

MAS QUE HUMANOS

Por Diego Hurtado

Este es un módulo para un grupo de superhéroes en el que haya al menos uno o varios mutantes que puedan verse amenazados por la organización descrita. Si los SPJs son demasiado fuertes para los supervillanos que aparecen en este módulo el DJ tiene entera libertad a la hora de cambiarlos por otros más poderosos. Sería bueno que se mantuviera el misterio acerca de la amenaza que se cierne sobre los SPJs y que el DJ no explicase a los jugadores que es lo que realmente ha pasado una vez concluido el módulo. Así, únicamente con los datos que hayan conseguido ellos mismos, deberán sacar sus propias conclusiones acerca de sus misteriosos enemigos. Posteriormente, la amenaza que representa H.U.M.A.N.S. puede aparecer esporádicamente en sus partidas dándoles una cierta continuidad.

Principio

"Estamos entrando en una nueva era donde la naturaleza de los conflictos humanos va a cambiar radicalmente. Los hombres ya no se odiarán y lucharán entre sí por su religión o por el color de su piel. La lucha del nuevo milenio será la del padre contra el hijo, la del ser humano supuestamente normal contra aquellos que son más que humanos."

Fragmento de la conferencia dada por el profesor Robert Fargue titulada "Padres e hijos: el conflicto del próximo siglo".

Es de noche. Uno de los SPJs (De origen mutante obligatoriamente) se encuentra tranquilamente en su casa y, cansado, se dirige a la cama. Al pasar por delante de la puerta descubre que alguien ha pasado un sobre por debajo de ella. Dentro, una nota dice:

"No me conoces, pero yo a ti sí. Haz lo que yo te diga y saldrás beneficiado. Reúnete conmigo en el estadio de fútbol ahora mismo. Llevan varios meses vigilándote y pueden actuar en cualquier momento. Ten cuidado, podrían seguirte. No olvides que el destino sólo avisa una vez."

Si el SPJ acude a la cita no encontrará a nadie, sin embargo en el centro del campo se encuentra una carpeta llena de hojas. En el margen superior de la primera hoja está escrita la palabra H.U.M.A.N.S. con letra bastante pequeña. Dentro se encuentra un informe detallado sobre la identidad secreta del SPJ: sus costumbres, sus amistades, sus posesiones, su familia, su ficha médica, varias fotos tomadas con cámara oculta, la descripción de uno de sus poderes... Al final del informe alguien ha escrito a mano "Capturar o eliminar".

Si el SPJ no ha tomado precauciones, un coche le habrá seguido hasta el estadio. Dentro se encuentran dos purificadores (Ver características) que sólo atacarán al SPJ si este les ataca. Si son capturados, ambos afirmarán ser sólo dos honrados ciudadanos que han decidido vigilar a la escoria metahumana para impedir que cometa sus fechorías y se ampararán en sus derechos legales. Si alguien con poderes telepáticos trata de extraer la información de sus mentes descubrirá que le es imposible. Un dispositivo electrónico que protege la mente contra la lectura mental ha sido implantado en su cerebro. Este tipo de dispositivo es algo absolutamente desconocido.

Si el SPJ vuelve a su casa descubrirá (Tirada difícil de PER), que hay una furgoneta escondida en un callejón cercano a su domicilio. La furgoneta está llena de purificadores con armamento pesado que esperan la ocasión ideal para atacar al SPJ. Quizás no sea el momento adecuado para recoger el cepillo de dientes. Si el SPJ no vuelve a su casa, la furgoneta saldrá a buscarle y podrá aparecer en el momento que el DJ considere apropiado.

Es probable que a estas alturas el SPJ habrá pensado pedir ayuda a los demás SPJs. Si se reúnen en su base secreta podrán disfrutar de tranquilidad durante varios días, pero, si no se deciden a actuar, Cazador y Boa (Ver características), acompañados por 3d6 Purificadores, les harán una visita.

¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE TODO ESTO?

De momento hay pocas pistas. La que más puede ayudar a los SPJs es la palabra H.U.M.A.N.S.. Es el nombre de una organización humanitaria poco conocida pero que cada día cuenta con más simpatizantes. Se encarga principalmente de socorrer a las víctimas de los Superterroristas como Seísmo, Psykosys o Brazo Ejecutor. Sus peticiones consisten principalmente en conseguir que se establezcan severos controles sobre las actividades metahumanas por parte de los gobiernos de la UEO.

Estos últimos meses han estado más presentes en los medios de comunicación por haber organizado varias manifestaciones pidiendo "mano dura con los mutantes". Su director, un tal Sebastián Benavente se declara públicamente a favor de la desmantelación de grupos como el Vértice de Combate o los Euromen.

Si los SPJs profundizan en su investigación, ya sea mediante sus contactos, ya sea mediante el estudio minucioso de artículos de prensa y documentos sobre H.U.M.A.N.S. podrán llegar a algunas conclusiones muy desagradables (Nota: Los SPJs no conseguirán toda esta información sólo con comprarse un periódico y mirar la sección de sucesos, serán necesario que consulten varias fuentes y que dediquen tiempo. El DJ entregará a los SPJs más o menos información dependiendo de los esfuerzos que hayan hecho) :

Se ha intentado sin éxito relacionar a grupos neonazis con H.U.M.A.N.S. El caso es que se ha puesto muy de moda entre los cabezas rapadas el atacar a aquellos que poseen alguna malformación genética y se han encontrado cadáveres de supuestos mutantes junto a pintadas de ideología ultraderechista. Además, muchos de sus simpatizantes declaran abiertamente que "hay razas más puras que otras".

Un famoso periodista, que escribió varios artículos acusando a Sebastian Benavente de incitar a la violencia y al odio, murió apuñalado por un desconocido. Lo cierto es que las noticias sobre H.U.M.A.N.S. son extrañamente escasas.

Aunque no se poseen pruebas, fuentes anónimas declaran que H.U.M.A.N.S. no es la pequeña empresa que trata de parecer sino que detrás de esa fachada de ONG se encuentra una poderosa entidad financiera que es capaz de financiar generosamente a partidos políticos antimetahumanos como el Mouvement Humanistique Français.

Si los SPJs deciden visitar la casa de Sebastian Benavente no le encontrarán allí. Registrando a conciencia su apartamento no encontrarán nada incriminatorio. Lo más interesante será su correspondencia con altos dirigentes de algunos de los más radicales partidos políticos de ultraderecha mundiales. En ella se puede apreciar que Sebastian mantiene muy buenas relaciones con todos ellos.

A pesar de estos datos no se posee nada sólido contra la empresa. Ha llegado el momento de investigar en persona una de sus sedes. En la ciudad de los SPJs hay un edificio que pertenece a H.U.M.A.N.S. y que sería interesante visitar.

ENTRAR POR LA PUERTA

De día la sede de H.U.M.A.N.S. es un pequeño edificio de oficinas. Si los SPJs entran por las buenas y se muestran interesados por la labor de la empresa serán atendidos por una amable ejecutiva llamada Verónica que les hablará sobre el gran esfuerzo que H.U.M.A.N.S. hace para mejorar la seguridad ciudadana y por ayudar a las víctimas del "mal del siglo": las superamenazas.

Si se nombran los asuntos turbios con los que se ha intentado involucrar a H.U.M.A.N.S. Verónica lo negará absolutamente todo y alegará que todo es un montaje de aquellos que se benefician de los crímenes de los metahumanos. Si los SPJs fingen odio por los mutantes o hacen alguna declaración inequívocamente racista, Verónica les pasará un impreso para unirse a la organización esgrimiendo una gran sonrisa. Aún así será difícil sacar alguna información de ella. Si los jugadores empiezan a aburrirse, alguno de los SPJs será reconocido como superhéroe y será atacado por cualquiera de los metahumanos que trabajan para

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

Cualquier intento de los SPJs por infiltrarse en la estructura interna de H.U.M.A.N.S. está destinado al fracaso, ya que cualquier candidato a purificador será investigado por un poderoso telépata que será capaz de determinar sus verdaderas intenciones.

EN LA BOCA DEL LOBO

Lo más conveniente es que los SPJs aprovechen la noche para infiltrarse en el edificio. Las calles están desiertas y la sede destaca por su aspecto inexplicablemente sombrío. Evidentemente puertas y ventanas están cerradas, pero sólo parece haber dos guardias de seguridad y algunas cámaras en la planta baja. No debería ser demasiado difícil entrar: por el tejado, neutralizando a los guardias, utilizando algún poder,... Si alguno de los guardas da la alarma el edificio se llenará de purificadores en pocos minutos.

Una vez dentro todo parece normal. A estas horas no hay nadie trabajando y las oficinas están desiertas. Dentro de estas no hay nada aparentemente ilegal pero hay algunas cosas bastante extrañas. En las cuentas de contabilidad aparecen cuantiosas donaciones anónimas por valor de varios miles de millones. También se pueden encontrar una lista con gente a la que se va a enviar propaganda de la organización; todos y cada uno de ellos han perdido recientemente su casa o a algún familiar recientemente debido a un combate o a alguna catástrofe causada por metahumanos.

En el aparcamiento todos los vehículos parecen normales a simple vista. Hay un mecánico trabajando en uno de los camiones que allí se encuentran, pero está tan absorto en su trabajo que a no ser que los SPJs hagan mucho ruido no se dará cuenta de su presencia. Si los SPJs examinan uno de los camiones se llevarán una sorpresa: por dentro, el camión parece más bien un laboratorio. Dentro se encuentran unos extraños sarcófagos electrónicos, sensores para medir las constantes vitales de la persona que se encuentre en su interior, un radar, cámaras de infrarrojos, micrófonos de alta sensibilidad, visores nocturnos, chalecos antibala y armas: dos L600, dos POW A3 con silenciador y varios rifles cargados con flechas tranquilizantes.

LA TRAMPILLA

Mientras los SPJs estén el garaje una supuesta verja de aireación en el suelo se correrá. En realidad se trata de la puerta de un ascensor secreto. Por él suben dos purificadores vestidos de enfermeros que llevan una camilla sobre la que se encuentra un cadáver metido en una bolsa de plástico. La intención de los purificadores es meter al cadáver, una persona que ha muerto quemada, en una furgoneta y tirarlo al río. Si los SPJs no han tomado las debidas precauciones, los recién llegados les descubrirán y abrirán fuego.

Tras esta pequeña refriega los SPJs se encuentran frente a una entrada a un complejo subterráneo. Pueden acobardarse y huir pero si son verdaderos héroes deberían entrar y, así, descubrir quien está detrás de todo este embrollo.

LAS CATACUMBAS

Al bajar por el ascensor los SPJs se encontrarán con un verdadero laberinto de túneles húmedos y mal iluminados por donde circula un gran número de guardias armados. No hemos querido suministrar un mapa con este módulo para darle más dinamismo y que no se convierta en una lenta y sistemática exploración. Preferimos dar al Dj las diferentes escenas que pueden ocurrir para que las utilice cuando crea que producirán mejor efecto:

LOS PURIFICADORES

Se oyen pasos. Un grupo de 2d6 purificadores se acerca por el pasillo. No dispararán automáticamente contra los SPJs a no ser que la alarma esté sonando. Si los jugadores son inteligentes pueden evitar el combate si consiguen convencer a los purificadores de que trabajan para H.U.M.A.N.S. y de paso conseguir alguna información.

Si por alguna razón algún guardia da la alarma una sirena estridente sonará por todo el complejo y es muy probable que el próximo encuentro de los SPJs sea con metahumanos o con los Juguetes.

¡EXPLOSIÓN!

H.U.M.A.N.S. está actualmente negociando un contrato a largo plazo con MURDER UNLIMITED. Ambas organizaciones tienen bastantes cosas en común así que están entablando un acuerdo de colaboración mutua. La llegada de los SPJs paralizará las negociaciones.

Para negociar el acuerdo han venido Salamandra y Doll (Ver ficha). Cuando la intrusión de los SPJs se haga patente, como muestra de buena voluntad, ayudarán a sus anfitriones a deshacerse de los intrusos. Doll enviará a su escolta de Juguetes (Consultar fichas) a por los SPJs y si algún SPJ es un tecnificado tratará de controlarlo. Mientras, Salamandra comenzará su *calentamiento*.

Los juguetes que primero encontrarán los SPJs serán los soldaditos de plomo. Si así lo decide el DJ alguno de los soldaditos conectará su sistema de autodestrucción. La explosión causará un derrumbamiento que separará en dos grupos a los SPJs. Cuando el polvo se disipe, los SPJs descubrirán que toneladas de roca les separan de sus compañeros, si es que han salido ilesos, y que tratar de abrirse paso entre los escombros puede producir otro derrumbamiento. El DJ puede entonces jugar un rato con la mitad de los jugadores mientras la otra mitad espera en otra habitación y después jugar con la otra, poniendo especial cuidado en que ningún grupo se aburra mientras el otro juega demasiado rato. Esto permitirá al DJ plantear situaciones que quizás no podrían darse teniendo a los SPJs juntos, como puede ser un combate desesperado o el descubrimiento de alguna información que requiera sigilo en vez de fuerza. Separar a los SPJs puede ser especialmente recomendable de cara a mejorar la calidad de juego si son un grupo numeroso.

Mientras un grupo hace la *visita turística* del complejo visitando la sala de torturas y la sala de juicios persiguiendo a Cazador, el otro podría visitar la sala de ejecución y llegar al laboratorio e iniciar el combate final contra Doll y sus juguetes, Salamandra y Boa.

LA SALA DE TORTURA

"Mediante al dolor hacia la verdad"

Los hábitos de monjes inquisidores han sido sustituidos por batas blancas pero, a pesar de este detalle, la sala es idéntica a una sala de tortura de la Edad Media. Aquí se hace que los mutantes confiesen crímenes que jamás cometieron mediante los más diabólicos e ingeniosos métodos para producir dolor físico: aplastar dedos, aplicar tizones ardientes sobre la piel, arrancar uñas,... No importa cuanto avance la humanidad, siempre hay alguien que se encarga de hacerla retroceder.

Cazador se encuentra muy a menudo en esta habitación. Aún no conoce muy bien su poder de empatía mental y los torturados le proporcionan una oportunidad perfecta para experimentar con emociones muy intensas.

Si los SPJs entran en la habitación, Cazador se esconderá para posteriormente seguirles. Una vez en los túneles, tratará de eliminar a aquellos que se queden rezagados lo más sigilosamente posible. Si es descubierto huirá hasta llegar a la sala de juicios.

LA SALA DE JUICIOS

"Juzgar para condenar, condenar para purificar"

En esta habitación se desarrolla una parodia de juicio donde la justicia es lo último que importa. Un jurado de individuos encapuchados (¿Tendrán miedo?) acusa, juzga y condena con falsas pruebas y argumentos absurdos a un individuo al que la tortura y el dolor han hecho olvidar su propio nombre.

Si los SPJs entran persiguiendo a Cazador, éste aprovechará de la confusión que se creará con su llegada para tratar de burlar a sus perseguidores, atravesando la sala con un impresionante salto. Los SPJs pueden perseguirle o tratar de conseguir información de los encapuchados. Por supuesto, estos no estarán dispuestos a colaborar.

LA SALA DE EJECUCIÓN

"El fuego es el mejor amigo del purificador"

Aquí es donde los purificadores ejecutan a aquellos que son condenados. Toda la sala está revestida de un extraño metal y desde una habitación contigua, separada por una ventana de varios centímetros de cristal superduro se pueden controlar los artilugios que se encuentran en la sala: varios lanzallamas, un cañón que dispara ácido y un potente laser.

Cuando los SPJs entren encontrarán a varios purificadores limpiando las cenizas de lo que fue una persona. Si el DJ lo desea y de acuerdo con las capacidades de los SPJs, puede transformar esta habitación en una trampa para los SPJs en la que deberán evitar los disparos de las diferentes armas que allí se encuentran y destruir el panel de control.

EL LABORATORIO

"Conocer para destruir, destruir para purificar"

Ya sea por casualidad o por que han seguido a Cazador, los SPJs llegarán a esta habitación. En esta gran sala se encuentran varios metahumanos sedados, atados a mesas de operaciones, metidos en cilindros llenos de líquidos extraños o encerrados en campos de éxtasis donde son sometidos a numerosas pruebas por un equipo de científicos sin escrúpulos. Es muy posible que Boa se encuentre aquí trabajando en algún experimento. Cuando lleguen los SPJs se hará pasar por una científica más pero, en cuanto tenga la ocasión, atacará por la espalda a un SPJ tratando de estrangularle.

Este es un buen lugar para que los SPJs se encuentren frente a frente con sus adversarios metahumanos. Es una sala lo suficientemente grande para que el combate pueda desarrollarse con espectacularidad y está llena de posibles rehenes que los adversarios de los SPJs pueden utilizar para cubrir su huida.

En esta sala, Doll utilizará para defenderse sus *avioncitos* y sus poderes telequinéticos, mientras que Salamandra ha recubierto su cuerpo de combustible inflamado que producirá 1d100+80 a cualquiera que le toque.

A esta sala llegará primero uno de los grupos de SPJs. Aquí será sorprendidos por Doll, Salamandra y Boa que aprovechará la confusión para atacar. Si la situación se decanta a favor de los SPJs un importante número de purificadores acudirá para ponerles en un aprieto. Finalmente, la otra mitad de los SPJs llegarán para ayudar a sus compañeros.

Si los SPJs vencen a sus oponentes no deberían olvidar, en su afán de perseguir a los que huyan, que la sala está llena de personas que deberán ser sacadas de allí lo antes posible.

Entre los metahumanos que se encuentran en los campos de éxtasis se encuentra el conocido superhéroe Ariete, que fue capturado por un grupo de purificadores mediante un gas somnífero. Una vez liberado podrá

contar todo lo que sepa sobre H.U.M.A.N.S. La información que posea dependerá de la decisión del DJ.

LA INUNDACIÓN

Cuando los purificadores se vean desbordados harán estallar los muros que separan las catacumbas de un río subterráneo secreto. El agua avanzará a gran velocidad por los pasillos arrastrando todo lo que no esté clavado al suelo y ahogando a todo el mundo. Los jugadores deberán salir deprisa antes de que les alcance la inundación, que borrará toda huella de las actividades que se desarrollaban en estos terribles túneles. Al salir a la superficie podrán observar un avión con forma de cisne que se aleja a gran velocidad; en él escapan Doll y Salamandra. No hay ni rastro de Boa y Cazador.

CONCLUSIÓN

Los SPJs han descubierto a una temible organización que parece surgida de la Edad de las Tinieblas pero que sin embargo está bien considerada socialmente. A pesar de todas las pruebas que los SPJs hayan podido reunir, será muy, muy difícil emprender acciones legales contra esta temible organización. Pueden pagar a los mejores abogados del mundo y cualquier metahumano rescatado por los SPJs que declarase en un juicio podría *desaparecer*. En el mejor de los casos el juicio se prolongaría indefinidamente hasta que H.U.M.A.N.S. consiguiera comprar al jurado o a los jueces mediante el soborno o la amenaza. El misterioso personaje que entregó a un SPJ la nota al principio del módulo sigue siendo un misterio y, si ese SPJ valora su vida será mejor que cambie de identidad y domicilio.

Tampoco se sabe nada sobre el líder de estos fanáticos. La destrucción del complejo subterráneo será sólo una solución parcial, ya que esta no es ni la más importante ni la única base de esa temible organización llamada H.U.M.A.N.S.

La verdadera recompensa es la información sobre este terrible y desconocido peligro pero los SPJs deberían recibir por supuesto PXs, teniendo en cuenta sobre todo sus ideas, su interpretación y las vidas salvadas.

Sobre la base de este módulo un DJ imaginativo podría desarrollar varios más. Los SPJs pueden estar interesados en descubrir algo más sobre H.U.M.A.N.S. o quizás quieran saber quien escribió la misteriosa nota del principio. Utilizar elementos de esta aventura para crear nuevos módulos puede dar una cierta continuidad a las partidas de SUPERHEROES Inc., lo cual siempre es conveniente a la hora de desarrollar el carácter y la personalidad de los SPJs. Esto puede hacer que los jugadores disfruten más interpretando sus personajes.

PNJS

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

Se trata de una terrible organización secreta escondida bajo una apariencia humanitaria. Su objetivo es la destrucción de los metahumanos o su utilización para sus propios fines egoístas.

El brazo armado de H.U.M.A.N.S. son los purificadores, un grupo de fanáticos que se consideran los depositarios de una santa misión: salvar al mundo de los "monstruos mutantes" o de las "aberraciones genéticas", utilizando para ello el robo, el atentado o el asesinato. Se ven a sí mismos como una nueva y mejorada inquisición. Se piensa que Sebastián Benavente no es más que su cara visible y que su verdadero jefe controla la organización desde la sombra.

PURIFICADORES

Fuerza	75	PV	40	Nivel:	2
--------	----	----	----	--------	---

Constitución	80	AxA	1	Parada: 18
Agilidad	70	Habilidades:		
Inteligencia	65	Arma corta:	65%	
Percepción	75	Arma larga:	65%	
Apariencia	70			

A simple vista parecen gente normal pero son verdaderos soldados. Pueden llevar cualquier tipo de arma convencional, desde una pequeña pistola fácilmente camuflable hasta rifles de asalto y granadas. El DJ es libre de equiparles con cualquier gadget que mejore sus posibilidades contra los SPJs y haga el combate más interesante.

H.U.M.A.N.S. también posee mercenarios metahumanos. Su relación con los purificadores es tensa en el mejor de los casos.

MURDER UNLIMITED

Murder Unlimited es una organización de mercenarios que ofrece sus servicios al mejor postor. Se creó en los años 90 por iniciativa de un antiguo asesino de la C.I.A. llamado Sniper, que tiene fama de ser el mejor tirador del mundo. Esta organización reagrupa a algunos de los mejores asesinos y sus honorarios son tan altos como su eficacia: astronómicos.

LOS JUGUETES DE DOLL

Doll es un genio de la tecnología, pero su mente perturbada le impide construir cosas normales. Su obsesión son los juguetes así que todas las terribles máquinas de matar que construye tienen esa forma.

SOLDADITOS DE PLOMO

Fuerza	120		PV	110	Nivel	-
Constitución	140		AxA	1	Parada:	18
Agilidad 70		DA	60			
Inteligencia	-		Habilidades:			
Percepción	70		Armas blancas	70%		
Apariencia	-					

En apariencia estos robots de dos metros de alto decorados como soldaditos de juguete pueden parecer ridículos, pero cualquiera que los subestime puede acabar ensartado en sus espadas. Si uno de los soldaditos es seriamente dañado puede activar su sistema de autodestrucción. Entonces se quedará inmóvil mientras se escucha un sospechoso Tic-Tac. Transcurridos diez segundos estallará causando el daño de un explosivo potente. El objetivo de esta explosión es separar a los SPJs, no matarlos, así que el DJ debería ser magnánimo a la hora de aplicar el daño a los SPJs.

AVIONES

Estos pequeños aviones de juguete son en realidad mortíferas armas. Cada uno de ellos es capaz de disparar (40%) dos pequeños misiles que producen la mitad del daño de una granada. Una vez agotados los proyectiles se lanzarán contra su presa tratando de cortarles con sus hélices o con sus alas que están terriblemente afiladas (40% 3d10 de daño). Estos artefactos son muchas veces utilizados por Doll como distracción mientras emplea sus poderes telequinéticos para enviar objetos pesados contra sus adversarios.

@Meter fichas de Doll, Salamandra, Boa y Cazador.