





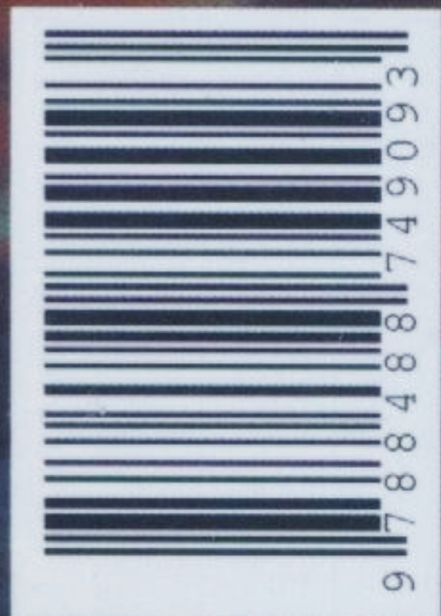
SPIDER-GIRL
EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC

LIBRO 4



SHI

pantalla



SUPERBING HEROESING

EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHEROES DEL COMIC



Incluye:
 ¡Pantalla del DJ!
 ¡Hoja de Personaje
 totalmente renovada!
 ¡Reglas Avanzadas
 de Combate!
 "Cambio de Escenario"
 ¡Un impactante módulo!

¡Y mucho más!

*Story by
Mikel Medina*

*Art by
Rafa Garrés
&
Marcos Martín*

SHI: Pantalla es el complemento necesario para disfrutar más de SUPERHÉROES Inc. El Juego de Rol de los Superhéroes del Cómic.

*Recomendado para
jugadores Adultos.
Requiere SUPERHEROES Inc.*

GRONOPOLIS
EDICIONES

Apto. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid

Armas

Pistolas automáticas (1d10 x 2)

Astra A 100	8	F	2	15
Beretta 84 F	8	N	2	14
Beretta 92 F	12	N	2	15
Browning BAS	9	N	1	9
Browning M	14	D	1	13
Colt Combat	13	N	R	7
DLK 45	24	E	2	12
DLK 22	9	MD	3	9
Glok 23	19	E	2	13
Llama Omni	13	D	2	13
POW A3	29	E	2	7
POW A1	15	E	2	14
S&W 439	10	N	2	8
S&W 645	18	D	2	8
Sig Sauer P285	7	D	2	8
Star 30M	11	F	1	9
Walther PPK	13	D	3	7

Revólveres (1D10 X 2)

Colt Anaconda	19	D	1	6
Colt Peacekeeper	20	MD	1	6
DLK Giant	26	E	2	6
POW B3	35	E	1	5
Ruger GP 102	14	N	1	6
Ruger SP 103	17	D	1	6
S&W 357	16	N	1	6
S&W 44 Magnum	21	MD	1	6
S&W 36	8	D	1	5

Escopetas (1D10 X 3)

Benelli Black Eagle	23	N	1	6
Brow. Sweet 16	24	N	2	5
DLK 12 Special	32	E	2	12
Franchi Spas 12	28	MD	2	12
Maverick Bullpup	25	D	2	6
POWE9	40	E	2	6
Remington 1.200	23	F	1	6
Striker 12	30	MD	2	12
Winch. Defender	28	D	1	8

Rifles (1D10 X 4)

DLK 800	32	E	1	15
HK 700	26	D	1	3
HK-91	28	D	1	20
Mauser 68	27	N	1	3
Remington 900	28	D	1	4
Remin. Model 7	29	MD	1	4
Spin. SAT-5.800	24	F	1	20

Subfusiles (1D10 X 2)

DLK Speed	62	E	-	40
Gustav M-45C	59	MD	-	36
HK MP5K5	57	N	-	30
POW S7	70	E	-	30
UZI	58	N	-	32
Skorpion VZ 61	53	F	-	20
Star Z-94	58	N	-	30

Fusiles de Asalto (1D10 x 3)

AK-47	60	N	-	30
AR 18	57	N	-	20
Cetme LC	55	F	-	30
DLK 97K	63	E	-	40
FA MAS	58	MD	-	25
Galil	59	D	-	35
HK G11	55	N	-	50
M-16A2	58	N	-	30
POW F9	68	E	-	40
SA80	60	D	-	30
Steyr Aug	59	MD	-	42

Ametralladoras (1D10 x 5)

Ametralladora	75	MD	-	60
---------------	----	----	---	----

Granadas

Distancia	Daño
contacto	100 Pv
0 a 5 m	50 Pv
5 a 10 m	20 Pv
10 a 15 m	10 Pv
+15 m	Sin Efecto

Disponibilidad

Fácil (F).....	95%
Normal (N).....	60%
Difícil (D).....	30%
Muy difícil (MD).....	10%
Excepcional (E).....	2%

Cobertura

Mod.

Ninguna	0
Ligera	-25
Media	-50
Alta	-75
Completa	-100

Localización de Impactos (Combate Cuerpo a Cuerpo)

1d20	LOCALIZACIÓN
1-2	Muslo derecho
3-4	Muslo izquierdo
5	Genitales
6	Brazo/hombro derecho
7	Brazo/hombro izquierdo
8-11	Abdomen
12-15	Pecho
16	Cuello
17-20	Cabeza

Localización de Impactos

1d20	LOCALIZACIÓN
1	Pierna/pie derecho
2	Pierna/pie izquierdo
3-4	Muslo derecho
5-6	Muslo izquierdo
7	Mano/antebrazo derecho
8	Mano/antebrazo izquierdo
9	Brazo/hombro derecho
10	Brazo/hombro izquierdo
11-13	Abdomen
14-17	Pecho
18	Cuello
19-20	Cabeza

Percepción

0-100 Percepción humana de rango normal. Posibilidad de ver, oír, degustar, oler y palpar dentro de los parámetros habituales del homo-sapiens.

101-125 El personaje puede ver como un débil resplandor el infrarrojo y el ultravioleta. Puede oír los latidos de un ser vivo y distinguir si miente o dice la verdad, su grado de excitación, así como escuchar a través de una pared de grosor máximo de 0.5 metros de hormigón armado, y seguir un rastro, no visual, con una antigüedad no superior a ocho horas.

126-150 El rango visual comprende desde el infrarrojo hasta el ultravioleta con total nitidez. El SPJ puede detectar el calor residual de un motor de un coche, ver el resto térmico dejado por un organismo, etc. Su umbral de percepción sonora rivaliza con el de algunas especies animales (quirópteros) y el eco que devuelven los objetos le confieren un radar orgánico. Mediante el olor se puede reconocer a un individuo y seguir su rastro desde 16 horas.

151-175 La percepción visual comprende el espectro visible, el infrarrojo, el ultravioleta, y los rayos X, aunque estos últimos no son vistos con demasiada nitidez. El oído capta sonidos muy distantes (25 Km máximo). El olfato permite reconocer una substancia con una débil traza de la misma y seguir su rastro desde 24 horas atrás.

176-200 La vista alcanza desde los rayos Gamma hasta las emisiones de radiofrecuencia. El oído alcanza a percibir sonidos desde 50 Km. El olfato, al igual que el gusto, distingue unas moléculas de otras. El tacto permite detectar arrugas moleculares en los tejidos orgánicos e inorgánicos. Se pueden seguir rastros no visuales después de 72 horas.

Modificadores Psi

Mentes extraterrestres	-30
Atlantes	+15
Tes-Khar	-20
Androides	Sin efecto
Magos	-5 x nivel del mago
Dioses	-50
Héroes Cósmicos	-40

Materiales

Material	Mod. al daño
Madera	+10
Ladrillo	+15
Hierro	+20
Roca	+20
Acero	+25
Aleaciones superresistentes	+30
Zynex*	+40
Optimun o Strenium	+50
Materiales mágicos	Variable

* Y aleaciones similares de Optimun o Strenium.

Modificador a la Iniciativa (Según el tipo de ataque)

Tipo de Ataque	Mod. Iniciativa
Energético	+30
Físico	-
Mental/Mágico	-30

Dificultad

Imposible.....	-100%
Extrema Dificultad.....	-50%
Difícil.....	-30%
Poca dificultad.....	-15%
Normal.....	0
Fácil.....	+15%
Bastante fácil.....	+30%
Muy Fácil.....	+50%

SuperFuerza y Chi

Fuerza	Daño	Efectos del Chi
0-100	x2	x10
101-110	x2	x5
>110	+30	x2

Tipo de Arma

Alcances (metros)

	Q	DC	DM	DL
Pistolas	<2	2-5	6-20	20-40
Revólveres	<2	2-5	6-20	20-40
Escopetas	<2	2-5	6-15	16-30
Rifles	<2	2-175	176-350	350-900
Subfusiles	<2	2-20	21-40	41-60
Fusiles de asalto	<2	2-80	81-150	151-300

Distancia

Modificadores al Impacto

Quemarropa.....	+40
Distancia Corta.....	+15
Distancia Media.....	0
Distancia Larga.....	-30

Modificadores al Impacto

Situación	Modificador
Atacante en movimiento.....	-15
Objetivo en movimiento.....	-15
Objetivo pegado a una pared.....	-10
Objetivo con Superagilidad.....	-(AGI del objetivo -100)
Supervelocidad.....	Igual que en la Superagilidad
Noche.....	-20 (a menos que se posea SuperPer)
Objetivo Experto en Artes Marciales.....	-30
Objetivo Justiciero.....	-20

Disparo de Ráfagas con Armas de Fuego

Tipo de Arma	Nº de Blancos	Modificador	Daño
Subfusil	2	-20	(POT/2)+(1D10)x2
Subfusil	3	-40	(POT/3)+(1D10)x2
Subfusil	4	-80	(POT/4)+(1D10)x2
Fusil de Asalto	2	-10	(POT/2)+(1D10)x3
Fusil de Asalto	3	-20	(POT/3)+(1D10)x3
Fusil de Asalto	4	-40	(POT/4)+(1D10)x3
Fusil de Asalto	5	-80	(POT/5)+(1D10)x3
Ametralladora	2	-5	(POT/2)+(1D10)x5
Ametralladora	3	-10	(POT/3)+(1D10)x5
Ametralladora	4	-20	(POT/4)+(1D10)x5
Ametralladora	5	-40	(POT/5)+(1D10)x5
Ametralladora	6	-80	(POT/6)+(1D10)x5

Puntos de Experiencia

Por Crítico	200
Por acción bien hecha	100 a 500
Por enemigo derrotado	200 a 1000
Por enemigo particular derrotado	400 a 2000
Por día de aventura	1000
Por objetivo personal logrado	100-1000
Por vida salvada (héroes)	500
Por liderazgo	250 a 500
Por actuar en equipo	200
Por acatar la Ley (según carácter)	300
Por interpretación	750
Por escapar de trampa mortal	1000
Espectacularidad	100-300
Idea	100
Por actuar como en un cómic	100 a 2000

Situaciones Ventajosas

SIT. DEFENSOR	MOD.	PUEDA USAR PARADA
Defensor Inconsciente	(*)	NO
Defensor aturdido	+50	SI**
Defensor de espaldas	+70	SI
Defensor de costado	+30	SI
Defensor por debajo	+15	SI

(*) Sólo se falla si se obtiene pifa.

(**) Se aplica solo la mitad de la Parada.

Eventos Extraordinarios

1d1000	EVENTO
01 a 699	No ocurre nada especial.
700	Si es un Héroe Cósmico o un Dios ha quedado atrapado en la Tierra, sin posibilidad de escapar hasta que la Entidad Cósmica o la Primera Presencia del Panteón lo permita. A discreción del DJ.
701 a 709	Uno de sus poderes sube de rango.
710 a 718	Uno de sus poderes baja de rango.
719	Pierde todos sus poderes hasta el nivel siguiente.
720 a 729	Adquiere un poder extra de su mismo tipo.
730 a 737	Adquiere un poder extra de otro tipo.
738	Encuentra un objeto especial.
739	Encuentra o recibe una tecnoarmadura en perfecto estado.
740 a 746	Recibe una suma extra de 1d100 millones de pesetas y que podrá gastar en lo que quiera (nuevas propiedades, incremento del patrimonio personal, mejora de sus sistemas tecnológicos).
747	Pierde, en caso de tenerla, la base de operaciones.
748	Sus poderes aumentan a rango cósmico durante el siguiente nivel. Si es un SPJ que no sube de nivel aumentarán a este rango hasta que indique el DJ.
749	Sufre una inversión de carácter.
750 a 798	Ha perdido todas sus posesiones. Si necesitaba el dinero para llevar a cabo su vida de metahumano (P.Ej.: Tecnificados) deberá buscarse una nueva fuente de financiación e ingresos..
799	Algo le provoca un rejuvenecimiento. Mantienen intactos todos sus porcentajes pero se encuentra en nivel 1.
800 a 858	Aunque el rango de uno de sus poderes se lo permita, ha perdido una de las atribuciones de uno de sus poderes, hasta el nivel siguiente o hasta que le indique el DJ. P.Ej.: Controla el agua a rango cósmico, pero no puede convertirse en agua.
859	Una conjura contra él le hace ser visto como un Terrorista mundial. Si ya lo era, la presión pública aumenta.
860 a 869	Otro héroe le cede un objeto especial, una tecnoarmadura, etc.
870 a 879	Algún familiar, amigo o allegado ha muerto de manera natural.
880 a 899	Su identidad secreta ha sido descubierta por su peor enemigo.
900 a 957	Un nuevo enemigo aparece en su vida.
958	Un enemigo suyo se rinde ante él y le indica que abandonará todo tipo de lucha contra el SPJ.
959	Todo lo que creía sobre su vida y origen es falso.
960 a 979	Alguien, a quien creía muerto, ha vuelto.
980 a 989	Le ofrecen unirse a un grupo nuevo de héroes/villanos.
990 a 999	Un grupo de personas, desconocidas hasta ahora, le rinden tributo y homenaje.
000	El personaje ha sufrido una disrupción espacio-tiempo y ha sido trasladado a otro universo, donde, con toda probabilidad, existe otro-yo suyo, que no tiene porque ser exactamente igual a él.