

**AVENTURA PARA**

# **MUTANTES & MASTERMINDS**

## **ENDORFINA**



***Cuando el sentido de la Venganza se ve enturbiado por el alcohol... sólo puede convertirse en Caos y Destrucción. Incluso los Villanos pueden caer en un vicio terrible... pero si éste les lleva al poder... ¿hasta dónde podrían llegar?***

## ENDORFINA

### Aventura para *Mutants&MasterMinds* 2Ed. Héroes de Nivel 4-6

**Sinopsis:** El Doctor Marcos Rodríguez de la Vela era un Bioquímico prometedor, hasta que un accidente encontrándose ebrio en una investigación de recombinación genética en una delegación de los laboratorios **Rush Investigation** en Madrid provocó su cese y despido fulminantes.

A causa del accidente, desarrolló la capacidad de estimular sus propias endorfinas mediante el alcohol para obtener poderes MetaHumanos.

Con sus ingresos y ahorros previos, se convirtió en el propietario de una sucursal en quiebra de **Bodegas Veterano** (renombradas ahora **Bodegas Vela**) hace ya 3 años, para realizar una investigación tras dicha tapadera sobre sus habilidades en sí mismo y otros sujetos.

Su objetivo final es vengarse de Rush Investigation por la autorización de productos inapropiados que causó el accidente (*la verdad está en un lugar entre ambos hechos*).

La muleta alcohólica para usar sus poderes es un foco psicológico que dispara las MetaHabilidades de **ORIGEN BIOQUÍMICO**. Marcos podría ser capaz de utilizarlas sin dicha muleta ni las endorfinas, pero ha asociado el uso al alcohol.

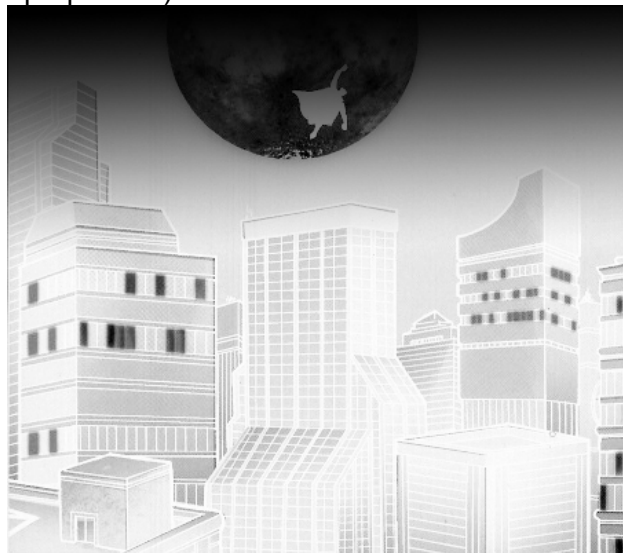
Posee un grupo de jóvenes asalariados que están siendo sometidos a experimentos genéticos para desarrollar diferentes poderes y ayudarle en la financiación "ilegal" de su propia investigación, y después lograr vengarse. El doctor escoge prometedores estudiantes de los distintos campos de química y genética con un enorme parecido a él... aunque un poco más jóvenes.

#### CAPITULO 1: Los Asaltos.

Los SuperPJs vigilan Madrid cuando alguno de ellos puede atender las noticias o recibir un aviso de la policía, o incluso estar cerca del lugar de los hechos y escuchar (con *Súper Sentidos*, quizá) a alguien pedir socorro (quien pide socorro es un guardia de seguridad de los Laboratorios asaltados, que ha sido reducido y noqueado y ha despertado hace poco).

Un almacén de **Laboratorios BioTonic** (filial de la Multinacional Rush Investigation –si no se investiga a fondo, no se sabrá a priori-) situado en una zona periférica al oeste de la ciudad, ha sido asaltado. Una investigación

inicial –Buscar, Investigar, Atención a CD 15 para las tiradas apropiadas- (si las autoridades lo permiten y están presentes, y si los Súper PJs tienen buenas relaciones con ellas) indica que las puertas (de alta seguridad) han sido forzadas sin maquinaria, ejerciendo fuerza bruta –hay marcas en el metal de al menos dos pares de manos, pero no huellas dactilares-. Dentro no hay destrozos –quien entró sabía lo que venía a buscar-. Sólo han sido robadas muestras de algunas enzimas aceleradoras experimentales –se trata de material de alto secreto empresarial de BioTonic-. Buscar más a fondo revela unas gotas de un líquido en el suelo cerca de la entrada del lugar y dentro del mismo (un análisis revelará que es whisky y cerveza rubia –alguien con un buen olfato y paladar para bebidas alcohólicas lo sabrá en menos tiempo, o bien el uso de *Super Sentidos* apropiados-).



Las cámaras de seguridad muestran a tres encapuchados de estructura similar. Dos de ellos fuerzan la entrada con sus propias manos y esfuerzo, y el tercero se mueve a una velocidad tremenda. Dentro del almacén, el individuo súper rápido entra hasta el área restringida de investigación con un código de acceso, sin abrirse paso a las bravas, y se apodera de los productos, mientras los dos súper fuertes se marchan en un vehículo sin matrícula. El Súper Rápido, después se marcha velozmente.

Las cámaras también muestran a los asaltantes reduciendo al guardia de seguridad en el perímetro exterior, con un sigilo muy cauto –como si supiesen por dónde se mueve- y una eficacia extrema (sobre todo el súper rápido), antes de proceder al robo.

**INFORMACIÓN PARA EL DJ:** El Súper Rápido es Fernando Alcover, estudiante de Medicina – de último curso- (con especialización en terapia genética), que trabaja en el almacén de los laboratorios asaltados preparando, catalogando y confirmando efectividad de las muestras que van a ser comercializadas por BioTonic y Rush Investigation. Es secuaz del Doctor Vela, y se ha infiltrado en el último año en dichos Laboratorios para acceder a las muestras experimentales y los códigos de acceso, y así no tener que armar escándalo hasta producirse la venganza del Doctor. Sus colegas Super Fuertes son estudiantes en tercer grado de Química, que trabajan en los almacenes de Bodegas Vela.

**TESTIGOS:** *Laboratorios.* Un vecino vio a los asaltantes antes de su entrada –fue quien dio la alarma a la policía-. Vinieron en el mismo vehículo, e iban a cara descubierta antes de acercarse. Lo único que pudo ver con tan poca luz es que se parecían mucho estéticamente. Bebieron algo en el coche, y empezaron a actuar como súper tipos, antes de ponerse sus capuchas.

*Aparcamiento.* Otro vecino pudo observar que dos tipos muy parecidos, con distinta ropa, dejaron el coche aparcado y se fueron tranquilamente, cada uno por su lado.

El coche usado ha sido abandonado poco después en un aparcamiento público, a unos minutos de la zona. Allí tampoco hay pruebas que señalen a nadie –pero sí más restos de alcohol-.

**Recompensa del DJ:** 1 Punto de Héroe (PH), si los SuperPJs investigan pero esperan otro golpe en empresas similares.

**INVESTIGAR:** Los SuperPJs pueden hacer una investigación en los bajos fondos o rastrear Súper Villanos que estén activos en los últimos días. El resultado (con sobornos, intimidación, persuasión, o aplicando poderes de control o sondas mentales) es que no hay registro de actividad reciente, salvo un tal Sr. Vega que recluta guardaespaldas con algunos Poderes metahumanos desarrollados. El Sr. Vega tiene muchos contactos socialmente bien situados frecuentando el Club **Buena Vida**, en una zona céntrica. Se dice que hasta tiene informadores en medios de comunicación importantes que lo mantienen al tanto de cualquier problema que pudiese tener legalmente para evitarlo con tiempo. Cuando se dispone a realizar cualquier “negocio” lo hace mediante intermediarios, y casi nadie conoce su rostro. Esta noche no parece activo.

Si el coche se investiga, fue robado ha-

rá un día al anochecer, sin huellas, restos ni testigos.

La paciencia de los SuperPJs para esperar otro golpe obtendrá fruto cuando el **Laboratorio GenIngen** –otra subsidiaria de Rush Investigation- también es asaltado al anochecer del mismo día. El modus operandi y los restos de alcohol son similares, añadiendo dos nuevos elementos: Alcohol de 96° y vino blanco. Si algún SPJ estaba cerca, podrá ver lo sucedido y podría tratar de detener al Súper Veloz, o a un Súper Fuerte (ahora va uno en otro vehículo cercano). Es mejor que el SPJ descubra al asaltante que intenta detener, pero el DJ debería usar el **Fiat del DJ** para que el secuaz huya (*y el SPJ o SPJs implicados en el asunto ganen así un PH*). Lo que el SPJ sí podrá ver será el rostro del tipo en las cámaras de seguridad, en la mente de algún testigo (si la sondea) o si intenta detenerlo (fracasando), y la capucha del mismo se pierde.

Si la identificación obtiene una tirada exitosa, se trata al parecer del propietario de Bodegas Vela (se precisa un alto éxito para poder “reconocerlo”). El Súper tendrá mejoras adicionales (Regeneración y Súper Destreza) si hay combate.



## CAPITULO 1: El Descubrimiento.

Lleven las sospechas donde lleven, los SuperPJs serán testigos de una noticia en los medios de comunicación. Marcos Rodríguez de la Vela, el Empresario, en el momento del primer asalto estaba con el gabinete de comercio del ayuntamiento firmando unos importantes documentos de ampliación de sus bodegas. En el segundo caso, celebraba una fiesta en las mismas presentando nuevos tipos



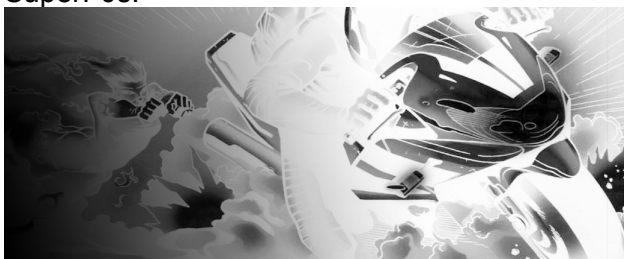
de vinos y destilados al mercado.

¿Cómo estuvo en dos lugares a la vez? Si los SuperPJs confirman bien lo que han visto (con las tiradas adecuadas), el o los villanos parecía/n más joven/es –aunque con enorme parecido a Don Marcos–.

Una visita (sigilosa) a las Bodegas cuando estén vacías revelará que en ellas se trabaja de noche, y alguno de los que trabajan puede mostrar síntomas de Súper Poderes tras ingerir algún tipo de líquido (como un ensayo en el que los SPJs vean cómo un técnico de laboratorio se hiere y, al beber algo –vino tinto– se cura rápidamente, u otro que, tras echarse algo al gaznate –cerveza negra– se mueve extremadamente veloz, terminando sus tareas rápidamente).

Si los SPJs son descubiertos, agentes de seguridad privada los intentarán expulsar con dureza, aunque sin emplear fuerza letal. En los medios de comunicación aparecerá como un intento de extraño asalto de Meta Humanos a un acaudalado empresario por algún motivo oscuro. Cualquier registro de pruebas tratando de verificar la versión de los SPJs sobre otras acusaciones será cuestionado, y su status heroico será degradado por la opinión pública con esto -si no hacen algo para remediarlo-.

A partir de aquí, lo mejor es seguir la pista de los asaltantes, de Don Marcos y las muestras de alcohol, para relacionar todo el asunto, y quizá otra visita a los bajos fondos (o a quien hizo pública –con eficaz rapidez y detalle– la noticia, para saber qué pasa), ya que los medios y un ejército de abogados estarán muy pendientes de Bodegas Vela y los SuperPJs.



### CAPÍTULO 3: Buscando Justicia.

Esta es una guía de lugares en los que los SPJs pueden encontrar alguna información irrelevante o importante, moviéndose con discreción (o pateando los culos oportunos).

Bajos Fondos: La rama del Sr. Vega y los matones que se convierten en Súpers con él debe comenzar por soplones o algún matón que haya perdido sus poderes, o haya sido

despedido del servicio al Sr. Vega y ahora actúe como delincuente de poca monta.

Las preguntas o persuasión apropiadas guiarán hasta el Club Buena Vida. Allí, un hombre y una mujer (los “arregladores” del Sr. Vega) son quienes indagan y mueven todo el cotarro. Los ex matones del Sr. Vega pueden dar números de móvil con los que concertar una cita (*es lo mejor, si un SuperPJ los aborda “recomendado”*), o bien podrían visitar el Club de incógnito (*claramente, usando su identidad secreta*) y contactar con ellos, a través de “rumores” y otras fuentes.

Entrar a las bravas al Club sólo puede empeorar aún más la reputación de los SPJs, y dará tiempo a los secuaces del Sr. Vega de huir con la confusión. Abel y Sofía (los dos “arregladores”) son Súpers a tiempo parcial (con poderes obtenidos como los matones que captan). No pondrán sobre la pista directa del Sr. Vega, pero contactar con ellos y luego seguirlos sí que puede hacer que los SPJs obtengan un número privado con el que contactar con él (*¿cómo? quitándoles el móvil tras seguirlos y esperar a que llamen, y después acorralarlos, por ejemplo*).

Medios de Comunicación: En el informativo donde los SPJs fueron vistos en primicia como asaltantes de Bodegas Vela, éstos pueden rastrear a quien recibió el soplo (*en los bajos fondos no se sabe esto*). Se trata de un reportero gráfico llamado Lucas Era. Este “caballero” está en nómina del Sr. Vega, con quien contacta a través de un canal seguro vía móvil y correo electrónico, para hacerle “encargos” como el montaje de los SPJs, o para que haya noticias que no salgan a la luz hasta que el Sr. Vega no lo desee (*como la relación directa que existe entre los laboratorios asaltados o su vínculo a Rush Investigation, amen del parecido de los asaltantes con el Sr. de la Vela*). Si se le aborda de forma ruda, los SPJs sí que lo tendrán complicado con su imagen. Este secuaz requiere tanta discreción y táctica como los “arregladores” para obtener pistas sólidas, como actuar contactando directamente primero, y luego dejar huir al topo para que contacte desde un lugar “seguro”, y ahí obtener toda la información para seguir la aventura.

Laboratorios Asaltados: En ambos casos, se contrató hace relativamente poco tiempo a nuevos miembros en el equipo para trabajar en investigación, desarrollo y mantenimiento en horario nocturno. Sobre todo, la plantilla se



amplió con varios estudiantes en último grado de carreras relacionadas. Como nota curiosa, si los SPJs acceden a recursos humanos, dichos trabajadores son sorprendentemente parecidos a Don Marcos de la Vela, y poseían acceso a todos los datos y material de los almacenes por su puesto de trabajo. Una buena tapadera para robar desde dentro sin mucho jaleo.

Empleados de Bodegas Vela: Investigar eso es considerablemente más complicado, ya que los SPJs no son bienvenidos y es muy elevada la seguridad (*más de lo requerido por un sitio así*). Un SPJ con poderes para el sigilo, unas buenas tiradas de habilidad para colarse, o un asalto informático serían más seguros. El éxito implica encontrar coincidencias gratas, como hallar empleados (algunos) con cierto parecido físico al Sr. de la Vela, y si se indagó en los laboratorios asaltados se descubrirá además que algunos de los operarios de la Bodega también estaban contratados en los lugares asaltados.

Don Marcos de la Vela: El pasado de este empresario es complicado de hallar, pues no hay muchas noticias anteriores a adquirir Bodegas Vela. Sin embargo, investigar a fondo (*con ayuda de Lucas Era, si éste quiere reducir el castigo por colaboración criminal cuando se presenten acusaciones*) destapará su pasado más oscuro (*ver la Sinopsis para más datos*).

Sr. Vega: Los lazos sociales y criminales de este misterioso señor del crimen de Madrid pueden desvelarse si se rastrean todas las pistas. Llamadas, correos y contactos como Abel y Sofía conducirán (*con gran dificultad para seguir las pistas, debido a la elevada seguridad informática que ayuda a ello*) a la red empresarial De La Vela.



#### CAPÍTULO 4: Atando Cabos. La Venganza.

A estas alturas los SPJs tendrán una clara idea de qué puede ocurrir en las Bodegas Vela, y la relación entre su dueño y el señor del crimen, y muy posiblemente por qué ataca a Rush Investigation. Lo que no está en la información obtenida es las capacidades del Sr.

Vela/Vega, ni el hecho de que está esperando que una delegación de Rush Investigation visite Madrid mientras los SPJs corren de un lado a otro, para obtener su venganza y darse a conocer a la ciudad como el Súper Villano ENDORFINA.

Cuando los SPJs estén a un paso de decidir lanzarse a por el Sr. de la Vela, se sucederán una serie de inconvenientes.

Tres laboratorios sucursales en Madrid de Rush Investigation serán asaltados, pero esta vez con violencia, sin intención de que los empleados vayan a salir con vida.

Quince minutos después, y gracias al caos en las fuerzas del orden, Endorfina, Abel, Sofía y un par de Súper Matones atacarán la delegación recién llegada al Aeropuerto de Barajas para darse a conocer, robar unos importantes documentos, y dar muestra de su poder a través de la muerte de todos los presentes.

Tal es la locura de ENDORFINA. Por supuesto, tanto él como sus secuaces utilizarán escudos humanos si ello les da ventaja para vencer o retener a los SPJs y autoridades que aparezcan para detenerlos. La lucha debe ser dura, y ahora es cuando hay que arriesgar los PH ganados.



Este es el final a resolver. Esta es la Hora de los Héroes.



### ANTAGONISTAS

**Endorfina:** MARCOS RODRIGUEZ DE LA VELA. Car: FUE 14+8, DES 15+4, CON 18+8, INT 13, SAB 12, CAR 14+8. TS: DUR 6, FOR 6, REF 6, VOL 4. Defensa 6 (2 Base+4 Esquiva). Ataque Base 3 (A dist. +1+2). Iniciativa: 6. Nivel de Poder: 6. Dotes: Iniciativa Mejorada 1, Arrollar Mejorado, Ataque Sometedor 1, Atractivo 1, Derribo Mejorado, Furia 4, Soltura en Ataque C.C. +3, Soltura en Esquiva +2. Poderes: Fuerza, Constitución y Carisma Mejorados (N-8, Acción *Movimiento*, Alcance *Personal*, Duración *Sostenido*) y Destreza Mejorada (N-4). Velocidad (N-6, Acción *Movimiento*, Alcance *Personal*, Duración *Concentración*). Regeneración (N-6, Acción *Movimiento*, Alcance *Personal*, Duración *Sostenido*). **Limitaciones a las mejoras:** *Fuerza*, sólo al beber tequila o whisky. *Constitución*, al beber ron o vodka. *Carisma*, ginebra o brandy. *Destreza*, alcohol medicinal de 96°. *Velocidad*, cerveza rubia o negra. *Regeneración*, vino tinto o blanco. Pérdida de Poder de todo esto (Común, Moderada, -3 [por cada poder]). Afección por Vitamina B12, supresores de alcohol o de endorfinas. Otros poderes: Absorción [Física] (N-3, Acción *Reacción*, Alcance *Personal*, Duración *Sostenido*) [Potenciar-Velocidad; Curación]. Habilidades: Actuar (Interpretar) 12, Artesanía (Fabricación Bebidas Alcohólicas)-Conocimiento (Genética) 9, Atención-Profesión (Empresario) 7, Conocimiento (Química) 11, Diplomacia-Engañar 14, Disfrazarse-Nadar-

Recabar Información-Trato con Animales-Trepar 6, Intimidar-Sigilo 10.

**Secuaces:** Nivel de Poder 2-4. Usar plantillas adecuadas del Libro Básico para los matones y los asalariados científicos o soplones. Varios tienen versiones reducidas de algunos poderes inducidos por el alcohol de Marcos, con las mismas limitaciones.



### RECOMPENSAS

**Interpretación:** 1 Punto de Poder.

**Buena Investigación (y discreta):** 1 PP.

**Recuperar la Reputación:** 1 PP y 1 PH.

**Heroísmo en Escena Final:** 2 PP y 1 PH.

**Frases Heroicas Ingeniosas:** 1 PP y 1 PH.

Esta aventura ha sido escrita e ideada por **Miguel "Lupino" Molina**, utilizando el Juego de Rol "Mutants&Masterminds 2ed" en Castellano.

Más artículos relacionados con Juegos de Rol en:

<http://circulozerom.blogspot.com.es/>



FUERZA  
DESTREZA  
CONSTITUCIÓN  
INTELIGENCIA  
SABIDURÍA  
CARISMA

[illegible]

DUREZA  
FORTALEZA  
REFLEJOS  
VOLUNTAD

TOTAL		MODIFICADOR BASE		MODIFICADOR DE CARAC.		MODIFICADORES VARIOS
	=		+		+	
	=		+		+	
	=		+		+	
	=		+		+	

## DEFENSA

TOTAL	BONIFICADOR DE DEFENSA	BONIFICADOR DE ESQUIVA	MODIFICADOR DE TAMAÑO	DESPREVENIDO

## INICIATIVA

TOTAL	=	MODIFICADOR DE DESTREZA	+	MODIFICADOR DE PODER	+	MODIFICADOR DE DOTES
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>

## PUNTOS DE HÉROE

\_\_\_\_\_

## ATAQUES

ATAQUE ☐ A DIST. ☐ C./C. ☐  
BASE BONO DE ATAQUE BONO DE ATAQUE

## ESTADOS DE DAÑO

MAGULLADO	GROGUI	INCONSCIENTE
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HERIDO	INCAPACITADO	MORIBUNDO

## ESTADOS DE FATIGA

FATIGADO	EXHAUSTO	INCONSCIENTE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## RANGOS MÁXIMOS

ACROBACIAS <sup>†</sup>	DES	_____ = _____ + _____ + _____
ACTUAR <sup>†</sup> _____	CAR	_____ = _____ + _____ + _____
ACTUAR <sup>†</sup> _____	CAR	_____ = _____ + _____ + _____
ARTESANÍA <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
ARTESANÍA <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
ARTESANÍA <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
ARTESANÍA <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
ATENCIÓN	SAB	_____ = _____ + _____ + _____
AVERIGUAR INTENCIONES	SAB	_____ = _____ + _____ + _____
BUSCAR	INT	_____ = _____ + _____ + _____
CONCENTRACIÓN	SAB	_____ = _____ + _____ + _____
CONducIR <sup>†</sup>	DES	_____ = _____ + _____ + _____
CONOCIMIENTO <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
CONOCIMIENTO <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
CONOCIMIENTO <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
CONOCIMIENTO <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
CONOCIMIENTO <sup>†</sup> _____	INT	_____ = _____ + _____ + _____
DIPLOMACIA	CAR	_____ = _____ + _____ + _____
DISFRAZARSE	CAR	_____ = _____ + _____ + _____
ENGAÑAR	CAR	_____ = _____ + _____ + _____
ESCAPISMO	DES	_____ = _____ + _____ + _____
IDIOMA <sup>†</sup>	-	_____ = _____ + _____ + _____
INFORMÁTICA <sup>†</sup>	INT	_____ = _____ + _____ + _____
INTIMIDAR	CAR	_____ = _____ + _____ + _____
INUTILIZAR MECANISMO <sup>†</sup>	INT	_____ = _____ + _____ + _____
INVESTIGAR	INT	_____ = _____ + _____ + _____
JUEGOS DE MANOS <sup>†</sup>	DES	_____ = _____ + _____ + _____
MEDICINA	SAB	_____ = _____ + _____ + _____
MONTAR <sup>†</sup>	DES	_____ = _____ + _____ + _____
NADAR	FUE	_____ = _____ + _____ + _____
PILOTAR <sup>†</sup>	DES	_____ = _____ + _____ + _____
PROFESIÓN <sup>†</sup>	SAB	_____ = _____ + _____ + _____
RECABAR INFORMACIÓN	CAR	_____ = _____ + _____ + _____
SIGILO	DES	_____ = _____ + _____ + _____
SUPERVIVENCIA	SAB	_____ = _____ + _____ + _____
TRATO CON ANIMALES	CAR	_____ = _____ + _____ + _____
TREPAR	FUE	_____ = _____ + _____ + _____

†SOLO ENTRENADA

# DOTES

[illegible]



# PODERES/DISPOSITIVOS

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN



## DATOS DE LA CAMPANA

CAMPAÑA	DIRECTOR DE JUEGO	PUNTOS DE PODER
HÉROES COMPAÑEROS		
AYUDANTES O ESBIRROS		ARCHIENEMIGO

# EQUIPO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears slightly aged or off-white. There is no handwriting or other markings on the page.

## CARGA LIGERA

11

### CARGA INTERMEDIA

11

## CARGA PESADA

11

## LEVANTAR SOBRE LA CABEZA

11/11/2011

## LEVANTAR DEL SUELO

11

## EMPUJAR/ARRASTRAR

11

## ORIGEN

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

## DESVENTAJAS Y COMPLICACIONES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.