refugiaron en la música. Edgard vivió durante varios años en los suburbios de Seattle junto a otros renegados, aprendiendo a tocar la guitarra y escribiendo sus propias canciones.

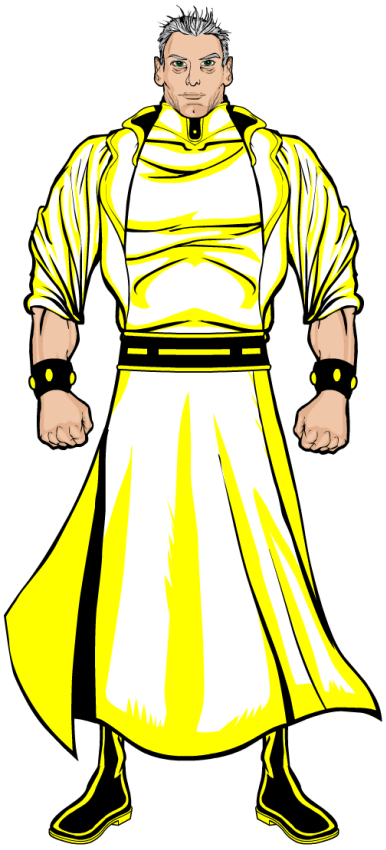
El violento suicidio de un amigo de su infancia que había alcanzado cierto éxito con su grupo musical le sumergió en una espiral autodestructiva rodeada de drogas y libros de filosofía. Pocos meses después, logro liberarse de sus adicciones y se dedicó a viajar por las grandes ciudades de EE.UU. en busca de respuestas.

En uno de sus viajes llegó a San Francisco, donde conoció a sus futuros compañeros del Frente de Liberación Mutante. Allí reconocieron sus dotes de líder nato. Entonces se le ocurrió la idea de fundar el Frente para defender los derechos de todos los mutantes. En esa época también conoció a Sharkman, con el que inicialmente compartían sueños y esperanzas de un futuro mejor.

Lo que ocurrió después es conocido públicamente. Discursos sobre la igualdad, manifestaciones por todo el país y la gran marcha metahumana sobre San Francisco. Después de toda esa vorágine, Edgar Columbus desapareció. A día de hoy nadie conoce su paradero.

Sus amigos y también sus numerosos enemigos no han dejado de buscar alguna información sobre su localización actual. Incluso la Hermandad Aria ha llegado a contratar los servicios de Murder Unlimited para encontrarle y ejecutarle. Pero el destino de Edgar Columbus es todo un misterio.

DANTE



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante genético - Mutante inducido

Profesión: Inaplicable
Nivel: 9

Reputación: -20
Fama: 30

FUERZA	75	**INTELIGENCIA**	100
CONSTITUCIÓN	81	**PERCEPCIÓN**	91
AGILIDAD	82	**APARIENCIA**	80
DESTREZA	78		

Puntos de vida:	122	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	65	**Parada psíquica:**	25

Poderes

Telequinesis	120%	Rango Cósmico

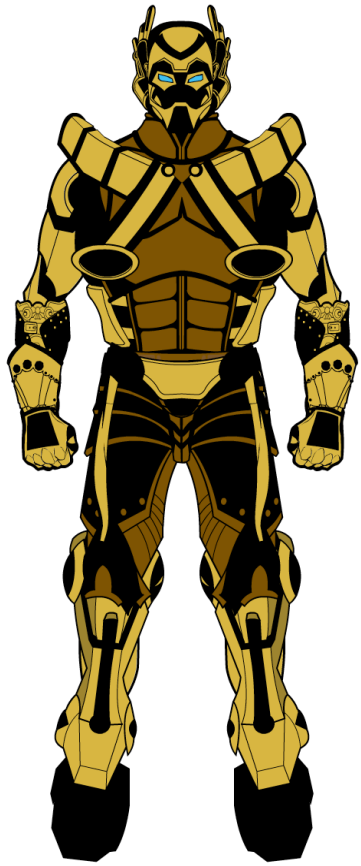
Historial

Nada seguro se sabe acerca de Dante antes de su impactante aparición en la isla Purgatorio. Los investigadores de la Winter Office sostienen la teoría de que Dante y Edgar Columbus son la misma persona, hecho que aún no ha podido ser comprobado. Si bien es cierto que existe bastante parecido físico entre ambos metahumanos e igualmente similitud en ciertos aspectos de sus poderes, hay también importantes diferencias.

El desaparecido Edgar Columbus tendría en la actualidad cerca de cuarenta años, mientras que Dante ha superado con creces el medio siglo de edad. Así mismo, los poderes de Dante poseen un nivel jamás visto en el mutante de Seattle. Sea como fuere, parece claro que existe algún tipo de relación entre ellos. Las ocasiones en las que Dante ha tenido que hablar sobre este asunto ha respondido con acertijos o juegos de palabras, lo que no ha contribuido a aclarar la situación.

La opinión pública ve a Dante como un dictador, un mutante extremista y desequilibrado. pero la cosa no es tan simple como parece. Se trata de una persona inteligente y calculadora, con un plan predefinido con respecto a la comunidad mutante. Un plan que, por ahora, está siguiendo paso a paso y que sólo él sabe cuáles serán sus últimas consecuencias.

PROTECTOR



Nombre: Dominic Boulois
Origen: Exosesqueleto energético

Profesión: Científico
Nivel: 8

Reputación: -5
Fama: 15

FUERZA	130	**INTELIGENCIA**	92
CONSTITUCIÓN	85	**PERCEPCIÓN**	76
AGILIDAD	77	**APARIENCIA**	75
DESTREZA	84		

Puntos de vida:	180	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	105/120	**Parada:**	19
Equilibrio mental:	75	**Parada psíquica:**	23

Estatus legal
Ciudadano francés con antecedentes penales.

Habilidades

Sistemas de armamento	89%
Armadura de combate	94%
Ciencia: Electrónica	80%
Cibertecnología	91%

Equipo
Protector viste un exoesqueleto energético que le permite disparar un rayo de energía eléctrica de intensidad variable (50+1D100 de daño) y volar a velocidades cercanas al Match 1, además de aumentar su fuerza física.

Historial
Dominic era un científico que dedicó una primera parte de su vida adulta a la investigación en los campos de la Electrónica y Cibertecnología. Se pasaba la mayor parte del tiempo encerrado en su laboratorio de la universidad de París, experimentando en teorías sobre campos de fuerza eléctricos, materia en la que estaba considerado como uno de los mayores expertos mundiales.

Al poco tiempo se casó con Marie, una bellísima mujer que estaba involucrada de manera activa en movimientos ecologistas, algunos de ellos de carácter radical. La influencia de Marie sobre su marido fue aumentando con el paso de los años, hasta llegar a un punto en que Dominic hizo suyas las ideas que su esposa siempre había expresado.

Llegado el momento el joven matrimonio abandonó París y se desplazó a Kenia junto a su hijo recién nacido. Allí continuaron siendo unos destacados defensores de la naturaleza, con actuaciones impactantes en el campo de la lucha contra los cazadores furtivos. Durante esa etapa de su vida Dominic tuvo un revelador encuentro con varias de las integrantes de las Nature Corps, quienes acudieron al corazón de África a detener las actividades ilegales de una multinacional norteamericana.

Desde ese instante Dominic decidió dedicar su vida a la lucha a favor de la naturaleza y, aplicando todos sus conocimientos técnicos, creó un traje de combate que le permitiría luchar contra las amenazas del ser humano, el único depredador inconsciente de la naturaleza. A pesar de sus buenas intenciones, su inexperiencia como héroe hizo que sufriera humillantes derrotas. Se le ocurrió entonces la idea de construir varios modelos de robots con capacidad para actuar casi de manera independiente y que respondieran sólo ante su autoridad.

Dos años más tarde se mostró de nuevo a la luz pública. Esta vez apareció acompañado de dos robots, uno con forma de gorila mecánico y otro con el aspecto de un águila humanoide. Gracias a sus nuevos compañeros, logró salir triunfante en un ataque a un grupo de cazadores furtivos que cazaban elefantes.

Durante los últimos años sus actuaciones han sido cada vez más frecuentes, siempre en lugares amenazados ecológicamente y acompañado de sus criaturas mecánicas. Aunque le muevan motivaciones ecologistas, Protector utiliza métodos violentos que han causado algunas muertes. Debido a ello está considerado como un criminal y ha tenido encuentros poco amistosos con grupos como SAFE o Iberia Inc., aunque sigue manteniendo buenas relaciones con Nature Corps.

Protector ha construido casi una decena de androides de aspecto animal. Suele utilizar varios de ellos dependiendo del tipo de misión a realizar. Cuando alguno de ellos es destruido, lo reemplaza por una nueva y mejorada versión. Algunos de sus robots androides son los siguientes:

ÁGUILA

Fuerza	110	Acc/Asalto:	3	Parada:	30
Constitución	125				
Agilidad	110	PV:	125	DA:	45
Destreza	95				
Percepción	110				
Apariencia	80				
Poderes	Emisión de energía eléctrica		75%	Rango Elevado	
	Volar		90%	Rango Alto	

CHIMPANCÉ

Fuerza	120	Acc/Asalto:	3	Parada:	40
Constitución	120				
Agilidad	130	PV:	80	DA:	30
Destreza	80				
Percepción	90				
Apariencia	50				

Poderes	Emisión de energía eléctrica	90%	Rango Bajo

CUERVO

Fuerza	105	Acc/Asalto:	4	Parada:	50
Constitución	115				
Agilidad	140	PV:	115	DA:	30
Destreza	85				
Percepción	100				
Apariencia	50				

Poderes	Emisión de energía eléctrica	90%	Rango Medio
	Volar	120%	Rango Alto

ELEFANTE

Fuerza	180	Acc/Asalto:	2	Parada:	20
Constitución	180				
Agilidad	80	PV:	180	DA:	120
Destreza	70				
Percepción	85				
Apariencia	40				

GORILA

Fuerza	160	Acc/Asalto:	3	Parada:	19
Constitución	160				
Agilidad	95	PV:	160	DA:	90
Destreza	85				
Percepción	80				
Apariencia	50				

Poderes	Campo de fuerza energético	-	Rango Bajo

HIENA

Fuerza	135	Acc/Asalto:	2	Parada:	30
Constitución	145				
Agilidad	90	PV:	135	DA:	45
Destreza	75				
Percepción	90				
Apariencia	45				
Poderes	Mala suerte		85%	Rango Bajo	

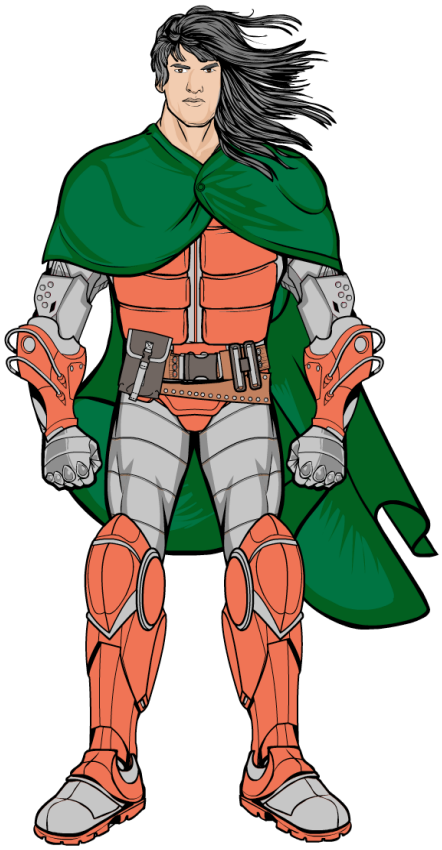
LEÓN

Fuerza	160	Acc/Asalto:	2	Parada:	24
Constitución	160				
Agilidad	95	PV:	165	DA:	90
Destreza	90				
Percepción	100				
Apariencia	75				

LOBO

Fuerza	140	Acc/Asalto:	3	Parada:	25
Constitución	145				
Agilidad	100	PV:	145	DA:	75
Destreza	90				
Percepción	110				
Apariencia	70				
Poderes	Grito sónico		91%	Rango Elevado	

ALEXANDER ERIDANI



Nombre: Alexander Eridani
Origen: Mutante inducido

Profesión: Viajero temporal
Nivel: 4

Reputación: 0
Fama: 5

FUERZA	86
CONSTITUCIÓN	89
AGILIDAD	95
DESTREZA	94
INTELIGENCIA	92
PERCEPCIÓN	164
APARIENCIA	85

Puntos de vida:	75
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	92
Acciones/Asalto:	3
Parada:	24
Parada psíquica:	23

Poderes

Campo de fuerza magnético	55%	Rango Elevado
Precognición	109%	Rango Elevado
Regeneración	-	Rango Medio
Súper Percepción	-	Rango Alto

Historial

Alexander Eridani proviene de un mundo diferente al nuestro, al menos por ahora. Un mundo azotado por la guerra y una plaga bacteriológica que ha diezmado la población del planeta sin hacer distinciones entre humanos y metahumanos. Una plaga nacida en un laboratorio y liberada en la Tierra por Antonio del Hierro, director general de IDESS, con el fin de apoderarse del mundo.

Es el único hijo de Épsilon Eridani... pero un Épsilon diferente al que nosotros conocemos, alguien a quien ya no movía la ira y la venganza sino la redención. Y que en un principio se alió con Antonio del Hierro para conseguir sus propios objetivos.

En esta realidad Épsilon no fue un terrorista mutante, era un héroe y el líder de la resistencia. En aquella tierra destrozada, la vida y la muerte se convirtieron en algo frecuente para él, dos compañeras que iban de la mano a todas partes. Y eso es algo que Épsilon supo cuando su hijo Alexander falleció.

Su padre, a quien el destino ya había arrebatado a su primogénita, no se resignó a perderle. Donde la ciencia no podía ayudarle intervino la magia. Maestro Arcano, aliado de Épsilon en esa dimensión, se prestó a devolverle la vida a su hijo.

Pero como todo acuerdo tenía sus condiciones, para que Alexander pudiera vivir Épsilon tuvo que sacrificar una parte de sí mismo. De su propia alma. Esa energía espiritual corre ahora por el cuerpo de su hijo.

Alexander proviene de un mundo moribundo y violento. Lo ha contemplado todo con los ojos de aquel que ha estado muerto y en cierto sentido sigue estándolo. Ha vivido en ese infierno una vez, y no piensa consentir que se repita la historia en nuestra realidad.

No importa lo que tenga que hacer, no importa el precio que deba pagar o la sangre que deba derramar. Sabe que cualquier cosa es mejor que el futuro de donde viene.

Cuando la duda nubla su mente sólo tiene que recordar las últimas palabras de su padre antes de morir: *“Prométeme que corregirás mis errores, que no dejarás que triunfen”*. Al instante, esas dudas se evaporan aplastadas por una indestructible convicción de que debe acabar con IDESS para evitar el trágico destino que nos espera a todos.

¿Cómo será su encuentro con el Épsilon Eridani que todos conocemos? ¿Unirán sus fuerzas para luchar juntos contra IDESS o Alexander se enfrentará al dictador? ¿El viaje temporal que le trajo a la Tierra ha podido provocar una ruptura en el espacio-tiempo con peligrosas consecuencias? Demasiados interrogantes y muy pocas respuestas.

ZODIACO



La organización Zodiaco es un grupo de mercenarios metahumanos que trabaja para aquellos que puedan pagar sus honorarios. Sin embargo, la realidad no está tan clara, puesto que Libra (su líder) es quien encomienda las misiones a realizar, cuyos objetivos reales sólo él conoce.

Zodiaco opera en cualquier país del mundo, aunque suele realizar misiones más frecuentemente en Europa, Norteamérica y en zonas de conflictos bélicos. Contratar sus servicios es caro pero rentable, gracias a la alta efectividad de todos sus componentes. La base del grupo se encuentra precisamente en el castillo de Gressville, un pequeño pueblecito de la campiña inglesa.

Dicha base cuenta con todo el equipamiento necesario, además de instalaciones tales como armamento defensivo, sistemas de protección, hangares para guardar vehículos, laboratorios, etc. En los hangares puede encontrarse la sofisticada aeronave Orión, que utiliza el grupo para sus desplazamientos, diseñada originalmente por Zortek (los planos del proyecto “desaparecieron” misteriosamente antes de que pudiera comenzarse la fase de realización), equipada con armas láser, misiles y varios sistemas tecnológicos bastante avanzaos.

Actualmente Zodiaco tiene el estatus de grupo terrorista internacional y todos los grupos legales de héroes y fuerzas armadas internacionales tienen prioridad de actuación sobre ellos. A pesar de todo, Zodiaco también ha realizado actos que en manos de héroes más famosos habrían sido calificados por la prensa de *“increíbles hazañas heroicas”*. Sin embargo, en los medios de comunicación nunca han sido calificados de forma positiva a ojos de los ciudadanos.

Hay que mencionar que a pesar de que normalmente Zodiaco actúa conjuntamente con todos sus miembros, la mayoría de sus integrantes tiene una identidad y vida propia al margen del grupo. El misterioso Libra siempre sabe como localizar a todos los componentes del grupo cuando son necesarios. Si por separado no son fáciles de eliminar, juntos son casi invencibles.

ACUARIO



Nombre: Gurek-Dhar
Origen: Atlante - Mutante genético

Profesión: Mercenario
Nivel: 3

Reputación: -10
Fama: 20

FUERZA	107	**INTELIGENCIA**	98
CONSTITUCIÓN	120	**PERCEPCIÓN**	95
AGILIDAD	98	**APARIENCIA**	96
DESTREZA	85		

Puntos de vida:	94	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	55	**Parada:**	24
Equilibrio mental:	90	**Parada psíquica:**	24

Poderes

Control del agua	91%	Rango Elevado
Empatía animal	99%	Rango Medio

Historial

El verdadero nombre de Acuario es Gurek-Dhar, aunque renunció a él en el momento en que abandonó su ciudad submarina y emigró hacia la superficie. Gurek siempre había sido un atlante corriente entre los de su especie, ansiando un respeto y veneración que debido a su clase social le estaban negados.

Aliándose con su hermano Natik y con un pequeño grupo de rebeldes atlantes que le seguían, intento oponerse sin éxito a la rigidez del sistema social de esta raza acuática. El fracaso de su rebelión se saldó con la muerte de Natik y de la mayoría de los rebeldes. Debido a que era el instigador de la rebelión a Gurek se le debía ejecutar como castigo, pero entonces Libra se le apareció y le ofreció un trato: unirse a un grupo de seres de la superficie a cambio de dejar para siempre a los suyos. En ese momento Gurek murió, adoptando para siempre el nombre de Acuario.

Acuario es fuerte y robusto, como corresponde a los atlantes, además de resultar muy atractivo a ojos de las mujeres. El tono de su piel es de un azul claro y sus ojos son verdes, de mirada triste. Su cabello largo lo lleva recogido por una cinta de seda negra, herencia de su madre. Su traje de combate es de color azul oscuro, con el símbolo de Acuario en la espalda.

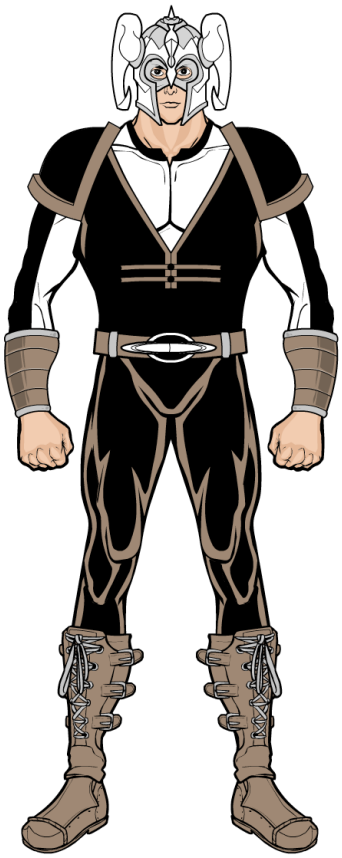
Acuario ama el poder y el respeto, y le gusta destacar cuando le toca realizar su parte del trabajo en las misiones del grupo. Espera en un futuro volver a su ciudad atlante y convertirse en un gran líder para su pueblo, aunque sabe que para que eso suceda tienen que cambiar muchas cosas en su sociedad.

Normalmente Acuario combate sin otras armas que no sean sus puños, aunque sí puede usar las corrientes de agua para dispararlas contra sus enemigos, provocando asfixia o una pequeña distracción que le permite ganar ventaja.

Acuario se encarga de la parte acuática, al igual que Piscis (infiltración submarina, colocar explosivos en plataformas, atacar submarinos o embarcaciones, etc), formando un dúo difícil de derrotar. Conoce bien el mar y los océanos, y predice con exactitud si habrá alguna tormenta marina en las proximidades.

Únicamente mantiene amistad con Piscis, puesto que ambos son afines al mismo elemento. Aunque Acuario no lo sabe, Virgo está locamente enamorada de él y siempre está pendiente de lo que hace. A pesar de su caracter altivo y un tanto orgulloso, es bastante disciplinado y acatará cualquier decisión de Libra sin dudarlo, ya que le agradece mucho haberlo salvado de sus semejantes.

ARIES



Nombre: Derek Corwell
Origen: Terrano

Profesión: Aventurero
Nivel: 3

Reputación: -9
Fama: 15

FUERZA	82
CONSTITUCIÓN	90
AGILIDAD	135
DESTREZA	94

INTELIGENCIA	77
PERCEPCIÓN	86
APARIENCIA	71

Puntos de vida:	69
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	62

Acciones/Asalto:	4
Parada:	50
Parada psíquica:	22

Poderes

Súper Agilidad	-	Rango Medio
Empatía animal	82%	Rango Elevado

Hechizos

Crear ilusiones	Rango 1
Información	Rango 1
Conocimientos	Rango 2

Historial

Derek Corwell es un Terrano que en su mundo practicaba la magia siempre que podía, esforzándose en aprender todo lo posible sobre el arte arcano. Sin embargo, su ansia de conocimiento le llevó a cometer una grave imprudencia, pues una noche Derek entró a hurtadillas en el laboratorio de su maestro en busca de nuevos secretos.

Encontró un objeto de gran poder, un yelmo en forma de cabeza de carnero (el Yelmo de Elezar) y se lo puso sin dudar. En ese momento Derek sintió un agudo dolor, cayendo inconsciente. A la mañana siguiente al despertar, Derek vio con horror como no podía quitarse el yelmo de la cabeza. Además su maestro le castigó con el destierro por su imprudencia, con lo que Derek se escondió en un bosque, donde aprendió a dominar los poderes que el yelmo le otorgaba.

Meses después Libra se le apareció en el bosque, prometiéndole estudiar su problema a cambio de que Derek ingresara en un grupo de seres bajo su mando en un mundo paralelo: la Tierra.

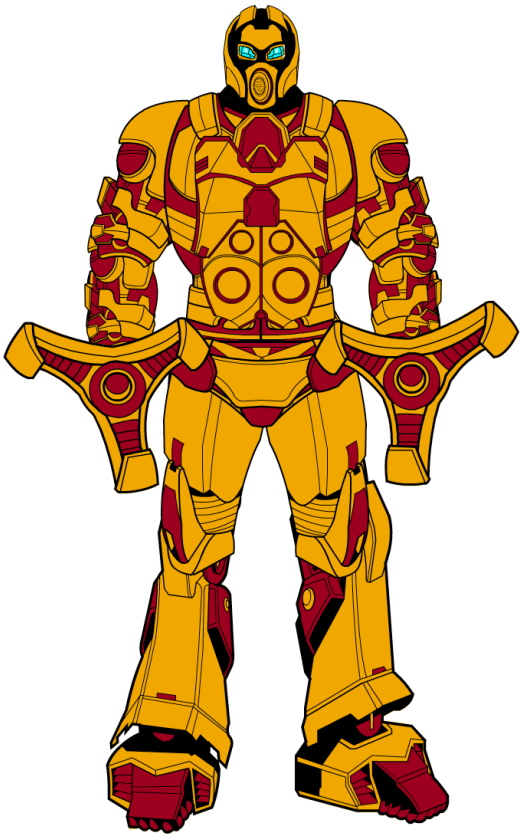
Aries viste un traje marrón oscuro y lleva el Yelmo de Elezar en la cabeza. Este yelmo maldito está hecho de un material mágico desconocido, parecido a la plata. Aries es un hombre de corazón noble, aunque la maldición le está trastornando cada vez más, y haría lo que fuese por poder librarse del yelmo.

Aunque detesta el combate y prefiere no tener que luchar, si tiene que hacerlo usará sus conjuros. Se dedica a la infiltración, a rastrear y perseguir a los enemigos utilizando sus redes y trampas. Suele apoyarse en su poder de comunicación con los animales. Le encantan las misiones en zonas boscosas, donde trabaja muy a gusto.

Desconfía de Tauro y Escorpio por su maldad y su ansia de hacer daño, y se siente a gusto al lado de Virgo. Tampoco termina de creerse a Libra, puesto que con el paso tiempo aún no ha podido encontrar lo que le prometió, una solución para poder deshacerse del Yelmo de Elezar.

Aries está convencido que si pudiera ponerse en contacto con su maestro, le haría entrar en razón y le quitaría la maldición del yelmo. Pero todos los intentos para localizarlo que tanto él como Libra han hecho han sido en vano.

CÁNCER



Nombre: José Ignacio Garrido
Origen: Tecnoarmadura

Profesión: Científico
Nivel: 3

Reputación: -8
Fama: 13

FUERZA	135	**INTELIGENCIA**	83
CONSTITUCIÓN	140	**PERCEPCIÓN**	76
AGILIDAD	87	**APARIENCIA**	65
DESTREZA	81		

Puntos de vida:	135 (58)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	60	**Parada:**	22
Equilibrio mental:	81	**Parada psíquica:**	21

Estatus legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Habilidades

Cibertecnología	82%
Pilotar: aeronave	84%

Módulos
Pinzas cibernéticas (30+3D10 de daño)

Historial
Edmundo Garrido era un aclamado científico especializado en cibernética que trabajaba para IDESS en sus laboratorios de Bruselas. Consiguió realizar un proyecto de tecnoarmadura útil para trabajos en hipotéticas fábricas lunares en el espacio.

Esta tecnoarmadura tendría una gran autonomía permitiendo que el usuario pudiera estar trabajando varios días fuera de la estación espacial, pudiendo realizar varias funciones en solitario. A pesar de sus brillantes ideas, IDESS consideró que el proyecto no era viable puesto que no tenía un uso militar, así que despidió a Garrido y finalizó el proyecto.

Edmundo, al ver que todos sus sueños y el trabajo que había realizado durante tanto tiempo se habían ido al traste, entró en una grave depresión y abandonó a su familia. Paso varios meses desaparecido, ahogando sus penas en alcohol y lamentándose por lo ocurrido. A pesar de que poco después recupero el contacto con su mujer e hijos, no logró superar el bache emocional y se terminó suicidando arrojándose al vacío desde un puente.

Una noche, su hijo José Ignacio recibió un extraño paquete. Dentro había un dossier con el proyecto de su padre y una grabación donde se explicaba con claridad todo lo ocurrido en IDESS y las causas del suicidio de su progenitor.

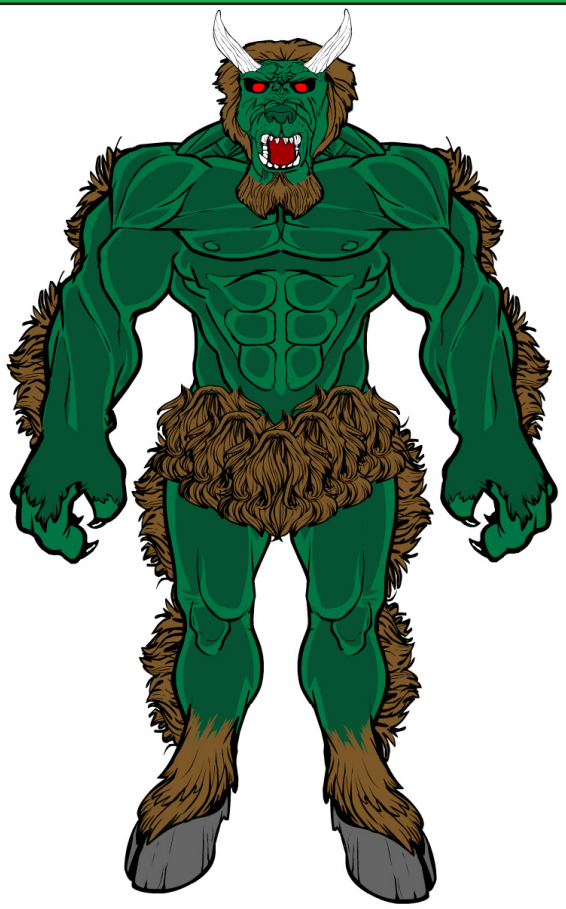
Al día siguiente se le presentó Libra, ofreciéndole los recursos necesarios para terminar el trabajo de su padre y vengar su muerte, a cambio de realizar ciertos "trabajos" para él. José aceptó, construyendo la tecnoarmadura y convirtiéndose en su portador: Cáncer.

La tecnoarmadura de Cáncer es de carácter medio, siendo más útil para trabajos mineros que para el combate. No obstante, en ambos brazos tiene incorporadas unas pinzas de acero capaces de hacer añicos cualquier cosa. Garrido odia todo lo que tiene que ver con IDESS, y no dudaría en utilizar sus pinzas para atacar a cualquiera de los miembros de dicha organización.

Cáncer se ocupa de lo relacionado con la tecnología de Zodiaco (analiza robots, repara los vehículos, manipula sistemas de seguridad, …) y aunque prefiere trabajar en el laboratorio que participar en las misiones, será el primero en acudir si el objetivo a cumplir tiene relación con los antiguos jefes de su padre. Cáncer también es el encargado de pilotar la nave Orión.

Respeta muchísimo a Libra, desconfía de Tauro y es muy amigo de Capricornio, al que llama cariñosamente *"el vellocino de oro"*.

CAPRICORNIO



Nombre: Sergio Farriós
Origen: Mutante inducido

Profesión: Mercenario
Nivel: 3

Reputación: -16
Fama: 15

FUERZA	145
CONSTITUCIÓN	135
AGILIDAD	82
DESTREZA	73
INTELIGENCIA	76
PERCEPCIÓN	130
APARIENCIA	44

Puntos de vida:	133
Daño absorbido:	60
Equilibrio mental:	65
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	19

Estatus legal
Ciudadano colombiano con antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Elevado
Súper Constitución	-	Rango Elevado
Súper Percepción	-	Rango Elevado
Armas naturales	-	-

Historial
Sergio Farriós era un campesiones que trabajaba en el campo, residente en la pequeña aldea de Montillas. Un día estaba llevando a sus cabras a pastar cuando encontró los restos de un animal muerto, al que parecían haber absorbido todos los órganos y la sangre. Comentando lo sucedido con sus vecinos pronto se enteró de que muchos de ellos también habían visto cosas parecidas, por lo que se unieron para buscar una solución al problema.

Así que una noche todos los pastores de Montillas idearon una trampa: emboscar a la criatura que hacía aquello poniendo como cebo unos cuantos animales sueltos. El cebo tuvo éxito y la criatura apareció... para su desgracia, puesto que se trataba del legendario Chupacabras, un ser sobrenatural de 2 metros de altura, piel grasienta similar al cuero, brillantes ojos rojos y dotado de una extraordinaria fuerza.

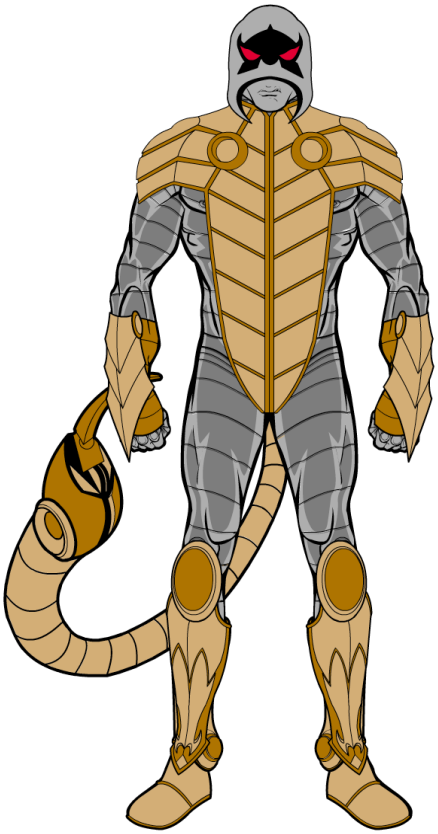
Lo último que recordó Farriós antes de caer inconsciente era que una cabeza de cabra cubierta de una fina capa de escamas doradas se abatía sobre él. Al despertar, Farriós descubrió al resto de sus compañeros muertos, pero lo peor fue que él se había convertido también en una criatura horrenda, similar al Chupacabras.

Incapaz de volver con los suyos, Farriós se dedicó a sobrevivir en las montañas colombianas devorando animales salvajes, hasta que un día tropezó accidentalmente con Libra. Éste le proporcionó un lugar donde vivir junto a un grupo de seres tan extraordinarios como él, con quienes podría compartir sus penas y alegrías.

Capricornio es una criatura humanoide de más de dos metros de altura, con gran fuerza y constitución. Sobresalen de su cabeza dos cuernos retorcidos con los que embiste a sus enemigos (+20 al daño). A diferencia de Aries, asume su maldición con naturalidad, sabe que nunca podrá volver a ser humano y prefiere aprovechar las ventajas de convertirse en algo diferente.

Su función en Zodiaco es atacar y destruir, es parte de la fuerza de choque del grupo. Junto con Sagitario se encarga de eliminar las primeras defensas que se encuentran durante las misiones. Es buen amigo de Cáncer, aunque no le gusta que sea tan noble, y también suele conversar con Aries, con el que se identifica bastante por ser víctima de la maldición del yelmo.

ESCORPIO



Nombre: Brad Lewis
Origen: Mutante genético

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -19
Fama: 18

FUERZA	150
CONSTITUCIÓN	160
AGILIDAD	110
DESTREZA	77

INTELIGENCIA	71
PERCEPCIÓN	84
APARIENCIA	52

Puntos de vida:	171
Daño absorbido:	90
Equilibrio mental:	66

Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	18

Estatus legal
Ciudadano canadiense con antecedentes penales.

Poderes

Blindaje natural	-	Rango Elevado
Súper Agilidad	-	Rango Bajo
Armas naturales	-	-

Historial
Dicen que a Brad Lewis le picó de pequeño un escorpión en un viaje que hizo a Egipto. Otros dicen que su mal genio le provocó la mutación que le convirtió en un monstruo. También se rumorea que fue cobaya de algún horrible experimento alienígena cuyo fin era destruir a la humanidad. Lo único que es realmente cierto es que, recién cumplida la mayoría de edad, Brad sufrió un accidente de tráfico en su flamante coche nuevo, quedando el vehículo completamente envuelto en llamas con Brad atrapado y sin posibilidad de huir.

Justo cuando creyó que iba a morir, el muchacho sufrió una transformación. Su cuerpo se cubrió de una sólida capa dura parecida a la piel de los crustáceos y le creció una larga cola. Asombrosamente su fuerza también había aumentado considerablemente, con lo que le fue muy sencillo salir del vehículo. A partir de aquel día estudió sus nuevos poderes, convirtiéndose en un criminal a sueldo muy bien pagado.

Su fama llegó a oídos de Libra, el cual le ofreció un buen sueldo, un lugar donde ocultarse y apoyo para sus fechorías. Y a cambio solamente tenía que aguantar a una *"pandilla de niñatos"* como él mismo llama al resto de sus compañeros.

Al asumir su forma de Escorpio crece de tamaño ligeramente, transformándose en un auténtico escorpión humano. Su terrible cola le hace ser un enemigo muy peligroso (el veneno es de tipo normal y la cola le proporciona un ataque extra por asalto), además de su fuerza y su piel blindada.

Hace las funciones de asesino del grupo junto a Tauro. Aunque no soporta a ningún otro miembro del Zodiaco, aguanta algo mejor a Tauro por ser de carácter parecido al suyo. Le exaspera la frialdad de Libra (al que no le importaría suplir como líder del Zodiaco) y le enfurecen los sermones de Aries, al que llama *"el maldito cabeza de cabra"*.

Su carácter es de permanente odio y rebeldía hacia el resto del mundo, sus compañeros incluidos, y muchos de ellos opinan que es un psicópata desequilibrado que debería estar entre rejas.

GÉMINIS



Nombre: Luciano Torrelli
Origen: Experto en artes marciales - Mutante genético

Profesión: Mercenario
Nivel: 3

Reputación: -12
Fama: 10

FUERZA	100	**INTELIGENCIA**	83
CONSTITUCIÓN	92	**PERCEPCIÓN**	105
AGILIDAD	115	**APARIENCIA**	73
DESTREZA	90		
Puntos de vida:	68	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	30
Equilibrio mental:	70	**Parada psíquica:**	21

Estatus legal
Ciudadano italiano con antecedentes penales.

Poderes
Personalidad múltiple - -

Historial
Luciano Torrelli era uno de los muchachos de un conocido capo italiano, Leonardo Santini “Santos”. Luciano había matado, robado, traficado con drogas, estafado y cometido innumerables delitos en nombre de Santos, hasta el punto de que estaba más que harto de tanto crimen y quería abandonar esa vida.

Un día recibió el encargo de darle una paliza a Cheng-Lai-Tsu, un viejo asiático que no quería pagar la cuota de protección que la familia Santini había impuesto, por lo que Torrelli y otros sicarios más le hicieron una visita al restaurante chino del cual era propietario.

Pero el viejo no era tan débil como parecía. Con una increíble agilidad y armado sólo con un bastón de madera, presentó batalla a los mafiosos, hasta que el cansancio hizo mella en él y la lentitud se apoderó de sus miembros. Torrelli quedó tan fascinado ante la visión de aquel viejo moviéndose con sorprendentes movimientos que en el último instante se apiadó del viejo, disparando a sus compañeros y protegiendo a Cheng.

En gratitud, Cheng le ofreció al siciliano su amistad, que con el paso del tiempo se transformó en amor paternal, puesto que el chino no tenía hijos. Pronto le contaría a Torrelli cuál era su secreto: el dominio de la mente, el autocontrol absoluto sobre el cuerpo y el alma. Pese a la advertencia del viejo de que el entrenamiento marcial era muy duro, y podía quebrar un espíritu frágil, Torrelli quiso aprender más. El siciliano fue adiestrado por Cheng en el mundo de las artes marciales, al mismo tiempo que veía como dicho entrenamiento ayudaba a enterrar sus antiguas pasiones de sangre y odio.

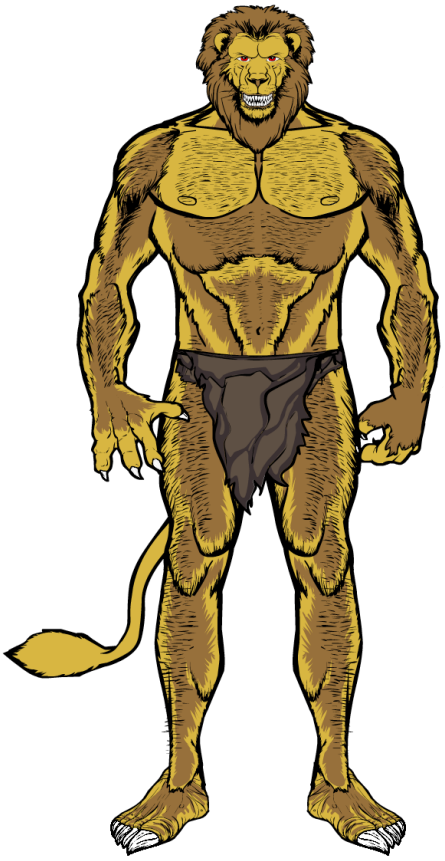
Pero meses más tarde los muchachos de Santos volvieron para cobrarse su venganza y mataron a Cheng delante de Torrelli. Justo en ese instante Luciano experimentó una explosión de violencia, odio y ferocidad en su interior. Se transformó en un ser hecho de sombras, con ojos rojos y actitud asesina. Era su otro yo, la otra cara de su personalidad, el Mal opuesto al Bien. El Ying y el Yang.

Cuando la policía llegó al restaurante, encontraron a Torrelli con vida y las manos llenas de sangre. El resto de hombres estaban muertos. Luciano fue acusado de asesinato y condenado a prisión, donde un día se presentó un hombre con el signo de la balanza en el pecho. Le habló con extrañas palabras del equilibrio cósmico y del papel del Bien y el Mal, enfrentados entre sí en una lucha interminable. Le ofreció la libertad a cambio de pertenecer a un grupo de hombres dispuestos a tomar parte en esa batalla cósmica. Luciano aceptó, convirtiéndose en Géminis.

Géminis no usará nunca armas de fuego, sólo armas de estilo oriental como nunchakus o sais, ni tomará la vida de ningún enemigo. Invocará su yo malvado en situaciones de emergencia, puesto que sabe que es todo lo opuesto a él y no tiene consideración por la vida de sus oponentes.

El sigilo es el campo de actuación principal de Géminis. Es silencioso y ágil como un gato, siendo el especialista en infiltración del Zodiaco. Su melancolía le vuelve taciturnoy no se comunica demasiado con los demás. Desconfía de la parte más agresiva del grupo (Tauro, Escorpio, Leo y Capricornio) y prefiere acompañar a los otros. Respeta a Libra, con el que se siente a gusto charlando sobre el equilibrio del universo y las fuerzas elementales.

LEO



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Asesino
Nivel: 3

Reputación: -17
Fama: 16

FUERZA	120
CONSTITUCIÓN	125
AGILIDAD	118
DESTREZA	84

INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	130
APARIENCIA	59

Puntos de vida:	114
Daño absorbido:	45
Equilibrio mental:	55

Acciones/Asalto:	3
Parada:	40
Parada psíquica:	20

Poderes

Súper Agilidad	-	Rango Medio
Súper Fuerza	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Medio
Súper Percepción	-	Rango Medio
Armas naturales	-	-

Historial

Leo es la prueba de que la historia narrada en “La Isla del Dr. Moureau” dejó de ser fantasía para convertirse en una terrible realidad, para desgracia de todos aquellos que se cruzan por el camino de este ser mitad hombre, mitad león.

Un grupo científico japonés encontró una isla del Pacífico que no aparecía reflejada en los mapas y en cuyo interior se escondía un laboratorio secreto. En él hallaron diversas notas e informes sobre el trabajo de hibridación genética entre humanos y animales.

En realidad la isla se trataba de uno de los primeros centros de investigación del doctor Meyer, cuyos experimentos más antiguos se remontaban a la Segunda Guerra Mundial y tuvieron lugar en la costa asiática, gracias a los aliados japoneses del Tercer Reich.

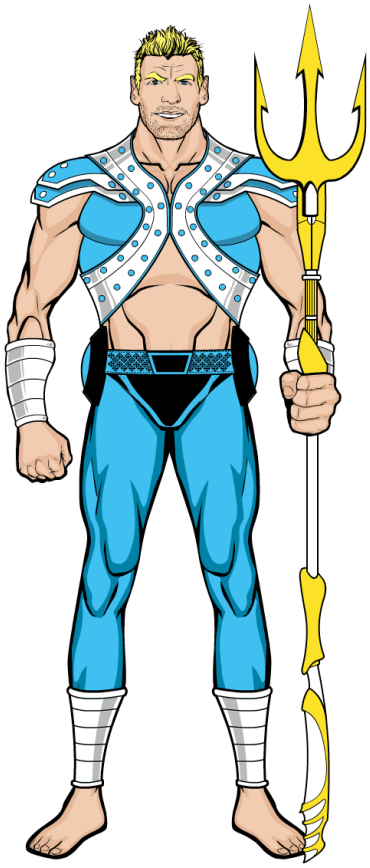
Un importante grupo empresarial japonés financió la continuación del experimento del doctor, consistente en encontrar la forma de hacer evolucionar a un animal hasta ser casi humano. El resultado fue un ser increíble, dotado de fuerza, agilidad, percepción y resistencia sobrehumanas. Pero también de un ansia inagotable de cazar todo aquello que consideraba una presa.

Tras conseguir escapar del laboratorio asesinando a todos los científicos que allí estaban, Leo fue encontrado por Libra. El pacto entre ellos fue muy distinto al de los otros. Libra proporcionaría a Leo la oportunidad de cazar a sus enemigos y de poder ocultarse en un lugar seguro a cambio de su obediencia.

Leo es una criatura licantrópica con forma de león, rostro felino con poderosos colmillos, melena majestuosa como el rey de la selva y la ardiente necesidad de cazar a sus enemigos. Es cruel y sanguinario, y prefiere atacar a las presas que sean más difíciles de conseguir.

Solamente se puede considerar camarada de Tauro, Escorpio y tal vez de Capricornio. La diferencia con Escorpio es que éste es un desequilibrado, mientras que Leo actúa así porque está en su naturaleza animal. Odia al resto del grupo y no los ataca por temor a Libra, al que ya desafió una vez y sufrió una humillante derrota… que todavía no ha olvidado.

PISCIS



Nombre: François Leplund
Origen: Guardián

Profesión: Submarinista
Nivel: 3

Reputación: +11
Fama: 10

FUERZA	71
CONSTITUCIÓN	87
AGILIDAD	83
DESTREZA	75
INTELIGENCIA	90
PERCEPCIÓN	82
APARIENCIA	77

Puntos de vida:	63
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	90
Acciones/Asalto:	2
Parada:	21
Parada psíquica:	22

Estatus legal
Ciudadano francés sin antecedentes penales.

Poderes

Control del agua	83%	Rango Alto
Emisión de energía eléctrica	82%	Rango Medio
Empatía animal	88%	Rango Elevado

Historial
François Leplund es un submarinista de prestigio internacional, colaborador de varios programas de televisión, del ejército y a veces también de laboratorios científicos. Conoce muy bien las profundidades marinas, sus criaturas y sus misterios.

Un día, mientras se encontraba realizando un reportaje subacuático sobre civilizaciones antiguas sumergidas en las profundidades oceánicas, François encontró los restos de una antigua civilización perdida. Se trataba de una ciudad en ruinas donde la única estructura estable era una especie de templo erigido en memoria del dios Neptuno, rey de los mares y océanos.

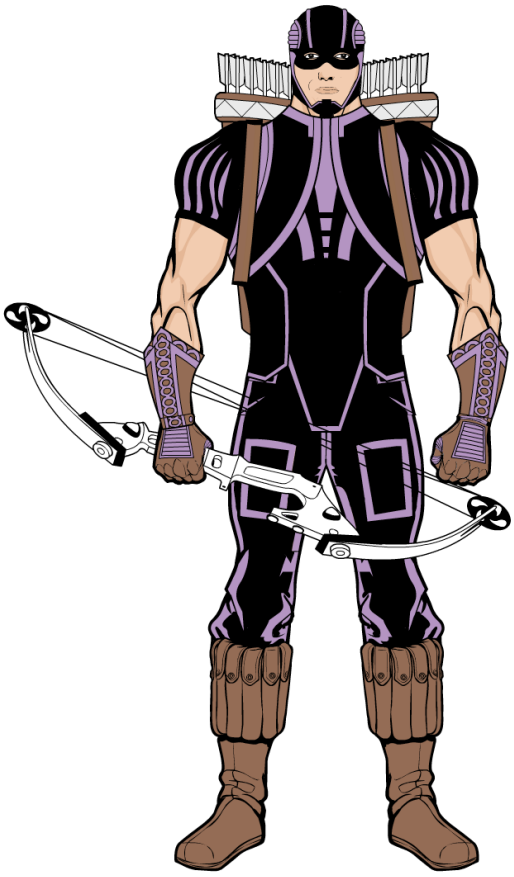
En el altar del templo Leplund encontró un tridente hecho de oro y plata que desprendía un aura de inmenso poder. Al coger ese arma el francés sintió como su cuerpo era dominado por otra presencia, más fuerte y poderosa. El Tridente de Neptuno también le proporcionaba el poder de controlar el elemento agua, pudiendo además dominar a las criaturas marinas no inteligentes.

Leplund es de los pocos miembros del grupo que sigue manteniendo una identidad propia al margen de Zodiaco, y que además es bien considerada en la sociedad. El poder del Tridente pronto atraería a Libra, quien ofreció a Leplund la posibilidad de entrar en un grupo de héroes que combatirían juntos contra las amenazas que sufrían las criaturas del mar.

Piscis es un Guardián que al utilizar la energía del Tridente se impregna del poder concedido por el dios Neptuno. Su cuerpo exuda constantemente agua en esta forma (no puede estar así mucho tiempo sin estar en contacto con el agua). No le gusta demasiado la violencia y se siente tentado de dejar al grupo, puesto que se ha dado cuenta de que la mitad de sus miembros son asesinos o psicópatas.

Junto a Acuario forma el equipo especialista en misiones submarinas, encargado de la exploración o infiltración subacuáticas. Se siente engañado por Libra y el único en quien confía realmente es Acuario. Su desencanto es tal que está pensando abandonar el grupo en cuanto se le presente la menor oportunidad.

SAGITARIO



Nombre: Zheng Tzu Tian
Origen: Justiciero

Profesión: Mercenario
Nivel: 3

Reputación: -8
Fama: 12

FUERZA	91
CONSTITUCIÓN	83
AGILIDAD	100
DESTREZA	92
INTELIGENCIA	74
PERCEPCIÓN	95
APARIENCIA	72

Puntos de vida:	64
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	65
Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	18

Estatus legal
Ciudadano chino sin antecedentes penales.

Historial
Zheng Tzu Tian fue el campeón olímpico en las últimas olimpiadas en la modalidad de tiro con arco, concediendo a la selección olímpica china una de las muchas medallas conseguidas. Su destreza con el arco era inigualable y nadie podía superar al arquero invencible, como se le conocía en su país.

Poco después de ganar la medalla, la fama y el dinero le volvieron un hombre descuidado y poco profesional, por lo que tras irse de una fiesta medio borracho Zheng sufrió un grave accidente de tráfico que estuvo a punto de costarle la vida.

En el hospital le informaron de que ya nunca más podría caminar. Su vida deportiva se había terminado, desde ahora si quería disparar con arco tendría que hacerlo confinado en una silla de ruedas. Zheng pasó largo tiempo recluido en su casa, volviéndose rencoroso hacia la sociedad, más solitario e introvertido, enfadado con el mundo por su accidente.

Pasó su tiempo libre dedicándose a la investigación. Comenzó a fabricar flechas y arcos especiales, al principio como un pasatiempo en el que ocupar su tiempo, hasta que tuvo un encuentro un hombre alto, vestido de negro y cargado con un discurso de esperanza. Le ofreció al arquero la posibilidad de caminar a cambio de usar su increíble puntería para beneficio de un grupo de salvadores de la humanidad. Y así fue como nació Sagitario.

Zheng usa un traje oscuro con el símbolo de Sagitario en la espalda. No camina porque tenga implantes cibernéticos, sino porque Libra utilizó sus poderes y realmente le curó la vértebra dislocada que le tenía paralizadas las piernas.

Utiliza un avanzado arco tecnológico con una computadora miniaturizada en su interior, capaz de mejorar su puntería y de proporcionarle un visor especial. Además el arco es plegable, siendo fácil de ocultar y transportar.

Sagitario tiene muchas variantes de puntas de flecha (gas, veneno, paralizantes, aturdidoras, sónicas, ...). Entre Cáncer y él fabrican y diseñan las mejoras en su arco y flechas. Suele permanecer a distancia de sus enemigos, atacándoles a distancia y abriendo brechas en sus defensas para el resto de sus compañeros.

Se ocupa junto con Aries de comenzar los combates y es el que cubre al resto del grupo desde su posición en la retaguardia. Su carácter arisco le hace parecer un ser complicado, pero en el fondo es un hombre noble y no se encuentra cómodo con la violencia desplegada por Leo, Tauro o Escorpio. Seguirá siempre las indicaciones de Libra, al que agradece haberle curado de su minusvalía.

TAURO



Nombre: Azok
Origen: Minotauro

Profesión: Guerrero
Nivel: 3

Reputación: -17
Fama: 13

FUERZA	155
CONSTITUCIÓN	170
AGILIDAD	78
DESTREZA	72
INTELIGENCIA	69
PERCEPCIÓN	77
APARIENCIA	55

Puntos de vida:	170
Daño absorbido:	120
Equilibrio mental:	59
Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	17

Historial

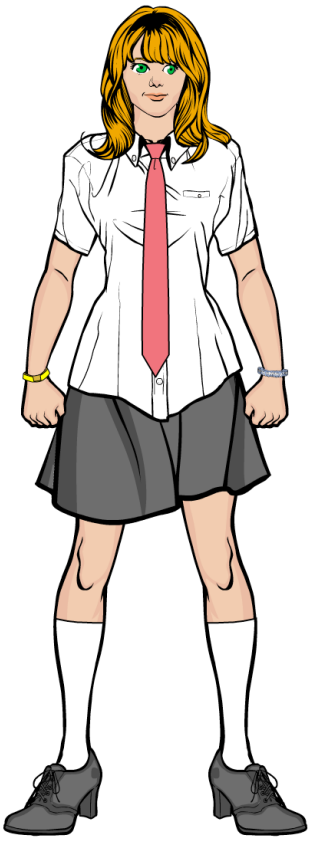
Tauro es un guerrero de una tribu de minotauros que habita Terra. Tras haber dado muerte al antiguo jefe de la tribu, Tauro se erigió en líder indiscutible de su clan. Sin embargo sus ansias de conquista, muerte y destrucción le llevó a realizar múltiples crímenes contra los habitantes de Terra, lo que motivó que estos acudieran a un grupo de héroes llamado Los Señores De La Guerra.

Los héroes lograron reducir a Tauro y su clan, castigándole a vivir encerrado para siempre dentro de un laberinto. Tras varios años de soledad en los que la maldad y el odio de Tauro crecieron, en el interior de esa prisión se le apareció Libra. Le ofreció la libertad a cambio de su servicio y Tauro aceptó sin dudarlo.

Tauro es un minotauro de más de 2 metros de altura, que porta un hacha mágica de aspecto tan peligroso como él mismo (+25 al daño). Cuando es herido puede entrar en un estado de furia berserker en el que atacará a cualquiera, incluidos sus compañeros de grupo.

No tiene ningún aprecio por ningún componente de Zodiaco, aunque tolera la compañía de Escorpio, Leo y Capricornio, al ser criaturas violentas y de pocos escrúpulos como él.

VIRGO



Nombre: Inaplicable
Origen: Androide

Profesión: Inaplicable
Nivel: 3

Reputación: -10
Fama: 8

FUERZA	125
CONSTITUCIÓN	140
AGILIDAD	105
DESTREZA	78

INTELIGENCIA	86
PERCEPCIÓN	91
APARIENCIA	90

Puntos de vida:	124
Daño absorbido:	60
Equilibrio mental:	-

Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	21

Poderes

Grito sónico	115%	Rango Elevado
Armas naturales (gas)	-	-

Historial

Virgo es el resultado de un proyecto de laboratorio, un ser sintético con apariencia de adolescente. En principio el Proyecto VIRGO era un gas que afectaba al organismo mediante un virus (de ahí las siglas VIR-60), y para ello se realizó una prueba de su efectividad en unos laboratorios secretos situados en una zona desértica de Arizona.

Se crearon una serie de seres artificiales orgánicos en un entorno controlado para experimentar con ellos los efectos del gas. Todos murieron lanzando gritos agonizantes, excepto una niña. Algo había salido mal. La niña absorbió el gas como una parte de sí misma. El dolor que experimentó fue tan grande que sus gritos desgarraron las mentes de los científicos, destruyendo las paredes del laboratorio.

En medio del caos y la destrucción Virgo huyó sola, en mitad de la noche. Unos días más tarde Libra la encontró tendida en el suelo del desierto, desorientada y sin saber como había llegado allí. Libra La rescató y al comprobar sus poderes decidió incorporarla al grupo, siendo el último de los miembros reclutados.

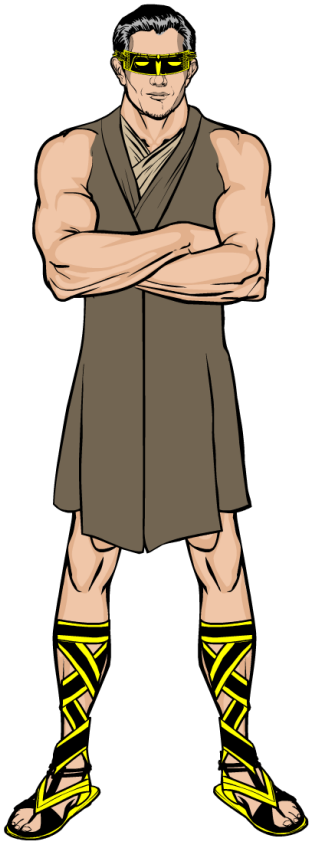
Actualmente Virgo es una hermosa quinceañera de cabellos pelirrojos y ojos verdes. No puede hablar (es una secuela por utilizar sus poderes el día del accidente), y cuando abre la boca es para emitir su potente grito sónico o su mortífero gas.

Su aspecto infantil e inocente hace que le sea fácil infiltrarse en muchos sitios, ganándose con facilidad la confianza de las personas y no representando ninguna amenaza.

Generalmente ataca a distancia con su grito sónico, pero también puede usar su sorprendente fuerza cuando el enemigo esté cerca. El gas mortal no suele utilizarlo, debido al sufrimiento que provoca y que ella misma padeció. Es la encargada de conseguir información, vigilar objetivos, hacer las guardias, etc. Libra nunca la expondrá a ningún peligro evidente.

Como todas las chicas de su edad, Virgo tiene un amor ideal: Acuario. Si alguien le hiriera de gravedad, sería capaz de emitir su gas mortal para vengarse. Además, aprecia mucho a Libra, al que considera un padre por lo bien que ha cuidado de ella.

LIBRA



Nombre: Desconocido
Origen: Héroe cósmico

Profesión: Inaplicable
Nivel: ???

Reputación: 0
Fama: 5

FUERZA	???
CONSTITUCIÓN	???
AGILIDAD	???
DESTREZA	???

INTELIGENCIA	???
PERCEPCIÓN	???
APARIENCIA	???

Puntos de vida:	???
Daño absorbido:	???
Equilibrio mental:	???

Acciones/Asalto:	???
Parada:	???
Parada psíquica:	???

Historial

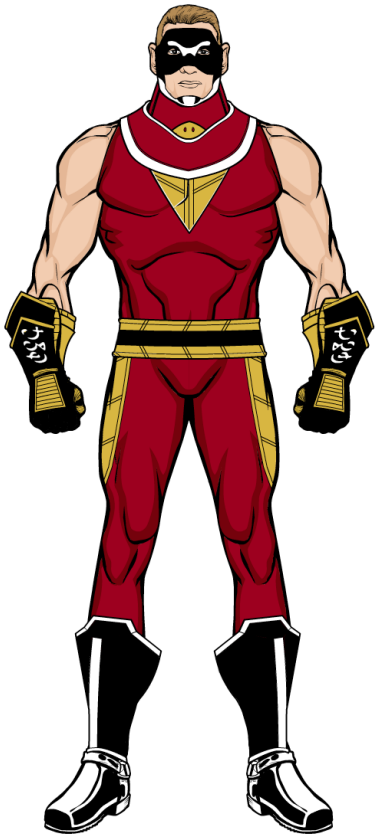
¿Quién es en realidad el ser llamado Libra? ¿Qué misterio se oculta tras este silencioso hombre que oculta sus ojos tras unas gafas oscuras? ¿Por qué reclutar a un grupo la mitad de los cuales son asesinos y la otra mitad gente de buen corazón? Todo tiene una explicación.

Libra es en realidad un avatar, una creación de Equidad, la entidad cósmica que lucha por mantener el equilibrio en el Universo. Como Equidad está sujeta a las reglas cósmicas del Universo, no puede actuar directamente sobre las personas, por lo que decidió crear a un heraldo, Libra, alguien cuya misión sería vigilar el equilibrio en la Tierra.

Para ello debería reclutar a un equipo cuyos miembros fuesen 4 villanos, 4 héroes y 4 seres neutrales, y todos ellos tendrían que haber nacido bajo distintos signos del zodiaco. Para mantener un equilibrio, deberían ser también un equipo equilibrado.

Aunque Libra es un Héroe Cósmico, sus poderes son totalmente desconocidos puesto que nunca se le ha visto actuar en combate. Sólo se tiene mención de que los utilizó durante su lucha con Leo, pero ninguno de los dos quiere contar lo que sucedió en esa pelea. Lo que sí se sabe es que Libra lo derrotó sin mucho esfuerzo y Leo no ha olvidado la humillante derrota, de la espera vengarse cuando llegue el momento.

ZUMBIDO



Nombre: Gerard Truffaut
Origen: Guardián

Profesión: Criminal
Nivel: 2

Reputación: -9
Fama: 9

FUERZA	111
CONSTITUCIÓN	73
AGILIDAD	126
DESTREZA	78

INTELIGENCIA	70
PERCEPCIÓN	82
APARIENCIA	76

Puntos de vida:	47
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	70

Acciones/Asalto:	3
Parada:	40
Parada psíquica:	17

Estatus legal
Ciudadano suizo, nacionalizado francés, con antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Bajo
Supervelocidad	126%	-

Historial
Gerard Truffaut (Berna, 1970) es el menor de tres hermanos de una familia de clase media. Al poco de nacer, su familia se trasladó a Francia porque su padre había encontrado trabajo como vigilante de seguridad de un museo.

Gerard tuvo una infancia difícil y se crió en la calle. Muy pronto su rectitud moral se torció, avivada or el divorcio de sus padres. Se convirtió en un delincuente juvenil que hacía del robo su principal medio de vida.

Una noche, mientras paseaba junto a sus hermanos en busca de alguna víctima a la atracar, se vieron atraídos por unos ruidos extraños. Al buscar su origen, se dieron de bruces con un enfrentamiento místico entre dos magos. Ocultándose entre las sombras, asistieron como mudos espectadores al combate, siguiendo sus pasos hasta que llegaron a una cueva abandonada en las catacumbas de la ciudad.

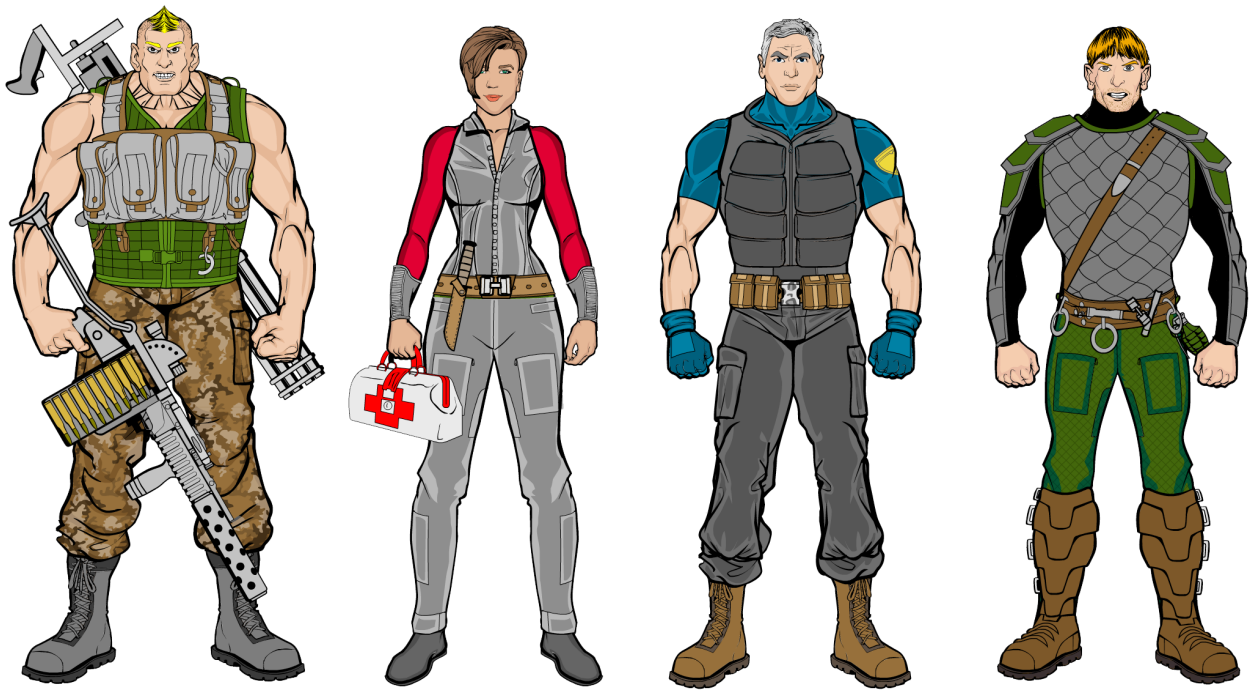
El afán de curiosidad era mayor que la sensación de peligro, así que sigilosamente la exploraron, hasta que encontraron la entrada a una cámara secreta construida en la propia roca. Dentro había una sala formada por cuatro altares separados. En uno de ellos había unos guantes. Gerard se los probó y de inmediato pareció que el corazón le iba a estallar. Su metabolismo se había acelerado hasta límites inimaginables, proporcionándole habilidades sobrehumanas. El guante estaba rodeado de runas que formaban la palabra “Viento”.

En otros dos altares también encontraron otros objetos: un bastón, que a su hermana Hjeldina le otorgó poderes flamígeros, y un cinturón que transformó a su hermano François en una criatura pétrea. En el altar restante el objeto ya había sido retirado con anterioridad y asumieron que uno de los magos era su portador. Huyeron del lugar a toda prisa dejando a su espalda el sonido del combate entre los hechiceros.

Mientras que François, bajo la identidad del héroe Rocher, se dedicó a combatir el crimen en la capital francesa, Hjeldina asumió el nombre de Fundición y se convirtió en una supervillana muy peligrosa. Gerard, temeroso de las consecuencias que su robo podría tener, huyó de Francia para ocultarse en su país natal y perdió el contacto con sus hermanos.

Una vez allí aprovechó sus nuevos poderes para que sus robos fueran cada vez más espectaculares y arriesgados, amasando una gran fortuna en poco tiempo y dedicándose a disfrutar de la vida bajo la identidad falsa de un millonario. En Suiza se oculta en un refugio secreto construido bajo el monte Matterhorn, cerca de la frontera con Italia. La policía pronto le concedió el alias de Zumbido debido al característico sonido que produce al usar su supervelocidad.

SIEGE



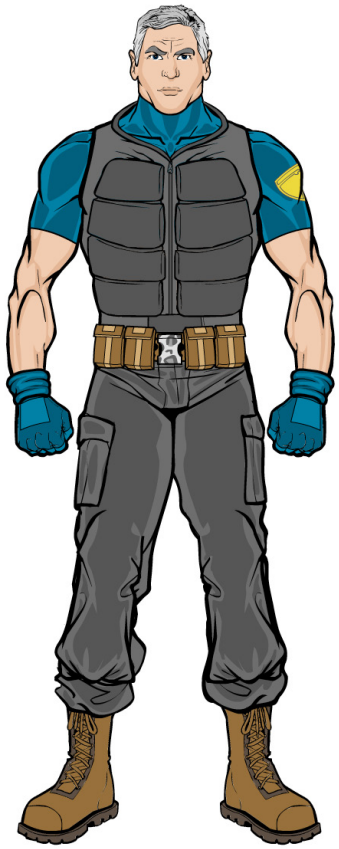
Siege es un grupo especial de fuerzas militares de la UEO encargado de operaciones antiterroristas. A pesar de que su planteamiento inicial era limitarse a las acciones contra objetivos en suelo europeo, los propios integrantes del equipo han decidido actuar por propia iniciativa cuando el peligro lo requiere, con independencia del país en cuestión.

Todos sus miembros son humanos y sus identidades civiles han sido convenientemente borradas de los archivos de la administración pública. Aunque no poseen ninguna capacidad metahumana, están armados con el equipo tecnológico más moderno y el armamento más sofisticado posible. Para sus desplazamientos utilizan un helicóptero Augusta A 109A con dispositivos especiales de comunicaciones y camuflaje.

En los últimos meses, los miembros de Siege han estado especialmente activos en los conflictos bélicos de varios países de la Conferencia De Pueblos Islámicos. Como resultado de estas intervenciones, los servicios de inteligencia europeos tuvieron constancia que algunos líderes fundamentalistas planeaban unir sus fuerzas para atentar contra el grupo. Lo que nadie esperaba era un anuncio público de tales intenciones.

Las principales agencias de noticias acaban de recibir un comunicado de Aariz Adbul Habit, peligroso líder religioso irakí, en el que amenaza con desatar un infierno en Europa gracias a su *“ejercito de guerreros bendecidos por por la fuerza de Alá”* y alienta a todos sus seguidores a sacrificar sus vidas para acabar con Siege.

HAWK



Nombre: John Connery
Tipo: Justiciero

Profesión: Fuerzas especiales
Nivel: 8

Reputación: +12
Fama: 16

FUERZA	91
CONSTITUCIÓN	94
AGILIDAD	100
DESTREZA	89
INTELIGENCIA	86
PERCEPCIÓN	100
APARIENCIA	77

Puntos de vida:	121
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	81
Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	21

Estatus Legal
Ciudadano británico sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma corta	100%	Supervivencia: Bosque	95%
Arma larga	110%	Supervivencia: Desierto	95%
Conducir: Camión	87%	Supervivencia: Selva	95%
Pelea	93%	Trampas	100%

Historial
John Connery proviene de una larga familia con raíces militares muy profundas. Sus padres eran oficiales del ejército de su Majestad, al igual que sus abuelos. Entrenado desde muy pequeño para ser un excelente soldado y un perfecto oficial, es el orgullo de la familia. Se desconoce si John está casado o ha tenido hijos, pues su ficha estaba calificada como alto secreto y oficialmente no ha abandonado su unidad.

La mayoría de las personas que le aprecian desconocen su paradero actual desde hace años, cuando una operación de rescate en Transjastán en la que dirigía el operativo y que debía de liberar a cuatro pilotos supervivientes de un avión espía de la UEO terminó en un rotundo fracaso. Lo ocurrido durante la misión está clasificado como Alto Secreto por el MI-6.

John es especialista en lucha antiterrorista y de guerrillas, así como operaciones de rescate de rehenes y de infiltración. Conoce las técnicas de supervivencia más eficaces para sobrevivir en distintos entornos como desiertos, montañas nevadas o selvas tropicales.

Es un auténtico experto en artes marciales, lucha cuerpo a cuerpo y combate con armas blancas, especialmente el cuchillo. Es un gran aficionado al uso de armas ligeras como pistolas semiautomáticas, revólveres, subfusiles, fusiles de asalto y ametralladoras ligeras. También domina las técnicas de demolición y creación de explosivos, así como sistemas de comunicación militares, medicina de campaña y paracaidismo. También es muy hábil en la conducción de todoterrenos y camiones.

John es un hombre fornido y de gran capacidad física, con unos bíceps de acero. Tiene el pelo blanco, de corte militar y sus ojos son de un frío gris. Su color de piel es clara, debido a la ascendencia caucásica de parte de sus padres escoceses. Podría haber sido un excelente jugador de rugby o haber hecho carrera como deportista de elite, pues su estado físico es envidiable y además muy sugerente según las mujeres que han tenido el placer de conocerle.

En su papel como líder de Siege es decidido, valiente y no le gusta dejar nada al azar. Escogió a sus compañeros entre los mejores de su campo y juntos forman un grupo que se enfrenta a misiones que ningún otro cuerpo de seguridad puede afrontar.

Muchos de los que han conocido lo comparan con el actor, también escocés, Sean Connery, ya que además de coincidir con el apellido y el pelo canoso, ambos desprenden un torrente de carisma y autoridad dificil de imitar.

VALKYRIE



Nombre: Bianca Headtown
Tipo: Justiciero

Profesión: Fuerzas especiales
Nivel: 5

Reputación: +12
Fama: 14

FUERZA	83
CONSTITUCIÓN	90
AGILIDAD	100
DESTREZA	86

INTELIGENCIA	93
PERCEPCIÓN	100
APARIENCIA	90

Puntos de vida:	84
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	93

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	23

Estatus Legal
Ciudadana italiana sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma corta	105%	Idioma: Inglés	76%
Arma larga	103%	Medicina: Traumatología	87%
Ciencia: Psicología	73%	Pelea	85%

Historial
Bianca es hija de madre italiana, la cual emigró con su familia a principios de los setenta cuando su niña apenas era una adolescente. Años más tarde su madre se casó con un agente del SAS, que murió en un atraco al defender a su familia de unos delincuentes que querían atracarlos. En ese terrible suceso su madre quedó en coma profundo al recibir una herida de bala en la cabeza.

Los abuelos de Bianca la acogieron hasta que terminó sus estudios universitarios, momento en el que ingresó en el ejército y superó las pruebas para entrar en el SAS, donde alcanzo rápidamente el rango de Teniente y un mando de seis hombres. Varios meses después consiguió localizar a los asesinos de sus padres y les dio caza, siendo expulsada del SAS y reclutada por su ex-coronel John Connery para formar un grupo secreto de operaciones especiales.

Está licenciada en Medicina y Psicología y a pesar de su corta edad, destaca su habilidad innata con las armas de fuego, especialmente los subfusiles. También es una consumada maestra en las artes marciales y era experta en lucha de comandos, siendo la mejor de su promoción en la base de Hereford. También es muy hábil en las operaciones de sigilo, infiltraciones nocturnas y en el manejo del cuchillo militar.

Su entrenamiento le permite levantar grandes pesos, sin tener una musculatura exagerada, y su excelente forma física le permitiría competir con dignidad a los próximos Juegos Olímpicos. Bianca es una joven de pelo castaño oscuro, intensos ojos verdes y seductora sonrisa. Su tono de piel es levemente moreno, debido a su ascendencia mediterránea. No es difícil darse cuenta que pudo desarrollar una digna carrera de modelo si no hubiera escogido ingresar en el ejército.

Tras quedarse sin sus padres siendo muy joven, y a pesar del esfuerzo que hicieron sus abuelos, Bianca siempre ha tenido dificultades para encontrar un sitio al que llamar hogar. Cuando fue expulsada del ejército, se encontró perdida y sin rumbo. Parecía que había sentado las bases para desarrollar una prometedora carrera en el ejército, pero todo se torció en un instante.

Todavía no ha olvidado ese momento y alberga cierto resentimiento contra las cúpulas militares. Siege fue para ella una tabla de salvación a la que agarrarse con todas sus fuerzas. Defiende la unidad del grupo ante todo, actuando muchas veces de elemento pacificador cuando surgen tensiones internas entre sus compañeros.

RECHT



Nombre: Helmut Juncker
Tipo: Justiciero

Profesión: Fuerzas especiales
Nivel: 6

Reputación: +12
Fama: 14

FUERZA	100	**INTELIGENCIA**	80
CONSTITUCIÓN	100	**PERCEPCIÓN**	95
AGILIDAD	93	**APARIENCIA**	79
DESTREZA	82		

Puntos de vida:	105	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	74	**Parada psíquica:**	20

Estatus Legal
Ciudadano alemán sin antecedentes penales.

Habilidades

Arma larga	107%	Pelea	85%
Idioma: Inglés	83%	Pilotar: Helicóptero	71%

Historial
Helmut tenía la graduación de Feldwebel (sargento primero) en el GSG-9 alemán, el grupo antiterrorista que procedía de la antigua Guardia de Fronteras de la República Federal Alemana. Su vida había estado llena de desgracias desde que nació, pues su madre murió al darle a luz

Los médicos alegaron que la mujer era demasiado mayor para tener un hijo de las características físicas de Helmut. Su madre tenía cuarenta y cinco años cuando murió y su padre, un ex-boxeador alcohólico, nunca perdonó al pequeño. Durante años su padre lo maltrató, hasta que una asistente social denunció el caso. El juez le quitó la custodia y envió al desorientado chico a un centro de acogida en Bonn, donde su carácter cambio al unirse a una banda donde actuaba como matón.

En esa época Helmut tenia doce años y ya medía 1.70 metros. Fue enviado a un reformatorio después de darle una buena paliza a un grupo de chicos y estuvo pasando de centro en centro hasta cumplir la mayoría de edad.

Cuando se tuvo que valer por sí mismo en la vida real, Helmut no había aprendido a hacer otra cosa que no fuera delinquir. Gracias a su potente físico lo tenía fácil. Intimidaba a sus víctimas para robarlas y cometía pequeños hurtos en tiendas. Un día intentó atracar a un turista inglés (John), pero éste supo ver el potencial del adolescente que tenía frente a él y le retó a una pelea.

Si Helmut vencía, el turista le entregaría todo su dinero. Pero en caso de perder, algo que pensó que era imposible, tenía que cumplir una promesa. Después de una recibir una buena paliza, Helmut tuvo que reconocer que John era mejor luchador que él y cumplir la promesa. Gracias a los contactos de ese turista inglés consiguió entrar en el ejército... y seguramente ese pequeño detalle le cambió la vida.

Tras graduarse con honores y servir con honores en el ejército alemán, años después Helmut recibió una llamada de John. Le pedía que se uniera a él para formar un nuevo grupo de asalto especializado en operaciones especiales. No dudó un instante en unirse a Siege, en parte porque aprecia a John como el padre que nunca tuvo.

Helmut es el especialista en armamento pesado del grupo. Las malas lenguas dicen que nació con una M60 debajo del brazo. Es experto en artillería, ametralladoras y lanzamisiles, además de conductor consumado de vehículos blindados y en alguna ocasión también se ha atrevido a pilotar helicópteros.

En el GSG-9 aprendió a ser un perfecto escalador de montaña y un gran paracaidista en la Escuela de Montañeros Burger Führer, una de las más duras del mundo. También es un gran tirador con armas ligeras, aunque debe de modificarlas para adaptarlas a su enorme cuerpo. Físicamente es una roca dura e impenetrable, una enorme masa de músculos que destaca por su cresta de color rubio. Con aspecto de culturista o luchador profesional, su presencia física es muy intimidatoria.

REBELLION



Nombre: Patrick Joseph “P.J.” McLoughlin
Tipo: Justiciero

Profesión: Fuerzas especiales
Nivel: 5

Reputación: +12
Fama: 14

FUERZA	84	**INTELIGENCIA**	88
CONSTITUCIÓN	91	**PERCEPCIÓN**	99
AGILIDAD	92	**APARIENCIA**	71
DESTREZA	87		

Puntos de vida:	85	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	23
Equilibrio mental:	85	**Parada psíquica:**	22

Estatus Legal
Ciudadano irlandés con antecedentes penales.

Habilidades

Arma corta	101%	Informática	97%
Arma larga	98%	Idioma: Francés	80%
Electrónica	95%	Pelea	93%
Explosivos	105%	Pilotar: Helicóptero	85%

Historial
Patrick nació en Belfast, un lugar castigado por la amenaza del terrorismo y más aún su familia, que estaba en la lista negra de la organización terrorista IRA. Desde muy joven Patrick sufrió el conflicto armado y a los dieciocho años decidió prepararse para entrar en el ejército para defender a sus seres queridos.

En la universidad destacó en sus dos carreras técnicas, sacando excelentes calificaciones y siendo el centro de atención de los profesores por su inteligencia. Desgraciadamente también fue observado por simpatizantes de la organización terrorista que asolaba su país.

Una tarde fue asaltado por un grupo de hombres que intentaron convencerle de que sería de gran utilidad en la lucha contra la opresión del gobierno británico y que su pueblo lo necesitaba. En principio se negó y rechazó la invitación, comunicando el hecho a la policía. Uno de los oficiales le propuso que aceptara la invitación y se uniera a la banda terrorista para tener un infiltrado dentro de la organización y también para desviar la atención sobre otros “topos”.

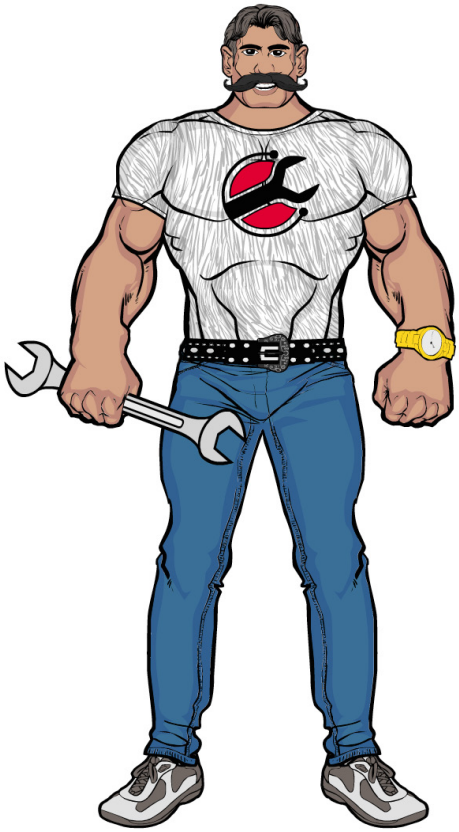
Después de una serie de atentados frustrados gracias a sus filtraciones, la cúpula sospechó de Patrick y atentaron contra su familia como castigo, hiriendo de gravedad a sus padres y acabando con la vida de sus hermanos pequeños.

Lleno de rabia y huyendo de la organización terrorista, Patrick ingresó en las fuerzas especiales. Años más tarde tuvo conocimiento de la formación de Siege gracias a unos informes clasificados, por lo que se puso en contacto con John Connery de manera extraoficial para solicitar su ingreso en el grupo.

Patrick ha sido entrenado en el uso de armamento ligero, especializándose en el uso de escopetas. Es un experto zapador y mecánico. Su otra especialidad son los explosivos y su desactivación, aunque también actúa como técnico del equipo por sus conocimientos en electrónica, informática y comunicaciones. También puede reparar armas y montar los dispositivos que se pueden acoplar al helicóptero del grupo, del que además es piloto.

Es un hombre de aspecto casi juvenil, a pesar de haber superado la treintena. El color de su pelo es de un llamativo pelirrojo y sus ojos son de color verde, además de tener una piel blanca y propensa a sufrir quemaduras si se expone al sol durante largo tiempo.

HIERRO



Nombre: Luis Alberto Islas García
Origen: Mutante genético

Profesión: Mecánico
Nivel: 5

Reputación: +13
Fama: 16

FUERZA	185 (88)	**INTELIGENCIA**	73
CONSTITUCIÓN	178 (91)	**PERCEPCIÓN**	76
AGILIDAD	80	**APARIENCIA**	62
DESTREZA	85		

Puntos de vida:	234 (82)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	120	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	70	**Parada psíquica:**	18

Estatus legal
Ciudadano mexicano sin antecedentes penales.

Poderes

Blindaje natural	-	Rango Alto
Empatía tecnológica	81%	Rango Medio

Historial
Los padres de Luis Alberto eran de clase alta, gente muy culta amante del arte y la literatura, y confiaban en que su hijo seria igual que ellos. Poco después de terminar la enseñanza obligatoria, Luis Alberto se enfrentó a sus padres porque sus aptitudes iban en otra dirección. Era bueno con las máquinas y quería convertirse en mecánico, oficio muy poco valorado por sus progenitores. Según pasaba el tiempo su relación con ellos se fue agriando cada vez más, llegando incluso a tener un fuerte enfrentamiento físico con su padre durante una de sus habituales discusiones.

Esa noche Luis Alberto huyó de su casa para no volver, dispuesto a conseguir su sueño aunque fuese sin ayuda de nadie. Despertó en mitad de la calle con el cuerpo convertido en algo similar a un robot a vapor. El susto hizo que revirtiera a su forma humana normal pero el cambio había destruido su ropa y las cosas que llevaba consigo. A pesar de todo, no tardó en conseguir un sitio en el que dormir y un trabajo que pudiera mantenerle.

Con la intención de demostrar a sus padres que aún sin ser un intelectual es capaz de conseguir grandes cosas, compagina su vida normal como mecánico en un taller de su propiedad con su segunda ocupación como miembro del grupo mexicano Libertad Clandestina.

Desde entonces, se ha convertido en uno de los puntales del equipo y ha contribuido en buena medida a mantener su buena fama tras un desastroso ataque por parte de unos supervillanos en la frontera con EE.UU. que obligó a rehacer casi por completo el grupo.

Tiene tanto éxito que últimamente se venden camisetas con la cara de su forma robot, su nombre y su frase (*"Recordad, ¡el Hierro también está en vosotros!"*). Lo que la gente no sabe es que ha cedido sus derechos de imagen a una ONG para subvencionar sus proyectos humanitarios.

En su forma humana Luis Alberto es un hombre de casi cuarenta años, cabello corto oscuro y un prominente bigote. Su baja estatura (1.68 metros) y su ancha caja torácica le dan un cierto aspecto cómico. Cuando utiliza su poder de Blindaje natural se transforma en un enorme robot (casi 3 metros de altura por 1.5 metros de ancho) hecho de metal e impulsado a vapor.

Esta forma robótica posee una gran fuerza y resistencia y es capaz de correr a 350 Km/hora pero le cuesta mucho dominar su inercia, por lo que tiene dificultades para girar y frenar. Por razones desconocidas, al cambiar de dirección emite de vez en cuando chorros de vapor tibio por algunas de sus junturas, lo que junto con el ruido mecánico que hace al moverse y, sobre todo, al correr, contribuye en gran manera al apodo de La Locomotora.

IBERIA INC.



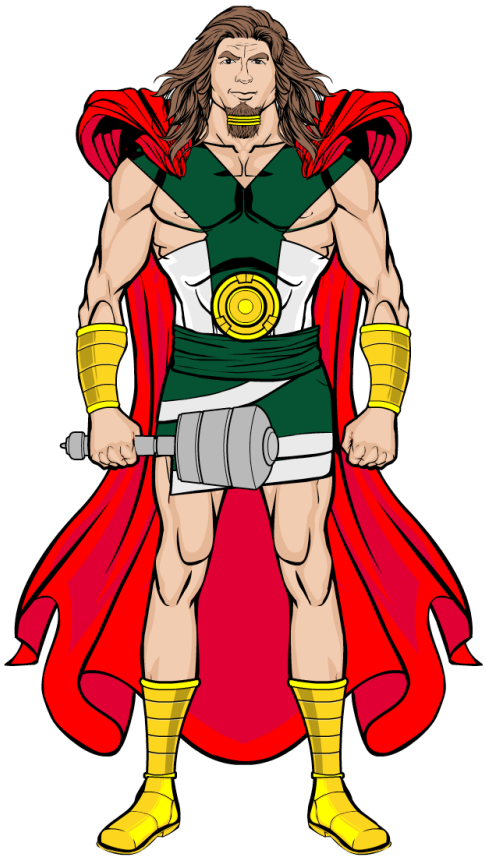
En Diciembre de 1998 un devastador ataque simultaneo por parte de Brazo Ejecutor y Triángulo Mortal en varias provincias españolas causó graves daños personales y materiales. Hubo un gran número de víctimas mortales y heridos de gravedad, entre ellos la casi totalidad de los Grupos Operativos de Asalto de la TecnoRed en Sevilla y Madrid, y provocó que salieran a la luz los conflictos entre el gobierno español y la Unión Central Europea.

Debido a que la mayoría de los grupos de héroes que actúan en España dependen de la UEO y tienen que salvaguardar todo el territorio europeo, durante el ataque de los supervillanos ni los Euromen ni el Vértice De Combate pudieron llegar a tiempo para detenerlos. Este incidente con la UEO termina por convencer a los más escépticos de que España necesita un nuevo grupo oficial que vigile sus fronteras.

Con el apoyo unánime del gobierno español la empresa Superhéroes Inc. decide ponerse en contacto con Markus Simmons, hombre fuerte detrás de A.X.I.S. y relacionado con la empresa Minos S.L., para que le ayude a formar este nuevo súper grupo. Markus utiliza todos los recursos a su alcance para ponerse en contacto con varios metahumanos no afiliados a Superhéroes Inc. Tras evaluar sus aptitudes y ofrecerles su propuesta logra establecer una alineación definitiva para el grupo, que es aprobada con matices por el Ministerio de Defensa.

Iberia Inc. se instala de manera provisional en su base de la Isla de la Cartuja, Sevilla. En poco tiempo se ganan el respeto y el cariño de los ciudadanos españoles, desbancando en popularidad a la Fuerza Del Futuro. Su misión es enfrentarse a las amenazas metahumanas que asolan nuestro país, actuando además como operativos de respuesta inmediata ante las crecientes tensiones en el norte de Africa.

MELKART



Nombre: Melkart
Origen: Dios

Profesión: Inaplicable
Nivel: 8

Reputación: +24
Fama: 24

FUERZA	200
CONSTITUCIÓN	200
AGILIDAD	89
DESTREZA	88
INTELIGENCIA	83
PERCEPCIÓN	84
APARIENCIA	81

Puntos de vida:	315
Daño absorbido:	150
Equilibrio mental:	75
Acciones/Asalto:	2
Parada:	22
Parada psíquica:	21

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Cósmico
Súper Constitución	-	Rango Cósmico

Historial

La historia del dios Melkart mezcla realidad con leyenda. De origen fenicio, gran parte de sus andanzas fueron más tarde asimiladas por el dios griego Heracles y después por el romano Hércules, quizá debido al parecido físico y a su enorme fuerza. A esto también pudo contribuir la desaparición de Melkart cuando el poder cultural, político y religioso griego inició su apogeo en detrimento de su Fenicia natal.

Esta desaparición tuvo lugar cuando, tras una violenta discusión con su camarada Odiseo sobre su papel como héroe y como mito. Nausicaa, la amante de Odiseo y joven bruja, lanzó un hechizo sobre Melkart colocándolo en una especie de trance de animación suspendida que duraría tres mil años. Melkart fue enterrado en la Roca de Gibraltar, conocida siglos después como una de las Columnas de Hércules, y pasó aprisionado en un sueño de duerme-vida los siguientes milenios, olvidado por el mundo.

Un grupo de sus seguidores, convertidos ahora en culto religioso pocos meses después de su desaparición, encontró su Cetro de la Sabiduría y conocedores del inmenso caudal de energía que éste posee, lo enterraron en un lugar seguro, el tempo dedicado a Melkart en la isla gaditana de Eritrea, hoy conocida como Sancti Petri.

Melkart fue liberado a finales de la década de los noventa cuando un grupo de arqueólogos ingleses y españoles trabajaba en las entrañas de la roca gibraltareña. La fantasmagórica presencia de su antiguo enemigo, el monstruo triple Gerión, lo poseyó brevemente provocando una destrucción sin precedentes en toda la zona del Campo de Gibraltar y el Sur de la serranía de Cádiz. La intervención de Iberia Inc. y la propia fuerza de voluntad de Melkart lograron revertir la posesión y, desde entonces, Gerión parece haber muerto definitivamente.

Devuelto a una vida que le fue arrebatada, Melkart decidió integrarse en el grupo de héroes que lleva el nombre del país que él mismo fundará hace más de tres mil años. Su porte regio y sus modales tranquilos hacen que el público general asuma que se trata de un dios encarnado, circunstancia que él no niega ni discute.

Melkart lleva consigo una maza o Cetro de la Sabiduría que le proporciona fuerza y, sobre todo, conocimiento. Durante el tiempo que Melkart estuvo aprisionado en la roca, el cetro fue asimilando todos los detalles históricos, culturales, sociales, … que iban marcando la evolución del mundo. Así, el cetro se erigió en una suerte de biblioteca histórica imprescindible para que Melkart, a su regreso, comprendiera como había cambiado la raza humana.

Además el cetro es poseedor de conocimientos ocultos que se han perdido y a los que la humanidad no ha vuelto a tener acceso (como la desaparecida biblioteca de Alejandría), lo que le convierte en un tesoro de incalculable valor que, de caer en manos equivocadas, podría causar una hecatombe de proporciones cósmicas. Este riesgo ha hecho valorar a Melkart en más de una ocasión si lo más adecuado no sería destruir el cetro.

Melkart es considerado un dios fenicio encarnado, pero él mismo no ha desvelado si esta circunstancia es verdadera o falsa. Aprovecha su intimidad y la confusión perpetua que ha ligado siempre sus hazañas con las de otros héroes míticos como Gilgamesh o Hércules. Se desconoce, por tanto, si Melkart es un hombre que ha trascendido su propia humanidad o si se trata de un dios caminando por la Tierra.

TRUENO



Nombre: Miguel Ángel Roldán
Origen: Mutante genético - Tecnoimplantes

Profesión: Científico
Nivel: 5

Reputación: +16
Fama: 20

FUERZA	150	**INTELIGENCIA**	94
CONSTITUCIÓN	126	**PERCEPCIÓN**	81
AGILIDAD	112	**APARIENCIA**	84
DESTREZA	86		
Puntos de vida:	140	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	85	**Parada:**	30
Equilibrio mental:	80	**Parada psíquica:**	23

Estatus legal
Ciudadano hispano-estadounidense sin antecedentes penales.

Habilidades

Cibertecnología	91%
Ciencia: Medicina	82%
Ciencia: Psicología	90%

Poderes

Súper Agilidad	-	Rango Bajo
Súper Constitución	-	Rango Elevado

Equipo
El cuerpo de Trueno está revestido de una delgada cota de malla de un material sintético similar al Optimun, capaz de soportar el impacto de un Mágnum 45 disparado a bocajarro sin problemas. Además, otra funcionalidad de ese material es que absorbe la energía del impacto y la redirige a los guanteletes, hasta que es liberada mediante el estruendo característico del héroe.

Trueno también utiliza un cinturón de accesorios con una gama de dispositivos y artilugios técnicos de gran utilidad y además comparte un enlace psíquico con la base de Iberia Inc. y su esposa Duna (esto último gracias a la instalación de un dispositivo de comunicaciones miniaturizado en los guanteletes).

Historial

Miguel Ángel es hijo de Santiago Roldán, el prestigioso científico español emigrado a EE.UU. y ganador del premio Nobel de Física en el año 1967. Su madre es Isabelle Longyear, una experta genetista, encargada del laboratorio de investigación de Álamo Gordo (Nuevo México). Miguel Ángel nació en territorio estadounidense y estudió en las universidades de Berkeley y Yale, doctorándose en Medicina, Psicología y Ciencias Físicas.

Dotado de una inteligencia superior que lo coloca a la altura de las grandes mentes del mundo, es posible que los experimentos genéticos realizados por su madre durante el periodo de gestación acabaran por otorgarle las características superiores que ahora determinan su personalidad de superhéroe.

Un lamentable accidente ocurrido en su propio laboratorio científico privó a Miguel Ángel de sus dos manos, que desaparecieron volatilizándose en el aire y sin causarle más dolor que la pérdida física irreparable. Sus manos se desintegraron en el transcurso de un experimento que acabó en desastre, puesto que también provocó la cristalización y transmutación en arena del cuerpo de su esposa Celeste.

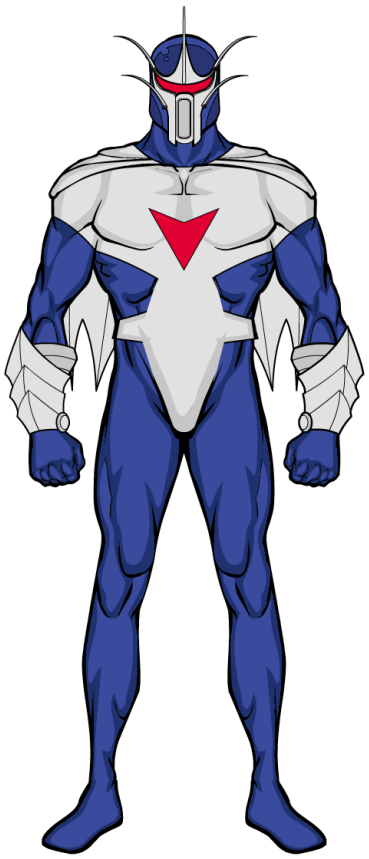
Cuando Miguel Ángel acudió a su rescate abrió demasiado rápido la compuerta donde se desarrollaba el experimento y sus manos fueron consumidas por la energía. Los segundos de retraso en acudir al rescate de Celeste motivaron que ésta perdiera la consistencia física de sus células y acabara convertida en una criatura de arena viviente.

Desde el incidente, Miguel Ángel abandonó su país natal, estableciéndose en España donde su fama e inteligencia le ganaron pronto el favor popular. Interesado en el campo de la robótica y la cibercirugía, pronto desarrolló para sí dos guanteletes que encajan sobre sus muñones y sustituyen a sus manos desaparecidas en un singular acoplamiento mente-metal que todavía no se ha estudiado lo suficiente.

Los guanteletes metálicos responden en todo momento como si fueran manos normales y son capaces de ejecutar las tareas más precisas y dificultosas, pese a su tamaño algo superior al humano. Además, la energía acumulada en sus manos se puede descargar por medio de un golpe o chocando los puños entre sí, proyectando un fuerte efecto sonoro que llevó a Miguel Ángel a asumir el sobrenombre de Trueno.

Convertido en una especie de superhombre por partida doble, Trueno aceptó la propuesta de Markus Simmons de participar y liderar un nuevo grupo de héroes para la defensa del territorio español y la cooperación con otras fuerzas especiales mundiales. Desde entonces ha capitaneado todas las misiones de Iberia Inc. mientras su esposa Celeste las monitoriza desde la base del grupo.

GÁRGOLA DE HIERRO



Nombre: Desconocido
Origen: Tecnoarmadura

Profesión: Viajera temporal
Nivel: 4

Reputación: +14
Fama: 13

FUERZA	141	**INTELIGENCIA**	78
CONSTITUCIÓN	145	**PERCEPCIÓN**	92
AGILIDAD	89	**APARIENCIA**	50
DESTREZA	88		

Puntos de vida:	120 (65)	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	75	**Parada:**	22
Equilibrio mental:	78	**Parada psíquica:**	20

Módulos

Cibertecnología	91%	Súper Agilidad	-	Rango Bajo
Ciencia: Medicina	82%	Súper Constitución	-	Rango Elevado
Ciencia: Psicología	90%			

Equipo

La armadura de Gárgola De Hierro está compuesta por un metal líquido que le permite alterar su forma continuamente, desarrollando alas de murciélago, garras en manos y pies, escudos en sus brazos, … adaptándose a las circunstancias que lo rodean. El fluir del metal líquido ha hecho pensar a veces a sus enemigos que la armadura es en realidad un ser vivo, pero esta circunstancia no ha podido demostrarse.

La máscara que recubre el rostro y su tono sombrío asemeja a una gárgola maléfica, lo que infunde terror a sus enemigos. La armadura puede volar a velocidad cercanas a Mach 2 y es capaz de resistir el impacto directo de un cañón antitanque. También permite a su portador disparar rayos energéticos de plasma que causan un daño de 75+5D10. En el interior de la armadura se ha incorporado tecnología informática y múltiples accesos a una red de comunicación global, además de otros mecanismos de camuflaje y dispositivos tecnológicos.

Historial

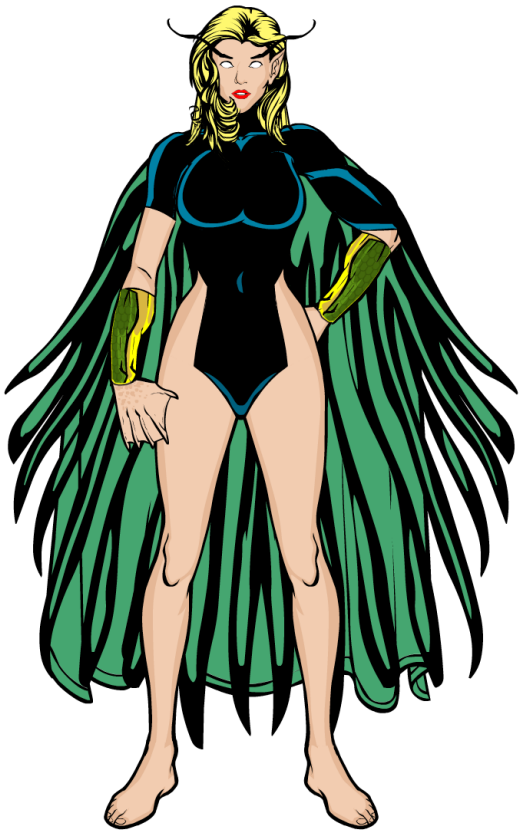
El más absoluto misterio rodea la existencia del héroe Gárgola De Hierro. Tras aparecer de forma misteriosa en la escena metahumana española y siendo portador de una tecnología que en muchos casos parecía arte de magia, Gárgola ofreció sus avanzados conocimientos científicos para colaborar en la creación del nuevo grupo Iberia Inc. a cambio de que no indagasen sobre su pasado.

A todos los efectos, Gárgola aparenta ser el aristócrata Jaume Serrat i de la Casa, o al menos eso creen sus compañeros de grupo. Sin embargo, la verdadera identidad de la persona que viste la armadura de Gárgola es desconocida. Jaume Serrat solo es un señuelo, un personaje que presta su fisonomía a un holograma que maneja quién controla la bio-armadura.

Esa otra persona es arisca, impaciente y orgullosa. Parece conocer el futuro, pues en alguna ocasión ha actuado de manera extraña siempre argumentando que era lo que debía hacer para evitar males mayores.

Aunque suene descabellado, alguien podría suponer que debido a esos comportamientos y a la avanzada tecnología de su armadura, Gárgola De Hierro proviene de una versión futura de nuestra realidad. Pero de ser eso cierto, ¿qué motivo tiene para viajar a nuestra época y cuáles serían sus intenciones?

AQUAVIVA



Nombre: L´nn R´nai
Origen: No humana

Profesión: Embajadora
Nivel: 4

Reputación: +12
Fama: 13

FUERZA	93
CONSTITUCIÓN	125
AGILIDAD	100
DESTREZA	83

INTELIGENCIA	125
PERCEPCIÓN	112
APARIENCIA	87

Puntos de vida:	120
Daño absorbido:	45
Equilibrio mental:	125

Acciones/Asalto:	3
Parada:	25
Parada psíquica:	40

Poderes

Potabilidad	103%	Rango Medio
Armas naturales (veneno)		

Historial

El origen de Aquaviva y su raza se pierde en la noche de los tiempos, mezclando historia y leyenda. Se tiene constancia que hace entre tres y cinco mil años floreció en el Sur de Iberia una civilización poderosa y avanzada, Tartessos. Hacia el año mil antes de Cristo, extrañas criaturas míticas caminaron por la Tierra. Fue la época de Gerión, Gárgoris, Habidis y otros legendarios seres, algunos de ellos acompañados por enormes ejércitos que pusieron en jaque el dominio de Tartessos sobre el Mediterráneo.

Tras la aparente muerte de Melkart y sabiendo que iban a perecer víctimas del insidioso monstruo Gerión y sus descendientes, Argantonio, el rey de Tartessos, tomó una decisión drástica. Ya que la tierra iba a volverse en un lugar inhóspito para ellos, decidieron volverse hacia el mar, donde ningún enemigo podría alcanzarlos.

Así, de la noche al día, Tartessos desapareció de los mapas, convirtiéndose en una leyenda más. Sin embargo, Tartessos no había sucumbido. La aplicación a partes iguales de remedios mágicos y alta tecnología aún desconocida mutó el cuerpo de los Tartessos, convirtiéndoles en extraños híbridos de hombre y pez. Gracias a esa solución fundaron la colonia marina que sería conocida como Tartessia.

Perdidos para la historia y el desarrollo de los hombres, los Tartessos continuaron viviendo ajenos al mundo de la superficie. Su proceso de mutación no se detuvo durante tres mil años, y para adaptarse fueron sacrificando poco a poco las cualidades humanas que antaño poseían. Cada vez más se fueron convirtiendo en extraños peces inteligentes que vivían en colonias controladas por el poder absoluto de dos seres creadores, Madre Anémona y Madre Actinia, un matriarcado generacional.

La falta de recursos para desarrollarse y el eterno miedo a ser encontrados por sus enemigos hicieron que la colonia de Tartessia se convirtiera en una especie de estado-prisión, anclado en sí mismo, donde la evolución quedaría estancada y cualquier sueño de libertad o cambio serían olvidados para siempre.

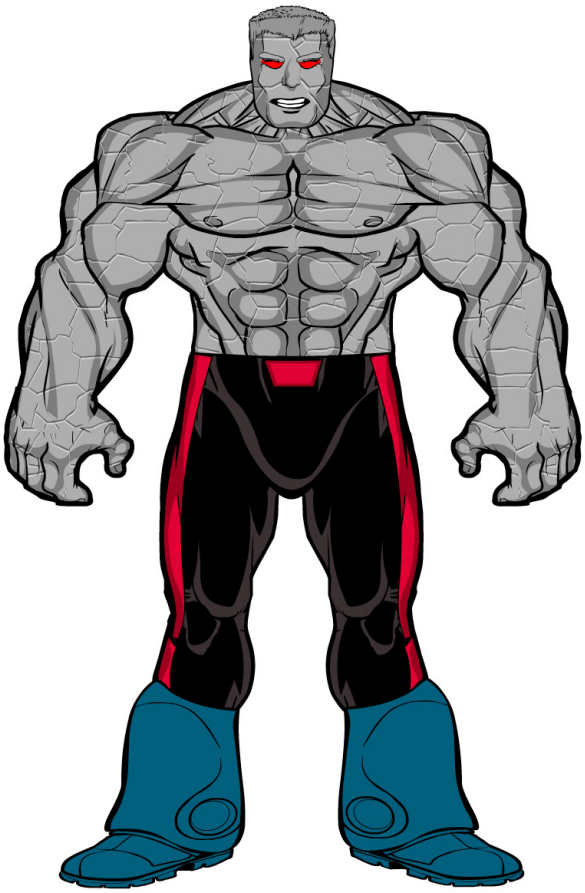
Por fin, tras milenios de luchas soterradas y deseos de cambio, las nuevas Madre Anémona y Madre Actinia dedicaron los esfuerzos de muchas generaciones a la creación de un ser híbrido, capaz de desenvolverse con igual soltura en el agua y en la tierra. Ese híbrido es Aquaviva, cuya existencia tendría por única finalidad a partir de ese instante mezclarse con los habitantes de la superficie, aprender de ellos y observar, para aplicar más tarde todos esos conocimientos a la supervivencia de su pueblo.

Aquaviva tiene los dedos de manos y pies unidos por una membrana, lo que le permite nadar a velocidades superiores a los 100 Km/hora. Su cuerpo es casi transparente, parecido al de una medusa, donde destacan sus cabellos verde y sus ojos del mismo color.

A pesar de su aspecto frágil, resiste bien los golpes y el dolor físico. Desde sus brazos dispara una especie de esporas capaces de aturdir o matar a sus enemigos (actúa como un veneno fuerte), pero siendo una embajadora de su pueblo, ha jurado no quitar ninguna vida. También es capaz de detectar los niveles de contaminación de una masa de agua e incluso eliminarlos.

La existencia de Tartessia no es conocida por el público en general, por lo que asumen que Aquaviva es una atlante que ha sufrido algún tipo de mutación.

DOLMEN



Nombre: Pere Ayllón
Origen: Mutante inducido

Profesión: Aventurero
Nivel: 5

Reputación: +14
Fama: 16

FUERZA	175 (82)	**INTELIGENCIA**	74
CONSTITUCIÓN	175 (73)	**PERCEPCIÓN**	85
AGILIDAD	79	**APARIENCIA**	57
DESTREZA	75		

Puntos de vida:	220	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	120	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	70	**Parada psíquica:**	18

Estatus legal
Ciudadano español con antecedentes penales.

Poderes

Cambio de tamaño	82%	Rango Elevado

Historial
Magia y tradición se mezclan en el origen del superhombre conocido como Dolmen. Su familia se remonta a los judíos de Gerona que fueron expulsados de España en 1492. El barco en el que viajaba la familia Ayllón con destino Italia naufragó poco después de zarpar de Valencia, y los supervivientes interpretaron este suceso como un signo de que no debían de abandonar España. Fueron recogidos por una goleta pirata y desembarcaron en Menorca, donde abrazaron disimuladamente la fe de Cristo y renunciaron al judaísmo, aunque éste permanecería enraizado en la familia durante siglos de forma solapada y oculta.

Pere Ayllón siempre renegaba de su familia y de los ritos a los que ésta se entregaba periódicamente, más interesado en la vida bohemia y la diversión. Acuciado por las deudas de juego y perseguido por algunos matones a los que había traicionado ante la policía, Ayllón escapó de su casa. Se dedicó a una vida disoluta como ladrón de poca monta, renunciando a la herencia familiar y al papel que, según sus padres, le tenía preparado el destino algún día.

Desde ese momento, la vida de Pere Ayllón es un continuo ir y venir por ciudades y comisarias. Se sabe que cumplió al menos diez meses de prisión mayor. Todavía muy joven e impulsivo, continúo delinquiendo a pequeña escala, consiguiendo apenas lo suficiente para sobrevivir. Un día en la judería de Gerona de donde sin que él lo supiera habían partido sus antepasados casi quinientos años antes, irrumpió en lo que asumió enseguida se trataba de un templo secreto.

Los signos cabalísticos y las inscripciones de las paredes mostraban la creación de un hombre de piedra, un coloso llamado a devolver el orgullo a un pueblo y rescatarlo en su momento de mayor necesidad. Ayllón hizo caso omiso a las advertencias escritas en las paredes, tanto en judaico como en castellano antiguo, y robó algunas de las piezas de oro y plata que todavía se conservaban en el templo. En ese mismo instante una extraña transformación se apoderó de él. Su cuerpo empezó a mutar y adquirió una textura pétrea, similar al mármol, al tiempo que crecía de tamaño. Había nacido Dolmen.

Desorientado, sin saber qué hacer ni cómo reaccionar, Pere Ayllón buscó ayuda en las autoridades, quienes tardaron poco en comprender que tenían ante sus ojos la encarnación de un moderno golem. La colaboración de Miguel Ángel Roldán (Trueno) fue decisiva, junto con la herencia y los legados de sus antepasados, para que Ayllón admitiera que estaba previsto que un día, cuando los titanes volvieran a pasearse por las tierras de Iberia, él encarnaría los valores de su pueblo. Desde entonces Ayllón ha asumido la pétrea forma de Dolmen, dejando atrás sus devaneos con la justicia y asumiendo sin reservas el manto de héroe.

Como sucede con otros individuos de aspecto y cualidades metahumanas, cuando Pere Ayllón se transforma en Dolmen las pupilas desaparecen de su rostro. El enorme volumen que su cuerpo adquiere le convierte en un individuo de gran fuerza, aunque no tanto como Melkart, si bien sus movimientos son algo más torpes de lo normal. Dolmen controla el tamaño de su cuerpo a voluntad, siendo capaz de alcanzar al menos hasta cinco metros de altura, lo que reduce muchísimo su capacidad de maniobra.

También se han dado casos más esporádicos en los que Dolmen se ha comprimido, pasando a ser una especie de muñeco de piedra de pocos centímetros de altura. Esta circunstancia, que hace que la prensa extranjera, sobre todo la prensa sensacionalista inglesa, lo llamará Doll-man (hombre muñeco), al parecer le reporta una insoportable tensión física, muy superior al esfuerzo de convertirse en un gigante pétreo. Por ello, Ayllón no la emplea más que en situaciones extremas.

El cuerpo de Dolmen es semejante al mármol, pétreo pero casi pulido, con aristas y pliegues. No se trata de una piel endurecida, sino de pura piedra casi tallada. Aunque tiene capacidad de movimiento y es capaz de correr, cuanto mayor es el tamaño que asume, más lentos son sus reflejos. Su sentido del equilibrio, por ejemplo, deja todavía mucho que desear en combate directo, y se conocen casos en que ha sido derribado de espaldas y no ha sido capaz de incorporarse hasta varios minutos después.

Desde el día de su “nacimiento”, Dolmen tiene una especie de marca grabada a fuego en el entrecejo, el signo del golem de su pueblo. Ayllón se siente feliz e integrado en Iberia Inc., donde su mejor compañía, por oposición, parece tenerla en el pequeño Trasnu.

TRASNU



Nombre: Desconocido
Origen: Duende

Profesión: Aventurero
Nivel: 6

Reputación: +12
Fama: 15

FUERZA	77	**INTELIGENCIA**	81
CONSTITUCIÓN	92	**PERCEPCIÓN**	86
AGILIDAD	99	**APARIENCIA**	76
DESTREZA	82		
Puntos de vida:	90	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	45
Equilibrio mental:	81	**Parada psíquica:**	20

Poderes

Telequinesis	70%	Rango Alto
Transubstanciación	93%	Rango Medio

Historial

La propia personalidad de Trasnu impregna su vida y sus andanzas, de forma que resulta sumamente difícil establecer que hay de verídico y que hay de imaginado en sus datos biográficos. El propio gobierno español sólo tiene datos dispersos y a menudo contradictorios sobre el diminuto personaje, lo que hace que a veces se dé por hecho que Trasnu es un joven mutante y otras se asuma que se trata de un duende que tal vez tenga cientos de años de edad.

Parece probado que, desde hace al menos ciento ochenta años, las autoridades asturianas del Orfanato Asturcón tienen constancia de la existencia de un niño de ojos verdes y rasgos levemente élficos que era devuelto periódicamente al internado cuando sus padres comprobaban, horrorizados, que los años pasaban y el niño no crecía, estancado siempre en la misma edad aparente y más dedicado a las bromas y al divertimento que a otras tareas.

Aunque no existe prueba fotográfica ni dactilar de la personalidad de ese niño que no crecía jamás, no es aventurado suponer que pudiera tratarse de nuestro Trasnu, o en todo caso de algún otro miembro de su mítica raza de duendes.

Trasnu aparece en Iberia Inc. atraído por la aventura y por el deseo de caminar con los mitos vivientes de nuestra época, ofreciendo al grupo su experiencia burlona y sus enormes deseos de figurar a toda costa en primera línea de batalla.

Al igual que la mayoría de los duendes de las leyendas, nuestro personaje es lenguaraz, pícaro, sabelotodo, fumador impenitente y glotón. Posee una agilidad propia de un saltimbanqui de circo, pero en combate directo resulta a veces más un estorbo que una ayuda.

La habilidad de Trasnu se caracteriza, sobre todo, por proyectar fuerzas telequinéticas que le permiten desplazarse por el aire como si volara, aunque a baja altura, y también mover todo tipo de objetos aunque pesen toneladas, de forma incontrolable. Uno de sus poderes, la transubstanciación, no parece todavía dominada, lo que en ocasiones le reporta más problemas de los que resuelve.

Trasnu es exagerado por naturaleza, amante del cine, charlatán e imposible de detener si se muestra convencido de algo. No ha podido establecer si, como sostiene el propio Trasnu, conoció a J.M. Barrie y se inspiró en él para crear el personaje literario de “Peter Pan”.

LOBISOME



Nombre: Jacinto Larrán
Origen: Hombre lobo puro

Profesión: Aventurero
Nivel: 5

Reputación: +13
Fama: 14

FUERZA	115	**INTELIGENCIA**	86
CONSTITUCIÓN	114	**PERCEPCIÓN**	121
AGILIDAD	110	**APARIENCIA**	60
DESTREZA	77		

Puntos de vida:	105	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	40	**Parada:**	30
Equilibrio mental:	73	**Parada psíquica:**	21

Estatus legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Poderes

Empatía animal	104%	Rango Medio
Regeneración de tejido	-	Rango Medio
Multiformidad animal única	-	-

Historial
Jacinto es el séptimo hijo varón de un séptimo hijo varón, lo que tal vez explica que su condición licantrópica (heredada en la familia de abuelos a nietos), sea tamizada por una inteligencia que controla sus transformaciones en bestia.

Es un hombre tímido, laureado escritor y profesor en su vida privada, que al cumplir la edad de veinte años descubrió por accidente que tenía la facultad de alterar las proporciones de su cuerpo y asumir la bestia de las leyendas gallegas de su infancia, el Lobisome, el hombre lobo tan asociado a su familia.

Sin embargo, Larrán no perdía del todo el control ni necesitaba siempre la noche o la presencia de la luna llena para convertirse en bestia, lo que le hizo razonar que, más allá de maldiciones o herencias genéticas familiares, su situación se debía a un poder mutante que ha corrido soterrado entre los genes de su familia, perseguida por proscrita y deambulando por las caminos de Galicia durante generaciones.

En su personalidad de Lobisome se convirtió en el azote de los narcotraficantes de las costas gallegas, pero a medida que su cruzada se hacía más y más efectiva, Jacinto advirtió que la sed de sangre se iba apoderando de él poco a poco. A medida que los años pasaban, el Lobisome se iba convirtiendo en una bestia semejante a la de los mitos, perdiendo la inteligencia y sensibilidad de su parte humana.

La inapreciable ayuda científica de Trueno y Gárgola De Hierro le ayudaron a solucionarlo, creando para Jacinto un aparato similar a un collar para animales que le permite no perder el control de su parte humana cuando se transforma en hombre lobo.

La fuerza y la agilidad de Jacinto se multiplican varias veces cuando se convierte en Lobisome, amplificándose también sus sentidos. Convertirse en hombre lobo tiene un efecto regenerador en su cuerpo que le permite sanar en poco tiempo tras haber sufrido alguna herida. Todavía no está comprobado si, como dictan las leyendas relativas a los hombres lobo, podría sucumbir de forma definitiva ante una herida sufrida por un arma de plata.

DUNA



Nombre: Celeste Ayala
Origen: Mutante genético

Profesión: Científico
Nivel: 4

Reputación: 13
Fama: 8

FUERZA	65
CONSTITUCIÓN	73
AGILIDAD	80
DESTREZA	72

INTELIGENCIA	93
PERCEPCIÓN	71
APARIENCIA	86

Puntos de vida:	61
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	80

Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	23

Estatus legal
Ciudadana mexicana sin antecedentes penales, oficialmente fallecida.

Poderes

Alteración de la densidad	85%	Rango Medio
Empatía tecnológica	83%	Rango Alto
Plasticidad	56%	-

Historial
Celeste Ayala es una prestigiosa científica mexicana, especializada en tecnología de última generación, que conoció a Miguel Ángel Roldán (Trueno) mientras cursaba un máster en Estados Unidos. Trueno era entonces encargado de un laboratorio experimental en Álamo Gordo y tras contraer matrimonio con él, decidió continuar allí sus estudios sobre redes de telecomunicación y accesos a espectros virales dentro de cadenas informáticas.

Fue en el transcurso de un delicado experimento donde se pretendía comprobar si las teorías del doctor Stephen Hawking sobre los virus informáticos eran reales (Hawking, antiguo profesor de Roldán, ha declarado en varias ocasiones que los virus informáticos son la única forma de vida creada por el ser humano, una forma de vida destructiva), cuando un fallo o un sabotaje en la línea de alimentación y los interfaces entre los ordenadores y el sistema nervioso de Celeste provocaron un caos de varios minutos en toda la instalación.

El incidente se saldó con la pérdida de ambas manos por parte de Miguel Ángel y la cristalización y posterior evolución hacia un tejido semiarenoso del cuerpo de Celeste. Durante las primeras semanas posteriores, Celeste observó con temor como se transformaban las propiedades de su cuerpo, convirtiéndose en una especie de mujer de arena capaz de moldear su estructura corporal a su antojo y sin observar ningún efecto secundario de importancia. Parecía como si el virus informático que estudiaban hubiera respondido de forma violenta a lo que consideraba un ataque exterior, infectando el sistema nervioso de Celeste y produciendo en ella una aparente metamorfosis que, inicialmente, fue considerara benigna.

Sin embargo, la imposibilidad de recuperar todo el caudal arenoso de su cuerpo una vez reconvertida a ser humano afectó enormemente a Celeste. Por otra parte su cuerpo de silicio se hacía cada vez más denso, más sólido, más lento. Su mente corría dentro de una cárcel de piedra, pero la cualidad de alterar su fisionomía a voluntad, que al principio le hizo bromear pensando que se había convertido en una superheroína llamada Duna, demostró su incapacidad manifiesta de volver a reunirse.

Unos meses más tarde, cuando a Celeste ya sólo le quedaba esperar un desenlace trágico a su problema, su esposo Miguel Ángel recibió de Markus Simmons el encargo del gobierno español de dirigir un grupo de metahumanos. Aunque el principio rehusó el ofrecimiento, fue la propia Celeste quién le convenció a su marido de aceptar la oferta. Sabiendo además que el grupo tendría una base estable situada en el parque tecnológico de Isla de la Cartuja, en Sevilla, Celeste decidió hacer un movimiento sorprendente.

Puesto que su cuerpo se volvía piedra inmóvil, y ya que su mente y su cuerpo de silicio era un interfaz prodigioso capaz de conectarse con ordenadores y redes de información, realizó una especie de suicidio, arrojándose sin dudar a los cimientos de la base. Culminado su sacrificio, Duna se convirtió en la propia base del grupo Iberia Inc. Su cuerpo se fusionó con la red de ordenadores y la misma estructura sólida del edificio. Ahora es todo una con la base, mientras que su mente esté en contacto con todos los ordenadores que controlan accesos y salidas del edificio. En cierto modo, la base es un moderno edificio inteligente controlado por la mente de Celeste.

Duna controla no sólo la base de Isla Cartuja, sino también gran parte de los equipos informáticos del estado español. Los materiales empleados en la construcción del edificio, una extraña aleación proporcionada por Gárgola De Hierro, confieren a Duna la posibilidad de alterar la fisionomía de paredes, puertas y salas de la base, modificando su nuevo cuerpo como hacía antes de la transformación.

También es la encargada de los sistemas de teleportación (cedidos por Gárgola De Hierro, al igual que la mayoría de los sistemas cibernéticos del edificio), que enlazan en cuestión de microsegundos a todos los miembros del grupo, a los que recibe en la base y envía de nuevo a su destino. Duna mantiene un enlace psíquico permanente con su esposo Trueno, negado ya el contacto físico entre ambos pero no el amor de su relación.

El mayor temor de Duna es que un nuevo virus informático destruya su mente, igual que antes destruyeron su cuerpo.

TRIADA VÉRTICE



El grupo conocido como Triada Vértice se formó de forma accidental cuando la investigadora Estigma fue contactada por un miembro del gobierno español para que buscase a su hija desaparecida.

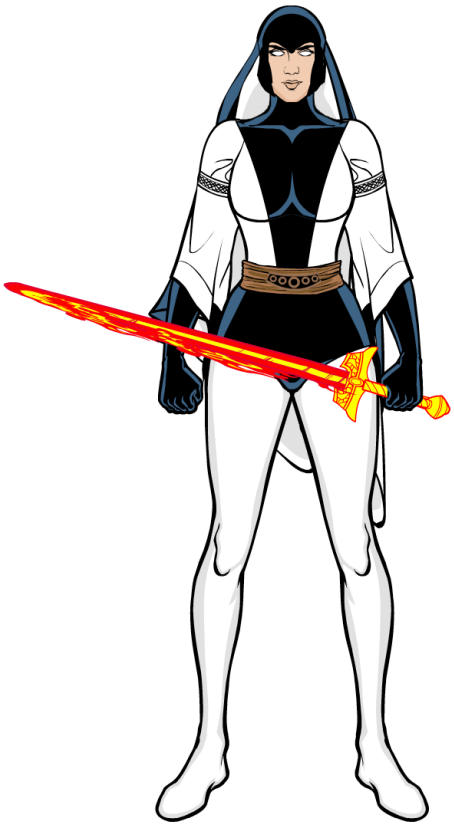
En el transcurso de la operación, Estigma encontró a la adolescente (Cascabel) y junto a Mihura, decidieron unir sus habilidades para detener las amenazas sobrenaturales que las fuerzas de seguridad convencionales no pueden hacer frente.

Desde entonces han colaborado en repetidas ocasiones con Iberia Inc., Fuerza Del Futuro y Cazadores De Sombras, además de intervenir con éxito en situaciones de ayuda humanitaria.

Una de sus mayores gestas fue la colaboración con el Grupo Operativo 9 de la TecnoRed para detener la invasión de gárgolas medievales que asoló el centro de Londres. Gracias a su éxito, el gobierno británico les ofreció la oportunidad de establecerse en la ciudad y actuar como grupo de metahumanos oficial del país, pero Estigma declinó el ofrecimiento al no querer depender institucionalmente de ningún gobierno.

A día de hoy, continúan con su actividad sin tener una base fija conocida.

ESTIGMA



Nombre: Teresa O´Connor
Origen: Mutante genético

Profesión: Detective privado
Nivel: 4

Reputación: +14
Fama: 12

FUERZA	85
CONSTITUCIÓN	104
AGILIDAD	106
DESTREZA	85

INTELIGENCIA	86
PERCEPCIÓN	111
APARIENCIA	73

Puntos de vida:	91
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	80

Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	21

Estatus legal
Ciudadana española sin antecedentes penales.

Poderes

Control del fuego	92%	Rango Elevado
Psicometría	101%	Rango Alto

Historial
Teresa O´Connor, líder involuntaria del grupo de superhéroes españoles conocido como Triada Vértice, nació en un convento de las Carmelitas Descalzas en la provincia de Ávila, poco después de que su madre, embarazada y soltera, pidiera refugio allí.

Su padre fue un joven periodista irlandés que vino a España siguiendo los pasos de Hemingway y murió en África mientras cubría un reportaje sobre una revolución armada en uno de los países africanos. O al menos eso es lo que se ha creído siempre. Investigaciones abortadas hace pocos meses ligan la figura de Sean O´Connor con la de grupos terroristas e independentistas de Irlanda, pero los detalles siguen sin estar claros.

Abandonada por su madre, que escapó enloquecida del convento después de dar a luz, la pequeña Teresa recibió una estricta formación religiosa en el convento. Con la llegada de la pubertad, sus poderes mutantes comenzaron a despertar. La educación recibida y la propia incapacidad para abarcar los cambios que sufría su cuerpo crearon en la joven novicia una sensación de incomprensión, indefensión y aislamiento. Durante meses, la naturaleza de sus poderes la confundía, sin tener claro de si se trataba de un ángel o un diablo, poseída o santa.

Teresa abandonó el convento al cumplir la mayoría de edad. Se ignora dónde completó su educación, pero pocos años después se instaló en Madrid, donde trabaja como investigadora privada en casos de desaparición de personas. También ha conseguido dominar y controlar mejor sus poderes, que ella sigue asociando a su formación cultural y religiosa.

El encargo por parte de un alto cargo del Ministerio de Defensa de encontrar a su hija desaparecida la puso en contacto con Cascabel y Mihura. Desde entonces, pese a sus deseos de trabajar en solitario y quizá controlada por los poderes empáticos de Cascabel, Estigma se ha convertido en la cabeza visible del singular trío de aventureros.

Teresa O´Connor posee el poder de captar la energía psíquica de otras personas gracias al simple contacto con una prenda de ropa o un objeto que haya estado en su poder, de ahí que aproveche sus habilidades para trabajar como detective especializada en encontrar personas desaparecidas.

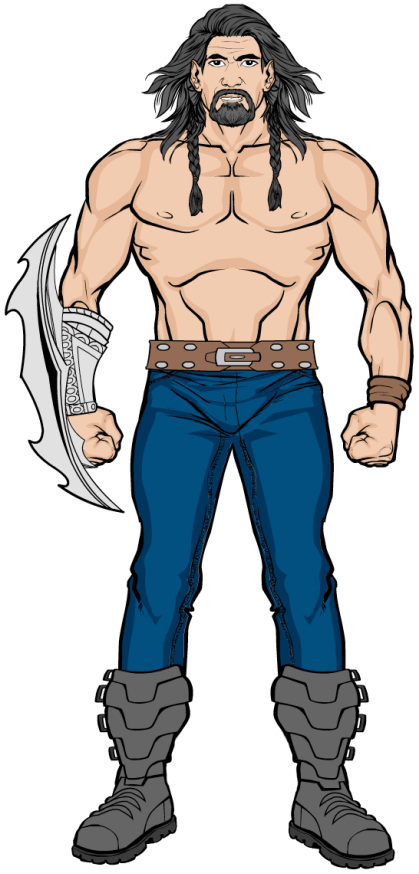
Cuando adopta la personalidad de Estigma, una especie de hábito de monja la recubre, sin que se conozca la explicación a dicha transformación, aunque parece estar asociada a su educación religiosa y su interrumpida carrera de novicia, y una espada de llamas aparece en su mano derecha.

Esta espada es en realidad la manifestación del “aura” con el que se canalizan sus poderes. Puede variar de color y tamaño, dependiendo de los distintos estados de ánimo de Teresa. El fuego de la espada no produce daño físico, sino psíquico, y según la propia Estigma, es capaz de dañar a las criaturas de corazón malvado.

Cuando adopta la personalidad de Estigma, las pupilas desaparecen de sus ojos. Se sabe que ha tenido experiencias de levitación incontrolada y el esfuerzo de adoptar su personalidad enmascarada hace que en ocasiones le surjan heridas en las palmas de las manos y el costado. Las heridas se curan al poco tiempo de recuperar su aspecto humano.

El efecto del contacto físico directo con otras personas es un centenar de veces más fuerte que si lo realiza a través de su ropa, lo que hace que la propia Estigma evite tener contacto físico con nadie. El efecto de un beso con el que obligó a Gavilán a desvelar el paradero de Cascabel dejó secuelas en ambos, creando un enlace psíquico atractivo y repulsivo a la vez que todavía perdura.

MIHURA



Nombre: Roque Ruiz
Origen: Mutante genético

Profesión: Aventurero
Nivel: 6

Reputación: +13
Fama: 12

FUERZA	135
CONSTITUCIÓN	157
AGILIDAD	81
DESTREZA	79
INTELIGENCIA	72
PERCEPCIÓN	84
APARIENCIA	61

Puntos de vida:	215
Daño absorbido:	90
Equilibrio mental:	72
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	18

Estatus legal
Ciudadano español con antecedentes penales.

Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Bajo
Súper Constitución	-	Rango Medio

Historial
Roque Ruiz, conocido como Mihura, no alcanzaría su actual estatus como superhombre hasta el encuentro con Cascabel y Estigma, siendo ya un hombre maduro con un pasado tumultuoso a sus espaldas.

Un desliz amoroso en la adolescencia le obligó a escapar del domicilio familiar y buscar refugio en la Legión, donde destacó por su carácter bronco y pendenciero. Debido a ese carácter difícil de domar, acabó siendo expulsado de la Legión por mala conducta. Poco después de regreso a la península intentó sin éxito ganarse la vida como matador de toros burlesco, pero acabó enrolándose en un grupo de mercenarios para participar en la guerra del Zaire.

Durante ese intervalo de tiempo debió de cruzarse con Signo, sin que ninguno de ellos lo advirtiera, pues sus poderes latentes no se habían manifestado hasta entonces y no se tienen noticias de la actuación de Signo en el panorama metahumano español hasta mucho después. Fuera como fuese, sus poderes fueron sin duda alguna los que le salvaron la vida cuando, en la guerra de Zaire, pisó una mina de tierra de de otro modo le habría matado en el acto.

Roque Ruiz fue repatriado y para asombro de los médicos, se recuperó a las pocas semanas. Sin embargo, un trozo de metralla alojado en su cerebro lo volvió aun más impulsivo e impredecible que antes, capaz de tener arrebatos de humor y violencia casi incontrolables.

Interrumpida su actividad como mercenario, encontró trabajo como boxeador en peleas ilegales. Después de dar muerte de forma involuntaria a su contrincante fue condenado a prisión. Tras ser puesto en libertad a los pocos meses, antiguos contactos del ejército le consiguieron empleo como forzudo del Circo Maravillas, donde adoptó el sobrenombre de Mihura.

Su casual encuentro con Cascabel poco tiempo después le convenció de que su súbita fuerza y su capacidad regenerativa no eran normales y que bien podía dedicarse, junto a la muchacha, al negocio de los superhéroes.

Roque Ruiz posee la fuerza de una docena de hombres. Esta cualidad no surgió en él hasta bien entrada la madurez y no en la adolescencia, periodo en el que los poderes despiertan en los jóvenes mutantes. Se deduce que Ruiz poseía un poder latente que fue despertado por causas desconocidas (posiblemente el contacto casual con el metahumano Signo, incluso antes de que éste tuviera consciencia de sus habilidades).

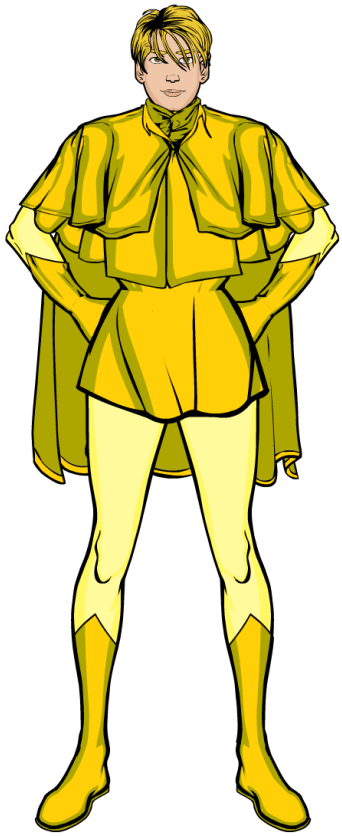
Junto a su fuerza superior, Roque Ruiz posee un efecto regenerativo en sus heridas que no ha sido explorado al máximo. La explosión de una mina de tierra no fue suficiente para acabar con su vida, pero es posible que un impacto directo de un misil o una bala de fragmentación dirigida a su cerebro o su corazón fueran más que suficientes para acabar con su vida.

Pendenciero, jugador, fumador, bebedor y mujeriego, sólo su fidelidad a Cascabel y su respeto a Estigma lo sitúan en el bando de los héroes. Su código moral es estricto, pero no tiene porque coincidir siempre con las convenciones establecidas.

El primer encuentro con los Hombroides y su duelo personal con el líder de la patrulla pusieron en manos de Mihura parte de la armadura utilizada por éste. Desde ese instante, Mihura lleva en su brazo derecho un guantelete de metal terminado en un afilado estilete (+40 al daño).

Quizá por error, confundiendo el nombre de la raza de toros que lleva con el dramaturgo autor de “Tres sombreros de copa”, su nombre se escribe con “h” intercalada. Cuando se le hace observar esta evidente errata, Mihura contesta que su nombre escrito así *“le da un aspecto de seriedad incuestionable”*.

CASCABEL



Nombre: Covadonga Lázaro Braun
Origen: Mutante genético

Profesión: Artista de circo
Nivel: 6

Reputación: +10
Fama: 11

FUERZA	74	**INTELIGENCIA**	90
CONSTITUCIÓN	87	**PERCEPCIÓN**	88
AGILIDAD	142	**APARIENCIA**	78
DESTREZA	81		

Puntos de vida:	77	**Acciones/Asalto:**	4
Daño absorbido:	40	**Parada:**	50
Equilibrio mental:	90	**Parada psíquica:**	22

Estatus legal
Ciudadana española sin antecedentes penales.

Poderes

Empatía mental	90%	Rango Alto
Súper Agilidad	-	Rango Medio

Historial
Covadonga es la única hija de Juan Pedro Lázaro, también conocido como Flecha, un antiguo superhéroe del régimen franquista y actual coordinador y enlace gubernamental con el grupo Iberia Inc. La relación entre padre e hija, deteriorada por años de distancia, finalmente se rompió cuando Lázaro envió a su hija a estudiar a un prestigioso internado suizo (la madre de Covadonga es alemana). La chica aguantó cuatro meses interna y aprovechando las vacaciones de Navidad, se escapó y desapareció del mapa.

Tras seguir varias pistas falsas su padre contrató a la investigadora psíquica Teresa O´Connor, sin saber que en realidad se trataba de la superheroína Estigma. Haciendo uso de sus habilidades, Teresa encontró a la joven fugitiva en el Circo Maravillas, donde se había refugiado junto al forzudo Mihura, al que había convencido para crear entre ambos un número circense y actuar al mismo tiempo como anónimos héroes impartiendo justicia en su deambular por las ciudades en las que viajaban. Tras varias aventuras en común, Estigma aceptó a regañadientes actuar como tutora de la incontrolable adolescente.

Los poderes de Cascabel son a la vez heredados de su padre y de carácter mutante. De su padre Flecha posee la sobrenatural capacidad de convicción, el don empático de salirse con la suya y convencer a casi todo el mundo de lo acertado de sus ideas. Esta impresionante capacidad de "conectar" con la gente podría llevarla, incluso, a convencer a alguno de sus enemigos para quitarse la vida,

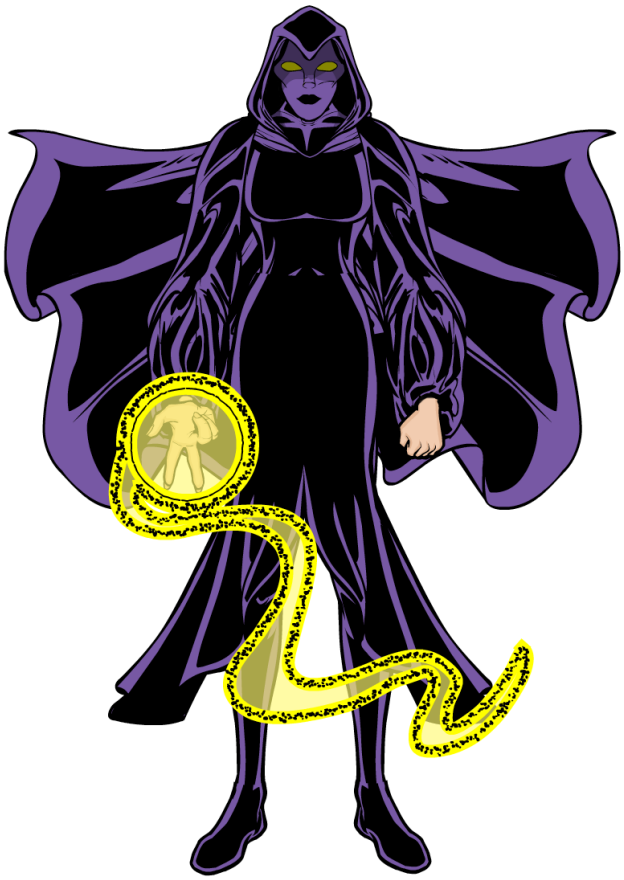
De entre sus compañeros de equipo, el poder parece obrar de forma especialmente activa con Mihura, con quien tiene una conexión especial, una especie de simbiosis única e irrepetible. Respecto a Estigma, se ignora aún si fue por obra y gracia del poder de empatía de Cascabel por lo que la enigmática aventurera accedió a liderar el grupo de héroes independientes.

Sus poderes mutantes propios son la agilidad mejorada, la velocidad y la capacidad para saltar y rebotar, triplicando o cuadriplicando las actuaciones de las mejores gimnastas artísticas. Lanzada a la acción, es casi imposible detenerla mientras salta y rebota de uno a otro lugar.

Dada la edad de Cascabel, no se descarta la posibilidad de que nuevos poderes mutantes vayan revelándose conforme vaya llegando a la madurez.

El uniforme de Cascabel forma una especie de capa en su espalda que le permite lanzarse desde las alturas y reducir el impacto de la caída, aprovechando el rozamiento del aire, a modo de paracaídas. Ese holgado uniforme, junto a su corta melena y la falta de definición de su todavía cuerpo adolescente, hacen que el público general crea que Cascabel es un chico.

SIGNO



Nombre: Desconocido
Origen: Desconocido

Profesión: Desconocida
Nivel: 5

Reputación: -17
Fama: 14

FUERZA	75
CONSTITUCIÓN	81
AGILIDAD	86
DESTREZA	84
INTELIGENCIA	94
PERCEPCIÓN	89
APARIENCIA	60

Puntos de vida:	87
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	81
Acciones/Asalto:	2
Parada:	21
Parada psíquica:	23

Poderes

Provocar mutaciones	78%	Rango Medio

Hechizos

Tierras de confusión	Rango 10

Historial

Hay poquísimos datos sobre los poderes y motivaciones del misterioso ser llamado Signo. Es un hecho comprobado que una especie de fanatismo religioso guía los actos de este singular personaje y que su búsqueda de algo o alguien le ha impulsado desde hace décadas para ir recorriendo de modo errante la península ibérica, recogiendo para sí un grupo de seres deformes y marginales a quienes ha bautizado como “Los Miserables”.

Los poderes de Signo parecen ser de dos tipos. Es capaz de alterar los estímulos sensoriales de sus víctimas, confundiéndolas en un mar de señales y signos contradictorios, provocándoles un bloqueo físico y psicológico capaz de afectarles durante varios segundos. Por otra parte, Signo posee la capacidad de despertar poderes mutantes latentes en la gente, a los que ayuda a encontrar y dominar su nueva condición. Se atribuye a Signo, incluso antes de que existan registros de su actividad, el haber despertado los poderes de Roque Ruiz, Mihura, pues en éste no se desarrollaron hasta bien entrada la edad adulta, cuando lo normal es que lo hagan durante la adolescencia.

Se desconoce si Signo es un mutante o si ha sido alterado a su vez por otro ser. Lo que sí es cierto es que Signo tiene algún tipo de aversión/atracción hacia el fuego, y por algunas palabras que ha pronunciado durante sus periodos de trance, ha dejado caer que en su pasado cuenta con la pérdida de un ser muy querido y una experiencia traumática.

LOS MISERABLES



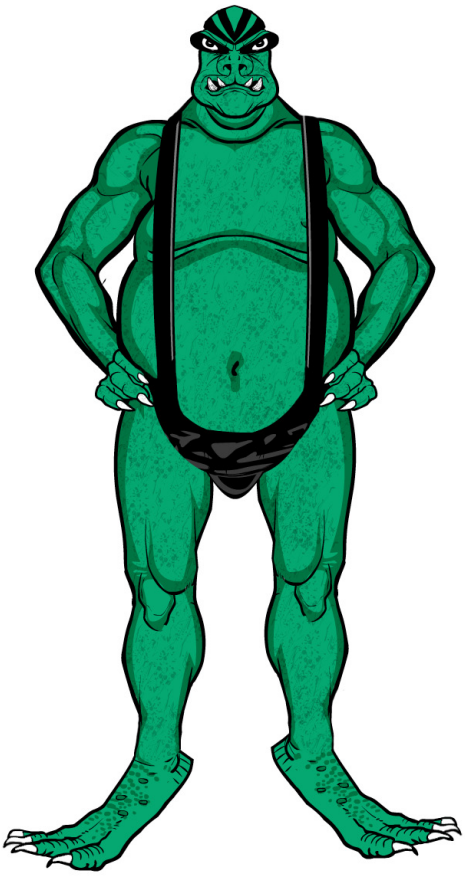
Los Miserables es el nombre con el que se conoce al grupo de deformes mutantes despertados por Signo y que siguen ciegamente sus órdenes. Aunque no se conoce el número exacto de miembros del grupo, se sospecha que Signo tiene varias decenas repartidos por la península, aunque su guardia personal se compone de los detallados más adelante.

La lealtad de estos individuos hacia Signo es consecuencia de una dependencia psicológica, un efecto secundario causado por la extraña mutación que les transformó, reforzando si cabe todavía más el carácter marginal y solitario de estos seres.

Entre los metahumanos que se han visto en compañía de Signo destaca sobremanera Tizón, una especie de mancha negra siempre que le acompaña, que apenas se relaciona con el mundo externo y al que se asocia con un pasado autista.

Tizón es un mutante inseguro y marginado imposible de detectar en zonas de penumbra. Se cuenta que Signo sacó a Tizón arrancándolo de su propia sombra, pues le seguía los pasos como una silenciosa mascota.

VITRIOLO



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -12
Fama: 13

FUERZA	142	**INTELIGENCIA**	76
CONSTITUCIÓN	160	**PERCEPCIÓN**	77
AGILIDAD	78	**APARIENCIA**	44
DESTREZA	81		
Puntos de vida:	169	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	90	**Parada:**	20
Equilibrio mental:	55	**Parada psíquica:**	18

Estatus legal
Ciudadano español con antecedentes penales.

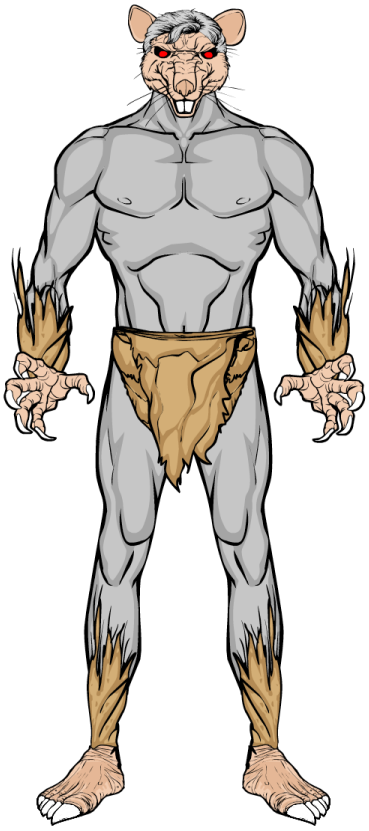
Poderes

Súper Fuerza	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Elevado
Armas naturales (ácido)	-	-

Historial
Vitriolo era un alcohólico que malgastaba su vida entre los peores tugurios de la ciudad de Sevilla y los calabozos de las comisarias, siendo detenido en varias ocasiones por violencia doméstica.

Tras ser transformado por Signo se ha convertido en una criatura repugnante y gruesa, de pielverde y aspecto similar a un sapo. Su principal habilidad es rezumar y escupir un ácido pestilente capaz de perforar incluso la armadura de Gárgola De Hierro.

LIEBRE



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -12
Fama: 13

FUERZA	82
CONSTITUCIÓN	110
AGILIDAD	129
DESTREZA	88

INTELIGENCIA	83
PERCEPCIÓN	57
APARIENCIA	51

Puntos de vida:	83
Daño absorbido:	65
Equilibrio mental:	70

Acciones/Asalto:	3
Parada:	40
Parada psíquica:	21

Estatus legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

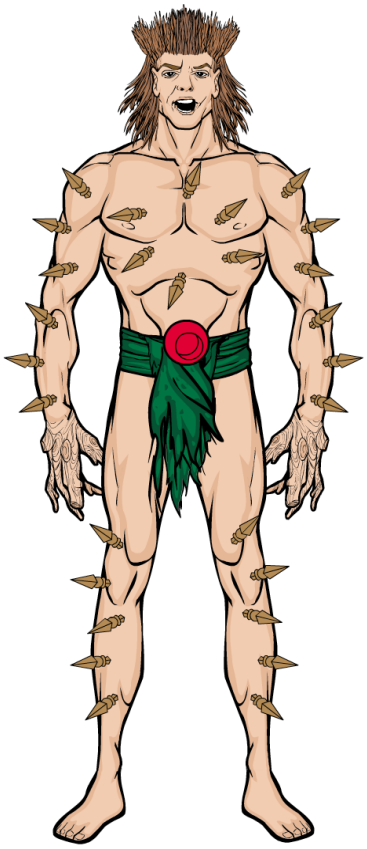
Poderes

Súper Agilidad	-	Rango Medio
Súper Constitución	-	Rango Bajo
Armas naturales (garras)	-	-

Historial
Liebre es uno de Los Miserables más desagradables. Escuchimizado, sucio y lleno de hambre infinita, estaba a punto de ser despedido de su trabajo como sepulturero por su afición de jugar con los restos mortales de los difuntos cuando Signo lo encontró.

En ese instante lo transformó en un roedor hecho hombre, una alimaña sexualmente depravada, que corre velozmente y ataca a sus víctima con crueldad.

ZARZA



Nombre: Desconocido
Origen: Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -12
Fama: 13

FUERZA	76
CONSTITUCIÓN	87
AGILIDAD	78
DESTREZA	71

INTELIGENCIA	64
PERCEPCIÓN	80
APARIENCIA	59

Puntos de vida:	60
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	48

Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	17

Estatus legal
Ciudadano español con antecedentes penales.

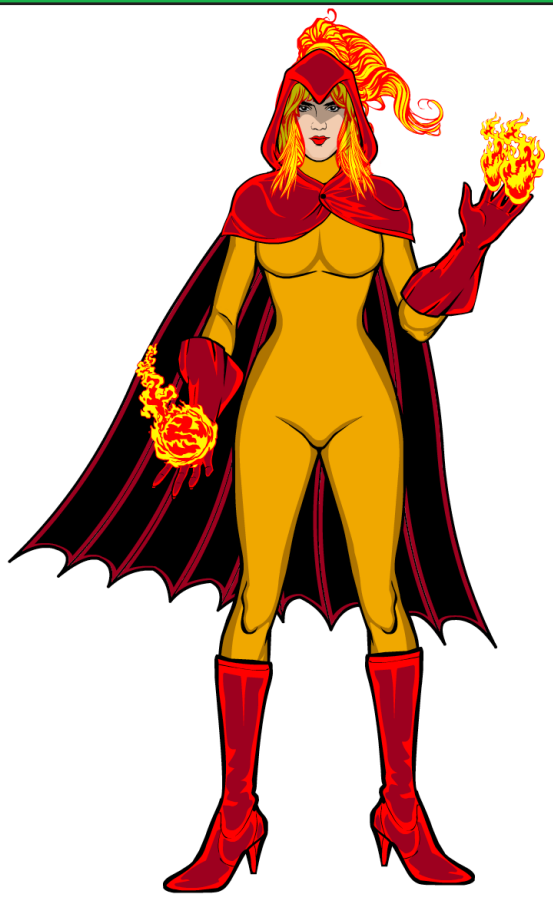
Poderes

Armas naturales (espinas)	-	-

Historial
Zarza era un drogadicto con una grave enfermedad terminal. La presencia de la droga en su cuerpo ya no era capaz de calmar su ansia y cada vez necesitaba dosis más potentes.

Signo lo rescató de los brazos de la muerte tras una sobredosis y lo convirtió en un cruce entre hombre y árbol, capaz de lanzar desde su cuerpo espinas emponzoñadas a sus enemigos.

TRAKA



Nombre: Esther Blasco Sartorius
Origen: Mutante genético - Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 4

Reputación: -15
Fama: 14

FUERZA	76	**INTELIGENCIA**	89
CONSTITUCIÓN	81	**PERCEPCIÓN**	78
AGILIDAD	85	**APARIENCIA**	90
DESTREZA	82		

Puntos de vida:	77	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	40	**Parada:**	21
Equilibrio mental:	83	**Parada psíquica:**	22

Estatus legal
Ciudadana española sin antecedentes penales.

Poderes

Control del fuego	92%	Rango Cósmico

Historial
Esther era la hija mayor de una familia valenciana de clase alta cuya principal ocupación hasta poco después de la adolescencia fue el ocio y la búsqueda de diversión a cualquier precio. Aunque no se ha podido comprobar, parece que la abierta actitud de Esther a todo tipo de experiencias le llevó a jugar con drogas de diseño experimentales que provocaron en ella el cambio físico que acabaría convirtiéndola en Traka. Es posible que esas drogas activarán en su cuerpo algún gen latente o que fuera sometida a algún tipo de experimento secreto.

Recurriendo a los muchos contactos de su padre, Esther adoptó su nueva identidad y fue admitida en las filas del supergrupo Iberia Inc. Sin embargo, era una muchacha de carácter difícil que no había recibido la preparación necesaria para dedicarse al duro oficio de superhéroe.

Traka no encajó demasiado bien con el grupo. Es posible que el hecho de ser la única mujer del equipo (descartando a Duna, por estar confinada en su particular cárcel de piedra y a Aquaviva por tratarse de un híbrido no humano), pesará decisivamente en su falta de relación con sus compañeros.

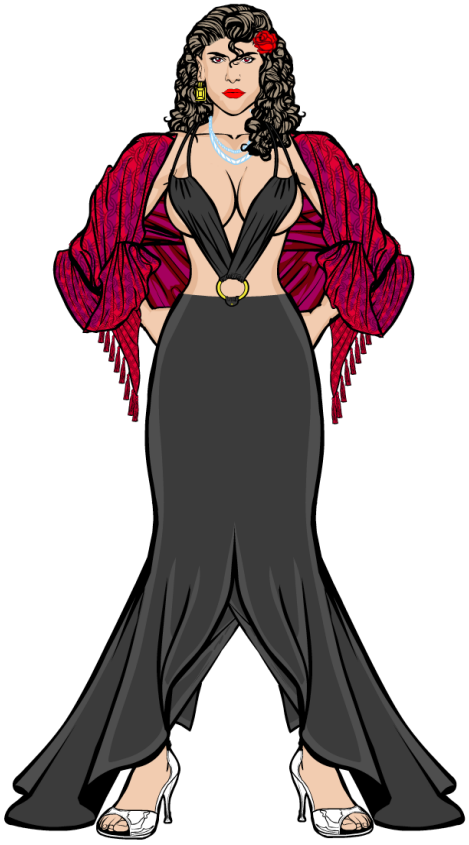
Acostumbrada a llevar la iniciativa cuando en cuantos juegos sexuales o de poder pudiera encontrarse, Traka no tardó en someter a un peculiar acoso al hosco Gárgola De Hierro, sin que sus esfuerzos consiguieran más que la antipatía declarada del héroe y el distanciamiento del resto del grupo. Poco a poco vio aumentar su descontento por verse relegada siempre a un papel secundario en un equipo donde las ocasiones de lucimiento personal son siempre escasas.

Atraída por la extraña aura de poder desprendida por Signo, o bien porque este enigmático personaje alterará en efecto sus percepciones, Traka aceptó voluntariamente ser sometida a un nuevo cambio, adquiriendo esta vez su aspecto actual similar a una diablesa de fuego. Desde entonces se ha convertido en una supervillana, encontrando más divertido enfrentarse a sus antiguos camaradas y asustar a los inocentes que antaño protegía.

En su primera encarnación como Traka tenía la capacidad de proyectar explosiones dirigidas telequinéticamente haciendo uso del conocimiento espacial del entorno que la rodeaba. No se sabe si el hecho de apuntar con los dedos, una de sus poses favoritas, pudiera tener algo que ver con esas explosiones que, a modo de traca, podría proyectar en combate, aunque es cierto que se ha visto un aura de luz o fuego en torno a sus manos.

Al ser alterada por segunda vez, Signo despertó en Traka una serie de nuevos poderes, entre ellos la mutación de su cabello y manos, convertidos ahora en una llamarada letal. Transformada en una especie de duende burlesco, Traka consiguió de la particular imposición de manos de Signo el preciado don de volar, cualidad que ejecuta rodeada de una nube flamígera que manipula a su antojo.

MÁCULA



Nombre: Elizabeth Rosinski
Origen: Vampiro

Profesión: Aristócrata
Nivel: 7

Reputación: +7
Fama: 13

FUERZA	105	**INTELIGENCIA**	83
CONSTITUCIÓN	110	**PERCEPCIÓN**	107
AGILIDAD	103	**APARIENCIA**	96
DESTREZA	79		

Puntos de vida:	166	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	45	**Parada:**	30
Equilibrio mental:	83	**Parada psíquica:**	21

Estatus legal
Ciudadana rumana sin antecedentes penales.

Poderes

Absorción de vida	115%	Rango Medio
Dominación mental	107%	Rango Elevado
Telepatía	109%	Rango Medio
Armas naturales (colmillos)	-	-

Historial
Se cree que Elizabeth Rosinski llegó a España a finales del siglo XVIII o principios del XIX, huyendo de las tropas napoleónicas que la habían expulsado, junto con su marido de entonces, de las propiedades que tenía en Italia en aquel tiempo. Antes de eso había estado refugiada en sus Cárpatos natales, donde había sido acusada por sus habitantes, no sin cierta razón, de ser una criatura de la noche.

Elizabeth se estableció en nuestro país, donde intimó en poco tiempo con la alta aristocracia y la realeza. Se cuenta que fue amante del pintor Francisco de Goya, a quien pidió posar como modelo para La Maja Desnuda. Como Goya mantenía además otros romances secretos con otra de sus competidoras, la Duquesa de Alba, no pudo satisfacer su petición. En venganza por su desprecio, Elizabeth atormentó a partir de entonces al pintor, haciéndole vivir cada noche horrores sin nombre que plasmaría más tarde en su serie de pinturas negras.

Mácula vive por y para su propio placer, sin importarle a quién tenga que aplastar para conseguirlo. Su lapso de vida es indeterminado, aunque el público general no asume que se trata de la misma aristócrata que un día llegó a España, sino de su descendiente, poseedora de un enorme parecido

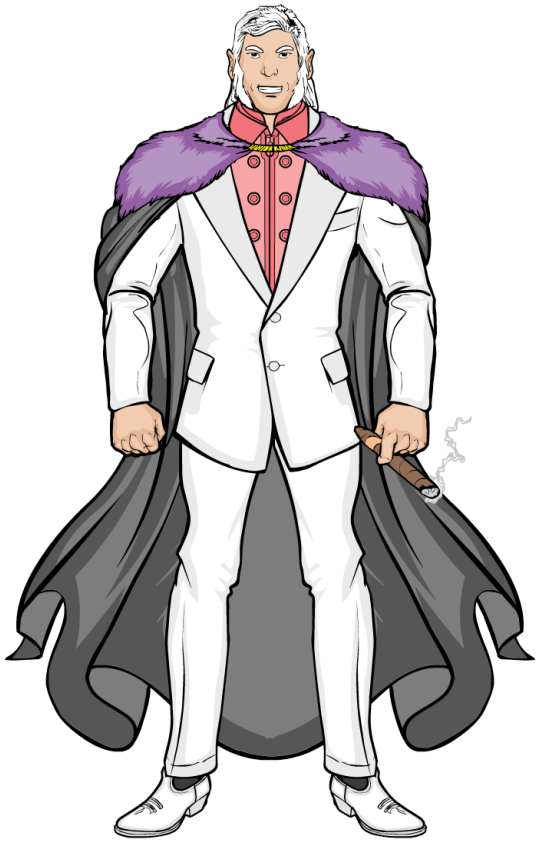
Para ello no duda en desaparecer de la escena pública durante varias décadas (retirándose a otros lugares del mundo donde continua con la misma farsa), y regresar cuando sus conocidos de entonces son ancianos o simplemente han fallecido.

Elizabeth Rosinski es un personaje habitual de la prensa rosa y está presente en todas las tertulias de moda, además de ser invitada en las fiestas más exclusivas de la clase alta. Entre sus recientes conquistas se encuentran dos aristócratas, un famoso deportista y un ex–ministro. Mácula tiene a su servicio a una mujer, María, que conoce los secretos de su señora. Algunos informes sostienen la teoría que María, cuya edad ronda los cincuenta años, es en realidad su propia hija.

En esencia, Mácula no es más que un monstruoso vampiro que se alimenta de la sangre o poderes de sus víctimas, cuya esencia vital necesita para seguir conservando su apariencia joven y maléficamente hermosa. Hedonista hasta extremos patológicos, ve en hombres y mujeres por igual simples vehículos para saciar su placer y sus necesidades físicas.

Su procedimiento para apoderarse de sus víctimas la acerca a los métodos de una mantis religiosa: danza nupcial, absorción de fuerza vital y muerte. Tras el clímax, Mácula renueva su energía interior y aparece plena, llena de fuerza y vida.

LINCE DORADO



Nombre: Leonardo Domínguez
Origen: Mutante genético

Profesión: Empresario
Nivel: 6

Reputación: +7
Fama: 13

FUERZA	145 (81)	**INTELIGENCIA**	92
CONSTITUCIÓN	142 (86)	**PERCEPCIÓN**	88
AGILIDAD	130 (75)	**APARIENCIA**	68
DESTREZA	80		

Puntos de vida:	211 (88)	**Acciones/Asalto:**	3
Daño absorbido:	75	**Parada:**	40
Equilibrio mental:	84	**Parada psíquica:**	23

Estatus legal
Ciudadano español sin antecedentes penales.

Poderes

Multiformidad animal única	96%	-
Regeneración de tejidos	-	Rango Medio

Historial
Los datos biográficos oficiales de Leonardo Domínguez no muestran más que fechas y actos positivos, productos de la clara operación de limpieza a la que Leonardo ha sometido a su turbio pasado. Se sabe que nació poco después de la Guerra Civil Española, en un ambiente sórdido y de miseria, siendo el sexto hijo varón de un sexto hijo varón, lo que tal vez marcase para siempre su existencia.

Se rumorea que mató a su propio padre cortándole la garganta con una botella rota cuando apenas habías cumplido los diez años, harto de recibir palizas y malos tratos. Su madre se volvió loca, al ser el único testigo de este crimen. En cualquier caso, sea cierto o no, el resto de sus hermanos han desaparecido de la vida pública y él nunca los menciona.

Desde muy joven se inició en el estraperlo para sobrevivir, y de ahí pasó en la adolescencia al contrabando y a otras operaciones de claro matiz ilegal que fueron labrándole poco a poco una pequeña fortuna. La supo invertir con acierto, aprovechando sobornos y siguiendo indicios secretos que la incrementaron de manera ostensible en pocos años.

Sus primeras operaciones fueron descubiertas por el Capitán Furia a mediados de los años sesenta. Tanto Furia como su compañero Flechita se convertirían en aquella época ingenua en la némesis de Leonardo, en los héroes capaces de desbaratar sus insidiosos planes para por ascender cada vez más en la cúpula del poder.

Fue el propio Leonardo el que provocó la caída del Capitán Furia, revelando a la prensa la homosexualidad encubierta del antiguo héroe y preparándole una trampa en forma de escándalo inmobiliario que tendría como consecuencia la vergüenza y el deshonor de Furia, lo que le llevó poco después a quitarse la vida de un disparo.

Eliminado así su mayor enemigo, Leonardo había conseguido tener el camino libre para continuar su carrera criminal. Con el paso de los años ha logrado limpiar su pasado escrupulosamente, ascendiendo en el estrato social del país y codeándose con los empresarios más importantes. Para el público general está considerado como un benefactor social, un hombre de negocios algo extravagante que organiza homenajes a artistas y fiestas para recaudar dinero para víctimas del terrorismo o los pueblos hambrientos de África, al que le gusta disfrutar de los lujos y del dinero.

La realidad es que todo eso no es más que una tapadera. El verdadero plan de Leonardo Domínguez, vanidoso y sádico como ninguno, es conseguir información comprometida sobre cualquier persona que pueda utilizar en su beneficio personal. Tiene a sus órdenes un gran número de sicarios, además de relacionarse con varias bandas armadas. Sus acciones encubiertas incluyen terrorismo, tráfico de drogas, contrabando de armas, trata de blancas o la experimentación genética en humanos.

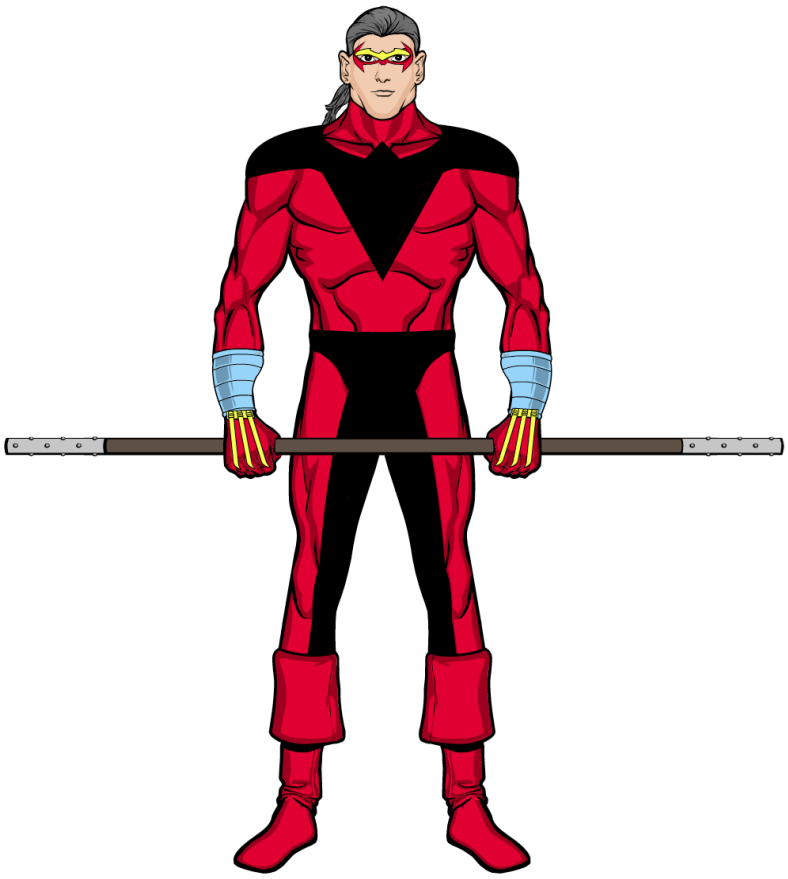
Se da la paradoja de que, aunque nadie lo haya descubierto todavía, Leonardo es uno de los accionistas encubiertos que financiaron al supergrupo Iberia Inc., cuyo contacto dentro del gobierno no es otro que Juan Pedro Lázaro, que en su adolescencia adoptó la identidad enmascarada de Flechita, el compañero de su antiguo enemigo.

Además de su faceta filantrópica Leonardo es un afamado coleccionista de arte, lo que le ha valido para conseguir una interesante colección de artefactos mágicos y poderosos. Entre todos ellos destaca un espejo temporal en el que se deleita visionando una y otra vez el suicidio del Capitán Furia.

Leonardo tiene la facultad, mutante o heredada, de alterar su fisionomía y convertirse en un ser monstruoso de rubio pelaje, mezcla de lobo y león, que le ha hecho adoptar para sí el sobrenombre de Lince Dorado. Lleva a cabo transformación de forma esporádica, pues su afán de poder no se basa solamente en la derrota física de sus rivales.

Al convertirse en Lince Dorado, Leonardo da rienda suelta a su salvajismo inhibido, a su lado más oscuro y violento. Su tamaño aumenta casi el doble, manteniendo además su inteligencia humana, lo que le convierte en una terrible máquina de matar. Además también posee la capacidad de recuperarse con rapidez de las heridas sufridas, en un efecto similar al de Lobisome.

GAVILÁN



Nombre: Vittorio Roma
Origen: Mutante inducido

Profesión: Mercenario
Nivel: 4

Reputación: -10
Fama: 16

FUERZA	85	**CONSTITUCIÓN**	89	**AGILIDAD**	127
DESTREZA	81	**INTELIGENCIA**	76	**PERCEPCIÓN**	112
		APARIENCIA	86		

Puntos de vida:	78	**Acciones/Asalto:**	3	**Equilibrio mental:**	73
Daño absorbido:	40	**Parada:**	40	**Parada psíquica:**	18

Estatus Legal
Ciudadano italiano sin antecedentes penales.

Poderes

Súper Agilidad	-	Rango Medio
Súper Percepción	-	Rango Bajo

Historial

Dada la naturaleza secreta de sus actividades como mercenario y asesino a sueldo, no se conoce ningún dato del pasado de Gavilán antes de que adoptara su personalidad enmascarada. Sin embargo, él mismo alardea de haber eliminado a más de media docena de presidentes de estado de países del tercer mundo, así como a miembros de sectas religiosas, corporaciones multinacionales y grupos mafiosos.

Poco tiempo después de establecerse como mano derecha de Lince Dorado, Vittorio adoptó el uniforme y la personalidad de Gavilán. Reluctante al principio a convertirse en un *"chalado con disfraz"*, Vittorio encontró no obstante el vehículo ideal para dar rienda suelta a su espíritu irónico y burlón, hasta entonces contenido bajo la fría capa de anónimo asesino a sueldo.

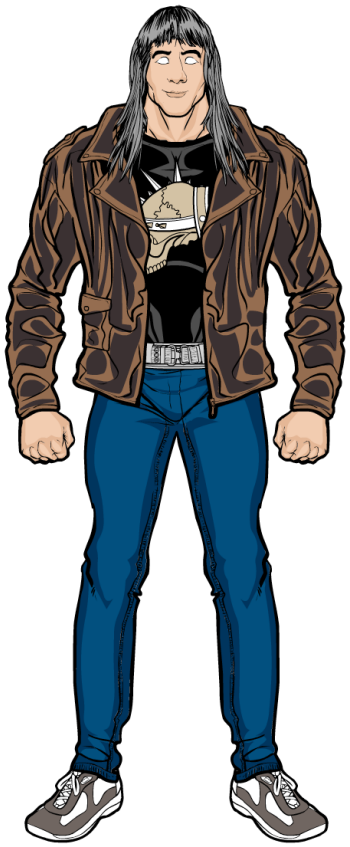
Aunque carente de superpoderes, Vittorio Roma estableció su afamada reputación como asesino gracias a sus habilidades. Es un experto en varios estilos de artes marciales, así como en toda clase de armas. Bajo la máscara de Gavilán una de sus armas preferidas es un bastón bo.

Se sospecha que parte de sus mejoradas características provienen de alguna droga prohibida suministrada por Lince Dorado, quien también le abastece de los dispositivos y el equipo necesario para las misiones que debe realizar.

En realidad, el compuesto que Lince Dorado le inyectó es una versión experimental del utilizado en el Proyecto Eurocorps, por lo que se desconoce si Gavilán puede sufrir algún tipo de secuela física derivada del mismo o si le causa algún tipo de dependencia psicológica gracias a la cual Lince Dorado le obliga a trabajar para él.

Tras su segundo encuentro con Estigma, líder de Triada Vértice, y a partir del breve contacto físico que ambos han mantenido durante la búsqueda de Cascabel, Gavilán y Estigma comparten un extraño enlace psíquico que los advierte de su mutua presencia y de algunas sensaciones. Vittorio es, como buen italiano, un autentico amante de la buena vida, el lujo, los coches caros y las mujeres hermosas.

FOXBAT



Nombre: Bart Jones
Origen: Mutante genético

Profesión: Aventurero
Nivel: 3

Reputación: +11
Fama: 9

FUERZA	77
CONSTITUCIÓN	83
AGILIDAD	85
DESTREZA	76

INTELIGENCIA	70
PERCEPCIÓN	136
APARIENCIA	65

Puntos de vida:	63
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	65

Acciones/Asalto:	2
Parada:	21
Parada psíquica:	17

Estatus legal
Ciudadano estadounidense con antecedentes penales.

Poderes

Grito sónico	110%	Rango Elevado
Súper Percepción	-	Rango Medio

Secuelas
Desde el momento en que sus poderes mutantes afloraron, Foxbat quedó ciego y sus ojos se volvieron de un color blanco lechoso, como si sufriera de cataratas. Eso hace que resulte muy perturbador cuando mira a la gente con sus ojos ciegos (bonus a Influencia a la hora de intimidar).

Historial
Bart Jones nació en Chicago a finales de la década de los setenta. Hijo de un respetado oficial de policía y de una sufrida ama de casa de clase humilde, su situación familiar cambió por completo cuando su padre fue asesinado en acto de servicio. Al perder el único sueldo que entraba en casa, la familia fue desahuciada de su hogar y su madre perdió la custodia de Bart y su hermano, que fueron trasladados a un centro de acogida en el que pasaron toda su adolescencia.

Bart se convirtió en un chaval que alternaba la timidez extrema con los problemas de disciplina. Era víctima de las burlas de todos los chicos populares del instituto y despreciado por las chicas que le gustaban.

Para intentar evadirse de sus problemas se aficionó al heavy metal y a las drogas blandas, y terminó juntándose con gente poco recomendable. Acabó montando un grupo con algunos amigos, pero justo la noche que estaban dando su primer concierto, la vida de Bart sufrió un cambio definitivo Bart, cantante y guitarra rítmica del grupo, no hizo mal trabajo durante la actuación. De hecho, notaba que conseguía tonos más altos que en los ensayos y que al hacerlo se le nublaba la vista momentáneamente.

Pese a las señales de alarma, Bart no pudo imaginarse lo que iba a pasar. Al hacer un agudo especialmente fuerte, Bart generó un ultrasonido que, amplificado por los altavoces, hirió gravemente los tímpanos de los asistentes, al tiempo que sus ojos se sumieron en la más absoluta oscuridad y el resto de sus sentidos se veían bombardeados por una sobrecarga de estímulos.

De la noche a la mañana fue acusado de imprudencia criminal, abandonado por sus compañeros de grupo por ser un mutante y perseguido por las familias de los heridos. Fue entonces cuando Devin Bruckner, abogado del Frente de Liberación Mutante (y a su vez, también mutante), se hizo cargo de su caso, demostrando que Bart ni siquiera sabía que tenía poderes en el momento de los hechos y consiguiendo que quedase libre de toda culpa.

Agradecido por verse libre de la cárcel, y cobrando además una cierta “conciencia de clase”, se hizo miembro del FLM. Bajo el tutelaje de alguno de sus hermanos mutantes aprendió a manejar sus supersentidos y a controlar sus poderes sónicos. Poco después, Bruckner desapareció de forma misteriosa, presumiblemente ejecutado por la División Delta.

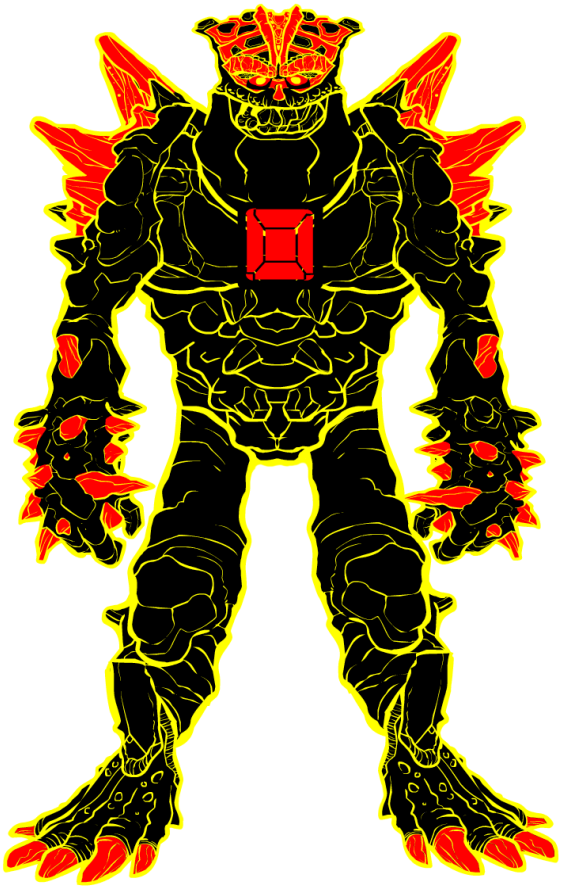
Tras las revelaciones acerca de la verdadera naturaleza de la División Delta, la escisión de los Morlocks y la Marcha metahumana sobre San Francisco, Bart se vio dividido entre su lealtad al FLM y su rabia y deseo de venganza por la desaparición y presumible muerte de su amigo. Todo eso le convirtió, dentro de los miembros del FLM que operaban en Chicago, en un tipo problemático y al que se procuraba evitar.

Al encontrarse de nuevo sólo y sin nadie en quién confiar, Bart empezó a frecuentar los bares y a intentar ahogar sus penas en alcohol, bebiendo para olvidar. Sin embargo, sus sentidos aumentados le impedían emborracharse por completo y terminaba regresando a casa abatido y triste. En una de esas noches Bart tuvo un enfrentamiento físico con un grupo de activistas anti-mutantes. Incapaz de utilizar sus poderes para defenderse, le dieron una paliza y le dejaron medio muerto, abandonado a su suerte.

Tras recuperarse de sus heridas y evaluar su situación personal, Bart decidió dar un vuelco a su vida y abandonó el país sin dar explicaciones a nadie, tomando un vuelo hasta Inglaterra con intención de establecerse allí por algún tiempo. Tras varios años en el país británico, ha conseguido olvidarse de los fantasmas de su pasado y trabaja como artista callejero tocando música en el metro.

Bart ha contactado con la comunidad mutante de Londres, ciudad en la que se ha afincado, participando de manera activa como vigilante bajo la identidad de Foxbat y ayudando a jóvenes metahumanos igual que a él le ayudaron en el FLM. Durante unos meses formó dupla con el héroe Ariete, antes de que éste viajase a España, con destacadas intervenciones contra el Escuadrón Blizkrieg que fueron portada de los periódicos más importantes del Reino Unido.

REDSTONE



Nombre: Daniel Brouwer
Origen: Guardián

Profesión: Fotógrafo
Nivel: 2

Reputación: +4
Fama: 8

FUERZA	165	**INTELIGENCIA**	80
CONSTITUCIÓN	175	**PERCEPCIÓN**	84
AGILIDAD	82	**APARIENCIA**	48
DESTREZA	78		
Puntos de vida:	179	**Acciones/Asalto:**	2
Daño absorbido:	120	**Parada:**	21
Equilibrio mental:	61	**Parada psíquica:**	20

Estatus legal
Ciudadano holandés sin antecedentes penales.

Poderes

Blindaje natural	-	Rango Cósmico
Invulnerabilidad (temperaturas extremas)	-	Rango Cósmico

Historial
Daniel era un aclamado fotógrafo y cámara de National Geographic. Su principal especialidad era el trabajo de campo en condiciones extremas y peligrosas. Hace dos años formó parte de un equipo encargado de evaluar las posibles actividades volcánicas en las islas del Pacífico y su relación con las creencias mitológicas de los nativos, aparentemente abandonadas hace ya bastante tiempo.

Haciendo escala en Bangkok para reunir información, Daniel entabló contacto con un viejo indígena que regentaba una diminuta y oscura tienda de antigüedades. El anciano, al enterarse de la naturaleza de su reportaje, le obsequió con un extraño colgante rojizo que según le dijo fue extraído del interior del Garagthua, un volcán apagado hacía muchísimos años. Le dijo que era un amuleto de protección contra el “Gran Kathkhan”, el resurgir colérico de los dioses, que tendría lugar muy pronto.

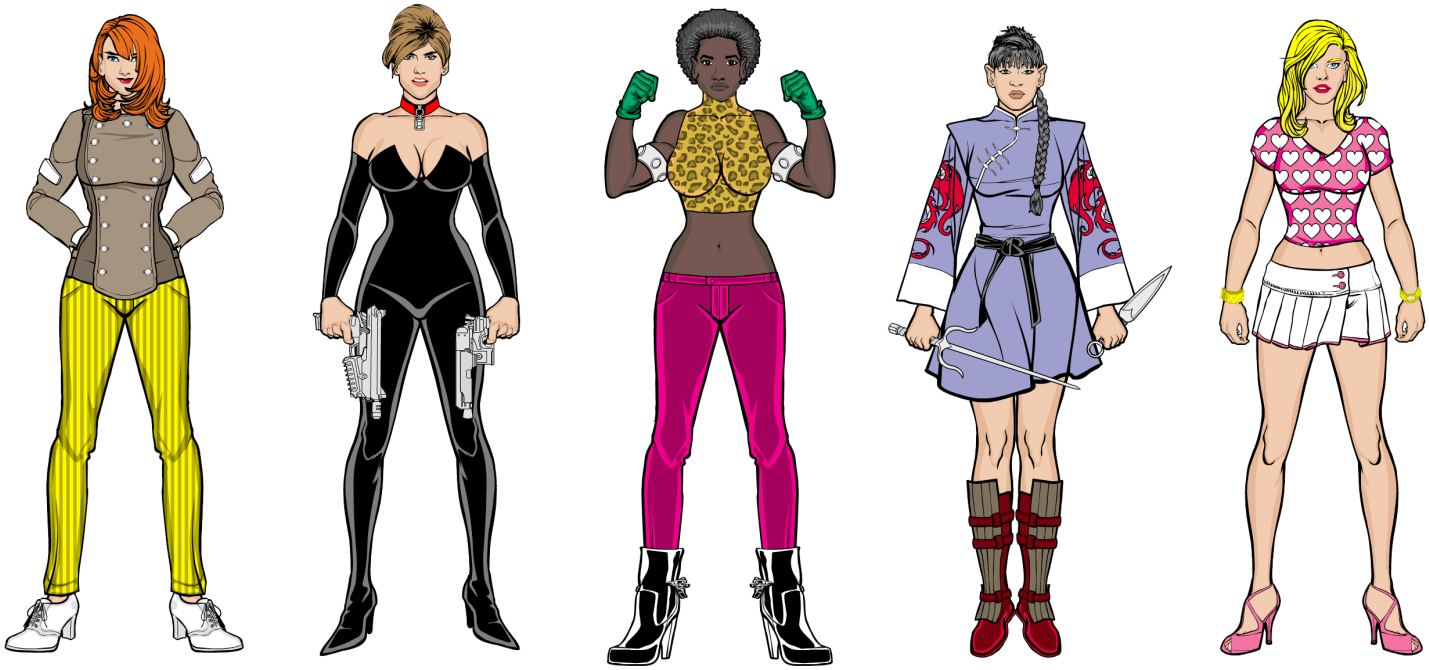
Tras comunicar al equipo su hallazgo, Daniel se dirigió a la isla Garagthua (a la que daba nombre el volcán) para investigar. Llegaron sobrevolando en helicóptero cuando el volcán despertó y entró en una violenta erupción. El equipo siguió filmando y fotografiando pese a las explosiones, pero su vuelo cada vez era más inestable.

En un determinado momento, la gema que Daniel llevaba al cuello comenzó a brillar y arder en su pecho de tal manera que le hizo perder el equilibrio desde su posición en el helicóptero, cayendo hacia la isla y precipitándose en el interior del volcán.

El Garagthua explosionó de manera brutal, haciendo desaparecer la isla bajo su fuego. El helicóptero terminó estrellándose contra el océano y no hubo supervivientes de la tragedia. Pero entre las cenizas que quedaban de la montaña surgió la enorme figura de Redstone. Una criatura de más de dos metros de altura, formada por magma y rocas incandescentes, con la gema brillante fundida en su pecho.

Desde ese instante Daniel ha intentando encontrar una manera para recobrar su aspecto humano, pero todos los esfuerzos han sido en vano. Actualmente se encuentra recluido en el cuartel general de Vértice De Combate, donde intenta controlar sus nuevos poderes mientras el grupo de héroes busca una manera de revertir su transformación.

VICE GIRLS

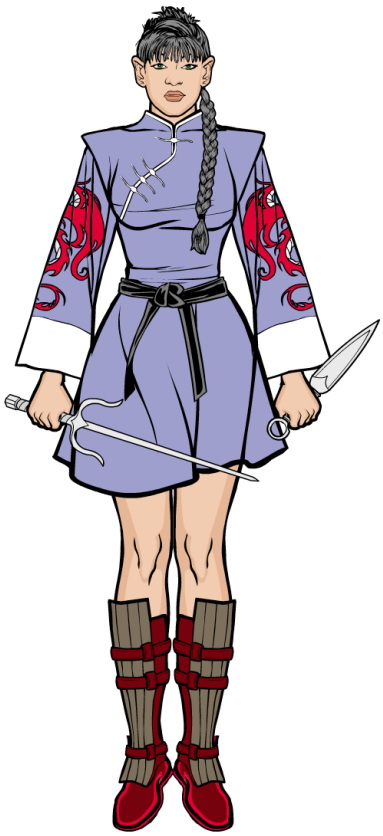


Vice Girls son un grupo de mercenarias metahumanas con base desconocida que ofrecen sus servicios a todo aquel que pueda pagarlos. Sus cinco jóvenes miembros ya tenían un historial delictivo antes de unirse, pero trabajando en equipo se han vuelto mucho más activas y peligrosas.

El responsable último de su existencia es Épsilon Eridani, ya que para intentar conseguir los planos del nuevo modelo de carro de combate de la UEO desarrollado por el Reino Unido, contrató a varios supervillanos de toda Europa. Entre todos ellos, cuatro chicas se hicieron amigas íntimas mientras se ocultaban de la TecnoRed y junto con otra conocida criminal formaron las Vice Girls.

Aunque cobran caros sus trabajos y gastan con rapidez el dinero que consiguen, no tienen razones puramente económicas para vivir del crimen. Eso ayuda a entender que sigan juntas, pese a las tensiones y diferencias que hay entre ellas. Para moverse con libertad de un país a otro cuentan con documentación perfectamente falsificada, que les permite demostrar que son las componentes de un grupo de “baile exótico” llamado Hot Girls.

DOJO VICE



Nombre: Kim Tae Wan
Origen: Experto en artes marciales

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -10
Fama: 8

FUERZA	81
CONSTITUCIÓN	90
AGILIDAD	110
DESTREZA	88
INTELIGENCIA	85
PERCEPCIÓN	107
APARIENCIA	91

Puntos de vida:	71
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	79
Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	21

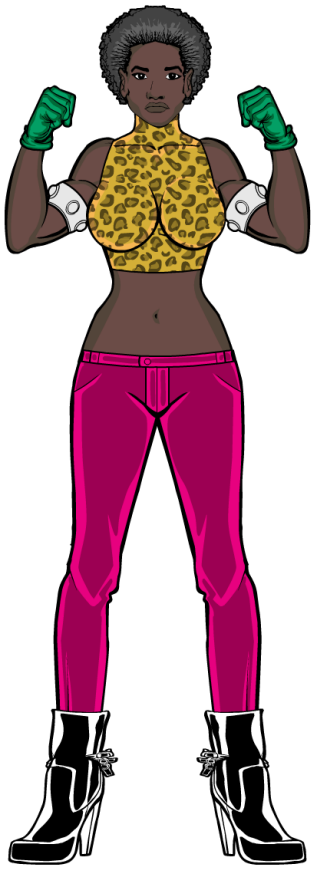
Estatus legal
Ciudadana coreana sin antecedentes penales.

Historial
Desde que tiene uso de razón, Kim Tae Wan (21 años) ha estado obsesionada por las artes marciales y la forma física. Cuando ya no pudo aprender más en Corea, buscó maestros en el resto de Asia, aunque parece que no entendió algunas de sus enseñanzas.

Ha dedicado cada instante y cada pensamiento de su vida a estudiar y entrenar, hasta convertir su cuerpo en un arma mortal que usa sin contemplaciones. Su mayor placer es combatir y forzarse hasta el límite de sus capacidades físicas. Si hay opción, escoge siempre al enemigo más fuerte para que el reto sea mayor. Con Vice Girls consigue encontrar “sparrings” adecuados y ganarse la vida a la vez.

Su rutina habitual es practicar mientras espera la siguiente pelea, pero a veces participa en otras diversiones del grupo. Su delgada figura, esculpida por el ejercicio constante, está decorada con diversos tatuajes y proverbios orientales.

IRON VICE



Nombre: Janice Browning
Origen: Mutante genético

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -10
Fama: 8

FUERZA	122
CONSTITUCIÓN	87
AGILIDAD	76
DESTREZA	71
INTELIGENCIA	62
PERCEPCIÓN	81
APARIENCIA	86

Puntos de vida:	64
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	62
Acciones/Asalto:	2
Parada:	19
Parada psíquica:	15

Estatus legal
Ciudadana jamaicana con antecedentes penales.

Poderes

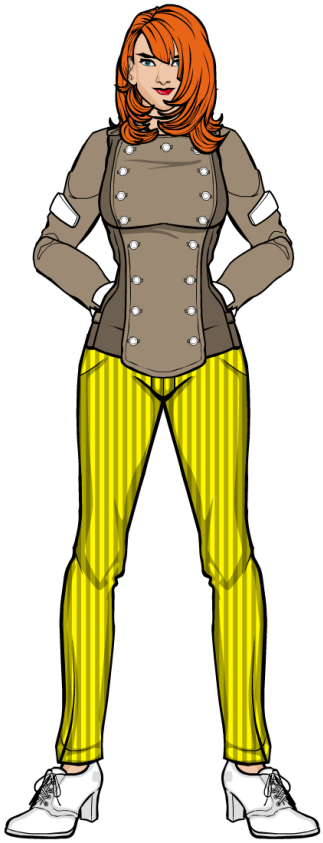
Súper Fuerza	-	Rango Medio
Invulnerabilidad (energía cinética)	-	Rango Medio

Historial
La familia de Janice Browning (22 años) emigró de Jamaica para buscar una vida mejor, pero ella aspiraba a conseguir más. Al despertar sus poderes se fue de casa y en Londres se convirtió en una figura de los ambientes nocturnos. Las discotecas se la rifaban como portera, porque era capaz de cerrarle el paso a cualquiera y podía enfrentarse a los más violentos. Lo malo era que le gustaba demasiado usar su fuerza. A veces era ella quien empezaba la pelea.

Sus jefes aguantaron durante un tiempo los juicios y problemas con la policía, hasta que la situación se hizo insostenible y se vio en la calle. Entonces Janice se encontró con que los únicos interesados en contratarla eran criminales. Eso tampoco le importó, las leyes son unas cosas que cumplen los que no tienen otro remedio.

Testaruda por naturaleza, Janice nunca da su brazo a torcer y dice siempre lo que piensa, por inconveniente que resulte. Por otra parte, es una juerguista impenitente e ingeniosa, capaz de animar cualquier situación. En Vice Girls encuentra violencia y diversión. Sus compañeras son simpáticas, enrolladas y no falta el dinero. Es un trato perfecto.

MIND VICE



Nombre: Eva Hollowel
Origen: Híbrido humano-ursino

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -10
Fama: 8

FUERZA	70
CONSTITUCIÓN	74
AGILIDAD	87
DESTREZA	79
INTELIGENCIA	84
PERCEPCIÓN	86
APARIENCIA	95

Puntos de vida:	55
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	84
Acciones/Asalto:	2
Parada:	22
Parada psíquica:	21

Estatus legal
Ciudadana argentina sin antecedentes penales.

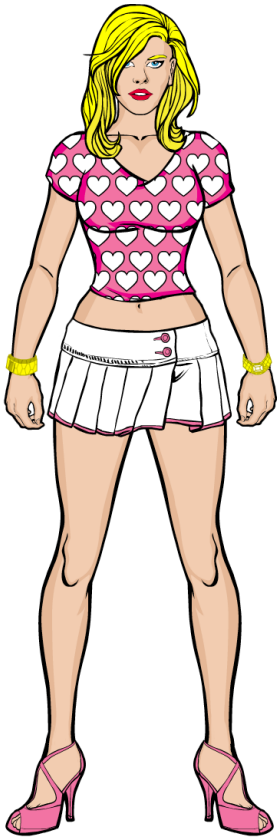
Poderes

Telepatía	85%	Rango Medio
Telequinesis	90%	Rango Alto
Regeneración de tejidos	-	Rango Elevado

Historial
El padre de Eva Hollowel (25 años) desapareció al poco de nacer ella. Cuando descubrió sus poderes creyó que era mutante y los mantuvo en secreto, utilizando su telepatía para triunfar como relaciones públicas. Averiguó la verdad sobre su padre ursino al ser secuestrada por Recall International, una tapadera de la Winter Office. Se negó frenéticamente a aceptar su verdadera naturaleza, logró fugarse de la base en la que estaba recluida y escapó de sus perseguidores. Puesto que no podía volver a su antigua vida y tendría que esconderse de su verdadera raza, decidió aprovechar sus poderes y vivir al margen de la ley.

Cuando conoció a otras tres supervillanas inexpertas se le ocurrió que podían formar un buen equipo. Al afirmar que estarían mejor juntas era sincera, pero también pensaba que así tendría ayuda cuando los Ursinos volvieran a intentar contactar con ella. Ahora que se han vuelto íntimas, no está segura de poder usarlas como carne de cañón sin sentir remordimientos. Eva siempre ha confiado en sí misma, le gusta ser osada y atrevida. Su personalidad es la que empuja hacia delante al grupo, nadie discute que cuando hace falta las órdenes las da ella.

SHOCK VICE



Nombre: Linda Burst
Origen: Mutante inducido

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -10
Fama: 8

FUERZA	73
CONSTITUCIÓN	67
AGILIDAD	82
DESTREZA	73
INTELIGENCIA	75
PERCEPCIÓN	81
APARIENCIA	92

Puntos de vida:	47
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	69
Acciones/Asalto:	2
Parada:	20
Parada psíquica:	19

Estatus legal
Ciudadana británica sin antecedentes penales.

Poderes

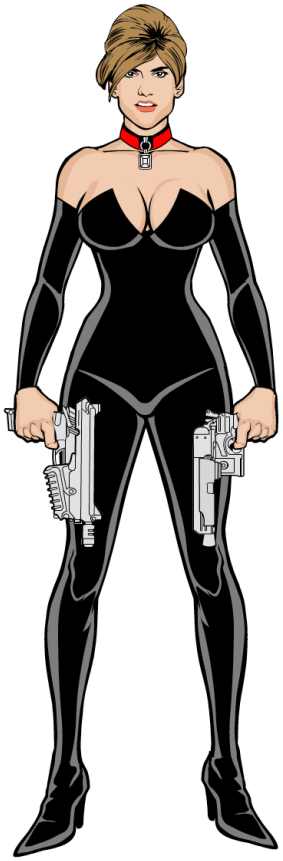
Emisión de energía eléctrica	89%	Rango Elevado
Empatía tecnológica	77%	Rango Medio

Historial
De pequeña, Linda Burst (19 años) era una tortura para sus padres y maestros. Odiaba el colegio, la disciplina y la tranquilidad, y sus múltiples desmanes lo dejaban claro. Adquirió sus poderes durante una visita escolar a una fábrica, cuando resbaló de una barandilla y cayó a una cuba de galvanización. Su transformación le pareció lo más genial del mundo. Ahora era distinta a los demás y podría hacer lo que la viniera en gana.

Mientras sus padres intentaban reunir valor para echarla de casa, y Scotland Yard investigaba el incendio provocado de su instituto, Linda se dedicó a frecuentar los clubes nocturnos más de moda. Conoció a Janice Browning, única persona capaz de pararle los pies, y tras un par de peleas se hicieron amigas. Fue ella quien la propuso como quinto miembro de las Vice Girls.

Con su aspecto angelical, ojos azules, melena rubia y su alocada e inmadura forma de ser, Linda resulta muy simpática. Pero en realidad es muy peligrosa, carece de mesura y de sentido común. Desde que perdió la virginidad es muy promiscua pero nada sofisticada en sus intentos de seducción. Siempre viste minifaldas ajustadas, tacones de aguja y bisutería.

WEAPON VICE



Nombre: Victoria Sant
Origen: Justiciera

Profesión: Criminal
Nivel: 3

Reputación: -10
Fama: 8

FUERZA	76
CONSTITUCIÓN	82
AGILIDAD	105
DESTREZA	84
INTELIGENCIA	81
PERCEPCIÓN	109
APARIENCIA	94

Puntos de vida:	61
Daño absorbido:	40
Equilibrio mental:	73
Acciones/Asalto:	3
Parada:	30
Parada psíquica:	20

Estatus legal
Ciudadana italo-maltesa sin antecedentes penales.

Historial
Desde antes de la Segunda Guerra Mundial los Sant eran el mayor grupo maltés del crimen organizado. En los años 70 Mark-Angel Sant, respetable hombre de negocios y esposo de una aristócrata de linaje normando, creó la mayor red de tráfico de drogas de la isla.

Su única hija, Victoria Sant (22 años), vivió siempre en el mundo de los internados exclusivos, fiestas de la nobleza, portadas de la prensa rosa, lujos y caprichos. Nunca se acababa el dinero y las leyes no la afectaban.

A los 16 años su familia fue asesinada por sicarios de sus socios continentales, que se quedaron con el negocio para ellos solos. Decidida a vengarse personalmente, contrató a expertos que la enseñaron a convertirse en un instrumento de venganza.

Cuando se consideró preparada usó sus nuevas habilidades para acabar, uno por uno, con todos los implicados en la conjura contra su padre. Mientras lo hacía sentía la satisfacción de cumplir el objetivo de todos esos años de trabajo.

También sentía despertarse emociones e instintos que desconocía. Educada para ser una dama elegante y sofisticada, para comportarse siempre de forma agradable y serena, sus artes mortales la conducen a un placentero estado de irreprimible excitación, encienden sus pasiones y hacen vibrar su cuerpo.

Por eso, aunque sus cuentas en Suiza sigan llenas, se convirtió en una asesina profesional que aceptaba los contratos más peligrosos y desagradables. Durante esa época mantuvo una relación sentimental con Vittorio Roma, antes de que se convirtiera en el enmascarado Gavilán.

En esa espiral de violencia sin control consistía la vida de Victoria hasta que llegó a formar parte de las Vice Girls. Sus compañeras saben que durante los combates, e incluso cuando estos terminan, tiene problemas para controlar su temperamento, pero con el paso de los meses ya han aprendido a manejar sus cambios de humor. Sus contactos en el mundo del hampa también resultan muy útiles para el grupo.

Vestida siempre con un ajustado traje de cuero negro que marca su espectacular figura, Victoria a veces piensa que debería usar su fortuna para seguir la tradición familiar y volver a controlar el crimen organizado. A día de hoy todavía mantiene muchas de sus amistades entre la alta sociedad, algunos desconocen su actual forma de vida y otros la encuentran fascinante.

CAPÍTULO 9: AYUDAS DE JUEGO



CREACIÓN DE UN SUPERVILLANO

La oscuridad, el reverso siniestro del alma humana, es algo que ha fascinado a los hombres y mujeres a lo largo de la historia. Si existen grandes héroes, es lógico que también se desarrollen sus antagonistas, los villanos. Un supervillano es un metahumano considerado como una amenaza por el resto de ciudadanos normales o un metahumano con un odio declarado hacia algún héroe, colectivo, grupo o estamento social.

Como es lógico, esto es una reducción demasiado simple. El mundo de Superhéroes Inc. está poblado de oscuros personajes que pueden abarcar desde la banda de criminales que hace la vida imposible a un justiciero o el enemigo recurrente de un grupo de mutantes, hasta la entidad divina y malvada que pretende dominar el Universo.

Para crear un supervillano los jugadores deben seguir el proceso normal de creación de personaje reflejado en el apartado correspondiente. En esta sección encontrarán sugerencias para personalizar mejor a sus villanos, así como datos que pueden hacer más interesantes sus orígenes.

¿POR QUÉ JUGAR CON EL MALO DE LA HISTORIA?

¿Y por qué no? En la mayoría de los juegos se encarnan a protectores de los inocentes, a héroes que luchan contra el mal, a seres altruistas que destruyen ejércitos de demonios para salvar damiselas y devolver a las autoridades un tesoro robado. Los jugadores cumplen su papel de héroes porque en realidad no pueden hacerlo de otra manera.

A todas las personas se nos inculcan valores que la sociedad considera positivos. Pero, ¿qué hay de aquellos que se apartan del camino recto de la verdad y la justicia?

Una vez liberados de las cadenas de la realidad es necesario liberarse de los prejuicios. Las cosas no son, ni fueron, ni serán blancas o negras. Los conceptos del bien y del mal son sistemas de referencia ideales, nunca reales. Las personas no son malas o buenas. Actúan según sus deseos o su educación, moviéndose por toda la gama de grises.

Generalmente es complicado ponerse en la piel de alguien realmente malvado, transformándolo siempre en una caricatura que roba, tortura y asesina, porque en su ficha indica que es un villano. Este es un punto del que los jugadores deben huir, ya que empobrece notablemente la calidad de las partidas.

Muy a menudo se tiene tendencia a pensar que los villanos no piensan, son salvajes y les encanta la violencia y el sufrimiento ajeno. Lo mejor será explicar algunas cosas antes.

Lo primero que hay que entender es que, de la misma manera que los buenos ciudadanos no van por ahí repartiendo su dinero, los supervillanos no van sembrando la muerte y la destrucción sin razón, a no ser que estén locos.

El crimen no es un fin en sí, sino una manera de alcanzar más fácilmente un objetivo y, por lo tanto, un supervillano debería actuar según su inteligencia, descartando la violencia gratuita pero sirviéndose de ella para eliminar los obstáculos que aparezcan ante él.

Un personaje supervillano puede ser visto de manera atractiva. Es alguien que se ha liberado de las normas de la sociedad, que conoce la verdadera libertad, que no se pone límites. Es alguien fuerte, que no tiene miedo de seguir sus impulsos o sus emociones, sino que los utiliza. Se rebela contra una sociedad que no quiere aceptarle tal como es.

El villano es aquel que ve al ser humano tal y como realmente es, que ve la verdadera naturaleza de las cosas. Es peligroso porque es una mente libre y por eso es perseguido.

Ser bueno es fácil, no existe ninguna opción. Todos los actos están dictados por un código. Ser malvado es mucho más difícil porque se tiene libertad absoluta.

DARLE SENTIDO AL PERSONAJE

Cada supervillano tiene su propia historia, naturaleza y motivaciones. A continuación se presentan rasgos de personalidad y datos que pueden ayudar a caracterizar los personajes villanos. Los jugadores pueden elegir uno o varios elementos de los señalados aquí debajo para adaptarlo a su historia, siempre de común acuerdo con el Director de Juego.

EL PASADO

No se puede conocer a nadie si no se conoce su historia. Las razones que llevan a alguien para seguir la senda del mal suelen encontrarse en su pasado.

- Educación especial

Durante los primeros años de vida, los seres humanos son particularmente vulnerables a las influencias externas. Todo lo que se experimenta en la niñez queda profundamente grabado en la psique e influirá durante toda su vida. Si se reciben malos tratos o si se es educado de manera negativa se puede acabar siendo antisocial.

- Ser diferente

El hombre puede ser particularmente cruel con aquellos que no son como él. Aquel que se aleja de los patrones dictados por la tradición o la sociedad puede ser discriminado por aquellos que son normales, incluso cuando la diferencia sea una mayor inteligencia o alguna habilidad extraordinaria. Una persona rechazada por su entorno puede responder con una conducta violenta y vengativa.

- Situación traumática

Ciertas situaciones traumáticas como sufrir heridas graves, la pérdida de algún familiar o de algún amigo, o las circunstancias que le otorgaron sus poderes (Mutantes inducidos y similares) pueden provocar deseos de venganza contra el causante, ya sea una persona, un grupo o la sociedad misma.

- Trato con entidades malignas

En el mundo de Superhéroes Inc. existen entidades tan maléficas y poderosas que son capaces de transformar a un hombre en una criatura de la oscuridad. Las personas que tienen contacto o que pactan con seres de otros mundos pueden verse arrastrados a experimentar profundos cambios de personalidad sin importar si sus intenciones eran buenas o no.

- Adoctrinamiento

Ciertos grupos reeducan de manera especial a sus miembros. Aquellas personas que han sido adoctrinadas pueden encontrar muy difícil el actuar en contra de los mandamientos de ese colectivo. En la mayoría de los casos, se trata de un lavado de cerebro que elimina la individualidad y transforma a la persona en un esclavo del grupo sin voluntad propia.

- Pobreza

La razón más común para entrar en el mundo del crimen es que muchas veces es preferible arriesgarse a quebrantar la ley antes que pasar hambre. Una vez dentro, es muy complicado abandonar ese mundo.

La frontera entre héroes y villanos es tan delgada que cualquiera de los elementos anteriormente citados ha podido servir para la transformación de una persona en supervillano o superhéroe. La manera en que cada personaje reacciona ante lo que le ocurre es lo importante y lo que el jugador debe decidir.

MENTALIDAD

El bien es único, pero el mal es múltiple. La oscuridad tiene infinidad de matices y cada cual hace el mal a su manera, según su personalidad. Este apartado es especialmente importante, ya que debe servir para que los jugadores comprendan que su personaje es distinto a cualquier otro y que no debe diferenciarse del resto únicamente por su aspecto físico o su uniforme.

- Místico

Es aquel que considera que tiene una misión en la vida que le ha sido encomendada, ya sea persiguiendo un ideal o siguiendo los designios de alguna entidad superior existente o imaginaria. El Místico cree fanáticamente en su objetivo y será capaz de poner su vida en peligro o incluso de sacrificarse por la causa. Si tiene un aspecto agradable y una gran habilidad para convencer a la gente, es posible que haya formado una secta de fieles seguidores que adorarán a su mentor hasta la muerte.

- Demente

Sufre una enfermedad mental que le obliga a hacer el mal. No se puede juzgar o cambiar a un loco, ya que está por encima del bien y del mal y sigue su propia escala de valores, dictada por su mente enferma. Dentro de esta categoría puede entrar casi cualquier personaje.

- Manipulador

Es aquel que siempre actúa en la sombra, sin exponerse físicamente. Le gusta utilizar a las personas sin que se den cuenta para que hagan lo que él desea. A menudo son personas muy inteligentes que manipulan a la gente utilizando sus sentimientos y deseos para dominarlos. Generalmente tienen numerosas fuentes de información que utilizan para controlar a sus víctimas.

- Mercenario

No posee convicciones políticas o ideológicas. Emplea sus poderes para enriquecerse. En la mayoría de las veces trabajan al servicio de alguien, bien porque no sean lo suficientemente listos para hacer sus propios planes, bien porque prefieran dejar ese trabajo en manos de otro. Su lealtad es poco firme y no dudarán en traicionar a su jefe si el beneficio que obtengan les compensa.

- Megalómano

Es el supervillano clásico. Orgulloso e inteligente, el único objetivo que considera digno es la conquista total y absoluta del mundo. Lo que hará una vez que lo haya conquistado no lo tiene muy claro, pero tiene claro que bajo su reinado el mundo alcanzará una Edad de Oro. Por lo general, cometen el error de, en un exceso de orgullo, revelar demasiado pronto su plan maestro, pero lo lógico es que hayan aprendido de sus errores.

- **Demonio**

Este tipo de villanos son criaturas inhumanas, encarnaciones de lo que comúnmente se conoce como maldad. Para ellos, causar dolor y sufrimiento es tan natural como respirar. Y matar, destruir y engañar es su modo de vida. No tienen dudas y no manejan otras emociones que no sean el odio o el placer por hacer el mal. Probablemente sean los enemigos más peligrosos y malignos.

- Víctima

No todos los villanos lo son por vocación. Algunos lo son porque alguien tiene los medios de obligarles a actuar, ya sea mediante el chantaje, las amenazas a terceros o alguna manera de controlar sus actos. Al no tratarse de verdaderos villanos, puede que su intención de hacer daño sea menos frecuente que en los casos anteriores.

MOTIVACIONES

Todos quieren algo en este mundo. Son los deseos los que impulsan a actuar. El supervillano buscará sus motivaciones guiado por los sentimientos más oscuros de la naturaleza humana.

- Dinero

Dicen que el dinero mueve el mundo y es completamente cierto. Puede parecer un motivo rastrero y miserable, pero el dinero es un buen medio para alcanzar todos los deseos de un supervillano.

- Poder

No hay nada como ser dueño y señor de las propias acciones y de las de los demás. El poder es la droga más poderosa porque una vez probada no se puede olvidar. El poder corrompe y el poder absoluto corrompe absolutamente. ¿Quién se va a preocupar de un refrán hecho por y para mentes débiles?

- Venganza

El deseo de venganza es como una ola que lo arrastra todo. Es un sentimiento absurdo y estéril pero tan poderoso e irrefrenable que anula a todos los demás. Hay gente que es capaz de olvidarlo todo y concentrar su vida en un único objetivo. Destruir a quienes le hicieron daño, no importa el tiempo que le lleve conseguirlo.

- Diversión

Hay determinadas personas que simplemente no quieren morir en la cama. La sensación de peligro, el sabor del riesgo o la alegría de apostar y ganar no tienen precio. Una vida segura y cómoda pero aburrida puede ser insoportable para algunos.

- Rebeldía

Hay gente que cuando se la intenta meter en un molde, se rebela. Se saltan las normas por el simple placer de hacerlo, por conservar su libertad pura e intacta. Mientras que las mentes de los hombres sean libres siempre habrá alguien que considere que la sociedad es opresiva y tiránica. En muchos casos, estas ganas de rebelarse son un medio de canalizar el odio creado por la capacidad de adaptarse o una forma de llamar la atención de los demás.

- Anarquía

Cuando el sistema está podrido, sólo puede hacerse una cosa. Destruirlo y tratar de construir algo bueno sobre las cenizas. En muchos casos, el deseo de acabar con el sistema no necesita de convicciones políticas. El placer que comporta el acto de destruir puede ser demasiado irresistible para un supervillano. El caos por el caos, la entropía pura y dura, el fin del estado del orden, … son deseos que muchos pretenden alcanzar.

- Estética

Hay locos para todos los gustos. El crimen, la tortura o el asesinato puede ser considerado como un arte y el supervillano puede verse como un refinado artista. Todas sus acciones se ven encaminadas a crear el efecto escénico, a crear obras maestras que sólo él comprende. Cada alarido es una nota musical, cada cadáver es una escultura perfecta, cada robo es una representación teatral. El crimen se vuelve aburrido si no hay variedad en la forma de ejecutarlo.

- Deseo

Nadie puede negar que el deseo se puede ignorar, controlar o estimular, pero es imposible desprenderse de él. Es un sentimiento primario, poderoso, muchas veces irresistible. El villano puede utilizar sus poderes para conseguir las conquistas que era incapaz de tener siendo una persona normal.

ENEMIGOS

Un gran cineasta afirmaba que no era posible crear una buena historia sin un buen antagonista. En el caso de los supervillanos es impensable pensar en ellos sin dotarle de su reverso legal, de ese superhéroe o grupo de héroes que le persiguen y desean reducirlo para acabar con esa amenaza.

Los motivos que hayan llevado al SPJ a enfrentarse a estos héroes es algo que debe crear el jugador o consultarlo con el DJ. Quizá fueron antiguos aliados que a raíz de una diferencia irreconciliable se separaron de manera definitiva. Puede que se trate de fuerzas oficiales de algún país que han sido enviadas por sus gobiernos para eliminar la amenaza que supone el personaje.

Desde el principio de los tiempos ha habido historias sobre hermanos enfrentados hasta la muerte, soldados de diferentes bandos con un odio tan profundo que se han perseguido más allá del final de la guerra que les hacía combatir, cazadores de recompensas que se han marcado como objetivo capturar a algún evadido de la ley, fanáticos de la justicia que no escatiman esfuerzos para derrotar a sus antagonistas y muchos otros ejemplos.

Aunque los enemigos del personaje variarán a lo largo de su vida. Es importante crear el SPJ con un enemigo definido, de cara a enriquecer su personalidad y dotarle de un trasfondo más rico y complejo.

UN TRABAJO DE 24 HORAS AL DÍA

En Superhéroes Inc. muchas campañas se centran en aventuras individuales contra supervillanos que ponen en peligro al mundo. Los sucesos entre una aventura y la siguiente a menudo carecen de importancia, y a veces ni siquiera existen. Una campaña así no presenta continuidad para quienes la juegan y los SPJs se vuelven bidimensionales, volviendo a la vida sólo de crisis en crisis.

Pero ¿qué hacen los superhéroes cuando no están salvando al mundo? ¿Qué hay de la gente normal, los criminales vulgares, los sucesos cotidianos, las identidades secretas y la vida en general? En ausencia de estos factores, las campañas se vuelven mecánicas. Los jugadores empiezan la partida sabiendo que está en marcha alguna amenaza global. Añadiendo algo de variedad y sorpresas, el DJ puede devolver la espontaneidad a la campaña, en la que los jugadores se enfrentarán a un desafío mayor y sacarán más de la experiencia.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Una variedad de aventuras menores da a los jugadores la oportunidad de desarrollar sus SPJs dentro de rutinas cotidianas. Puede ayudar a que visualicen mejor a sus personajes, proporciona a estos últimos PX extra, da a los jugadores más control sobre las vidas de los SPJs y sencillamente sirve como una pausa en salvar a la humanidad día tras día.

Para los personajes, los criminales normales y sin poderes pueden suponer un reto tan grande como cualquier supervillano de renombre. Un atraco a un banco que desemboca en una toma de rehenes, la persecución de un pistolero a través del corazón de la noche de la ciudad, proteger a un inocente (o a un culpable) de un asesino a sueldo, sin saber cuándo o cómo atacará, unir pistas y confidencias hasta resolver el misterio de un astuto crimen, ...

Muchas de estas situaciones son el pan de cada día de un superhéroe, ocupando quizás la mayor parte de su tiempo. Bien jugadas, aventuras semejantes pueden ser igual de satisfactorias y apasionantes que salvar al mundo, tal vez incluso más. Por otro lado, también son útiles para esas sesiones en las que sólo se reúne un par de los jugadores habituales, mientras que la típica aventura de “Todo el universo está en peligro” se inclina más bien hacia los cuatro o más participantes.

La siguiente tabla recoge aquellos crímenes que es de esperar que cometan criminales corrientes y sin poderes (aunque los supervillanos también pueden cometerlos, y en ocasiones lo hacen).

1D100	SUCESO
01 a 05	Encontrar una persona desaparecida
06 a 10	Impedir un accidente de tráfico
11 a 15	Salvar a víctimas de un accidente de tráfico
16 a 20	Impedir una catástrofe aérea
21 a 25	Salvar a víctimas de una catástrofe aérea
26 a 30	Salvar a gente de una tormenta, avalancha, ...
31 a 35	Ayudar a reparar un edificio dañado
36 a 40	Salvar a gente de un animal peligroso
41 a 45	Salvar la vida a un suicida
46 a 50	Salvar a gente de un edificio incendiado
51 a 55	Disolver un disturbio o turba
56 a 60	Salvar a gente de un escape de gas
61 a 65	Salvar a gente de un accidente de tren
66 a 70	Reparar una obra pública (puente, metro, …)
71 a 75	Salvar a una comunidad de un escape de radiación o gas
76 a 80	Salvar a gente de un edificio que se derrumba
81 a 85	Salvar a gente de una inundación
86 a 90	Impedir el naufragio de un barco
91 a 95	Salvar a gente atrapada en un entorno hostil
96 a 100	Salvar a gente de un barco o avión averiado

La mayoría de estos crímenes pueden tener lugar “en el vacío”, careciendo de relación con el resto de la campaña, pero también es posible que estén conectados a aventuras mayores, al suministrar alguna pista o contacto que será necesario más adelante. Los pequeños crímenes son fáciles de poner en pie, en especial porque, a menos que haya alguna razón concreta para darles mayor profundidad, los delincuentes pueden ser genéricos: tipos malos con armas.

Los informativos hacen que todos estemos lo bastante familiarizados con este tipo de crímenes para armar un buen surtido. Observemos que, a medida que avanza la tabla, los crímenes se vuelven relativamente más peligrosos y es probable que incluyan armas abundantes o grandes bandas organizadas.

Los crímenes sin importancia dan a los personajes la oportunidad de someter a prueba y mejorar sus poderes, probar su equipo, realizar buenas acciones de cara a la comunidad y establecer sus personalidades y métodos de luchar contra el crimen.

Aparte de redondear a los SPJs, la exposición a delitos menos transcendentales puede prestar a la campaña un aire de continuidad, autenticidad y plenitud. Y también pueden subir la moral a los jugadores al demostrar que sus SPJs son satisfactoriamente eficaces contra criminales normales. Esto puede ser especialmente útil tras sufrir un revés contra algún supervillano.

Otros acontecimientos especiales también pueden presentar un desafío a los personajes, como vemos en la siguiente tabla.

1D100	SUCESO
01 a 05	Encontrar una persona desaparecida
06 a 10	Impedir un accidente de tráfico
11 a 15	Salvar a víctimas de un accidente de tráfico
16 a 20	Impedir una catástrofe aérea
21 a 25	Salvar a víctimas de una catástrofe aérea
26 a 30	Salvar a gente de una tormenta, avalancha, ...
31 a 35	Ayudar a reparar un edificio dañado
36 a 40	Salvar a gente de un animal peligroso
41 a 45	Salvar la vida a un suicida
46 a 50	Salvar a gente de un edificio incendiado
51 a 55	Disolver un disturbio o turba
56 a 60	Salvar a gente de un escape de gas
61 a 65	Salvar a gente de un accidente de tren
66 a 70	Reparar una obra pública (puente, metro, …)
71 a 75	Salvar a una comunidad de un escape de radiación o gas
76 a 80	Salvar a gente de un edificio que se derrumba
81 a 85	Salvar a gente de una inundación
86 a 90	Impedir el naufragio de un barco
91 a 95	Salvar a gente atrapada en un entorno hostil
96 a 100	Salvar a gente de un barco o avión averiado

Colaborar con la comunidad para recaudar fondos o salvar vidas inocentes en accidentes y catástrofes son buenas formas de introducir un respiro entre aventuras de más enjundia. Y ayudar a reparar la casa, el negocio o el coche de alguien puede proporcionar al grupo relaciones públicas y contactos útiles.

Salvar a los pasajeros de un avión en llamas, guiar a puerto un barco sin gobierno o localizar una excursión perdida en la montaña pueden resultar arduas proezas, lo mismo que impedir accidentes graves o conseguir ayuda cuando se producen. Encontrar a personas desaparecidas o recuperar propiedad robada también pueden presentar un reto a los personajes y no suele ser particularmente peligroso.

Estas acciones no sólo harán que el grupo de hérees gane amigos, además pueden traer recompensas económicas, el reconocimiento y asistencia de las autoridades (locales o nacionales) o conducir a contactos que estén ligados a una próxima aventura.

SORPRESAS DESAGRADABLES

Ser un superhéroe comporta cierto grado de exposición al peligro. Desde luego, cualquiera de las posibilidades recién mencionadas puede concluir en peligros muy serios. Pero, ¿qué hay de acontecimientos aparentemente intrascendentes que conducen a hazañas realmente arriesgadas y aventuras importantes? Estas sorpresas desagradables incluyen trampas, situaciones complejas, malentendidos, riesgos imprevistos, … y los frutos de la estupidez de los SPJs.

En general, las trampas las dispone un supervillano que, como parte de un plan más grande, espera quitar de en medio a un personaje en concreto antes de que se dé cuenta de que está en verdaderos apuros. Esto rara vez funciona en los cómics, normalmente sólo sirve para enojar al superhéroe y aumentar su resolución de vencer, pero de todas formas la situación se presenta con cierta frecuencia.

Las situaciones complejas son aquellas que pueden llevar fácilmente a aventuras nuevas y originalmente no planeadas. Incluye cosas como salvar a alguien de un asesinato y que la Mafia se enfurezca con el SPJ por interferir, intentar poner fin a un tumulto y que la muchedumbre se vuelva contra el personaje o descubrir que un robo por tirón lleva hasta un cártel criminal. Estas situaciones suelen involucrar un gran número de criminales corrientes e incluso pueden estar conectadas a los planes de villanos superpoderosos.

Respecto a los malentendidos graves, a menudo terminan con el SPJ entre rejas o huyendo para salvar su vida, ya que es víctima de acusaciones falsas o parece haber cometido un crimen sin haberlo hecho. Los riesgos imprevistos incluyen cosas como bombas terroristas escondidas, conducir en una persecución a gran velocidad o seguir a un criminal al interior de un edificio abandonado que está a punto de ser demolido.

En cuanto a la estupidez, abarca todas las situaciones sencillas en las que el SPJ comete un disparate que rápidamente se convierte en un peligro mortal. Disparar un arma en el centro de una gasolinera, irrumpir de malos modos en una conferencia de capos mafiosos o plantarse delante de un reactor que está a punto de estallar, son sólo unos pocos ejemplos.

También hay que hacer mención a los sucesos inesperados que ocurren durante los combates entre metahumanos, como por ejemplo el hecho de que varios ciudadanos inocentes sean puestos en peligro. Podemos distinguir cuatro niveles de riesgo (mínimo, medio, alto y máximo) para esas situaciones. Cuanto mayor sea el nivel de riesgo, más elementos ajenos participarán en la ecuación buenos/malos, y mayor podrá ser la catástrofe si los héroes no intervienen.

- Nivel de riesgo mínimo (1D6)

1. Un vehículo (con 1D4 ocupantes) atraviesa el lugar.
2. Un niño aparece en las cercanías, próximo a alguno de los villanos.
3. Un escape de gas/gasolina se produce en las cercanías.
4. Un edificio cercano amenaza con derrumbarse.
5. Un transporte público se detiene (con 1D6 ocupantes) en la misma calle del combate.
6. Un grupo (1D4) civiles aparece en el centro de la acción.

- Nivel de riesgo medio (1D8)

1. Un autobús escolar aparece sin previo aviso entre los metahumanos.
2. Una fuga de gas abre una brecha en el suelo.
3. Un edificio cercano se derrumba parcialmente (hay 1D4 PNJs entre los escombros).
4. Maquinaria pesada (camión, excavadora, ...) con el conductor inconsciente atraviesa la zona.
5. Un grupo (1D6) civiles aparece en el centro de la acción
6. Una torre eléctrica amenaza con derrumbarse.
7. Se produce un incendio en algún edificio próximo.
8. Un transporte público (con 1D6+2 ocupantes) se accidenta en el lugar.

- Nivel de riesgo alto (1D8)

1. Una fuga de gas (que se incendia) surge del suelo.
2. Un camión con productos peligrosos (gas, veneno,...) sufre un accidente.
3. Varias colisiones múltiples de tráfico en las cercanías (1D6+1 vehículos).
4. Un edificio cercano se derrumba parcialmente (hay 1D6+2 PNJs entre los escombros).
5. Un vehículo de maquinaria pesada con conductor se lanza contra los metahumanos.
6. Se produce un gran incendio en las cercanías (1D6+2 PNJs están atrapados).
7. Una torre eléctrica se derrumba sobre un grupo de ciudadanos.
8. Un transporte público se accidenta en las cercanías (1D10+2 ocupantes).

- Nivel de riesgo máximo (1D8)

1. Se declaran varios incendios en 1D4+1 edificios colindantes (hay 1D6+4 PNJs atrapados en cada edificios atrapados por las llamas).
2. Un vehículo con mercancías peligrosas (combustible, gas, veneno, ...) comienza a verter su contenido tras accidentarse y está a punto de explotar.
3. Un edificio se derrumba en las cercanías (hay 1D10+4 PNJs atrapados entre los escombros).
4. Varios vehículos (1D6+4) colisionan entre sí provocando el caos.
5. 1D10+4 menores (grupo de escolares, agrupación deportiva, fans del cantante de moda,...) están viendo la batalla y se ponen en peligro sin darse cuenta.
6. Un transporte público se accidenta en las cercanías (hay 2D10+4 PNJs heridos).
7. Se producen derrumbamientos e inundaciones de garajes cercanos por fugas de agua (hay 1D8+4 PNJs atrapados sin poder salir)
8. Situación a delimitar por el DJ (preferiblemente mezcla de dos resultados).

En la mano del DJ queda la posibilidad de que los resultados de la tabla puedan ser considerados como parte del plan de los contrincantes de los PJs. Estas reglas son muy útiles para añadir un punto de “clímax” a los combates entre metahumanos, y resultarán especialmente buenas cuando se quiera ayudar a que los enemigos puedan huir sin tener que utilizar recursos como bombas de humo, sistemas teleportadores y demás.

Evidentemente, su único punto débil es que están pensadas para utilizarse dentro de núcleos urbanos, aunque un DJ especialmente ingenioso puede aplicarlas en otros ambientes o crear nuevas tablas con otros resultados que se adaptan a otros entornos.

COMPLICACIONES

Otra forma de añadir complicaciones a aventuras lineales es recurrir a los PNJs sin poderes que frecuentan las vidas de los superhéroes. Es un recurso muy socorrido crear aventuras cortas alrededor de las tribulaciones que sufren diversos familiares y amigos de los personajes, gente que (por alguna razón) parece meterse en más líos que los mismos SPJs.

También habría que tener en cuenta la gran cantidad de chiflados que hay por doquier, especialmente en las grandes ciudades. Son ciudadanos normales, ligeramente fuera de sus cabales, que se ven atrapados por el misterioso atractivo del mundo de los superseres. Algunos de ellos andan siempre rondando a los superhéroes, igual que hay gente que sigue a los coches de bomberos y policía, y consecuentemente se meten en problemas.

Otros llegan a convencerse de que también ellos son superhéroes. Son especialmente peligrosos. Creen que de verdad son útiles, se identifican en público como miembros del supergrupo de los personajes, ... Cuando hacen algo estúpido colocan a los SPJs en situaciones muy embarazosas y pueden ser francamente peligrosos si se lanzan a participar en un combate o si pretenden tener ciertos poderes que no poseen.

Y estas mismas personas pueden acabar siendo violentos enemigos de cualquier SPJ que los trate mal o intente razonar con ellos. Que estén prevenidos. Un devoto de los superhéroes que se ve defraudado puede resultar una amenaza mortal, por ejemplo si ha logrado descubrir información relevante sobre el personaje y se la facilita a un supervillano.

Eso sí, interpretar a estas personalidades odiosas puede ser un verdadero placer para el DJ.

EL GOBIERNO

Hablaremos ahora de esa fuente de auxilio y comprensión. En su cara más amable, el gobierno local o nacional puede suministrar a los SPJs dinero, instalaciones y otros apoyos utilísimos. Si se pone a malas, la administración puede ser intransigente, antagónica, ignorante e irritante. En cualquiera de los casos, la presencia de las autoridades realza el juego.

Un gobierno complaciente puede despejar el camino para un supergrupo recién nacido, al tiempo que las dificultades que conlleva tratar con él pueden llevar a un mayor realismo, variedad e interés en la campaña. Y se trata del único enemigo que, hagan lo que hagan, los SPJs no podrán vencer jamás.

El apoyo gubernamental puede ser valiosísimo. Su dinero siempre es bien recibido, sea en forma de recompensas o de una financiación directa del grupo. Al menos igual de útil es la I+D que los SPJs pueden conseguir: crear nuevos poderes y equipo, mejorar superpoderes ya existentes, contrarrestar los poderes de supervillanos, … El gobierno puede facilitar a sus grupos aliados las bases mejor equipadas y la ayuda oficial para reunir información, localizar personas o defender al supergrupo en los juicios es incalculable.

Pero todo eso tiene un precio. La burocracia querrá que un supergrupo popular haga ciertas cosas para ellos. Desde su punto de vista es justo y razonable, ya que ellos les tratan tan bien. Pero algunas de las actividades que solicitan del grupo pueden no ser del agrado de los SPJs. Si se quejan demasiado, el gobierno puede dejar de respaldar al grupo. Y si son particularmente poco diplomáticos, puede que los burócratas traten de enseñarles una lección, volviéndose extremadamente obstructivos y desagradables.

Las leyes y reglamentos oficiales son engorrosos y desconcertantes, pero los superhéroes los burlan casi cada día. Cuando la administración respalda a los personajes, esas imprudencias suelen ser pasadas por alto (lo que no significa que sean olvidadas). Si, en cambio, el gobierno se la tiene jurada, los SPJs podrían estar en serios apuros. Nuevas regulaciones aparecen como por arte de magia y con ellas llegan multas y problemas legales. ¿Qué pasa cuando, durante una aventura, sufren daños los inocentes espectadores o se destruye su propiedad privada? ¿Y si el supervillano huye y deja a los SPJs en medio de las pruebas del delito? Cuando el gobierno viene a buscarte en esas circunstancias, no todo son sonrisas y puertas abiertas.

Los SPJs ya están acostumbrados a manejar toda clase de dificultades, pero cuando se trata del gobierno, hablamos de otro nivel. Un gobierno que durante una temporada se vuelve hostil puede hacer que cualquier campaña se vuelva de pronto extremadamente interesante. El tiempo entre aventuras puede pasarse escapando de la policía o buscando la forma de recobrar el favor de los políticos. Esta situación de “gobierno malvado” tiene que emplearse con moderación y lógica, puesto que si se lleva al extremo puede matar a la campaña.

Ahora bien, incluso el gobierno más hostil sabe que los superhéroes tienen su utilidad. Nadie va a tratar igual a SPJs y supervillanos en todas las situaciones. Si se da la ocasión, las fuerzas gubernamentales capturarán a los villanos incluso si eso significa dejar que los personajes escapen. Por muy duros que sean los comunicados oficiales, en muchos niveles del gobierno puede haber todavía admiradores secretos de los SPJs perseguidos. Siempre debería haber una salida que permita a los personajes recuperar su libertad de acción y dedicarse a sus aventuras.

PERSONALIDADES

Tratándose de un juego de rol de superhéroes, con frecuencia los SPJs son tan poderosos que resulta difícil identificarse con ellos, y a un jugador que no pueda identificarse con su personaje le resultará casi imposible disfrutar interpretándolo en una campaña. Por eso los jugadores deben animarse a convertir sus SPJs en individuos, dotándoles de personalidad y debilidades. Las reglas prácticamente aseguran que cada superhéroe sea diferente, pero los personajes no suelen ser tan únicos como podrían.

La labor de crear al SPJ comienza cuando es creado el propio personaje. Parte del proceso creativo incluye el diseño del traje del SPJ y razonar por qué tiene esa apariencia. ¿Tiene el superhéroe una identidad secreta? En tal caso, es forzosa algún tipo de máscara (muy pocos pueden salir adelante sin ellas). ¿Vestir ese uniforme le prepara mentalmente para "hacer el héroe" o acaso el personaje tiene personalidades múltiples, una o más de las cuales disfrutan con la vida heroica? ¿El SPJ es un egoísta que con su disfraz busca impresionar (neón, brillo, metal, …)? ¿Tiene el disfraz alguna utilidad adicional, como camuflaje o protección? ¿El uniforme sirve para aumentar o multiplicar sus superpoderes? Todas estas preguntas ayudan a hacer que el personaje sea una persona.

Al crear su SPJ, el jugador también debería aclarar cómo obtuvo sus poderes y por qué está actuando como superhéroe. Quizás un descuido suyo permitió que un criminal dañara a su familia o tal vez creció en los barrios bajos y vio tanto crimen que desea hacer lo que le corresponda para ponerle fin. Algunos superhéroes son dados a sermonear, otros son cínicos, algunos son casi tan desaprensivos como los supervillanos. Pero todos tienen razones para luchar contra el crimen.

Los SPJs que acaban de empezar pueden tener su cuota de problemas mentales, aunque estos también pueden surgir en una etapa posterior de sus carreras. Un posible problema es el alcoholismo. Otro es la costumbre de volverse loco en las peleas, resultando entonces peligroso para todos los que le rodeen, un asesino en potencia. También puede suceder que los acontecimientos vividos durante la campaña conduzcan a que el SPJ se vuelva opuesto a hacer daño a los demás y en adelante usará sus habilidades de combate sólo como último recurso. Algunos personajes puede que tengan prejuicios contra determinados grupos o que tengan extrañas costumbres. Todas estas son cosas que ayudarán a los jugadores a imaginarse a sus personajes e interpretarlos con acierto.

Un aspecto crucial de la personalidad del SPJ es como se relaciona con los demás. Quizás no abre la boca a menos que sea imprescindible. Un personaje podría ser un playboy que flirtea con gente normal o con otros SPJs. También podría ser un solitario, y estar poco dispuesto a seguir algunas decisiones del líder del grupo. Otro personaje podría valorar mucho el bienestar de un ser amado, tanto que periódicamente abandone el supergrupo para visitarle. Estos SPJs podrían ser difíciles de tratar, pero nunca serían aburridos.

Una cosa que hay que evitar en una campaña de superhéroes es el personaje sanguinario. La mayoría de los superhéroes no matan. Hacer lo contrario les haría ser supervillanos. Incluso cuando quitar una vida es totalmente necesario, pocos héroes soportarían impasibles esa decisión. Hasta con el peor de los villanos, prácticamente ningún superhéroe se quedaría quieto y le vería morir sin hacer nada. Así y todo, algunos jugadores inician peleas en calles concurridas, lo que pone en peligro a espectadores inocentes, o dejan que un supervillano herido muera sin mover un dedo por él.

No se debería permitir que estas cosas sucedan, al menos no sin tener una variedad de consecuencias, como denuncias ante los tribunales, detenciones por parte de la policía, cartas insultantes y ataques en la calle por parte de ciudadanos indignados.

¿Tienen miedos los SPJs? La verdad, en la mayoría de las campañas no habría forma de saberlo. Quizás el temor más común entre los superhéroes sea que se revele su verdadera identidad. Otro sería el miedo a fracasar, que algún día un villano le derrote y quede libre para provocar el caos más absoluto. Un tercer motivo de miedo es la muerte, aunque esta comprensión de la propia mortalidad puede desvanecerse tras muchas aventuras. Un SPJ cuyos poderes no sean de nacimiento puede tener miedo de que se desvanezcan igual que llegaron, y los personajes que dependen de artilugios tecnológicos pueden temer verse privados de ellos.

En los superhéroes también pueden aparecer fobias, generalmente relacionadas con sus poderes o con su historia pasada. Un personaje basado en el fuego al que le asusta estar cerca de grandes cantidades de agua o un SPJ con poderes de hielo ser paranoico sobre las altas temperaturas. Los que utilizan tecnoarmaduras podrían tener miedo de ahogarse atrapados en su interior y los que pueden volar temer las alturas. También algunos traumas de infancia podrían haber provocado fobias gravemente debilitantes: miedo al agua, a los animales salvajes, a los espacios abiertos, ...

DE FORMA COLECTIVA

A medida que el SPJ hace progresos, debería descubrir el valor de las relaciones públicas. Un público feliz es un público dispuesto a ayudar, y la información, recompensas y galardones hacen que el trabajo valga la pena. Acciones serviciales, tales como rescatar gente accidentada y ayudar en proyectos intrascendentes, deberían ser vistas por los jugadores como ejercicios útiles para la buena marcha de su negocio. Cuando suceda algo adverso que los ponga contra la pared, tener una buena imagen pública ayudará a evitar cosas como juicios o cazas de brujas. Es esas situaciones unos SPJs con buenas relaciones públicas tienen más probabilidades de recibir el beneficio de la duda, aunque conviene tener presente que el público es veleidoso y su memoria colectiva es escasa.

Una decisión importante que todo superhéroe o supergrupo novatos deben tomar es localizar y establecer su base. Ese lugar va a ser tanto un refugio como el objetivo de posibles ataques y como tal requiere un tratamiento especial. La instalación debe resultar accesible para la gente en busca de ayuda, y a la vez estar protegida contra los enemigos que el SPJ o el grupo se vayan creando en sus aventuras.

Una base de operaciones escondida es buena para la seguridad, pero mala para la accesibilidad, mientras que una oficina pública presenta el problema opuesto. El grupo debe decidir por sí mismo, equilibrando disponibilidad y seguridad, y teniendo en cuenta cuáles son sus expectativas, recursos, equipamiento y poderes.

Las organizaciones de superhéroes, de cualquier tamaño, pueden ser fundamentales para una campaña de larga duración. Los grupos pueden cumplir muchas funciones valiosas. Proporcionan cohesión y dan una piedra angular para muchas aventuras. Satisfacen las necesidades económicas de los SPJs, puesto que la mayoría de los supergrupos tienen alguna clase de financiación o de puesta en común de los recursos individuales.

También permiten que personajes novatos y débiles reciban apoyo y entrenamiento, una ayuda que de otro modo difícilmente recibirían. Y jugadores recién incorporados pueden aprender las reglas en compañía de otros más experimentados, con todo el mundo trabajando como un equipo.

Prestar atención a los detalles del propio SPJ supone grandes beneficios una vez que comienza la partida. Los jugadores con personajes y coyunturas interesantes son más atentos y entusiastas. Y tener unos jugadores felices significa menos discusiones y más diversión. Son los jugadores aburridos los que se vuelven críticos, discuten con el DJ y entre sí y se distraen de la partida. Unas buenas reglas no garantizan necesariamente una buena aventura. Unos buenos personajes sí pueden hacerlo.

LA MUERTE NO ES EL FINAL

En este apartado vamos a pensar en la muerte y sus efectos sobre tu personaje. Veremos cómo pueden reaccionar los poderes cuando dejan de estar bajo el control consciente del fallecido, y que les puede suceder si más tarde resucita.

EFECTOS POST MORTEM

En general, morir no cambia físicamente a las personas. Los metahumanos, en cambio, ya son otro tema. A causa de los poderes que tienen (o de la tecnología que utilizan), es posible que su fallecimiento provoque acontecimientos imprevistos. Estos son los diversos efectos post mortem que pueden tener lugar a la muerte de un metahumano con superpoderes.

1D100	EFECTO
01 a 25	Pérdida total
26 a 54	Reversión
55 a 69	Pérdida parcial
70 a 84	Conservación
85 a 91	Autoinfligido
92 a 95	Autodestrucción
96 a 98	Explosión
99 a 100	Nuevo poder

- Pérdida total

El cadáver no conserva ningún poder, y no experimenta cambios físicos. Es la situación de un multiforme que muere mientras está transformado y que recupera su verdadero aspecto.

- Reversión

Los restos mortales no mantienen los poderes, pero tras la muerte se deshacen los cambios y transformaciones. Es, por ejemplo, el caso de los licántropos.

- Pérdida parcial

Algunos poderes desaparecen, pero otros siguen ligados a los restos. Generalmente se perderán los que para actuar requerían una mente consciente, mientras que se conservan los vinculados a la estructura corporal (como las garras y otras armas naturales, por ejemplo).

- Conservación

Todos los poderes siguen presentes en el cadáver. Por supuesto, sólo podrá usarlos si es convertido en zombi o si lo poseyera una fuerza vital ajena. Algunos poderes están localizados en determinadas partes del cuerpo. Si esos miembros u órganos son trasplantados a otra persona, se obtienen los poderes correspondientes.

Es decir, si el donante tenía Súper Percepción, sus ojos otorgarían Súper Vista al beneficiario del implante. Estos poderes descienden de Rango a medida que el cuerpo se deteriora, proceso que puede detenerse con una conservación adecuada de las partes a trasplantar y evitarse si la cirugía es inmediata.

- Autoinflingido

Uno tras otro, los poderes del difunto metahumano se activan por última vez y descargan su plena potencia sobre el cadáver. Lógicamente, este frenesí de actividad afecta a los restos mortales. Por ejemplo, Petrificar podría transformar el cuerpo del fallecido en una estatua de piedra, Control muscular le haría tomar posturas deformes y retorcidas, …

Si se trata de ataques destructivos, el DA y los PV originales del SPJ se usarán para estimar en qué medida el cuerpo arde, estalla o incluso se desintegra por completo. Cualquiera que sea el resultado, lo que quede del cadáver no mantendrá ningún poder.

- Autodestrucción

Todos los poderes que tuviera el personaje se activan a la vez de forma violenta, probablemente con resultados lamentables para el cuerpo. Se suma el daño máximo que puede provocar cada poder y el resultado lo sufrirán el DA y los PV originales del SPJ. Si los supera, los restos mortales quedarán abrasados, descuartizados, desintegrados…

- Explosión

El cuerpo explota repentinamente en una erupción de todos sus poderes, sumándose el daño máximo que puede provocar cada uno. Se asumirá que los seres orgánicos se desintegran por completo y que los seres tecnológicos (Robots, Tecnoimplantes y similares) se convierten en peligrosa metralla.

Si el difunto era lo bastante poderoso, al marchar al otro mundo podría llevarse con él todo lo que le rodea. La naturaleza exacta de la destrucción debería ser acorde a los poderes implicados.

- Nuevo poder

Por causas desconocidas, el trauma de la muerte provoca que los poderes que tenía el fallecido se transformen en un nuevo poder. Se seleccionará al azar, sin que tenga que guardar ninguna relación con los poderes que el SPJ tenía antes.

El cadáver emite el poder de forma incontrolada, igual que un isótopo emite radiación, y no es inmune a sus efectos. Si el nuevo poder es destructivo, el cuerpo pronto se desintegrará y con él desaparecerá el poder. Sin embargo, si se trata de un poder útil, incluso valioso, esos restos mortales pueden terminar convertidos en un preciado artículo. En el caso excepcional de que el nuevo poder sea uno que deshaga los efectos de la muerte, el personaje se alzará de la tumba como si hubiera resucitado.

No es probable que un jugador sepa que le va a pasar a su personaje si muere. Incluso aunque lo conozca, sólo tendrá que enfrentarse a las consecuencias una vez. Pero otro caso es del de los PNJs, que en una campaña peligrosa pueden caer como moscas. El DJ debería determinar con antelación los efectos post mortem, especialmente al dirigir una aventura con fuerte peligro de bajas entre SPJs y PNJs, y mantener esa información en secreto hasta que alguien llegue a descubrirlo en persona.

Puesto que la mayoría de los SPJs son individuos únicos, el efecto post mortem apropiado para cada uno puede escogerse en la tabla o dejarse en manos del azar. Si los poderes del personaje son propios de todo un grupo de seres (son habilidades raciales, se han sometido a un mismo experimento, etc), se entiende que ese efecto post mortem será común a todos sus congéneres.

En los poderes de origen tecnológico, el DJ debería prepararse para decidir cómo reaccionará un equipo que siga funcionando tras la defunción de su dueño, y cómo si es dañado al tiempo que muere quién lo va a seguir utilizando desde ese momento..

EL PROBLEMA DE RESUCITAR

Una cosa que tienen en común los cómics y los juegos de rol de superhéroes es que la muerte no es un estado irreversible. Pero, aparte del obvio y beneficioso efecto sobre el afortunado personaje, ¿qué efectos colaterales tiene una resurrección sobre los poderes? La respuesta es… cualquiera. Depende de qué le mató, qué sucedió con el cuerpo y cómo llegó a revivir. El DJ deberá decidir cuál de los siguientes estados es aplicable a cada caso particular.

Resurrección física

Al personaje se le devuelven, al menos, los PV mínimos que le corresponden, y su fuerza vital regresa o es renovada. Si el cuerpo es restaurado a la condición que tenía durante su fase metahumana, es casi seguro que reaparezcan los poderes. Si se le restaura en un estado anterior a obtener sus poderes (por ejemplo, Dante muere y es resucitado como un niño), sólo le quedaría el potencial para desarrollarlos de nuevo (una Berta González resucitada y normal podría volver a mutar en Macross).

Los poderes mentales reaparecen si su origen era la estructura física del cerebro o si la fuerza vital original ha regresado.

Clonación

Hay que tener claro si sus poderes son una expresión del código genético del SPJ. De no serlo, es de suponer que el clon sea igual a la forma pre-poderes del fallecido. Si lo eran, el clon sería físicamente idéntico al cuerpo del metahumano muerto. Poderes que aparecieron por mutaciones o modificaciones posteriores no están necesariamente presentes en el clon, que sí encierra el potencial para volver a obtenerlos.

Es decir, un clon de Klaus Kirkman sería humano, pero exponer el clon a la radiación podría convertirlo en Erzfeind, al igual que sucedió con el original.

Si el clon es poseído por la fuerza vital del original, probablemente reaparecerán los poderes mágicos o mentales, pero al principio el clon podría tener dificultades para usar esos poderes familiares en un cuerpo distinto.

Transmigración

En ocasiones, circunstancias extrañas hacen que la fuerza vital de un fallecido pase a habitar en un cuerpo ajeno. Este “trasplante corporal” otorga al ser híbrido los poderes mentales o mágicos de la fuerza vital y los poderes físicos del cuerpo.

LA RESURRECCIÓN OS SIENTA TAN BIEN

Resucitar a alguien es también una forma conveniente de modificar o redefinir sus poderes. Los superpoderes son el resultado de la compleja interacción entre una fuerza vital, un cuerpo físico y (quizás) influencias externas. La muerte, incluso cuando sólo es un inconveniente temporal, modifica esa ecuación.

Jugador y Director de Juego deberían ponerse de acuerdo sobre el efecto global que volver de la tumba tendrá en los poderes del personaje. Entre las distintas posibilidades están:

- Conserva los mismos poderes, pero con nuevos Rangos.

- Nuevos poderes sustituyen a otros, todos elegidos al azar.

- Pierde todos los poderes y se generan otros nuevos.

- Cambia el valor de algunas Características, elegidas al azar.

- Tan sólo conserva los poderes mágicos o mentales (si se resucita en un cuerpo nuevo).

- Tan sólo conserva los poderes físicos (si se resucita con una fuerza vital nueva).

- Los poderes originales quedan combinados en nuevos poderes híbridos.

- Gana nuevos poderes, procedentes de los medios usados para revivirle. Por ejemplo, si la fuerza vital restaurada se mantiene gracias a Tecnoimplantes, pueden tener otras funciones.

NOCIONES DE TÁCTICA

Los metahumanos han sido clasificados en varias categorías, la mayoría con nombres de origen militar, cada una de las cuales tiene ciertos puntos fuertes tanto en la defensa como en el ataque.

INFANTERÍA

Aquí entran aquellos SPJs “terrestres” (es decir, que no vuelan ni planean) que tienen pocos superpoderes o ninguno, y cuya táctica principal es acercarse al enemigo para intercambiar golpes.

Como ejemplo de poderes o habilidades típicos de la Infantería tenemos: Súper Percepción, Regeneración (y otras formas de resistencia al daño), Súper Agilidad o habilidades acrobáticas, Artes Marciales, Habilidades de armas, … Son irrelevantes su armamento y estilo de lucha exactos, ya que todos pelean cuerpo a cuerpo la mayor parte del tiempo.

Algunos representantes de Infantería son Eterno, Euroman, Löwe, Jade, Musashi o Natura.

Tácticas ofensivas

Como sus homónimos militares, son la mejor fuerza para ocupar y mantener terreno. En un ataque, con frecuencia el resultado de todo el combate lo decide el éxito o fracaso de la Infantería.

Para asegurarse el triunfo, la Infantería precisa el apoyo de héroes más poderosos, pero además debería buscar algunas alternativas al sempiterno asalto frontal. Atacar por los flancos o la retaguardia prácticamente garantiza confundir y distraer al enemigo. Si se ven atacados desde dos o más direcciones, muchas veces dividirán sus fuerzas para hacer frente a todas las amenazas. Pero hay que tener cuidado: al dividirse para un flanqueo también se debilita el grupo atacante, en especial si es descubierto antes de encontrarse en posición.

Y si alguien duda del daño que la fiel Infantería puede causar en una maniobra envolvente, que imagine que pasaría si Eterno, Euroman y Musashi atacaran a su grupo por la espalda.

Tácticas defensivas

Dada su relativa debilidad, pocas veces pueden aguantar a pie firme un ataque general de adversarios muy poderosos. Ante tal situación, lo mejor sería ponerse a cubierto y esperar a que compañeros mejor preparados les dieran una oportunidad de volver las tornas.

Si no se dispone de tal ayuda, la Infantería debería cerrar filas y dejar que sea el enemigo quien vaya hacia ellos. Prepararles emboscadas, cortar sus movimientos con trampas y obstáculos, jugar al ratón y al gato, acabar de uno en uno con los enemigos trabajando en equipo, … Todas ellas son tácticas que se han desplegado con éxito muchas veces.

VELOCISTAS

Esta categoría comprende a SPJs con poderes que aumentan su capacidad de movimiento, como recorrer sobre el suelo distancias mayores de lo normal (no sólo por Supervelocidad, también por otros medios: saltos, dispositivos mecánicos, etc) y poseer muchas Acciones por Asalto. Puede que además, tengan gran agilidad o resistencia al daño (Súper Constitución, Regeneración, blindajes, etc). La táctica que más usan es simplemente acercarse-y-golpear.

Ejemplos de Velocistas son Ariete, Destello, Farfalla o Salamandra.

Tácticas ofensivas

A menudo, la posibilidad de realizar múltiples ataques puede compensar la inferioridad numérica ante el enemigo. Para ello hay que distribuir los ataques entre tantos objetivos como pueda alcanzar el personaje, de forma que varios enemigos queden trabados en esa lucha y no en el ataque principal.

La embestida es una buena táctica si se tiene Súper Constitución, armadura corporal, etc. Gran velocidad significa sorpresa y mucho daño para cualquiera que absorba de golpe toda esa energía cinética.

También es muy útil frustrar los planes del enemigo: moverse tras ellos, sabotear sus esfuerzos, etc. El científico malvado no logrará disparar su ostentoso cañón atómico mutagénico si alguien lo desactiva antes de que pueda apretar el gatillo, y su huida por la puerta abierta del laboratorio se frustrará cuando el Velocista atraviese la sala y cierre las compuertas.

Tácticas defensivas

Muchas de las tácticas anteriores funcionan bien a la hora de defenderse. La capacidad de atacar a múltiples adversarios podría frenar o incluso detener el avance enemigo, y también se usaría para cubrir cualquier retirada estratégica o forzosa.

Su movilidad también permite hostigar al enemigo, ya que son los definitivos artistas del golpea-y-huye. Además, serían candidatos obvios para lanzar servir como fintas o de señuelos en movimiento.

AEROTRANSPORTADOS

Este tipo de metahumano vuela, de la forma que sea, y ese es su principal característica, pero sus capacidades aéreas pueden estar acompañadas de otros poderes, como Súper Fuerza. Sorprendentemente, la táctica que más emplean en sus combates es volar hacia el enemigo y atacarles en combate cuerpo a cuerpo.

Quedan englobados dentro de esta categoría personajes como Kamikaze, Peter Pain, Spring o Terror.

Tácticas ofensivas

Si su talento se usa correctamente, pueden cumplir muchas misiones distintas: reconocimiento aéreo antes o durante la batalla, para conseguir una idea exacta de a que se enfrenta su grupo (cuanto más sepas sobre tu enemigo, mejor preparado estarás), interceptar los Aerotransportados enemigos, que de otro modo atacarían a la Infantería, colocarse a la espalda del enemigo y atacar a los líderes, dispositivos importantes o almacenes de armas (este tipo de ataque tendría el mismo efecto que una maniobra de flanqueo de la Infantería), ...

Cualquier personaje Aerotransportado capaz de volverse invisible es una ventaja increíble en el combate que no hay que dejar escapar. Imagina todos los sistemas de seguridad que pasaría de largo, incluidos guardias, perros y supervillanos. Ese SPJ valdría para la categoría Furtivos, como veremos luego.

Tácticas defensivas

En una batalla defensiva, su objetivo principal sería impedir que su bando, ya con el agua al cuello, sufriera ataques aéreos.

Ciertas tácticas ofensivas podrían ayudar a dar la vuelta a una derrota: bombardear al enemigo con grandes objetos, lanzarse en picado sobre ellos (con bonus al ataque), explorar el terreno para averiguar los movimientos del enemigo, localizar una posición defendible o buscar rutas de huida.

TANQUES

Aquí tenemos a los típicos forzudos de los cómics: gran fuerza y resistencia al daño, y pocos (o ningún) poderes más. En el combate, generalmente buscan intercambiar puñetazos con enemigos de similares poderes y habilidades.

Entre otros, definimos como Tanques a Atlas, Erzfeind, Macross, Mjolnir, Ogro o Steelguy.

Tácticas ofensivas

Los carros de combate se colocan al frente de un ejército, y eso es exactamente lo que deberían hacer los Tanques de un supergrupo. Pudiendo casi todos ellos causar y soportar enormes cantidades de daño, son la elección lógica (conjuntamente con los Velocistas) para encabezar cualquier carga que se haga. Suele ser tras un ataque a la carga con éxito cuando la Infantería puede avanzar e intervenir.

Deben localizar a sus homólogos del otro bando, y mantenerles ocupados para que no puedan perjudicar a otros SPJs. También pueden buscar entre el enemigo a los líderes o a la Artillería y sacarlos de la pelea, para poner las cosas más fáciles al resto del grupo.

Tácticas defensivas

En realidad, les bastaría con hacer las mismas cosas que acabamos de ver, con unos pocos cambios. Muchos de ellos podrían ralentizar o parar a los atacantes mediante la maniobra “Onda sísmica” (golpear el suelo para crear ondas de choque que derriben al enemigo), o bloquear su ruta de avance con objetos de gran tamaño y peso.

Los Tanques también actuarían como puntos fuertes, en torno a los cuales el resto del equipo pueda replegarse y rehacerse. Servirían de muralla humana, obligando al enemigo a pasar por ellos antes de llegar a los otros SPJs. Esto sería válido en especial para cubrir cualquier retirada que sea necesaria. Imagínate tener que sobrepasar a un personaje como Mjolnir, empeñado en quedarse en tu camino.

ARTILLERÍA

Este tipo de metahumano tiene poderes físicos o habilidades de armas, que afectan a sus objetivos a distancia. Algunos pueden además volar. Si tienen opción, normalmente estos SPJs no participan en refriegas cuerpo a cuerpo, prefiriendo mantenerse a distancia del enemigo para dispararle.

Ejemplos de esta categoría son Fiebre, Filo, Jinete Nocturno, Prime-J o Sniper.

Tácticas ofensivas

Aparte de proporcionar fuego de apoyo a sus compañeros, pueden ayudar a los Tanques a realizar el asalto inicial y cubrir el posterior avance de la Infantería. Ni que decir tiene que pueden despejar el cielo de Aerotransportados hostiles.

Deben mantenerse fuera del combate físico y encontrar coberturas desde las que lanzar sus ataques, a menos que vuelen, en cuyo caso pueden causar estragos con incursiones por la retaguardia enemiga. También pueden poner en juego la maniobra “Impacto indirecto”, que consiste en hacer estallar el suelo delante de los enemigos (o derribar el techo, una pared a su lado, ...) para herirles con los cascotes.

Emplearlos como francotiradores es una opción infrautilizada, que sin embargo puede ser muy eficaz. Imagina a Cerbatana en un bosque espeso, disparando con su arma casi inaudible a enemigos que se mueven a través o cerca de su posición. Incluso si no logra herir de gravedad a ninguno, lo más probable es que envíen a parte de sus fuerzas para encontrarle. Eso debilitará su posición y los rastreadores se convertirán en candidatos para una emboscada.

Tácticas defensivas

En su mayoría, esas tácticas ofensivas funcionarían igual de bien a la defensiva, especialmente el uso de francotiradores. Desde sus posiciones a resguardo cubrirían a quienes se retiren y evitarían que los Aerotransportados les hostigaran.

Para protegerse de un ataque directo, un SPJ de Artillería podría usar algún tipo de armadura, un campo de fuerza o incluso un compañero actuando de escudo.

FURTIVOS

Metahumanos con poderes o habilidades (Control del tamaño, Invisibilidad, Teleportación, Adherencia, Intangibilidad, Técnicas Ninja, ...) que les permiten moverse entre sus enemigos sin ser percibidos. Lo más frecuente es que los Furtivos utilicen sus poderes para atacar por sorpresa a un enemigo y pelear con él lo mejor que puedan.

En esta categoría ingresarían Bandera Negra, Blinker, Europa o Terror.

Tácticas ofensivas

Son estupendos a la hora de realizar reconocimientos previos y para actuar como exploradores, mejores incluso que los Aerotransportados.

Si se infiltran en una base de sus enemigos pueden adquirir información esencial para derrotarles. Otra opción es permanecer tras ellos para sabotear y desorganizar sus fuerzas. También tienen ventaja al montar emboscadas y golpes de mano.

Hay que pensar en ellos como en guerrilleros: llegan, golpean y, si todo sale bien, se ponen a salvo antes de que nadie sepa que ha pasado.

Tácticas defensivas

Deberían centrarse en atacar desde la retaguardia, preparar emboscadas y especialmente realizar sabotajes. Si pueden dañar a sus enemigos impunemente, les desmoralizarán.

Si se escondieran del enemigo, éste tendría que escoger entre dedicar esfuerzos para encontrarles o correr el riesgo de dejarles sueltos.

MENTALISTAS

En general, poseen únicamente poderes mentales, pero con ellos pueden acometer gran variedad de tareas. Más bien se guardan de las refriegas cuerpo a cuerpo, prefiriendo afectar a las mentes enemigas desde lejos.

Algunos miembros de esta categoría son Arkham, Eva o Mácula.

Tácticas ofensivas

Al igual que los Furtivos, muchos Mentalistas sirven de maravilla como agentes infiltrados, sobre todo si pueden influir directamente en la mente de los demás. Otra buena idea, y por lo general con muy poco riesgo, es el reconocimiento psíquico y la exploración astral.

Si sus poderes crean ilusiones, pueden alterar gravemente la moral de sus víctimas. Una maniobra de enorme potencial es usar ilusiones para que los enemigos se ataquen unos a otros, por ejemplo haciendo que uno de ellos tenga el aspecto del propio Mentalista. Otra opción son las emboscadas y de nuevo hay una gran diferencia a su favor si el Mentalista puede impedir psíquicamente que sus compañeros y él sean descubiertos.

Por último, pero no menos importante, son los mejores para mantener un supergrupo comunicado. Un enlace mental transmitirá instantánea y fielmente información, órdenes o planes de unos compañeros a otros, sin importar la distancia o las condiciones ambientales (oscuridad, ruido, lluvia, etc).

Tácticas defensivas

De las tácticas ofensivas, ilusiones y emboscadas prestarían servicios especialmente buenos en coyunturas defensivas. Y la capacidad telepática de comunicar planes y coordinar posibles contraataques ganaría una importancia adicional.

Para terminar, habitualmente se asume que es realmente difícil pillar desprevenido a alguien con poderes telepáticos, porque sienten los pensamientos de los enemigos que se les acerquen.

COMANDOS

Aquí se incluyen aquellos SPJs que poseen superpoderes (o hechizos y otras habilidades) tan potentes, variables o numerosos que no encajan claramente en ninguna de las categorías ya vistas.

Es el caso, por ejemplo, de Drac, Powerboy, Siluro, las tecnoarmaduras como Tech Weapon, muchos Magos y casi todos los Dioses y Héroes Cósmicos.

Los casos particulares son tan variados que es problemático hablar de tácticas específicas que sean válidas para toda la categoría. El camino a seguir es desglosar los poderes del personaje en las diversas categorías y aplicar las tácticas correspondientes cuando use esos poderes.

TRABAJAR EN EQUIPO

Una vez tratadas las tácticas individuales, veamos de organizarlas en un conjunto lógico. El objetivo es que la suma de las capacidades de los SPJs sea mayor que sus poderes individuales por separado.

GRUPOS DE FUEGO

Se han mencionado muchas tácticas que aconsejan dividir un equipo para realizar tareas diversas. Es mejor prepararse para ello y repartir de antemano a los miembros en Grupos de fuego.

Un Grupo de fuego lo forman unos pocos SPJs cuyos poderes o habilidades se complementan y que siempre que es posible actúan juntos. Saber quiénes van a ser sus compañeros en la batalla permite a los personajes (y a los jugadores) acostumbrarse y adaptarse a los poderes, tácticas y personalidades de los demás.

Todo tipo de combinaciones son posibles, pero ejemplos de Grupos de fuego serían: dos SPJs de Infantería y uno de Artillería, que se cubren alternativamente al atacar, una mezcla de Furtivo, Mentalista y Aerotransportado realizando ataques de oportunidad o incluso el binomio que forman Onda Expansiva e Inercia, un Grupo de fuego perfectamente conjuntado.

PROCEDIMIENTO OPERATIVO ESTÁNDAR

Una vez que se han montado Grupos de fuego, conviene desarrollar algunos POEs. Son maniobras que los SPJs han planeado con antelación y (se supone) ensayado repetidas veces, y que pondrán en práctica automáticamente cada vez que se enfrenten a una determinada situación.

Algunos supergrupos, muy grandes y veteranos, llegan a tener largas listas de tales maniobras, cada una con un objetivo definido y su propio nombre en clave. Basta una voz del líder para que todo el grupo sepa de inmediato que está pasando y que tienen que hacer a continuación. Pero no se trata de llegar a ese nivel de refinamiento. Es mejor mantener unos pocos procedimientos simples: cuanto más complicados se vuelvan, menos aplicaciones prácticas tendrá cada una.

Ejemplos de POEs podrían ser: adoptar una formación en cuña para atacar, crear una “cortina de humo” con sus poderes, fingir una retirada y convertirla en contraataque, parte del grupo atrae la atención del enemigo y el resto lo flanquea, ...

COMBOS

La unión hace la fuerza, y eso vale también para los poderes y habilidades. Si el grupo estudia con atención sus recursos, seguramente acabará por desarrollar maniobras especiales en las que dos miembros (o incluso más) combinan sus poderes con resultados espectaculares. No siempre serán cosas obvias, pero con imaginación es raro no obtener algo útil.

Algunos ejemplos: la forma en que Inercia recarga a Onda Expansiva, el “lanzamiento especial” de Erzfeind y Thunder, un Tanque cuya embestida sirve de “caballo de Troya” para un Furtivo oculto a su espalda, un SPJ protege con su campo de fuerza a aliados y civiles para que un compañero con Control del fuego/Emisión de energía pueda soltar los frenos y achicharrar todo lo que se mueva, un Velocista sirviendo como “plataforma móvil” desde la que dispara un Justiciero, …

ADAPTARSE SIN CEDER

Un axioma militar clásico dice: “Arrastra al enemigo hasta tu batalla”. Lleva la lucha a tu terreno, escogiendo el lugar, el momento y las reglas. Si puedes obligar al adversario a reaccionar a tus movimientos, en vez de responder tú a los suyos, ya has ganado media batalla.

Es una regla que también se aplica en los deportes, la mejor defensa es un buen ataque. Si tu equipo se ciñe a su plan táctico, y sus oponentes tienen que improvisar para detenerles, tus posibilidades de victoria serán mucho mayores.

ALGO MÁS QUE ENEMIGOS Y PELEAS

Superhéroes Inc. ofrece a sus jugadores la ocasión de disfrutar las emocionantes y dramáticas aventuras de los comics. Sin embargo, incluso contando con SPJs atractivos y un universo detallado, puede resultar difícil preparar y mantener en marcha toda una campaña. El DJ siempre debe preparar historias que supongan un desafío, con generosas dosis de peleas hipercinéticas, pero ahora tiene que incluir en ellos líneas argumentales que se continúen y que mantengan alto el interés de los participantes. Y guionizar un único número siempre es más fácil que encargarse de una serie regular.

Este artículo proporciona análisis básicos y algunas ideas para tramas que podrían ayudar a los DJs a crear campañas.

UNA META EN LA VIDA

Cuando el DJ organice un grupo de superhéroes, debería tener presente que tipo de campaña tiene intención de desarrollar con ellos. Hay tres preguntas que proporcionan una base sobre la que crear los guiones de forma lógica.

¿Cómo son los personajes implicados?

Por separado, el aspecto más importante en cualquier campaña es conocer a los SPJs que participan en ella. Los jugadores deberían llevar personajes con los que se sientan satisfechos y cómodos. Sin embargo, a veces habría que animarles para que generaran SPJs menos típicos, en vez de usar siempre los mismos. Y el DJ también debería opinar. Lo mismo que los jugadores se muestran más entusiastas cuando juegan con SPJs a su gusto, los DJs trabajan mejor cuando pueden emplear personajes que les motiven. Hay que procurar que el reparto de la campaña satisfaga a ambas partes.

¿Cuál es su Historial?

Un factor crucial en el éxito de la campaña es tener en cuenta los Historiales de los personajes, porque la vida anterior de SPJs y PNJs es un semillero de argumentos y tramas. Estos antecedentes son la perfecta inspiración de intrigas secundarias creativas, y con un poco de suerte darán al DJ nuevas y brillantes ideas.

Para quienes tengan la mala suerte de no haber leído suficientes cómics, el manual contiene sobrados ejemplos de cómo inventar un pasado personal sugerente.

¿Qué objetivo tiene el supergrupo?

No hay nadie sin una razón para convertirse en un héroe, desde defender el mundo hasta simplemente ser un buen chico. Del mismo modo, debería haber una buena razón por la que los SPJs hacen lo que hacen, y además lo hagan juntos. Siempre hay que proporcionar algún tipo de explicación de porque se han unido los personajes.

Estos son 5 objetivos más comunes que tienen los grupos de superhéroes.

- Defensa nacional/mundial: La fuerza unificadora más frecuente en los supergrupos. Proteger el país, el planeta, la galaxia o el universo es un esfuerzo interminable. Se trata del objetivo de límites más abiertos, virtualmente cualquier tipo de aventura cuadra con él. Euromen o Chikara siguen esta filosofía.

- Responsabilidad del poder: Aquí los SPJs comparten la creencia de que tienen la obligación de usar sus dones en beneficio de los demás. Este enfoque forma con frecuencia parte del ideal de defensa nacional/mundial, pero los personajes pueden preferir no comprometerse a una escala tan grande y trabajar sólo localmente. Amanecer Mutante y Spring & Darkness son buenos ejemplos.

- Búsqueda: Las aventuras de este tipo de grupo se relacionan con la consecución de metas concretas, como puede ser luchar por los derechos de los metahumanos o contener la amenaza mutante. Normalmente los personajes tomarán en cuenta el bienestar público, pero no están en el negocio para proteger a la gente de todo mal. Lo más difícil es imaginar una búsqueda que merezca ser jugada a largo plazo, como la protección de la naturaleza por parte de Nature Corps o la carga que soportan los Cazadores De Sombras.

- Venganza: Las campañas se centran en SPJs que intentan devolver (con intereses) algún tipo de mal que se les ha hecho. Para que se aproveche todo el potencial al diseñar aventuras, deberían enfrentarse a una oposición poderosa y muy difundida. Aparte de algunos Justicieros, el grupo Rainbow Warriors cuenta con la venganza como motor de su existencia.

- Correr aventuras: Los aventureros no necesitan motivaciones para buscar el peligro. Son personajes que van de una aventura a otra, sin que haya más propósito en su carrera. A veces pueden adoptar uno u otro de los objetivos ya mencionados, pero no será de modo permanente. Maximum Force y los chicos de Power Generation parecen existir más que nada por el propio interés de vivir aventuras.

TODOS LOS HOMBRES DEL DJ

Los PNJs son fundamentales para lograr aventuras interesantes, y desde luego están entre los elementos más importantes de toda campaña. La interacción con ellos añade realismo al juego y hace que los jugadores se percaten de que el mundo y los acontecimientos no giran en torno a sus SPJs. Si el DJ hace bien su trabajo al ponerlos en juego e interpretarlos, proporcionan el factor humano que marca la diferencia entre partidas ordinarias y excepcionales.

Igual de importante es entender que los PNJs sirven para que el DJ obtenga su parte de diversión en las aventuras que dirige. Y además, le proporcionan cierto grado de control en el transcurso de la acción:

Al crear PNJs que vayan a ser usados con regularidad, conviene que algunos sean personas normales. Puesto que el mundo se compone principalmente de gente corriente, lo razonable es que el grueso del reparto de secundarios sean hombres y mujeres normales. Al mezclarlos con gente normal, los SPJs verán que la Tierra no la habitan solamente metahumanos. Al fin y al cabo, se supone que los superhéroes son una minoría especial.

Sin embargo, como los PNJs normales son “tipos del montón”, tienden a pasar inadvertidos y ser olvidados entre los superhéroes y supervillanos con los que se encuentran los SPJs. La solución es hacerles memorables. Hay que dotarles de idiosincrasias, personalidades, circunstancias personales, talentos y desventajas claramente diferenciadas.

Las costumbres llamativas son estupendas para atraer la atención sobre un personaje. Quizás el mejor amigo de un SPJ viste de forma atroz, le gusta cantar en público, cambia de novia cada quince días o sólo se quita las gafas de sol para ir a dormir.

Hacer destacar la personalidad del PNJ resulta más difícil, a menos que los SPJs le conozcan desde hace tiempo o que se recurra a cosas obvias. El mal genio permanente, los cambios bruscos de humor o la capacidad de reírse pase lo que pase son fáciles de observar. Desde el ángulo opuesto, también sería llamativa una persona carente por completo de personalidad.

Algo que de verdad hace que los PNJs participen en la vida de los SPJs son las situaciones extrañas. Que un PNJ se convierta en el interés sentimental de un personaje, por ejemplo, o que otro siempre esté agobiado por las deudas y recurra a su generoso amigo superhéroe. Incluso el vecino que se entretiene espiando las actividades privadas de los SPJs puede resultar inolvidable, por más molesto que sea.

Los PNJs en posesión de talentos o desventajas excepcionales también sobresaldrán en la mente del jugador. Seguro que los jugadores recordarán al hábil cirujano que salvó sus vidas o al catedrático de matemáticas atrapado en una silla de ruedas.

No se requiere gran esfuerzo para crear un PNJ memorable. Puede bastar con asignarle un par de rasgos notables para hacerlo interesante. Por ejemplo, pensemos en Alicia Masters, J. Jonah Jameson, Willy Lumpkin y May Parker, todos ellos conocidos secundarios de los cómics Marvel. Son personajes normales, que se vuelven memorables porque cada uno tiene un rasgo especial que lo hace único: Alicia es una escultora ciega, J. Jonah Jameson tiene un temperamento terrible, el viejo cartero Willy Lumpkin es un trozo de pan, y la tía May es la persona más importante para su sobrino Peter.

Los PNJs bien elaborados e interpretados están en el corazón de cualquier campaña bien planeada. En realidad, las aventuras que se centran en la gente más que en acontecimientos externos ofrecen una alternativa a darse de cachiporrazos con supervillanos y desenmarañar conspiraciones mundiales.

ARGUMENTOS QUE SORPRENDEN

Lo habitual es que las aventuras y conflictos tengan por centro a los SPJs. Al fin y al cabo, son los personajes principales, y si la acción no gira en torno a ellos ¿para qué tomarse la molestia de jugar?

Con todo, los PNJs también tienen sus propias vidas y a veces es bueno construir un problema que se centre en ese aspecto. El misterio, la tensión y las sospechas aumentan cuando los datos necesarios para solucionar un caso relativo a un PNJ no se dan todos de una vez. Examinemos un ejemplo.

Al enfrentarse a un vampiro, una superheroína PNJ (o una PNJ corriente y moliente) es mordida. Sin que nadie lo sepa, comienza su mortal transformación en una sanguinaria criatura nocturna. En las partidas siguientes van surgiendo pistas sobre la incubación del vampirismo. Ya que es una PNJ, el DJ es libre para decidir cuándo y cómo desvelar esta información a los jugadores.

Dejando caer pequeños indicios en el transcurso de otras aventuras, este subargumento puede mantener el grado de misterio que se quiera durante muchas sesiones de juego. ¿Y si la PNJ se ha dado cuenta de lo que sucede, pero decide ocultárselo a los SPJs? Incluso enfrentada a pruebas incontestables en su contra, quizás se obstine de manera terca en que no le pasa nada malo. Después de varias partidas y de numerosas tiradas de EQM, al final sucumbirá ante la sed de sangre. Y esos SPJs tan molestos son unas víctimas muy apetecibles…

Esto es mucho más apasionante que simplemente decirle a un jugador que su personaje se ha convertido en un vampiro. No sólo lo oirán los demás jugadores (y pasar notas siempre es de lo más sospechoso), sino que el efecto será menos que sorprendente.

Al tiempo que se insiste en que los SPJs son el número uno del juego, hay que mantener abierta esta opción de usar PNJs y atormentar a los jugadores con retazos sueltos de acontecimientos venideros. Es otra razón más para pensar que un buen reparto de PNJs no tiene precio.

A continuación veremos una serie de acontecimientos que pueden ser usados como argumentos principales o tramas secundarias de los módulos. Algunos pueden incorporarse sin problema a la mayoría de las campañas, mientras que otros necesitarán que el DJ dedique tiempo a pensar en el problema. Todos han sido utilizados con éxito, y las ideas sobre cada tema pueden servir de inspiración.

Amor

A quienes disfrutan interpretando el rol de sus personajes, este ámbito les proporciona espléndidas oportunidades para la interacción. El tema es divertido y supone un reto que superar, pero para sacarle todo el partido se precisa madurez por parte de los jugadores.

Si el amor es un aspecto que el DJ quiere ver en su campaña, lo primero es examinar el Historial de los SPJs que podrían caer en sus redes. Puede que el jugador haya establecido que su personaje está casado o tiene una relación sentimental, y que sólo haya que aprovechar ese detalle.

Si no es así, el DJ puede actuar de casamentero y emparejarlo con un PNJ o (con el permiso de los implicados) con otro SPJ, aunque este último caso suele ocurrir por sí solo. Sin olvidar, para los más audaces, ese clásico menor entre los temas de los cómics: el romance entre un superhéroe (SPJ) y un supervillano (PNJ).

Si hay que preparar un PNJ como pareja, el DJ debería tener en cuenta la popularidad, personalidad, apariencia y comportamiento del SPJ. Quizás la mayoría de la gente saltaría sobre la oportunidad de tener un lío con un superhéroe, pero algunos héroes podrían tener un punto de vista diferente (“¡No te necesito para nada! ¡Yo soy un campeón cósmico y mi consorte debería estar a mi nivel!”).

Hay razones de sobra para justificar que los PNJs se sientan atraídos por los SPJs: un encaprichamiento pasajero, el señuelo de la fama (para salir en los programas del corazón, incluso), que él/ella sea el cebo de un montaje del archienemigo del SPJ, ... Incluso puede ser amor verdadero.

En todo caso es misión del DJ mantener al PNJ activo y cercano en la vida del SPJ, igual que en una relación de verdad. Si el personaje rechaza sus requerimientos amorosos, el PNJ podría rendirse y abandonar, enfadarse con él o seguir insistiendo hasta ganarse su corazón. Según lo profundos que sean sus sentimientos, el enamorado puede llegar muy lejos para dañar o seducir al SPJ.

Por parte del SPJ, en tanto que mantenga una relación con alguien hay que vigilar con cuidado como trata a éste. Se espera que los personajes dediquen tiempo y atenciones a sus parejas y se acuerden de cosas como aniversarios y cumpleaños. Los casados y con hijos tienen todavía más de que ocuparse. Incumplir sus compromisos y no manifestar su amor puede desembocar en discusiones, una ruptura o incluso en un inesperado divorcio.

Muerte

Después de haber mencionado el que puede llegar a ser el momento más feliz para el SPJ, ahora enfocaremos una triste realidad de la vida: su final. En todos los juegos de rol existe la posibilidad de que un personaje muera. Tarde o temprano, el destino a todos nos alcanza, ¿no es cierto?

Bueno, en un juego basado en superhéroes la muerte a veces es menos problema. Con poderes como Regeneración o Súper Constitución, los metahumanos pueden esquivar casi indefinidamente la muerte violenta. ¡Y algunos pueden resucitar las veces que haga falta!

Superhéroes Inc. es un fabuloso juego de acción y proezas asombrosas realizadas con todas las opciones en contra. Sin embargo, si falta la amenaza de la muerte los jugadores reciben la impresión de que el DJ siempre salvará de lo peor a sus SPJs, con lo que los combates dejan de suponer un desafío. La presencia de la muerte proporciona una nítida sensación de peligro, que de otro modo podría quedar olvidada al cabo de varias aventuras.

Para poner remedio a esta situación hay que establecer el hecho de que, por muy SPJ que se sea, morir significa morir. Por supuesto que se aplicarán todas las formas de disminuir, detener o invertir las pérdidas de PV que aparecen en el manual. Poderes, magia, atención médica, intervenciones cósmicas, …

Pero si los jugadores piensan que cada vez les van a dejar realizar tiradas de salvación milagrosa o que siempre habrá un deus ex machina que les salve en último extremo, es que el DJ ha hecho algo mal. Hay que recordarles que tienen algo en juego, la vida de sus personajes, y que por grandes que sean sus poderes están solos contra un mundo muy cruel. La mejor solución sigue siendo pensar antes de actuar, ser precavidos y ayudarse los unos a los otros. Que los DJs prueben a decirles a sus jugadores, en alguna ocasión, que tienen que preparar la ficha de un 2º SPJ como repuesto “por si acaso”. El mensaje les llegará nítidamente.

De vez en cuando, puede que el DJ quiera incluir en la campaña la muerte de un PNJ. Debería tratarse de alguien al que los SPJs conozcan, y que quizás les guste o al que amen. El PNJ podría incluso ser un camarada y miembro del grupo.

Y también podría suceder que maten a uno de los SPJs, aunque esto nunca debería ser planeado intencionadamente por el DJ. La muerte de un compañero, en un grupo tan estrechamente unido como los de los cómics, suele ser recibida con mucho pesar, ofreciendo amplias oportunidades para recrearse en la interpretación de los personajes.

Es una lástima que la mayoría de los DJs vean a la muerte sólo como una oportunidad para rellenar nuevas Hojas de personaje. Empleada con buen gusto y con jugadores que disfrutan al interpretar los sentimientos de sus SPJs, puede ser una poderosa adquisición para la campaña.

Luchar contra otros héroes

En los cómics, el enfrentamiento de dos conocidos supergrupos en un tema muy manido. Parece que la única cosa que supera a una fenomenal batalla de héroes contra villanos es una pelea entre superhéroes. Su misma naturaleza es fascinante; ¿qué movería a superhéroes reconocidos, que en muchos casos son buenos amigos, a emplear la violencia unos contra otros?

Esta no es una trama fácil de construir. Una explicación lógica para el motivo de la pelea es absolutamente imprescindible: los jugadores podrían querer saber porque razón están luchando contra sus aliados. De nuevo, la información de los Historiales de los personajes involucrados suministra indicaciones de cómo justificar tales batallas.

El control mental es una explicación viable, si bien no muy imaginativa. Probablemente sea el fundamento empleado con más frecuencia. Los supervillanos con poderes mentales no son infrecuentes y disfrutan mucho haciendo que los superhéroes resuelvan sus diferencias con los puños, con la esperanza añadida de que alguno sufra un desenlace fatal. La ventaja del control mental es que los superhéroes controlados son ellos de verdad, no son duplicados genéticos hechos a su semejanza, y los héroes no controlados tienen que detener a sus contrincantes sin dañarles gravemente.

Otra solución es usar réplicas robóticas o imitadores metamorfos. Estos desaprensivos acostumbran a imitar a otros seres sólo cuando tienen que luchar y para crear confusión al atacar a los superhéroes con la forma de “uno de los nuestros”. Algunos de los imitadores más taimados podrían infiltrarse en el equipo de SPJs: evitar la seguridad de su base secreta, espiar sus planes y movimientos, robar sus secretos, romper la unidad del grupo creando problemas personales, etc. El problema viene cuando tienen que responder a los detalles de la vida que sólo conocen los amigos personales del imitado. Excepto los mejores, todos serán cogidos desprevenidos.

La perfecta batalla entre superhéroes es una batalla auténtica. No fruto de un engaño, sino el resultado de una situación sin salida en la que un grupo recurre a la violencia para resolver un problema con otro grupo. Desplegar la trama y las motivaciones implicadas requiere mucho trabajo.

Por ejemplo, si los SPJs pertenecen al Frente de Liberación Mutante podrían acabar peleando con los Morlocks (PNJs controlados por el DJ), porque cada parte quiere hacer lo que cree correcto para cierta chica mutante que ambos grupos intentan rescatar de IDESS. Un grupo cree que deben enseñarla a usar sus poderes, pero luego dejar que lleve una vida normal porque es demasiado joven para enfrentarse a los peligros de ser una superheroína. El otro quiere entrenarla como miembro en potencia del grupo, opinan que estará perfectamente segura con ellos. Ninguno de los bandos hará concesiones, y la verdadera acción comenzará cuando termine la operación conjunta de rescate.

En este ejemplo, el conflicto es fruto de objetivos contrapuestos. Pero las batallas más fascinantes y sensacionales son las que resultan de éticas en pugna o de intenciones malinterpretadas. Son escenarios que también hacen reflexionar. ¿Están obrando bien los SPJs o tienen razón sus rivales?

Desastres financieros

Estas tramas funcionan mejor con personajes que tienen abundantes recursos económicos o están vinculados al mundo de los negocios. Obviamente, no tendrán el mismo efecto si desde el principio los SPJs son pobres o de clase media-baja.

Como sugiere el título, en este apartado se trata de los efectos de perder dinero, mucho dinero. La pérdida de dinero a gran escala puede ser devastadora. El pasado de Tony Stark es un excelente ejemplo, ya que ha padecido una cadena de problemas originados por desastres financieros. Le estafaron su multinacional y sus contratos, como resultado perdió casi toda su armadura, lo que le llevó a su problema con la bebida, que le hizo abandonar el mundo de los superhéroes y le costó el respeto de mucha gente.

Hay varias razones por las que algo así podría ocurrir, que incluyen procesos judiciales, chantaje, fraude, inversiones fallidas, deudas, especulación/juego, adicción al alcohol o las drogas, la competencia de empresas rivales y el robo puro y duro.

Los juicios y las compañías rivales pueden ser cualquier cosa entre un fastidio y una amenaza mortal. Los tribunales pueden llegar a consumir millones de euros y son particularmente útiles contra SPJs negligentes con la propiedad ajena.

Uno debería ser especialmente precavido cuando compite por grandes negocios. Los hombres de negocios sin escrúpulos tienen la costumbre de emplear músculo de alquiler para eliminar a la competencia, o por lo menos ponerla en desventaja. Los supervillanos aparecerían luego, tras fracasar los métodos normales de expulsar a los SPJs de la carrera. Podrían secuestrar a amigos y familiares a cambio de un rescate, para asegurar la quiebra de la empresa de los SPJs, que podrían a su vez recurrir a la violencia y las amenazas pero si les sorprenden in fraganti pueden ser chantajeados, o se someten o la policía recibirá las pruebas incriminatorias. Las corporaciones de los cómics están repletas de corrupción, saquémosle partido.

La dependencia de alguna sustancia química o la adicción al juego pueden meter en deudas considerables a un SPJ. Y es seguro que cualquier proveedor de un metahumano adicto tiene en su organización algo de músculo, que usaría enseguida contra cualquier personaje moroso.

Conseguir que un jugador convierta en un alcohólico o drogadicto a su SPJ puede ser difícil, por razones muy evidentes. En tal caso, quizás ese tipo de problema lo tiene un PNJ amigo del personaje y le roba dinero o recurre a él cuando se ve en dificultades.

Si el DJ o jugadores encuentran poco deseables las adicciones químicas, se pueden utilizar vicios menos gráficos pero igualmente caros. El personaje podría ser un fanático de las apuestas, un agresivo coleccionista de arte o un comprador compulsivo. En sus buenos tiempos, Tony Stark solía comprarse coches deportivos a razón de uno por semana.

El punto fundamental es que todo el mundo necesita dinero, incluso los superhéroes. Una catástrofe económica no debería producirse más de una vez por campaña, ya que a los personajes les llevará largo tiempo reponerse de sus efectos. Después de que se hundan en las simas de la pobreza, es hora de darles un descanso. Cualquier argumento usado en exceso pierde su efectividad.

Samaritanos

En este escenario, el grupo se encuentra envuelto en la búsqueda de alguna clase de antídoto o de una información vital. El éxito del guión depende de la originalidad del problema y la solución. Comúnmente la trama se desarrolla de una forma parecida a esta:

Un miembro del supergrupo acaba gravemente enfermo/irradiado/transformado/en coma/etc. Los SPJs deben descubrir qué le ocurre, analizar el problema y formular el remedio más adecuado. La mayoría de las veces, la solución requiere que se construya un aparato especial o que se consiga algo difícil de obtener (un complejo producto químico, un exótico mineral radiactivo, un talismán mágico, una medicina experimental, una planta poco común, ...) Puede que, sencillamente, el dispositivo que hay que construir sea extremadamente caro.

Pongamos dos ejemplos clásicos de argumentos sobre salvar una vida. Los Cuatro Fantásticos viajaron a la Zona Negativa para robar la Vara de Control Cósmico, que necesitaban para salvar la vida de Sue Richards y de su hijo nonato. Pero su propietario, Annihilus, no es precisamente colaborador. Los Vengadores, por su parte, necesitaban al Dr. Svenson, el único cirujano que podía operar con garantías a la Avispa. Al buscarle, descubrieron que era el "invitado" de unos refugiados alienígenas que no podían prescindir de sus servicios.

Desde luego, no todas las tramas sobre salvamentos son de semejante nivel cósmico. Unos pocos giros al guión básico pueden darle una nueva perspectiva. Supongamos que, para salvar la vida de un superhéroe, otra persona deba sacrificar la suya. ¿Quién lo hará? ¿Otro miembro del grupo? ¿El presidente de su club de fans? ¿Alguien que le ama? Quizás prefiera que no le salven a ese precio, él ya ha tenido una vida plena y quiere que los demás hagan lo mismo. Si el que se está muriendo es un SPJ, hay que asegurarse que el jugador comprende que esa muerte voluntaria será definitiva. De lo contrario se debilita la trascendencia y el impacto del dilema.

Otra forma de añadir problemas son los efectos secundarios. ¿Y si lo mismo que salva la vida del SPJ le roba sus poderes, en parte o por completo? O quizás la cura exige los poderes de otro metahumano, pero el donante no los recupera después de aplicar el tratamiento. ¿Qué pasará si no le avisan de eso? Sin duda habría algún tipo de enfrentamiento entre sus amigos y los del beneficiario de la donación, una ocasión inmejorable para una batalla de héroes contra héroes.

¿Y qué sucede si el único remedio posible precisa de la ayuda de un supervillano? Para conseguir su colaboración habría que poner sobre la mesa algunas ofertas interesantes, especialmente si hay que acudir a un archienemigo implacable.

Sin embargo, el proceso de curación también podría tener efectos secundarios provechosos. Algunos de los que participan en su realización podrían subir de Rango en sus poderes o adquirir otros nuevos. En algunos procedimientos, sanador y enfermo podrían fusionarse en un solo ser, con ambas consciencias ilesas. Más adelante puede que haya que volver a trabajar en el problema, si esa combinación demuestra ser nociva o afecta a su cordura.

Como ves, las consecuencias de esta trama pueden ser igual de interesante que el problema inicial o incluso más.

Pérdida de poderes

¿Qué es lo que diferencia a un superhéroe de todos los demás? Pues sus poderes, claro. En el escenario anterior ya se ha tratado la posibilidad de perderlos. Realmente, esta trama suele adaptarse bien a la idea anterior, ya que tener sus poderes en juego es el incidente que más motiva a un SPJ para encontrar una posible cura.

¿Qué le ocurre al superhéroe una vez que pierde sus poderes? Sólo el SPJ puede proporcionar la respuesta, y depende de si existen esperanzas de que puedan ser recuperados. De ser permanente la pérdida, en la mayoría de los casos el SPJ se retira y el jugador rellena una nueva Hoja de personaje. Jugar con un SPJ sin poderes en un supergrupo que debe defender constantemente la seguridad del planeta es difícil, por no decir imposible. Pero si, a pesar de su desventaja, el SPJ permanece fiel a su causa, no hay necesidad de que renuncie. Los personajes despojados de sus poderes pueden esforzarse para adquirir nuevos talentos y mejorar sus habilidades.

Si un jugador está tan compenetrado con su personaje como para querer seguir con él aun sin poderes, el DJ debería ponerse de su parte. A todos nos encanta una buena historia sobre regresar a la grandeza. Quizás el “nuevo” SPJ acabará por triunfar y, al haber hecho frente a su (relativa) minusvalía, será incluso mejor que antes.

El escenario inverso sería el aumento de poder a gran escala. El metahumano descubre que sus poderes crecen hasta niveles inimaginables. ¿No es algo maravilloso? Pues no. Pronto podría volverse una maldición, ya que la más insignificante demostración de fuerza devastaría enormes extensiones o amenazaría con consumir su cuerpo. O todo ese poder podría manchar la virtud del SPJ, creando un efecto “Fénix Oscura”. Si el DJ escoge que el alza de sus poderes hasta niveles cósmicos sea permanente, para mantener el juego equilibrado habría que fijar al SPJs restricciones rigurosas.

Si se usa con moderación y eficazmente, la pérdida de poderes puede ser una de las aventuras más arduas para los jugadores. Pero es de capital importancia presentarlo como un acontecimiento grave. Los efectos pueden ser temporales, ¡pero los jugadores no deben saberlo! Si dan por seguro que, al final, los preciosos poderes de sus personajes regresarán, tenderán a burlarse y no estar preocupados.

Ruptura del grupo

La disolución del equipo de héroes es otro argumento interesante. Son muchos los motivos que pueden llevar a un supergrupo a desbandarse. Aparte, los propios jugadores podrían tener que abandonar la campaña por cualquier razón, obligando a cambiar la alineación del grupo. En general, el colapso de un grupo es resultado de conflictos entre los miembros y sus Historiales pueden indicar problemas personales que sirvan de causa subyacente.

Puede que, tras cambiar sus objetivos y su concepción de la vida, uno de los miembros se oponga ahora a las metas o a la ideología del grupo. Una experiencia traumática, tal que el asesinato de un compañero o un amigo, podría herir psicológicamente a un superhéroe hasta el punto de hacerle renunciar a todo. Este SPJ puede ver cómo, a causa del dolor de la pérdida o del miedo a la muerte, empeora su rendimiento. Sus compañeros pronto le rogarán que por lo menos se tome unas vacaciones.

Podría ocurrir que un ser querido convenza a un SPJ para que se retire, porque la presión de saber que vive en constante peligro le resulta insoportable. Si se niega a dejarlo, el angustiado PNJ puede irse, seguir suplicando o incluso contratar supervillanos que den una paliza al personaje para demostrarle que está en lo cierto. Dos miembros del supergrupo pueden decidir casarse, y tal vez uno (o ambos) no quiera seguir por más tiempo con su vida de aventuras o puede acabar solicitando darse de baja por una futura maternidad.

Y no hay nada que los supervillanos deseen más que ver a los buenos dejar el negocio. Los enemigos del grupo pueden buscar la destrucción de los lazos de confianza y compañerismo que les dan unidad y fuerza, mediante poderes de control mental o emocional, por ejemplo. Emociones destructivas, como el miedo, el odio, los celos o la indecisión, dominarán a los personajes que caigan ante estas manipulaciones y todos los miembros del grupo compartirán la mala fama que atraigan los actos del personaje controlado.

Los villanos pueden incriminar dolosamente a los SPJs en delitos amañados, especialmente el asesinato de inocentes o destrucciones a gran escala. El supergrupo puede entonces verse reclamado por la justicia y obligado a disolverse, huyendo de cualquier base de operaciones pública hasta que puedan demostrar su inocencia. Otra opción es que, en vez de irse cada uno por su lado, el grupo decida desaparecer de la vida pública, volverse clandestino y seguir actuando.

Desde otro lado, una situación en la que sólo uno o dos miembros dejen el grupo serviría para facilitar una entrada a nuevos SPJs que el DJ quiera ver unirse al equipo.

El DJ debe asegurarse de que haya una explicación razonable para que un grupo de héroes se disuelva o para que pierda parte de sus miembros. Ningún superhéroe digno de tal nombre se dará por vencido tras tener un par de fracasos. Exclusivamente lo hará si vive un desastre tan grave que le haga pensar que su grupo o el mundo estarían mejor sin él.

Superhéroes Inc.

NOMBRE Y ORIGEN

FUERZA			*Daño en combate:*
CONSTITUCIÓN			*DA:* *Puntos de Vida:*
AGILIDAD			*AxA:* *Parada:*
DESTREZA			*Nivel:* *Puntos Exp:*
INTELIGENCIA			*EQM:* *Parada Psíquica:*
PERCEPCIÓN			*Reputación:*
APARIENCIA			*Fama:*

HABILIDADES GENERALES

Buscar Información	_____	Pelea	_____
Esquivar	_____	Primeros Auxilios	_____
Idea	_____	Resistencia	_____
Influencia	_____	Sigilo	_____
Iniciativa	_____	Suerte	_____
Lanzar	_____	Trepar/Saltar	_____

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

HECHIZOS / MÓDULOS / PODERES / TÉCNICAS

HISTORIAL / EQUIPO / OBJETOS MÁGICOS

_____

_____

_____

Desde el principio de los tiempos EE.UU. ha sido el país con mayor presencia de seres metahumanos.



América, ÁFrica y Asia son continentes tan grandes como desconocidos, y siempre se han visto relacionados con Fuerzas antiguas y poderosas.

¿Qué otros planetas y criaturas se ocultan Fuera de nuestra galaxia?

Adéntrate en el Nexo De Realidades y descúbrelo todo en el próximo suplemento :

TIERRA DE HÉROES VOL. 1