

CRONOPOLIS
EDICIONES



TM

SUPERHEROES INC.

CROSSOVER 1

EXPANSION SHI / ESPECIAL AVENTURAS #1



STRONG
HEROES
INC.

EL JUEGO DE ROLES DE LOS SUPERHEROES DE LOS AÑOS 80

LIBRO 3

CRONÓPOLIS
presenta

SUPERHÉROES INC.:

CROSSOVER #1

Guión Mikel Medina
Roberto López-Herrero
Miguel Ángel Aijón

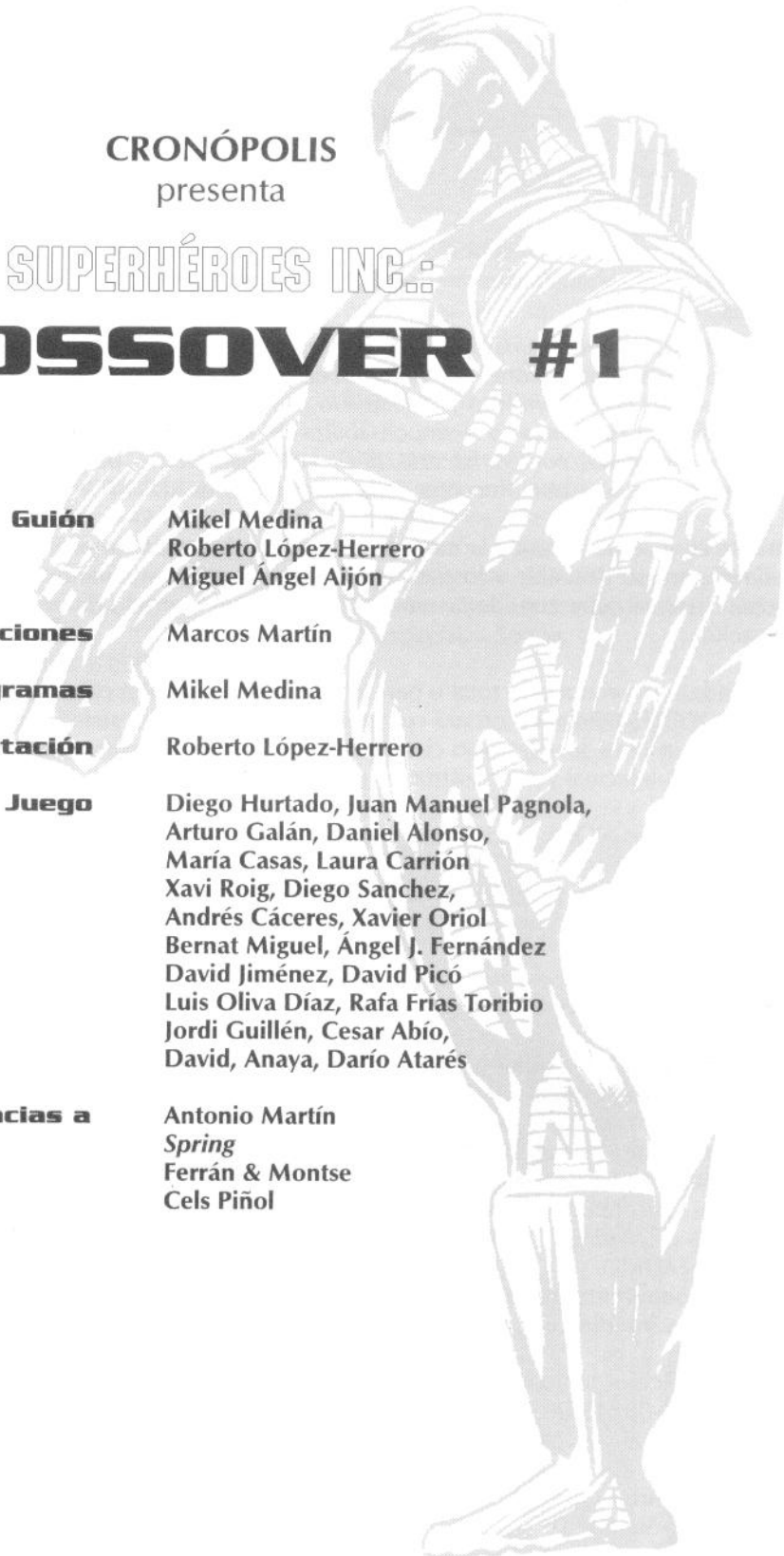
Ilustraciones Marcos Martín

Diagramas Mikel Medina

Maquetación Roberto López-Herrero

Pruebas de Juego Diego Hurtado, Juan Manuel Pagnola,
Arturo Galán, Daniel Alonso,
María Casas, Laura Carrión
Xavi Roig, Diego Sanchez,
Andrés Cáceres, Xavier Oriol
Bernat Miguel, Ángel J. Fernández
David Jiménez, David Picó
Luis Oliva Díaz, Rafa Frías Toribio
Jordi Guillén, Cesar Abío,
David, Anaya, Darío Atarés

Gracias a Antonio Martín
Spring
Ferrán & Montse
Cels Piñol



ADVERTENCIA: *Esto es una expansión para un juego de rol. Como tal, todos los sucesos ocurridos durante las sesiones de juego deben ocurrir únicamente en la mente de los jugadores, para su entretenimiento y deleite. No se debe confundir la realidad con la ficción. CRONÓPOLIS Ediciones no se responsabiliza del mal uso que de este manual, o cualquiera de sus productos, pudiera hacerse, ni de las implicaciones, de cualquier rango, que de estos hechos se derivasen. Recomendado para jugadores ADULTOS.*

En este libro se ha utilizado la nomenclatura masculina para simplificar su lectura ya que sería engorroso describir a los/las superhéroes/heroínas mediante ambos géneros. En ningún caso se debe considerar este hecho como un ejercicio de machismo o de discriminación.

Prohibida su reproducción total o parcial por cualquier medio pasado, presente o futuro. **CRONÓPOLIS Ediciones** iniciará cuantas actuaciones legales sean necesarias para perseguir la copia ilegal, los plagios o cualquier manipulación que sufran las obras objeto de su propiedad intelectual y sus registros de patentes y marcas.

© 1996 CRONÓPOLIS Ediciones.

SUPERHÉROES Inc. El Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic, HÉROE Agenda, SHI: Crossover #1 son marcas registradas por CRONÓPOLIS Ediciones.

Los personajes aquí descritos, así como sus distintivos de imágenes son propiedad de **CRONÓPOLIS CÓMICS ENTERTAINMENT GROUP**. Usados bajo licencia.

SHI: Crossover #1 es una expansión de **SUPERHÉROES Inc. El Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic**.

SHI: Crossover #1 es una publicación de

CRONOPOLIS Ediciones

Apdo. de Correos 329

Las Rozas de Madrid

28230 - MADRID

e-mail: cronos@interlink.es

<http://www.interlink.es/cronopolis>

Primera edición, Junio de 1996

I.S.B.N.: 84-88749-08-2

Depósito Legal: M. 24.300-1996

Impreso en Artes Gráficas Fernández Ciudad
C./ Catalina Suárez, 19
28007 - MADRID

PROLOGO - Historias...

En 1995 vio la luz SUPERHÉROES Inc. El Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic, desde entonces, nuestra vida ha sido un infierno...

Habíamos cambiado algunos nombres para protegernos de posibles amenazas, pero no sirvió de nada. La presión ejercida por grupos de superseres contra nuestra editorial, así como las "sugerencias" de misteriosos enviados de "personas muy influyentes molestas con vuestro libro" casi nos hicieron desistir...

Pero es nuestro deber y obligación, seguir revelando datos de esa realidad oculta a los ojos de muchos: hay superseres en España, y están entre nosotros.

Con **SUPERHÉROES Inc.: CROSSOVER #1** presentamos algunos de los episodios más dramáticos de la historia reciente de nuestro mundo, tal y como ocurrieron, para que todo el mundo sea testigo de las luchas entre estos metahumanos.

Sabemos que nos arriesgamos a perderlo todo, pero no podemos escondernos. Agradecemos a las siguientes personas su colaboración y apoyo en todo momento: Diego Hurtado, Juanma Pagnola, Esteban Gómez, Mijail Medenko, Jaime Torrens y, en especial, a Spring.

Mikel Medina
Roberto López-Herrero
En algún lugar de España, 1999



Quién es quien

En este apartado se incluyen las fichas de aquellos personajes que aparecen en este suplemento por primera vez. No se detallan, por ello, aquellos otros que ya han aparecido en **SUPERHÉROES Inc.** o en **HÉROE Agenda**.

En algunos casos, las fichas aparecen incompletas de cara a facilitar al DJ personajes *comodines* que se puedan adaptar según el nivel de los SPJs interpretados por los jugadores. En el mundo de los *comics-books* es normal que los personajes parezcan ser más fuertes, más ágiles o más poderosos según los caprichos de los guionistas. En el Universo de **SUPERHÉROES Inc.** el guionista es el DJ.

Es labor del Director de Juego establecer el nivel y el poder de los enemigos (PNJs) a los que se vayan a enfrentar los participantes en las aventuras de cara a equilibrar las partidas y aumentar la diversión.



THOR

Fuerza:	200	Nombre Real:	Thor
Constitución:	195	Tipo:	Dios
Agilidad:	135	Profesión:	Guerrero
Inteligencia:	90	Acc./Asal.:	4
Percepción:	80	Nivel:	10
Apariencia:	85	PV	240
DA	150		
EQM	70	Parada	50

Habilidades

Armas Especiales (Mjölfnir)

125% (+50 al daño)

Estatus Legal

Terrorista Mundial

Familiares

Odín y Friga (padres), Vidar y Balder (hermanos), Loki (hermano adoptivo), Sif (esposa).

Poderes

Super Fuerza
Super Constitución
Super Agilidad
Teleportación

Armas Especiales

Thor es el poseedor del fabuloso martillo **Mjölñir**, que tiene varias características que lo convierten en un arma temible.

Está forjado por Eitri, el enano, en metal Uru (un metal místico de increíble dureza y que es receptivo a la Magia). Además está imbuido mágicamente por Odín, de tal manera que actúa como una batería, potenciando los poderes de su portador. Todo ello le convierte en un arma con un +50 al daño.

Así Thor, cuyos poderes de teleportación solamente le permiten cubrir distancias de varios centenares de metros y transportarse solo, cuando está en posesión de su martillo puede cubrir distancias interestelares y llevar consigo a un pequeño grupo de acompañantes. Además puede proyectar energía mística en forma de rayos con rango Cósmico y un valor de 90%. No obstante Thor no suele utilizar esa propiedad de Mjölñir muy a menudo, ya que el arma extrae la energía del propio dios por lo que éste se debilita con cada descarga lanzada (Pierde PVs equivalentes al 10% de los puntos de daño que cause su ataque).

Era la primera vez que los dos asgardianos pisaban La Tierra desde hacia más de quinientos años. Las cosas habían cambiado mucho durante ese tiempo. Antes les consideraban dioses, y podían disponer de la vida y el destino de los mortales a su antojo. Ahora se les consideraba criminales. Además el mundo estaba lleno de extraños seres con sorprendentes poderes. Pero ellos eran dioses.

El primogénito de Odín observó cómo su compañero, Tyr, se defendía de aquellos que se hacían llamar Fuerza Máxima. Él se encontraba rodeado por los miembros del supergrupo norteamericano DefCon Zero. Con un brusco movimiento se desembarazó del enorme Stealguy y, acto seguido lanzó una descarga con su martillo contra el gigante, causándole un daño de $150+1d100=200$ PVs. El martillo drenó la energía del asgardiano, haciéndole perder $200/10=20$ PV. La invulnerabilidad del coloso no le sirvió de nada contra la energía mística del dios. Shooter se arrodilló junto a su compañero caído preguntándose si serían capaces de detener a un dios enfurecido...

Otra forma en la que Thor suele utilizar su martillo es lanzándolo violentamente contra sus enemigos para, acto seguido, teleportar a Mjölñir de regreso a su mano. Esta faceta del poder teleportador del asgardiano solamente funciona con Mjölñir.

Historial

Thor, dios de la tormenta, es el primogénito del dios padre Odin. Tras las luchas y combates del Ragnarok, el heredero natural de Asgard vio su trono usurpado por su hermano Vidar, el esperado. La venganza contra las hordas multidimensionales que causaron el Ragnarok le enloquecieron lanzándole a una búsqueda por todo el Universo. Con él han viajado Tyr, el dios de la guerra; Heimdall, el rastreador; su esposa Sif así como el Hechicero de la mentira, el dios Loki. Actualmente el paradero de Sif, Heimdall y Loki es desconocido.

TYR

Fuerza:	180	Nombre Real:	Tyr
Constitución:	175	Tipo:	Dios
Agilidad:	94	Profesión:	Guerrero
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	3
Percepción:	90	Nivel:	10
Apariencia:	55	PV	195
DA	120		
EQM	40	Parada	24

Estatus Legal

Terrorista Mundial

Familiares

Hermund (padre), Serfir (madre), Joanka (esposa, fallecida), Khus y Donar (hijos).

Poderes

Super Fuerza

Super Constitución

Emisión de Energía (Mágica)

Invulnerabilidad a ataques psi

Invulnerabilidad energética

Valor

85%

Rango

Alto

Historial

El dios de la guerra asgardiano fue durante milenios un guerrero noble y valiente, que puso su vida y su corazón al servicio de Asgard y de su señor en multitud de ocasiones. Tuvo que sacrificar su brazo derecho para conseguir apresar a **Fenris**, el monstruoso lobo destinado a devorar a Odín. Perdió sus otros miembros en las terribles batallas contra la invasión Dorkan. En esas circunstancias encontró el único apoyo de Thor, quien viajó por mil mundos hasta encontrar la manera de que Tyr recuperase sus extremidades perdidas.

En la actualidad Tyr es uno de los líderes asgardianos que propugnan la idea de que deberían recorrer el espacio y conquistar un Imperio interplanetario que les adorase. En su lucha ha unido su destino al de Thor, Sif, Loki y Heimdall.

Aunque siempre fue violento, las heridas y traumas sufridas por este dios y su necesidad de recurrir a la tecnología para volver a estar completo han vuelto a Tyr un ser totalmente insensible a la vida y cuya única pulsión es la destrucción. Muchas veces su comportamiento es tan sádico y salvaje que pierde el control de si mismo.

Las valkirias exiliadas tras la desaparición del Padre de Todos, Odin, las Valkryor, han combatido a lo largo de la historia reciente al demente dios de la Guerra, el híbrido tecnológico que un día fue un noble guerrero y que hoy es una fuerza de destrucción difícil de derrotar.

Los implantes mecánicos de Tyr son una parte más de si mismo desde que el dios hechicero Loki realizó un conjuro que dotaba de vida al frío metal. Ahora, el odio de Tyr hacia los Dorkan es tal, que el belicoso dios ha asaltado y destruido varios planetas habitados por estos seres.

BLINDADO

Fuerza:	180 95	Nombre Real:	James Lang
Constitución:	100	Tipo:	Tecnoarmadura
Agilidad:	92	Profesión:	Jefe de Seguridad
Inteligencia:	88	Acc./Asal.:	3
Percepción:	96	Nivel:	7
Apariencia:	78	PV	200 95
DA	150 (175) 0		
EQM	85	Parada	23

Estatus Legal

Ciudadano británico sin antecedentes penales.

Familiares

Marlon y Louis (padres, fallecidos), Peter (hermano)

Habilidades de aprendizaje

Armadura de Combate	85%
Sistemas de armamento	90%

Módulos

Comunicac. avanzadas
 Computadora táctica
 Amortiguador cinético
 SRS
 PL-5
 Repulsores
 Rayo Tractor
 Camuflaje
 Soporte vital
 Impulsores Match 1.0

Localización

Cabeza
 Cabeza
 Pecho
 Pecho
 Brazo derecho
 Brazo izquierdo
 Antebrazos
 Espalda
 Abdomen
 Botas



Historial

James Lang fue toda su vida un hombre de acción. En contraposición a su hermano, abandonó los estudios cuando apenas contaba diecisiete años e ingresó en el ejército. Pasó a formar parte de los cuerpos de operaciones especiales, en los que alcanzó el grado de teniente. Su participación en la guerra de las Malvinas le dejó profundas huellas psicológicas y fue el elemento que hizo que abandonase la vida militar.

No obstante, la gran experiencia adquirida en el ejército le sirvió para dedicarse a asuntos relativos con la seguridad. En 1.997 fue herido de gravedad y estuvo a punto de morir. Por ello su hermano le proporcionó la avanzada Tecnoarmadura que le convirtió en Blindado. En Agosto de 1.999 se convirtió en Jefe de Seguridad de Aqera.

JAGUAR

Fuerza:	111	Nombre Real:	Tr'ank
Constitución:	115	Tipo:	Tesh-Kar
Agilidad:	120	Profesión:	Asesino
Inteligencia:	70	Acc./Asal.:	3
Percepción:	110	Nivel:	4
Apariencia:	60	PV	100
DA	30		
EQM	70	Parada	40

Estatus Legal

Ciudadano Tesh-Kar con multitud de antecedentes penales

Habilidades principales

Combate cuerpo a cuerpo 135% (5d10)+20 (por las garras)

Historial

Tr'ank fue uno de los primeros entre los de su raza que advirtió las múltiples posibilidades que el mundo de los humanos ofrecía a la gente de su etnia. Se asentó en París y, su fama se extendió en el bajo mundo de la capital francesa, donde el Tesh-Kar cometió multitud de terribles asesinatos. Pronto fue contratado por Jean Rombeau, el capo de una importante familia de la mafia marselesa. Su ámbito de actuación cambió entonces hacia el sur de Francia y el norte de España e Italia. La "familia" de Rombeau prosperó durante ese período, hasta que en Diciembre de 1.999 Jaguar fue detenido, tras un sangriento combate, por Euroman II.

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

PODREDUMBRE

Fuerza:	70	Nombre Real:	Marta Lohert
Constitución:	85	Tipo:	Mutante genética
Agilidad:	94	Profesión:	Asesina
Inteligencia:	85	Acc./Asal.:	3
Percepción:	90	Nivel:	5
Apariencia:	75	PV	70
DA	0		
EQM	10	Parada	24

Estatus Legal

Ciudadana belga con antecedentes penales en todos los países de la UEO

Poderes	Valor	Rango
Absorción de vida	90%	Alto
Control de las moléculas ajenas	70%	Cósmico

Secuelas

El poder de Control de las moléculas ajenas, sólo lo puede utilizar para acelerar exponencialmente la descomposición natural de los materiales. En el juego esto se traduce en una pérdida adicional de 20 PV por asalto.

Historial

Marta fue una niña normal hasta los trece años, edad en la que se manifestaron por primera vez sus poderes. Ese dato cambió por completo su forma de vida, ya que se tuvo que enfrentar al rechazo de la sociedad que le rodeaba. Todo ello, unido a los continuos experimentos médicos a los que fue sometida acabaron con su cordura. Cuando cumplió los dieciséis años, el gobierno belga consiguió un permiso de los padres de Marta que, prácticamente, le convertía en su tutor legal. Lo que las autoridades pretendían era estudiarla y utilizarla como arma bacteriológica. Durante los años siguientes se llevó a cabo un largo proceso de entrenamiento, que le permitió acceder al control de sus poderes.

Sin embargo la mutante desequilibrada tenía otros planes. Una noche escapó de las instalaciones del gobierno matando a sus guardias y a los científicos que la estudiaban. A partir de ahí comenzó una frenética carrera de caos y destrucción por toda Europa. Fue atrapada por el Vértice de Combate y recluida en una celda de la prisión de Aqera, donde está sometida a complicados estudios psicológicos que esperan poder determinar su grado de salud mental.

EL PROFESOR

Fuerza:	55	Nombre Real:	Ernest Stalos
Constitución:	65	Tipo:	Mutante accidental
Agilidad:	60	Profesión:	Criminal
Inteligencia:	140	Acc./Asal.:	1
Percepción:	89	Nivel:	10
Apariencia:	60	PV	85
DA	0		
EQM	35	Parada	22

Estatus Legal

Ciudadano griego con antecedentes penales en la mayoría de los países de la UEO

Poderes	Valor	Rango
Super inteligencia		
Agresión psiónica	115%	Medio
Telequinesis	89%	Elevado (65)

Historial

Stalos llevó una vida normal y corriente hasta el año 1.996. Su trabajo como profesor de filosofía de la Universidad de Atenas le ofrecía pocas emociones. Durante las vacaciones de ese año, Stalos tuvo (según su versión) un contacto con seres extraterrestres, que experimentaron con él y más tarde le dejaron en libertad. Nadie dio crédito a su historia (excepto las TVs más morbosas). El carácter del filósofo se fue agriando por esa razón y todo ello llevó a que fuera expulsado de su Cátedra de la universidad. Ese fue el detonante que hizo aflorar sus poderes. Desde entonces el resentido profesor se embarcó en una cruzada criminal contra la sociedad.

VARANO

Fuerza:	126	Nombre Real:	German Markus
Constitución:	128	Tipo:	Mutante inducido
Agilidad:	146	Profesión:	-
Inteligencia:	50	Acc./Asal.:	4
Percepción:	140	Nivel:	3
Apariencia:	20	PV	110
DA	45		
EQM	60	Parada	55

Estatus Legal

Criminal con amplio expediente delictivo en España, Alemania y Portugal

Poderes	Valor	Rango
Superfuerza		
Superconstitución		
Superagilidad		
Superpercepción		
Regeneración de tejidos	-	Alto

Secuelas

Al ser una criatura de sangre fría, Varano es muy sensible al frío. Una temperatura inferior a 10° Centígrados hace que actúe con un Modificador de -30. A partir de los 0° cae en una especie de letargo que no superará hasta que la temperatura ascienda.

Historial

Markus formaba parte de un experimento del ejército alemán. Fue sometido a un proceso por el cual se le inyectaron grandes cantidades de un suero metabólico experimental formado a partir de las enzimas de diversos reptiles. El tratamiento pretendía producir una reacción a nivel molecular, que convertiría al individuo en un supersoldado. No obstante, algo falló; los compañeros de Markus murieron sufriendo horribles dolores, y él quedó convertido en una especie de hombre lagarto. El tratamiento, además de alterar monstruosamente su cuerpo humano, también se llevó todos los condicionantes de tipo moral, convirtiéndole en un ser sanguinario y sin escrúpulos.

Se hizo llamar Varano y escapó de su confinamiento. Se ha trasladado al sur de Europa, ya que al parecer se encuentra más cómodo en climas cálidos.

IDESS tiene en su poder multitud de informes sobre este hombre reptil que indican que ha sufrido una recesión evolutiva en sus sistemas nerviosos y estructurales lo que ha reducido su sistema límbico-cerebral a niveles reptiles.

Posiblemente Markus continúe evolucionando en su estado de reptil hasta alcanzar una forma definitiva que combinará lo mejor de estos animales y del ser humano.

Se desconoce cuanto tiempo llevará este proceso... Y que perderá Markus en el mismo ¿Su humanidad?

MATÓN

Fuerza:	140	Nombre Real:	Leo Grenati
Constitución:	140	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	76	Profesión:	Guardaespaldas
Inteligencia:	35	Acc./Asal.:	2
Percepción:	65	Nivel:	6
Apariencia:	62	PV	150
DA	60		
EQM	55	Parada	19

Estatus Legal

Ciudadano italiano con antecedentes penales

Poderes

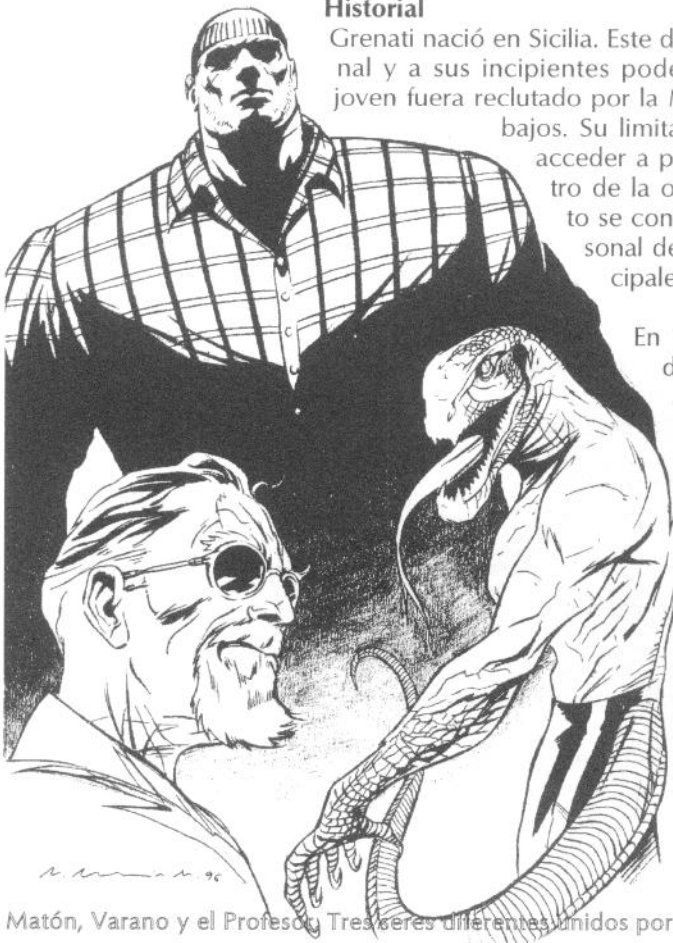
Superfuerza
Superconstitución

Historial

Grenati nació en Sicilia. Este dato, unido a un físico descomunal y a sus incipientes poderes, hicieron que desde muy joven fuera reclutado por la Mafia para realizar diversos trabajos. Su limitada inteligencia no le permitió acceder a puestos de responsabilidad dentro de la organización, no obstante pronto se convirtió en el guardaespaldas personal de Dino Rinaldi (uno de los principales padrinos).

En 1998 fue detenido y condenado a 27 años de prisión por el asesinato de tres policías que investigaban las actividades de su jefe.

Matón es uno de los seres humanos más estúpidos del planeta y es fácilmente motivable, aunque su estulticia le hace difícil de dominar mediante poderes mentales, ya que su intelecto es casi una tabla rasa.



Matón, Varano y el Profesor. Tres seres diferentes unidos por el mal.

ALASKA

Fuerza:	70	Nombre Real:	Martha Dakbrowska
Constitución:	85	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	94	Profesión:	Criminal
Inteligencia:	90	Acc./Asal.:	3
Percepción:	89	Nivel:	8
Apariencia:	75	PV	85
DA	0		
EQM	90	Parada	24

Estatus Legal

Ciudadana Polaca con antecedentes penales

Poderes	Valor	Rango
Congelación	70%	

Historial

Se sabe que Alaska fue utilizada por el antiguo gobierno comunista de Polonia en persecuciones políticas. Con la llegada de Walesa al poder, Martha se autoexilió al Nuevo Continente, donde adquirió el sobrenombre de Alaska y comenzó a utilizar sus poderes en beneficio propio.

Una vez en España, se unió esporádicamente a Decibelio, con el que ha cometido diversos atracos y atentados hasta su ingreso en prisión.

DECIBELIO

Fuerza:	80	Nombre Real:	Juan Manuel Pagnola
Constitución:	95	Tipo:	Mutante genético
Agilidad:	98	Profesión:	Criminal
Inteligencia:	80	Acc./Asal.:	3
Percepción:	90	Nivel:	3
Apariencia:	85	PV	70
DA	0		
EQM	80	Parada	25

Estatus Legal

Ciudadano hispano-argentino con antecedentes penales en los dos continentes

Poderes	Valor	Rango
Grito sónico	95	Cósmico

Historial

Pagnola llegó a España tras una breve, pero lucrativa carrera como criminal a lo largo y ancho de toda Latinoamérica. Fue contactado por Epsilon Eridani, quien le utilizó como agente especial. No obstante, el carácter conflictivo de Decibelio convirtió en incómoda la relación entre él

y el líder transjeco, quien, cansado, decidió que ya no le era de utilidad y mandó a su nueva asesina, Libra, a que se ocupara de él. La Tesh-Kar estaba a punto de cumplir su misión, cuando fueron interrumpidos por los Euromen, que salvaron la vida a Decibelio haciendo huir a Libra.

Desde entonces trabaja ocasionalmente unido a Alaska, con la que mantiene una curiosa relación amor-odio. A finales de 1.999 ambos fueron detenidos y reducidos en Aqera, tras haber sido condenados a 12 años de prisión.



Alaska y Decibelio, amantes y supervillanos.

GARGANTUA

Fuerza:	160	90	Nombre Real:	Fernando Navarro
Constitución:	160	100	Tipo:	Mutante accidental
Agilidad:		78	Profesión:	Criminal
Inteligencia:		70	Acc./Asal.:	2
Percepción:		80	Nivel:	2
Apariencia:		56	PV	160
DA	90	0		
EQM		65	Parada	20

Estatus Legal

Ciudadano español con antecedentes penales

Poderes	Rango	Valor
Cambio de Tamaño	Cósmico	100%

Secuela

Solamente puede aumentar de tamaño, no puede disminuir más allá de su tamaño humano normal.

Historial

Navarro es el resultado de experimentos llevados a cabo por IDESS. El proceso fue similar al realizado con Macross, aunque los resultados fueron ligeramente distintos. Desde ese momento Gargantua ha actuado como asesino y criminal de alquiler. Forma parte del nuevo Triangulo Mortal y ha sido contratado reiteradamente como refuerzo por Murder Unlimited.

Gargantúa fue capturado en esta última ocasión por Rüdél del Vértice de Combate.

PSYCHO

Fuerza:	55	Nombre Real:	Luis Horca
Constitución:	70	Tipo:	Mutante Inducido
Agilidad:	80	Profesión:	Ninguna
Inteligencia:	100	Acc./Asal.:	2
Percepción:	120	Nivel:	7
Apariencia:	45	PV	85
DA			0
EQM		Parada	20

Estatus Legal

Ciudadano Español sin antecedentes penales, oficialmente fallecido.

Grupo de afiliación

Guardia de Corps de I.D.E.S.S. (Oficialmente inexistente)

Poderes	Valor	Rango
Superpercepción		
Dominación mental	110%	Alto
Empatía Mental	110%	Cósmico
Agresión psiónica	110%	Cósmico

Historial

Luis Horca fue recogido por los servicios médicos de urgencia de Barcelona, en la madrugada del 2 de Junio de 1985. El parte médico oficial reveló su ingreso en un hospital como cadáver, aunque no fue así.

Victoria Reneses, médico de guardia y contacto de I.D.E.S.S. falsificó los papeles y facilitó su traslado a las instalaciones que esta empresa tiene en la ciudad Condal, donde Horca fue operado in extremis de múltiples traumas y fracturas. Su vida fue salvada a un alto precio. Su muerte cerebral (producida por el accidente de coche) permitió a los técnicos de I.D.E.S.S. realizar un complejo proceso de expansión mental conocido en la empresa como *Protocolo Plus Ultra*, lo que dotó a Horca de vastos poderes mentales de difícil control.

Tras un periodo de re-educación y adaptación a su nueva mente, Psycho comenzó a experimentar fuertes dolores de cabeza producidos por la estática psíquica. Necesita mantenerse sedado con fuertes drogas, o permanecer en cámaras de aislamiento para descansar. Su integración en la Guardia de Corps de I.D.E.S.S. se produjo en abril de 1998, cuando se le dio el alta definitiva y descubrió que no podía vivir en contacto con el mundo exterior, un mundo lleno de sensaciones, sentimientos y almas humanas gritando psíquicamente.



Su carácter se ha agriado con los años debido a su aislamiento y a la desconfianza de otros hacia un ser capaz de generar sentimientos falsos y dominar, así como exterminar, las mentes de los demás.

Psycho es un ser solitario y torturado que recuerda pequeños flashes de su vida anterior, dolorosas imágenes de una familia y un porvenir perdidos, quizás para siempre. En ocasiones realiza pequeñas escapadas al exterior, no sin antes consumir grandes cantidades de drogas sedantes y aturdidoras, sin las que sería incapaz de resistir una sobrecarga sensorial que le llevaría a la locura total.

Psycho creado por Eduardo Ojeda
(Salamanca)

DAVENFORT

Fuerza:	175	Nombre Real:	Richard Davenport
Constitución:	142	Tipo:	Mut. Induc./Tecnif.
Agilidad:	99	Profesión:	Ex-militar
Inteligencia:	20	Acc./Asal.:	3
Percepción:	79	Nivel:	7
Apariencia:	12	PV	185
DA	150		
EQM	15	Parada	25

Poderes

Superfuerza
Superconstitución

Historial

Nacido en Estados Unidos, Richard Davenport ha llevado en sus venas sangre militar al ser nieto e hijo de militares. Después de una brillante y prometedora carrera como soldado de la ONU, le fue encomendado dirigir la sección *Flashwings* de la UEO.

En una misión especial, en la que el Coronel participaba, fue capturado después de ser derribado su helicóptero con un haz energético.

Tras ser sometido a terribles experimentos, terminó siendo una de las marionetas sin cerebro del Dr. Junk.

Su esposa se niega a creer la versión de las autoridades según la cual Richard ha muerto en combate.



POWER GENERATION

El grupo llamado Power Generation es el sueño de su joven líder, Alex Recio, alias Powerboy, tras su intento fallido de unión a la Fuerza del Futuro. Sus miembros son Powerboy, Artillería, Death Machine, War Beast y Farfalla. Están financiados por Minos S.L. y el super-equipo A.X.I.S. les considera sus "hermanos pequeños". A pesar de esta conexión, el grupo mantiene libertad e independencia y operan en Madrid. La juventud de la mayoría de los miembros de Power Generation no es óbice para su poder y su capacidad de combate, como lo demuestran sus múltiples enfrentamientos con el nuevo y el antiguo Triángulo Mortal, Brazo Ejecutor, la Cofradía y Podredumbre.

POWERBOY

Fuerza:	160	Nombre Real:	Alex Recio
Constitución:	155	Tipo:	Mutante Inducido-Genético
Agilidad:	160	Profesión:	Estudiante
Inteligencia:	75	Acc./Asal.:	4
Percepción:	95	Nivel:	1
Apariencia:	85	PV	135
DA	90		
EQM	75	Parada	55

Estatus Legal

Ciudadano español sin antecedentes penales y cronológicamente menor de edad.

Poderes	Valor	Rango
Super Fuerza		
Super Constitución		
Super Agilidad		
Emisión de energía cósmica	47%	Alto
Volar	80%	Alto

Historial

Alex Recio es joven, impulsivo y algo cabezota. Quizá por ese motivo inició su carrera como héroe juvenil bajo el rimbombante nombre de Powerboy al desarrollar, a los 13 años, sus poderes mutantes.

De nada sirvió la oposición de su madre (que le descubrió a la semana de haber sido inmortalizado en la prensa en un combate contra Jaguar), ni que el público conociese su identidad: Alex quería ser un verdadero superhéroe.

Para ello, entró en contacto con la Fuerza del Futuro, pero su líder Euroman II resultó ser un hombre brutal y despiadado que poco o nada se parecía al original abanderado europeo. Decepcionado por la brutalidad de Euroman II, asustado por la presencia de Siluro, ignorado por la altiva Primaria y amenazado por Pablo Córdoba ("Chico, si tienes algún poder especial deberás estar al servicio de tu gobierno"), Alex decidió fundar su propio grupo.

La idea era sencilla: juntar a un puñado de héroes jóvenes como él y luchar contra el mal. Conseguirlo fue un suplicio: la negativa de Spring y Darkness (ocupados en limpiar Madrid de delincuentes), el intento de Eterno por meterlo en su grupo de justicieros (demasiado brutales para él) y la imposibilidad de contactar con otros héroes le llevaron a desistir.

Una crisis, motivada por el ataque de la Cofradía a una conocida discoteca de la capital, le hizo conocer a Artillería, una bella joven de color con una capacidad sobrehumana para manejar tecnología y a War Beast, una multiforme fiera y con experiencia en combate.

Juntos hicieron frente a Rompecuerpos, Vidrios y Disciplinador y, aunque salieron magullados, consiguieron hacer que los tres cofrades desapareciesen... llevándose con ellos al joven Alex.

Powerboy sufrió un desplazamiento temporal que le llevó a la Baja Edad Media, donde al parecer, sufrió persecuciones al ser tomado por brujo. Su estancia en esta época parece haber sido de varios años (Actualmente Alex posee la fisiología de un joven de 21 años).

Solo, fuera de su tiempo y lejos de adaptarse a una sociedad brutal, Alex buscó a un "hechicero poderoso que realiza increíbles prodigios" en palabras de las gentes de Toledo. Desgraciadamente lo encontró: provenía, como él, del futuro, aunque un par de años por delante: se trataba del demente Arkham, de Psykosys, al que combatió con fiereza y consiguió hacer huir de esa época.

Parecía estar condenado a permanecer en la Edad Media de por vida, pero, alguien, desde su futuro le estaba buscando: su propio grupo Power Generation con una versión mayor de si mismo, habían decidido buscar la ayuda de la Euroforce (Creada en el año 2000) y viajar en el tiempo en busca de Alex.

ARTILLERÍA

Fuerza:	85	Nombre Real:	Amanda Gardner
Constitución:	90	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	95	Profesión:	Estudiante
Inteligencia:	120	Acc./Asal.:	3
Percepción:	95	Nivel:	2
Apariencia:	90	PV	50
DA	0 (50)		
EQM	100	Parada	24

Estatus Legal

Ciudadana británica-española sin antecedentes penales y menor de edad.

Poderes	Valor	Rango
Super Inteligencia		
Empatía tecnológica	50%	Elevado

Historial

Amanda "Mandy" Gardner es una aplicada estudiante que compagina sus estudios con el diseño de tecnología. Todo esto gracias a su superinteligencia mutante y su poder que le permite comunicarse y dar ordenes a las máquinas que la rodean.

Su padre, un militar de la OTAN británico, sufrió heridas muy graves en 1992 cuando un GOA de la TecnoRed enloqueció debido a unos prototipos fallidos de armaduras basadas en tecnología alienígena capturada a una nave dorkan estrellada en el Atlántico norte. Amanda fue testigo directo cuando su padre fue expuesto, torturado y casi moribundo, por televisión, como rehén del desquiciado grupo de TecnoRed.

Desde ese día, Amanda sufrió un terror ilógico hacia todo lo relacionado con tecnología. Inclusive pequeños aparatos domésticos la causaban un miedo irracional. Cuando tenía trece años, sus padres decidieron buscar a la pequeña ayuda profesional.

Los resultados fueron sorprendentes: Bajo hipnosis Amanda era capaz de dominar mentalmente pequeños ingenios para que hiciesen lo que ella deseaba. En su estado normal, esos mismo aparatos la causaban un shock terrible.

Tres años más tarde Amanda había superado sus temores y fobias. Hoy en día es un miembro importante de la Power Generation, que diseña y mejora las armas e ingenios que sus compañeros necesitan. El estilo duro y castrense de su padre parece haber calado hondo en Mandy que prefiere la vida espartana y el ejercicio extenuante como forma de ocio.

Ha mejorado la armadura Death Machine que viste alguien que prefiere mantenerse en el anonimato, el cual se unió a ellos cuando se encontraron combatiendo a el Profesor.

DEATH MACHINE

Fuerza:	185 80	Nombre Real:	¿?
Constitución:	90	Tipo:	Tecnificado
Agilidad:	90	Profesión:	Superhéroe
Inteligencia:	100	Acc./Asal.:	2
Percepción:	100	Nivel:	¿?
Apariencia:	60 ¿?	PV	70 (200)
DA	0 (150/175)		

EQM	85	Parada	24
------------	----	---------------	----

Características Tecnoarmadura	Efecto
Amortiguador cinético	
Computadora Táctica	
Ocultación	
Impulsor	Match 1
Comunicaciones avanzadas	
SRS	
Repulsores	100+1d100
Amortiguador mental	1/10 Daño
Psi Onda	

Historial

Poco ha contado el ser que viste la "Maquina de la Muerte" sobre si mismo. Algunos datos: No es un ser artificial, porque Farfalla detecta vida en su interior; aun así, Powerboy sabe que ha sufrido grandes heridas y que tiene reemplazadas partes de su cuerpo por implantes cibernéticos; es mayor que ellos, tiene gran experiencia en combate y parece haber tenido importantes contactos que le podrían haber ayudado, pero se niega a recurrir a ellos.

¿Quien es Death Machine? Es español, es duro, está amargado y habla de traiciones. Afirma que con los Power Generation se encuentra bien, ya que son idealistas como lo era él... antes.



Death Machine, Armería, War Beast, Farfalla y Powerboy: Power Generation

WAR BEAST

Fuerza:	115	60	Nombre Real:	Ivona "Ivory" Ionescu
Constitución:	150	70	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	195	80	Profesión:	Estudiante
Inteligencia:	60	75	Acc./Asal.:	5 2
Percepción:	135	80	Nivel:	1
Apariencia:	60	76	PV	125 35
DA	75	0		
EQM	100		Parada	75 20

Poderes

Super Fuerza
 Super Constitución
 Super Agilidad
 Super Percepción

Secuelas

Ivory solo tiene sus poderes en la forma salvaje de War Beast. La transformación se produce en situaciones de stress, de manera incontrolable por ella y dura dos asaltos en los que es especialmente vulnerable ya que no puede realizar acciones de ningún tipo, más que huir.

Historial

Ivory nació en Rumania (Iasi, 1981). Sus padres se trasladaron a vivir a España cuando ella era una niña. Su infancia transcurrió normal y feliz, ajena a las variaciones genéticas que se desarrollaban en su interior. No hubo detonante, no hubo una situación crítica... Un día, Ivory se despertó convertida en una criatura de piel blindada, un ser asustado y tenso con la mente confusa. Todo era diferente: el mundo olía distinto, la gente era de otra forma, y ella estaba amenazada por algo.

Lejos de asustarse o repudiarla, sus padres pusieron el caso en manos de un amigo: Miguel Igéa. Sin que Ivory lo supiera, el destino le tenía reservada un sitio entre los metahumanos de Minos S.L. Tras un corto periodo de entrenamiento ("innecesario para alguien tan impetuoso como esta chica" según Metal Wolf), y después de lograr que Ivory asumiera su condición, se unió al grupo Power Generation cuando conoció a Powerboy y Artillería.

Ella es el enlace entre el grupo y Minos S.L. y su gran sentido del humor a permitido aliviar situaciones de tensión entre el misterioso Enigma y Alex Recio en más de una ocasión. Ivory define sus poderes como "un efecto de la adolescencia un poco más marcado que el acné" y su carácter alegre se ha agudizado tras encontrarse con su yo futuro cuando el grupo del año 2002 trajo de vuelta a Powerboy e Ivory pudo comprobar como iba a desarrollar sus poderes y convertirse en una bella guerrera.

FARFALLA

Fuerza:	105	Nombre Real:	Farfalla
Constitución:	110	Tipo:	Parahumano: Terrana
Agilidad:	200	Profesión:	Aventurera
Inteligencia:	90	Acc./Asal.:	6
Percepción:	105	Nivel:	1
Apariencia:	110	PV	65
DA	15	EM	76
EQM	80	Parada	80

Estatus Legal

Inexistente. Farfalla no tiene una existencia legal en nuestro mundo.

Poderes

Super Velocidad
Volar (Por su propia naturaleza)

Hechizos

Escudos místicos

Rango

3

Efecto

40+4d10

Armamento

Fusil Láser
Proyector de Partículas
Amortiguador mental

Efecto

100+5d10

150+5d10

1/20 Daño

Historial

Farfalla era miembro del Ejército de Liberación de los Seres Mágicos, una facción escindida en la Guerra de la Eternidad que se librará en el futuro de Terra. Buscando una solución para acabar con las huestes enemigas, Farfalla se presentó voluntaria para probar un prototipo de teleportador avanzado que permitiría a sus camaradas aparecer y desaparecer de las batallas sin problemas. Las primeras veces funcionó, pero cuando se le pidió que proyectara un escudo místico en el momento de activar el ingenio, la pequeña mujercita alada desapareció para no volver jamás.

Con un flash cegador se encontró en un mundo yermo de magia, pero con tecnología atrasada para ella, nuestra Tierra. Su presencia, que alteraba el equilibrio mágico de nuestra realidad, no pasó desapercibida: Umbra, K´sser y Maestro Arcano, así como Sacred Spirit de las Nature Corps, se dieron cuenta de su llegada a nuestro mundo.

Afortunadamente Farfalla recordaba la historia de su mundo de origen, donde se contaba la leyenda del malvado K´sser y no creyó al nigromante cuando este se le acercó con halagos y propuestas. Su carácter impulsivo llevó a Farfalla a un enfrentamiento directo con el oscuro mago y su superpoderosa hija Jewell. La intervención del místico del Vértice de Combate, Maestro Arcano, ayudado por Tech Weapon y Bandera Negra, desbarataron los planes del villano.

Aún así, Farfalla huyó... comprendiendo su situación y dispuesta a encontrar a sus antepasados: los terranos exiliados Spring & Darkness, los padres de su estirpe de guerreros que devolvieron a Terra la paz que K´sser les quería negar. Los encontró y ellos también notaron su presencia, pero no se puso en contacto con ellos: era demasiado duro, conociendo el futuro de sus tatarabuëlos, verlos en su plenitud y con la inocencia que Farfalla sabía perderían años más tarde...

Farfalla se ha integrado como miembro de pleno derecho de Power Generation y sus habilidades como guerrera, unidas a su pequeño tamaño, velocidad y poderes mágicos, la convierten en un miembro importante del grupo.



Caos en Aqera

Por MIKEL MEDINA

Aqera es el nombre de una pequeña isla del Mediterráneo, la cual cobija el penal especial para metahumanos de la **Unión Europea**. Las medidas de seguridad son impresionantes y, por si fuera poco, 50 efectivos de **TecnoRed** se encargan de que todo permanezca en orden. Nunca nadie ha logrado escapar de la isla con vida.

Nunca... hasta ahora.

“Caos en Aqera” es una aventura preparada para que un grupo **muy potente** de 5 o 6 SPJs intente abortar una fuga masiva de la isla. Opcionalmente se puede jugar en dos mesas, con dos DJ. En este caso los jugadores de la segunda mesa actuarían como un grupo de Supervillanos que intenta escapar.

AQERA

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

Un pequeño aeropuerto y un embarcadero son las únicas conexiones de Aqera con el mundo exterior.

Las instalaciones de la isla están dotadas con los más modernos sistemas y el personal más cualificado. El complejo está compuesto por cuatro plantas, tres de ellas bajo tierra.

Todo el edificio está construido con un material especial llamado **granito férrico**, un compuesto inicialmente desarrollado para resistir la enorme presión de las grandes fosas oceánicas. Es increíblemente resistente, y aunque existen metahumanos capaces de romperlo, el espesor de la construcción es tal que necesitarían días de trabajo continuo para poder salir a través de sus muros.

Los sistemas de alarma se conectan automáticamente, sellando las salidas con planchas de acero-omnio de 20 centímetros de grosor. Además hay pasillos provistos de emisores láser L600 y de gas aturridor.

El cuerpo de guardia está formado por 50 agentes de TecnoRed. Quince de ellos llevan armaduras Zortek HA adaptadas a la lucha submarina, y diseñadas para proteger las dos salidas secretas al mar.

El resto están distribuidos de la siguiente manera:

- ★ En la planta baja 10; 5 con armaduras Tholweb IV y el resto con Zortek HA.
- ★ En el Sótano 1 hay 10 más, todos ellos provistos de armaduras Tholweb IV.
- ★ En el Sótano 2 sólo hay 5, con modelos Zortek HT.
- ★ En el último sótano, hay otras 10, y sus armaduras son como las de la planta baja.

Todos ellos están bajo el mando de **Blindado**, jefe de seguridad de Aqera. En un principio están en los lugares marcados en los planos como “SALA DE GUARDIA”, pero si hay alguna alarma o emergencia acudirán de inmediato, así que el DJ tiene libertad absoluta para manejarlos como quiera.

GUARDIAS TECNORED

AxA	2
INI	40
PARADA	20

THOLWEB IV

FUE		160
DA		135
PV		185
ARMAS	%	EFECTO
Proy. part.	60	100+5d10

ZORTEK HA

FUE		185
DA		150
PV		200
ARMAS	%	EFECTO
Proy. part.	70	100+5d10
2 Misiles (Xter)	70	100+5d10

ZORTEK HT

FUE		175
DA		135
PV		185
ARMAS	%	EFECTO
4 L600	65	75+5d10

A continuación se describen las instalaciones, que siempre pueden ocultar elementos extras de cara a favorecer la jugabilidad de la partida o a que ésta resulte más emocionante.

PLANTA BAJA

Una entrada principal conduce (a través de un sofisticado detector de armas) a una gran sala donde hay un mostrador de **Información** y dos puertas.

Cada una de esas puertas lleva a un pasillo totalmente barrido por **scanners** que analizan a cada sujeto que pasa por allí hasta una sala de espera.

En esta planta se encuentra el **Alcaide**, así como la sala de control y el centro de

comunicaciones. Todas las habitaciones de edificio están conectadas con el centro de comunicaciones mediante un sistema de audio-video interno.

En el ala oeste se encuentran los ascensores neumáticos y una vía secreta de acceso a los demás niveles. También se encuentra aquí el despacho de Blindado.

SÓTANO 1

Es básicamente un complejo de celdas de alta seguridad reservada a los presos en espera de juicio. Un pasillo repleto de L600 (10) comunica a los presos de este nivel con los ascensores. Una puerta secreta (Crítico en PER si se declara que se están buscando puertas secretas, si no imposible a menos que se posea Superpercepción) oculta el pasillo que conduce hacia las escaleras. En las celdas de este nivel se encuentran los siguientes villanos:

- CELDA 1 **BOA**
Ver HÉROE Agenda.
- CELDA 2 **PLAGA**
Ver HÉROE Agenda.
- CELDA 3 **JAGUAR**
- CELDA 4 **PODREDUMBRE**
- CELDA 10 **MACROSS**
Ver SUPERHÉROES Inc.
- CELDA 12 **IMPULSO**
Ver SUPERHÉROES Inc.
- CELDA 15 **EXPLOSIVA**
Ver SUPERHÉROES Inc.

Explosiva irá vestida con ropa normal de calle, y se hará pasar por una empleada aterrorizada de la prisión. Así intentará engañar a los SPJs para poder escapar. Si ve que las cosas se ponen complicadas intentará acercarse lo máximo posible a uno de los SPJs para activar su poder a toda potencia sobre él.

Las celdas en las que no se detallan ocupantes no es que estén vacías, si no que los presos han sido noqueados por los guardias de TecnoRed antes de que éstos fueran reducidos por el resto de los villanos.

SÓTANO 2

Aquí se encuentran los laboratorios y el complejo médico. El pasillo que conduce al generador auxiliar está plagado de emisores de gas Muy potente, que se activan por el calor corporal (en caso de emergencia), en este nivel se encontrarán los cuerpos sin sentido del cuerpo médico y del personal de los laboratorios, debido al efecto de los gases.

También se encontrará el pasadizo secreto que lleva hasta las escaleras. Además otra puerta secreta (igual que la del Sótano 1) lleva hasta una salida acuática de la isla, que estará protegida por los TecnoRed provistos de armaduras Zortek HA modificadas para la lucha submarina.

SÓTANO 3

La prisión propiamente dicha. También aquí existe una salida secreta al mar. Además hay dos tipos de celdas. Las "comunes" y las de seguridad extrema.

CELDAS COMUNES

Son celdas cuyas paredes y puertas están continuamente "bombardeadas" por miles de kilovatios de electricidad; en ellas permanecen algunos de los supervillanos más crueles y despiadados del mundo, tras haber sido condenados por sus macabros crímenes contra la Humanidad.

Los supercriminales que en ese momento se encontraban encerrados allí son:

OGRO

Ver SUPERHÉROES Inc.

TRÍFIDO

Ver SUPERHÉROES Inc.

VARANO

MATÓN

ALASKA

DECIBELIO

EL PROFESOR

GARGANTUA

CELDAS DE SEGURIDAD EXTREMA

Preparadas para anular y bloquear los poderes de estos villanos, las celdas de S.X. están dotadas de mecanismos e inhibidores neuronales (NoPsy) así como potentes campos de fuerza (300) que impiden cualquier movimiento por parte del sujeto.

SEISMO

Ver SUPERHÉROES Inc.

SHIVA

Ver HÉROE Agenda.

THOR

TYR

LA AVENTURA

La isla de Aqera está conectada mediante redes submarinas, con 6 centrales eléctricas diferentes. Con ello se consigue que un fallo en la corriente eléctrica se convierta en algo casi imposible. Además cuentan con un generador auxiliar dentro del propio edificio, que basta para mantener operativas las funciones más básicas, aunque disminuye en un 75% la efectividad del sistema de seguridad de las celdas.

Es un sistema aparentemente infalible. Pero en las últimas semanas Aqera ha recibido a cuatro "inquilinos" superpoderosos:

- ★ **Seismo**, capturado por el supergrupo japonés **Última Force**, después del último ataque del dios loco al país nipón.

- ★ **Shiva**, el terrible ser que se auto proclama dios, causante de las últimas matanzas en Pakistán, y que fue reducido por el **Vértice de Combate**.
- ★ **Thor y Tyr**, dos entes procedentes de la lejana Asgard, que fueron capturados *in extremis* por la acción conjunta de los grupos **Fuerza Máxima** y **DefCon Zero**.

NOTA PARA EL DJ

En caso de jugar la partida con dos mesas, éstos serían los personajes de los jugadores que harían el papel de villanos intentando escaparse.

Estos peligrosísimos villanos fueron confinados en las celdas de SX (Seguridad eXtrema), dotadas con inhibidores neuronales, que impiden cualquier movimiento por parte del sujeto que permanece en la celda.

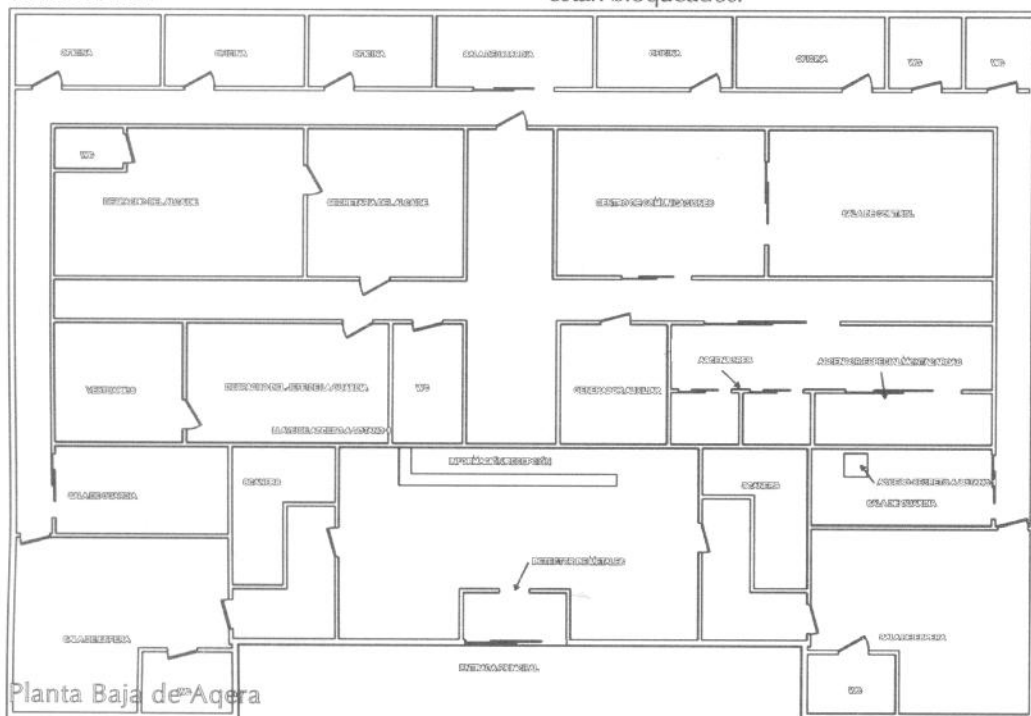
No obstante, Seismo comenzó a proyectar su poder de Control de la Geodinámica hacia el fondo del mar que rodea la isla.

Y así, lentamente el poderoso dios, fue minando la resistencia del lecho marino, poco a poco, a lo largo de las horas, los días... hasta que un imposible corrimiento de tierra simultáneo alrededor de Aqera, produjo un fallo en todas las conexiones energéticas del penal con el exterior.

Inmediatamente las alarmas saltaron y el generador auxiliar se conectó, pero en ese momento, durante un instante, los sistemas de seguridad dejaron de funcionar, y la totalidad de los presos salió de sus celdas.

LOS VILLANOS

En un primer momento el grupo de TecnoRed instalado en el SÓTANO 3 intentarán reducir a los cuatro prisioneros más peligrosos (los de las celdas de SX o Seguridad Extrema). Tras la lucha (que deben vencer los villanos sin muchas dificultades) se juntarán con el resto de los prisioneros del nivel y se darán cuenta de que los ascensores están bloqueados.



Una comunicación procedente del Alcaide les exigirá una inmediata rendición. A partir de ese momento se establecerá una discusión entre los presos, sobre quién debe de ser el líder de los fugados.

El DJ tiene mano libre a la hora de continuar la aventura. Pronto los supervillanos se enterarán por el sistema de comunicaciones que han llegado los SPJs; será interesante que éstos mantengan un contacto con los presos (esto hará más emocionante la comunicación entre las dos mesas de jugadores en el caso de que sea una partida múltiple).

Los supervillanos pueden coger rehenes (de entre el personal de la prisión y los guardias), y pronto se enterarán de que necesitan las llaves electromagnéticas para acceder a los niveles superiores.

Hay varios lugares a los que los fugitivos pueden intentar llegar: el generador auxiliar, una salida al mar, los pisos superiores, etc.

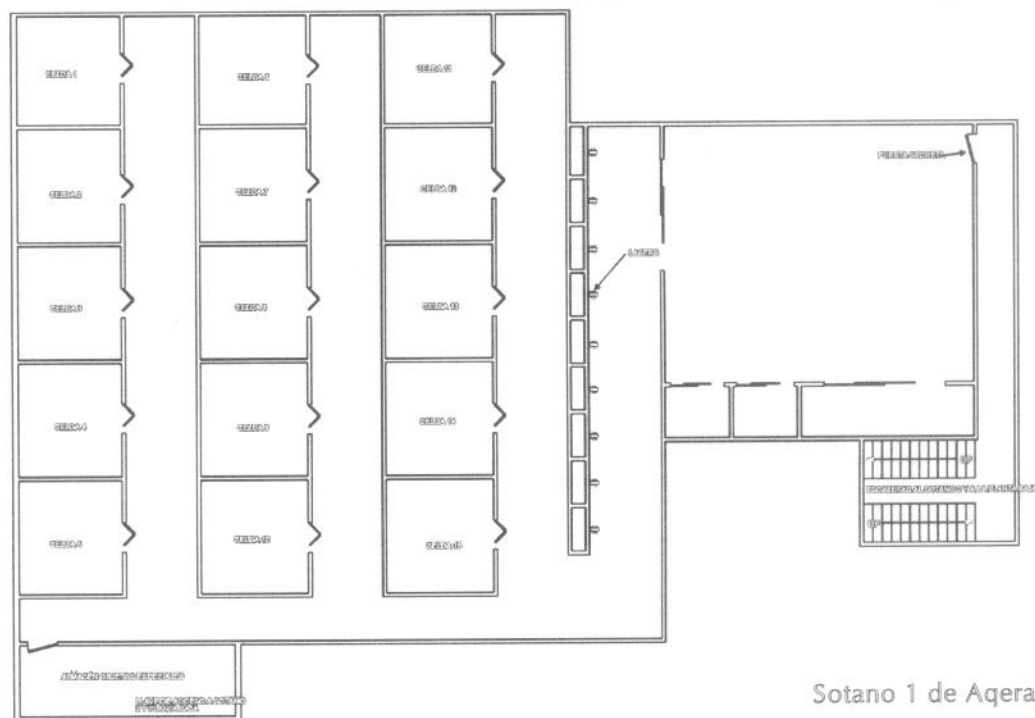
El DJ debe evitar que los SPJs se enfrenten a todos los villanos a la vez, ya que sería un suicidio para ellos. Así, será conveniente que los prisioneros se separen en grupos. Estos se encontrarán con más efectivos de TecnoRed, láseres y gases en los pasillos y por fin al grupo de SPJs interpretado por los jugadores. Del resultado de ese combate dependerá si los villanos recuperan o no su libertad...

... Y que tiemble el mundo si lo consiguen.

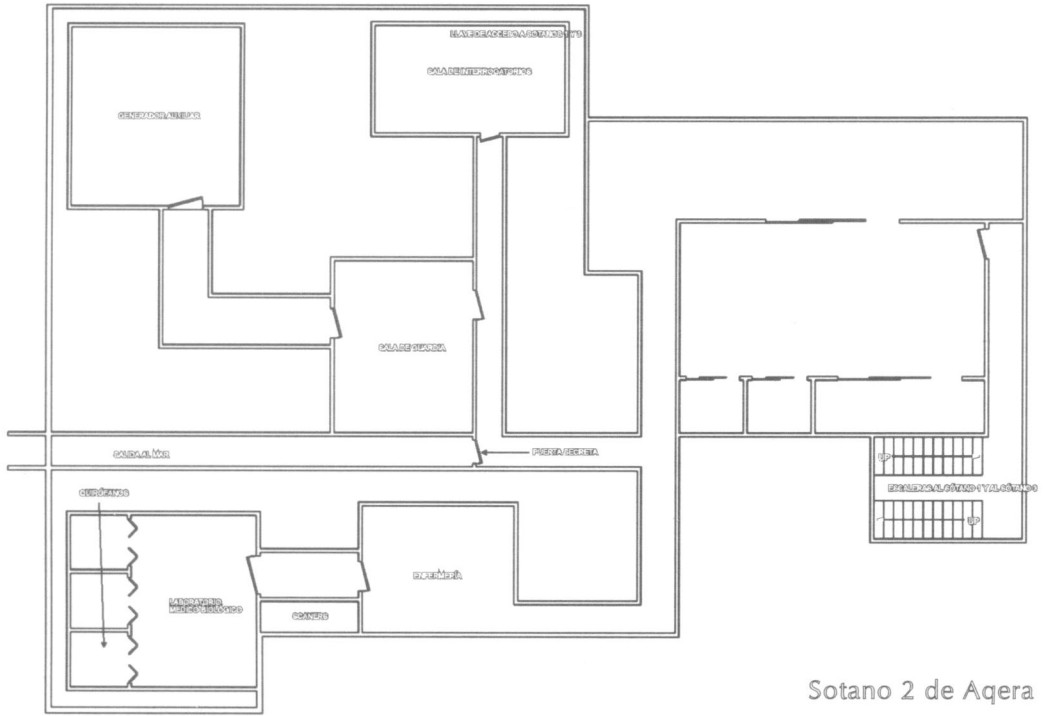
LOS SPJs

El grupo de SPJs que se enfrente a tan terrible amenaza deberá estar formado por héroes muy poderosos, ya que si no, no tendrán la más mínima posibilidad de éxito.

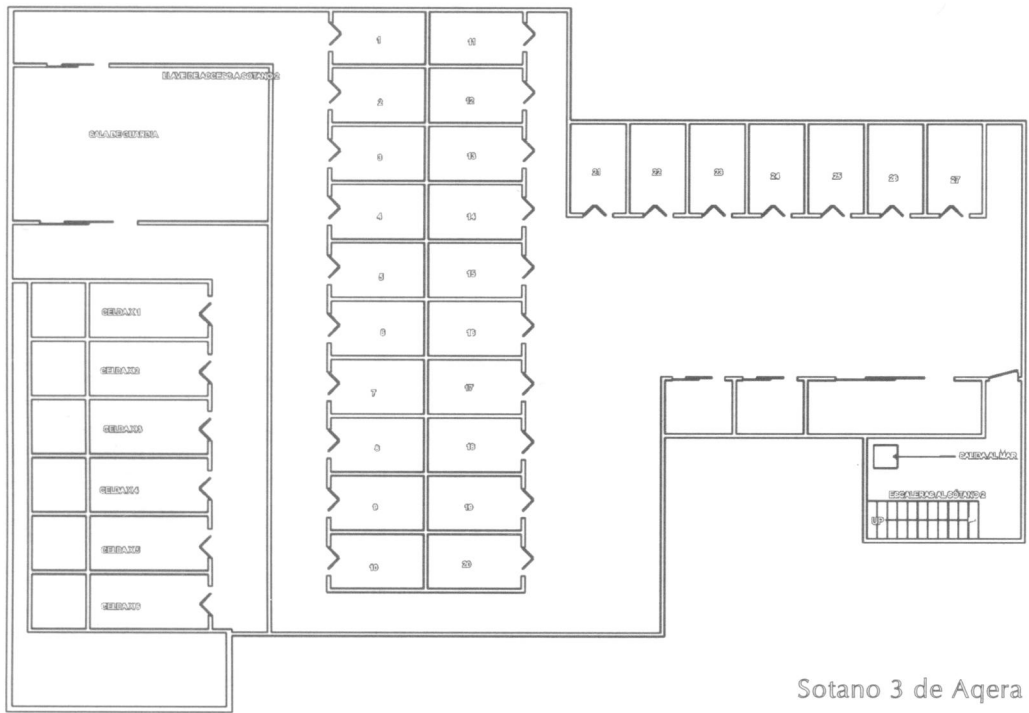
Cuando lleguen a Aqera, los villanos estarán todavía en el nivel inferior y podrán intentar razonar con ellos. De cualquier forma, en todas las habitaciones hay monitores a través de los cuales pueden



Sotano 1 de Aqera



Sotano 2 de Aqera



Sotano 3 de Aqera



Boa y Jaguar, dos de los peores más peligrosos de Aqera.

ponerse en contacto con los fugitivos si es que estos quieren responder. Los SPJs conocerán el acceso secreto de las escaleras y podrán así descender a los niveles inferiores. En cada piso hay una llave electromagnética que permite el acceso al piso inferior/superior (la situación de las llaves está marcada en los planos).

No se pueden desconectar las defensas de láseres y gases, así que les afectarán de la misma manera que a los demás. Deberán ir sometiendo a todos los villanos y en especial al grupo más peligroso (el de los otros jugadores en caso de partida múltiple) para que su misión tenga éxito.

Es muy difícil que lo consigan, así que el DJ tiene el recurso de acudir a Blindado y al resto de efectivos de TecnoRed para que ayuden a los SPJs en momentos especialmente delicados.

LA UNIÓN EUROPEA

La UE no permitirá bajo ningún concepto que tal cantidad de supervillanos quede en libertad. Por ello ha dispuesto todo lo necesario para un ataque nuclear a la isla. Este dato no lo conocen ni las autoridades de la isla, ni el grupo de SPJs. Desde el momento en que estos entren en Aqera tendrán un plazo de 2 o 3 horas (a discreción de DJ) de tiempo real (que el DJ deberá de ir controlando), antes de que el ataque se produzca.

El DJ deberá comunicar este hecho a los SPJs por medio de una computadora, o gracias a los sistemas de radar o computadora táctica de la armadura tecnológica de algún SPJ o supervillano, cuando quede poco tiempo para que el plazo expire, dando así mayor emoción y dramatismo a la aventura.

NOTA IMPORTANTE

Este es un recurso que el DJ puede introducir o no, dependiendo de cómo esté transcurriendo la aventura

CONCLUSIÓN

La misión es realmente difícil, ya que el número y el poder de los villanos encerrados en Aqera es enorme. Por si esto no fuera suficiente la Unión Europea tiene sus propios planes con respecto a la fuga.

Si al final consiguen su objetivo, su estatus social será de **héroes** en todo el mundo. Si logran abortar la fuga pero se escapa algún preso peligroso, este se convertirá en enemigo declarado de los SPJs.

RECOMENDACIÓN

Esta partida ha sido planificada para ser jugada por uno o dos grupos de personajes. No obstante, no es difícil adaptarla para que sea realizada por varios superequipos, tanto de héroes como de villanos y que participen muchos jugadores.

La espectacularidad de este tipo de partidas las hace muy recomendables para ser jugadas en el marco de unas jornadas, reuniones entre clubes o duelos entre facciones rivales de un grupo numeroso de jugadores.

Alguien vigila a los vigilantes

Por ROBERTO LÓPEZ-HERRERO

Un módulo para ser jugado por un sólo personaje: alguien con recursos y, sobre todo, redaños. Sería muy restrictivo sólo permitir jugar a Justicieros sin poderes, por lo que también se admiten SPJs con poderes limitados o de rangos bajos-medios, pero con motivación justiciero-urbana. Inclusive, se podría permitir jugar a una pareja de héroes complementarios.

“Madrid no es un sitio para vivir. Es una ciudad. Y punto. Una mierda de ciudad como otra cualquiera, una megápolis enloquecida, llena de porquería, tanto humana como inhumana. La fecha no importa. Es un viernes cualquiera, de un mes insignificante, en la frontera con el siglo XXI. Otra noche más, otra vuelta más a la ciudad. Más putas, más traficantes, más chulos, más de lo mismo y más de todo...”

Sólo que esta noche me han dicho que alguien piensa mover más de una tonelada de coca, puede que dos. ¿Dónde? No lo sé. ¿Quién? Tampoco lo sé. Mi trabajo es averiguarlo y evitarlo... Si antes esta ciudad no explota por los aires.”

BASURA RAPADA

Independientemente de las felices ideas que pueda tener el SPJ, lo cierto es que algo va a llamar su atención: un grito femenino.

Una mujer pide ayuda desesperadamente. Es imposible que un justiciero se resista. Debe acudir.



El grito surge de un callejón oscuro, aunque se pueden distinguir cuatro, quizá cinco, figuras. Una de ellas está caída en el suelo y recibe patadas de los demás: son skin heads que se dedican a apalear a una mujer.

Una PER fácil indicará que al lado de la mujer se encuentra un carrito de bebé. Incluso puede oírse los entrecortados lloriqueos del crío, entre todo el ruido.

Si el personaje no ha sido discreto, uno de los Skin dará la voz de alarma. Lentamente se volverán. Uno de ellos, probablemente el más listo (INT 30) hablará:

.- ¿Que pasa gilipollas?

Lo que haga a continuación el jugador es cosa suya, pero, lógicamente, debería darle su merecido a los tres neonazis.

SKIN HEADS 1 y 2

FUE 70
AGI 65
PV 30
AxA 1
CaC 70

Puño americano: +4 al daño.

SKIN HEAD 3

FUE 95
AGI 50
PV 45
AxA 1
CaC 60
Bate (60%) 1d10+4

En cuanto consiga dejar inconsciente (o peor) a uno de ellos, otro huirá y el último cogerá por el cuello a la mujer y la amenazará con una navaja en el cuello:

- ¡Déjame capullo de mierda! ¡Déjame o la mato!

Este es un buen momento para intentar dialogar con el neonazi. Dispararle va ser muy difícil (Mod. -75) debido a que se cubre con la mujer y que la luz es tan tenue que no se ve demasiado bien. No obstante si el personaje dispone de algún tipo de ayuda para apuntar (mira láser, infrarrojos, etc.) el modificador será en ese caso de -20.

Si habla con él, entre otras estupideces como amenazas, insultos a otras razas y cosas similares, podrá obtener las siguientes informaciones, siempre y cuando la interpretación del jugador sea convincente y pregunte las cuestiones adecuadas:

- ★ Estaban "haciendo tiempo" hasta que pudiesen ir a ver a "Mozart", un camello que les "pasa" "María".
- ★ "Mozart" se retrasaría, les había dicho, porque se preparaba un "pelotazo"

esta noche y quería pillar "perico" y material "del bueno".

- ★ Para encontrar a "Mozart" lo mejor es buscarle en el Xtremo, un pub cercano.
- ★ La mujer no era nadie, simplemente les miró de arriba-abajo y eso fue más que suficiente para provocarles.

Si el SPJ no había disparado contra él, en este momento el Skin caerá muerto. La sangre salpicará a la mujer, que gritará aterrada.

Inclusive obteniendo un crítico en PER, lo único que el SPJ podrá ver es una silueta, en lo alto de un edificio cercano que desaparecerá tras un muro, saltando sobre él.

Revisando el cadáver verá unos profundos cortes en la nuca, posiblemente producidos por unas afiladas garras que seccionan la columna vertebral dejando entrever las vértebras

Si busca al autor de los hechos no lo encontrará, tan sólo hallará una pintada en el muro por el que se perdió la silueta. En la pintada (realizada con un spray rojo) podrá leerse el nombre clave del SPJ, tachado.

La mujer se encuentra en buen estado, con algunos moratones, asustada eso sí, pero bien. Le dará las gracias al SPJ e insistirá en darle dinero (Dependiendo de sus prejuicios, podrá o no cogerlo).

Mirará cómo está el bebé, que no ha sufrido más que una fuerte impresión, y se marchará.

En caso de que el SPJ tenga algún contacto con la policía, o algún informador, estos no sabrán nada sobre este movimiento de drogas, ni sobre la misteriosa figura.

En ninguna base de datos se encontrarán referencias a ésta.

EL ANTRO

Si el SPJ decide ir a visitar a "Mozart", una tirada de Con. Gen. fácil, le indicará la situación del bar Xtremo. En caso de no conseguir superar la tirada, cualquiera que pase por ahí se lo dirá, ya que es un sitio popular, conocido por ser frecuentado por miembros de varias tribus urbanas y famoso por sus muchas peleas.

En la entrada está el típico portero, grande, fuerte y con cara de pocos amigos. Si el SPJ ha decidido entrar por esta puerta y vestido de civil, el único impedimento que encontrara será el de tener que pagar una consumición (1000 ptas.) antes de poder pasar.

Si por el contrario intenta entrar por esta puerta con un atuendo estrafalario, el portero hará un gesto a una chica que está sentada cerca. Ésta entrará y a los pocos segundos saldrá, agachándose, por la puerta un individuo impresionante: más de dos metros y medio de alto y más o menos lo mismo de ancho. Apartará a empujones a la gente y le dirá al personaje:

.- ¡Tu! ¡El vestido de payaso! ¡Fuera de aquí o te hago mierda!

Si el SPJ se lanza contra él, comenzará la lucha.

Si el personaje pregunta por "Mozart", el individuo contestará:

.- ¿Buscas a "Mozart"? ¡Pues has encontrado a "Salieri"!

Inmediatamente saltará a por el SPJ.

SALIERI

FUE	120	CON	120
AGI	80	AxA	2
PV	110	DA	30
CaC	70%		

Esperemos que el SPJ pueda derrotarle, si no, el personaje pasará unos cuantos días en la UVI o peor aun.

Si el SPJ derrota a "Salieri", éste empezará a "cantar" de seguido:

"Eh! Tío! No pasa nada, colega, pasa dentro cuando quieras. Sólo era un puta broma, no me jodas. ¿Eh? Pasa dentro, coño, si sólo era una jodida broma!"

Dentro, el nivel de ruido se hace insoponible. El publico abarrota la sala, de unos 200 metros cuadrados, techo alto y una decoración tétrica. Las luces parpadean y la gente se contorsiona al ritmo de Hard Trance.

Una PER fácil permitirá descubrir, cerca de la barra y a la izquierda, una pequeña puerta, con el rótulo "Privado", en la que una pareja se apoya mientras se besan con gran pasión. Todo el mundo parece drogado o muy pasado de alcohol.

La canción "Aids turns me on!" resuena por toda la sala con su machacón ritmo cargado de efectos de sonido. Parece una colección de escenas de una película de ciencia-ficción.

Si el personaje lleva algún uniforme estrafalario, un grupo le hará corro, comenzarán a aplaudirle y a gritarle obscenidades que difícilmente podrá distinguir del fondo musical.

Si por el contrario el personaje no lleva ninguna indumentaria diferenciante, alguna chica se le acercará con proposiciones sexuales a cambio de pastillas, coca, crack o lo que sea. (Las derivaciones sexuales que de éste episodio puedan producirse quedan en manos del DJ o a la imaginación del jugador)

La puerta da a unas estrechas escaleras y un pequeño almacén dónde se apilan cajas de whisky, ginebra, vodka, refrescos y vasos de tubo. Las escaleras descienden

hasta una puerta. Está cerrada con llave. Si el SPJ entra (por sus medios) descubrirá una lujosa, pero pequeña, habitación que parece estar aislada al ruido exterior, tan sólo un pequeño ventanuco, cerca del techo, da fuera, quedando a ras del suelo. Se ve que es un almacén reconvertido.

En el centro de la estancia hay un escritorio de aspecto antiguo, pero bien conservado. Sobre él, un ordenador. Tras este, un armario que combina bien con el resto de la estancia. Dos sillas, en posición enfrentadas en el escritorio, una lampara de bronce y la foto de una mujer y un niño pequeño componen la escena. Sentado, y muerto, se encuentra el dueño del local, un individuo de nombre Fernando Hernández, no fichado por la policía, sin antecedentes penales y muy conocido en ambientes nocturnos madrileños. Sobre su frente y calva, escrito en la carne, el nombre del personaje, también tachado.

Si el SPJ busca, esto es lo que encontrará:

- ★ Cajones del escritorio: Facturas atrasadas, albaranes de entrega de bebidas, 20 diskettes (sin nada especial en su interior, excepto uno de ellos infectado por un virus y que si se utiliza, bloqueará los sistemas en los que lo use hasta que supere una buena tirada de Comp./Com. o en su defecto, acuda a algún experto) y una libreta de notas con varias hojas arrancadas más 150.000 ptas. en efectivo en billetes variados. Una jeringuilla usada con restos de sangre...
- ★ Ordenador: parece estar bloqueado, una tirada de Computadora/Comunicaciones permitirá descubrir la clave de acceso: "Ludvig". En un directorio de nombre *Sinfofan* encontrará una plantilla de documento para realizar albaranes de entrega de materiales de construcción a nombre de Bernabé Illescas-Castro.
- ★ Foto: si rebusca detrás o desmonta el marco, encontrará un pequeño papel (perteneciente a la libreta de notas

encontrada antes en los cajones) con la anotación: "Viernes, 4:00 h".

- ★ Si investiga al cadáver, verá que ha muerto hace poco. El cuello está roto y amoratado. Quien lo mató, lo pilló por sorpresa. Las letras escritas sobre la frente han sido realizadas por algo afilado, pero no metálico (Los cortes no son muy precisos). La musculatura del muerto es propia de un culturista con años de entrenamiento.

Si el jugador no ha declarado su intención de llevar a cabo el registro en silencio, por cada tres asaltos que pase dentro de la habitación, existen un 50% de posibilidades de que lo descubran. Tan sólo un crítico en PER le hará notar que una camarera le ha visto. Si no se apercibe de ello, en pocos minutos la policía se personará, actuando como corresponda ante un allanamiento de morada y presunto asesinato...

Confiemos en que no le pillen, o en ese caso que escape por el ventanuco (zona no vigilada) o...

Si ha obtenido los datos que estaban a su alcance, se preguntará ciertas cosas:

- ★ Bernabé Illescas-Castro es un conocido y respetado concejal conservador del ayuntamiento de esta ciudad ¿Qué negocios puede tener en un local (con varios expedientes) como éste?
- ★ Hoy es viernes y son más de las 2 de la madrugada, ¿qué cita tenía el dueño del local a las 4 de la mañana y dónde?
- ★ ¿Quién es Mozart?
- ★ ¿Quién le odia tanto para involucrarle en todas estas historias?

Si analiza, o manda analizar a algún amigo o contacto en algún laboratorio, la jeringuilla, los resultados serán confusos y tardarán un par de horas en realizarse...

- ★ Sangre humana O - (Igual que la del cadáver) 72%
- ★ Heroína. 5%

- ★ Un compuesto de RNA no humano y, al parecer, tampoco animal 7%
- ★ Desechos 16%

Si consigue salir con bien del local, observará como varios coches patrulla y algunas motos de policía recorren, como alma que lleva el diablo, las calles adyacentes y se pierden en dirección norte. Queda poco tiempo para las 3 de la madrugada...

NOTA PARA EL DJ

El SPJ podrá acceder a la siguiente información mediante soplones, una emisora de policía o informativos de Radio o TV:

"Disturbios al norte de la ciudad, un grupo de tres metahumanos todavía no identificados, están atacando el Ayuntamiento. Se desconoce el móvil. TecnoRed ha sido avisada. Todas las unidades, procedan con extrema cautela y dispónganse para un inminente ataque de TecnoRed."

Si se dirige hacia el Ayuntamiento, el personaje notará que mucha gente también se dispone a ir hacia allí, pero no son sólo noctámbulos y gente de la noche... personas vestidas con pijamas, con aspecto de recién levantados, también van hacia allí.

El DJ deberá realizar, ahora, en secreto, una tirada contra el EQM/4 del SPJ, si la falla, el justiciero se verá impelido a ir hacia el Ayuntamiento. "Algo" en su instinto le dirá que allí se encuentra el foco del problema...

TRES SALVAJES

Los alrededores del Ayuntamiento están cortados por coches de policía. El interior del edificio está a oscuras, aunque a veces se ilumina con destellos. Cuando la policía intenta dialogar con los que en su interior se encuentran, objetos como máquinas de escribir, mesas, sillas, o incluso, restos de pared, salen desde las ventanas con dirección a los policías. Uno de ellos gritará, con evidentes signos de enfado:

- ¿Dónde coño se habrán metido los tipos de las armaduras? No nos pagan lo suficiente como para enfrentarnos a estos "monstruos"?

Otro de ellos se acercará realmente preocupado:

- Capitán, la comunicación con la Fuerza del Futuro es imposible, están en una misión secreta... y los Euromen y el Vértice no pueden darnos cobertura.

- ¡Joder con los políticos de mierda! Bien, todavía es posible que aparezca algún payaso con capa, lanzando rayitos por el culo...

- Ya sabemos de quien se trata, señor. Es ese ruso loco y su chica...

- ¿Onda Expansiva? Ese era un buen tipo, creo. Y el tercero... ¿Quién carajos es?

La confusión es tan grande debido a la gente que comienza a llegar en riadas, que el SPJ no tendrá problemas para intentar alcanzar el edificio. Cuando se encuentre cerca, algún policía gritará:

- ¡Eh usted! No entre ¿Está loco?

La necesidad de entrar en el personaje se hará mayor. Ahora el DJ puede indicarle que esa sensación se hace casi dolorosa (Algo le atrae psíquicamente desde el interior).

En una ventana, cuando el SPJ se acerque, podrá observarse a Onda Expansiva, sujetando del cuello a un guardia jurado.

El superhéroe ruso está fuera de sí, sus ojos están desorbitados, mientras su víctima intenta liberarse disparándole. Craso error, esto no hará más que aumentar la fuerza de Onda.

Una tirada de Conocimientos Generales indicará al jugador que Onda Expansiva e Inercia son dos conocidos metahumanos

calificados como héroes y siempre del lado del bien ¿Qué ha podido ocurrirles?

En el interior el espectáculo es impresionante: decenas de objetos se mueven por aire a velocidades frenéticas, como si tuvieran vida propia o como si de un episodio *poltergeist* se tratase.

Según por donde entre y el tiempo que se encuentre en el interior, por cada diez metros que el SPJ avance, deberá realizar tiradas de Iniciativa/Reflejos, para evitar que estos objetos le alcancen. En caso de que impacten contra él, el daño que le causarán será:

Objetos pequeños	1d10 PVs
Sillas	3d10 PVs
Mesas	4d10 PVs

La proporción de objetos voladores es la siguiente:

1d100

Objetos pequeños	80%
Sillas	15%
Mesas	5%

Si el jugador no ha indicado su intención de caminar discretamente y sin hacer ruido, por cada asalto que permanezca en el interior, existe un 15% de posibilidades de ser detectado por Inercia, que se encuentra patrullando por dentro.

Su encuentro con la bella heroína no podrá ser más desafortunado. Inercia ganará automáticamente la Iniciativa y lanzará al SPJ contra una pared cercana, causándole 3d10 PVs de daño.

Por el poder inherente a la mujer, el personaje se encontrará con que es sumamente difícil alcanzarla, tanto con disparos, como con los puños, por lo que sufrirá un modificador de -50 a cualquier acción con armas de fuego, o Combate Cuerpo a Cuerpo.

**NOTA IMPORTANTE**

Si el personaje la ataca con algún tipo de arma que cause, exclusivamente, un ataque no físico, este modificador se reducirá a un -15, debido a la tensión del momento y al ambiente agitado de objetos volantes.

Si consigue derrotar a Inercia, todos los objetos que se desplazaban por el aire, caerán, causando un gran estruendo. Acto seguido, tan sólo se podrán oír las sirenas de la policía desde el exterior.

Un asalto más tarde, una voz profunda, grave, con un marcado acento ruso gritará: "¡Inercia! ¡Mataré al que te haya hecho daño!". Localizar la voz no será difícil, proviene del piso superior.

El DJ indicará al jugador en este instante, que un fuerte miedo comienza a adueñarse de su personaje; tan sólo una buena tirada de EQM, permitirá a este no entrar en algún estado mental alterado...

Unos pasos fuertes comienzan a escucharse cada vez más cerca del SPJ.

EL LOCO

Onda Expansiva se encuentra fuera de sí. Normalmente, el superhéroe ruso es un hombre de mal talante, pero respetuoso con la vida y noble. Hoy no. Su mirada es la de un demente y su poderosa musculatura parece brillar con los escasos destellos de las sirenas de la policía que entran por las ventanas.

- ¡Tú! ¡Enano de mierda! ¿Que le has hecho a Inercia?

Dialogar con el gigante ruso es imposible y dispararle con armas de fuego, o golpearle, un error. Su metabolismo alterado le permite convertir en fuerza física los golpes de sus contrincantes, haciéndole más temible. La manera en que el SPJ derrote a Onda Expansiva es algo que sólo él debe decidir, aunque algún extintor se encuentra a mano y esto podría servir para cegar al superhéroe y, por lo menos, huir o ganar tiempo...

De repente, el personaje escuchará como un ruido sordo comienza a llenar el Ayuntamiento. Se trata de cientos de ciudadanos que, como si de zombies se tratara, entran en el edificio a paso lento, pero continuado. Su presencia allí les pone en peligro, por lo que el SPJ deberá actuar en consonancia con su estilo...

★ Si consigue derrotar a Onda Expansiva...

Un alarido cruzará la mente del SPJ, aturdiéndole unos instantes. Mientras se recupera, una figura muy delgada, de aspecto cansado y muy viejo, aparecerá ante él. Se presentará:

- Idiota... Me has privado de un placer enorme. Tu terror y la ira del ruso. No te permitiré escapar con vida. Soy el asesino de mentes, soy... ¡Psycho!

En este momento, el DJ debe forzar una tirada de Iniciativa, para iniciar el combate.

★ Si es derrotado por Onda Expansiva...

Cuando el SPJ se encuentre al borde de la inconsciencia, el ruso comenzará a estrangularle. Una figura aparecerá por detrás del gigante:

- Un intruso... Que bien... Onda, mátalos.

Si el SPJ tiene suficientes reflejos, podrá disparar contra Psycho. El más mínimo daño, le provocará un dolor atroz (es un cobarde) y soltará la presión psíquica. Onda Expansiva pondrá los ojos en blanco y caerá al suelo, inconsciente.

Psycho intentará huir. Antes de que el SPJ le alcance, una figura de la que sólo será capaz de distinguir la silueta (aunque obtenga una tirada de PER excelente o un crítico) golpeará al mutante, dejándolo inconsciente. Acto seguido se dirigirá al personaje y le dirá, con una voz femenina y ronca:

- Mal, aficionado. Muy mal...

La silueta femenina desaparecerá con un fogonazo delante de él. Los ciudadanos despertarán de su trance y el personaje podrá entregar a las autoridades al mutante psíquico.

Si el jugador decide salir a la calle, por donde se encuentra la policía y ofrece explicaciones, Bernabé Illescas-Castro, concejal, se acercará para agradecerle en nombre de toda la corporación municipal, su colaboración. Si decide salir discretamente, no tendrá problemas para huir sin ser visto...

Onda Expansiva e Inercia recuperarán la consciencia media hora más tarde. Si el SPJ se queda a hablar con ellos, serán ya las cuatro y cuarto de la madrugada...

El ruso contará que recuerda vagamente que Psycho le obligó a inyectarse algo en algún momento de la noche. Los efectos fueron extraños, ya que si bien le provocó una excitación anormal (Hasta ese

momento el mutante psíquico dominaba su mente pero su actitud era normal) también aumentó su tensión muscular, aunque, quizá debido a su extraña naturaleza (Onda Expansiva es un no-muerto alterado por la radiación del accidente nuclear de Chernobil) estos fenómenos duraron muy poco tiempo.

EN OTRO LUGAR

Mientras se produce el incidente del Ayuntamiento, un grupo de narcotraficantes aprovecha para llevar a cabo un substancioso negocio: la entrega de más de dos toneladas de cocaína pura, cuyo precio en el mercado puede ser incalculable, en una callejuela del centro histórico de Madrid.

Son las cuatro menos cuarto de la madrugada. Los correos acaban de llegar, se hacen las presentaciones de rigor. El ambiente es tenso entre vendedores y compradores. Todos van armados con armas de fuego. El número total de narcotraficantes, entre las dos bandas, oscilará (dependiendo del nivel del personaje y la dificultad que el DJ quiera dar) entre 6 y 12. Su aspecto no es llamativo, simplemente parecen un grupo grande de amigos que se han encontrado para celebrar algo en uno de los innumerables bares de copas que hay por esa zona.

Estallará una discusión entre los dos grupos debido a la baja calidad de la muestra de cocaína. El escándalo provocará que un ciudadano avise a la policía.

El personaje puede enterarse debido a una radio de los agentes de la Ley, o a que algún coche, que se dirigía al Ayuntamiento, es desviado hasta ahí, por lo que puede optar por seguirles.

Desde el ayuntamiento hasta el punto de encuentro se tarda, aproximadamente, a 90 Km/h y a esas horas de la madrugada, una media hora.

Si el SPJ decide ir en algún vehículo y supera esa velocidad, hay bastantes probabilidades (30% por cada dos asaltos) de que algún habitante de las calles se le eche encima, con riesgo de ser atropellado. Si así ocurriera, una tirada de conducir será necesaria para evitar el obstáculo.

Si decide ir corriendo, tardará unos tres cuartos de hora y se encontrará con un "chorizo" que le exigirá dinero.

Chorizo

FUE	60		
AGI	65		
PV	40		
AxA	1		
CaC	50		
Pistola:	35%	Star 30M	1d10x2+11

El tipejo se encuentra bajo los efectos del alcohol, por lo que un solo golpe certero servirá para quitarlo de en medio.

En cualquier caso, cuando llegué se encontrará con una verdadera batalla campal: los disparos surcan el aire, la policía no aparece por ningún lado y entre las figuras se puede descubrir a la pareja de superhéroes Spring & Darkness.

La heroína (que luce nuevo uniforme y un corte de pelo diferente) se enfrenta a un grupo de tres narcotraficantes, mientras que su oscuro compañero se emplea a fondo contra varios criminales a los que golpea con una espada de energía oscura, al tiempo que dispara con una arma automática.

Las cosas parecen estar decantándose a favor de los héroes, además, estos no paran de reír y hacer comentarios jocosos (algunos chistes muy malos, la verdad), por lo que si no quiere, el SPJ no tendrá que actuar. Un par de asaltos más tarde, un foganazo paralizará el combate. De la luz saldrá una silueta femenina con una gran hacha que hará frente a Spring & Darkness. Ahora las cosas se tornan feas para la pareja...

Una tirada de PER indicará la llegada de una gran furgoneta, donde, con toda probabilidad se encuentre la droga objeto del intercambio de esta noche...

Algunos narcos, aunque estén heridos, intentarán alcanzar el transporte...

Aquí, el SPJ debe sopesar la situación y establecer sus prioridades: Spring & Darkness parecen estar pasándolo mal contra la desconocida del hacha y los traficantes pueden estar a punto de huir con el cargamento.

NOTA IMPORTANTE

El DJ debe recordar al jugador que su misión inicial es evitar el tráfico de drogas... que parecen ser algo más que la mortal cocaína.

Si el SPJ se enfrenta a algún narcotraficante, sus características serán las siguientes.

NARCOTRAFICANTE

PVS	75		
AxA	1		
Arma larga	55%	1d10x3+23	
(Benelli Black Eagle)			
Comb C. a C.	70%	1d4+2	

La furgoneta iniciará una huida enloquecida, intentando escapar por las callejuelas y alcanzar una avenida algo mayor por la que poder desaparecer. Cómo detenerla, es algo que deberá improvisar el SPJ (Subiéndose en marcha, disparando contra el conductor, etc.)

En cualquier caso, el vehículo debe ser detenido. A esto ayudará la llegada de varios coches patrulla que cerrarán la huida. Los traficantes, heridos y agotados, depondrán su actitud y se entregarán.

Mientras tanto, Darkness ha conseguido capturar con emisiones de energía oscura de su cuerpo a la mujer del hacha, que lucha por liberarse del terrano. El dolor para ambos es insoportable. Darkness gritará:



.- Spring, lanza todo lo que puedas contra ella. ¡No podré aguantar mucho tiempo!

La bella heroína sabe que si ataca lanzando Energía Mágica, también dañará a su compañero... pero es la única opción. Con lágrimas en los ojos y susurrando un inaudible "te quiero" se concentrará y emitirá un rayo de fulgor inmenso que iluminará la zona, cegando a los presentes.

Cuando recuperen todos la visión verán el cuerpo de Darkness, temblando, en el suelo. A su lado, sujetándole con cariño, Spring solloza. Libra se habrá teleportado.

Si el SPJ se acerca, verá en la espalda del terrano, en su gabardina, su nombre escrito y tachado, de nuevo...

La reacción de Spring será desmesurada, atacando al SPJ y considerándole culpable del mal sufrido por su compañero.

En este momento, el DJ debe dar a entender al Jugador que se trata de un ataque de nervios y que debería calmar a la heroína, antes que atacarla, de hecho, ambos están del mismo lado de la Ley. Aún así, si intenta dañarla, una mano de energía

oscura le apartará y le golpeará causándole 5d10+75 PVs, que, como mucho, le dejará inconsciente. Darkness está agotado y herido, pero nadie le pone una mano encima a su amada...

Lo mejor sería que no tuvieran que llegar a esto y que pudieran dialogar pacíficamente.

De todas formas, tanto si esto no ha ocurrido, como si sí se ha enfrentado a la ira de Spring, un policía, bastante alterado les avisará:

- ¡Dios mío! ¡Aquí hay droga para envenenar a medio mundo!

En el interior se apilan cientos de paquetes que nadie se ha molestado en camuflar. Paquetes blancos con la muerte en su interior.

En este momento, un policía de paisano se acercará a los tres héroes:

- Bien amigos, tranquilos. No soy de esos que os oído, pero he de reconocer que a veces los metahumanos metéis mucho ruido. Aunque hoy os quedado bien... Soy el capitán Celso Guerrero de narcóticos. Vamos a ver que porquería traficaban estos sinvergüenzas...

En cuanto el Capitán Guerrero pruebe con un dedo el polvo blanco que se encuentra en los paquetes, sufrirá enormes convulsiones, su tamaño aumentará y su musculatura rasgará sus ropas...

- ¡Dios mío! ¿Que me pasa?

No es cuestión de enfrentarse al policía, sino de intentar calmarlo, aunque les ataque. Sus características serán idénticas a las de Salieri. Aunque los efectos se disiparán a los 6 asaltos. Tras este altercado es un buen momento para que Spring & Darkness ofrezcan al SPJ los datos de que disponen:

★ Los últimos delincuentes que han capturado han sido liberados horas más tarde por la intercesión de importantes abogados que es imposible que hubiesen contratado por lo elevado de sus facturas...

★ Estos abogados pertenecen a un bufete de un concejal de la oposición del ayuntamiento de Madrid y que es conocido por haber mantenido agrias disputas con el equipo municipal actual y sobre todo, con Bernabé Illescas-Castro, Concejal de Urbanismo.

★ Las muertes por sobredosis han aumentado y la mayoría de los cadáveres eran de personas que tenían una musculatura impresionante.

Es hora de sumar 2 + 2. El concejal de la oposición es Julián Sarabia y vive en las afueras de Madrid, en una zona residencial de Boadilla del Monte, poco acorde con sus ideas sociales. Es posible que se establezca un pacto entre el SPJ y los dos superhéroes terranos; si es el caso podrán, todos juntos, hacer frente a esta amenaza que empieza a involucrar a demasiados políticos.

NOTA PARA EL DJ

Este es un buen momento para integrar a la partida a algunos jugadores que deseen participar y que estos interpreten a Spring y Darkness.

EN LA BOCA DEL LOBO

La zona donde vive Sarabia está compuesta por varios chalets y casas bajas al más puro estilo *Hollywoodiense*.

Su hogar está vigilado con grandes medidas de seguridad: cámaras infrarrojas (PER visual 130), cuatro perros (Rottweillers) entrenados, así como personal preparado (5 guardaespaldas).

En el interior se desarrolla una nerviosa reunión. Si pueden superar los obstáculos

y acercarse lo suficiente, cosa que el DJ debe permitir sin muchas dificultades, oírán la siguiente conversación:

- No sé, la radio no ha dicho eso...

- ¿Como va a haber salido mal? Le hemos cubierto de porquería y ahora dimitirá. Seguro.

- No lo estés tanto... Parece ser que ha habido participación metahumana.

- Claro, yo lo he mandado. Ese tío está loco, pero es un experto.

- No, ese no. Me refiero a esos dos que se ríen tanto y que ya nos están, con perdón, tocando los cojones.

- ¿Quiénes? ¿De IDESS?

- No. Independientes. Puede que sean de SHI, pero no tengo pruebas. Últimamente, se ha recrudecido el sacar datos de esos mierdas de SHI. Parece que tienen nuevos apoyos.

- Pero, habrá salido bien ¿No? Nosotros si que tenemos un buen apoyo.

- Ya, pero está muy obsesionado y no se si fiarme del todo de él. Es demasiado raro que nos haya ayudado así, sin reservas.

- Bueno, ya sabes, se acercan las elecciones y si ganamos nosotros, tenemos cosas que cambiar. Cosas que pueden interesar mucho a Antonio. Él necesita cobertura para seguir con lo suyo, yo se la ofrezco y el me ayuda a librarme del majadero ese.

Una de las voces pertenece a Sarabia, claramente, la otra, con un suave acento sudamericano, es desconocida, pero trata al concejal con igualdad y a veces, con demasiada dureza.

De pronto, una cegadora luz, alumbra al SPJ. ¡Ha sido descubierto! Una tirada de Reflejos, le permitirá actuar primero y apa-

gar el foco de un disparo. De todas formas, su situación es precaria, pronto se verá rodeado de vigilantes a menos que actúe con premura y abandone el lugar (el DJ deberá dar a entender al jugador que quedarse allí sería un suicidio).

En la oscuridad reinante no le será muy difícil despistar a sus perseguidores.

Una vez el SPJ se encuentre a salvo en su base, hogar, o centro de operaciones, podrá enterarse de que Illescas-Castro ha sido presuntamente involucrado en una oscura trama de utilización ilegal de metahumanos, ante lo cual los grupos de oposición han exigido la inmediata dimisión del político local. Actualmente Illescas-Castro se encuentra en paradero desconocido.

A través de algún medio (a determinar por el DJ, teniendo en cuenta las características del personaje), el SPJ recibirá un mensaje en el que se le indicará una fecha y una lugar al que acudir. Este acceso tan directo a su identidad o base secreta bastará para que se sienta intrigado y obligado a acudir.

El lugar de la cita: un ramal abandonado de la Línea 12 del Metro de Madrid, que quedó prácticamente destruido a causa del ataque de Seismo a la capital de España en febrero de 1.998.

La hora elegida: las seis de la mañana.

Cuando llegue el personaje, encontrará a Illescas-Castro solo, esperándole. Su aspecto es el de un hombre cansado y derrotado. A pesar de todo, la firmeza en su voz y en su mirada, indicarán al SPJ que se encuentra ante un hombre decidido a llegar hasta el final.

Entregará al SPJ una carpeta repleta de informaciones relativas a Julian Sarabia, IDESS y a la participación del Cártel de Medellín en la financiación irregular del partido de Sarabia y el blanqueo de dinero

a través de la empresa de Antonio del Hierro. Además le suministrará documentos con informes médicos sobre muertes por sobredosis, con efectos musculares sorprendentes y que siempre eran silenciados por la aparición de alguien del equipo municipal de sanidad. Le comunicará que no existen copias de esos documentos y que los pone en sus manos porque no se fía de las autoridades.

Dentro de los documentos, el personaje encontrará un croquis detallado de los subterráneos de IDESS, así como el acceso a ellos a través del túnel en el que ahora se encuentra.

Según avance por el túnel, el hedor se volverá más y más insoportable, extrañas ratas albinas huyen ante su presencia. Una tenue luz se filtra al final del pasadizo. El camino, cada vez más ascendente, va transformándose lentamente en un acceso libre de escombros e iluminado por fluorescentes azulados. Varios metros más adelante, unas voces que surgen de una rejilla llamarán su atención.

Para determinar con precisión la naturaleza u origen de las voces, deberá introducirse por las conducciones de aire. A través de ellas accederá al extremo superior de la pared de una gran sala.

En su interior un grupo de científicos conversan con Julian Sarabia ante la atenta mirada de Psycho y cuatro guardias fuertemente armados... Con ellos ¿Epsilon Eridani? ¿Que hace el ex-monarca transjeco colaborando con IDESS?

A su lado cinco cámaras de contención retienen a los miembros de **Power Generation** el grupo de jóvenes metahumanos.

El SPJ se dará cuenta de que Psycho le ha detectado y comenzará a sentir una enorme presión en su cerebro. Ruido de fuertes pisadas a su espada le indicarán que la huida es imposible.

Sólo le quedan dos opciones:

- ★ Acertar a Psycho del primer disparo (antes de que este último pueda aplicar todo su poder sobre el SPJ).
- ★ Intentar liberar a los Power Generation inutilizando las cámaras de contención con su arma.

De cualquiera de las maneras, un disparo perdido (del SPJ o de los guardias), liberará a los jóvenes héroes. Julian Sarabia saldrá precipitadamente por una puerta lateral. Eridani bramará:

- No!!! No tan cerca!! Falta tan poco para conseguirlo que no puede ser ahora!!

Una tirada de PER (realizada por el DJ) indicará al jugador (si es que este no se da cuenta) que este no es el estilo habitual del Megavillano. Eridani es un hombre acostumbrado a mandar y que ha forjado su carácter ante muchos sucesos desastrosos, no es un pusilánime que se lamenta con facilidad, ni un histerico que se deses-pere...

En ese instante la imagen de Eridani se deformará como si de cera fundida se tratara... Una forma humanoide pero sin rasgos ocupará su lugar...

La presión psíquica de Psycho obligará al SPJ a caer delante de la figura sin rostro, que adoptará su misma forma.

Aquí, debido a la sorpresa del cambio, Estado Alterado tiene la iniciativa que utilizará para rodar por el suelo con el personaje y así confundir a los demás.

NOTA PARA EL DJ

Para este combate es importante que el DJ cuente con una copia de la ficha del SPJ. Estado Alterado copiará célula por célula al personaje y se enfrentará a él. Si Spring y Darkness u otros personajes acompañaban al SPJ, después del tercer asalto de combate no sabrán distinguir quien es quién. Quien se arriesgue a dis-

parar o atacar tiene un 50% de posibilidades de acertar al falso SPJ.

Los miembros de Power Generation estarán quietos, como en trance, hasta el momento (a decidir por el DJ) en que Estado Alterado grite a Psycho:

- ¡Haz que les ataquen!

Psycho no sabrá que hacer y puede ser un buen enemigo para los otros personajes (en caso de que los haya) o permanecerá inactivo sin atreverse a actuar.

De repente se escucharán violentos sonidos procedentes de la puerta por donde desapareció Sarabia.

De pronto, la puerta estallará con un gran estruendo. A través del humo se podrá distinguir la figura de Libra. En su mano derecha porta su temible hacha, en la izquierda la cabeza cortada de Julian Sarabia.

-¡Qué lástima! Pensaba que me ibais a ofrecer un mayor entretenimiento. Pero está visto que los humanos sois una raza que no merece sobrevivir.

Acto seguido, arroja la cabeza sobre el SPJ, y se lanza contra el grupo.

El DJ es libre de conducir la lucha como mejor le parezca pero las posibles soluciones son las siguientes:

- ★ Si el personaje y sus aliados llevan la mejor parte, Power Generation atacarán al grupo.
- ★ Si el SPJ consigue convencer convenientemente a los miembros de Power Generation y supera una tirada difícil de influencia, estos se liberarán y se unirán a él en la lucha.
- ★ Si las cosas resultan muy fáciles para el personaje y sus aliados (en caso de que los tenga) se puede complicar la batalla un poco más, haciendo que Estado Alterado asuma una forma más poderosa, con supervelocidad y gran blindaje.

Como todo buen villano el multiforme no podrá evitar "cantar" su fallido plan:

.- ¡Me habeis jodido bien! Necesito esa droga de IDESS para controlar my forma física. Eridani me ha dado más poderes pero no soy capaz de controlar los cambios mucho tiempo... Y te necesito a tí (refiriéndose al SPJ) para forjarme una nueva identidad estable... Y lo voy a conseguir. ¡¡Te voy a matar, bastardo!!

Obviamente se refiere a que su poder de multiformidad ha subido de rango y de atribuciones, pero las secuelas son importantes... A continuación se muestran algunas formas que Estado Alterado puede asumir, tardando una acción en completar la transformación:

FORMA 1

FUE	160
AGI	99
PV	110
DA	60
AxA	3
CaC	50

FORMA 2

FUE	110
AGI	200
PV	80
DA	30
AxA	6
CaC	90
Emisión energía	70% 5d10+50

FORMA 2

FUE	100
AGI	100
PV	60
DA	70
AxA	3
CaC	50

Invulnerabilidad Cinética

Por supuesto el Dj es libre de hacer que el multiforme adopte las características de los personajes que más le apetezca y que puedan hacer más entretenido el combate.

Un truco del Dj es hacer que asuma una forma como la de Hydrae o la de algún personaje que regenere rápidamente los PVs perdidos...

★ Si la victoria es para el SPJ....

Esperemos que el SPJ sea capaz de terminar la lucha a su favor, si es así, Libra teletransportará Estado Alterado consigo y desaparecerán.

De cualquier manera, el SPJ verá que la documentación que poseía ha desaparecido. El ruido de más guardias acercándose, aconsejarán que lo más conveniente es una retirada a tiempo. El acceso por el que entró, está ahora despejado.

En los próximos días se encontrará el cadáver de Sarabia en una finca de su propiedad en un pueblo de la provincia de Segovia.

Se atribuye el atentado a un violento grupo de ladrones, ya que en el domicilio faltan varios objetos de valor. Nada lo relaciona con la empresa de Antonio del Hierro.

En cualquier caso, el tráfico de drogas no se habrá llevado a cabo, el SPJ podrá llegar a la conclusión de que Libra ha estado jugando con él, además habrá conseguido varios aliados para el futuro: **Spring** y **Darkness**, y el grupo **Power Generation**, aunque estos últimos es posible que se encuentren en una delicada situación (dependiendo de cómo haya acabado el combate final), pero esto ya es otra historia.

★ Si el SPJ es derrotado...

Está claro lo que ocurrirá. Libra y Estado Alterado se llevarán del lugar a Psycho, los Power Generation y dejarán al SPJ y sus aliados malheridos (pero no muertos).

Libra marcará con sus garras al SPJ antes de abandonar la base de IDESS, cuando el

personaje despierte, podrá observar cómo los jóvenes héroes han desaparecido, posiblemente raptados por la asesina, y es muy posible que ahora se encuentren en manos de Epsilon Eridani.

Además, será acusado de ser el culpable de la muerte de Sarabia. La verdad quedará oculta e IDESS podrá seguir experimentando impunemente con inocentes, metahumanos y humanos con drogas alteradas...

También se habrá ganado nuevos enemigos muy poderosos (No hay que olvidar que Epsilon Eridani está detrás de esto y fue él el que ayudó a Estado Alterado a buscar una identidad nueva, la del SPJ).

El mundo no se habrá enterado de esta lucha y tampoco sabrá que un héroe anónimo luchó por salvar la vida de Muhco que serán víctimas de la iniquidad de IDESS y su diabólico líder. Antonio del Hierro.

Proyecto Matriz

Por MIGUEL ÁNGEL AIJÓN

Como cada grupo de jugadores tiene una historia y una forma de jugar particulares, es mejor no tomarse nada de lo que viene a continuación al pie de la letra, sino usar lo que aparece como apoyo para crear una aventura única y adaptada a los personajes que han de jugarla. El Director del Juego deberá adaptar las características de los enemigos para que encajen con el nivel de los personajes. Si el DJ se topa con algo que no encaja en su campaña o su forma de juego, es libre de modificarlo o eliminarlo completamente, y utilizar las partes que le gusten como más le plazca.

PARTE I

"14 - 3 - 99

El final se halla cercano. Los suministros han sido irregulares y, con demasiada frecuencia defectuosos, pero creo que dentro de pocos días tendré lo necesario para terminar la Matriz. Los cálculos han sido muy cuidadosos, no puede haber ningún tipo de fallo en el programa. Dentro de poco podré dejar de utilizar este horrendo aparato electroencefalográfico y llegaré a todas partes..."

PREFACIO

Últimamente los atentados terroristas han estado proliferando de forma alarmante en todos y cada uno de los estados miembros de la UEO. Con mucha frecuencia en los boletines informativos se pueden encontrar noticias de secuestros y robos de materiales muy diversos. La ausencia de un modus operandi común y la imposi-

bilidad (hasta el momento) de atrapar a uno de los perpetradores, trae de cabeza a las autoridades que achacan el problema a la presencia de Metahumanos en la trama.

Este arranque de autodefensa no es tan paranoico si se tienen en cuenta artículos como los que siguen, y que se han hecho públicos en los medios de comunicación:

La sede en Praga de Royal Microelectronics sufrió un espectacular robo la noche del martes cuando, al parecer, un individuo solo entró en el edificio, anuló al servicio de seguridad y volvió a salir con un maletín lleno de aparatos de alta tecnología. Uno de los tres guardias que permanecen en el hospital, en estado grave, ofreció una declaración en exclusiva para nuestra cadena: "Cuando lo vimos pasar al lado de los monitores exteriores, nos quedamos esperándole detrás del mostrador ... uno de mis compañeros y yo. Cuando abrió la puerta le apuntamos y le dimos el alto, pero nos ignoró y siguió andando hacia el ascensor de seguridad. Nosotros sabíamos que no podría abrirlo así que seguimos gritándole que se detuviera, ..., pero de repente sacó la mano de su bolsillo, la tenía ensangrentada y sujetaba en ella la tarjeta de seguridad de Jean, nuestro compañero de la entrada. Marcus se volvió loco y lo acribilló a tiros gritándole "¡Asesino!". Al menos lo alcanzó 6 veces antes de que tocara el suelo, y otras tantas después. Cuando fuimos a examinarle, noté un fuerte impacto en el pecho y... no recuerdo nada más..."

Según personal de la empresa, el intruso realizó un robo selectivo y sabía donde

encontrar lo que buscaba. Se trataba de prototipos no comercializados de tecnología que, por secreto de la empresa, no podemos concretar, pero estamos a la espera de más información, hasta que...

La policía tuvo que realizar un espectacular despliegue alrededor del Banco Central ésta misma noche en Madrid para anular... ¡a un solo ladrón! El sujeto en cuestión fue herido de gravedad por un policía de paisano que se encontraba en ese momento en el banco, lo que le impidió llegar hasta su vehículo, junto al cual se apostó para disparar sobre la policía. Los cuerpos de seguridad, en respuesta, acribillaron al sujeto que, presuntamente, portaba armas energéticas. Según fuentes fidedignas de la agencia EFE, la autopsia no ha revelado ninguna anomalía genética en el individuo, pero algunos testigos presenciales aseguran que resistió la lluvia de balas de pie durante minutos, mientras seguía usando sus armas contra los vehículos policiales. Cuando salió del banco el sujeto portaba una baliza blindada de contenido desconocido, y sobre el cual el Ministerio de Defensa ha corrido un tupido velo, pero...

Los SPJs han podido tener acceso a estos artículos como toda la población civil, y depende de su situación y motivaciones se sentirán más o menos preocupados por los sucesos. De hecho es poco lo que pueden hacer, al menos hasta que no les toque de una forma más directa...

TOMA DE CONTACTO

La forma en que suceda depende mucho de las actividades de los SPJs, lo importante es que entablen "contacto" con uno de estos misteriosos terroristas y tomen nota de sus verdaderas características. A continuación proponemos un marco genérico para la acción:

Tanto si forman parte de Superhéroes Inc. como si van por libre, pueden ser contratados para reforzar el perímetro de seguri-

dad en una conferencia sobre neurocirugía que se va a celebrar en Zaragoza. Los SPJs hablarán con el jefe de su equipo de seguridad, un tal Rudy Hommersmith, que no se encuentra a gusto porque considera que su equipo habitual es más que suficiente. Si la estructura del grupo precisa que se les pague por ello, pagará cualquier cifra razonable (nunca más de 15 millones de pesetas, al fin y al cabo sólo es una noche). Las razones por la cual la agencia de seguridad tiene tanto celo en este acontecimiento será una incógnita para los SPJs.

El evento se realizará en una de las salas del recién reformado Auditorio, donde se instalará un equipo de proyecciones para las ponencias y discursos. El Salón es muy grande, más que muchas óperas.

Su cometido no será precisamente hacer de guardias literalmente, si no despistarse entre la audiencia y controlar el recinto (vestidos de civiles, por supuesto). No hay más signos de seguridad aparentes (a parte de los guardias del perímetro). Si se toman la molestia de mirar el programa para el evento, descubrirán que lo único algo fuera de lo común es el hecho de que un par de científicos finlandeses van a exponer públicamente un prototipo sobre el cual se guarda un celoso secreto.

El DJ debe dejar que los jugadores decidan con antelación que puestos ocupan, pero también tratar en todo momento la escena como falta de acción y aburrida (a no ser que alguno de ellos tenga más de 80% en Medicina o posea Neurología). El acto comienza y el DJ debe exponer con pesada exactitud ponencia tras ponencia. No es necesario dictarles cada discurso, pero se trata de hacer que los jugadores **realmente** se aburran, así después el choque con la acción rápida y obligarles repentinamente a pensar deprisa hará de la acción algo más emocionante.

Repentinamente, mientras unos científicos finlandeses estaban a punto de mostrar un

maletín que uno de ellos lleva encadenado al brazo, un hombre sube de un salto al estrado, alza la mano contra el que lleva el maletín y éste sale volando contra el fondo de cartón como un pelele desarticulado. En el siguiente instante (tiradas de Iniciativa para todos los SPJs presentes) se escuda con el otro científico, y recoge el maletín negro, después de haber cortado de cuajo la mano del cadáver. Inmediatamente será cubierto por el fuego de otros dos hombres como él, que permanecen entre el público a ambos lados del estrado (es necesario recordar que, tal y como están las cosas, disparar sobre ellos podría traer consecuencias desagradables).

El terrorista intentará escudarse lo mejor que pueda con el científico, pero si se ve rodeado intentará escapar por detrás del escenario, arrojando a un lado al científico en cuanto esté seguro. Una tirada Difícil de Percepción mostrará al SPJ que la consiga que el reloj del científico vivo tiene un receptor integrado, seguramente para la señal de un emisor en el maletín. En cualquier momento en que la distancia que separe a los SPJs del terrorista no sea "corta", se dará el cambiazco y será otro el que lleve el maletín verdadero, pero los SPJ seguirán tras el falso. Si tienen el receptor, pueden servirse del aparato para calcular la trayectoria de huida, hasta que se den cuenta de que el maletín está mucho más lejos de lo que está ese tipo que corre delante de ellos.

Si el terrorista es atrapado (cualquiera de los dos) luchará hasta la muerte e intentará por todos los medios hacerse con el maletín (incluso si es el falso).

Si consigue llegar al exterior, empleará sus minipropulsores para volar hasta un helicóptero negro (un Augusta A 109A modificado, con blindaje de 125 puntos de DA, silenciador, sistemas anti-radar y piloto con habilidad de Pilotaje al 87%) que le espera sobre la ciudad. Si se ven perseguidos por aire, el piloto intentará

deshacerse de sus perseguidores **sobre** un barrio residencial, de manera que los SPJs deberán cuidar mucho sus acciones para no provocar una catástrofe.

TERRORISTAS

Fuerza:	125
Constitución:	135
Agilidad:	100
Inteligencia:	70
Percepción:	70
Apariencia:	65

DA	60 (100)
PV	130
Acc./asal.:	3
Parada	25%
Iniciativa	50%

Habilidades

Arma especial:	85%
Arma Blanca:	80%

Todos lucharán hasta la muerte y no sentirán los efectos del dolor o las heridas que se les inflija. Además, disfrutarán de un modificador de +20% a todas sus acciones a partir del primer asalto en que sean atacados y alcanzados (no necesariamente dañados), como efecto de la hipereacción metabólica a la violencia.

Ambos tienen unos aparatos sujetos a sus antebrazos con una terminación redondeada sobre el dorso de sus manos. Estos aparatos generan una ultra-vibración del aire que se sitúa en un cilindro delante de su "boca" empujando lo que se encuentre en éste de una forma muy violenta. Su alcance efectivo se limita a los 30 metros, pero hace un daño (por impacto cinético) de 1d100, y a menos de tres metros de 1d100+25. Carece de efecto de retroceso, y su pila interna le dota de autonomía para 10 disparos. Llevan unas prendas de Kevlar que les dan un cierto blindaje. Además portan unas afiladas hojas retráctiles escondidas en ambas mangas que se usan como cuchillos con un bono al daño de 3d10, y una cápsula de cianuro entre las muelas que morderán si son atrapados.

LOS SOLDADOS DESCONOCIDOS

Cuando al fin la cosa se tranquilice, podrán llevar a cabo sus indagaciones. Los cadáveres de los terroristas serán llevados al Anatómico Forense para su autopsia y procedimientos policiales, o al menos esa es la versión oficial. En realidad nadie se molestará por hacer un examen del cuerpo y se diagnosticará muerte violenta a causa del combate que acababan de tener (bastante evidente).

El teniente de la policía Martínez (que llegará con sus equipos de asalto especiales) dará por zanjada la cuestión y dirá a los SPJs que ya se pueden ir a salvar al mundo a otra parte (bastante molesto con la presencia de Metahumanos metiendo las narices en su jurisdicción). Si no tienen contactos en altas instancias policiales o son un grupo oficial del gobierno, tienen pocas posibilidades de que Martínez les deje ver los cadáveres.

En el lugar del suceso se encuentra la alcaldesa de la ciudad. La personalidad está pasando una época de popularidad alarmantemente baja (tirada de Conocimientos fácil para saberlo) y los periodistas han invadido el recinto. Si saben tratar la situación pueden hacer que la alcaldesa considere una buena publicidad permitir que participen en la investigación y así puedan tener acceso a los objetos y a los cuerpos de los terroristas. Todo depende de su ingenio en la interpretación.

Si no disponen de las habilidades precisas para una autopsia en condiciones tendrán que buscarse un médico o confiar en el forense de la policía (que no va de muy buena gana), con unas características relevantes de:

FORENSE

Percepción	75
Medicina	85%
Ciencia	65%

En los cadáveres (siempre que su estado lo permita) se pueden distinguir las siguientes pistas:

- ★ Uno de ellos parece de raza india y el otro es un caucásico alto y rubio, con la piel pálida. Ambos tienen una constitución atlética y parecen haber sido entrenados en alguna disciplina física.
- ★ (Tirada Fácil de PER). Ambos poseen cicatrices pequeñas en diversas partes del cuerpo y algunos signos de rozamiento alrededor del cuello (un militar o una tirada de conocimientos difícil puede hacer suponer que se deban a las cadenas de identificación de los soldados).
- ★ (Tirada Poca Dificultad de PER) Ambos tienen marcas de punzamientos en varias partes de los antebrazos y el torso. Una tirada de Medicina o una tirada difícil de Ciencias descubrirá que se sitúan sobre terminaciones nerviosas y ganglios linfáticos.
- ★ (Tirada Difícil de PER) Existen señales similares a las anteriores alrededor del iris de los ojos. Un médico podría suponer que se deben a operaciones de evacuación de líquido en ataques de glaucoma.
- ★ (Tirada Muy Difícil del PER) Ambos tienen señales de cicatrices disimuladas con injertos de piel posterior, bajo el hueso occipital en la nuca. Un médico o científico reconocerá que ese corte no puede haberse dado con materiales normales de operación. Si se investiga más a fondo esa zona, se descubrirá una dureza entre los tendones de la zona. Si se opera quirúrgicamente se podrá observar que el causante es un pequeño aparato conectado con microcables a las terminaciones nerviosas del bulbo raquídeo, y cuya extirpación destruirá tales tejidos.
- ★ Si se hacen análisis de fluidos se descubrirá que tienen una cantidad excesiva de adrenalina flotando en la sangre. Una tirada de Ciencia difícil revelará que la adrenalina es de origen

artificial. Además hay diversos fluidos derivados del colágeno que se endurecen al faltar calor corporal que les daban una dureza increíble a los tejidos musculares y epiteliales, dotando de una magnífica resistencia a los cuerpos de ambos terroristas. Un médico sabrá a ciencia cierta que hubieran muerto con toda seguridad 24 horas después como efecto secundario de todas las manipulaciones en su cuerpo.

El aparato de la nuca es tan compacto que cualquier intento de analizar sus componentes destruirá en gran parte la información que pueda dar, aunque su función puede ser intuida por todos.

Sobre la identidad de los cuerpos, nada. Ningún banco de datos tiene referencias a ellos, ya sea por fotografías, huellas dactilares, muestras de ADN o lo que sea.

Si los instintos de los SPJs les llevan a buscar entre las secciones militares oficiales, caerán en la cuenta de que sólo tienen acceso a las secciones corrientes, y que les está vedado el acceso a algunas partes de la red mediante sistemas alfanuméricos que se desconectan al segundo intento fallido y tienen un lapso de conexión de 2 minutos (probar todas las combinaciones posibles contando con un ordenador muy rápido, llevaría aproximadamente 5 años).

En cuanto a la naturaleza de lo que se contenía en el maletín, es alto secreto, y bajo la mirada de un profano, no es más que una maraña de cables y placas de metal bruñido.

RUNDSTEIN CIBERNETICS L.T.D.

Pocos días después de los sucesos del Auditorio de Zaragoza, los SPJs reciben una alarma que viene desde un almacén de Rundstein Cybernetics en las afueras de su ciudad. La alarma es de tipo silencioso, es decir que nada ha indicado al intruso

que ha sido detectado. Es probable que sólo lo consideren un robo más, pero si llegan antes que la policía, se habrán ganado los favores de la compañía (lo que puede serles útil).

Es posible que el grupo no esté organizado de manera que puedan recibir una alarma claramente policial, bien, en ese caso el DJ debe arreglárselas como pueda (poderes Psíquicos de algún SPJ, una superpercepción que detecta un respirar agitado en ese almacén ahora cerrado en una ronda nocturna, o, simplemente ven una sombra entrar furtivamente al recinto cuando van de un sitio a otro).

El guardia de la puerta está muerto, con el cuello partido, pero el resto de las puertas están cerradas. Algún personaje con superpercepción auditiva podrá detectar sonidos es los almacenes superando una tirada Difícil de Percepción. Si lo consigue podrá localizarlos en el subsuelo.

Si inspeccionan el almacén descubrirán que la parte visible es sólo un hangar donde los camiones y furgonetas recogen su mercancía, y que el verdadero almacén se extiende por debajo del suelo en una gran red de pasillos y salas recubiertas de metal.

Entre los pasillos, terroristas como los anteriores emboscarán a los SPJs en diferentes puntos, (ver plano) intentando destruirlos para escapar con la mercancía que han venido a buscar.

- ★ Montacargas: son simplemente un par de sencillos montacargas para llevar el material del muelle a los almacenes de aquí abajo.
- ★ Área de seguridad (1), con una consola con monitores de las cámaras ocultas y dos puertas con acceso restringido. Los códigos de ambas puertas han sido rotos.
- ★ Área de distribución (2), con un par de escritorios metálicos (como la mayor parte de lo que hay por aquí)

tras los que se parapetan un par de terroristas. Tiene unas puertas de cristal (que dan al pasillo 3) y dos compuertas hidráulicas de acceso restringido (ambas cerradas. Se abren con las tarjetas del guardia del área 1.

- ★ Pasillo de almacenaje (3), atravesado en su mayor parte por raíles por los cuales los robots (DA: 50) de distribución se mueven para llevar el material de los almacenes al área de distribución y viceversa. Es bastante difícil andar por esa maraña de cables y raíles de acero (-20% a las acciones por falta de equilibrio). Hay una compuerta de acceso al pasillo 4, pero está sellada como las del área 2.
- ★ Pasillo de acceso a la 2ª fase, simplemente conecta todas las salas de la 2ª fase del subsuelo.
- ★ Almacenes de material. Los cuatro almacenes de la 1ª fase están manejados por robots de carga y entrar y buscar algo es bastante complicado, ya que han sido diseñados para los robots, además sólo contienen material estándar. En dos de ellos hay esperando un par de terroristas montados sobre los robots de transporte, tras los que se parapetarán para realizar una emboscada (suman 50 a su DA en todo el cuerpo menos cabeza y brazo derecho y no sufren penalización por desequilibrio. El de la 2ª fase está sellado y la tarjeta del guardia no lo abre (puertas DA: 200), es donde Rundstein guarda los prototipos y materiales especialmente importantes.

Cuando crean que han acabado con todos (ya no hay mas rastros térmicos) y comiencen a registrar el complejo, al llegar a la altura del taller de cibernética, otro intruso brotará como una exhalación ante ellos rompiendo una de las paredes de metal.

Sólo aquellos personajes que superen una tirada de Percepción Muy Difícil tendrán oportunidad de ganar la iniciativa.

El intruso sólo querrá escapar (por donde han entrado los personajes, que es la única salida que conoce) y no tendrá reparo en pasar por encima, por debajo o a través de los SPJs.

El DJ debe aprovechar el escenario del combate, un almacén de Tecnología punta. Cada vez que salgan volando, chispas surgirán con cada choque, aparatos extraños, y multitud de pasillos y puertas blindadas donde jugar al "escondite".

En medio del combate, cuando todos hayan puesto su atención sobre la lucha, los personajes podrán ver que cerca de una puerta cercana hay otra sombra humana, que levanta la mano.

De ella sale un pequeño fregonazo y algo cae en medio de la sala. Es una bomba de disrupción sináptica.

Durante 25 asaltos los personajes con cerebro orgánico (esperemos que la mayoría) caerán como peleles al suelo entre terribles contracciones que los paralizarán a menos que saquen un crítico en EQM (y aún así tendrán la mitad de porcentaje en todas sus acciones, incluidas las mentales).

Nota importante

Queda en manos del DJ el decidir "anular" a aquellos personajes que siendo sintéticos, hayan demostrado ser bastante "humanos".

Sólo podrán ser testigos de excepción de un combate titánico entre un hombre cibernético casi por completo (por eso no dejaba rastro térmico significativo) contra el intruso, que revela ser un androide (al no ser afectado por la bomba, y no tener temperatura corporal).

El soldado cibernético, aun malherido, terminará por colapsar al androide y, después de escapar, finalizará el efecto de la bomba de disrupción.

ANDROIDE BLY-429

Fuerza:	140
Constitución:	165
Agilidad:	115
Inteligencia:	75
Percepción:	135
Apariencia:	60

DA	140 (m. disp)
PV	150
Acc./Asl.	3
Parada	30
Iniciativa	58%

Habilidades:

Comb. cpo. a cpo.:	98%
Bo retráctil:	126% (+30 al daño)

TERRORISTA TECNIFICADO

(Ver la ficha de Davenport)

PARTE II

"1-4-1999

El plan no está funcionando como debería, algunos suministros están llegando a destiempo y me estoy quedando sin marionetas. Ellos son mis manos y mis ojos y están cayendo demasiados por culpa de esos seres deformes vestidos de colores chillones... Quizás alguno debería anexionarse a mi grupo... Eso haría que fuera tomado realmente en serio. Aún con los retrasos los cálculos de la Matriz están por completarse y en ese momento no deberé preocuparme por nada más, ..., mis tentáculos llegarán a todas partes..."

EL ANDROIDE

Cuando sean liberados del campo de disrupción sináptica (a los 25 asaltos si no se destruye antes el emisor) podrán hacer lo que quieran, pero será muy tarde para perseguir al soldado cibernético. En la misma sala que ellos se encuentra el

androide, afuncional, pero no destruido. Poco tardará en llegar la policía, y si se quedan, quedará constancia de que ellos ya estaban allí cuando llegaron. La empresa, Rundstein Cibernetics, les reconocerá como "benefactores" y no tendrán inconveniente en hablar con ellos, pero la idea deberá salir de los SPJs. La empresa tiene conocimiento de que muchas empresas de un amplio sector han ido teniendo atentados similares con objetivo, al parecer, de robos muy concretos. Entre lo que les pueden decir y no podrían saber por otras instancias es que los robos efectuados son de materiales farmacéuticos básicos y algunos componentes experimentales sobre la superconductividad y computadoras orgánicas, así como material de neurocirugía avanzada y diversos componentes de microelectrónica y robótica.

En cuanto al androide, podrán examinarlo por su cuenta si lo desean (es como un prisionero). Si tienen el equipo necesario, y se supera una tirada de Cibernética y otra de Informática, podrá ser posible conectar el cerebro artificial del androide a un terminal de ordenador común para analizar su contenido y programación. Dependiendo del resultado de la tirada de dados, tendrán más o menos información (los niveles de información superiores incluyen, naturalmente, a los inferiores):

- ★ Si lo consigue por menos de 10 %: El androide tiene como misión observar y guardar toda la información posible sobre los terroristas en cuestión.
- ★ Si lo consigue por de 11 a 20 %: El androide intentará si le es posible volver con uno de los sujetos a su base (desconocida)
- ★ Si lo consigue por de 21 a 30 %: El androide puede "suponer" el siguiente blanco gracias a un banco de datos y un algoritmo de prioridades que se puede reproducir y usar de manera efectiva en otro ordenador (lo que les vendrá bien para localizar el siguiente posible objetivo de los terroristas).
- ★ Si lo consigue por más de 31 %: El

androide ha de volver a un punto determinado del centro del valle del Mekong una vez concluida su misión. Una vez allí ha de desconectarse y empezar a emitir en una frecuencia determinada y será recogido por los miembros de la organización. Se da la latitud y longitud del punto y la frecuencia con la que emitir. (Éste camino no se detalla más en adelante, lo que los SPJs no saben es que el androide fue fabricado por Toishi LTD, una compañía subsidiaria de la organización secreta Dragón, liderada por Tsang Tseng. Dragón ha tenido conocimiento de toda esta ola de crímenes al parecer relacionados, y, de hecho, Toishi LTD ha llegado a sufrir un ataque por parte de esta gente. Dragón se quedó impresionada e intrigada por la aparente capacidad de ignorar el dolor de éstos terroristas y ha comenzado una "guerra" algo especial contra ellos. Así pues se fabricaron 3 androides con una misión muy específica, conseguir toda la información posible sobre estos sujetos, y, si era viable, atrapar un ejemplar y llevarlo de vuelta a Toishi LTD. BLY es uno de esos tres androides).

Si llegan a abrir esta parte de su memoria, el "cerebro" del androide quedará inutilizado.

Además pueden analizar físicamente su estructura y descubrir que algunas piezas vienen grabadas en caracteres chinos.

Pueden intentar un acceso al cerebro del androide una vez cada día, y si no consiguen toda la información posible, sabrán que aún queda información por obtener.

Si ponen en marcha el algoritmo de determinación de posibles objetivos futuros que tenía el androide, deberán conectarlo a un servidor de noticias que le informe de la situación actual para elaborar sus cálculos (teletexto, diarios de internet, onda policial, etc...) que es lo que hacía el

androide. De momento sólo obtendrán miles y miles de posibles objetivos con probabilidades de menos del 0.01% por lo que sería estúpido intentar vigilar alguna. Deberán esperar.

LA DESCONOCIDA

Poco tiempo después de los últimos sucesos, quizás en alguna ronda nocturna, o simplemente dando un paseo, los SPJs serán testigos de cómo una mujer vestida tan sólo con el batín blanco de los internados en centros de salud corre por la calle seguida por unos agentes de seguridad. La mujer parece sufrir verdadero pánico y topará con ellos. En el momento del choque se quedará mirando al personaje con el que se haya chocado y cuando sus miradas se crucen, el SPJ en cuestión empezará a tener visiones. El DJ puede leerle esto en voz alta:

"Eres un piloto de helicóptero. Estás volando sobre un mar embravecido en un helicóptero de combate. Llevas uniforme y hay más gente contigo. Vuelves la cabeza al piloto que está a tu lado y ¿te das cuenta de que reconoces esa cara! ¡Es la cara del terrorista que se quiso hacer con el maletín en la conferencia del Auditorio de Zaragoza hace pocos días! Antes de que ni siquiera quieras saber algo más, las visiones cesan..."

Ya sea porque han llegado los guardias de seguridad o porque los compañeros del SPJ la han atrapado.

La mujer será identificada por los guardias como una enferma mental que se ha escapado, pero seguramente estas visiones habrán alertado a los SPJ. La mujer será llevada de vuelta a un sanatorio mental de la ciudad, pero ellos podrán ir a hablar con ella, claro está.

Cuando vayan a hablar con ella, les harán esperar un rato en la sala de espera del centro. Mientras podrán hablar con quie-

nes quieran. La enfermera contará que cuando iba a hacer la revisión habitual por las habitaciones tuvo un fuerte mareo y perdió el conocimiento cuando abrió la puerta de la mujer. Los guardias dicen no haber visto nada, y las cámaras no han registrado nada tampoco. Es como si se hubiera materializado fuera del hospital. En la sala de espera, poco después de que lleguen ellos entran un par de hombres vestidos de negro y con gafas de sol, con maletines en las manos. Estos son agentes de IDESS, que están interesados en el sujeto en cuestión. Si los SPJs son algo conocidos, los agentes los reconocerán y abandonarán la sala silenciosamente para no dejarse volver a ver.

Cuando finalmente puedan entrar a la celda donde la tienen recluida, verán que la tienen atada en una cama de apariencia incómoda y fuertemente narcotizada. Está en una especie de duermevela y sólo podrá articular balbuceos ininteligibles. Aún así se pueden distinguir algunas palabras entre sus delirios:

"¡Soy una oficial! ¡Soy parte de una unidad especial!... Sí, Coronel Davenport... colaboración interestatal, código Indigo-HH67KI23.... Sección Flashwings, soldado nº265 Bandera, Europa Muchas lenguas... Muchas razas....."

Finalmente caerá inconsciente, vencida por las drogas.

La versión que les dan es que la encontraron en un estado pésimo en los puertos de Gijón, y después de ir de un sitio a otro, terminó en ésta institución como la enésima DoñaNadie.

EL SATAROGA FINN

Varios días después de que el ordenador de búsqueda haya sido puesto en marcha, el programa dará una probabilidad del 74.521% para un cargamento que va comenzar su travesía dentro de 16 horas, con destino a Boston, desde el puerto de

Valencia. El barco recoge pasajeros allí, pero además transporta un cargamento de tecnología militar. De momento es la única pista que tienen, y la mejor opción es embarcar en Valencia, y formar parte de los viajeros en secreto.

El Sataroga Finn es un barco de lujo, así que los pasajes serán algo a tener en cuenta a no ser que pacten su estancia con la empresa o el ejército, pero esto no es muy recomendable (tirada de INT) ya que siempre puede haber filtraciones de información.

Inspeccionando el barco o sus registros (si consiguen llegar clandestinamente a ellos) podrán averiguar que lleva en la cámara de seguridad, donde se guardan las joyas de los pasajeros y demás objetos de valor, una baliza blindada de contenido secreto (no hay constancia ni en los documentos) con destino a un centro de investigación de Boston. La puerta de la cámara de seguridad está flanqueada por dos guardias con fusiles y chalecos anti-bala. La baliza es hermética y muy resistente (DA 200) y tiene un campo de fuerza energético para evitar entradas de cuerpos intangibles con efectos similares a los campos mágicos, y DA 150. (Para más datos consultar **HÉROE Agenda**).

El día después de salir del puerto, mientras todo el pasaje esté en cubierta tomando el sol y mirando a las que toman el sol, sucederá el ataque (se cumplió el 74.521%). Mientras los SPJs estén esperando un ataque exterior (El DJ deberá dejar que tomen las posiciones que quieran en el barco) repentinamente se escuchará un chirrido metálico estridente y la piscina comenzará a vaciarse como si alguien le hubiera quitado un tapón gigante, arrastrando con el agua en un torbellino a los desgraciados nadadores que no lleguen a agarrarse a algo. Súbitamente un gigantesco hombre altamente cibernético surge del hueco en el suelo de la piscina con la baliza de seguridad al hombro.

El guardia de seguridad, que por desgracia se encontraba cerca, le dará el alto, y en un abrir y cerrar de ojos, como en un relámpago, el sujeto le lanza sobre el y lo atraviesa de pecho a espalda con el puño.

Ha conseguido entrar en la cámara sin saltar alarmas ya que estaba dentro desde el principio, en uno de los baúles y desmontado. A una hora concreta el baúl se abrió y el comenzó a montar sus piezas. Cuando terminó reventó con su titánica fuerza la chapa de los pisos hasta cubierta (hasta la piscina) y salió.

Va ataviado con una exoestructura dinámica que multiplica su fuerza, y diversas terminaciones robóticas, incluyendo su ojo izquierdo. Las placas metálicas de sus hombros y pecho recuerdan a las de un jugador de fútbol americano, así como su casco de protección. Mientras los SPJs llegan, se dibuja un 7 en el protector del hombro izquierdo con la sangre de su reciente víctima.

Cuando lleguen los SPJs no rehuirá el combate, porque no podrá sacar la mercancía (un contenedor de varios metros cúbicos) y llevársela con unos cuantos metahumanos molestando.

Nota importante

Cuando este personaje combata el DJ debe interpretarlo como si estuviera jugando un partido de fútbol americano, mientras va radiando con la voz cada una de sus jugadas. Por ejemplo, cuando lance a alguien por los aires, grita: "un magnífico lanzamiento que coloca a su equipo en cabeza", cuando de alguna patada: "...un soberbio kick que va entre palo y palo", y cuando golpee magníficamente (y que suceda al menos una vez, que es importante) gritará: "¡TouchDown! ¡Nueva victoria para los Smashers!".

Esta última frase, junto al número 7 en su hombro será una información de importancia, y, de hecho, su única pista a seguir, ya que, como el resto, este soldado no se



dejará atrapar vivo. Al igual que sus antecesores, debe sus características excepcionales a una acumulación de drogas que lo harán morir en poco tiempo (el suficiente para llevar a cabo su misión)

SMASHER

Fuerza: 180
Constitución: 145
Agilidad: 76
Inteligencia: 95
Percepción: 65
Apariencia: 20

DA 165
 (por Supercon y blindaje)
PV 150
Acc./Asal.: 2
Parada 19
Iniciativa 38%

Habilidades:
 Lanzar: 120%
 Combate cpo. a cpo.: 140%

El terrorista utilizará sus puños y rodillas para pelear, y atacará a los que se encuentren lejanos lanzándoles bombas de plasma con forma de pelota de fútbol americano que estallan por impacto (1d100+30 de daño -1d10 por metro de distancia al centro de la explosión. El daño es por calor).

UN EXTRAÑO EN CASA

Si los SPJs no se han "traído" a la mujer del sanatorio mental a casa anteriormente (raptándola o con artificios legales), cuando lleguen de nuevo a su base después de los últimos sucesos, se toparán con que no está vacía. En una de las salas se encuentra la desconocida. No es hostil y, si le dejan, explicará su situación:

"Después de encontraros en la calle me llevaron de nuevo al sanatorio, pero cuando me desperté me encontraba en una celda metálica. Los hombres que estaban a mi alrededor se dieron cuenta de que me movía y alguien me inyectó un tranquilizante con el que volví a dormir dolorosamente. Estaba en la celda, y desperté de un sueño largo, pero aún así no pude deshacerme de las pesadillas. Me di cuenta de que estaba atada en la cama y me empecé a poner muy nerviosa. Las imágenes que me han estado torturando continuamente desde que recuerdo volví, y me vi de nuevo en ese helicóptero, y vi a mis compañeros, y de repente esa explosión otra vez, una gigantesca explosión azul ... Entonces se me nubló la vista como si viera desde detrás de un cristal rojo, y cuando volví en mí me encontraba en la calle."

"No se cómo, pero me puse a andar y recordé, bueno, no se si lo recordé o lo sabía... no se, la cuestión es que supe llegar hasta aquí y entrar, no me preguntéis como... Creo que tiene que ver con la vez en la que me topé contigo ...(nombre del personaje)."

Efectivamente, en el encontronazo ambos personajes cambiaron recuerdos. El cómo, es algo que ninguno sabe. El hecho es que tienen en su casa a alguien que parece tener algo que ver con todo esto, y harían bien en "quedársela" por el momento. Poco tiempo después IDESS dará la voz de alarma sobre su huida del centro de reeducación en circunstancias "altamente inquietantes" a Superhéroes Inc. y las autoridades locales. Ahora es una "mutante incontrolada".

Si tienen algo de perspicacia y recuerdan lo que les sucedió casi al principio intentando identificar a los cadáveres, podrán intentar utilizar los pocos recuerdos y delirios en sueños del personaje para averiguar si realmente ese grupo existió. Si le piden ayuda a ella, dirá que no tiene ni idea de manejar ordenadores, pero si consiguen convencerla para que se ponga a ello, las claves de acceso surgirán de sus dedos como el agua de una fuente y empezarán a abrirse paso vertiginosamente por entre la maraña de redes oficiales de la UEO.

Finalmente, tanto si lo han logrado gracias a las claves que la mujer (a la que en el hospital han nombrado como *María*) da en sueños (Indigo- etc...), como si lo ha hecho la propio *María*, terminarán en la base de datos de la sección Flashwings. Es un grupo formado por una cooperación internacional, y sus integrantes son 25 hombres de todos los países y razas de la Europa de 1999. La sección ha sido oficialmente dada por desaparecida en misión de reconocimiento en el Mar Báltico. Sus miembros han sido dados por muertos en un accidente aéreo causado por una fuerte tormenta eléctrica. Al leer esto *María* se levanta llevándose las manos a las sienes:

¡No! ¡No hubo ninguna tormenta! ¡El rayo salió de la nada...! Pero no morimos todos... Aún quedamos... algunos... Recuerdo que vino un bote y los recogió, pero a mí... ¡Oh, Dios, no puedo recordar nada mas...!

Pocos segundos después la pantalla que estaban leyendo desaparece y aparece en su lugar una pantalla de comunicaciones por red. El remitente es una de las altas esferas del poder militar de la UEO. Se les pide identificación inmediata y motivos de la conexión. Cualquier tirada de Informática Fácil les hará saber a los SPJs que están intentando una localización de la llamada. Si quieren hablar, pueden. Serán advertidos por el General James Harrison de que esa área está clausurada y es información restringida. Intentará averiguar cómo se han hecho con la clave de acceso, y que estaban buscando, pero no puede obligarles (al menos si son oficialmente "buenos").

Si desconectan inmediatamente, no habrá más problemas.

LA INVESTIGACIÓN

Si, efectivamente, han visto la importancia del 7 y los "Smashers" en su encuentro en el Sataroga Finn, aquí se describe lo que pueden encontrar tras unas cuantas horas de búsqueda en anuarios deportivos y bases de datos de aficionados (y, claro está, una tirada de Poca Dificultad en Buscar Referencias...):

Efectivamente existió un equipo de fútbol americano llamado Smashers, de una escuela universitaria privada que terminó con el final de la escuela. El equipo jugó durante 5 temporadas (desde 1971 hasta 1976) en competiciones universitarias y regionales, y terminó cuando se clausuró la escuela.

Durante esas 5 temporadas hubo 4 jugadores que llevaran el número siete sobre su hombro (sólo se dan los nombres, para conocer los datos para cada persona, hacer una tirada diferente de Buscar referencias, y eso si se tiene posibilidad con el equipo que se utilice o hasta donde puedan entrar los SPJs):

- ★ Dusten, Frank: Licenciado en Criminología. Actualmente policía en la brigada de Asuntos Metahumanos en Scotland Yard.
- ★ Hoiro, Mutsami: Científico trabajando en Ingeniería Genética para Toishi LTD.
- ★ Junk, Karl: Hermano de Pamela Junk, heredera del patrimonio petrolífero de su padre. Murió en 1979.
- ★ Lobster, Thomas: Ingeniero jefe en una estación de investigación militar.

Todo son pistas falsas excepto Junk. El DJ deberá ser lo más imaginativo que pueda con éstos personajes. En general será bueno hacer que parezca que cada uno de ellos está ocultando algo, así los SPJs se encontrarán completamente despistados.

PARTE III

"6-4-1999

Estoy en una lucha desesperada contra el reloj. Mi última marioneta no cumplió su misión y nos estamos quedando sin energía... la bolsa de gas que tengo bajo mis pies no es eterna... No debí hacer eso con mi última marioneta, confié demasiado en su victoria y mostré mucho más de lo que deseaba con mis modos y mi lengua prestada... ¡Maldita nostalgia!... Paciencia, dentro de poco el mundo será mío, la Matriz está a punto de ser completada."

LO QUE REALMENTE SUCEDIÓ

Karl Junk, hijo de Kristofer Junk y hermano de Pamela Junk, viajó con su familia a Estados Unidos a muy temprana edad, cuando sus padres decidieron emigrar del viejo continente. Creció a la par que el patrimonio de su padre, que pasó de ser un hombre de oficina más a ejercer como directivo de una empresa de explotación petrolífera, que pronto se hizo suya por completo.

Cuando Karl llegó a la mayoría de edad, su padre patrocinó una escuela universitaria en una pequeña población de Indiana, donde su hijo estudiaría. Pronto destacó como un consumado atleta y en 1974 jugó en el equipo de Fútbol Americano con excelentes resultados. Esa temporada fue considerado una verdadera promesa, pero los médicos, en una inspección rutinaria detectaron una deformación en la columna. Estudios posteriores diagnosticaron una enfermedad crónica irreversible que poco a poco iría anulando las reacciones nerviosas en la columna y atrofiaría lentamente sus miembros y sus huesos.

Aquella noticia pudo con la mente del joven, y dejó toda actividad para recluirse en un mundo de autocompasión. Poco después, sin embargo, comenzó un febril estudio de las teorías de Neurocirugía y Microelectrónica. Un año más tarde, sus padres murieron en un accidente aéreo, lo que desencadenó su total ostracismo. No existía para nadie, ni siquiera para su hermana menor, que tuvo que hacerse adulta en la más penosa soledad.

Karl, a pesar de su enfermedad, tenía planes cada vez más ambiciosos, pero su cuerpo no quería esperar y se deterioraba rápidamente. Por ello, consiguiendo las suficientes ayudas con el suficiente dinero, fingió su muerte repentina por ataque cardíaco, asegurándose de que su "cuerpo" fuera incinerado.

Ayudado por sus nuevos secuaces, unos estudiantes de robótica que él había seleccionado y convencido, fabricó una "silla de ruedas" con todas las funciones que él no podría realizar en poco tiempo, incluido el hablar, controlada por un aparato electroencefalográfico.

Construyó su base en una planta petrolífera de la empresa familiar abandonada en el Mar Báltico y utilizó a múltiples hombres de la mar de la zona como conejillos de indias para sus experimentos.

Finalmente consiguió crear un módulo (que después desarrollaría cada vez en tamaños más pequeños hasta poder inyectarlo en la nuca) que era capaz de controlar todas las actividades psicomotrices del cuerpo humano.

Desde su "silla de ruedas" podría moverse con libertad dentro de cuerpos de otros hombres, controlándolos a distancia.

Pero su cuerpo real se moría poco a poco y se vio en la necesidad de idear un soporte para su ser diferente a su cerebro. Pensó en el ingente proyecto de red mundial de comunicaciones y desarrolló junto a su creciente equipo la manera de transmitir su propia consciencia a los bancos de datos de las computadoras.

A mediados de los 90 los gobiernos de la zona se alertaron por las repetidas desapariciones de hombres de la mar en la zona y pidieron ayuda a la UEO.

Esta envió a su recién formada sección FlashWings, que desaparecieron en el primer vuelo de reconocimiento.

Tras éste suceso se encuentran Karl Junk, por supuesto, y el General James Harrison, que encubrió todo el asunto después de aliarse con Junk.

A principios del 99, cuando su decrepito y deforme cuerpo era sostenido en vida únicamente por aparatos y cables, Junk terminó el proyecto "Matriz", la selección de pequeñas partes de memoria en múltiples bancos de todo el mundo de manera que pueda transmitir toda su mente a la red, pero sin que sea notada la diferencia de datos en conjunto.

El cálculo de la Matriz se comenzó el 2-2-1999, y estaba estimado que acabase el día 8-4-1999, es decir, el día en el que los SPJs llegarán a su base... ¿o puede que no?

PAMELA JUNK

La pobre y atormentada Pamela sólo sabe lo que todo el mundo cercano a ella. Su hermano le ocultó todo, quizá porque la quería salvar de un mal destino, y ella conocía únicamente lo que Karl quiso mostrar al mundo, su aparente muerte y total desaparición. Aún así, si los SPJs son condescendientes con ella y no la tratan mal, puede ser una fuente de información. Les puede dejar acceso a los objetos personales de Karl (múltiples libros de neurocirugía y microelectrónica) y, si tienen interés algunos otros libros.

En el escritorio de Karl hay, además, un viejo libro de contabilidad con el título: "Planta WhiteDove, 177-E". Es el libro de cuentas de una plataforma petrolífera de la empresa familiar, ya en declive, y está a medio completar. En la última página escrita se describe como se clausura porque tan sólo queda gas y no resulta rentable. Si indagan en el resto de los libros de la casa descubrirán que se haya en el mar báltico (sospechosamente cerca de donde desapareció la sección FlashWings).

Ésta es la última pista a seguir.

**LA PLANTA PETROLÍFERA
WHITEDOVE 117-E**

Esta es la última fase. Ya no cabe más investigación, ahora hay que entrar y acabar con todo de raíz, pero, claro, Karl no se ha dejado el culo al aire, y ha dispuesto unas cuantas "sorpresas"

El único acceso medianamente seguro a la base es por aire, dado lo embravecido del mar en esa zona. En cuanto los radares de la base detecten la presencia de los SPJs (si es que se pueden detectar por radar), serán atacados por un grupo de 5 aero-deslizadores automatizados y blindados que se desplazan rápidamente a varios metros sobre el nivel del mar.

Todos ellos disponen de cañones proyectores de partículas modelo Megam V (ver manual básico **SUPERHÉROES Inc.**), que han conseguido gracias al General James Harrison de la UEO, y también de un ordenador táctico que les da una Iniciativa a cada uno de 95%. Todos se comunican por radio, de tal forma que pueden actuar de manera complementaria y conocer todas las acciones y decisiones de sus compañeros.

AERO-DESLIZADORES

PV:	50
DA:	125
Cañones:	99%

Una vez hayan entrado en el perímetro de acción de las defensas locales, empezarán a ser acribillados por fusiles láser automatizados, tipo L600, con un porcentaje de impacto del 80%. Hay una decena de unidades por flanco, pero la automatización no es perfecta y perderán siempre la iniciativa. La base está blindada con planchas de metal y campos magnéticos que impiden con FUE 200 la entrada de objetos metálicos en un campo de 10 metros alrededor de las paredes. La única posibilidad de abordar la base es acercarse lo suficiente como para entrar y olvidarse de los láser (si se encaraman a la superficie, aún podrán ser alcanzados). La única entrada es el hangar para helicópteros en la parte superior, que comunica con tres ascensores de cabina de reja, sin techo.

Uno de ellos, el más grande, que sólo tiene dos botones (subida y bajada) lleva directamente a las salas de máquinas y los almacenes que hay bajo el nivel del mar. Allí únicamente hay unos cuantos robots-grua que se limitarán a dar la voz de alarma y bloquear el camino de los SPJs. Los otros dos, mas pequeños, bajan al nivel inferior.

Cuando descendan en uno de ellos, si alguno de los SPJs supera una tirada Díficil de PER (auditiva) se percatará de un sonido siseante y agudo que se acerca. Se

trata de un misil ZK-20 (consultar **SUPERHÉROES Inc.**) que ha sido lanzado desde abajo. El impacto es inminente y sólo será evitable si algún SPJ puede detenerlo en vuelo o hacerlo explotar precipitadamente.

Una vez lleguen al nivel 1 (ya sea cayendo de la cabina destrozada o por sus propios medios) verán a los perpetrantes del ataque. Son 4 de los que un día fueron soldados de la sección Flashwings. Todos llevan un equipo similar y son descritos por la siguiente ficha genérica:

SOLDADOS

Todos son humanos que visten Tecnoarmaduras Zortek 1. (ver características en el manual básico)

PV	40
Parada	20
Iniciativa	40

Habilidades:

Armadura de combate	80%
Sistemas de Armamento	85%

El nivel en el que se encuentran es el nivel residencial, donde los científicos de Junk viven y descansan. Hay 5 dormitorios con dos camas cada uno, una sección con celdas con camillas, donde mantienen a los rehenes que usan como terroristas, una sala de reunión con una despensa y unos baños comunes. El nivel está poblado por la decena de científicos de Junk, 2 de ellos con unas insignias rojas en las batas. Algunos intentarán escapar u ocultarse cuando vean a los SPJs enfrentarse con los cuatro soldados, pero otros usarán los fusiles de que disponen para la defensa (modelo Galil, consultar **SUPERHÉROES Inc.**). Entre las celdas y los laboratorios hay un ascensor que conecta con el nivel 2.

Una vez hayan bajado, se encontrarán en una sala metálica de techo muy alto (más de 10 metros), sin tabiques y muy amplia con multitud de aparatos de horrible apariencia por todas partes. Se trata de el

laboratorio de desarrollo de los soldados tecnificados y los terroristas. Se encuentra vacía, excepto por 2 gigantescos seres que tienen mucho menos de hombres que de máquinas. Son (eran) otros dos de los soldados que tuvieron la desgracia de sobrevivir al “accidente” aéreo. Son mucho más poderosos que sus compañeros del nivel superior, que no son sino meros centinelas. No dudarán en usar el sistema de autodestrucción si no ven otra posibilidad de vencer a sus oponentes.

GUARDIAS NIVEL INFERIOR

Nombre Real: Gary Oswitch
Frank Turner

Fuerza:	155 (75)
Constitución:	160
Agilidad:	86
Percepción:	74
Inteligencia:	65
Apariencia:	60

PV:	140
DA:	125
Acc./Asal.:	2
Parada:	21
EQM:	35%
Iniciativa:	43%

Habilidades:

Combate CaC.:	95%
Armas de F.:	103%
Tregar/Saltar:	121%

Poderes

Los guardias llevan una Tecnoarmadura íntegra con sistemas propulsores, de comunicación y autodestrucción.

Finalmente, una vez eliminada ésta amenaza, podrán bajar al nivel 3 mediante un teletransportador que solamente se activará después de haber reconocido el registro retinal del ojo derecho de uno de los dos científicos con insignias rojas. En cuanto las luminiscencias debidas al teletransporte terminan, todos los SPJs caen prisioneros de un campo de éxtasis que anulará sus impulsos mentales, haciendo

imposible cualquier movimiento o el uso de cualquier poder.

Si hay algún SPJ que no resulte afectado (un androide, p.ej.), el Coronel Davenport se abalanzará encima de él para inmovilizarlo, superviviente de la sección Flashwings, ahora lobotomizado y mecanizado hasta límites grotescos.



DAVENFORT

Davenport ha sido tecnificado casi por completo. Tiene ambas piernas y un brazo artificiales, y el resto del cuerpo recubierto de una aleación sintética de gran resistencia e ignífuga, la columna es de titanio infracturable. Dado su pasado como militar es muy posible que prefiera usar armas a distancia, al menos al principio. En su brazo tecnológico dispone de 4 micromisiles rastreadores (fiabilidad: 75%) que hacen 1d100+2d10 de daño.

Será el último con el que tendrán que enfrentarse; Junk lo guardaba como guarda personal. Ahora ya no puede razonar y tan sólo obedece las ordenes de Junk, sin siquiera ser "poseído" por él.

La lucha se desarrollará en una sala mucho más pequeña que la anterior, pero muchísimo más densa en aparatos, pantallas de ordenador, cables, luces y piezas de metal. Parece el interior de un animal que en lugar de entrañas tuviera cables y tuberías. Hay una pantalla más grande que las demás en la que bailan continuamente números y símbolos extraños a una veloci-

dad vertiginosa, mientras un porcentaje baja pausadamente, centésima a centésima. Ahora se encuentra en el 0.25%. A ambos lados de la pantalla hay túneles cilíndricos que se adentran en la maquinaria, por los que cabría un hombre a gatas.

Desde las sombras de uno de los múltiples recovecos entre la maquinaria, les habla una voz sintética:

-Finalmente habéis llegado hasta aquí, pero no iréis más lejos -dice Junk a través de un sintetizador de voz-. Realmente fue una estupidez lo que hice con aquella marioneta el en barco, me delaté yo solo, pero en ese momento la nostalgia de los viejos tiempos pudo conmigo... Al fin y al cabo no ha sido malo del todo, un poco de carne metahumana para mi ejercito, después de haber mermado tanto mis fuerza, no estará nada mal. Quizá finalmente sea tomado más en serio...

-Creo que será interesante que seáis espectadores de cómo es el proceso por el cual un hombre se convierte en mis manos y mis ojos...

Desde su campo de éxtasis serán testigos de como un hombre inocente es inmovilizado en una plancha metálica con cintas de metal, y múltiples agujas y cables movidos por brazos robóticos son introducidos brutalmente en su cuerpo. Mientras el hombre grita horriblemente de dolor e histeria, Junk comentará cada paso:

...y ahora unas agujas hipodérmicas evacuan el exceso de humor vítreo del globo ocular, un efecto secundario que no termino de comprender que suceda cuando seccionamos los nervios de la nuca. Bien... Ahora unos láseres sueldan las terminaciones del microchip al bulbo raquídeo, se microcosen los músculos y la epidermis... y, cuando el sujeto haya terminado de chillar, es que el proceso está completo.

Después el hombre deja de luchar, las cintas que le sujetaban se sueltan y se retraen

y el hombre anda tranquilo y les mira. Abre la boca y les habla:

-Ya está. Ahora controlo el cuerpo desde mi "silla de ruedas" como si fuera el mío.

De entre las sombras surge lentamente un ominoso aparato que flota sobre el suelo soltando continuamente vapores y sonidos extraños. En su centro, sujeto por correas y tubos se encuentra el decrepito



cuerpo del Dr. Junk. Su torso y sus miembros deformes están múltiplemente perforados por tubos grotescos por los que circulan líquidos viscosos y conexiones que mantienen su cuerpo en un penoso estado de vida suspendida.

Controla los movimientos de su "silla" y sus acciones mediante unas horribles conexiones electroencefalográficas que interpretan sus impulsos mentales.

Es evidente que ya no puede controlar su cuerpo en absoluto. El Dr. Junk sigue hablando desde su boca "prestada":

-El único problema es que mi verdadero cuerpo, como veis, se está muriendo y no hay nada que pueda evitarlo, y desgraciadamente es el único soporte posible para mi mente... hasta ahora. Desde hace meses estoy realizando los cálculos necesarios para introducir mi mente en múltiples bancos de datos de la red de comunicaciones del planeta, una selección de bloques de memoria, que pasará desapercibida por ser demasiado dispersa, será el nuevo hogar de mi inteligencia. Yo lo llamo LA MATRIZ, y como podéis comprobar en la pantalla, está a punto de ser terminada... Desde allí, una vez me haya deshecho de este cuerpo que ya no me sirve para nada, controlaré el bien más preciado de éste mundo: la información. Todo lo importante de este mundo está conectado, y yo lo controlaré como vosotros podéis controlar vuestros dedos... Bueno no como los controláis en este momento, claro ¡ha!, ¡ha!, ¡ha!...

De repente hay un mensaje en la pantalla principal: "Cálculo de la matriz en fase terminal, es necesaria más potencia". El contador está en el 0.03%

-Maldita sea -Gruñe Junk desde el cuerpo de su víctima, y empieza a teclear en la sala de control. Durante un momento la intensidad del tendido eléctrico baja provocando un bajón de potencia en las luces y simultáneamente en el campo de éxtasis que les tiene presos en la entrada. Si aprovechan la oportunidad, superando una tirada de EQM, podrán salir del campo inmovilizador y parar la locura.

Junk no podrá defenderse de los metahumanos, así que huirá por uno de los túneles por los cuales sería inútil seguirlo, pero el Coronel Davenport hará todo lo posible por evitar que los SPJs se acerquen a los mandos de control, ganando tiempo para la transmisión de Junk a la Red Mundial. Finalmente alguno de los SPJs podrá llegar a los mandos y bloquear el proceso (la manera más rápida es destruir el equipo).

En cuanto lo consiga, las luces de emergencia y las sirenas se activarán. El sistema de autodestrucción ha sido conectado.

Los SPJs necesitarán correr de veras para poder salir mientras todo a su alrededor se viene abajo. El DJ puede hacerles tirar algunas veces a Agilidad (pero sólo para ponerles nerviosos, al fin y al cabo han ganado) mientras corren escuchando el mensaje sintético: "Fase de calculo no terminada, transmisión mental posiblemente defectuosa" una y otra vez por los altavoces.

No hay que olvidar que en el nivel 1 hay varios civiles inocentes (los científicos ya han huido en lanchas auxiliares), y puede ser complicado salvarlos a todos (si es que se toman la molestia de hacerlo).

Si no disponen de transporte aéreo deberán lanzarse al mar. Y después todo estalla detrás de ellos de manera espectacular dos veces, en la primera explota la base propiamente dicha, y otra segunda, mucho más potente,

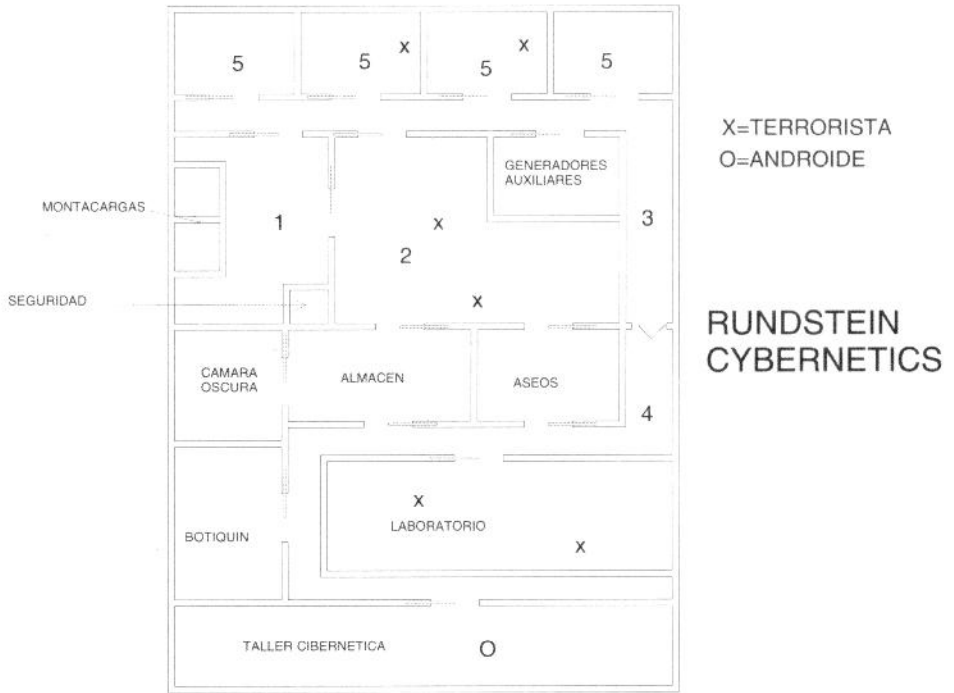
es la bolsa de gas natural que aun quedaba bajo ella, levantando el mar en una gigantesca burbuja luminosa...

EPÍLOGO

Cuando vuelvan a casa descubrirán que María ha desaparecido, no hay ni rastro de ella (aunque ya tendrán oportunidad de volver a verla.....)

¿Qué sucederá después? ¿Consiguió realmente Junk meterse en la red mundial en forma de pura energía? (quizá todavía inoperativo por la violencia del acto y la falta de cálculos detallados, pero recuperando su consciencia poco a poco, y preparándose) ¿Cuales serán los siguiente planes del General una vez muerto su cómplice? (sabrá que los causantes de sus desgracias son los SPJs y quizá no le haga mucha gracia) ¿Han sospechado del general los SPJs?

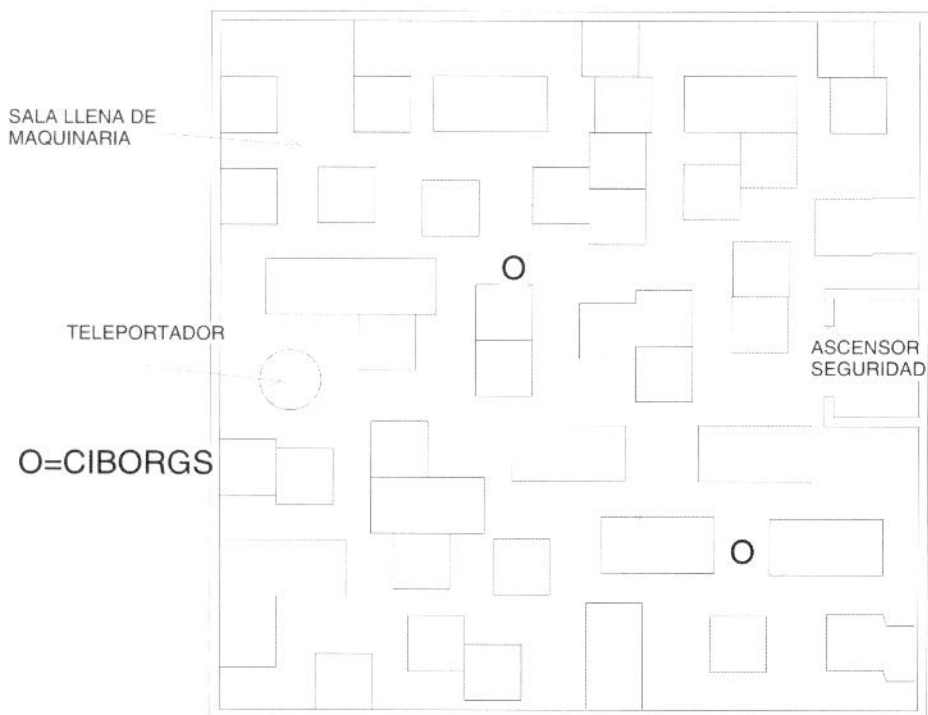




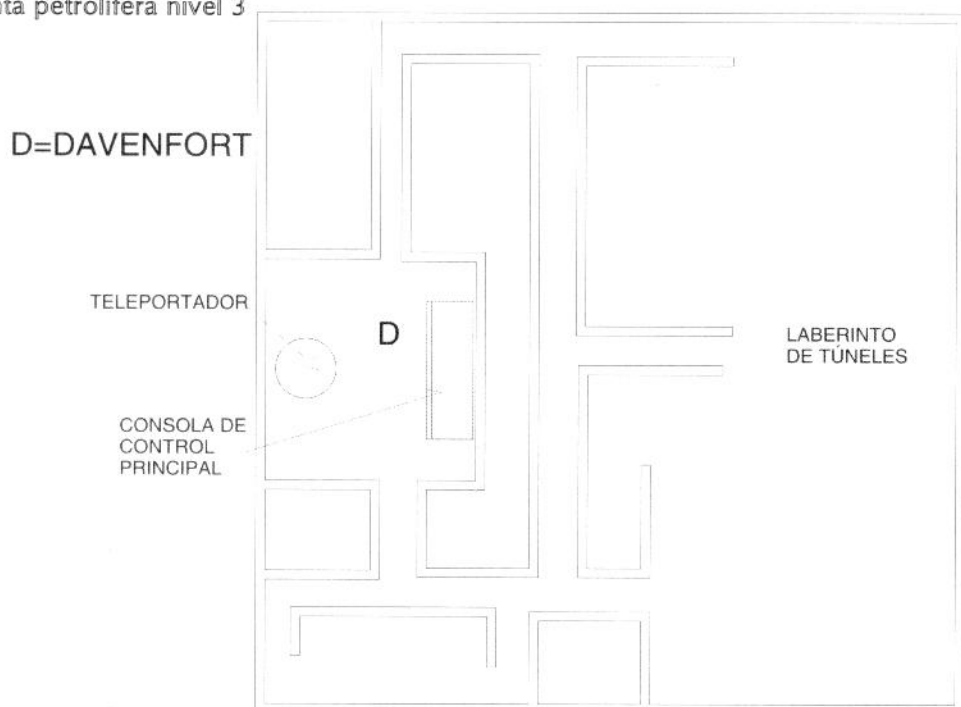
Planta petrolífera nivel superior



Planta petrolífera nivel 2



Planta petrolífera nivel 3



Secuelas

A lo largo de Crossover#1 han sido presentados nuevos personajes y situaciones que plantean serias dudas sobre el futuro del Universo SHI... Los DJs más imaginativos pueden atreverse a proponer soluciones a estos conflictos o bien, esperar a descubrir las soluciones en futuros suplementos de **SUPERHEROES Inc. El Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic.**

- ★ ¿Que relación tiene Death Machine con el antiguo Euroman, Jaime Torrens? Las pistas parecen indicar que se trata de este antiguo héroe, que se siente traicionado por todos sus antiguos aliados ¿Atacará Death Machine a los Euromen?
- ★ ¿Se ha integrado el héroe cósmico **Fuego Estelar** al Vértice de Combate?
- ★ ¿Quiénes son los miembros de la futura **Euroforce**? ¿Se desmantelarán el Vértice de Combate y los Euromen para crear este grupo de héroes?
- ★ ¿Serán **Thor** y **Tyr** la avanzadilla de una invasión asgardiana a la Tierra? En ese caso ¿Qué posibilidades tiene nuestro mundo de sobrevivir a un ataque de tal magnitud?
- ★ ¿Dónde se encuentra **Odin**, el Padre de Todos? ¿Habrá recurrido a la ayuda de otros Panteones?
- ★ ¿Cómo ha conseguido subir sus poderes **Estado Alterado**? ¿Que proceso ha llevado a cabo en él, el supervillano **Epsilon Eridani**?
- ★ ¿Habrá sobrevivido el intelecto del **Dr. Junk** introducido en la Red Mundial de Comunicaciones? Si es así ¿Podrá hacerse con el control tecnológico del planeta?
- ★ ¿Quiénes conforman el **Nuevo Triángulo Mortal**? ¿Qué nivel de poder destructor tiene este grupo de villanos? ¿Quién es el artífice de la nueva formación?
- ★ ¿Qué les ocurre a **Spring & Darkness** en el futuro? ¿Porque la edad tecnológica de Terra esta plagada de conflictos bélicos?
- ★ El policía Celso Guerrero, Salieri y los demás que han estado en contacto con la droga mutágena ¿Evolucionarán hasta desarrollar permanentemente poderes? ¿Qué efectos tendrá a largo plazo esta substancia?

NOVEDADES CRONOPOLIS SUPERHEROES INC.

YA DISPONIBLE SOLO POR CORREO

★ GENERADOR DE PERSONAJES ★

La herramienta para PCs y Compatibles que necesitas para agilizar la Creación de Personajes. Genera fichas completas para jugar al instante o para crear PNJs de manera completa. 995 ptas (Envío incluido)

SEPTIEMBRE 1996

★ Pantalla del DJ de SUPERHEROES Inc. ★

Con una impactante imagen de nuestra sexy heroína Europa. ¿Podrán tus jugadores soportar tal visión? Incluye las nuevas y mejoradas Hojas de Personaje para SUPERHEROES Inc. y las Reglas Avanzadas de Combate que tienen en cuenta hasta el último detalle.

DICIEMBRE 1996

★ Tierra de HEROES ★

Toda la Información que necesitas para ambientar tus partidas en Estados Unidos de Norteamérica.

¡La expansion de SHI que estabas esperando!

El universo clásico de los cómics de Superhéroes

...y la siempre inquietante presencia de los hombres del Gobierno...

MARZO 1997

★ SHI.: CROSSOVER #2 ★

¡Más personajes!

¡Nuevas aventuras de cuyo desenlace dependerá el futuro del Universo!

JUNIO 1997

★ ARMAGGEDON ★

Los Panteones Cósmicos se enfrentan entre si en la Mayor Conflagración Multidimensional...

Ahora no es un juego de humanos, ni de metahumanos...

¡Esta vez son Dioses y Héroes Cósmicos librando la Batalla Definitiva contra el Oscuro Poder de Nekron y sus huestes!

NORTEAMÉRICA, AÑO 2000.

Desde el principio de los tiempos, esta Tierra de Héroes ha sido la región del planeta donde ha habido mayor cantidad de metahumanos...

Por fin se descubren las identidades y motivaciones de los mayores grupos de héroes y villanos del Nuevo Continente.

Las organizaciones, las empresas relacionadas con los superheroes, las personalidades más influyentes, los enemigos, los posibles aliados... y por encima de todos ellos... El Gobierno de los USA. El máximo poder de la Tierra quiere ahora tomar definitivamente la delantera en el desarrollo de este "armamento".

TIERRA DE HEROES

NEXT!



CRONOPOLIS WEB PAGES



CRONOPOLIS Ediciones, la empresa de rol más innovadora de España, se apunta un nuevo tanto con su presencia en INTERNET.

Visita nuestras páginas en la RED en la dirección :

<http://www.interlink.es/cronopolis>

Aquí encontrarás información actualizada sobre nuestros productos, así como ayudas de juego, módulos, personajes inéditos, etc.

Envíanos tus comentarios por correo electrónico a:

cronos@interlink.es

CONCURSO DE MÓDULOS!

Tus amigos se disputan tus partidas... Tu cerebro fluye lleno de ideas... En cuanto lees un cómic ves las Realidades Alternativas que se arremolinan en tu psique... Has escrito folios y folios...

¿Para qué?

¡¡Para ganar el

I Concurso Internacional de Aventuras SUPERHÉROES Inc.!!

¡¡Para ser autor de JdR!!

¡¡Para publicar con tu nombre y apellidos!!

Los módulos ganadores serán publicados en futuros suplementos de SHI, reconociéndose todos los derechos de los autores.

Manda tus aventuras a: Apto. 329 Las Rozas de Madrid- 28230 o por e-mail a: cronos@interlink.es

JOIN US, NOW!

CRONOPOLIS EDICIONES

SUPERING. HEROESING.

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC

★ La Prisión de Máxima Seguridad para Metahumanos Aqera se encuentra en una difícil situación: liderados por el dios loco Seismo, los peores supervillanos de la Historia se han liberado...

★ Alguien planea traficar una enorme cantidad de droga en Madrid. Una misteriosa y sanguinaria mujer ayuda a los personajes ¿O les persigue para darles caza? Las máximas instancias se encuentran involucradas...

★ Está desapareciendo la más alta tecnología... Todas las pistas apuntan a un hombre... muerto. ¿Quién, o qué, se esconde detrás de esta ola de robos y terrorismo?

Ahora, es tu turno.

¿Estás preparado?

SUPERHÉROES Inc.: CROSSOVER #1. es el primer compendio de aventuras para el Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic.

Incluye tres aventuras de larga duración listas para ser jugadas al instante, así como nuevos elementos de ambientación, nuevos personajes y la descripción completa de cada uno de ellos.

Recomendado para
jugadores Adultos.
Requiere SUPERHEROES Inc.

Presentando:
"Caos en Aqera"
**"Alguien vigila
a los Vigilantes"**
"Proyecto Matriz"
¡Más Ambientación!
¡Nuevos personajes!
¡Acción!
¡Investigación!
¡Y mucho más!

Story by
Medina
López-Herrero
Aijón

Art by
Marcos Martín

CRONOPOLIS
EDICIONES

Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid