

SUPERHÉROES INC



**pantallas (0/4)**  
1995pts 12e



UNA ESTRELLA DE OTRO MUNDO  
POR MIKEL MEDINA

# CRÉDITOS

Escrito por Mikel Medina  
Con la colaboración de Itziar Medina

## Ilustración de Portada

Map

Diseño

Ivan Cañizares

Dirección artística

Emilio Fradejas

Maquetación

Ortiz Rip

Corrección de estilo y edición

Salvador Pintore

Ilustraciones de la pantalla

Juan Antonio Subiri

Color de la pantalla

Ozzi

Composición de la pantalla

Ivan Cañizares y Emilio Fradejas

Ilustraciones interiores

Emilio Fradejas

Daniel Alonso

Antonio Subiri

Personajes invitados

Itziar Medina, «Estrella»

Daniel Alonso, «Redstone»

Esteban Gómez, «Molde»

Pablo Palmier, «Sigmacero»

Samuel Fernández, «Embajuden»

Daniel Santiago, «Surges»

DVD, «Sónico»

Alejandro Robles, «Killer»

Mikel Medina, «Avatar»

Quiero mostrar mi agradecimiento a toda la gente del Foro de SHI por el buen rollo demostrado durante estos meses. Un reconocimiento especial para Esteban Gómez y Daniel Alonso, artífices del desarrollo de la página WEB de SHI:

<http://www.net-research.net/superinc/home.htm>



# SUMARIO

AVISO PARA SUPERHÉROES 002

## CAPÍTULO I:

HA CAÍDO UNA ESTRELLA 003

ADAPTACIÓN DEL CAPÍTULO I 010

PNJs 012

## CAPÍTULO II:

EL RING DE UNA ESTRELLA 013

ADAPTACIÓN DEL CAPÍTULO II 017

PNJs 018

## CAPÍTULO III:

TRÁS LA ESTELA DEL TIEMPO 025

ADAPTACIÓN DEL CAPÍTULO III 023

PNJs 030

EPÍLOGO: UN JURAMENTO 031

CONTINUARÁ...? 031

© Mikel Medina 2000-2001.

De la presente edición:

Distribución: La Caja de Pandora S.L.

ISBN: 84-95649-01-2

Depósito legal:



9788495649010

# EDITORIAL

El presente módulo tiene una estructura y una forma poco habituales, por lo que considero necesario incluir aquí una nota explicativa sobre lo que el aficionado de Superhéroes Inc. se va a encontrar en las páginas siguientes.

Lo más característico del presente suplemento es que está escrito como si se tratara de un relato dividido en tres capítulos. Esto no quiere decir que sea más difícil adaptarlo para convertirlo en un módulo listo para jugar, ya que al final de cada capítulo se encuentra un apartado específico que da las claves para convertir el texto en una partida normal de rol. También se incluyen en ese apartado aquellos planos, guías y hojas de personajes no jugadores que son necesarios e imprescindibles para hacer posible la labor del Director de Juego.

La segunda característica es que el relato está protagonizado por la Euroforce. De esa manera, las partidas están diseñadas para que los jugadores utilicen ese grupo de héroes, aparecido en el manual básico (con la única restricción de Maestro Arcano, que se encuentra ocupado en otros asuntos de vital importancia). Evidentemente, este punto es optativo, ya que no debe suponer ninguna dificultad para el DJ dejar que sus jugadores utilicen su grupo habitual de superhéroes. Para ello sólo tendrá que hacer algunos cambios menores.

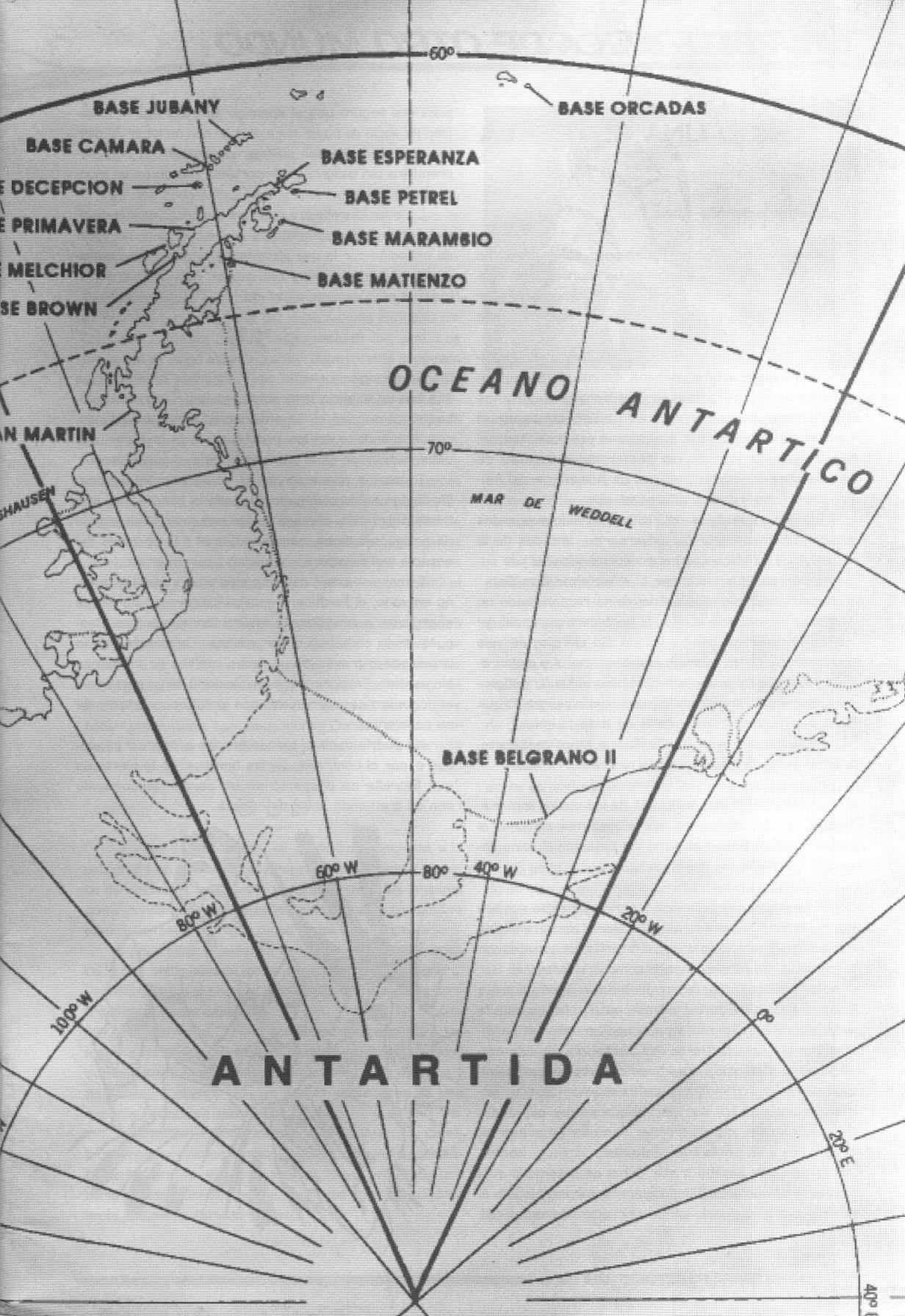
La idea de utilizar a personajes del libro me la sugirió el amigo Miguel Ángel Aijón durante una reciente salida nocturna por el centro de Madrid: «Es una pena que los personajes del SHI salgan sólo como PNJs en las partidas...» me dijo.

Pues nada, aquí están los chicos y chicas de la Euroforce para que los jugadores hagan con ellos lo que les plazca.

Mikel Medina,  
Julio de 2001

¡ALISTATE!

[HTTP://GROUPS.YAHOO.COM/GROUP/EUROMANRESPONDE](http://groups.yahoo.com/group/Euromanresponde)



BASE JUBANY

BASE ORCADAS

BASE CAMARA

BASE ESPERANZA

DECEPCION

BASE PETREL

PRIMAVERA

BASE MARAMBIO

MELCHIOR

BASE MATIENZO

SE BROWN

OCEANO ANTARTICO

SAN MARTIN

70°

HAUSEN

MAR DE WEDDELL

BASE BELGRANO II

60° W

80°

40° W

80° W

20° W

100° W

ANTARTIDA

20° E

40° E

## CAPÍTULO I: HA CAÍDO UNA ESTRELLA

### Terra

#### Hace cuatrocientos años...

El sol rojizo se deslizaba poco a poco, dando paso a un espectáculo de luces y sombras que anunciaba la llegada de una nueva noche. Este sería el último anochecer para algunos, pues su destino estaba marcado por el frío acero de las espadas.

El Rey Santiago I de Iberia, se encontraba meditando frente a una ventana. La situación se estaba volviendo poco menos que desesperada y las huestes del monarca apenas podían contener el empuje de los ejércitos de bestias procedentes del sur. Había combatido sin temor durante más de veinte años frente a multitud de enemigos del reino, pero esta vez era diferente.

Todos los esfuerzos del rey habían sido superados sistemáticamente por los adversarios, dotados de la agresividad fanática que les proporcionaba su jefe supremo; un ser que decía ser el mismísimo dios Geb.

Los héroes principales del reino habían caído en combate directo con el dios, el hechicero personal del rey se encontraba débil y herido. Su ejército se veía superado tanto en número como en moral y preparación. Sólo quedaba una solución, una solución peligrosa y desesperada que pondría en grave peligro lo que Santiago de Iberia más quería en este mundo...

Hacía dos días que el fiel Tarábulus, mago de la corte, le había indicado a su señor una posibilidad remota:

—Mi señor... Existe, más allá de los planos materiales, un mundo... un mundo maravilloso muy parecido al nuestro. Allí podréis encontrar la ayuda que el reino demanda en esta hora de necesidad.

Y así el viejo mago le explicó al rey que sabía que era posible viajar entre ambos mundos. Que él mismo se había trasladado allí en más de una ocasión, trabando amistad con un poderoso hechicero conocido como El Maestro.

Pero claro... Había un problema. Tarábulus se encontraba debilitado y, en ese estado, no poseía la energía suficiente como para activar un vórtice dimensional hasta la Tierra. Necesitaba a alguien con el poder suficiente para abrir el portal y que la misión tuviera posibilidades de éxito. Y en estos momentos, sólo había dos personas con las capacidades suficientes para afrontar tamaña empresa: el propio rey y su única hija, Estrella.

El monarca estaba triste. Sabía de antemano cuál iba ser la opción escogida porque era impensable que él abandonara a su pueblo en esta situación de necesidad,

pues era seguro que el enemigo aprovecharía la situación de vacío de poder para acabar con su labor de destrucción. Debería ser su hija adolescente la que emprendiera tan peligrosa e importante misión en un mundo desconocido.

La joven Estrella era valerosa y, a pesar de sus diecisiete años recién cumplidos, se daba cuenta de la delicada situación por la que atravesaba el reino. Estaba dispuesta a partir en el momento en que su padre y el mago lo consideraran oportuno.



Se escogió la noche de la siguiente luna llena, ya que era un augurio favorable para la peligrosa misión. La princesa pasó el día anterior en sus habitaciones, concentrándose en los pormenores de la tarea que debería realizar en el extraño mundo al que viajaría.

Todos los preparativos se realizaron tal y como Tarábulus había ordenado. Llegada la hora y tras una triste despedida, el mago recitó una monótona letanía de antiguos salmos, haciendo que el mismo tejido del espacio y el tiempo se rasgaran a su voluntad.

Estrella se sintió débil durante unos instantes pues, no en vano, el hechicero estaba extrayendo de ella la energía necesaria para la realización del conjuro. Después, todo comenzó a dar vueltas. De pronto se vio impulsada a través de un limbo repleto de imágenes sin sentido. Entonces, con la velocidad de un parpadeo, un fognazo cegador acabó con los últimos retazos de su conciencia.

No podría decir si habían pasado sólo unos segundos o, por el contrario, varias horas, pero lo cierto es que Estrella se despertó en un paraje desconocido con un tremendo dolor de cabeza.



## La Tierra

### Hace cuatrocientos años...

Estaba programada como una misión rutinaria de exploración. El crucero espacial Dorkan debía inspeccionar un sector desconocido de la galaxia, en busca de planetas aptos para la colonización.

La nave pasó junto a una pequeña estrella aprovechando la fuerza gravitatoria para impulsarse hasta su objetivo: el tercer planeta del sistema, una pequeña esfera azul orbitada por un único satélite sin vida. Los sensores de largo alcance habían determinado la posible existencia de vida y de un entorno apto para la conquista. De pronto, los medidores energéticos se dispararon hasta la zona roja indicando, sin lugar a dudas, un estallido de energía de proporciones desmesuradas.

En menos de una hora, una veloz aeronave de desembarco aterrizaba a escasa distancia del punto exacto de donde había procedido la rara lectura energética. Un grupo de fieros guerreros se dispuso a localizar la fuente de tal poder. La avanzada tecnología de los alienígenas permitía que estuvieran equipados con eficaces localizadores y muy pronto dieron con un rastro residual de la energía del vórtice.

Para su asombro, se encontraron con una criatura aparentemente desvalida, un espécimen hembra que apenas si alcanzaba la edad adulta. Las órdenes que tenía el grupo eran claras: un rayo aturridor se encargó de acabar con la pobre resistencia que ese ser pudiera haber presentado. Las costumbres Dorkan son contrarias a la captura de prisioneros, pero este caso merecía una investigación más exhaustiva.

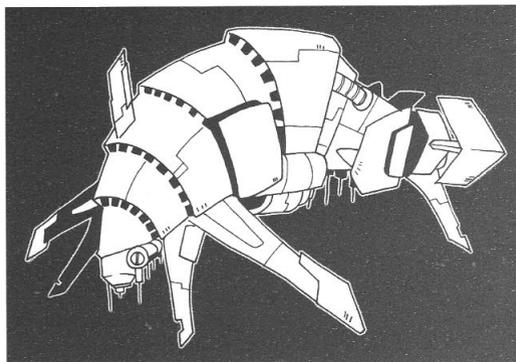


Una vez en el crucero, se confinó inconsciente a la prisionera en una celda, a la espera de regresar al planeta de origen, donde podría llevarse a cabo las pruebas correspondientes, seguramente diseccionando a la cautiva para determinar el origen de su pauta energética.

Al poco rato, la joven se despertó y, al darse cuenta de lo que había pasado, desencadenó su temible poder... Primero contra la puerta de la celda y acto seguido contra sus confiados captores.

Los guerreros Dorkan acudieron en tropel para someter a la inesperada amenaza. Su fama como despiadados combatientes era legendaria en un millón de mundos y no podían consentir que un simple «cachorro» de una especie inferior se saliera con la suya.

Subestimar a Estrella fue lo que les llevó a la pérdida. El poder desbocado de la adolescente, unido al efecto de las armas de sus enemigos, fue el origen de una serie de explosiones que causaron daños irremediables en la poderosa nave de guerra.



Así, lo que había comenzado como una misión de rutina, supondría la destrucción de un crucero que había salido victorioso en multitud de crueles contiendas.

Cuando el capitán de la aeronave intentó evitar el desastre, ya era demasiado tarde. La situación en el puente de mando del crucero se volvía desesperada por momentos. Los instrumentos no respondían y los daños eran irreparables.

—¡Toda la potencia a los motores 3, 5 y 7! ¡¡Ahora!! — exclamó el capitán Benkoo.

—¡Es inútil señor, la nave está perdida! —le respondió el piloto.

Las explosiones se sucedían en mortífera cadencia. Los pasillos de la nave se llenaban de gritos de dolor. De pronto, una violenta deflagración quebró sin remedio la estructura del dañado crucero y así, dividido en dos mitades de retorcido metal, se precipitó hacia el planeta azul celeste.

Una de las partes, la mayor, entró minutos más tarde en la atmósfera terrestre envuelta en llamas. En su interior, los guerreros supervivientes contemplaban con mirada fiera cómo el manto esmeralda de la selva amazónica se acercaba a una velocidad mortal.

El pedazo restante, menor en tamaño, salió impulsado en otra dirección debido a la tremenda potencia de la última explosión. Tras describir una parábola de destino incierto, acabó atraído por la fuerza de gravedad del planeta y se adentró también en la atmósfera, esta vez con un destino diferente: la helada superficie de la Antártida. Un momento antes del impacto, una pequeña figura salió despedida de la enorme bola de hierro y fuego. Si existiera algún atento observador en esos inhóspitos parajes, habría visto cómo el extraño ser, de apariencia inequívocamente humana, se alejaba justo lo suficiente como para no resultar destruido por el terrible impacto del resto del crucero estelar contra el helado suelo.

### Hace cuatro días...

Los investigadores del ejército del aire argentino no daban crédito a lo que tenían ante sí. Se comunicó el

hallazgo inmediatamente al Gobierno, que ordenó inmediatamente guardar el máximo secreto sobre el asunto. Lo que había sucedido en la base Esperanza es que se había encontrado los restos de una nave espacial enterrados en un inmenso glaciar. Y no había duda alguna al respecto: los despojos eran de procedencia alienígena.

## Euroforce

Una llamada por el canal de seguridad indicó a Euroforce, que en ese momento se encontraba de guardia en la base, que el grupo estaba recibiendo un mensaje de Alta Prioridad. El rostro familiar de Marcos, el asistente de comunicaciones, apareció en la pantalla central.

—Llaman desde Moncloa, Sofía. Es Gabriel Montes, el Secretario de Estado para Asuntos Metahumanos...

—Vale, ponme con él a ver qué quiere.

La imagen se distorsionó un momento y cambió a un despacho clásico. Detrás de la mesa de roble, un rostro serio apareció semioculto por unas gruesas gafas.

—Buenos días, Europa. Tengo un asunto que requiere la atención de la Euroforce.

—Bien, ya me dirá de qué se trata, aunque espero no tener que recordarle otra vez, que la Euroforce no depende, en ningún sentido, de las autoridades españolas.

—Lo sé, lo sé. Sólo estamos solicitando su ayuda, de la misma manera que el gobierno de Argentina ha solicitado la nuestra...

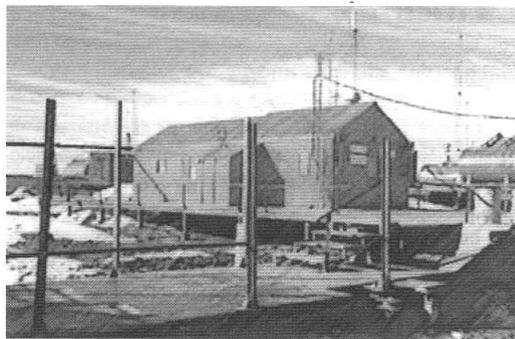
En el transcurso de la conversación, Montes explicó a la heroína todos los detalles referentes a lo sucedido en la Antártida. Además, trasladó la petición del gobierno argentino para que la Euroforce se encargue de asistir en las labores de rescate y recuperación de restos. Aunque no parece existir amenaza alguna, al tratarse de temas relacionados con extraterrestres no está de más tomar ciertas precauciones.

Cuando la imagen del secretario de estado desapareció de la pantalla, la intrépida metahumana griega meditó durante unos segundos. Acto seguido accionó un botón del panel de mandos y susurró una orden...

—Marcos, avisa a los chicos que tenemos cosas que hacer.

## La base esperanza

Muchos son los estados que poseen bases, bien permanentes o bien durante los meses de verano, en la Antártida. Aunque la ONU no reconoce la soberanía de ninguna nación sobre el helado continente, muchas de ellas mantienen una serie de reivindicaciones sobre la



explotación de los inmensos recursos naturales que posee dicho territorio.

Es por ello que los países interesados —entre ellas Argentina, Gran Bretaña, Estados Unidos, España, Japón y Chile— han instalado bases: algunas permanentes y otras que sólo están operativas durante el «verano» polar.

Argentina es uno de los estados que más presencia mantiene en la Antártida, debido a su proximidad geográfica. Este país sudamericano mantiene una infraestructura constante, compuesta por multitud de bases, muchas de ellas y operativos durante todo el año.

La base Esperanza es una de las mayores que existen en la Antártida. Posee una población estival estimada de 95 personas y durante el invierno permanecen allí al menos dos docenas de investigadores. Cuenta con una pequeña pista de aterrizaje y un embarcadero. La base consta de más de quince edificios en los que se desarrolla una labor de investigación ecológica, meteorológica, etc. Son de gran importancia los estudios que se realizan sobre el estado de la capa de ozono, la medición de la temperatura y espesor del hielo de los glaciares próximos y la observación naturalista, que incluye especies como los pingüinos emperador, las orcas y las focas leopardo.



Los miembros del supergrupo europeo llegaron a la base Esperanza a bordo de su nuevo vehículo de viajes a larga distancia: el E-force, después de que el gobierno español concediera al grupo un permiso especial para la utilización de vehículos voladores propulsados por combustibles de alta eficiencia en el interior del casco urbano de la capital. Las asombrosas capacidades de su nuevo transporte, diseñado por Tech Weapon, les permitieron realizar el trayecto Madrid/Antártida en apenas tres horas.

## Estrella

Con la valiosa asistencia de los héroes, las labores de recuperación de restos continuaron a buen ritmo, pero lo más importante estaba todavía por llegar. Durante la tarde del séptimo día, una asombrada Primaria descubría algo increíble: en el

# CAPÍTULO I: HA CAÍDO UNA ESTRELLA



interior de un inmenso glaciar; a más de diez metros de la superficie, un cuerpo humano permanecía encerrado en un grueso bloque de hielo. Estaba sorprendentemente bien conservado y se trataba de una joven de apariencia humana, vestida con ropajes medievales.

Las garras de Siluro, afiladas y superdensas, separaron sin mayores dificultades el bloque de la prisión helada. Europa asumió un tamaño de cerca de seis metros de altura y transportó la pesada carga hasta la base. Una vez allí, Montesinos, el científico jefe, desaconsejó descongelar el cuerpo, aduciendo que se podría deteriorar tan importante hallazgo. Tech Weapon se dio cuenta que la muchacha estaba viva, aunque inmersa en algún estado de hibernación o similar, ya que los sensores de su avanzada tecnoarmadura detectaron en el cuerpo inerte de la joven unos signos vitales apenas perceptibles.



El acontecimiento provocó alarma en el seno de las autoridades argentinas. Si el descubrimiento de los restos extraterrestres, que era ya de por sí un hallazgo de vital importancia, el encuentro del cuerpo de la misteriosa joven otorgaba un valor añadido a la misión. Tras los primeros estudios, la opinión de Montesinos se vio confirmada y se decidió que lo mejor era no intentar descongelar el bloque con los medios de que disponían en la base. Comunicaron todas las incidencias a las autoridades y aguardaron la respuesta para llevar a cabo las acciones oportunas.

Mientras tanto, la Euroforce continuó realizando las labores de búsqueda y rescate de los restos. El trabajo era duro y pesado, sobre todo debido a las condiciones atmosféricas que los héroes habían de soportar. Únicamente Primaria, protegida por su poder de Control del clima, disfrutaba de la situación, maravillada por el imponente paisaje que

proporcionaban los inmensos glaciares y los majestuosos icebergs que flotaban lentamente en el océano Antártico.

Cuando acabó la jornada y se retiraron a descansar, decidieron establecer una serie de turnos para mantener vigilada a la helada muchacha. Euroman se ocupó del primer turno, tras él, ocupó su lugar la poderosa Europa, quien se acomodó lo mejor que pudo en un extremo del laboratorio casi desocupado, absorta en sus propios pensamientos.

«Esta situación me produce escalofríos... Dios sabrá cuánto tiempo ha pasado la pobre encerrada en el hielo. Debe de ser una situación terrible...»

Así, concentrada como estaba en sus propias elucubraciones, no se percató de la presencia de una voluminosa figura que se acercaba sigilosa tras ella.

El poderoso golpe llegó de pronto. Un puño masivo cayó sobre la cabeza de la desprevenida heroína, arrebatándole la consciencia por unos momentos.

—Te has pasado Macross. Ha temblado toda la base y eso alertará al resto de los superestúpidos. Debemos largarnos cuanto antes —las palabras surgieron de una de las tres cabezas que poseía el otro visitante misterioso, que se afanaba en cargar sobre sus anchos hombros el valioso bloque de hielo—. Agárrate fuerte, que nos vamos —continuó diciendo el grotesco tecnificado.

Con ello, en menos de treinta segundos, los dos villanos atravesaron violentamente la cubierta del edificio y desaparecieron en el turbulento cielo.



Siluro saltó sobresaltado de la cama. Un violento temblor había sacudido todo el campamento. Salió de la habitación apenas se hubo puesto los pantalones. En el pasillo, se encontró con su compañero, Euroman, totalmente uniformado. Ésa era la clase de cosas que más le fastidiaba de aquel tipo, pero ahora no había tiempo para esas tonterías, así que, volviéndose momentáneamente inmaterial, atravesó la puerta del barracón y se dirigió a toda velocidad hacia el laboratorio.

El frío exterior llenó sus pulmones de un aire helado que cortaba como un cuchillo. A pesar de todo, siguió adelante y en un momento entró en el barracón y llegó junto a su compañera caída. Casi al instante notó la presencia de otra persona a pocos metros, así que se levantó y se encaró con ésta mientras las manos se le convertían instintivamente en mortíferas garras.

—Eso no te va a servir de nada, nene... —la voz era de mujer y tenía un fuerte acento del este de Europa que Siluro no acababa de identificar. Su mente trataba de repasar la lista de enemigos de la Euroforce para obtener algún dato que le pudiera ser de utilidad.

Euroman, Tech Weapon y Primaria ya se encontraban en las inmediaciones del laboratorio. De pronto, una violenta explosión hizo que todo saltara por los aires. La descarga afectó a los distintos componentes volátiles que había en la estancia, de manera que su efecto se vio multiplicado por diez. Euroman se arrojó al suelo y se cubrió instintivamente con los escudos de los antebrazos, evitando que algún fragmento letal le alcanzara, pero Primaria y Tech Weapon no pudieron evitar que la fuerza de la deflagración les afectara levemente. Todo el barracón en el que se ubicaban las instalaciones del laboratorio había desaparecido destruido. Al cabo de unos segundos sólo quedaba un montón de escombros humeantes.

Durante unos instantes, los tres héroes se habían quedado sobrecogidos por el espectáculo de devastación, pero pronto salieron de su ensimismamiento, sobre todo porque los escombros del edificio comenzaron a temblar y a estremecerse. En unos segundos, restos y tablones salieron despedidos en todas direcciones y una enorme figura apareció ante sus ojos, aumentando rápidamente de tamaño: Europa se elevaba sobre la catástrofe y bajo el brazo izquierdo llevaba inmóvil a su compañero, Siluro.

Tech Weapon alzó el vuelo y describió una circunferencia de más de cinco kilómetros de diámetro usando sus sofisticados escáneres de larga distancia, pero el resultado fue negativo: no había ni rastro de los agresores.



Aunque los héroes estaban magullados, las heridas más profundas se encontraban en su ánimo, pues habían fracasado en su misión de velar por la seguridad de la helada joven. Ahora quién sabría en qué pérfidas manos estaría y cuáles serían las intenciones de sus captores.

El profesor Ignacio Montesinos, eminencia mundial de la astrofísica y jefe del proyecto estaba indignado: para qué le servía la presencia de los superhéroes si no eran capaces de evitar los hechos que acababan de acontecer. La furia del científico era tremenda y poco importaban las palabras serenas de Euroman diciéndole que la Euroforce se encargaría de recuperar a la joven. Al cabo de unos momentos de infinita paciencia el héroe acalló de raíz las quejas del profesor fulminándole con la mirada. En ese mismo momento un cariacontecido Euroman se formuló una silenciosa promesa: encontrarían al responsable de este ataque y recuperarían el cuerpo de la joven.

## Madrid

El viaje de regreso a la capital duró sólo 160 minutos, aunque pareció mucho más largo, debido al ambiente que había dentro de la cabina del E-force.

Al llegar al cuartel general, otra mala noticia se vino a sumar a las anteriores: Maestro Arcano no estaba localizable. Nada se sabía de él y todos los intentos posteriores para ponerse en contacto con el mago resultaron infructuosos, así que tampoco podían contar con la asistencia del poderoso hechicero en este asunto.

Dadas las especiales características del ataque sufrido en Esperanza, Siluro no tuvo dificultad alguna para identificar, por el acento y los poderes, a Explosiva como la causante de la detonación que destruyó el laboratorio. La computadora confirmó, con un 98% de fiabilidad, que los otros dos asaltantes eran Trífido y Macross, otros dos miembros del grupo de villanos conocido como Brazo Ejecutor. Casi todos los héroes habían tenido más de un enfrentamiento con esos villanos, por lo que sabían lo peligrosos que eran. Ahora quedaba por descubrir lo más difícil: ¿para quién estarían trabajando? En este punto la computadora también tenía una opinión bastante definida y proporcionó los siguientes datos:

### Posibilidad número 1

De Ugarte Comunicaciones..... 52,6%

### Posibilidad número 2

IDESS..... 43,7%

### Posibilidad número 3

H.U.M.A.N.S. .... 3,3%

### Posibilidad número 4

Otros..... 0,4%

Vistos los resultados, existían dos opciones que requerían de una investigación urgente y otra con escasas posi-



# CAPÍTULO I: HA CAÍDO UNA ESTRELLA

bilidades, pero que no era descartable necesariamente. Euroman decidió que se dividirían en grupos e intentarían obtener la información necesaria esa noche. Por un lado él mismo y Primaria se encargarían de visitar las instalaciones centrales de la compañía De Ugarte Comunicaciones, Tech Weapon se ocuparía de la sede de H.U.M.A.N.S. en Madrid y Europa acompañaría a Siluro a una cita con IDESS.

En todo caso, lo que no sabían era por qué tenía alguien tanto interés en hacerse con la joven congelada y cómo se había enterado de su existencia.

## De Ugarte Comunicaciones

A pesar de la gran experiencia que tenía, Euroman siempre se mostraba sorprendido por los poderes de su compañera, Primaria. La elegancia y majestuosidad de ésta al volar le confirmaban su origen divino. Allí arriba, el héroe europeo se sentía empequeñecido y, en cierto modo, indefenso. Pero esos pensamientos desaparecieron de su mente tan rápido como le habían venido, pues ya estaban llegando al edificio De Ugarte, un impresionante rascacielos situado apenas a dos kilómetros de la propia base de la Euroforce.

Tal y como habían planeado, Primaria soltó a su compañero, que aterrizó con la suavidad de un gato sobre la pasarela que rodeaba la azotea. Un atento vistazo permitió al entrenado militar percatarse de la ubicación de un cajetín metálico escondido que, sin duda, contenía el panel de control y los delicados microcircuitos que controlaban la alarma. Una vez localizada ésta, una pequeña descarga eléctrica de Primaria bastó para dejarla inservible.

Forzaron la puerta de la galería y accedieron a las escaleras de servicio. Euroman marchaba en cabeza, sigilosamente, esquivando hábilmente el examen de las cámaras de seguridad. Así, llegó hasta la sala de vigilancia, donde un confiado guarda de seguridad miraba distraído a los monitores situados frente a él. Nunca supo qué le atacó. Un hábil golpe con el canto de uno de los escudos de stremium de Euroman dejó al incauto fuera de combate. Además, debido a las propiedades del extraño metal, el ataque no produjo sonido alguno.

—Eso le mantendrá fuera de juego durante un par de horas.

Ya con el camino libre, Primaria se reunió con su compañero en el piso destinado a administración. Ella nunca se encontraba a gusto con este tipo de misiones, pues prefería la emoción del combate a cielo descubierta, donde podía dar rienda suelta a todo su poder.

No fue una labor difícil encontrar y acceder al despacho de la joven dueña del grupo empresas. Euroman se puso manos a la obra y encendió el ordenador, activando sin saberlo, una silenciosa alarma. La pantalla brillaba proporcionando datos muy diversos... Allí se encontraban informaciones comprometidas que el héroe almacenó

en su memoria; pero no había señal alguna de ningún dato referente a la Antártida o a los sucesos recientes.

—Parece ser que no están metidos en este asunto, Primaria...

—Entonces... ¿qué hacemos ahora? —respondió la diosa.

—Esto me da mala espina, mejor será que nos vayamos cuanto antes...

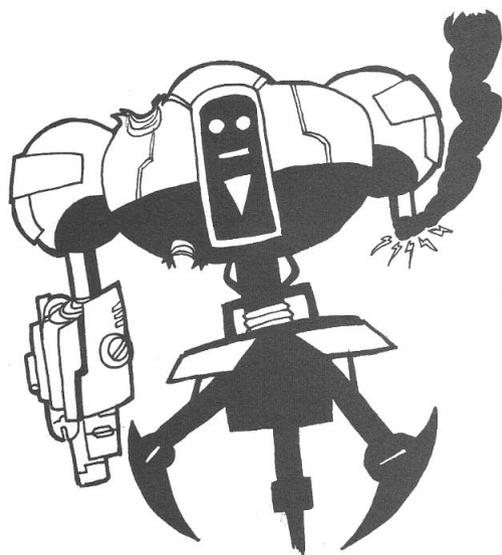
Los entrenados sentidos de Euroman ya habían detectado el sonido producido por un helicóptero que aterrizaba en la azotea. Sin duda alguna, habrían activado algún dispositivo secreto y ahora tendrían que vérselas con la caballería.

Desanduvieron el camino recorrido y llegaron junto a la puerta que daba acceso al tejado. Era obvio que esperándoles tras ella habría todo un escuadrón de individuos armados hasta los dientes.

—No te preocupes Esteban, déjame a mí —murmuró la inmortal, sonriendo con complicidad a su compañero de aventuras.

El poder elemental manó de la diosa en oleadas y, casi instantáneamente, un espeso manto de niebla surgió de la nada en el estrecho pasillo y, filtrándose bajo la puerta, comenzó a cubrir la azotea. En apenas unos segundos, toda la parte superior del edificio se encontraba oscurecida por el misterioso vapor.

Los atemorizados agentes de seguridad, que no esperaban encontrarse con algo semejante, se llevaron un sobresalto aún mayor cuando la puerta salió disparada, atravesada por Primaria a toda velocidad. Manteniendo la niebla también alrededor de ella, la



diosa revoloteó atrayendo el fuego enemigo, permitiendo así que su compañero saliera sin ningún problema. Euroman avanzó hasta el borde del edificio, dejando fuera de combate a un par de incautos que encontró en su camino. Acto seguido, saltó al vacío con un ágil movimiento.

Como habían previsto, la diosa le recogió a mitad de camino, elevándolo con una poderosa ráfaga de viento. Se alejaron entonces en dirección a la base de Euroforce, mientras dejaban tras de sí niebla suficiente como para impedir que el helicóptero les siguiera el rastro.

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

Tech Weapon adaptó en menos de treinta minutos su tecnoarmadura a la misión que le tocaba realizar: sustituyó los ruidosos propulsores de las botas por el dispositivo ISA, que le permitiría acercarse a su objetivo sin emitir el más mínimo ruido. Acopló también los sistemas de camuflaje correspondientes, que le posibilitarían, además, pasar casi totalmente desapercibido.

Según su computadora interna, H.U.M.A.N.S. apenas poseía en Madrid unas pequeñas oficinas, situadas en un edificio de las afueras de la capital. Llegar hasta allí fue un juego de niños, al igual que desactivar la alarma mediante las medidas electrónicas de la armadura. Todo estaba resultando muy fácil, quizá demasiado fácil. Pero, en un pequeño almacén adyacente a las oficinas, algo se estaba activando...

Alertado por las emisiones electromagnéticas de la armadura de Tech Weapon, un robot se ponía en funcionamiento. La heroína acorazada se percató a su vez de la presencia del ser mecánico, pero no pudo evitar la confrontación. Confiada en su superioridad, no tardó en lamentar el exceso de suficiencia: un poderoso rayo procedente del visor del robot, arrojó al tecnificado contra la pared de la oficina.

La lucha duró apenas un minuto, pues a pesar del sofisticado diseño del mecanoide, no estaba preparado para hacer frente al potencial de Tech Weapon.

Tras el conflicto, la tecnificada conectó su armadura al sistema informático con los equipos de H.U.M.A.N.S. y extrajo toda la información disponible. Un minuto después, mientras repasaba los datos y sobrevolaba a la vez los cielos de Madrid, comprobó que no había conexión alguna entre dicha empresa y las recientes acciones de Trífido, Macross y Explosiva.

## IDESS

Una figura solitaria se acercaba con paso seguro hacia la entrada de una de las torres IDESS. No en vano en un principio sus antiguos poderes le fueron proporcionados por esa turbia empresa. Así las cosas, todavía tenía

la tarjeta de identificación que, con un poco de suerte, le serviría para acceder sin problemas a las instalaciones.

Por si acaso el plan no daba resultado, una diminuta Europa viajaba oculta entre la ropa de su compañero. Conocían las extremas medidas de seguridad reinantes en el edificio, por lo que había reducido su tamaño hasta alcanzar una estatura de apenas medio centímetro, evitando así que los detectores repararan en su presencia.

Siluro entró en el edificio y saludó al guardia de seguridad, quien, tras comprobar las credenciales, le permitió el paso. Una vez que el héroe llegó a los ascensores, el empleado llamó por un teléfono interno, avisando de la presencia del héroe en el interior. El miembro de Euroforce sabía que eso iba a suceder y estaba preparado para ello. Con el ascensor en marcha abrió la trampilla de arriba y salió por el hueco. Entonces, mientras el rápido elevador ascendía hacia los pisos superiores, saltó y se aferró con sus garras a la pared. Tal y como había previsto, encontró frente a él un acceso al sistema de aire acondicionado. Una vez dentro, Europa salió de su escondite.



—Mmmh... Veo que no has perdido tu encanto —susurró Europa aumentando hasta una estatura de casi un palmo.

—No lo digas muy alto, no sea que se vaya a enterar alguien —contestó Siluro, esbozando una siniestra sonrisa.

—Bien, ¿y ahora qué?

—Pues muy fácil, encontramos una ramificación que descienda y accedemos al subterráneo, que es donde IDESS guarda todos sus trapos sucios. Debemos darnos prisa, pues a estas horas ya deben de estar buscándonos —indicó Siluro a su diminuta compañera.

# CAPÍTULO I: HA CAÍDO UNA ESTRELLA

Así, tras varios minutos recorriendo estrechos conductos, los dos héroes llegaron hasta una trampilla. Al otro lado se podía distinguir una estancia repleta de cajas, sin duda alguna, un almacén. Un segundo más tarde, los dos miembros de la Euroforce ya estaban en la oscura habitación.

—Bien, ahora me toca a mí hacer un poco de ruido mientras tú te cuelas y averiguas algo... —susurró Siluro a la pequeña Europa.

—De acuerdo, Esteban, pero ya sabes...

—Sí, sí... ya sé. Tendré cuidado.

Siluro abrió con cuidado la puerta del almacén y se deslizó silenciosamente por el pasillo. Su compañera, que seguía manteniendo una altura inferior a diez centímetros, tomó la dirección contraria, hacia los laboratorios secretos de IDESS. Al cabo de unos minutos, el sonido inconfundible de pelea le indicó que su compañero estaba llevando a cabo el plan que le había comentado hacía unos momentos.

Al poco rato, vio cómo los guardias de seguridad pasaban corriendo junto a ella sin percatarse de su presencia. Todo ello facilitaba enormemente su labor. Llegó hasta su objetivo y, con un pequeño salto, subió a la mesa. Estaba a punto de encender el ordenador cuando se abrió una puerta situada al fondo de la habitación.

Tuvo el tiempo justo de ocultarse antes de que encendieran la luz y permaneció así, sorprendida por la presencia de alguien que le era muy conocido.

La enorme Macross entró en la estancia acompañada por un individuo vestido con traje y corbata. Estaban manteniendo una conversación que era del interés de Europa, por lo que ésta aguzó el oído:

—¿Entonces, te ha quedado claro?

—preguntó el elegante acompañante de Macross.

—Eeeh... S-sí, creo que sí —contestó dubitativa la enorme mujer—... Tenemos que llevarla a la base del tipo ese, mañana al mediodía. 45º N, 134º O, ésas son las letras que me tenía que aprender, ¿no? —añadió sonriente y orgullosa como una colegiala que recitara de memoria una lección a un profesor complacido.

—Bien, lo has hecho muy bien. Ahora será mejor que te vayas, parece que hay un intruso en el edificio, y no sería conveniente que te viera aquí.

—¿No quiere que me ocupe de él?

—No hace falta, sal por aquí...

Esta conversación le había ahorrado mucho trabajo a Europa. Había averiguado el lugar y la hora del encuentro. Y apostaba su cabeza a que el «paquete» que iban a entregar era una preciosa jovencita envuelta en varias toneladas de hielo.

Una vez se hubo quedado sola, Europa se dispuso a acudir en ayuda de su compañero. Volvió a salir al pasillo y se encaminó en la dirección de donde procedían los sonidos de lucha. Por lo que se oía su compañero se estaba divirtiendo de lo lindo. No le extrañaba, ya que conocía de sobras las aficiones suicidas de Siluro: cuanto más difícil estaba la cosa, más le gustaba. Antes de dar la vuelta a una esquina, vio aparecer al héroe corriendo en dirección hacia ella, acosado por rayos de energía.

—¡Siluro, ya he descubierto...!

—Hola preciosa, perdona que no me detenga, pero es que les han llegado los refuerzos — interrumpió el antiguo policía. El héroe se refería a los cuerpos especiales de IDESS, mercenarios bien entrenados dotados de tecnoarmaduras y especializados en la lucha y captura de metahumanos.

—¡Sígueme! —exclamó el mutante, mientras pasaba a gran velocidad junto a su sorprendida compañera.

—¡Mierda! ¡Espérameeee!

Continuaron la huida por los laberínticos pasillos de los sótanos de IDESS hasta que lograron distanciarse un poco de sus perseguidores. Entonces Siluro accedió a una estancia rectangular de gran tamaño. Apparentemente era otro laboratorio normal y corriente: docenas de jaulas situadas junto a la pared norte contenían los indefensos animales que los desalmados científicos utilizaban en sus experimentos.

Siluro se acercó a una compuerta circular metálica que se encontraba situada en el suelo, en un extremo de la estancia, y la destruyó con una de sus garras. Tras aquella se abría un oscuro túnel de apenas un metro de diámetro. Un pestilente olor salía del tenebroso agujero.

—¿Qué demonios...? Huele a rayos ¿No pretenderás que me meta por ahí? ¿No?

—Tú verás guapa: o esto o los guardias — contestó Siluro con ironía a la vez que se arrojaba de cabeza por el negro hueco.

—¡¡Mierda, mierda, mierdaaaaaa!! —gritó Europa lanzándose detrás de su compañero.

El conducto desembocaba directamente en la red de alcantarillado y el IDESS lo usaba para desprenderse de los desechos de sus experimentos. Una hora más tarde, los malolientes héroes llegaban sin más contratiempos a la base de Euroforce con la información necesaria.



## ADAPTACIÓN DEL CAPÍTULO I

### Los Personajes

La partida está diseñada para que los jugadores utilicen al grupo Euroforce como personajes jugadores. La única restricción es que Maestro Arcano no podrá intervenir en los sucesos, ya que se encuentra inmerso en una serie de profundos cambios personales y porque será un SPNJ importante dentro de la partida. Eso sí, los jugadores podrán acudir a él para solicitar su consejo siempre que las circunstancias lo permitan y el DJ lo estime oportuno.

De todas formas, si los jugadores optan por no escoger a los miembros de la Euroforce y prefieren utilizar a algún grupo de su creación, al DJ no le será difícil adaptar lo que aparezca aquí para que las partidas se desarrollen satisfactoriamente.

En ese caso, sería importante que las jueguen un grupo variado de SPJs, ya que se encontrarán con situaciones de combate en las que será importante el nivel de poder que tengan, pero también se les presentarán ocasiones en las que deberán hacer uso de otras habilidades. Para introducir a los personajes en la partida, el Director de Juego tendrá en cuenta alguno de estos intereses:

► Que pertenezcan o estén financiados por algún organismo internacional como la ONU, la UEO, la Organización de Estados Americanos o cualquier otra.

► Que dependan del gobierno argentino o guarden una estrecha relación con este; o, en su defecto, con el gobierno español o estadounidense (a los cuales puede haber acudido el ejecutivo argentino solicitando ayuda).

► Que pertenezca al grupo un eminente científico al que las autoridades argentinas hayan podido pedir ayuda o asesoramiento.

► Que en las filas del grupo de SPJs se encuentre un alienígena o alguien dedicado al estudio y/o control de las razas extraterrestres que visitan la Tierra.

Estos intereses, o cualquier otro que se le ocurra el DJ, serán válidos para explicar la intervención de los personajes en la investigación de los hechos acaecidos en la base.

Evidentemente, si los SPJs elegidos son los de la Euroforce, el DJ no tendrá que buscar un motivo válido, ya que serán las propias autoridades argentinas quienes soliciten la asistencia del famoso grupo en dichos asuntos.



### La partida

Los personajes deberán viajar hasta la Antártida, para ayudar en las labores de recuperación de los restos. Si no poseen de un transporte adecuado, será el gobierno argentino quien busque y les proporcione un medio para poder llegar hasta la base Esperanza.

Una vez allí, se incorporarán a los trabajos. Al séptimo día, uno de los SPJs (el DJ tendrá que elegir quién, o bien puede determinarlo haciéndoles realizar tiradas de Suerte), encontrará el cuerpo de la joven atrapada en el hielo. En este punto sería conveniente que hubiera algún científico (quizás el propio Montesinos) en las proximidades que impida que los SPJs descongelen en ese momento a la joven, pues el cambio repentino de temperatura podría matarla. De cualquier forma, en el caso de que lo hicieran, el DJ indicará que el estado de la muchacha no cambia y que, a pesar de los esfuerzos que realicen, ésta seguirá en estado de hibernación.

El DJ debe insistir en la posibilidad de encontrar más cuerpos en el mismo estado, así posibilitará que sigan los trabajos durante más tiempo y que se pueda producir el ataque nocturno de Brazo Ejecutor. Si los SPJs no se molestan en hacer guardia durante la noche, el trabajo de los villanos será mucho más sencillo. Pase lo que pase, al final Explosiva hará estallar el laboratorio, proporcionando así una cobertura que permita escapar a sus compañeros.

En ese punto, los personajes habrán visto que sus esfuerzos han resultado inútiles y que les han arrebatado a la chica delante de las narices. Tendrán pocas pistas, pero podrán sacar algunas conclusiones si han conseguido identificar a sus agresores.

A partir de ahí, pueden obtener información si poseen una base de datos lo suficientemente puesta al día. De no ser así, podrán conseguir los datos por medios más "convencionales", como recurrir a sus contactos o

# CAPÍTULO I: HA CAÍDO UNA ESTRELLA

darse una vuelta por los bajos fondos y golpear algunas cabezas (para obtener PNJs a este efecto, el DJ puede consultar la Tabla genérica de PNJs humanos, que está en la página 128 del manual básico). En cualquier caso, siempre obtendrán información lo suficientemente confusa como para que tengan que acudir a los tres lugares indicados en la aventura, ya sea en grupo o divididos.

Las visitas a De Ugarte Comunicaciones, H.U.M.A.N.S. e IDESS se producirán de manera similar a lo relatado, es decir, los personajes encontrarán resistencia, pero nada que sea lo suficientemente grave como para impedir el desarrollo de la misión. El DJ deberá tener en cuenta que, si los personajes deciden no separarse y acudir a los tres lugares uno detrás de otro, las amenazas con las que se encuentren serán mayores y habrán de estar adaptadas al potencial del grupo completo.

En todo caso, encontrarán las dificultades más significativas en la base de IDESS, en la cual el Director de Juego puede adecuar a su gusto el número de Cuerpos Especiales de Tecnificados o bien equiparlos con armaduras similares a las Tholweb IV de TecnoRed (manual básico, página 158).

## PNJS

### TRÍFIDO

(Ver manual básico, página 188)

### MACROSS

(Ver manual básico, página 188)

### EXPLOSIVA

(Ver manual básico, página 189)

## GUARDIAS DE DE UGARTE COMUNICACIONES

ELU	95	
CON	88	
AGI	76	
INT	75	
PER	80	
APA	70	
VOL	74	
PV	70	
DA	40	
ARMA	Gustav-M45C	60% (59+Hd10x2)

## ROBOT (H.U.M.A.N.S.)

ELU	45
CON	60
AGI	80
INT	-
PER	100
APA	30
VOL	-

PV	40
DA	90
ARMA	PL-5 70% (75+Hd100)

## GUARDIAS DE IDESS

ELU	85
CON	90
AGI	80
INT	70
PER	70
APA	70
VOL	70
PV	80
DA	50
ARMA	Fotones 65% (70+5d10)

## CUERPOS ESPECIALES IDESS (TECNIFICADOS)

ELU	130
CON	160
AGI	80
INT	75
PER	80
APA	60
VOL	75
PV	140(70)
DA	90
ARMA	L600 70% (75+Hd100)

Comunicaciones  
Impulsores  
Soporte Vital



## CAPÍTULO II: EL SINO DE UNA ESTRELLA

### 45°N, 134°O

Tras unas pocas horas de sueño reparador, nuestros héroes se prepararon para la complicada misión que les esperaba. Una vez que las computadoras hubieron localizado el lugar del encuentro, que estaba situado en mitad del océano Atlántico, se pusieron en marcha sin mayores contratiempos.

Llegaron aproximadamente a las diez y media de la mañana, así que disponían del tiempo suficiente para revisar la zona y prepararse para cualquier contingencia que pudiera surgir.

Los sofisticados aparatos y dispositivos del E-force no captaron la presencia de ninguna nave en los alrededores, así que, activando el modo de camuflaje, se dispusieron a esperar a los villanos.

Transcurrida poco más de una hora, el radar detectó una pequeña aeronave que se acercaba a gran velocidad. Sin duda se trataba de Macross y compañía, que acudían puntuales a la cita. El sofisticado vehículo volador hizo una extraña pirueta en el aire y se precipitó hacia la superficie marina. Lo inusual de la maniobra tomó por sorpresa a los héroes, por lo que no pudieron hacer nada para evitar que se sumergiera en las frías aguas.

No había de qué preocuparse, ya que el E-force disponía también de sonar que, aún bajo las aguas, mantenía localizados a los villanos. Sin embargo, un segundo más tarde todos se llevarían un sobresalto al ver aparecer en sus pantallas un objeto enorme. Por las lecturas que proporcionaba, era de un tamaño inmenso, mayor que el de ninguna nave conocida, y permanecía inmóvil, posado en el fondo marino.

Al cabo de unos minutos, las señales de ambas naves se unieron, confirmando las sospechas de los héroes. Había llegado el momento de actuar. Manteniendo el camuflaje para evitar ser detectado, el E-force se zambulló también en el océano, en pos de su objetivo.

Pronto encontraron lo que buscaban: acostada sobre el irregular lecho marino, una nave de proporciones gigantescas permanecía quieta, como si no hubiese vida en su interior. La pequeña aeronave de los villanos se encontraba adherida a una escotilla de entrada, así que el responsable de todo lo ocurrido hasta ahora, fuese quien fuese, se encontraba allí dentro.

Los héroes que lo necesitaban, Euroman y Siluro, se colocaron los equipos necesarios para sobrevivir a esas profundidades. Salieron por la escotilla de carga y se acercaron a la superficie de la enorme nave.

Pronto detectaron lo que parecía ser una escotilla de acceso. Tech Weapon conectó su computadora al panel que controlaba la compuerta... Cuando, de pronto, un estruendoso ruido rompió su concentración.



Siluro, Euroman, Tech Weapon y Primaria volvieron la cabeza en dirección al sonido, justo a tiempo para ver cómo Europa abría con las manos un hueco enorme en la superficie metálica.

Segundos más tarde, ya en el interior...

—¿Veis? Ha sido más fácil de lo que creíais. Y las planchas ésas que se han cerrado luego, han impedido que el agua siga entrando... Ahora no tenemos más que encontrar a esos cabritos y darles su mere...

—¡¡Uuaauuaauuaa...!!! ¡¡Uuaauuaauuaa...!!! —una alarma comenzó a sonar por toda la nave.

El estridente aullido sonaba cada vez con mayor intensidad. Los héroes avanzaron rápidamente por el iluminado pasillo hasta que, varias decenas de metros después, encontraron una puerta en la pared derecha.

—Esta vez, déjame a mí —dijo Tech Weapon mirando fijamente a Europa.

—¡Vale, vale! Ya lo he entendido, no hace falta que te pongas así —le respondió ésta.

Al cabo de unos segundos, los cinco héroes se encontraban en una estancia cuadrada de unos 5 metros de lado. Al parecer se trataba de algún tipo de almacén. La alarma dejó de sonar.

## CAPÍTULO II: EL SINO DE UNA ESTRELLA

—Hummm. Esto me da muy mala espina —susurró Siluro.

—¿Entonces tendremos que hacerlo al viejo estilo! ¿No? —exclamó Europa.

—Por una vez estoy de acuerdo contigo, pequeña —afirmó Euroman.

La puerta del almacén se abrió de pronto y un grupo de guerreros Atlantes alterados irrumpieron violentamente en el interior.

La lucha apenas duró unos minutos... Las capacidades de los héroes eran muy superiores y acabaron pronto con la resistencia de sus enemigos.

La sutileza resultaba ya completamente inútil. Tech Weapon observaba intrigada las mutaciones sufridas por los Atlantes.

—Interesante, mis sensores me indican que las mutaciones han sido causadas por algún tipo de energía mágica, de un inequívoco carácter maligno... —indicó la tecnificada.

—¡Qué listo! — le interrumpió Siluro.

—Las energías procedentes de estos cuerpos interfieren con el poder de mis objetos mágicos —musitó una Europa empequeñecida—. Quizá sería mejor que nos separáramos y nos diéramos prisa...

—Bueno... Haremos dos grupos: Primaria y Tech Weapon tomad el pasillo oeste; Europa, Siluro y yo iremos por el lado contrario. Y acordaros de utilizar los comunicadores —indicó Euroman.

Así lo hicieron. Al cabo de unos minutos Tech Weapon y Primaria accedieron a una amplia sala repleta de extraños ordenadores. Nada más entrar, unas amenazadoras figuras aparecieron delante de ellos.

—Saludos. Por fin nos encontramos. Permitidme que haga las presentaciones: soy Trífido, ésta es mi compañera, Macross, y vosotros pronto lamentaréis haber entrado aquí sin estar invitados.

—¡Paparruchas! —exclamó Primaria, arrancando un pesado panel de la pared y arrojándose al villano de las tres cabezas.

El infame mutante lanzó un rayo por el guantelete derecho de la armadura que destruyó el improvisado proyectil en el aire y, acto seguido, se lanzó contra la diosa.

El choque entre los cuatro superpoderosos personajes retumbó por toda la base. Euroman, Europa y Siluro continuaron, a pesar de ello, su avance. Así, pronto llegaron hasta un acceso circular de grandes dimensiones que descendía hasta los niveles inferiores de la grandiosa nave.

Después de varios minutos, los tres héroes llegaron hasta una estancia abovedada muy espaciosa. No había mobiliario alguno, sólo cuatro puertas metálicas exactamente iguales.

—¿Y ahora qué hacemos? —preguntó Europa encogiéndose de hombros.

—Bueno —puntualizó Euroman—, habrá que decidir-se por alguna de las puertas.

—Voto por ésta —dijo Siluro apuntando con una de sus garras a la que tenía justo enfrente—. Algo me dice que lo que buscamos se encuentra por ahí.

Antes de que pudieran decidirse, las cuatro puertas se abrieron y por cada una de ellas entró un individuo.

—Hola Euroman —dijo uno de ellos— ¿No te acuerdas de mí?!

El que así hablaba era el villano conocido como Molde, el primer prototipo del proyecto que, años más tarde, dio origen a los poderes del actual Euroman. En el caso de Molde se consiguieron unas capacidades físicas superiores, pero a costa de un total desequilibrio mental. Él, sin embargo, consideraba que el puesto de Euroman le pertenecía por derecho y que los posteriores ostentadores de tal título eran simplemente unos usurpadores. Normalmente solía trabajar solo, pero en esta ocasión estaba acompañado por tres villanos conocidos por los archivos de la Euroforce; a la derecha de Molde estaba Surge, un antiguo científico que había considerado más provechoso utilizar su inteligencia para construir un exoesqueleto energético con el que dedicarse al crimen; a la izquierda se encontraba un peligroso Killer, un asesino despiadado con motivaciones pseudomísticas, y frente a Molde estaba Sónico, un mercenario dotado de poderes sorprendentes, derivados de la energía vibratoria en la que se había convertido su cuerpo..



Euroman se abalanzó sobre Molde y ambos rodaron por el suelo. La fuerza superior del villano se encontraba compensada por la mayor habilidad y los escudos de Strenium del héroe, así que el resultado de la pelea era incierto. Siluro atacó a un sorprendido Sónico, que pudo escapar de las garras del mutante en el último momento gracias a su velocidad.

—Eres rápido...—indicó el villano a su contrincante—, pero no lo suficiente —y de inmediato comenzó a desaparecer y aparecer alrededor del héroe.

Mientras, Europa había aumentado de tamaño, hasta lo que le permitía las dimensiones de la estancia en la que luchaba, y se enfrentaba a los dos villanos restantes.

Trancurridos varios minutos de intensa contienda, quedó patente que las cosas no iban demasiado bien para los héroes. Euroman, cuya refriega había llegado a un punto muerto, se percató de que los poderes de Sónico provenían de una especie de energía vibratoria y, en ese mismo instante, un plan acudió a su mente.

—¡Atención, Siluro! —gritó tratando de llamar la atención de su compañero a la vez que apartaba a Molde de una patada en el pecho— ¡Cambio de pareja!

Y, tras decir esto, se arrojó sobre el sorprendido Sónico. Siluro, acostumbrado a las tácticas de su amigo, se interpuso rápidamente en el camino de un colérico Molde, que ya estaba dispuesto a atacar por la espalda a Euroman.

El plan dio resultado: los escudos de strenium (un metal capaz de absorber cualquier tipo de vibración) causaron estragos en los poderes del villano, que no pudo

sobreponerse a la dificultad que esto le suponía, y cayó en pocos momentos frente al del uniforme azul.

Asimismo, Siluro encontró en Molde un rival más adecuado para sus características, igualados casi los dos luchadores en fuerza y resistencia, la excelente agilidad del héroe acabó por decantar la balanza a su favor ya que, por cada golpe que acertaba el villano, su contrincante conectaba dos.

Europa no parecía tener dificultades. Sus dos enemigos eran poderosos, pero se notaba que no estaban preparados para luchar en equipo, y la mayoría de las veces no hacían más que estorbarse mutuamente.

Cuando todo hubo acabado, llegaron Tech Weapon y Primaria procedentes de un pasillo adyacente. Contaron a sus compañeros el encuentro que habían tenido con Macross y Trífido, lo que significaba que éstos ya habían realizado la "entrega".

## Avatar

Una vez superadas las dificultades, los cinco superhéroes de la Euroforce se adentraron en el único pasillo que estaba iluminado. Un zumbido penetrante reinaba en el ambiente. Llegaron hasta una gran puerta metálica, en la que destacaba la presencia de doce runas grabadas en color rojo.

—Noto un poder inmenso al otro lado de la puerta —susurró la inmortal con el rostro demudado por la tensión—. Y esos símbolos...

—¿Qué pasa, Primaria...? —le preguntó Tech Weapon— ¿Sabes lo que significan?"

—N-no, no es nada...

Euroman estaba a punto de insistir en el tema, ya que parecía que dichas runas tenían un significado importante y que Primaria sabía algo y lo ocultaba. Pero, de pronto, la puerta se abrió con un chasquido seco.

Los héroes entraron cautelosamente en una estancia hexagonal de enormes dimensiones. En el centro, y de espaldas a los de Euroforce, se encontraba un ser de gran estatura y poderoso aspecto. Junto a él, sujeta de pies y manos a un extraño aparato, estaba la joven del bloque de hielo. Por fin la encontraban, ahora sólo quedaba acabar con el villano y rescatar a la dama.

Europa aumentó de tamaño hasta alcanzar los cuatro metros de altura y se lanzó contra el nuevo enemigo, pero salió despedida al chocar contra algún tipo de campo de fuerza. Entonces el extraño ser volvió la cabeza hacia los superhéroes, como si se hubiera acabado de dar cuenta de la presencia de estos. En su mano derecha, unas pequeñas piedras brillaban con un extraño fulgor oscuro.

—Veo que por fin habéis llegado —afirmó el ser—. Bienvenida, Narya —continuó, dirigiéndose a Primaria—. Lástima que mis asuntos no tengan nada que ver contigo.



## CAPÍTULO II: EL SINO DE UNA ESTRELLA

Y, haciendo un gesto casi imperceptible, desapareció sin dejar rastro alguno de su presencia. En su lugar, aparecieron tres nuevos «invitados», que se arrojaron de inmediato sobre los héroes atónitos.

La computadora interna de la armadura hipertecnificada de Tech Weapon reconoció al momento a los agresores... Se trataba de Redstone, Sigmacero y Dembauden, tres de los miembros del grupo de superhéroes conocido como Cronosfera. No podía decir qué es lo que había pasado ¿Se habían vuelto malvados? ¿Estaban sometidos a algún tipo de dominación psíquica? No lo sabía.

—¡Atención, amigos! —avisó Tech Weapon—. Estos tipos son de los buenos, así que no les arreéis demasiado duro.

—¿Control mental? —preguntó Siluro mientras saltaba sobre un encogido Dembauden.

—Seguramente —contestó la heroína tecnificada.

—Pues ellos no tienen esos miramientos con nosotros... ¡Uff! —exclamó Europa aguantando a duras penas un potente golpe del llamado Redstone.

En un momento de la pelea, Euroman observó preocupado cómo en las pantallas de aquellos curiosos aparatos, que estaban repartidos por toda la estancia, se sucedía el parpadeo de unas luces con una cadencia cada vez más acelerada. Se lo comunicó a su compañera, Tech Weapon, para que comprobara de qué se trataba.

—Vale, pero tendréis que cubrirme mientras me ocupo de ello —contestó la heroína acorazada.

Y así lo hicieron... Los héroes fueron cobrando, poco a poco, ventaja sobre sus contrincantes pues, aunque éstos eran poderosos y atacaban con todo lo que tenían, eran inexpertos comparados con los miembros de Euroforce. De este modo, el trabajo en equipo, desarrollado a lo largo de muchas horas de práctica, dio sus resultados.

Europa agarró a Redstone en una presa de hierro y, aunque le costó el quemarse las manos, le arrojó con todas las fuerzas contra Sigmacero, que intentaba salir de una terrible ventisca producida por la bella Primaria. Ambos enemigos quedaron fuera de combate. Dembauden, que centraba toda la atención en un escurridizo Siluro, cayó momentos más tarde abatido por uno de los escudos de Euroman. Aún así, pronto se dieron cuenta de que los poderes de Absorción de vida del joven seguían actuando, a pesar de que éste se encontraba inconsciente. Sólo la naturaleza inmortal de Primaria le permitía tocar al caído sin verse afectada por ese terrible poder.

Mientras Tech Weapon seguía investigando el significado de la pauta de lucecitas, Euroman y Europa liberaron a la joven de su aprisionamiento. Estaba inconsciente, pero, por lo demás, parecía que se encontraba bien.

—Bueno, chicos...—interrumpió Tech Weapon, ya conectada a la sofisticada nave—. Tengo una buena y una mala noticia.

—La mala...—continuó—...es que hay un mecanismo de autodestrucción activado.

—¿Y la buena? —preguntó Europa.

—¡Oh! La buena es que todavía tenemos 95 segundos para salir de aquí..

Tras un breve instante de sorpresa y caos, el grupo actuó como estaba acostumbrado a hacerlo: Primaria agarró a Dembauden, Euroman a la joven y Europa a Sigmacero y a Redstone (cuya piel tenía ya la temperatura normal). La computadora de la armadura de Tech Weapon se encargó de señalar a los héroes el camino más corto hasta la salida. No tenían tiempo para más.

Cuando llegaron a la zona por la que tenían que escapar, se dieron cuenta que existía otro problema: estaban en el fondo oceánico y se hallaban muy lejos de donde habían dejado los equipos submarinos.

—Sólo tenemos una posibilidad —afirmó Euroman—. Primaria, ¿serías capaz de generar poder suficiente como para mantener una pequeña esfera ahí fuera con la atmósfera y la presión adecuadas?

—Será divertido averiguarlo —contestó la inmortal sonriendo a su compañero.

—Bueno, ¿pues a qué estamos esperando? —apremió Siluro mientras desgarraba la cubierta de la nave.

Así lo hicieron. Tech Weapon salió la primera para llegar hasta la nave cuanto antes y acercarla todo lo que pudiera hasta sus compañeros. Primaria desencadenó su inmenso poder y, para sorpresa de todos y ella misma, vio que era capaz de contener el agua. A la vez debía mover lentamente la esfera creada, para así avanzar hasta la salvación. En el interior de la burbuja de aire, Europa mantenía sujetos a los miembros de Cronosfera inconscientes. Por fortuna, el poder de Dembauden había dejado de afectarles. El rostro de la diosa reflejaba la tremenda tensión a la que estaba siendo sometida: se encontraba llevando sus poderes al límite. Afortunadamente, Tech Weapon llegó con el E-force en el instante preciso. Una vez a salvo en el interior del moderno vehículo, se dieron cuenta de que la nave de Brazo Ejecutor ya no estaba junto a la base del villano: seguramente habían escapado.

Pocos segundos más tarde, una tremenda explosión sacudió al E-force. La extraña base había desaparecido, destrozada, en la solitaria inmensidad del fondo del mar. No podían saber qué destino habían corrido los villanos contra los que se habían enfrentado allí: los atlantes, Molde, Killer, Sónico y Cortocircuito.

Unas horas más tarde, el grupo ya estaba en su base del Paseo de la Castellana. Los miembros de Cronosfera despertaron y se sorprendieron de encon-

trarse en Madrid. Habían recuperado su capacidad normal de raciocinio y se sorprendieron mucho cuando se enteraron de los sucesos ocurridos en la base de Avatar (pues así era como llamaban al misterioso villano sus acólitos). Lo único que recordaban es que habían llegado allí siguiendo a un peligroso enemigo del grupo: Killer. Luego, tras varios combates en el interior de la base submarina, se encontraron con Avatar y ahí se acababan los recuerdos que tenían.

Dadas las circunstancias, la historia era lo suficientemente creíble como para dejar que se marcharan, así que esto hicieron.

## ADAPTACIÓN DEL CAPÍTULO II

Esta sección de la aventura tiene unas dimensiones más épicas, ya que los personajes deberán enfrentarse a varios enemigos peligrosos.

Con los datos obtenidos anteriormente, decidirán la manera (según las posibilidades que tengan) de llegar hasta el punto de encuentro de Brazo Ejecutor con un misterioso individuo que quiere hacerse con la joven para utilizarla de quién sabe qué manera.

De este modo, el Director de Juego ha de asegurarse a toda costa de que la nave donde viaja Trífido y compañía llegue hasta la base submarina. Si los personajes deciden atacar antes, para hacerse con la joven, el DJ puede utilizar a los atlantes alterados (en el número que sea necesario) para impedirse. Una vez estén en el interior, su presencia será descubierta (si entran como en el relato, eso es evidente; pero, aunque se infiltren de una manera más discreta, los dispositivos de la nave les localizarán igualmente). Hagan lo que hagan, tendrán un encuentro con los atlantes. Si se separan, las cosas transcurrirán como en el relato; si no, se encontrarán primero con Trífido y Macross, que ya regresan a su nave después de haber realizado satisfactoriamente la «entrega».

En cuanto quede patente que los dos villanos no son enemigos con el poder necesario para detener al grupo de personajes, el Director de Juego tiene vía libre para introducir en la escena a los cuatro villanos al servicio de Avatar:

Es muy importante que el DJ sopese adecuadamente la capacidad de los personajes, ya que corre el riesgo de enfrentarlos con amenazas que pueden ser insalvables. Así, siempre puede optar por introducir en escena sólo a tres, a dos o a uno de los villanos. Tampoco es cuestión de que los SPJs sucumban en este punto, que todavía queda mucho módulo por delante.

Así, cuando acaben con toda la resistencia y lleguen hasta donde está Avatar, podrán intentar atacarle, pero, al igual que en el relato, les resultará imposible acceder a él porque estará protegido por un poderosísimo campo de fuerza (ver la ficha de Avatar).

En cualquier caso, si alguno de los personajes lleva



un SPJ que sea un dios, Avatar le reconocerá y hablará como si lo conociera. El Director de Juego informará al jugador, que encuentra en el villano algo familiar, aunque no pueda decir qué. Además, como se menciona en el relato, en la puerta hay grabados doce símbolos que son doce runas de color rojo. Eso sí tiene un significado para el personaje dios, ya que son los doce emblemas que personifican a las doce deidades que acabaron con la vida de su creador, hace incontables milenios. Si preguntan al personaje acerca de la identidad de esos doce dioses, sólo recordará un par de ellos, posiblemente Shiva, Odín y quizás Ares, pero no estará seguro, ya que es un relato perdido en los albores de los tiempos.

De cualquier manera, ahora les tocará hacer frente a los tres miembros de Cronosfera. Una tirada Muy Fácil de Conocimientos generales les permitirá identificarlos como pertenecientes al bando de los «buenos». El comportamiento que adopten entonces los personajes deberá estar de acuerdo a su Resistencia a prejuicios. Si fallan la tirada de Conocimientos generales, serán totalmente libres de actuar como les plazca.

En este punto, el Director de Juego se dará cuenta de que los personajes llevan varios combates seguidos sin haber tenido tiempo para recuperarse (Atlantes, Trífido y Macross, los sicarios de Avatar y ahora los chicos de Cronosfera), por lo que quizás sería conveniente no tomar en cuenta los Puntos de Vida perdidos de una pelea a la otra. Todo ello dependerá, como casi siempre, del potencial del grupo y de la suerte que hayan tenido en el transcurso de los combates. En cualquier caso, esto

# CAPÍTULO II: EL SINO DE UNA ESTRELLA

será una regla opcional que el DJ es libre de aplicar o no.

Una vez venzan todas las dificultades, quedará el tema de la autodestrucción. En el momento que Avatar se marche, las luces de todas las pantallas comenzarán con su monótona cadencia. El Director de Juego debe recordárselo a los personajes hasta que alguno de ellos se decida a prestar atención al asunto. Luego no debería de resultar demasiado difícil deducir de qué se trata.

Dependiendo de si llegan a saber o no que sus últimos rivales son héroes, el DJ tendría que obligarles a efectuar tiradas Difícil de Resistencia a prejuicios si pretenden abandonarlos ahí. Que no se olviden tampoco de rescatar a la joven, pues al fin y al cabo para eso han venido.

Otro problema se les planteará si no habían preparado de antemano los medios para salir del lugar. En este punto sería bueno «obligar» a los personajes a utilizar sus poderes de alguna forma imaginativa que les permita escapar con vida, con la presión añadida de la escasez de tiempo.

Si han rescatado a los de Cronosfera, estos irán despertando poco a poco y demasiado débiles como para hacer nada, así que no les quedará más remedio que hablar y aclarar las cosas.

Otra opción posible es que, si los jugadores no son muy hábiles y el DJ es despiadado y les aplica a rajatabla los daños, en la última pelea sean los de Cronosfera los que venzan. En ese caso, recuperarán su libre albedrío justo con el suficiente tiempo como para que sean estos los que salven a los personajes y a la joven.

## PNJS

### ATLANTES ALTERADOS

	AT.1	AT.2	AT.3	AT.4
<u>FLU</u>	15	105	103	120
<u>CON</u>	110	136	135	158
<u>AGI</u>	106	100	108	93
<u>INT</u>	110	126	116	109
<u>PER</u>	91	104	81	94
<u>APA</u>	74	85	61	58
<u>VOL</u>	67	81	63	78
<u>PV</u>	10	100	135	152
<u>DA</u>	60	60	60	90

#### LANZAKTER

	10%	75%	80%	65%
ID100+50		ID100+25	ID100+25	ID100+50

### CORTOCIRCUITO (SURGE)

<u>Fuerza</u>	(120) 60	<u>Nombre:</u>	Desconocido
<u>Constitución</u>	75	<u>Tipo:</u>	Teñificado
<u>Agilidad</u>	70	<u>Profesión:</u>	Técnico industrial
<u>Inteligencia</u>	93	<u>Acc/Asal:</u>	1
<u>Percepción</u>	60	<u>Voluntad:</u>	68
<u>Apariencia:</u>	65	<u>Nivel:</u>	4

PV (110) 55 DA 90/105  
EQM 85 Parada B

#### Estatus legal

Se le supone muerto

#### Poderes

Exoesqueleto energético

Daño: 1d100+10 por Electricidad

#### Habilidades

Informática: 85%

Ingeniería industrial: 90%

Eléctronica: 70%

#### Historial

Cortocircuito era un joven brillante aunque sin espíritu de sacrificio. De historial académico mediocre, consiguió gracias a su padre, un alto ejecutivo de una multinacional eléctrica, acceder al MIT (Instituto Tecnológico de Massachussets) y, aunque conseguía aprobar sin grandes esfuerzos, seguía sin salir de la media.

En el último curso de su carrera de ingeniería industrial, el joven, un hacker brillante y autodidacta, accedió a la base de datos del centro y cambió su expediente, mejorando sustancial, aunque no espectacularmente, sus notas. Nadie había notado el cambio, pero el joven necesitaba alardear de su proeza y así lo hizo ante sus compañeros. Fue denunciado, expulsado del centro sin título y su padre decidió ponerlo a trabajar directamente.

Al principio, su labor consistía simplemente en ejercer de secretario de su padre, pero este decidió que su hijo necesitaba «forjarse» el carácter y lo envió como consultor técnico a la división de Investigación de Accidentes. Este departamento se encargaba de investigar cualquier incidente que se produjese en las centrales eléctricas de la compañía y, en caso de que se diera un grave suceso, tenía un equipo especial de intervención.

Dos años después de que Cortocircuito fuese asignado a esta división, todo el equipo de intervención murió intentando controlar el incendio que se había producido en la Central Eléctrica de Shing-Bey, a unos pocos kilómetros de Bombay. Tras este desastre, decidieron adquirir algún tipo de tecnología que facilitase el trabajo a los equipos de intervención y al muchacho le ordenaron que buscara la tecnología necesaria para ello, sin que importase el precio.

El joven estableció contacto muy pronto con la mafia rusa, que estaba dispuesta a venderle exoesqueletos energéticos que su gobierno había ordenado construir, pero cuyo mantenimiento no podía pagar. Cuando Cortocircuito probó el traje, se dio cuenta de que su antigua vida había acabado. El poder del exoesqueleto era increíble y abrió una parte de su mente que no conocía, una parte sedienta de caos y poder.

# UNA ESTRELLA DE OTRO MUNDO

Mientras probaba el exoesqueleto ante los embozados mafiosos rusos, decidió en ese mismo momento eliminar su antigua identidad y darse a conocer como Cortocircuito. Rápidamente eliminó a los criminales y destruyó el almacén donde se había concertado la cita, dejando suficientes pistas falsas como para que la policía rusa le diese por muerto en el posterior incendio. Poco tiempo después estableció su base en una cueva subterránea en la costa gallega y, desde allí se dedicó al sabotaje industrial a gran escala por encargo.

En poco tiempo tuvo más dinero del que podía gastar y su base ya estaba excelentemente equipada. Fue entonces cuando Avatar apareció en su mundo y le ofreció sembrar la destrucción a un nivel inimaginable a cambio de dinero y poder. Cortocircuito no dudó un instante y se unió al misterioso megavillano, feliz de poder continuar con su devastadora labor.

## KILLER

<b>Fuerza:</b>	86	<b>Nombre:</b>	André Roland
<b>Constitución:</b>	94	<b>Tipo:</b>	Guardián
<b>Agilidad:</b>	94	<b>Profesión:</b>	Criminal
<b>Inteligencia:</b>	80	<b>Acc/Asal:</b>	3
<b>Percepción:</b>	78	<b>Voluntad:</b>	76
<b>Apariencia:</b>	70	<b>Nivel:</b>	6
<b>PV</b>	70	<b>DA</b>	Variable
<b>EQM</b>	15	<b>Parada</b>	18

### Estatus legal

Killer está considerado como amenaza pública. Tiene multitud de antecedentes penales en gran cantidad de países y está buscado por las autoridades internacionales.

<b>Poderes</b>	<b>Rango</b>	<b>Valor</b>
Congelación	Cósmico	70%

### Historial

André Roland es el decimoquinto primogénito de su familia que porta la "Lágrima del Destino", un amuleto místico que ha ido pasando de padres a hijos a través de generaciones. Todos ellos esperaban la llegada a la Tierra de una entidad superpoderosa que anunciaría el fin del mundo. Killer cree que esa entidad es la que anuncia el ser llamado Avatar, cuyos planes aún no son conocidos.

Todo empezó hace 370 años, en la Bretaña francesa. Maurice, antepasado remoto de André, era un famoso alquimista dedicado a desentrañar los misterios de tan misteriosa ciencia. En uno de sus numerosos viajes recibió la visita de un extraño individuo encapuchado, quien le hizo entrega de la Lágrima del Destino y le explicó una profecía en la que se detallaba la destrucción del mundo y la llegada de un nuevo dios que reinaría sobre el universo. A pesar de la capucha, Maurice pudo entrever los deformados rasgos de su interlocutor: entre ellos unas

puntiaudas orejas, ojos con pupilas de gato y unos colmillos enormes. Anonadado por la información que acababa de recibir y sorprendido por los poderes que el místico amuleto le proporcionaba, creyó totalmente lo anunciado por este emisario.

Años después, Maurice creó una secta de seguidores fanáticos, que fueron los causantes de varios miles de muertes rituales a lo largo de toda Europa. Acusado de brujería y paganismo, fue sometido a una despiadada persecución por parte de la Inquisición, que logró detener, en parte, sus actuaciones y ralentizar el desarrollo de la secta.

Los siguientes portadores de la Lágrima del Destino utilizaron el poderoso artefacto de formas muy diversas. Hubo quien sólo lo usó para obtener riquezas; otros fueron famosos asesinos en serie, pero ninguno tuvo una importancia equiparable a la del primer portador. No obstante, todos se aseguraron de continuar con la profecía, legando el amuleto a su primogénito, generación tras generación. Así, en la época actual, el padre de André le pasó su carga a éste en una de las visitas que realizó a la prisión psiquiátrica de Mont Rouge, donde se hallaba encerrado su hijo, condenado por el asesinato de una familia entera en París. Con el poder al alcance de la mano, André no tardó en escapar y asesinar de paso a dieciséis personas, entre doctores, asistentes y personal de seguridad de Mont Rouge.

Recientemente Avatar se ha puesto en contacto con él y le ha convertido en su agente principal en la Tierra. Con una mente desequilibrada como la que tiene, Killer se siente un elegido, un privilegiado que ha de ocupar un lugar de primera fila en los catastróficos acontecimientos que están por llegar.

## MOLDE

<b>Fuerza:</b>	110	<b>Nombre:</b>	Miguel Ángel La Fuente
<b>Constitución:</b>	115	<b>Tipo:</b>	Mutante inducido
<b>Agilidad:</b>	100	<b>Profesión:</b>	Criminal
<b>Inteligencia:</b>	80	<b>Acc/Asal:</b>	3
<b>Percepción:</b>	78	<b>Voluntad:</b>	90
<b>Apariencia:</b>	60	<b>Nivel:</b>	8
<b>PV</b>	150	<b>DA</b>	75
<b>EQM</b>	30	<b>Parada</b>	33

### Estatus legal

Molde está buscado activamente por la UEO y se le considera un terrorista mundial.

### Poderes

Superfuerza  
Superconstitución

### Historial

Miguel Ángel La Fuente, fue un laureado militar y número uno de su promoción en la academia de oficiales. Este ambicioso joven parecía destinado a las metas

# CAPÍTULO II: EL SINO DE UNA ESTRELLA

más altas dentro del mundo castrense. Esa misma ambición fue la que le empujó a presentarse como voluntario para el proyecto "Soldado Perfecto". Lamentablemente, el proceso se encontraba todavía en una etapa experimental y las pruebas desarrolladas sobre LaFuente no resultaron del todo satisfactorias.

A Miguel Ángel le fueron inyectadas regularmente grandes dosis de un producto químico conocido vulgarmente como "Gorila", pues en las primeras pruebas realizadas se había mostrado totalmente eficaz en dos de esos primates. Sin embargo, la fisiología humana no reaccionó de la misma forma. Los resultados físicos fueron sorprendentes: la fuerza y la resistencia del individuo se multiplicaron hasta niveles sobrehumanos; sin embargo, la psique del individuo también se vio afectada: los niveles de agresividad se dispararon de una manera proporcional a la fuerza adquirida, el individuo se mostraba hipersensible y se le detectaron episodios esquizofrénicos continuos y peligrosos.

Con esos resultados, el experimento se consideró un fracaso y la investigación tomó un camino totalmente distinto. A resultas de ese cambio radical de planteamiento, posteriormente se conseguirían éxitos que dieron como resultado la obtención del proceso que, años más tarde, serviría para convertir a Esteban Martín en Euroman.

Además de todo lo anterior, LaFuente había adquirido una dependencia hacia de "Gorila" y necesitaba al menos una dosis cada 48 horas. Como consecuencia de todo ello, fue confinado en el hospital militar de Nuestra Señora de Loreto, del cual escapó fácilmente meses después llevándose todas las existencias del producto que tenía el hospital. Molde siente un odio especial hacia Euroman, ya que considera que ese puesto le pertenece por derecho y que Martín es un usurpador que merece ser castigado. Hace solamente unos días Killer contactó con él y le convenció para que se uniera a las huestes de Avatar a cambio de una cura de su dependencia.

## SÓNICO

Fuerza:	69	Nombre:	Javier Ontero
Constitución:	73	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	(130) 51	Profesión:	Científico
Inteligencia:	94	Voluntad:	84
Percepción:	60	Acc/Asal:	(3) 1
Apariencia:	65	Nivel:	1
PV	85	DA	(150) 0
EQM	78	Parada	40

### Habilidades

Cibernética	77%
Ciencia: Biología	73%
Ciencia: Física	76%
Ciencia: Química	78%
Computadora	80%

### Estatus legal

Ciudadano español sin antecedentes penales, actualmente en paradero desconocido.

### Familiares

Padres fallecidos

### Poderes

Emisión de energía sónica	Rango Alto
Campo de energía automático	Rango Cósmico
Supervelocidad	

### Historial

Javier fue considerado un genio desde pequeño y la pasión por la investigación (que era su trabajo) le llevó rápidamente a ser miembro destacado de varios equipos científicos de elite a escala mundial. Reputado experto en temas referentes al envejecimiento de las células, dirigía uno de los siete laboratorios que participaban en un proyecto mundial sobre el envejecimiento y sus procesos. El equipo de Javier partía de la base de que la degeneración era producida por el movimiento que poseen las células y así la investigación trataba sobre cómo reducir la velocidad de dicho movimiento.

El joven era un enamorado de su trabajo (realmente su única ocupación vital, ya que no tenía amigos ni pareja) y no era extraño que se pasara muchas horas en el laboratorio, solo, probando y creando nuevas hipótesis de trabajo.

El último trabajo del equipo fue la creación de un "campo inmutable", es decir, un campo libre de vibraciones en donde hipotéticamente una célula viviría eternamente, ya que no poseería ni movimiento ni fricción y, por extensión, a cualquier compuesto de células, incluidos los seres vivos, les pasaría lo mismo. Es decir, era la fórmula de la vida eterna.

Un día se quedó en el laboratorio ajustando el campo para el experimento de la mañana siguiente y ni que decir tiene que algo funcionó mal y Javier se quedó atrapado dentro de éste.

Así, donde segundos antes había un hombre un hombre, limitado como todos por su existencia, apareció un ser ilimitado, lleno de posibilidades, ya que toda posibilidad es un cambio, un movimiento. Ahora era un ser formado por pura vibración, un sonido eterno. Sónico acaba de nacer. Por tanto, Sónico es un ser de energía sónica, de una energía vibratoria eterna.

Lo primero que hizo fue huir con el prototipo del "campo inmutable" y montar un pequeño laboratorio donde el decía que tomaría conciencia de sí mismo.

Ahora Sónico se ha aliado con Avatar, ya que se considera un ser superior a la humanidad, limitada por la carne; y, por tanto, sólo un ser de origen divino (como el que supone para Avatar) puede ser su igual. Sónico se considera superior, pero también es consciente de que todavía no controla

# UNA ESTRELLA DE OTRO MUNDO

todo el potencial que su estado puede alcanzar. Una muestra de esa falta de conciencia es que se ha creado un "campo inmutable" portátil que hace las veces de campo de contención (o sea su traje) y que necesita de dos controladores para descargar energía de forma no óptica. Así, Sónico es el ser que vibra eternamente y que tiene una existencia que trasciende lo meramente humano. Sónico no es un supervelocista normal, cuando utiliza la Supervelocidad lo hace vibrando, de modo que desaparece y aparece entre acción y acción realizada. Además, el estado de Sónico tiene el potencial de ser una fuente inagotable de poderes que sólo se verían limitados por la conciencia que tensa de sí mismo.

## DEMBAUDEN

<b>Fuerza:</b>	76	<b>Nombre:</b>	David Guzmán Campos
<b>Constitución:</b>	88	<b>Tipo:</b>	Poseído
<b>Aquilidad:</b>	89	<b>Profesión:</b>	Estudia derecho
<b>Inteligencia:</b>	70	<b>Acc/Asal:</b>	2
<b>Percepción:</b>	87	<b>Voluntad:</b>	67
<b>Apariencia:</b>	67	<b>Nivel:</b>	2
<b>PV</b>	50	<b>DA</b>	0
<b>EQM</b>	55	<b>Parada</b>	22

### Estatus legal

Al igual que Dembauden, se le busca por asesinato y pertenencia a banda armada, así como por delitos contra la salud pública y el patrimonio cultural.

<b>Poderes</b>	<b>Rango</b>
Inmortalidad	-
Regeneración de tejidos	Alto
Absorción de vida	Cósmico/incon.

Dembauden no puede controlar su poder de Absorción de vida, que utiliza de manera casi continua (sobre todo cuando el demonio toma el control).

### Habilidades

Leyes	40%
Ocultismo	45%

<b>Hechizos</b>	<b>Rango</b>
Revivir muertos	1

### Regla opcional

Algunas veces requiere de chequeos de Voluntad para evitar que el Demonio controle su cuerpo.

### Historial

David Guzmán era un joven estudiante de derecho en la Universidad Autónoma de Madrid.

Sobrepotejado por sus padres y, en especial, absorbido por su madre, consideraba la estancia en la facultad un trauma ya que, debido a su carácter sumamente introvertido, encontraba difícil hacer amigos.

Un día, asistiendo de casualidad a un seminario de historia del derecho, conoció a una estudiante de último curso llamada Arancha Gutiérrez, que recopilaba información para su tesis. David, que se encontraba asistiendo como becario, se ofreció ayudar a la joven. Su sorpresa fue enorme cuando leyó el título de la futura obra: *Magia y ley desde la Edad Media hasta nuestros días*. La intención de Arancha era recopilar y clasificar las leyes, que a su modo de ver, tenían su base en principios mágico-religiosos.

El trabajo de investigación de la pareja llamó pronto la atención del catedrático en Historia Raúl Sánchez Mondragón, que se ofreció a ayudarles. Con el paso del tiempo, la importancia del joven en la investigación pasó a un segundo plano. Arancha parecía no necesitarle ya, pues había encontrado en el profesor todo un mentor. David, enamorado por su desgracia de la joven, comenzó a albergar un profundo odio contra el catedrático. Las visitas de Arancha al despacho de Sánchez se tomaron cada vez más frecuentes, hasta que al fin, aburrida ya de David, dejó de llamar al chico.

Los meses siguientes fueron una tortura para el joven que, no obstante, continuó con la investigación por su cuenta. Después de todo, había puesto muchas ganas en el proyecto. No tardó en descubrir que el trabajo de su antigua amiga se había desviado drásticamente del enfoque original para tornarse mucho más oscuro, más orientado al misticismo así como a diversas variantes de magia y en especial a la brujería. Se decidió entonces a indagar sobre los orígenes del catedrático con la esperanza de encontrar algún trapo sucio. Su respuesta fue la inmediata retirada de la beca así como un fuerte tirón de orejas por parte del rector, advirtiéndole que no era inteligente que un prometedor abogado desperdiciara su tiempo de esa manera.

El caso es que David no supo justificar ante sus padres la pérdida de la beca, cosa que no les sentó muy bien. No podían comprender cómo su hijo, en un abrir y cerrar de ojos, amenazaba con echar por la borda todo su futuro. Los progenitores pronto dieron con la solución: lo mandarían a estudiar al extranjero, a un colegio francés, para que se reformara y aprendiera. É l, por supuesto se negó, pero, como es natural, sus padres ya habían decidido qué era lo mejor para todos.

A sabiendas de que sólo disponía hasta finales de curso, el chaval se envalentonó y decidió llamar a Arancha. No tardó en adivinar que la joven había días que no aparecía por casa. La madre, preocupada, decía que andaba metida en cosas raras y que hacía mucho que su hija no era la misma. David se ofreció consultar unos escritos que la joven guardaba en su cuarto a petición de la madre de esta. Allí comprobó que, efectivamente, la situación comenzaba a ser alarmante. La investigación se había orientado completamente hacia la magia negra. No entendía la complicada situación en la que estaba envuelta la que aún consideraba su amiga. Los estudios se centraban en un espíritu

# CAPÍTULO II: EL SINO DE UNA ESTRELLA

maléfico que parecía haber gozado de gran interés en la corte de Felipe V, un demonio llamado Dembauden.

El joven, ya completamente convencido de que el famoso catedrático estaba, por lo menos loco, decidió poner en conocimiento del rector todo lo que había descubierto. Ni que decir tiene que éste tan ni siquiera le recibió. Así que, sin detenerse a colaborar con la policía, que ya buscaba a su amiga, revolvió entre los papeles de Arancha hasta encontrar el teléfono y la dirección de Sánchez. Cuando llegó a su destino, un chalet a las afueras de Torrelozanes (Madrid), descubrió que la tapia no era difícil de saltar y que no había vigilancia, así que se introdujo en la casa. Nada más entrar sintió un fuerte golpe en la cabeza y quedó inconsciente.

Despertó con un fuerte dolor en la sien derecha, atado, con una venda en los ojos y, por lo que pudo comprobar, desnudo en el frío suelo. A su alrededor oía cánticos y letanías incomprensibles. El miedo se apoderó de él cuando los cantos cesaron y un intenso olor a azufre inundó la sala. Sánchez (el joven lo reconoció por la forma de hablar) rompió el silencio y entabló un diálogo incomprensible en latín con un ser de voz burlesca, una voz que erizaba los nervios. La sensación que le producía aquel timbre estridente era la misma que la que le hubiera producido una aguja al acariciarle la piel. Lo poco que el joven estudiante llegaba a comprender era que Sánchez se ofrecía a portar algo y que entregaba otra cosa en señal de sometimiento u ofrenda. Esto último sí que lo entendió David, cuando un cuchillo se posó en su cuello.

Lo siguiente que el muchacho recuerda es confuso: La policía llamando a la puerta y más tarde echándola abajo. Disparos y gritos y de pronto una tormenta de dolor que inundó su cuerpo y un hambre voraz. Sánchez parecía gritar a lo lejos.

Cuando recuperó la conciencia, las cuerdas estaban cortadas. Al quitarse la venda de los ojos descubrió lo que

antes parecía ser Arancha empuñando un cuchillo, los restos de Sánchez y un grupo de gente, entre ellos varios policías. Encontró sus ropas y abandonó presa del pánico la casa.

Tres días más tarde, cuando la policía vino a buscarlo a su casa, escapó por una ventana lleno de remordimientos, pues su madre había caído gravemente enferma el día anterior. Fue entonces cuando, acurrucado en un autobús que se dirigía a Barcelona, escuchó por vez primera aquella voz burlesca en su cabeza:

—Tengo hambre, niño...

## REDSTONE

Fuerza:	65	Nombre:	Daniel Rivers
Constitución:	175	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	92	Profesión:	Fotógrafo
Inteligencia:	70	Acc/Asal:	3
Percepción:	85	Voluntad:	75
Apariencia:	45	Nivel:	6
PV	80	DA	120
EQM	65	Parada	22

### Poderes

Blindaje natural

Invulnerabilidad a temperaturas extremas

Control de temperaturas de cuerpos orgánicos\*

\*Sólo funciona con su propio cuerpo, entre 400 y 2000°

### Historial

Daniel Rivers era un aclamado fotógrafo y cámara del National Geographic. Su principal especialidad era el trabajo de campo en condiciones adversas, por así llamarlas. Hace seis años trabajaba en un equipo (pues aparte de fotógrafo era reportero) encargado de evaluar la posible actividad volcánica en las islas del Pacífico y su relación con las creencias mitológicas de los nativos, aparentemente abandonadas hacía ya bastante tiempo. Durante una escala en Bangkok para reunir información, Daniel entabló contacto con un viejo indígena que regentaba una diminuta y oscura tienda de antigüedades. El viejo, al enterarse de su reportaje, le obsequió con un extraño colgante rojizo que, según le dijo, fue extraído del interior del Garaathua, un volcán idolatrado y extinguido ya hacía tiempo. 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 su hallazgo al equipo, se dirigieron a la isla Garaathua (a la que daba nombre el volcán) para investigarla sobrevolando en helicóptero. De pronto, el cráter entró en una violenta erupción. El equipo siguió filmando y fotografiando pese a las explosiones y en un momento



determinado, 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 precaria posición en el helicóptero y precipitarse al interior del volcán...

El Gaea-thua estalló como nunca lo había hecho y causó la desaparición de la isla. El helicóptero se precipitó contra el océano (sin supervivientes, por supuesto). Entre las cenizas que quedaban de la montaña surgió la enorme figura de Redstone, de casi tres metros de altura, con la gema brillante engarzada en el pecho.

Redstone pronto entró a formar parte de SHARK, lo cual le convirtió en un héroe reconocido por la gente y adorado por sus proezas. Posteriormente dejó su militancia en el grupo americano para unirse a la formación conocida como Cronosfera. La mutación que le proporciona sus poderes es permanente. De hecho, es un caso extraño, pues al principio creía que era guardián, por lo que sabía de la gema. Aunque, tras un enfrentamiento bestial con Seísmo, ha empezado a albergar dudas: éste le arrancó la gema del pecho, pero Redstone conserva los poderes.

## SIGMACERO

<b>Fuerza:</b> (185) 74	<b>Nombre:</b>	Antonio Herranz
<b>Constitución:</b> 62	<b>Tipo:</b>	Teórico
<b>Agilidad:</b> 83	<b>Profesión:</b>	Físico
<b>Inteligencia:</b> 95	<b>Acc/Asal:</b>	2
<b>Percepción:</b> 85	<b>Voluntad:</b>	75
<b>Apariencia:</b> 7	<b>Nivel:</b>	3
<b>PV</b> 45	<b>DA</b>	150
<b>EQM</b> 85	<b>Parada</b>	21

### Módulos

Herranz no conoce todas las funcionalidades de su technoarmadura. De momento, ha encontrado ciertas similitudes con algunos dispositivos vistos en la Tierra. Éstos son:

Escudo energético

PL-9

Proyector de partículas Megam IV

Impulsores Mach 15

Comunicaciones avanzadas

Condiciones extremas

Computadora táctica

### Historial

1989.- Mark Stresemann ve alterada radicalmente su vida debido a una disrupción espacio temporal durante la experimentación del proyecto "Tempo". Nace Rüdell.

1990.- Se disuelve el equipo científico que cubrió la investigación transdimensional en el Instituto Max Plank. Todos los integrantes abandonan el proyecto, al considerarlo contaminado por un factor de riesgo demasiado alto y soportar mucha presión tras el grave fallo que casi supuso la pérdida de Stresemann. El proyecto "Tempo", herido

de muerte, deja de existir como tal.

1991.- Un alto cargo de la nueva Alemania descubre los restos del proyecto y se las arregla para crear un pequeño laboratorio no gubernamental donde se estudien las posibles consecuencias beneficiosas de "Tempo". Ilustres científicos vienen a suplir a los creadores de Rüdell, entre ellos, un español llamado Antonio Herranz.

1992.- Se sientan las bases del proyecto Riemann. Los científicos presentan a sus superiores (llegando en última instancia al poder político alemán) la línea de estudio que va a llevar el nuevo proyecto. La idea general consiste en encontrar el factor desestabilizante que creó las múltiples copias de Stresemann —superando otra vez la barrera tridimensional temporal— para "lanzar" de forma controlada varios objetos hacia el continuo. La posterior reintegración de estos objetos, también controlada, supondrá crear copias exactas de todo aquello que se lance. En uno de los despachos del gobierno se oye un grito de júbilo: esto tendrá importantes consecuencias para el tráfico de armas, la falsificación... En fin, para todo aquello que en un político sería "raro" de hacer...

1995.- Se logran dos reintegraciones con éxito. En experimentos anteriores se habían lanzado piedras y otros objetos de escaso valor, teniendo resultados nefastos en el laboratorio. Tras los desengaños iniciales, la primera reintegración —de 20 piedras más o menos semejantes— conlleva un informe esperanzador. El alto cargo en la sombra empieza a cerrar pactos con la mafia y el terrorismo internacional y añade que en breve será capaz de satisfacer todos los pedidos.

1999.- Cuatro años más tarde, al no haber satisfecho las exigencias previstas, una hábil maniobra política desbancó de su puesto al mecenas del proyecto. Poco después se le encuentra muerto en su domicilio. No se obtiene rastro alguno de los asesinos. El proyecto Riemann acusa el golpe, no encuentra apoyo financiero y arroja pocos resultados fiables. En estas condiciones de irregularidad, se "lanza" el primer arma experimental. De modo exitoso, aparece una segunda copia. Sin embargo, esto no satisface a los científicos: se esperaban cincuenta.

2000.- Los ajustes de cuentas han terminado con la vida de casi todos los científicos del proyecto Riemann. Sólo quedan vivos el español Antonio Herranz y uno de los coordinadores. Ante la agobiante situación, deciden realizar la prueba final, en la que se habían invertido los últimos diez meses de trabajo, y cerrar la fase de experimentación. Se trata de la prueba conocida como Sigma-O.

Una de las technoarmaduras del disuelto GOA 17 es lanzada hacia el continuo espacio-temporal. Pero el resultado no es el esperado. La technoarmadura reaparece con algunos de los sistemas fundidos, brechas abiertas en algunas zonas del metal y un aspecto extraño en algunas de sus partes. En este momento, el laboratorio secreto se ve invadido por varios operativos especiales de procedencia y

# CAPÍTULO II: EL SINO DE UNA ESTRELLA

osediencia desconocida. El coordinador del proyecto corre detrás de alguno de ellos, hablando en un idioma incomprensible para Antonio: le han vendido.

Parapetándose detrás de alguno de los armarios y superordenadores, Herranz no ve otra salida que colocarse la destrozada teconarmadura y comprobar si algo del potencial que una vez tuvo sigue funcionando. Cuando se embute en la misma, Herranz sufre un shock emocional, aparte de un profundo y agudo dolor físico por toda la parte superior del cráneo y los brazos. Al instante, sin haber manejado jamás ninguno de estos artilugios de avanzados mecanismos, desarticula todo el operativo y consigue huir.

Una vez en su casa se da cuenta de que no tiene mucho tiempo. Debe quitarse la armadura, buscar un país distinto y alejarse durante el resto de su vida de los problemas en los que se ha metido. La armadura responde al pensamiento de "quitársela", deshaciéndose en placas y recojiéndose posteriormente detrás del cuello y en los antebrazos. Pero Herranz no puede quitarse ninguna parte más: el metal que repliega la armadura está completamente fusionado con el cuerpo del científico en determinadas zonas. La conexión craneal asegura una transmisión sináptica óptima para el control intuitivo y mental de la armadura, pero no puede sacarse ésta, ni tampoco las placas de los antebrazos.

Meses más tarde funda, junto a otros héroes, el grupo Cronosfera cuya base se encuentra situada en la montañosa Andorra.

## AVATAR

<u>Fuerza:</u>	80	<u>Nombre Real:</u>	Desconocido
<u>Constitución:</u>	175	<u>Tipo:</u>	Inaplicable
<u>Agilidad:</u>	93	<u>Profesión:</u>	Inaplicable
<u>Inteligencia:</u>	120	<u>Acc/Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	84	<u>Voluntad:</u>	200
<u>Apariencia:</u>	55	<u>Nivel:</u>	Inaplicable
<u>PV</u>	250	<u>DA</u>	105
<u>EQM</u>	80	<u>Parada</u>	23

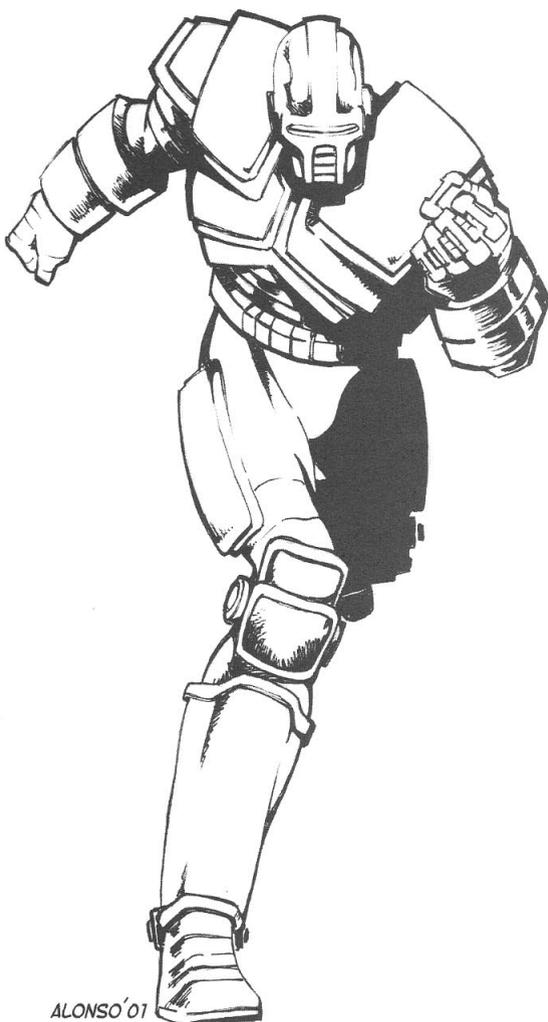
<u>Poderes</u>	<u>Valor / Rango</u>
Control de energía mágica	100% / Cósmico

El poder de Avatar le permite emitir poderosos rayos de energía (150-Hd100), rodearse de campos de fuerza prácticamente infranqueables (DA 200) y manipular la energía mágica en una manera casi infinita de formas (a efectos de juego, puede causar los mismos resultados, por lo menos, que si tuviera todos los conjuros del manual Básico a su Rango más elevado). Sus poderes no parecen verse afectados por el entorno en el que se encuentre, así que mantienen el mismo nivel ya esté en la Tierra, el espacio exterior o incluso en realidades pseudomágicas como Terra.

### Historial

Avatar está en la Tierra buscando a ciertos dioses, no se sabe con qué propósito, ni tampoco la identidad concreta de éstos. Se ha podido comprobar (como se puede ver en el epílogo de este mismo suplemento) que ya ha contactado con Shiva, pero de momento no se tienen más datos. No obstante, la presencia de este ser no ha pasado desapercibida y ya ha tenido encuentros con algunos héroes, como el supergrupo Cronosfera. También ha contactado con algunos villanos, a los que ha convertido en acólitos.

Representa una amenaza tan reciente que muchos organismos y grupos no tienen todavía constancia de su presencia en nuestro planeta.



ALONSO'01

## CAPÍTULO III:

### TRAS LA ESTELA DEL TIEMPO

La joven permanecía alojada en la habitación de invitados más cercana al laboratorio médico. Un equipo médico multidisciplinar la había sido examinada a conciencia durante las últimas horas y no había encontrado nada fuera de lo normal, excepto un físico extraordinariamente sano, quizás demasiado sano. Sin embargo, la chica todavía no había recuperado la conciencia.

Había llegado el momento de aclarar unas cuantas cosas. Primaria reunió a sus compañeros y les explicó el porqué de su reacción al ver las runas grabadas en la puerta que daba acceso a donde se encontraron con el misterioso villano. Una antigua leyenda decía que, en el albor de los tiempos, los dioses vivían bajo el yugo del ser todopoderoso que los había creado. Eones más tarde, los panteones se rebelaron y doce inmortales consiguieron llegar hasta el creador y vencerlo. Los símbolos de la puerta eran los de esas doce divinidades.

—¿Y cuáles son esos doce dioses? —preguntó Tech Weapon sin acabar de creerse la historia de su compañera.

—La verdad... —contestó Primaria— ...es que desconozco sus identidades, se rumorea que Odín y Ares forman parte de ese grupo tan selecto, pero no estoy segura y no sé nada del resto.

—¿Y Avatar? Por lo visto sabía tu nombre y parecía conocerte —interrogó Euroman, observando con detenimiento el rostro de la inmortal.

—No lo sé... Había algo en él que me resultaba familiar, pero era la primera vez que le veía. Estoy segura.

En ese preciso instante, Marcos, el asistente de comunicaciones, apareció en la pantalla del monitor.

—Perdonad que os moleste, pero tengo en línea al secretario de estado...

—Gracias Marcos, pásalo aquí —respondió Euroman.

El rostro preocupado del político ocupó la pantalla. No es que normalmente fuera un hombre alegre, pero, a lo largo del tiempo, habían llegado a establecer una relación de cordialidad con el enlace del gobierno y hoy su rostro estaba serio, más que de costumbre.

—Buenos días, Gabriel —saludó Tech Weapon—. Tú dirás... ¿Sucedó algo?

—Bueno... La verdad es que sí —respondió el político—. Tengo entendido que tenéis con vosotros a la joven de la Antártida, ¿no es así?

—Veo que las noticias vuelan —comentó Euroman—. Sí, está aquí... ¿Cuál es el problema?

—Las autoridades argentinas reclaman a la joven. Argumentan que fue encontrada en el transcurso de una operación financiada y organizada por el gobierno de su país.

—Pues ya puedes decirle a los argentinos que si la quieren, vengan a por ella —añadió enfadado Siluro.

La conversación continuó desarrollándose en un ambiente tenso. El Secretario de Estado para Asuntos Metahumanos insistía en que era mejor dejar que las autoridades del país sudamericano se hicieran cargo de la joven, pero no consiguió convencer a los héroes y no le quedó más remedio que resignarse.

La noticia pronto salió reflejada en los distintos noticieros de radio y televisión. Los comentarios trataban el caso superficialmente y se dedicaban más a lanzar hipótesis sobre el peligro que suponía a presencia de los distintos grupos de héroes —en especial la Euroforce— en el centro de las ciudades. Nadie recordaba ya las veces que esos mismos héroes habían arriesgado y, a veces, perdido la vida en defensa de los demás.

Y como si eso no fuera bastante, estaban a punto de suceder acontecimientos que reforzarían el punto de vista mantenido por los medios de comunicación. En los alrededores del edificio Picasso —en cuyos cinco últimos pisos se encuentra la base de la Euroforce— un grupo de individuos sospechosos tramaba un ataque a los héroes. Se trataba de varios K'rnai, miembros de una raza extraterrestre tremendamente agresiva. Los K'rnai estaban interesados en todo aquello que pudiera tener que ver con viajes interplanetarios y las noticias del hallazgo de la Antártida no podían





pasarles desapercibidas. Creían que era posible que la joven alojada por la Euroforce dispusiera de información valiosa y pretendían obtenerla a cualquier precio.

Con su aspecto disimulado por un sofisticado inductor de imágenes, entraron en el edificio, seguros de que tomarían a los héroes por sorpresa. Sin embargo, las minuciosas medidas de seguridad detectaron enseguida la naturaleza excepcional de los sujetos.

Activando un protocolo programado para este tipo de casos, el elevador que transportaba a los extraterrestres ascendió hasta el nivel de máxima seguridad y, cuando las puertas se abrieron, los estupefactos alienígenas se encontraron frente a frente con cinco héroes.

Los guerreros K'rnai, lejos de amedrentarse, atacaron con furia asesina. Europa apartó a uno de ellos con un golpe del dorso de su puño derecho, el monstruoso ser se estrelló contra la pared reforzada y, casi inmediatamente, se puso otra vez de pie.

Siluro sonrió y se lanzó contra su contrincante. Ése era el tipo de peleas que le gustaban: sin pedir ni dar cuartel. Las garras de ambos enemigos surcaron el aire y encontraron carne y sangre. El K'rnai estaba convencido de que su rival no podría aguantar mucho tiempo los feroces ataques, pero se quedó petrificado cuando comprobó que Siluro se reía sonoramente: el superhéroe estaba disfrutando.

Primaria no sentía compasión alguna hacia esas criaturas, a las que consideraba seres procedentes de algún tormentoso infierno. Así que descargó todo el poder de que disponía en forma de poderoso rayo. El K'rnai falleció incinerado antes de poder hacer movimiento alguno.

Tech Weapon, viendo que los rivales de sus compañeros tenían pocas posibilidades de salir vivos de la confronta-

ción, intentó atrapar con vida a su contrincante. Dejó que éste se acercara y lanzara su primer ataque y, a continuación, lo atrapó con un rayo tractor de manera que no fuera una amenaza para nadie, incluida ella mismo.

Las sospechas de Tech Weapon estaban fundadas: Primaria acabó con lo que consideraba un ser indigno de vivir; Siluro destruyó a su enemigo en una orgía de sangre y violencia y Europa... simplemente había veces que no era consciente de lo poderosa que era.

Mientras tanto, Euroman había acudido a la habitación de la joven ya que, al parecer, los monitores a los que estaban unidas sus constantes vitales indicaban que iba a despertar de un momento a otro.

## El Maestro

La joven abrió lentamente los ojos. En un primer momento todo estaba borroso y no lograba distinguir ninguno de los objetos que la rodeaban.

—Por fin despiertas —afirmó una voz profunda—. Ya empezábamos a estar preocupados.

—¿Quién sois vos? —preguntó la joven a su vez— ¿Qué extraño lugar es éste?

—Puedes llamarme Euroman y estás en Madrid, en la Tierra —contestó el héroe, pensando en los restos de la nave extraterrestre de la Antártida—. Y tú, ¿quién eres y de dónde vienes?

La joven se levantó rápidamente de la cama, disimulando lo mejor que pudo el mareo y la debilidad que sentía después de todas las peripecias que había pasado.

—¡No hay un minuto que perder! Mi deber es encontrar al conocido como «Maestro» cuanto antes. ¿Conocéis vos al hechicero que estoy buscando? Si es así, hablad, os lo ruego...

Euroman explicó a la desesperada joven, que conocían a un mago llamado Maestro Arcano, que era su amigo, y que intentarían ponerse en contacto con él lo más pronto posible. Las noticias de que estaba tras la pista correcta tranquilizaron a la terrana, que se presentó como Estrella, princesa de Iberia.

Después de confinar al K'rnai superviviente en una celda especial y de guardar los cuerpos de los otros tres en cámaras refrigeradas, a la espera de entregárselos a las autoridades, los cuatro héroes se reunieron con Euroman y la joven. Ésta, ya mucho más calmada, comenzó a narrar la historia que la había traído hasta la Tierra, la guerra en su reino, la situación desesperada de éste y la dolorosa decisión de su padre, el Rey.

Siguiendo las indicaciones de Euroman, Primaria intentó ponerse en contacto con Maestro Arcano. El mago había estado ausente durante los últimos días y, aunque



eso no era del todo extraño, la situación actual requería urgentemente la presencia de éste.

La joven Estrella se dedicó mientras tanto a observar maravillada la moderna ciudad a través de los amplios ventanales de la base. Su sorpresa era sobrepasada continuamente: cada vez que algunos de los héroes utilizaba algún aparato moderno, cuando se encendía el monitor de la sala en la que estaba y aparecían imágenes...

Los personajes conocían la existencia de Terra y algunos de ellos, como Primaria, habían estado allí en alguna ocasión, así que la historia de la joven no resultaba del todo descabellada.

Pasadas las doce de la noche, Maestro Arcano apareció a través de un Portal mágico en la sala principal. Tanto los héroes como la invitada se habían retirado ya a descansar; unos agotados por los sucesos de los últimos días; la otra no recuperada del todo aún. Sólo Primaria se encontraba de guardia.

La diosa relató cuidadosamente al hechicero los sucesos de los últimos días, procurando no omitir ningún detalle y vio cómo el semblante semioculto del mago se oscurecía por momentos debido a la preocupación.

—Ve despertando a los demás... Debéis partir enseguida —musitó casi imperceptiblemente Arcano— ¿En qué habitación está la joven?

Unos ligeros golpes en la puerta despertaron a Estrella de un liviano sueño repleto de presagios.

—Adelante —invitó tras ponerse una bata, encender la luz y asegurarse de que ofrecía una imagen acorde con su rango principesco.

El hechicero entró en la habitación y cerró la puerta. Durante casi treinta minutos escuchó atentamente el relato de la joven princesa y lo que oyó le trajo recuerdos largo tiempo olvidados, pues él era el mago conocido como «el Maestro». Acudieron a su mente las imágenes de

las largas charlas de juventud con Tarábulus, su entrañable amigo muerto hacía cuatrocientos años y uno de los pocos que, a lo largo de todo este tiempo, mereció el apelativo de «amigo».

Conocía el destino que había corrido el reino de Iberia, arrasado hacía siglos por las hordas de Geb. Lo que no sabía era la situación actual del reino. Y ésa era la misión en la que sus compañeros se iban a embarcar. Con el mayor tacto del que fue capaz, contó a Estrella lo que había sucedido y cómo había permanecido en estado de animación suspendida durante cuatro siglos.

El golpe psicológico fue tremendo. Después de todo lo que había tenido que pasar, se encontraba que aquello por lo que vivía había desaparecido de un plumazo. Manteniendo su regia actitud, pidió educadamente a Maestro Arcano que la dejara sola un momento y, cuando el mago hubo salido de la habitación, se derrumbó y comenzó a llorar.

—¿Qué estás diciendo? —preguntó una sorprendida Europa minutos más tarde—. ¿Qué tienes más de cuatrocientos años?

—Eso ahora es irrelevante —contestó el mago—. Lo principal ahora es que viajéis a Terra y averigüéis qué ha sido del reino de Estrella. Podéis partir en cuanto estéis preparados, la joven y yo os esperamos aquí...

—¡Yo también iré! —exclamó Estrella entrando en la habitación decidida—. Se trata de mi reino y ni vos ni nadie tiene más derecho que yo a desvelar su destino.

—¡Lo que nos faltaba! —se quejó Siluro—. Tener que hacer de niñeras de la mocosa.

Estrella levantó el brazo derecho y, de pronto, una llamarada de fuego le surgió de la mano, golpeando a Siluro y derribándolo.

—Sé cuidarme sola —afirmó la joven desafiante.

## Terra

Maestro Arcano abrió un Portal místico que llevó a los cinco héroes y a su acompañante hasta un espeso bosque. Era noche cerrada y la visibilidad era casi nula.

—No reconozco el paisaje —dijo Estrella con el semblante serio—. Me adelantaré a explorar los alrededores.

Y antes de que nadie pudiera reaccionar, el cuerpo de la princesa se cubrió de llamas y salió volando a toda velocidad, dejando tras de sí una brillante estela luminosa.

—¡Mierda! Adiós al elemento sorpresa...—exclamó Euroman—. Primaria, acompáñala y cuida de que no se meta en ningún lío.

La diosa emprendió el vuelo y pronto alcanzó a la

terrana. Tras varias vueltas de reconocimiento, las dos metahumanas regresaron junto a sus compañeros.

—¿Y bien...? —preguntó Tech Weapon— ¿Habéis encontrado algo?

—A unos tres kilómetros hay un castillo, pero se encuentra en bastante mal estado —respondió Primaria.

—Es el castillo de mi padre —afirmó Estrella—. Allí encontraremos las respuestas que estamos buscando.

—Bien, pero esta vez iremos andando, a ver si evitamos en lo posible llamar aún más la atención —indicó Euroman dirigiéndose a la joven.

Sin embargo, ya era demasiado tarde. Desde hace un tiempo, esta abandonada región estaba plagada de trolls, y las llamas de Estrella habían sido como una invitación para varios de ellos.

Las torpes criaturas no eran demasiado hábiles en ocultarse, o disimular al menos su presencia, así que el grupo de héroes se percató de que estaban allí en cuanto aquellos se hubieron acercado a menos de cincuenta metros.

Primaria ya había tenido algún encuentro anterior con ese tipo de monstruos y le resultaban odiosos. No obstante, conocía la tremenda fuerza que tenían y alertó a sus camaradas de lo que se les venía encima.

Los trolls también odiaban a los humanos, a los que a la vez consideraban un exquisito bocado. Un par de esos monstruos salió corriendo de la espesura y atacó a los héroes.

Estrella se «encendió» y se puso fuera del alcance del primero de ellos, que no pudo evitar que el masivo puño de Europa le saltara varios afilados dientes de un derecho tremendo. La terrana ejecutó una pirueta en el aire y descargó su poder sobre el monstruo, convirtiéndolo prácticamente en cenizas.



El segundo troll había conseguido golpear a Euroman, quien apenas tuvo tiempo para interponer uno de los escudos. Siluro saltó a la espalda de la bestia y comenzó a lanzarle terribles zarpazos, pero, sorprendentemente, las heridas del monstruo se cerraron a los pocos segundos.

La pelea se complicaba por momentos, pues aunque dos trolls no suponían ningún problema para el grupo, pronto comenzaron a acudir más, atraídos por la lucha. La situación se hacía desesperada. Tech Weapon, Estrella y Primaria, gracias a su capacidad de volar, disponían de una sustancial ventaja, pero sus compañeros, Euroman, Siluro y Europa, comenzaban a notar los efectos de la fatiga. Aunque habían abatido a un gran número de enemigos, era cuestión de tiempo que los trolls lograran cambiar las tornas.

De pronto, sobre el ruido y los gritos de la batalla, se oyó un terrible estruendo, un bufido de dimensiones inconmensurables. Al instante siguiente, los paralizados monstruos vieron cómo un enorme ser surgía aparentemente de la nada atacándoles con mortal efectividad.

El impresionante minotauro, pues de eso se trataba, repartió golpes a diestro y siniestro y, tras cada nuevo golpe, una cabeza grotesca rodaba por el suelo. Pronto, los que quedaban se dieron a la fuga, lanzando gritos de puro terror.

Cuando, instantes después, los ánimos se hubieron calmado, el astado salvador se dirigió al grupo.

—Permitidme que me presente... Soy Tronador, vuestro más humilde servidor —dijo el enorme humanoide haciendo una profunda reverencia.

El minotauro relató al grupo que se encontraba en esta zona del reino debido a la plaga de trolls que últimamente campaban a sus anchas por todo el territorio y se ofreció a acompañar a los superhéroes. Por el momento, agotados debido a la lucha, decidieron que lo mejor que podían hacer era encender un fuego y descansar hasta que saliera el sol. De cualquier forma, los sucesos de los últimos días les mantenían en un estado de excitación tal que les resultaba imposible dormir, con lo que se sentaron alrededor de la fogata que la joven había encendido y escucharon los relatos de aventuras del minotauro.

Estrella le interrogó interesada sobre el destino del reino, le preguntó sobre la guerra que su padre mantuvo hace siglos contra el malvado Geb y sobre los actuales gobernantes del reino. Tronador contestó a todas sus preguntas lo mejor que pudo y vio en el semblante de la joven que la poca esperanza que ésta mantenía en lo que aquí pudiera encontrar se desvanecía con cada respuesta.

Cuando despuntó el nuevo día, la joven había tomado una decisión: comenzaría una nueva vida en un nuevo mundo, ya que todo lo que la ataba a éste había desaparecido. Así, pidió a los héroes que la llevaran con ellos de regreso a la Tierra. Ya no tenía nada que hacer allí.

Primaria estableció de nuevo contacto con Maestro

Arcano y, casi al instante, un círculo interdimensional apareció frente a ellos. Tronador se despidió de sus efímeros camaradas de batalla y les aseguró que se volverían a ver.

Al cabo de unos segundos, se encontraban de nuevo en la Tierra, en la base de la Euroforce. La joven había perdido en unas pocas horas todo aquello que conocía.

Maestro Arcano propuso alojar a Estrella en las instalaciones de la Euroforce, para evitar el acoso al que seguramente se vería sometida por parte de las autoridades. El resto del grupo aceptó sin problemas, ya que la joven había demostrado un valor y una entereza impropias de su edad.

Lo que el futuro deparase a la princesa terrana y a sus nuevos compañeros era algo que aún no estaba escrito y que ellos mismos deberían forjarse con el esfuerzo y el trabajo en común.

## ADAPTACIÓN DEL CAPITULO III

Los personajes se encontrarán ya en su base, aparentemente a salvo y con la joven terrana bajo su custodia. Ahora se plantearán varias cuestiones:

► Si en el grupo hay algún dios y Avatar lo ha tratado como si lo conociera, tendrá posiblemente los mismos problemas que Primaria y deberá responder a las preguntas que le hagan sus compañeros. Los datos que pueda proporcionarles serán escasos y ya han sido apuntados: Avatar le resultará familiar, pero no sabrá quién es. En cuanto a los doce dioses y a los símbolos, podrá recordar a lo sumo dos o tres (Odín, Ares y Shiva).

► Las autoridades argentinas reclamarán a la joven, a la que consideran de «su propiedad». Dependiendo de la imagen pública y la influencia del grupo, serán tratados con mayor o menor condescendencia. Si el grupo está compuesto por personajes medio independientes, es muy posible que un grupo operativo de la TecnoRed intente hacerse con la joven por la fuerza. Ése puede ser un buen momento para que la terrana despierte y se ponga de lado de los personajes. De cualquier forma, el Director de Juego deberá tener muy en cuenta la manera en que los personajes traten a la terrana en un primer momento, no hay que olvidar que se trata de una orgullosa princesa, que es muy poderosa y que muy bien puede responder agresivamente ante una falta de respeto o un menosprecio.

► La joven estará buscando a un mago conocido como El Maestro. No será difícil relacionarlo con el conocidísimo Maestro Arcano. En cualquier caso, si los jugadores no llegaran a esa conclusión, el DJ puede ayudarles dando una pista a aquel que supere una tirada fácil de Conocimientos generales o de Idea. De todas formas la joven se mostrará desesperada por encontrar al hechicero.

► Gracias a las noticias, los K'rnai conocerán la existencia y el paradero de Estrella, así que atacarán para intentar hacerse con ella. Sería conveniente valorar las medidas de seguridad de la base de los jugadores, con el fin de determinar si los alienígenas podrían entrar sin ser detectados como tales y disponer así del factor sorpresa.

► Cuando consigan contactar con Maestro Arcano (cosa que les será mucho más fácil si alguno de los personajes es también mago o sus poderes tienen algo que ver con la energía mágica), Estrella contará su historia y Maestro Arcano se ofrecerá a abrirles un portal a Terra.

► Allí deberán luchar contra los trolls. En principio dos, pero el DJ es libre de introducir dos más cada dos o tres asaltos, dependiendo del potencial del grupo. Todo ello estará encaminado a que sea imprescindible la ayuda de Tronador, que aparecerá en el famoso «último momento» y salvará la situación.

► De regreso a la Tierra, Maestro Arcano ofrecerá la protección de la Euroforce a Estrella, cosa que ella aceptará. Si los personajes pretenden que la joven se vaya con ellos, un par de ataques más de la TecnoRed servirán para que recapaciten y acepten que la terrana estaría más segura bajo la protección de unos héroes oficiales y reconocidos, como es la Euroforce.



ALONSO '01

## PNJS

### GUERREROS K'RNAI

	G.1	G.2	G.3	G.4
<u>EUE</u>	10	125	134	126
<u>CON</u>	120	126	145	18
<u>AGI</u>	76	80	78	83
<u>INT</u>	60	67	73	62
<u>PER</u>	97	104	87	94
<u>APA</u>	34	25	41	28
<u>VOL</u>	67	81	63	78
<u>PV</u>	10	120	145	12
<u>DA</u>	30	45	60	45
<u>%ATAQUE</u>				
	75	82	80	70

#### DAÑO

SDIO / IDIOO+2.5 / IDIOO+4.5 / IDIOO+2.6

### ESTRELLA

<u>Fuerza:</u>	75	<u>Nombre Real:</u>	Estrella
<u>Constitución:</u>	80	<u>Tipo:</u>	Terrano
<u>Agilidad:</u>	92	<u>Profesión:</u>	Princesa
<u>Inteligencia:</u>	95	<u>Acc/Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	105	<u>Voluntad:</u>	84
<u>Apariencia:</u>	10	<u>Nivel:</u>	2
<u>PV</u>	50	<u>DA</u>	0
<u>EQM</u>	90	<u>Parada</u>	23

#### Habilidades

Montar a caballo 56%

Armas Blancas: espada 10%

Poderes	Valor	Rango
Control del Fuego	95%	Cósmico

Superpercepción (vista)

Superapariencia

Su poder de Control del Fuego procede del tatuaje en forma de llama que luce en el hombro derecho.

Conjuros	Nivel
Percepción mágica	2
Pseudo PSI	2

#### Historial

Estrella era hija del rey Santiago I de Iberia y fue enviada a la Tierra hace cuatrocientos años en una desesperada misión de la que dependía el futuro del reino. Una vez en la Tierra, fue capturada por los extraterrestres Dorkan. Tras escapar, quedó atrapada por los hielos de la Antártida durante cuatro siglos, sobreviviendo gracias a su condición de terrana y a su poder de Control del Fuego.

Al despertar en el siglo XXI, intentó llevar a cabo su misión, pues ignoraba que había transcurrido tanto tiempo. Todo ello le llevó a conocer a Maestro Arcano y a varios héroes de nuestro tiempo. Acostumbrada con rapidez al estilo de vida de la Tierra, ha decidido quedarse en nuestro planeta, aunque no descarta volver algún día a Terra.

#### Equipo especial

Las ropas que viste están imbuidas mágicamente de manera que no se ven afectadas por su poder.

### TROLLS

	TROLL 1	TROLL 2
<u>EUE</u>	110	165
<u>CON</u>	180	110
<u>AGI</u>	76	80
<u>INT</u>	30	23
<u>PER</u>	55	60
<u>APA</u>	21	41
<u>VOL</u>	45	34
<u>PV</u>	180	176
<u>DA</u>	120	105
<u>ATAQUE</u>	10%	75%
<u>DAÑO</u>	IDIOO+10	IDIOO+65

### TRONADOR

<u>Fuerza:</u>	180	<u>Nombre Real:</u>	Müll
<u>Constitución:</u>	80	<u>Tipo:</u>	Minotauro
<u>Agilidad:</u>	94	<u>Profesión:</u>	Guerrero
<u>Inteligencia:</u>	75	<u>Acc/Asal:</u>	3
<u>Percepción:</u>	70	<u>Voluntad:</u>	88
<u>Apariencia:</u>	55	<u>Nivel:</u>	8
<u>PV</u>	260	<u>DA</u>	135
<u>EQM</u>	70	<u>Parada</u>	24

#### Poderes

Superfuerza

Superconstitución

#### Habilidades

Hacha de combate 110%

Combate cuerpo a cuerpo 100%

#### Historial

Müll, más conocido como Tronador, es el héroe más destacado de los minotauros de Terra. Famoso por sus sorprendentes hazañas, su habilidad con las hachas (utiliza una en cada mano con mortal efectividad), su valor y su capacidad, casi ilimitada, de ingerir bebidas con alta graduación



alcohólica, recorre Terra en busca de nuevos desafíos. A pesar de su afición a las fiestas y a pasarlo bien, no se le debe menospreciar, ya que, cuando entra en combate se transforma en un enemigo a tener en cuenta. El malvado mago K'sser ha comprobado en más de una ocasión cómo sus planes se iban al traste gracias a la eficaz intervención de Tronador. Dicho sobrenombre hace referencia a los terribles bufidos que lanza antes de entrar en combate y que, en muchos casos, bastan para que sus enemigos huyan a toda prisa.

## EPÍLOGO: UN JURAMENTO

Todo parece haber vuelto a la rutina cotidiana. Sin embargo, en un templo situado en medio de la intrincada jungla hindú, un dios guerrero, despiadado y cruel, medita sobre las próximas acciones a emprender.

El verde esplendor de la naturaleza invade con lianas, enredaderas y ramas la majestuosa presencia de lo construido por manos inhumanas. La estructura del edificio parece sacada de la mente desequilibrada de un arquitecto demente. Todo ese caos, sin embargo, no es nada comparado con el que se alberga en el corazón del único ocupante del templo: está cegado por la ira y la rabia causadas por la traición de una esposa infiel y de unos hijos indignos de su estirpe. Sabe que están en la Tierra y no cejará hasta encontrarlos y darles su merecido.

De pronto, silenciosamente, una imponente figura aparece en los lujosos salones, materializándose de la nada, varios metros detrás del belicoso inmortal.

—¿A qué has venido? —la voz ronca de Shiva resuena en el vacío palacete. El dios se da la vuelta y se encara con el inesperado visitante.

—Ya lo sabes...—responde el interpelado—. ¿Estás dispuesto? Conoces los riesgos... y la recompensa —concluye seriamente el misterioso ser a quien algunos llaman Avatar

—Ya sabes que sí —contesta Shiva.

Avatar abre la mano y en ella aparece una pequeña runa. En su superficie está grabado el símbolo secreto del dios hindú. A medida que los dos poderosos seres se acercan, la runa comienza a brillar y a vibrar como si tuviese vida propia, al principio tenuemente, pero, tras unos instantes, proyecta un resplandor cegador.

El villano entrega al dios la piedrecilla. En este momento Avatar no puede reprimir una siniestra sonrisa que denota satisfacción por el curso que están tomando los acontecimientos.





ALONSO '01

—Eres el primero de muchos, Destructor. A partir de este momento tu existencia adquiere un valor cósmico. Tu vida ya no te pertenece, ahora eres parte del Destino —afirma rotundamente el enigmático ser.

—No temas, cuando llegue el momento estaré preparado —responde el inmortal apretando el puño sobre la valiosa posesión que le acaban de entregar.

—Lo sé —concluye Avatar y, tan repentinamente como apareció, se desvanece en el aire, sin dejar rastro alguno de su presencia.

## ¿CONTINUARÁ... ?

En los tres capítulos de la aventura, se ha introducido elementos nuevos que pueden ser el origen de ideas a partir de las cuales los Directores de Juego planteen las futuras partidas. A continuación vamos a repasar algunos de esos hechos. Muchas de las ideas aquí apuntadas son el comienzo de líneas argumentales que se irán desarrollando en próximos suplementos. Animamos a que cada Director de Juego experimente con lo ofrecido y obtenga sus propias conclusiones, pues, al fin y al cabo, lo único importante es sacarle el máximo disfrute al creciente mundo de Superhéroes Inc.

► Los restos de la nave Dorkan que se estrellaron hace cuatrocientos años en la selva amazónica, ¿son el origen verdadero de la existencia de los Tes-Khar en la Tierra? De ser así, ¿mantienen algún recuerdo de su

pasado y de la manera en que llegaron a nuestro planeta? Estas ideas pueden dar lugar a partidas ambientadas en el estado Tes-Khar, recientemente reconocido: desde intrigas internas por el poder hasta aventuras protagonizadas por personajes de esta raza tan intrigante.

► ¿Qué ha pasado con los villanos de la base submarina? Killer, Molde, Sónico y Cortocircuito no deben de estar muy contentos. Su enemistad con los personajes puede ser el origen de tramas en las que la venganza tenga un papel preponderante.

► ¿Qué extraño poder produjo los inquietantes cambios soportados por los Atlantes que los personajes se encontraron en la base de Avatar? ¿Será algo que esté afectando a toda la raza de los Atlantes?

► ¿Qué relación guarda IDESS con Avatar? ¿Cómo es posible que el megavillano haya usado sicarios contratados por la multinacional para hacerse con el cuerpo de la joven Estrella?

► Después de descubrir que todo lo que había dejado atrás en Terra había desaparecido hace cuatro siglos ¿qué es lo que va a hacer Estrella? ¿Se convertirá en miembro de la Euroforce o intentará recuperar el trono que le pertenece por derecho en su planeta?

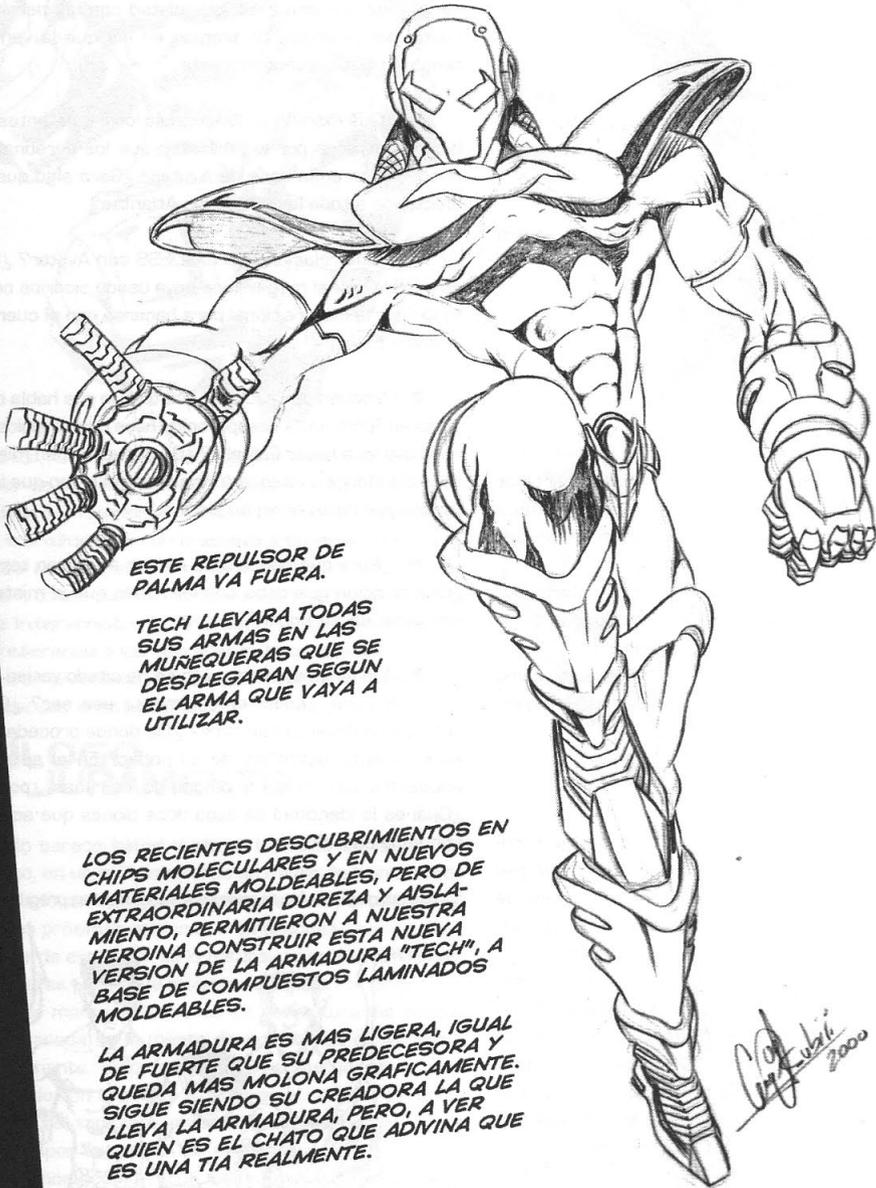
► ¿Para qué necesitaba Avatar a la joven terrana? ¿Qué relación guardaba con las runas que el misterioso ser tiene en su poder?

► A lo largo de este punto se ha citado varias veces a Avatar pero, ¿quién es realmente ese ser? ¿Cuáles son sus verdaderos objetivos? ¿De dónde procede y cuál es el alcance auténtico de su poder? En el epílogo se encuentra con Shiva y le da una de las runas, ¿por qué? ¿Cuál es la identidad de esos doce dioses que acabaron con su creador?

Muy pronto sabrás las respuestas a todas estas preguntas....



## TECH WEAPON MKII



ESTE REPULSOR DE PALMA VA FUERA.

TECH LLEVARA TODAS SUS ARMAS EN LAS MUÑEQUERAS QUE SE DESPLEGARAN SEGUN EL ARMA QUE VAYA A UTILIZAR.

LOS RECIENTES DESCUBRIMIENTOS EN CHIPS MOLECULARES Y EN NUEVOS MATERIALES MOLDEABLES, PERO DE EXTRAORDINARIA DUREZA Y AISLAMIENTO, PERMITIERON A NUESTRA HEROINA CONSTRUIR ESTA NUEVA VERSION DE LA ARMADURA "TECH", A BASE DE COMPUESTOS LAMINADOS MOLDEABLES.

LA ARMADURA ES MAS LIGERA, IGUAL DE FUERTE QUE SU PREDECESORA Y QUEDA MAS MOLONA GRAFICAMENTE. SIGUE SIENDO SU CREADORA LA QUE LLEVA LA ARMADURA, PERO, A VER QUIEN ES EL CHATO QUE ADVINA QUE ES UNA TIA REALMENTE.

DEL CREADOR DE EL HOMBRE MÚSCUL

# THE FUZZTOONS

## CHOCOKLINGONS

Vuelve Patrick con la historia  
más freak jamás contada  
sobre el universo

Tar Wars - Tar Trek  
por sólo 325 sopillas



2ª Edición



EDICIONES  
PANACEA



# SUPERHEROES INC.

El mejor juego de superhéroes **2a Edición**

editado en Castellano

Ref. disponibles:

- Caja básica: *Mutantes*
- Caja básica: *Tecnificados*
- Caja básica: *Arcanos*
- Caja básica: *Dioses*
- Caja básica: *Inhumanos*
- Caja básica: *Justicieros*

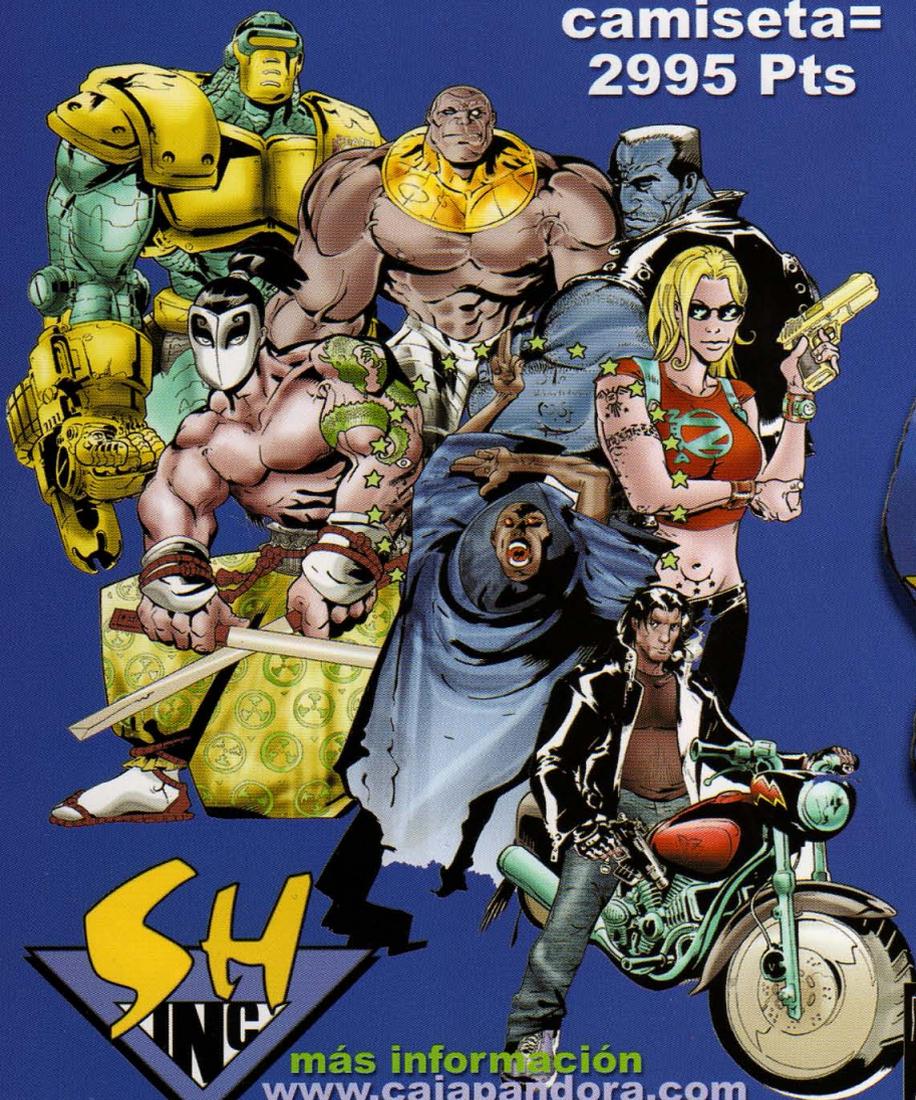
Próximamente:

- *superhéroes: La Pantalla*

¿Quieres saber más sobre la película de Superhéroes?

[www.shinc.f2s.com/](http://www.shinc.f2s.com/)

**Libro de reglas+  
cómic+figura+  
camiseta=**  
**2995 Pts**



**SH**  
**INC.**

más información  
[www.cajapandora.com](http://www.cajapandora.com)

(C) 2001. Ediciones La Caja de Pandora, S.L. Todos los derechos reservados.

**EDICIONES**  
**PANDORA**

**LIDER**  
magazine  
TU REVISTA OFICIAL