



ABORIGEN

MODULO PARA SUPERHEROES INC.

Este módulo ha sido ideado para un grupo de Vigilantes de entre tres o cuatro personajes, aunque también se puede jugar con personajes mutantes con poderes nunca superiores a Rango Medio.

Existió un tiempo en que la tierra no tenía forma o vida. Luego, los espíritus ancestrales emprendieron grandes viajes formando el paisaje y creándolo todo. La Serpiente del Arco Iris, formó los ríos con sus anillos. Jurawadbad, el Hombre Pitón...Walalindayua, el Hombre Relámpago... Mirragan, el Cazador, excavó lagos y valles con su poderosa lanza... Bunyl hizo nacer cielos y tierras con su magia... y dio vida al barro.

Esta es la historia de la creación de la tierra según las tribus nativas de Australia, las cuales se basan en las pinturas de sus antepasados y los objetos místicos que éstos les dejaron para protegerse del mal. Hoy, muchos de ellos se encuentran en museos de todo el mundo, excepto uno, el Hueso del Poder. Éste se encontraba en un valle del centro de Australia hasta que fue robado hace poco por un grupo de mercenarios a sueldo contratados por Austin Tower, un coleccionista de antigüedades. Ahora, una cacería para recuperar el objeto de un pueblo ha empezado. Los espíritus de la Tierra han enviado a cuatro chamanes a la tierra donde se encuentra el objeto



sagrado. Los chamanes tienen el poder de convertirse en la forma híbrida de su tótem, de este modo tienen un gran poder. Los chamanes son: un chamán Chacal, un Lobo, un León y un Águila.

Los Pjs reciben una carta o una llamada de un viejo amigo suyo. Éste les pide ayuda, ya que según cree le están persiguiendo y teme por su vida. Su nombre es Anthony Howke, y es un viejo compañero del ejército de uno de los Pjs que tenga pasado militar. Howke se alquilaba como soldado de fortuna. Por ese motivo hace tiempo que el Pj había olvidado su existencia hasta hoy. En la carta no dice nada relevante, sólo que necesita ayuda y que el Pj debe acudir a la dirección que hay en el dorso.

Ésta corresponde a un barrio problemático de la ciudad, donde hay mucha delincuencia y en el que los coches de la policía no suelen ser numerosos. Si los Pjs deciden pasar de la llamada de auxilio de un viejo compañero, tira el módulo e improvisa, aunque pueden recibir algunas llamadas de éste pidiendo ayuda desesperadamente, ya que según él, una sombra lo persigue y ya a matado a varios de sus compañeros. Esto es algo se puede confirmar en los periódicos locales, que hablan de una serie de asesinatos rituales, relacionados con viejos sacrificios antiguos practicados en el continente de Oceanía. La policía no tiene pistas sobre el asunto, aunque expertos de IDESS descartan la intervención meta-humana, pese a la brutalidad de los asesinatos y a que todas las víctimas presentaban síntomas de haber sufrido graves traumatismos, que les habían destrozado casi la totalidad de los huesos de sus cuerpos como si un enorme animal los hubiera aplastado. Ya no hay más información.

PISO DE HOWKE

Cuando los Pjs lleguen, encontrarán el piso destrozado y a su compañero asesinado. Tiene una marca en el pecho, la huella de una palma de mano de color rojo sangre. Un examen posterior revelará que no es sangre, sino una extraña pintura sacada de una tierra rojiza que sólo se encuentra en Australia. Una búsqueda más amplia revelará que esta pintura se usa en rituales muy antiguos por parte de los chamanes Australianos. El piso de Howke ha sido desvalijado, como si bus-

caran alguna cosa. Si los Pjs desean buscar, deberán superar un control de Buscar Referencias con un -35% en la tirada. Cada éxito revelará una de las siguientes pistas:

- Un periódico de hace unos tres días anuncia la llegada a la ciudad de la mayor exposición de antigüedades del mundo, en la que se podrá contemplar el último hallazgo arqueológico: un antiguo amuleto en forma de hueso fechado en más de 48.000 años, procedente del continente Australiano.
- Una invitación para acudir a una inauguración en la Fundación Tower, donde se celebrará la exposición. La fecha es de hoy, a las 21:00 horas.
- Una fotografía rota de un grupo de hombres. Parece ser que fue tomada en Australia. Howke tiene en la mano un enorme hueso pintado. A su alrededor hay seis hombres más, tres de los cuales han aparecido muertos en las últimas semanas.
- Una agenda, con la dirección de todos los hombres de la fotografía. Además hay una anotación interesante que reza "Reunión en mi bar con los chicos a las 21:00 horas para hablar sobre las muertes de los compañeros."

Ahora los Pjs ya tienen algo con lo que empezar:

Si investigan a la Fundación Tower, descubrirán que es propiedad de Austin Tower, un empresario que ha hecho fortuna con la televisión por cable en los USA y que es conocido en todo el mundo por ser un entusiasta de las antigüedades. Los objetos expuestos en su fundación son de su colección privada.

No se menciona el nombre del bar por ningún sitio pero no debe resultar muy difícil encontrar el registro de un bar, cuando se tiene el nombre del propietario, ¿no? Si van, encontrarán en su interior a los tres hombres restantes. Los tres están muertos. Llevan así unos pocos minutos pues todavía están calientes y en sus pechos tienen la misma marca que Howke. Hay muchos indicios de lucha y agujeros de bala por todas partes del local. Al parecer, los muertos dispararon contra varios blancos. Esto es fácil de averiguar con una tirada de Inteligencia a -30%. Además, podrán saber que disparaban contra animales, por las marcas que éstos han dejado en el local, aunque su especie es difícil de definir. Había por lo menos tres felinos, aunque hay indicios de más animales.

Mientras están investigando en el edificio Tower se inicia el acto de inauguración de la exposición cuya finalidad es recaudar fondos para los niños huérfanos de la ciudad. Por este motivo los cubiertos cuestan 50.000 pesetas por persona.

Si los jugadores acuden al edificio Tower desde el bar, tardarán unos 30 minutos porque hay mucho tráfico. Aunque pueden realizar tiradas Conducir para rebajar el tiempo a un máximo de 10 minutos, por cada 10 minutos que deseen rebajar tienen un -25% al control del coche. Si fallan pueden tener un accidente, el daño del cual sería igual a la velocidad máxima del coche. Los blindajes contra balas sólo absorben la mitad ya que se trata de un impacto cinético, no el de una bala.

Cuando lleguen, todo estará en orden. Con la invitación se puede entrar pero de cualquier otro modo resultaría imposible, a menos que la roben de otro de los





invitados. El edificio esta muy bien vigilado, hay numerosas cámaras de seguridad y sensores de movimientos en todas las planta. Hay unos veinte hombres vigilando el interior y exterior de las instalaciones de la Fundación, pero este numero se rebaja al final del acto a unos diez hombres, ocho dentro y dos efectuando una roda en el exterior.

Alrededor de la una de la noche, la fiesta llega a su fin y los invitados son acompañados al exterior y se activan el sistema de sensores y la alarma contra intrusos. Éste es el momento en que los asesinos aprovechan para colarse en el edificio. Su objetivo es recuperar el Hueso del Poder y eliminar a Austin Tower.

Si los Pjs desean entrar, deberán superar tres controles de Acechar/Discreción con un modificador negativo de -35% en el primero, -45% el segundo y -60% el tercero que reflejan los distintos niveles de protección. Si fallan uno de ellos se activa la alarma, todas las puertas del edificio se cierran, las salidas de emergencia de bloquean y rejas de seguridad impiden la huida por las ventanas y puertas principales y traseras. Evidentemente los asesinos las superaran sin ninguna dificultad. Los jugadores pueden percatarse de su presencia superando un control de Percepción a -75%. También, si inteligentemente se han escondido previamente en el interior del edificio, o utilizan algún poder como Precognición, Telepatía o Empatía, la dificultad para detectar a los intrusos con estos poderes queda a discreción del DJ.

De cualquier modo, cuando entren en acción se encontrarán que en la sala de la exposición se escuchan muchas voces. De camino hacia ella se toparan con dos vigilantes muertos. Le han arrancado las tripas con un poderoso mordisco. Antes de que lleguen a ella, un enorme monstruo les atacará. E es una especie de híbrido entre hombre y chacal, de unos tres metros de alto y en su boca todavía hay restos de su reciente banquete. Sin muchas presentaciones se lanzará al ataque con mucha furia. Sus características se encuentran al final del módulo. Cuando terminen con él y entren en la sala, encontrarán a los otros chamanes en sus formas de combate acechando a Austin Tower, el cual sostiene en mano el Hueso del Poder. A su alrededor hay los restantes vigilantes, que apuntan al terrorífico trío. De éstos, empieza hablar el que tiene forma de águila y dice:

"¡Tu robaste nuestra reliquia, trajiste dinero para sobornar a sus cuidadores y cuando no lo aceptaron, los mataste. Nuestras gentes han vivido 50.000 años sin él, no estamos corruptos por la codicia. Has destruido mi pueblo, robado mi cultura para colgarla en las paredes. La Madre Tierra exige que pagues por tus crímenes, así sea!".

Después de esto se lanzan al ataque. Ahora los Pjs se encuentran en un serio dilema moral, defender a Tower o ayudar a los indígenas. En cualquier caso serán atacados o bien por los vigilantes o por uno de los chamanes transformados. De todos modos empezara a sonar la alarma, accionada por uno de los vigilantes, gracias a la cual llegaran cuatro coches de la policía en cinco minutos.

Los aborígenes abandonan la lucha cuando recuperen la reliquia y muera el Sr. Tower (este es necesario que fallezca. Lla forma en que lo haga el Dj es indiferente, en mi partida cayo desde el edificio cuando fue lanzado por el chamán Águila). Después de esto uno de ellos lanza un conjuro de teleportación y abandonan el lugar, tanto si justa a los Pjs como si no.

Esto puede desembocar en una nueva serie de aventuras centrada en el objeto sagrado o en el deseo del resto de la junta de la Fundación Tower para recuperar el Hueso del Poder y llevar ante la justicia a sus asesinos. Los poderes del Objeto son:

- Control del Clima Rango Alto
- Control de la Geodinámica Rango Alto
- Precognición Rango Alto
- Además de los siguientes hechizos:
- Curación Rango 5
- Emisión Energía Mágica Rango 6
- Escudos Místicos Rango 8

CARACTERÍSTICAS

Chamán Chacal:

FUE: 115	Iniciativa/Reflejos: 60%
AGI: 120	Combate C a C: 120%
CON: 115	A x A: 3
INT: 90	Daño:
PER: 120	Parada: 30
ASP: 50	- Garras: 5d10+15
EQM: 100	- Mordisco: 5d10+20
D.ABS: 30	Nivel: 4
Puntos vida: 100	

Chamán Lobo:

FUE: 118	Iniciativa/Reflejos: 63%
AGI: 125	Combate C a C: 130%
CON: 120	A x A: 3
INT: 90	Daño:
PER: 125	Parada: 30
ASP: 50	- Garras: 5d20+15
EQM: 100	- Mordisco: 5d20+20
D.ABS: 30	Nivel: 5
Puntos vida: 120	

Chamán Leon:

FUE: 135	Iniciativa/Reflejos: 58%
AGI: 115	Combate C a C: 115%
CON: 135	A x A: 3
INT: 90	Daño:
PER: 110	Parada: 30
ASP: 50	- Garras: 1d100+50

EQM: 100	- Mordisco: 1d100+65
D.ABS: 45	Puntos vida: 135
Nivel: 4	
Chamán Águila	
FUE: 100	Iniciativa/Reflejos: 60%
AGI: 120	Combate C a C: 130%
CON: 110	A x A: 3
INT: 100	Daño:
PER: 130	Parada: 30
ASP: 60	- Garras: 1d6 + 20
EQM: 100	- Pico: 1d8 + 25
D.ABS: 15	Puntos vida: 110
Nivel: 5	

Vigilantes Seguridad

FUE: 80	Iniciativa/Reflejos: 35%
AGI: 70	Combate C a C: 85%
CON: 70	A x A: 1
INT: 60	Daño: 1d4
PER: 70	Parada: 18
ASP: 70	Disparo: 85%
EQM: 60	Balística / 15 Impactos /
0 D.ABS: 20	Fuego-Fragmentación
Nivel: 3	Puntos vida: 50
Equipo:	
- Smith & Wesson 38	Pot: 18 Daño: 1d10x2
- Porra: 1d8+15+FUE	

■ José Ramón Balcells

