
ΛΙΕΝΖΟΣ ΔΕ ΦΥΕΓΟ

Una recopilación de aventuras cortas para *Superhéroes INC.* por *Evan*
(evan@arrakis.es)

INTRODUCCIÓN:

Aquí he recopilado una serie de historias cortas que pueden ser desarrolladas como módulos independientes o ser incluidos en una aventura más larga. Algunos ocurren simultáneamente a los hechos narrados en mi anterior módulo de SHI distribuido en la Red, *Los cabellos de la Medusa*, aunque la mayoría son para jugarlos por separado. Digamos que son como pequeños guiones destinados más a darte ideas para preparar aventuras que para hacer de guía directa para jugarlas en una sesión. Si alguna de las ideas te gusta, mi consejo es que te la prepares y la adaptes a tu campaña creando los personajes secundarios, sus motivaciones y características, y luego la arbitres *a tu modo*. Yo personalmente suelo meter en bastantes problemas a mis jugadores y no les saco gratuitamente después. Más bien dejo que sean ellos quienes, mediante el raciocinio y la voluntad (ayudadas de vez en cuando por la suerte) resuelvan la historia. Y siempre tengo una máxima bien presente: Las historias están hechas para las partidas, no las partidas para las historias. Esto es, que jamás (y lo subrayo), *jamás* fuerces la trama para que vaya en una dirección determinada sólo porque un estúpido módulo lo dice. Ése es el principal fallo de los directores de juego novatos, así que evítalo como la peste. Deja que tus jugadores hagan lo que quieran y que la aventura vaya adquiriendo vida por sí misma, en base a los hechos que vayan transcurriendo. Como dijo Michael Ende sobre los libros, "éstos cambian cada vez que los lees". En los juegos de rol, esta verdad es paradigmática.

Básicamente la premisa argumental que prima en estas historias es el eterno (e imaginario, claro) conflicto inherente a la naturaleza propia del superhéroe, es decir, la eterna dicotomía de su condición cuasidivina: ¿es un hombre con los poderes de un dios o un dios con las limitaciones de un hombre? ¿Cómo sería en realidad la mente de alguien capaz de volar o de hacer cosas increíbles como levantar un coche o parar balas con el pecho? ¿Actuaría de verdad como los valientes justicieros de los cómics, o pasaría de todo y se dedicaría a disfrutar de su don en solitario? Nunca obtendremos respuesta a estas preguntas, al menos mientras no aparezca uno de estos seres míticos en nuestro mundo que llamamos "real", pero nuestra condición de personas inteligentes nos permite reflexionar sobre ello y vaticinar en cierta forma una solución para esas preguntas imposibles. Yo personalmente creo que la única razón esgrimible para atestiguar que un "héroe" merece tal apelativo, es su autodeterminación de resolver problemas que sólo él puede acometer, por encima de cualquier barrera y problema que se presente en su camino. Eso es lo que iguala a Puño de Hierro y a Superman, a Fénix y a Cifra; no el nivel de su poder, sino la decisión inquebrantable de usarlo para sortear un obstáculo, cualquiera que sea éste, cueste lo que cueste, ya que de su acción dependen las vidas de los demás.

Mientras lo pensamos, vamos a ver cómo reaccionaríamos nosotros si tuviéramos fabulosos poderes y se nos presentaran las siguientes situaciones...

Evan.

PLANTEAMIENTO UNO: *El juramento olvidado.*

Número de jugadores: Indeterminado.

Los PJs reciben una llamada de auxilio en su cuartel general (si es que tienen). Alguien o algo está atacando la ciudad. Inmediatamente, el grupo se pone en marcha para resolver el problema. Éste no es otro que un metahumano que está atacando salvajemente el centro de la urbe y cuyo aspecto es estremecedor; es un hombre joven, de unos treinta años, vestido de paisano y con una aureola de inmenso poder ardiendo furiosamente en el aire en torno suyo. Su poder es tremendo, tanto que los PJs no deben de suponer un enemigo muy difícil de batir. Consiste básicamente en la generación y manipulación de violentos campos de energía antientrópica que volatilizan la materia positiva y absorben todo tipo de emisiones energéticas alimentándose de ellas. El joven, al que llamaremos Ka, sólo exige que se le obedezca en una cosa o destruirá medio país porque le sale de allí, que los PJs (que son los únicos con poderes que están cerca) encuentren a alguien llamado Justicia Azul y se lo traigan. Tras esto, Ka desaparece.

Un poco de investigación llevará a los PJs a descubrir que Justicia Azul es un superhéroe de la Edad Dorada, de los años cincuenta, cuyo rastro desapareció de la escena pública casi veinte años atrás, cuando capturó a su principal enemigo, una mujer llamada Frío Espacial, y la encerró de por vida en una cárcel especial para metahumanos. J.A., cuyo nombre auténtico es Michael Ransom, tiene ahora casi ochenta años y vive retirado en una granja de Arkansas con su mujer Trudy, y su único hijo, Henry. Sus poderes provenían en realidad de su traje, un pijama de vivos colores a la superhéroe clásico y que confiere a su portador unos poderes parecidos a los del Capitán Marvel, de la DC. Ellos no poseen el traje, o al menos eso es lo que les dirán a los PJs si éstos les interrogan. Según Ransom, cuando decidió retirarse tuvo que luchar por última vez con Frío Espacial (ninguna cárcel de la época ofrecía una garantía fiable para confinamientos a largo plazo para este tipo de gente) y accidentalmente la mató. Arrepentido y avergonzado, escondió el traje en la tumba de la supervillana, y desapareció para siempre de la vida pública. Él ya está demasiado viejo para resucitar a J.A., pero su hijo se ofrece en secreto a hacerlo si ellos encuentran el traje.

¿De qué va todo esto? Tras ir a buscar el traje a la tumba de la antigua villana y luchar contra una encarnación de ella (una nieta con los mismo poderes — control absoluto del frío — y pocas ganas de dejar que profanen la tumba de su abuela), y descubrir que el traje nunca ha estado en aquella tumba, empezarán a mosquearse. En realidad, el traje siempre lo ha tenido Ransom, pero no se lo ha revelado a nadie, ni siquiera a su familia. La verdad sobre el traje es que sólo funciona con él, y nadie más que lo utilice podrá activar sus poderes. Ka es hermano gemelo de Henry, pero son la misma persona. ¿Cómo se explica esto? Tiene que ver con la clásica doble personalidad del héroe. De pequeño, Henry admiraba y odiaba a J.A. al mismo tiempo, ya que por un lado era su héroe favorito, ídolo de masas, y por otro el señor que se llevaba a su padre todos los días de casa y ocultaba su paternal y cálido rostro tras una máscara horrible de vivos colores. Henry creció con esa dicotomía, y sus poderes mutantes dividieron un día su mente, separando la parte que acumulaba el odio de la otra y confiriéndole corporeidad y poderes mutantes (expresión de su rabia y miedo contenidos). El Henry de la granja no tiene poderes (todos se los quedó su yo malvado), pero los recuperará cuando éste sea destruido.

RESOLUCIÓN: Tras el combate con Frío Espacial Dos vuelven a la granja y

Ransom confiesa que él posee el traje. Entonces aparece Ka y empieza la pelea. Casi al final de ésta, aparece Justicia Azul para ayudar a los PJs, y esto inclinará la balanza a su favor (ponles las cosas difíciles hasta entonces). Cuando Ka sea derrotado, desaparecerá fundiéndose de nuevo con Henry, aunque éste no ganará los poderes, ya que el ver a su padre de nuevo en acción protegiendo a la familia resolverá de una vez por todas su conflicto interior. Haz creer a los PJs que el que lucha a su lado es Henry, cuando en realidad es el viejo Michael agotando sus últimos cartuchos. Al final, Michael se despide de su familia y, poniéndose de nuevo la máscara, parte de nuevo y por última vez hacia el cielo. Eso simboliza su muerte.

Nota: El título del mini-módulo hace referencia a la frase legendaria que activa los poderes del traje cuando Ransom se lo pone, y que debe sonar al clásico juramento estilo *Green Lantern*.

PLANTEAMIENTO DOS: *Más salvaje que el viento.*

Número de jugadores: Dos.

En un pueblecito de la España rural de los años cuarenta una chica descubre de repente que tiene poderes mutantes. Sus conciudadanos, católicos romanos hasta la cepa y gente fundamentalmente de campo, la descubren y la acusan de posesión demoníaca. El cura del pueblo pretende realizar él mismo el exorcismo (que incluye torturas y rituales a lo Inquisición), pero decide pedir consejo al obispado. Éste manda un sacerdote para investigar el asunto, ¡que resulta ser también mutante!

Este es un módulo intimista para dos jugadores, que interpretan a los dos mutantes principales, o para uno solo, que sería el cura. Más que en crear espectáculo habría que concentrarse en definir los caracteres de los personajes y jugar con el ansia de libertad de personas atrapadas en un mundo de férreas reglas y muros costumbristas inquebrantables. El título hace referencia al espíritu libre de la chiquilla, que lo único que desea es volar lejos, pero su condición de mujer la ata irremediabilmente a su familia y a su pueblo.

PLANTEAMIENTO TRES: *Desposesión.*

Número de jugadores: Indeterminado.

Una noche de viernes como otra cualquiera todos los superhéroes de la región donde residan los protagonistas desaparecen del mundo real durante exactamente uno coma veintiséis segundos, y luego vuelven de nuevo. Ninguno recuerda lo que ha ocurrido en ese crucial segundo y medio, pero lo cierto es que cuando regresan... ¡ninguno tiene poderes! Todos empiezan a investigar, por supuesto, pero hay pocas pistas. Al tiempo, un extraño objeto aparece sobre la ciudad, pero su hábitat de expansión son los seis gigawatios de presión cinética, es decir, la energía que genera un

cuerpo que se mueve a casi trescientos kilómetros por hora. Esto hace que algunos pilotos de reactores o los conductores de trenes bala que pasen cerca (si es que hay) lo vean, pero nadie más. El objeto no aparece en el radar ni es tangible, por lo que los personajes no sabrán de él, y menos podrán estudiarlo, a menos que aceleren hasta esa velocidad. Entonces aparecerá: Se trata de una enorme pirámide equilátera de cristal translúcido de ochenta metros de lado que flota mansamente sobre los tejados de los rascacielos de la ciudad. Entretanto, algunas personas normales de la urbe empiezan a recibir los poderes que les han sido arrebatados a los héroes, aunque a menor nivel de potencia, casi de manera residual.

QUÉ DEMONIOS PASA: Si a algún jugador avispado se le ocurre coger un cronómetro y ponerse a hacer mediciones, descubrirá que todos los días, a las diez y tres minutos exactamente de la noche, falta un segundo. No es que les pase sólo a los héroes; simplemente todo el mundo se eclipsa durante el espacio de un latido y luego vuelve a la realidad como si nada hubiera pasado. Además, el objeto cambia un poco su forma con cada "salto". Lo que ocurre en realidad es que un ser de tremendo poder de otra dimensión llamado Homúnculo ha encontrado una puerta de paso hacia el mundo, pero al vibrar a nivel molecular a distinta frecuencia que los seres de este plano (toma argumento a lo Wolfman), necesita poco a poco ir consolidándose hasta poder hacerse "real". Esto lo logra absorbiendo la energía metahumana y usándola como matriz energética para sus fines. Pero esto no le funciona, así que lo que va a hacer es lo contrario. Si él no va a la montaña... Lo que está haciendo es modificar poco a poco la velocidad de vibración de todo el personal para que se vayan integrando en su plano, y luego traerlos de vuelta. ¿Para qué? Pues por una razón sencilla; el ente en cuestión es un organismo global. Es uno solo, pero que vive a través del cuerpo de muchos. Cuando todos los humanos vibren a su frecuencia, se alineará con ellos y los devolverá al plano real, pero serán parte de un solo organismo con diez millones de piernas.

RESOLUCIÓN: Las personas que están recibiendo poderes gratuitos son el recipiente aleatorio del poder sobrante que el Homúnculo no ha utilizado. Estas personas, independientemente del resto de la trama, comenzarán a intentar hacer realidad sus sueños de gente normal mediante estos dones (conseguir ese coche tan deseado, vengarse de un marido cruel, obtener la custodia del niño, ver el partido para el cual no habían entradas...), lo cual puede dar lugar a un montón de subtramas muy interesantes cuyo epígrafe podría ser: *¿qué haría usted si de repente tuviera superfuerza?*

En otro orden de cosas, sólo hay una manera de arreglar el tinglado, y es destruyendo la coraza de cristal del Homúnculo, que es la que hace de caja de resonancia para convertir el nivel vibratorio de la gente. Pero esto sólo es posible de una manera: La coraza es tremendamente dura, e impermeable a cualquier cosa que no esté viva o ataque de su exterior. Esto quiere decir que es inútil dispararle con energía o proyectiles convencionales. Lo que hicieron mis jugadores para resolverlo fue dispararle un proyectil humano, acelerado a la suficiente velocidad como para que alcanzase el nivel vibratorio del invasor, y preparado para que atacase desde dentro, una vez atravesada la coraza externa. Para ello hay que averiguar cómo acelerar a esta persona, cómo apuntar (ya que el Homúnculo se moverá cuando se sienta amenazado), cómo lograr que sus moléculas vibren a la velocidad correcta, y qué hacer en el supuesto de que logre alcanzar el núcleo interior del objeto.

Y, mientras tanto, los viejos enemigos de nuestros superhéroes, viendo que éstos carecen de poderes, tratarán de sacarle partido a la situación saldando viejas deudas...

PLANTEAMIENTO CUATRO: *Susana*

Número de jugadores: Indeterminado.

Este es un módulo de iniciación adolescente. Nuestros héroes son chicos de la edad de la mayoría de los jugadores de rol (entre diecisiete y veinte años), que entre otras cosas están descubriendo sus poderes mutantes recién desarrollados. Debes ambientarlo en un universo de fobia antimutante al más puro estilo Claremont, donde la vida cotidiana es muy parecida a la que ahora mismo nos encontramos al salir a la calle, pero en la sombra se mueven organizaciones secretas para la búsqueda y control de mutantes ilegales. Una de estas orgs, *Cerbero*, anda por la ciudad y meterá en problemas a los PJs.

Todo comienza una mañana normal para el grupo de adolescentes; van al Instituto, quedan para el fin de semana, dentro de poco son los carnavales, Mónica no me hace ni caso, hay que hacerse el disfraz en grupo, etc. Algunos ya han descubierto sus poderes. El disparador puede haber sido un suceso traumático (que a lo mejor debería ser incluido en la partida como llave para atraer la atención de los de Cerbero), la primera experiencia sexual o algún otro hecho clave para un adolescente. Lo ideal es que la partida se estructure en tres partes:

- a) Periodo de iniciación y divertimento: Tienes poderes, abandonas la pubertad y ya empiezas a quedar con chicas. El mundo es genial y maravilloso. Explora esta primera fase y riéte de acontecimientos de la vida cotidiana vistos desde el prisma del / la joven reprimido/a que de repente puede volar.
- b) Entra Cerbero en acción: Son peligrosos, asesinos despiadados, y tienen experiencia usando sus poderes, cosa que vosotros no tenéis. Imagina que Dientes de Sable o Embate vienen a buscarte a tu casa con ganas de pelea. ¿Avisarás a tu novia, a tus amigos? ¿Podrás escapar a tiempo? Lo ideal es que esta sea una fase de huida, que acabe irremediabilmente en uno de los centros de concentración para muties del gobierno.
- c) Etapa de liberación y respuesta: Los jugadores se fugan del centro y vuelven a rescatar a uno de los suyos. Enfrentamiento, nudo y desenlace. Primera toma de contacto con la cruel realidad del mundo y las organizaciones gubernamentales (no, Hacienda todavía es un peligro evitable, no os preocupéis).

Esto es como el adiós a la inocencia. Ya nada volverá a ser igual en el futuro. Los poderes implican grandes ventajas pero a la vez enormes responsabilidades, y muchos no están preparados para soportarlo. En fin, la vida de un héroe es así, y nadie dijo que fuera fácil.

El título del módulo hace referencia a esa chica que no nos hace ni caso en el Instituto pero a la que siempre quisimos salvar la vida para que se fijara en nosotros, y ahora tenemos la oportunidad. Dedicado a la Peña de los Imponderables (1990-1991).

PLANTEAMIENTO CINCO: *La ciudad a oscuras*

Número de jugadores: Preferiblemente pocos.

Este es un módulo para personajes con poderes sencillos o sin ninguno, estilo Spiderman, el Castigador o Daredevil, gente que no dispare rayos megahecatómicos de plasma por los ojos o tenga una lista de poderes más grande que el desglose de la factura de Telefónica. También pueden servir los artistas marciales, estilo Puño de Hierro.

Comienza un día de patrulla normal y corriente por la Cocina del Infierno, cuando de repente falla el suministro de energía. Misteriosamente, Nueva York se queda sin electricidad. Ni siquiera aquellos que tengan un generador particular lo podrán usar durante mucho tiempo. Es como si la energía generada fuese canalizada y absorbida desde algún lugar. El módulo empieza al atardecer, sobre las cinco de la tarde de un frío día de Noviembre (temperaturas rondando los cero grados), y acabará con la llegada del amanecer. Esta terrible noche aguarda muchas sorpresas a nuestro aguerrido grupo de Vigilantes.

Comenzamos con un atraco a una joyería y una alarma que no suena. Los PJs aparecen por allí y resuelven sin mucho problema el asunto, pero se dan cuenta de que algo... va mal. Los maleantes están inquietos esta noche. Presienten algo, y eso no es nada bueno. Sirenas de policía suenan intermitentemente por toda la ciudad, y la gente sale a la calle preocupada. Hace frío y no funciona la calefacción. ¿Dónde está la compañía de la luz? ¿Qué hace el alcalde? ¿Lo achacará Mulder a una conspiración extraterrestre?

Durante el par de horas que tarda en caer la noche los movimientos de bandas en los bajos fondos se intensifican. La policía hace lo que puede, pero no es suficiente. El grupo de PJs deberá comenzar a moverse. El principio del módulo debe de ser una serie de peleas contra tribus urbanas y atracadores de poca monta que creen que esa va a ser la noche perfecta para un buen mogollón. De hecho, con lo paranoicos que son los americanos, muchos creen que ha estallado una guerra nuclear y un pulso electromagnético ha sentenciado la ciudad.

Si hay algún inventor entre los PJs y crea algún aparato eléctrico, éste se descargará no inmediatamente, pero sí a una velocidad inusitada. Un análisis de las líneas de flujo eléctrico de la ciudad revelará que por ellas aún circula corriente, pero ésta no llega a su destino. ¿Por qué? Mientras están investigando en el subsuelo de la ciudad —por donde discurre la red de alimentación de corriente—, la súbita aparición de unos elementales de energía pondrá las cosas difíciles a los PJs. Estos elementales parecen surgir de los propios cables, y atacarán sin más dilación. Si son derrotados, su energía se canalizará otra vez a los cables siguiendo un patrón y un rumbo dados, como si cualquier energía liberada en el ambiente fuera en una dirección determinada. Si alguno de los PJs lanza rayos, estos se verán afectados parcialmente por este efecto de recanalización.

RESOLUCIÓN: Al seguir el flujo de energía se llega hasta una profundidad inusual en el laberinto de túneles que hay bajo Manhattan. Allí, un doctor loco, el profesor Uldritch Van Der Broek, ha construido una máquina que recoge la energía de la urbe y la usa para crear elementales de energía. Algunos ya creados detectarán la intrusión y atacarán a los PJs. Al final del combate, un accidente (o una acción deliberada) destruye la máquina, y mata a Van Der Broek. La energía vuelve a la ciudad, que ya está sumida en el caos. Haz que los jugadores se pongan en contacto con

la policía y que ésta les pida ayuda para alejarlos lo suficiente y preparar el acto final.

Los PJs se distribuyen por la ciudad y empiezan a deshacer entuertos. Bandas callejeras, atracadores, tiroteos en plena calle con armas automáticas, etc. Mientras, y en virtud de una antigua ley de los cómics que dice que los enemigos no nacen ni mueren, solo se reciclan, la descarga que mató al doctor loco lo resucita como un monstruo de Frankenstein con poderes energéticos y de unos veinte metros de alto. El resto, en tu partida...

PLANTEAMIENTO SEIS: *Nirvana*

Número de jugadores: Indeterminado.

Nirvana es el nombre de una estación de investigación militar avanzada situada en pleno centro de la China Roja, donde un grupo de científicos de varias nacionalidades liderados por la doctora Sigrid Smullen, genio de la robótica y aspirante a dictadora del mundo, construyen el prototipo de una nueva tecnoarmadura de combate, que promete ser el arma definitiva de la primera mitad del siglo XXI. Nombre en código: T3. El gobierno japonés ha confiado una misión de espionaje a uno de sus hombres más cualificados, un espía de origen chino llamado Chen Yown Po, experto en misiones de infiltración y guerrilla encubierta. Sin embargo, el día que Po vuelve de su misión, algo arremete contra sus superiores y organiza una masacre en el centro de contraespionaje de su país, para continuar después en busca del único superviviente de la matanza, un teniente coronel del ejército del aire llamado Chow Ifurita que huye hacia el país donde estén los PJs. Po también ha sobrevivido, pero su perseguidor no lo descubrirá hasta más tarde.

Sería ideal que este hombre, Ifurita, sea conocido de alguno de los PJs, aquel que tenga contactos militares fuertes, para meterlos a éstos en la trama. Si no hay ninguno que los tenga, siempre puedes inventar alguna manera de meterlos en el módulo que vaya acorde a tu partida, o dejarlo en manos de la pura casualidad. Supongamos que uno de los personajes conoce desde hace tiempo a Ifurita.

Éste le cuenta que es portador de unos documentos secretos y que alguien está detrás de ellos, rogando a los PJs que le protejan hasta que pueda volver a su país tras depositarlos en lugar seguro (no revela cuál).

Este es un módulo de infiltración y espionaje, como ya podrás haber averiguado. Ifurita no esconde documentos secretos, sino al propio T3, un avanzado virus semiinteligente diseñado para infiltrarse en los organismos vivos y dañar puntos vitales de su estructura cerebral, lo último en nanotecnología. La verdad de la historia es que Po logró regresar habiendo cumplido su misión, trayendo consigo el virus, pero algo le siguió desde las profundidades de la fortaleza Nirvana, revelándose cuando los jefes del espía surgieron de la sombra, y matándolos a todos. Ahora ha perdido el rastro de Ifurita, pero en cuanto el virus se escape de su valija diplomática (¿ah, pero has dudado de que lo haría?) le será fácil localizarlo.

La aventura comienza en la ciudad donde residan los PJs, cuando Ifurita contacta con ellos y el virus escapa, extendiéndose como una plaga incontenible. No hay forma de detectarlo, ya que está programado para esperar un tiempo variable en latencia hasta actuar, y su cepa es aérea, por lo que esperará varias semanas hasta estar suficientemente extendido para empezar a matar, y su control ya será imposible. Pero no

olvidemos que es una amenaza tecnológica, y por lo tanto no se debe combatir como un virus normal. Todos los nanorobots tienen un simple código de desconexión que los desactiva, aunque permanecen en el cuerpo del huésped hasta que su tiempo de vida media se sobrepasa (unos tres meses) y luego ellos solos se degradan en un montón de proteínas inservibles.

El primero en caer es Ifurita, a quien literalmente le explota el cerebro dentro del cráneo. Luego otros, pero aleatorios y sin conexión aparente. Los PJs también están afectados (¡por supuesto!) pero en aras de la buena marcha de la aventura todavía no correrán esa suerte. Los de Nirvana mandan un par de sus secuaces superpoderosos tras Ifurita y se encuentran con los PJs (peleas iniciales para ir ambientando mientras los jugadores descubren la existencia de los nanorobots).

La única forma de parar la muerte masiva de gente (y la suya propia) es desactivando el virus, y eso sólo se consigue radiando la señal en la frecuencia que captan los robots, y la sólo hay un hombre que sepa algo de ella: Po, si es que sigue vivo. Lo ideal es que los PJs se dieran prisa en viajar a Japón y seguir el rastro de Po, que efectivamente sobrevivió a la matanza del cuartel general de los servicios secretos, y ahora está escondido preparando una trampa para lo que él llama "el fantasma".

Siguiendo pistas los PJs descubren a Po y se enfrentan con el famoso fantasma en un primer combate de acercamiento y tanteo, pero no logran ni verle. La única vía de acción está clara: Hay que volver a Nirvana, cruzando media China, infiltrarse con la ayuda de Po (o sin ella, si es que no sobrevive al anterior encuentro) y llegar a los ordenadores ultraprotegidos de la base para obtener el código y desactivar el virus antes de 48 horas, momento en que comenzará a funcionar.

Lo que sigue es una aventura de acción encubierta y secreto absoluto, ya que si se dispara la alarma en el gran complejo de Nirvana los archivos podrían autodestruirse, y a mamarla (con perdón). Si los PJs logran llegar, enfréntalos con la doctora Smullen y su guardia de élite, algún que otro grupo de supervillanos al servicio del gobierno chino, y la amenaza definitiva, el singular T4, ya en desarrollo y gran orgullo de Nirvana, un ninja cibernético invisible (piel blindada de vibranium con camuflaje termo-óptico incorporado) y ultraveloz. Su mayor arma es un campo de energía hipercinética que acelera su movimiento relativo mientras el resto del universo continúa fluyendo a una velocidad normal. Esto hace que él se mueva con total libertad mientras los demás parecen estar paralizados.

RESOLUCIÓN: Pues la verdad es que depende de las habilidades e inteligencia de tus jugadores. En mi partida los míos usaron la propia arma de Nirvana contra sí mismo, inyectando nanorobots en cantidades industriales en el cuerpo del ninja, previo descubrimiento de cuáles era sus poderes, y lo hicieron estallar de manera muy apurada (cuando el T4 se aceleró para matarlos, los *nanos* también se aceleraron con él y lo hicieron reventar en una décima de segundo que debió durar eternamente para el androide).

Una vez encuentren el antídoto (en el último segundo, por supuesto) y hayan derrotado a la doctora y sus sicarios, incluyendo el T4, queda lo más difícil; escapar de un Nirvana en condición de máxima seguridad y, probablemente, con un rosario de alarmas disparadas y soldados corriendo de un lado para otro. Pero esa ya es otra historia...

PLANTEAMIENTO SIETE: *Desayuno en Clavius*

Número de jugadores: Indeterminado.

Las grandes sagas intergalácticas no sólo se limitan al cine. También hay una gran tradición de ciencia ficción de escape íntimamente ligada al género del cómic, y este módulo bebe de ella.

El comienzo es sencillo; uno de los Pjs contrae una enfermedad parecida al resfriado que en ese momento está bastante extendida por su región. Los médicos se extrañan no solo de lo difícil de paliar que es, sino de que todos los que la contraen sufren de cierto tipo de alucinaciones pasajeras y, aquí viene lo interesante, son siempre las mismas. En ellas ven una extraña y gigantesca nave espacial que viaja por el cosmos, y una figura de niña de unos doce años grita pidiendo auxilio de su interior.

Al mismo tiempo, en un bosque cercano al foco de infección del extraño virus, una mujer vestida con lo que parece ser un extravagante traje de vacío corre perseguida por unos seres con pinta de cazarrecompensas espaciales. Y eso es exactamente lo que son. La mujer no logrará huir, pero liberará unos frascos con la suficiente cantidad de toxina como para que ésta se esparza alegremente por toda la región.

La toxina es en realidad un mensaje de socorro de base biológica, diseñado para reproducirse e invadir organismos a los que comunicar su contenido, en este caso una petición de auxilio. Mientras los cazarrecompensas matan a la chica, son grabados casualmente por un equipo automático de vídeo de un grupo de ornitólogos que acampan buscando pájaros raros en la zona. De ahí a que los jugadores se enteren de lo que pasa, hay un paso.

LO QUE OCURRE: Que Talys de Rabarr, joven emperatriz del Imperio Avangyon, ha sido secuestrada por unos partidarios de la Reina de Jade, un vástago de la familia real que reside como inteligencia en la Red Virtual de su Sistema de Mundos y que ansía apoderarse del trono alegando derechos de "nacimiento". Y se la llevan a un lugar seguro, el planeta prisión Gur-N'Tak, a sólo medio agujero de gusano de la Tierra. Una sirvienta leal a Talys huye hacia la Tierra para pedir ayuda al único terrícola que ha conocido a los de Avangyon, un ex-astronauta español llamado José de la Torre, que ahora vive en Tarragona y pilota cazas para el Ejército.

RESOLUCIÓN: Los Pjs deberán descifrar el mensaje o bien interceptar a los alienígenas antes de que acaben con la fugitiva o vuelvan a sus naves. El mensaje está en un complejo código proteínico adaptado al esquema de conversión eléctrica de las neuronas del sistema nervioso humano, pero se puede hacer (con una buena tirada por química) una traducción a un código matemático fractal y traducir las partes oscuras del mensaje: La nave esclavista que lleva a la Emperatriz pasará por el Sistema Solar para repostar en la atmósfera joviana en menos de diez horas. Los Pjs deberán hacerse con una nave con capacidad de hiperespacio (como la de los cazadores de recompensas) para llegar hasta allí en ese tiempo.

Una vez lleguen, deberán rescatar a la niña y llevarla de vuelta a su planeta natal, Ovar, sede del Imperio Estelar de la Nube Magallánica. Malos de película, batallas estelares y mundos llenos de palacios de aspecto árabe recortándose sobre un fondo cuajado de planetas anillados. *Space Opera* de la buena al servicio de tus jugadores. Y al final, un aterrizaje forzoso de regreso a la Luna y un cálido desayuno con la Tierra de fondo mientras la Agencia Espacial Europea acude valientemente al rescate.

PLANTEAMIENTO OCHO: *Los ojos de la Medusa*

Número de víctimas: A más mejor.

Tras la espectacular batalla en Montana por el futuro de IM, la Horda se ha disgregado... ¿o no? Un par de grupos se han reunido para continuar allí donde fracasaron sus ineptos compañeros. Su plan, asesinar a Víctor Conde para decapitar el trono de IM en venganza por la destrucción de Medusa. Y lo conseguirán.

Lo primero que hacen es reunir a los miembros desperdigados de la Horda que sobrevivieron a la batalla para coordinar sus fuerzas. En total son unos doce, incluyendo el líder del grupo, un encapuchado de aspecto grandilocuente y voz afectada al que llaman el Rey Rojo, del cual lo único visible son sus siniestros ojos sin alma. El plan es sencillo: aprovechando la confusión reinante en las postrimerías de la batalla, atacarán directamente la central de IM, la torre Daikawa, en Hong Kong, un enorme rascacielos inteligente de ciento cincuenta pisos, y eliminarán a Conde antes de que nadie sepa ni que han entrado.

Los PJs han participado en la batalla y vuelven a casa, cuando un misterioso informador les pasa una nota, reclutándoles *a ellos* en el grupo de villanos, como si pertenecieran a la Horda. La nota la firma el Rey Rojo.

¿Qué hacer ahora? Supongamos que aceptan. Supongamos que se unen a los villanos y asaltan la torre Daikawa. No les será fácil eludir la seguridad, pero puede que consigan entrar, y que lleguen al despacho de Conde, para encontrarlo vacío.

Y de repente, el Rey Rojo, que no es otro que el propio Víctor, se quita la máscara y guiña un ojo a sus ayudantes por haber traído hasta aquí lo poco que quedaba de la Horda, de la cual ya no se volverá a oír hablar... por motivos obvios ;)

EPÍLOGO:

El género de los superhéroes tiene algo muy importante a su favor, y es que es tan amplio que en sus fronteras caben prácticamente todo tipo de historias y toda clase de ambientes. Drama, comedia, acción, ciencia ficción... Todo lo que podamos soñar y más aún. Por eso me gusta, y por eso cuando arbitro procuro variar mucho la ambientación y el tema de una partida a la siguiente para que mis jugadores no sepan nunca qué es lo que va a venir a continuación. Eso añade misterio al asunto y, si cabe, aún más placer al acto de dirigir partidas o jugarlas. Espero que estos párrafos os hayan dado ideas para incluir en vuestras campañas o, al menos, os hayan sugerido otras mejores que las mías. Y recordad siempre lo que decía uno de los pioneros de los superhéroes de la pequeña y gran pantalla:

¡Más potencia, Scotty!