

AGUAS SUCIAS

Todo un escenario relampago de Superheroes Inc para un grupo de heroes de 3 a 5 jugadores con personajes de poder relativo...

En el valle del Guadalquivir

En un pequeño pueblo de Jaen (Villa Tordesillas) van a ocurrir algunos desagradables acontecimientos relacionados con la apertura de una mina de *titanium* y la destrucción de una presa. Las faldas de la ladera están repletas de este preciado mineral, o lo que es lo mismo, todo el termino municipal del pueblo, por lo que esta mina pertenece al Ayuntamiento, oficialmente.

Unos 53Km río arriba, el Rio Guadalquivir Menor es retenido por una gigantesca abobinación de hormigón, la presa *Goldstar*, construida por una corporación multinacional con una sede en Sevilla. La empresa es propiedad de Alvarez Carrión J., que se apoderó del 89% de la empresa con una opa hostil, y que también es propietario de *Geotec Inc.*, empresa de nivel nacional que se encarga de las primeras exploraciones del terreno, y que oficialmente se beneficiará si el Ayuntamiento no reclamase el derecho a excavar la mina (según las Leyes de Minería y Explotación de Subsuelos y Recursos minerales nacionales aprobada en 1998). Por desgracia para Villa Tordesillas, el Ayuntamiento va a reclamar la explotación de la mina.

Los planes de Alvarez son distintos; desea explotar la mina, y para eso no importa quien deba morir. Duncal Randal trabaja clandestinamente para él y ha contratado un grupo de metahumanos para que realicen el trabajo sucio (ver *Fuerza Fortuna*). Estos destruirán la presa y con ella el río arrasará el pueblo, ya que si no hay pueblo, no hay Ayuntamiento. Claro está, no sin antes destruir una pequeña empresa llamada *Titanium s.a.*, la cual sobrevive gracias a la única explotación de Titanium del sur, en la minas de Rio Tinto (Huelva).

Con estas noticias se puede comenzar la sesión de juego:

- Sigue el temporal que azota la zona sur de la península, hallandose los pantanos de Andalucia a más del 95% de su capacidad. Hoy como medida preventiva, el pantano del Retortillo de Hornachuelos en Cordoba abrió sus compuertas.

- Ayer acontecieron sorprendentes hechos en las minas de Rio Tinto, imagenes filmadas por un aficionado, vean ustedes... (se observa en el monitor como una bestia verde (Triton) y un tipo vestido de negro (Cero Absoluto), junto con una tercera mole de piedra (Elemental), arrasan y destroran las instalaciones de Titanium s.a. (VER MAS ABAJO...))

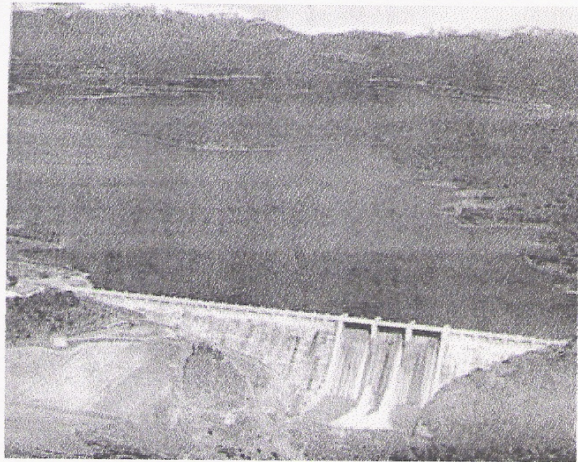
a) Una tirada de idea (o superinteligencia) exitosa les hará ver a los televidentes que para ser un video aficionado tomando unas tomas improvisadas los angulos son excesivamente buenos y los villanos se dejan ver demasiado por la camara.

b) Con una tirada de conocimientos generales se podrá identificar al grupo como Fuerza Fortuna, un conocido grupo de metahuma-

nos mercenarios. Un crítico en la tirada les permitirá además saber que son cinco sus miembros y que poseen cualidades para los desastres naturales, así como para la infiltración y las técnicas militares.

c) Una tirada de percepción crítica (o superpercepción) permitirá ver al televidente observar como se le cae algo de uno de los bolsillos a Cero Absoluto, aunque no puede identificarse que es lo que es.

Llegados a este punto, los jugadores deben saber cual es su objetivo, es decir, quienes son los malos. Y deben preguntarse que porque lo han hecho, tarea a la que el director puede contribuir, a traves de alguna tirada de idea o conocimientos generales para encauzar los objetivos, informando sobre la producción de la mina o la influencia en bolsa de la fechoría realizada (Titanium s.a. está siendo comprada por Geotec Inc. debido a la caída en picado del precio de sus acciones) < si algún personaje invertía en bolsa servirá de lazo el que tenga acciones de la



"prospera" Titanium s.a.>

Las Minas de Rio Tinto

Si los jugadores deciden ir allí para investigar se encontrarán que el ejército y la policía ha precintado la zona. En todo momento hay 12 soldados de vigilancia armados con cetmes, además de un coche patrulla de la policía nacional con una pareja de agentes y un camión del ejército de transporte de tropas comandado por un sargento.

Lo que queda de Titanium s.a. se encuentra en una explanada con entrada a un orificio en la pared de una cantera de

la mina (derrumbada). En el exterior hay abundante maquinaria pesada (inutilizada) y un edificio de oficinas (derruido e incendiado), así como varios barracones (en el mismo estado), todo junto a un meandro del río.

Si los jugadores consiguen burlar la vigilancia podrán observar lo siguiente:

a) Con una tirada de percepción (o si lo vieron por la TV) podrán encontrar lo que perdió Cero Absoluto. Se trata de un recorte de un mapa de carreteras de un conjunto de localidades, donde marcado con lápiz se encuentra Villa Tordesillas. Si no se fijaron o no lo vieron en TV, para encontrar el trozo de mapa deberán obtener una tirada de percepción a la mitad o un crítico en la mencionada habilidad.

Villa Tordesillas

En este pueblo sólo hay una posada en la que se hospedan todos los visitantes, trabajadores y turistas (Hostal María ***). El pueblo no es excesivamente grande, de unos 2500 habitantes, y se encuentra ubicado en las orillas del, ahora caudaloso, río Guadalquivir Menor, en el centro de un verde valle rodeado por las montañas del sistema bético.

<algunos nombres de zonas cercanas: embalse de Trancos de Beas (presa Goldstar), cordillera de la Sierra de Segura y cordillera de la Sierra de Segura>

En el pueblo, la gente del campo comenta que en la ladera de la hermita, donde se iba a construir el Santuario a la Santa María de Cazorla, Segura y las Villas, los "albañiles" encontraron "oro" (o si es alguien de más cultura podrá afirmar que los técnicos encontraron materiales preciosos). Sólo el Alcalde, Juan Ramos, sabe exactamente lo que hay allí, y desea emprender acciones para explotar la mina, aunque está a la espera del permiso del gobierno. Lo que realmente sucedió es que los técnicos de sondeos que trabajan en el estudio del terreno para la construcción del santuario descubrieron el Titanium e informaron a su empresa (Geotec Inc.)

Si consiguen contactar con los técnicos de Geotec, Inc. sólo podrán decir que saben que sus trabajos están paralizados, y que de todas formas la empresa está pagándoles unas dietas mostruosas por pegarse unas vacaciones en Villa Tordesillas. No podrán contar nada más pues sufren la amenaza de un despido en el caso de que hablen del tema <sólo hay cinco técnicos y tres peones que tienen la maquinaria pesada en la hermita, y sólo tienen instrucciones de esperar a un director técnico que está apunto de llegar, que no es otro que Duncan Randal>

Primer día.

Cuatro horas después de que llegen los jugadores, llegará Duncan Randal a simular que inspecciona la mina, con documentación falsa. No dará ordenes con relevancia salvo que sus subordinados sigan allí de forma corriente. Volverá a informar, marchándose por la mañana.

Segundo día.

A primera hora de la mañana Duncan Randal se reunirá con Mac Fletcher, un importante ingeniero y discutirán su opinión. <en realidad se trata de Polimorfo, disfrazado, que viene a entregar un dossier sobre la presa> Si algún personaje llega a ver algún plano deberá tirar percepción e inteligencia para identificar lo que son. Tras entregar los planos, Polimorfo debe escapar, cosa que le será fácil debido a sus habilidades, aunque si fuese necesario le podría estar esperando Rombo o algún miembro más del grupo si hiciese falta.

Duncan se marchará tras la reunión en el mismo coche que vino, un Porche 900s negro <blindado, armado y equipado con muchos trucos>

Esa tarde, los villanos dejarán su refugio secreto en la montaña para atacar la presa.

Su plan será:

- Tritón armará escandalo arriba de la presa para distraer la atención de los guardias.

- Polimorfo entra el la base de la presa disfrazado de mecánico con una caja de explosivos.

- Por si Polimorfo fallase, Rombo y el resto de miembros del grupo se transportan (portal mágico) a la base de la presa con tantos explosivos como puedan cargar.

- Justo antes de la explosión, se marcharán haciendo mucho ruido para que se note que el acto ha sido realizado por metahumanos.

- Si logran su objetivo observarán el espectáculo en un monte cercano.

Si los villanos consiguen su objetivo, y vuelan la presa, a los heroes les queda una posibilidad de detener la avalancha de agua: el derrumbe del final de la garganta, causandole unos 600pv, teniendo en cuenta que absorbe 50.

DATOS DE LOS PERSONAJES

Nombre: Cero Absoluto
Tipo: M. Genético
Profesión: Mercenario
PX: 30000
Acciones por asalto:3
Nivel:3
Daño Abs:75
Habilidades: Arma Corta, Explosivos , Arma Larga, Supervivencia (variada).
Superpoderes: Congelación (Alto) 50%, Emisión Rayo Congelante 50%, Superconstitución, Volar (Alto) 60%.

FUERZA (FUE):100
CONSTITUCIÓN (CON):150
AGILIDAD (AGI):100
INTELIGENCIA (INT):95
PERCEPCIÓN (PER):100
APARIENCIA (APA):99
Puntos de Vida:140

Nombre: Rombo
Tipo: Origen Múltiple
Profesión: Mercenario
PX: 30000
Acciones por asalto: 3
Nivel: 3
Daño Abs:40
Habilidades: Armas Cortas, Armas Largas, Arma Blanca, Conducir automovil, Pilotar Helicóptero, Pilotar Aviones.
Superpoderes: Portales Mágicos (4) 90%, Ataque Psiónico (Elevado)50%, Escudos (2) 90%.
<lleva traje de kevlar>

FUERZA (FUE):70
CONSTITUCIÓN (CON):100
AGILIDAD (AGI):93
INTELIGENCIA (INT):100
PERCEPCIÓN (PER):80
APARIENCIA (APA):100
Puntos de Vida:80

Nombre: Elemental
Tipo: M. Inducido
Profesión: Mercenario
PX:30000
Acciones por asalto: 3
Nivel:3
Daño Abs:105
Habilidades: Geología, Física, Química, Ingeniería, Explosivos.
Superpoderes: Superfuerza, Superconstitución, Control Geodinámica (Alto) 45%.

FUERZA (FUE):155
CONSTITUCIÓN (CON):170
AGILIDAD (AGI):95
INTELIGENCIA (INT):45
PERCEPCIÓN (PER):90
APARIENCIA (APA):15
Puntos de Vida:175

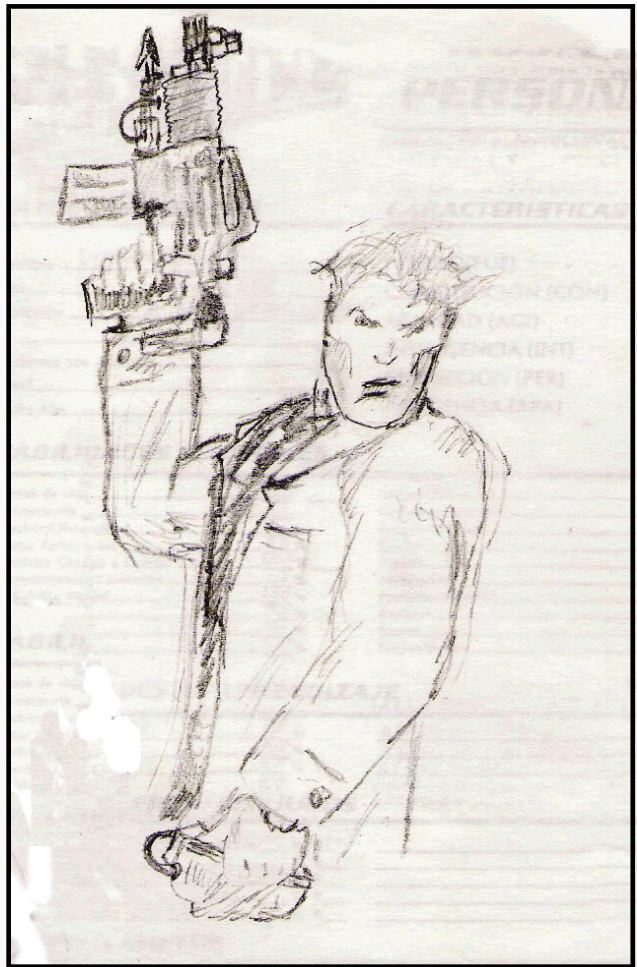
Nombre: Tritón
FUERZA (FUE):140

Tipo: M. Inducido
Profesión: Mercenario
PX:30000
Acciones por asalto:4 PERCEPCIÓN (PER):100
Nivel: 3 APARIENCIA (APA):23
Daño Abs:75 Puntos de Vida:140
Habilidades: Nadar, Bucear, Supervivencia (mar).
Superpoderes: Superfuerza, Superconstitución, Superagilidad,
Control del Agua (Alto) 50%.

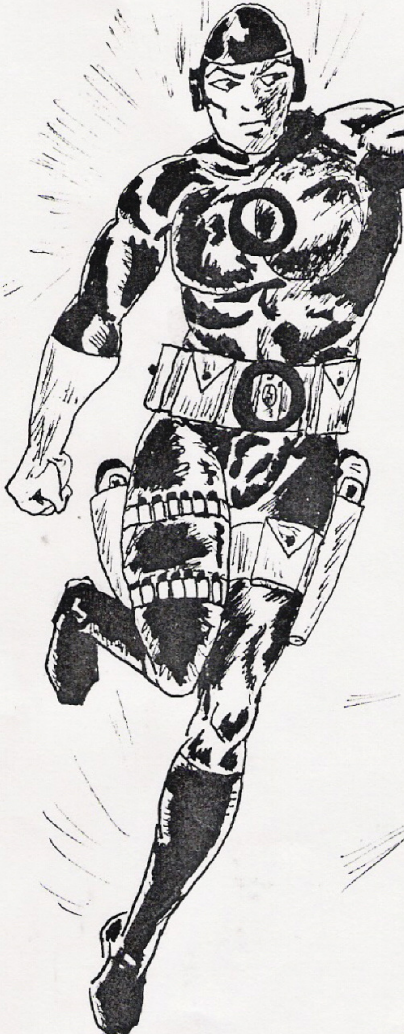
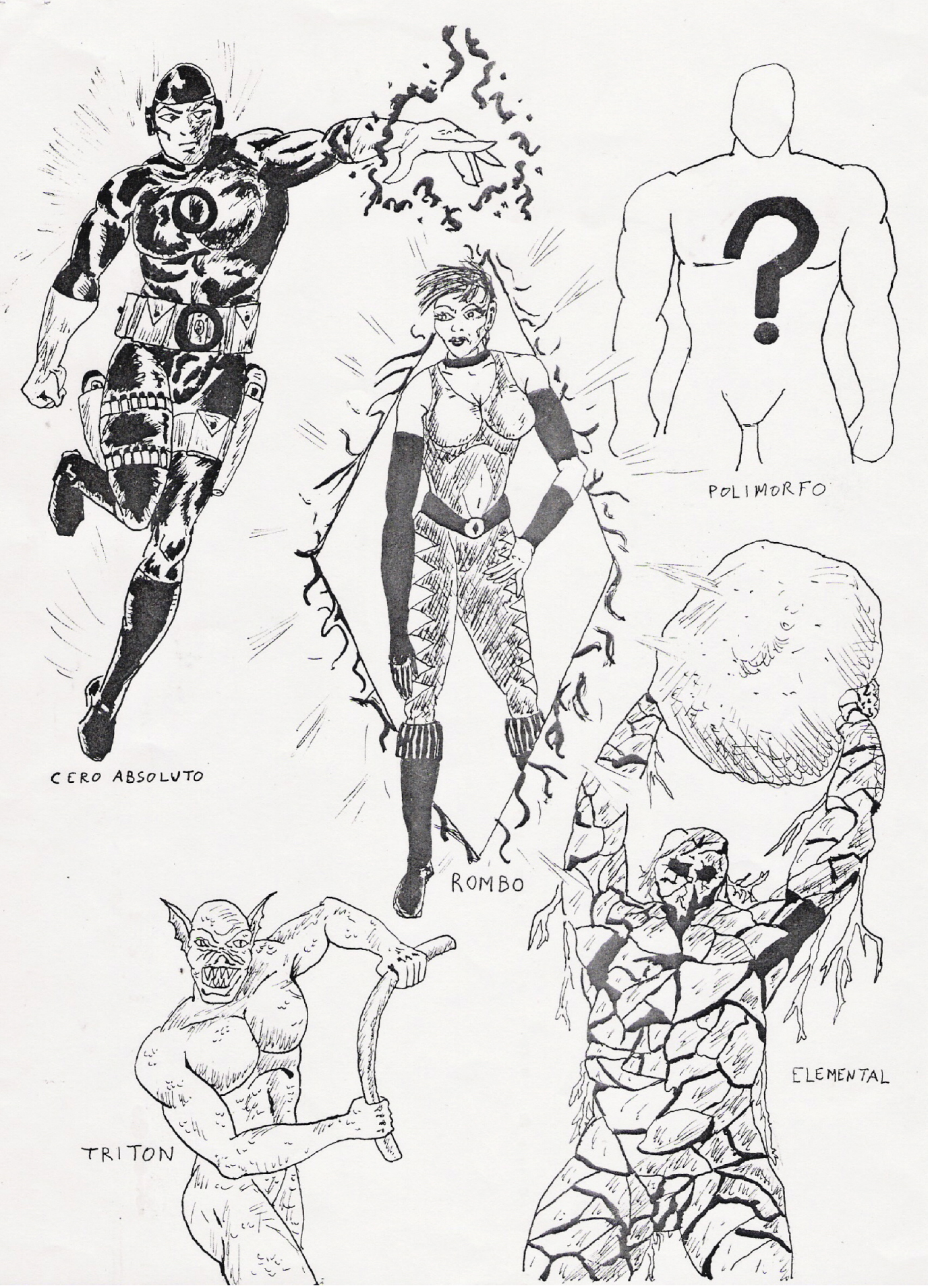
Nombre: Polimorfo
Tipo: M. Inducido
Profesión: Mercenario
PX:40000
Acciones por asalto: 4
Nivel: 4
Daño Abs:90 Puntos de Vida:155
Habilidades:Explosivos, Conducir Auto, Pilotar Helicóptero, Pilotar Aviones, Arma Corta, Ingeniería, Geología.
Superpoderes: Multiformidad (Alto) 150%, Superfuerza, Superconstitución, Superagilidad, Superinteligencia, Superpercepción.

Nombre: Duncan Randal
Tipo: Vengador
Profesión: Ex-agente CIA
PX:50000
Acciones por asalto:3 PERCEPCIÓN (PER):100
Nivel: 5 APARIENCIA (APA):80
Daño Abs:40 Puntos de Vida:100
Habilidades: Conducir, Explosivos, Supervivencia (varios), Arma blanca, Comp/Comm, Mecánica. *ENTRE OTRAS MUCHAS:*
Superpoderes: Arma corta, Arma larga, Armas militares, Sistemas de armamento de vehículo.
<lleva protección de kevlar , pistolón B31 (daño: 35+1D10x2), rifle asalto S7 (daño: 70+1D10x3)>

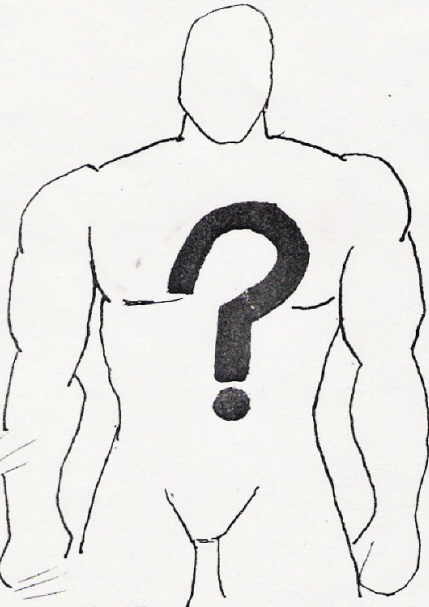
Nota: al calcular los % de las habilidades debeis tener en cuenta el nivel de los personajes no jugadores.



Duncan Randal



CERO ABSOLUTO



POLIMORFO



ROMBO



TRITON



ELEMENTAL