

AVENTURA PARA

MUTANTOS & MASTERMINDS

NO PUEDES ROBAR MI GOZO



La Venganza es un plato que se sirve FRIO.
Sin embargo, en esta ocasión sólo se destilará Violencia.
Endorfina ha vuelto... y no parará hasta ver cumplidos sus
propósitos.

ES LA HORA DE LOS HÉROES

MUTANST & MASTERMINDS 2ed

No puedes robar mi Gozo (El Retorno de Endorfina)

-Aventura para de 4 a 6 PJs de Nivel medio 8 o 9-

Sinopsis

El Super Villano Endorfina cumple condena en una cárcel especial desde que el grupo de Super PJs lo capturó hace tiempo (ver *Aventura anterior de M&M 2ed denominada "ENDORFINA"*). Está continuamente sedado y controlado mentalmente para que no pueda desarrollar su poder a través de la estimulación alcohólica, además de controlar cualquier ingesta.

Pero en un fallo interno de seguridad, aliados suyos le inyectan alcohol para que se libere.

Sin embargo, sus poderes estaban mutando antes del suceso. Entonces, Endorfina huirá y, con su nuevo poder activo (no dependiente de alcohol), busca venganza.



Capítulo 1. No podréis contenerme.

En la Ciudad-Base de los SuperPJs o en aquella en que encerraron a Endorfina, la rutina es bastante monótona. Ahora tienen un renombre y un poder considerables, y se les respeta. Pero esa tarde, un aviso a su cuartel general del Capitán Héctor Andrade, asesor de Seguridad Privada de la Prisión Némesis Omega (alta seguridad y medios para retener SuperV de bajo poder) –prisión en la que encerraron a Endorfina en el pasado y que ha pasado por cambios de gestión y dirección- contacta con el grupo para contarles algo que requiere discreción.

Cuando los SPJs lleguen, verán una nube de curiosos y reporteros alrededor de la instalación, y con la aparición de los Supers se lanzarán sobre ellos con preguntas tipo “¿qué saben de la ruptura de seguridad?”, o “¿el Alcaide Torres cobró un soborno e hizo la vista gorda?”, y “¿es su grupo el responsable último de esto?”. Aturdidos, quizá deberían haber echado un ojo a las noticias (si lo

han hecho, una noticia de última hora revelará que “la Prisión Némesis Omega de la ciudad ha sufrido una ruptura de seguridad. No se sabe el alcance del problema, ni los internos que están implicados, pero se sospecha de una ayuda externa, e incluso que el Alcaide Torres podría haber sido sobornado...”

Pronto, con un pelotón de seguridad, el Capitán Héctor sale a recibir al grupo, y trata de alejarlos de la prensa para que entren en la prisión. “No saben el dolor de cabeza que tengo en este momento, y son ustedes mi esperanza y mi aspirina”. Héctor se toma un tiempo para meditar sus palabras, y les revela que Endorfina se ha fugado de la prisión. No permite que nadie escuche la conversación, ni siquiera el Alcaide Victor Torres, pues no sabe cómo ha sucedido y quiere hacer una investigación profunda de todo y después tomar medidas. Necesita descartar posibles sospechosos, así que solicita la ayuda de los PJs y el respeto que imponen para ayudar en la investigación antes de detener al SuperV.

Capítulo 2. Husmeando.

Mientras Héctor promete alejar a los curiosos y desviar la atención, pide al grupo que haga las preguntas necesarias y cuanto necesite para saber qué ha pasado. También informa de que, desde la fuga de madrugada, Endorfina no ha dado señales de vida, con lo que el grupo tendría pocas pistas por dónde empezar.

La Investigación

Informes médicos de Control de Endorfina: Toda su bioquímica de SuperV era controlada y sus niveles de endorfinas se mantenían al mínimo alejándolo de fuentes de alcohol de cualquier tipo. Había internos infiltrados que lo controlaban. Llevó un tiempo tras su encarcelamiento que estaba bajo de ánimos, pero progresivamente éstos alcanzaron sus niveles normales. El último dato muestra que todo era normal. Usar TIRADAS o SUPERSENTIDOS para investigar y rastrear datos físicos o informáticos, CD 20: Hay datos físicos que se han extraviado, incluso datos informáticos. Recuperarlos requiere un Poder apropiado a CD 20 o tirada apropiada a CD 30. En todos estos datos se revela que su genética estaba alterándose de forma natural y sutil, evolucionando a una nueva producción natural de endorfinas en abundancia. El encargado de los datos, medicación y las pruebas específicas es el Analista Químico Bartolomé Ramírez.

Testigos: Usando convicción, soborno o poderes, algunos de los internos (infiltrados incluso) pueden hablar (pruebas a CD 15-25). Dicen que el tal Marcos era reservado y blando, e incluso llegó a recibir palizas para sacarle pasta (se sabía que fue

rico o algo así). Con el tiempo, empezó a tener una actitud más orgullosa, y en la prisión empezó a darse un curioso caso de apatía que empezó meses atrás (*Inteligencia* a CD 15 si se revisaron los informes perdidos: esto coincide con el inicio de la alteración genética de Endorfina). Parece que la huida fue espectacular. Los pocos que la vieron dicen que los guardias caían a su lado babeando como si los tumbase algo invisible.

Guardias: Varios se encuentran en la enfermería, y su testimonio indica que cuando intentaron parar al SuperV se notaron mentalmente muy agotados y cayeron inconscientes. Los que trataron de pararlo vieron como la munición rebotaba en su piel y los tasers sólo le hacían cosquillas. Hay una grabación de seguridad en la que se confirma todo lo dicho por guardias e internos que vieron la fuga. En ella, Marcos alza su mano hacia algunos y una bruma sale de él hacia ellos, dejándolos KO. Su cuerpo parece crecer y endurecerse mientras va huyendo, hasta que llega a la puerta principal y fuerza al guardia a abrirla para él con amenaza de aplastarlo como una cucaracha. El inicio de la fuga está alterado (alguien ha borrado datos visuales. Para recuperarlos hay que seguir el proceso como en el caso de INFORMES. Si se logra, las imágenes perdidas muestran a un médico -el Doctor Bartolomé Ramírez- que manipula los ordenadores de la prisión para eliminar datos e imágenes tras la fuga). En imágenes iniciales de la fuga, Endorfina habla con su doctor, quien le toma una muestra de sangre y le dice que todo ha salido según lo previsto, y que su mutación se ha estabilizado para poder realizar sus planes.

El Alcaide: Es responsable de contratar al Analista Bartolomé. Recibió una buena suma de dinero para acelerar los trámites, y no hizo preguntas, aunque revisó la ficha del doctor, en la que no había manchas (cierto a medias. No es criminal, pero sí es FAMILIAR LEJANO de Endorfina y quiso ayudarlo a escapar para que compartiese con él todos sus descubrimientos y lo convirtiese en otro Super. Buscaba pasta). El dinero proviene de un fondo (investigar a CD 25) relacionado con el crimen organizado, un depósito de seguridad de Endorfina para imprevistos que ha usado su familiar.

Personal Médico: Todos están limpios en sus expedientes, salvo Bartolomé. Se dice de él entre su personal que era muy eficiente, joven para sus conocimientos, ambicioso y con un interés personal en el caso Endorfina, que decidió llevar adelante sin ayuda. Los demás le dejaron hacer porque no querían ocuparse del “bicho raro” y sus delirios de grandeza. Era un pesado y muy deprimente... hasta que se puso en manos de Bartolomé, y dejó de dar la lata. Si se registra (CD 20) entre sus posesiones, no se encontrará nada, ya que se lo ha llevado todo. En la confusión de la fuga, aprovechó para huir (su marcha no está grabada en ninguna de las cámaras de seguridad ya que las sabotó para cancelar la

grabación de su zona de paso, aunque una investigación de aquellas cámaras apagadas en ese momento permite deducir por dónde se marchó si se rastrean esas zonas –salida de personal por la parte trasera-). Investigar el pasado del Analista da con un callejón sin salida. Su identidad es falsa y reconstruida mediante pirateo informático de alta calidad. Tiradas a CD 30 (o 20 si se usan poderes apropiados) revelan que su nombre es otro, que coincide con un familiar lejano de Endorfina, que se escabulló de la investigación posterior a su detención y volvió con una identidad nueva para ayudar a su pariente.

Personal Asistente: Los celadores, servicio de higiene, cocinas y demás saben poco más de lo que hasta aquí puedan haber averiguado los SPJs. De hecho, su control de las dietas de Endorfina y del tráfico de alcohol y drogas en la prisión era tan estricto como el más capacitado de los guardias de seguridad, más aún porque sabían lo que se jugaban si algo llevaba al recluso.

Personal de Seguridad: Sus turnos de guardia para vigilar a Endorfina eran muy estrictos, y ninguno de los guardias estaba comprado, ni siquiera para pasarle material inapropiado. E incluso algunos guardias, bajo presión, dirán que se aprovecharon del estado depresivo del preso para divertirse a veces a su costa. Sin embargo, dirán que en los últimos meses, las sesiones de diversión acababan con el reo en un estado muy relajado y el guardia cansado y desganado (coinciden en el momento en el que Endorfina empieza a mutar, según datos médicos perdidos). Los guardias que están en la enfermería tras la fuga revelarán síntomas como esos, agravados. En sus análisis puede observarse que sus niveles de endorfinas son realmente bajos.

Aunque los SPJs busquen al prófugo, sólo tienen dos opciones: buscar al familiar “Doctor” o esperar a que el SuperV actúe.



Nariz de Sabueso.

Encontrar al familiar de Endorfina es sencillo si se rastrea su salida de la prisión (lo mejor es usar Poderes, pero la habilidad *Supervivencia* –Rastrear y localizar la fuente de ingresos ahorrados de Endorfina, y la transferencia de dinero al Alcaide para untarlo, también vale): los SPJs podrán cogerlo en una estación de tren a punto de embarcar a destino remoto (las tiradas serán a CD media 20). Hacer las preguntas apropiadas (el uso de Poderes [TS Vol bono +6 del PNJ] o *Intimidar* a CD 25 son buenas herramientas) revela que Marcos se halla escondido, alejado de cualquier lugar que pueda relacionarlo con sus antiguas actividades (si los

SPJs intentaron buscarlo por sus viejos contactos y lugares de negocios ilegales no hallarán nada más que callejones sin salida: nadie sabe nada de él desde que fue cogido). Usar al familiar no hará que Marcos salga, y a los SPJs sólo les queda esperar a que actúe.

NOTA: Si algún PJ deduce que la fuente de su poder ahora es la absorción de endorfinas ajenas (de ahí debilitar apáticamente a los demás), tendrá 1 Punto de Poder adicional. Deducir tras ello que donde el SuperV podría actuar es en lugares donde se genera mucha cantidad de esta sustancia natural (lugares de baile, gimnasios, grandes fiestas...)



Capítulo 3. Esta noche quiero Fiesta.

Busquen donde busquen, los SPJs no hallan a nadie, y Marcos desaparece por unos días. Cuando llegue el sábado, aparecerá en una fiesta céntrica. Si un SPJ tiene contactos en la noche o SuperV reformados de su vida criminal, le informarán que han visto a un tipo sospechoso con el que el SPJ combatió hace tiempo y metió entre rejas. Si el grupo sale a relajarse esa noche, una tirada de suerte lo llevará justo al mismo lugar donde Endorfina va a aparecer. También son válidos los Super Sentidos (Precognición) para conocer dónde estará (el DJ se ocupará de no revelar mucho usando el Fiat del Narrador –para el grupo de SPJs ya que, por mucho que busquen, no encuentran al SuperV hasta esta noche-).

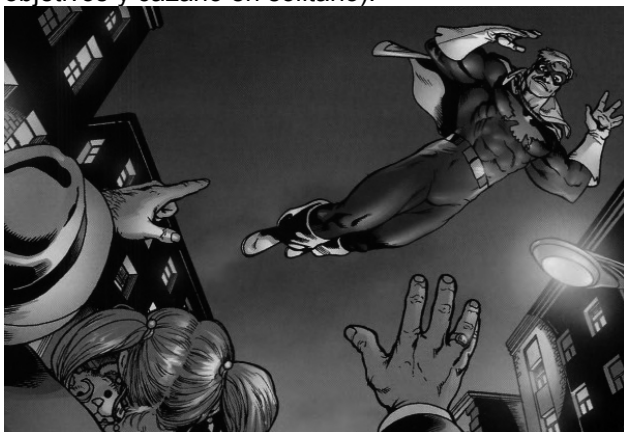
En una disco céntrica se celebra la presentación de una película (puede que esté incluso dedicada al grupo) a la que quien de el soplo al grupo estará, además de algunos SuperV, incluido Endorfina camuflado. Para localizarlo se requerirán tiradas de Atención a CD 35 entre la muchedumbre, o Poderes de Super Percepción con buenos chequeos (no menos de CD 25). Sin embargo, Endorfina va con ventaja. Cuando lo encuentren, estará en medio de una multitud cerca de los famosos. En ese momento, percibe a sus Némesis (a los SPJs que no sean invisibles), y se

desata el caos (uso del Fiat del Narrador): Endorfina absorbe energía del entorno, haciendo caer a su alrededor a muchas víctimas, e intenta huir de los SPJs usando los cuerpos, además de coger rehenes para ello. Si los SPJs se ponen duros, amenaza con secar a los rehenes si no lo dejan marchar (cumple su parte y se larga, aunque riéndose de los SPJs y prometiendo que pronto volverán a verse). Si lo acorralan y no lo dejan marchar, cumplirá su amenaza y usará al máximo su poder para dejar a punto de morir a cuantos rehenes tenga a mano (su poder no lo permite, pero usa Esfuerzo Extra para lograrlo –Fiat del Narrador-), y los PJs están en la tesitura de ayudar a los caídos o atrapar al SuperV y dejar que mueran. En el primer caso, varios SuperV que estuviesen en la fiesta aprovechan ahora para mover ficha, si los SPJs no los tenían controlados, y los entretienen como para que Endorfina huya (Fiat del Narrador). Si permiten huir al SuperV ganarán 1 Punto de Poder extra al final de la aventura. Los SuperV que estarán por allí son SPNJs que los SPJs hayan acumulado como enemigos a sus espaldas en sus aventuras habituales, pero no muy complicados. Si los SPJs atacaron a Endorfina, desoyendo sus amenazas, al día siguiente van a tener una prensa muy dura. Como prometió, Endorfina deja vivos a sus rehenes si se le dejó huir con ellos, aunque inconscientes. **NOTA:** Un Fiat del Narrador útil en este combate es que un SPJ le golpee tan duro que lo mande a tomar viento, y con eso, involuntariamente, consiga escapar del combate, como era su deseo, y el grupo se quede con un palmo de narices.

Capítulo 4. Round 2. ¡¡Fight!!

En el último enfrentamiento, Marcos tuvo que dejar claro que los SPJs son objetivo para él, derrotarlos y vengarse, a través de su cháchara de SuperV. Los SPJs deberían usar eso en su favor y tratar de tenderle trampas. Sin embargo, mientras lo piensan, Marcos vuelve a las andadas dos noches después, en un concurrido centro comercial céntrico. Esta vez se ha aprovisionado bien de rehenes, y los tiene encadenados en uno de los tejados del lugar, lo suficientemente cerca de él como para estar al alcance de su poder. Retará a los SPJs a que lo atrapen, y cuando el grupo aparezca, la euforia de sus rehenes le dará una oleada de poder para enfrentarse a ellos. Este será el combate definitivo, y los rehenes juegan un papel fundamental. Los SPJs han de azuzar el espíritu de rencor y venganza de Endorfina para que se aleje de ellos y pelee contra los SPJs. Por su parte, Endorfina los quiere retar uno a uno, si son valientes, o se encargará de que los rehenes queden en un estado irreversible de anulación emocional. Aquí la táctica esencial del combate impone que algún SPJ debe deslizarse sigiloso para liberar a los rehenes mientras otro es blanco de la ira de Endorfina. Sin embargo, el poder de éste permite atacar en área, lo cual es un punto en

contra al combate, ya que quien trate de liberar a los rehenes puede ser un objetivo de dicho poder cuando Endorfina se nutra. Además, Marcos también quiere que lo castiguen para aumentar sus otros dones, y así que su victoria sea más dulce. Llegado el caso, cuando su Absorción le haga crecer su poder, no precisará de rehenes, creyendo que su poder natural le permitirá vapulear a quien se ponga por delante. Éste es el momento en que los SPJs deben notar ese cambio en su actitud y tratar de alejarlo de las masas (se impone la táctica de golpear muy duro para lanzar al SuperV lejos de objetivos y cazarlo en solitario).



En este combate final, los SPJs ya pueden explayarse en su poder, ya que el SuperV no piensa cortarse un pelo, e incluso utilizará su habilidad de *Actuar* para fingir que se rinde si se ve vapuleado (en teoría), para tomar aliento y seguir combatiendo, usando su poder de Drenado en área y debilitando a los SPJs. En este combate, los SPJs capaces de equilibrar la balanza son los mentales, aunque a ellos también les puede afectar el poder y físicamente no serán muy duros para aguantar un vapuleo a Endorfina.



Si el combate se ve apurado para el SuperV, el DJ puede tratar de aventajarlo para él moviendo la zona del mismo a un área concurrida en la que Endorfina pueda usar su poder de Drejane a discreción, poniendo de nuevo en apuros a los SPJs. En este caso, incluso puede apelar a su moral o su sangre fría, poniendo en peligro mortal a testigos o rehenes, y haciendo que los SPJs tomen una decisión difícil, en la que zurren a Endorfina aunque éste deje muy mal parado a un rehén, o incluso lo mate. Esto acarreará preguntas a la prensa y las autoridades a posteriori, pero ahora no es momento para dudas, sino para detener a ese enloquecido villano. Endorfina será progresivamente más cruel y sádico en sus métodos, así que llega un punto en que no le importa abusar de su poder y destruir a quien se le ponga por delante, momento en que los SPJs ya no pueden dar marcha atrás a detenerlo de manera fulminante (dejándolo inconsciente... o matándolo si es necesario).

Epílogo, Recompensas y PNJs

Dejo al DJ las consecuencias de los actos de su grupo de SPJs, aunque es justo recompensarlos con varios Puntos de Héroe por tomar decisiones duras. La aventura da 3 Puntos de Poder al grupo, más 1 Punto por cada decisión tomada que implicase en la práctica las menores bajas posibles.

ENDORFINA: *N10*. **TRIB:** Fue 14+8 (22), Des 14+6 (20), Con 14+8 (22), Int, Sab y Car 14. **TS:** Dureza 6+4, For +6, Ref 5+2, Vol 2+2. **HAB:** Engañar +8, Concentración +6, Arte (Química) +8, Diplomacia +6, Saber (Ciencias de la Vida) +10, Atención +8, Interpretación (Actuar) +4, Oficio (Destilador) +8, Averiguar Intenciones +4, Sigilo +9. **DOTES:** Soltura C.C. 2, Atractivo, Soltura en Esquiva 2, Iniciativa Mejorada, Arrollar Mejorado, Derribo Mejorado, Rabia (+1 Aumento de Duración x5 Asaltos), Ataque Sometedor 2. **COMBATE:** Defensa +4 (+1 Def +3 Esq), Modificador para Resistir Desplazamiento -7. Iniciativa +9, Ataque +4, Presa +12/+14, Ataque C.C. +6.

PODERES: Bio Alimentación (Drenar) 5, Sólo Sabiduría, CD 15, Distancia 50 pies, Concentración, Área Modificable (5 cubos de 125 pies cúbicos [5x5x5]), Disipación Lenta 2 (5 minutos). Dureza (Con Aumentada) 8. Potencia (Fuerza Aumentada) 8. Super Reflejos (Destreza Aumentada) 6. Sobrecarga (Absorción) 5, Absorbe Energía e Impactos Físicos [Extra Ambos Tipos], Efecto Potenciar Bio Alimentación; Pod. Alt. Impulso Adrenal (Absorción) 6, Absorbe Energía, Efecto Potenciar Mega Poder; Pod. Alt. Recarga (Absorción) 6, Absorbe Impactos Físicos, Efecto Curación. Mega Poder (Super Fuerza) 2, +10 Fuerza, +2 Fuerza en algunas tiradas, Vinculado a Impulso Adrenal, Golpe Sísmico (Radio 60p, CD 16), Onda de Choque (+6, Cono 60p, CD 16), Palmada Atronadora (Área 30p, CD 16). Piel de Rinoceronte (**Protección**) 4, Impenetrable, Vinculado a Recarga.

Nota: Fiat de Narrador = Punto de Héroe.

Por MIGUEL "LUPINO" MOLINA

Más artículos de interés en:

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



CARACTERÍSTICAS

[illegible]

TIROS DE SALVACIÓN

TOTAL	MODIFICADOR BASAL	MODIFICADOR DE CARGA	MODIFICADORES VARIOS
		CON	
		CON	
		DES	
		SAB	

DOTES

NOMBRE	BENEFICIO
--------	-----------

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.

HABILIDADES

RANGOS
MÁXIMOS

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

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"/>
HERIDO	INCAPACITADO	MORIBUNDO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESTADOS DE FATIGA

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

DATOS DE LA CAMPAÑA

CAMPAÑA	DIRECTOR DE JUEGO	PUNTOS DE PODER
HEROES COMPAÑEROS		
AYUDANTES O ESPIRROS		ARCHIENEMIGO

COMBATE

DEFENSA = + + +
TOTAL BONIFICADOR DE DEFENSA BONIFICADOR DE ESQUIVA MODIFICADOR DE TAMAÑO DESPREVENIDO

INICIATIVA = + +
TOTAL MODIFICADOR DE DESTREZA MODIFICADOR DE PODER MODIFICADOR DE DOTES

PUNTOS DE HÉROE

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





COMBATE

DEFENSA = + + +

INICIATIVA = + + +

PUNTOS DE HÉROE

ATAQUES

ATAQUE A DIST. C./C.

ESTADOS DE DAÑO

MAGULLADO	GROGUI	INCONSCIENTE
<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"/>

DATOS DE LA CAMPAÑA

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

PODERES/DISPOSITIVOS

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				

NOMBRE	RANGO	ACCIÓN	ALCANCE	DURACIÓN
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				



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

[illegible]

CARGA LIGERA ☐ CARGA INTERMEDIA ☐ CARGA PESADA ☐
LEVANTAR SOBRE LA CABEZA ☐ LEVANTAR DEL SUELO ☐ EMPUJAR/ARRASTRAR ☐

[illegible]