



Documento aficionado sin ánimo de lucro ni interés comercial.

Escrito por **EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS**.

www.elguardiandelosarcanos.blogspot.com

Las ilustraciones incluidas son propiedad de **MARVEL WORLDWIDE, INC** y de sus respectivos autores. Todos los derechos reservados

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial

- CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Worlds in Peril son © 2015 Kyle Simons, Adam Bosarge and Jason Faulk. El texto original de *Worlds in Peril* está bajo licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported (CC BY- SA 3.0).

© 2016 Nosolorol S.L. por la edición en castellano. Todos los derechos reservados. www.nosolorol.com.



INTRODUCCION

Durante una misión científica al espacio exterior cuatro individuos obtuvieron superpoderes tras la exposición a los rayos cósmicos. Ellos son Mr. Fantástico (Reed Richards), la Mujer Invisible (Sue Storm) la Antorcha Humana (Johnny Storm) y la Cosa (Ben Grimm), convirtiéndose en los Cuatro Fantásticos.

En su búsqueda de anti-partículas para revertir la transformación de su amigo Ben Grimm, el genio científico Reed Richards descubre accidentalmente la Zona Negativa. Una dimensión alternativa a modo de universo paralelo cargada de energía negativa. Haciendo uso de su proyector ha logrado abrir un portal con fines experimentales, sin ser consciente de haber atraído la atención de una criatura ancestral que la habita. Annihilus es su amo y señor sin oposición alguna que le frene cuando un nuevo anhelo de poder anida en su oscuro corazón, el de dominar los desconocidos territorios que le han sido revelados. Durante los breves periodos en que se ha abierto el portal ha lanzado su pensamiento hacia un receptor favorable, el Doctor Muerte. Desde su trono en Latveria, Muerte ha conocido del tirano de la Zona Negativa y del enorme poder que posee. Poco más ha hecho falta para que comenzase a esbozar una estratagema que le permitiera hacerse con él para sí mismo.

DOCTOR MUERTE

Traumatizado por la muerte de su madre, la bruja Cynthia Von Muerte, a manos de Mefisto, el pequeño Victor se crió en un campamento romaní de Latveria donde aprendería las artes mágicas. Demostrando su valía pudo marchar a los Estados Unidos a completar sus estudios donde compartiría habitación con un peculiar compañero, Reed Richards. En la cima de su rivalidad construyó una máquina (manipulada por Ben Grimm quien le despreciaba por su actitud) que explotó causándole graves heridas en el rostro y su ulterior expulsión. Viajando por el mundo llegó al límite de sus fuerzas a un monasterio en el Tibet donde aprendió secretos arcanos y forjaría su conocida armadura. Seguro de su poder marchó de vuelta a Latveria haciéndose rápidamente con el poder y asegurando los derechos de los romanís que allí habitan.



Cruel y despiadado, ha planificado durante años su conquista del mundo, examinando y analizando hasta el límite toda posibilidad. Incluido el fracaso. Situación para la que preparó a un heredero biológicamente escogido, Kristoff, en el que descargar su consciencia y poder continuar así su obra.

En su búsqueda del poder, recientemente ha entrado en contacto con una entidad desconocida que puede resultarle útil.

Plan: Hacerse con el Cetro de Control Cósmico cueste lo que cueste.

Etapas:

- 1) **Puesta en escena:** (a) Fingir un golpe de estado en Latveria por parte de su heredero, Kristoff Vernard.
- 2) **Exilio:** (b) Huir de su hogar buscando asilo diplomático en la Torre Baxter.
- 3) **Engaño:** (c) Convencer a los 4 Fantásticos de que es necesario derrocar a Kristoff, al que califica de loco, para que no tenga acceso a su peligrosa armería secreta, donde alberga artefactos sumamente peligrosos.
- 4) **Apertura:** (d) Con los 4F alejados, usar el proyector de la Zona Negativa de Reed Richards para dejar entrar a Annihilus.
- 5) **Doble engaño:** (e) Robar el Cetro de Control Cósmico. (f) Cerrar el portal y dejar encerrados en la Zona Negativa a Annihilus y a los 4 Fantásticos.

DOCTOR MUERTE

ARCHIENEMIGO

OBJETIVO	Satisfacer su enorme sed de poder.
ASPECTO	Si bien su rostro está horrorosamente mutilado por una explosión suele usar una armadura argéntea de cuerpo completo.
LIMITE DE ESTADOS	3×[número de héroes].
PODERES	Magia y tecnología puntera en su armadura de combate.



HECHICERÍA

Habilidades místicas para proyectar energía, crear escudos protectores y convocar hordas de criaturas demoníacas.

GENIO CIENTÍFICO

Su armadura [V] le dota de fuerza aumentada, protección, vuelo y emisión de descargas eléctricas.

KRISTOFF VERNARD

PESO PESADO

OBJETIVO	Reemplazar a Victor como auténtico Doctor Muerte.
ASPECTO	Armadura similar a la de Muerte, aunque suele evitar la túnica.
LIMITE DE ESTADOS	2×[número de héroes].
PODERES	Magia y tecnología puntera en su armadura de combate.

HECHICERÍA

Habilidades místicas para proyectar energía, crear escudos protectores y convocar hordas de criaturas demoníacas.

GENIO CIENTÍFICO

Su armadura [V] le dota de fuerza aumentada, protección, vuelo y emisión de descargas eléctricas.



DOOMBOTS

SACO DE BOXEO

OBJETIVO	Cumplir su programación.
ASPECTO	Robots idénticos al Doctor Muerte.
LIMITE DE ESTADOS	1×[número de héroes].
PODERES	Alta tecnología incorporada.



ROBOTS

Fuerza aumentada, protección, vuelo y emisión de descargas eléctricas

HOMBRE TOPO

Harvey Rupert Elder, un ingeniero nuclear estadounidense y explorador fue objeto constante de burlas por su aspecto y sus excéntricas teorías sobre la Tierra Hueca. Cuando logró descubrir el reino subterráneo, parcialmente ciego y aparentemente aislado de la superficie del mundo para siempre, lo convirtió en su nuevo hogar llamándose a sí mismo el Hombre Topo. Haciendo uso de la tecnología encontrada y los moloides, habitantes de Subterránea, busca revancha.

Plan: Vengarse de todos los que se burlaron de su aspecto y de sus teorías sobre la Tierra Hueca.

Etapas:

- 1) **Temblores:** (a) Provocar pequeños temblores a modo de distracción.
- 2) **Terremoto:** (b) Hundir el edificio Baxter eliminando la amenaza que suponen los 4 Fantásticos a sus planes. (c) Conquistar la superficie.

HOMBRE TOPO

OBJETIVO	Subyugar al mundo de la superficie.
ASPECTO	Bajito, regordete y con gafas de culo de vaso.
LIMITE DE ESTADOS	1×[número de héroes].
PODERES	Tecnología subterránea perdida.

GENIO TECNOLÓGICO

Capaz de provocar vibraciones terrestres.



BOJUTSU

Maestro del estilo de lucha con bastón.

SENTIDOS AUMENTADOS

Dada su mala visión sus sentidos han aumentado de manera sobre humana para compensarla.

SACO DE BOXEO

MOLOIDES

OBJETIVO	Obedecer a su líder, el Hombre Topo.
ASPECTO	Humanoides de piel amarillenta que viven bajo la superficie.
RANGO DE TAMAÑO	5 a factor 20 (100 enemigos).
PODERES	Su fuerza reside en su número.

HABITANTES SUBTERRÁNEOS

Sentido de vista ciego (les afecta la luz solar).
Colmillos y garras.
Piel gruesa resistente.



MULTITUD

ANNIHILUS

Los orígenes de Annihilus son confusos y oscuros. Se cuenta que evolucionó a partir de unas esporas caídas por error en el planeta volcánico Arthros por parte

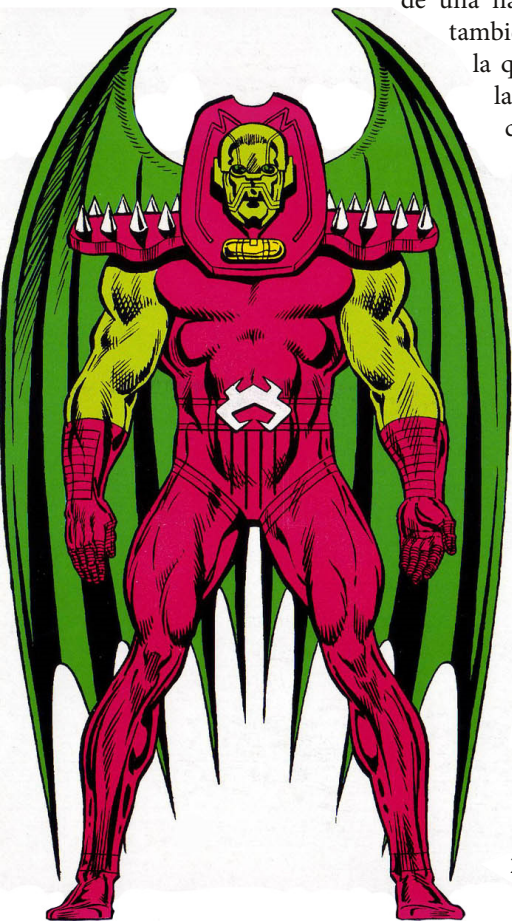
de una nave estrellada. La mutación que le dio origen también le otorgó una inteligencia extraordinaria con la que pudo hacer uso de los tubos que contenían las esporas creando su Cetro de Control Cósmico. El Cetro le permitió obtener un gran poder y aumentar indefinidamente la duración de su vida mientras lo poseyera. Annihilus utilizó su poder para convertirse en el amo de las demás formas de vida de Arthros nacidas de las esporas, conquistando el resto de la Zona Negativa.

Sin rival ni oposición ejerce su control de la Zona Negativa con puño de hierro. Pero hace poco algo le ha llamado la atención. Un portal hacia una nueva dimensión. Un terreno sin explotar para extender sus dominios. Un terreno que desea.

Plan: Lograr penetrar en la nueva dimensión descubierta con su ejército y conquistarla.

Etapas:

- 1) **Contacto:** (a) Proyectar su mente gracias al Cetro de Control Cósmico en busca de una mente receptiva. (b) Engañarle para que abra el portal y le deje pasar.
- 2) **Investigar:** (c) Obtener toda la información posible sobre el proyector de la Zona Negativa y su creador, Reed Richards.
- 3) **Preparación:** (d) Conformar un amplio ejército insectoide procedente de las esporas del planeta Arthros que le vieron nacer. (e) Poner al frente del mismo a su primer general, Blastaar, otro habitante de la Zona Negativa.
- 4) **Incursión:** (f) Penetrar a la nueva dimensión y sumirla en el caos y la destrucción acabando con toda la oposición existente.
- 5) **Fusión:** (g) Aprovechar la situación para, haciendo uso del poder cósmico del Cetro, modificar el proyector de Richards y fusionar la Zona Negativa con el mundo real para que el portal se convierta en permanente y no pueda ser cerrado. (h) Gobernar ambas dimensiones.



ANNIHILUS

OBJETIVO	Gobernar toda la realidad
ASPECTO	Entidad insectoide antropomorfa con alas membranosas.
LÍMITE DE ESTADOS	3×[número de héroes].
PODERES	Control de la energía cósmica.

ENERGÍA CÓSMICA

Fuerza, resistencia, agilidad y reflejos sobrehumanos.

CECTRO DE CONTROL CÓSMICO [V]

Control de la energía cósmica



ARCHIENEMIGO

BLASTAAR

OBJETIVO	Traicionar a Annihilus y hacerse con el control de la Zona Negativa.
ASPECTO	Humanoide enorme de color grisáceo y aspecto salvaje.
LÍMITE DE ESTADOS	2×[número de héroes].
PODERES	Proyectar energía.

FISIOLOGÍA ALIENÍGENA

Fuerza y resistencia sobrehumanas.
Increíblemente resistente a las lesiones.
Puede proyectar ráfagas de fuerza cinética de sus manos. Que también le sirven para volar como si de un cohete se tratase



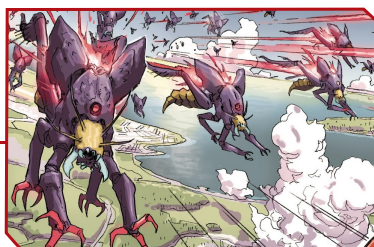
PESO PESADO

HORDA ANIQUILACIÓN

OBJETIVO	Aniquilar.
ASPECTO	Criaturas insectoides sin inteligencia.
RANGO DE TAMAÑO	10 a factor 100 (1000 enemigos).
PODERES	Enjambre.

FORMA INSECTOIDE

Pinzas desgarradoras
Capacidad de vuelo.
Caparazón duro.



MULTITUD

Antes de hacer una tirada, puedes quemar un Vínculo para asegurarte el éxito. **6-** : 7-9, **7-9** : 10+, **10+** : 12+

NOMBRE EN CLAVE		MR. FANTASTICO REED RICHARDS	
MANIOBRAR	+1	OBJETIVO	LOGROS
INVESTIGAR	+2	CREAR	
PROTEGER	0	ORIGEN	EL ACCIDENTE
INFLUIR	+1	NÉMESIS	DOCTOR MUERTE
APLASTAR	-1		
ESTADOS		PERFIL DE PODERES	
LEVES Pueden ser peligrosos si se ignoran		FÁCIL +1	
MODERADOS -1 al hacer cosas relacionadas		- TRANSFORMARSE A VOLUNTAD EN CUALQUIER COSA O FORMA IMAGINABLE - COMPRIMIRSE EN UNA PELOTA Y REBOTAR CONTRA SUS ENEMIGOS	
CRÍTICOS (Máximo 4)		DIFÍCIL +1	
-1 a una característica		- RESISTIR ATAQUES DE CONTROL MENTAL GRACIAS A SU "CONCIENCIA ELASTICA"	
-1 a todos los movimientos		- MODIFICAR SUS RASGOS FACIALES PARA HACERSE PASAR POR OTRA PERSONA	
-2 a todos los movimientos			
Última oportunidad		LÍMITE	
VÍNCULOS		- AUMENTAR SU TAMAÑO Y MASA A PROPORCIONES SIMILARES A LAS DE LA COSA, AUMENTANDO TAMBIEN SU FUERZA FÍSICA	
5+ LÍMITE		POSIBLE	
LA CIUDAD		- REDUCIR SU COHESIÓN CELULAR HASTA LLEGAR A UN ESTADO SEMI-LÍQUIDO	
FUERZAS DEL ORDEN		IMPOSIBLE	
		- MANTENER SU FORMA FÍSICA SIN UN GRADO DE CONCENTRACIÓN CONTINUA (PARECE DERRETIRSE A CÁMARA LENTA)	
VÍNCULOS POR RESOLVER			



PERFIL DE HÉROE

CUANDO REED RICHARDS CONSTRUYE UN COHETE ESPACIAL, GRACIAS A LA AYUDA DE SUE STORM Y SU HERMANO, BEN GRIMM LO PILOTA, SIENDO AFECTADOS POR LOS RAYOS CÓSMICOS QUE LOS CONVIERTEN EN LOS 4 FANTÁSTICOS

PERFIL DE EQUIPO

MIEMBRO FUNDADOR DE LOS 4 FANTÁSTICOS

RESUMEN DE PODERES

ELASTICIDAD, LO QUE LE PERMITE ESTIRARSE, DEFORMARSE Y REFORMARSE A VOLUNTAD. GENIO, ES EL SER HUMANO MÁS INTELIGENTE DEL PLANETA

LIMITACIONES

A MENUDO DIFÍCIL

VENTAJAS

CUALQUIER OBJETO IMAGINABLE O INIMAGINABLE DE ALTA TECNOLOGÍA QUE HAYA PODIDO CREAR CON SU INTELLECTO SUPERIOR

PERFIL PSICOLÓGICO

MOTIVACIÓN 1

MOTIVACIÓN 2

Antes de hacer una tirada, puedes quemar un Vínculo para asegurarte el éxito. **6-** : 7-9, **7-9** : 10+, **10+** : 12+

NOMBRE EN CLAVE		MUJER INVISIBLE SUSAN "SUE" STORM	
MANIOBRAR	+1	OBJETIVO	LOGROS
INVESTIGAR	0	PROTEGER	
PROTEGER	+2	ORIGEN	EL ACCIDENTE
INFLUIR	+1	NÉMESIS	DOCTOR MUERTE
APLASTAR	-1	PERFIL DE PODERES	
ESTADOS		FÁCIL +1	
LEVES Pueden ser peligrosos si se ignoran		- HACERSE INVISIBLE A VOLUNTAD	
MODERADOS -1 al hacer cosas relacionadas		- GENERAR CAMPOS DE FUERZA PARA CONTENER OBJETOS O HACERLOS LEVITAR (PUDIENDO ASÍ VOLAR)	
CRÍTICOS (Máximo 4)		DIFÍCIL +1	
-1 a una característica		- HACER INVISIBLE A OTRAS PERSONAS U OBJETOS	
-1 a todos los movimientos		- TRANSFORMAR SUS CAMPOS DE FUERZA EN RÁFAGAS DE FUERZA PARA EXPULSARLOS Y PROVOCAR DAÑOS A LO QUE ESTÉ APUNTANDO	
-2 a todos los movimientos		LÍMITE	
Última oportunidad		- CREAR OBJETOS Y CONSTRUCCIONES DE PURA FUERZA COMO BARRERAS O ARMAS	
VÍNCULOS		POSIBLE	
5+ LÍMITE		IMPOSIBLE	
LA CIUDAD		- CREAR UN CAMPO DE FUERZA DENTRO DE UN OBJETO O PERSONA PARA DAÑARLO O HACERLO EXPLOTAR	
FUERZAS DEL ORDEN		- MANTENER DE MANERA CONTINUA SUS CAMPOS DE FUERZA	
VÍNCULOS POR RESOLVER			



PERFIL DE HÉROE

CUANDO REED RICHARDS CONSTRUYE UN COHETE ESPACIAL, GRACIAS A LA AYUDA DE SUE STORM Y SU HERMANO, BEN GRIMM LO PILOTA, SIENDO AFECTADOS POR LOS RAYOS CÓSMICOS QUE LOS CONVIERTEN EN LOS 4 FANTÁSTICOS

PERFIL DE EQUIPO

MIEMBRO FUNDADOR DE LOS 4 FANTÁSTICOS

RESUMEN DE PODERES

INVISIBILIDAD Y CREACIÓN Y CONTROL DE CAMPOS DE FUERZA INVISIBLES

LIMITACIONES

A MENUDO DIFÍCIL

VENTAJAS

PERFIL PSICOLÓGICO

MOTIVACIÓN 1

MOTIVACIÓN 2

Antes de hacer una tirada, puedes quemar un Vínculo para asegurarte el éxito. **6-** : 7-9, **7-9** : 10+, **10+** : 12+

NOMBRE EN CLAVE		ANTORCHA HUMANA JONATHAN LOWELL SPENCER "JOHNNY" STORM	
MANIOBRAR	+2	OBJETIVO	
INVESTIGAR	-1	LOGROS	
PROTEGER	0	CONVERTIRME EN UN ICONO	
INFLUIR	+1	ORIGEN	EL ACCIDENTE
APLASTAR	+1	NÉMESIS	DOCTOR MUERTE
ESTADOS		PERFIL DE PODERES	
LEVES Pueden ser peligrosos si se ignoran		FÁCIL +2	
MODERADOS -1 al hacer cosas relacionadas		<ul style="list-style-type: none">- ENVOLVER SU CUERPO DE UN PODEROSO PLASMA QUE TIENE LA SUFICIENTE FLOTABILIDAD COMO PARA PERMITIRLE VOLAR- AUMENTAR LA POTENCIA DEL PLASMA QUE LE CUBRE PARA DERRETIR CUALQUIER PROYECTIL QUE LE SEA LANZADO- CONVERTIRSE EN UN LANZALLAMAS HUMANO	
CRÍTICOS (Máximo 4)		DIFÍCIL +2	
-1 a una característica		<ul style="list-style-type: none">- ACELERAR A VELOCIDAD SUPERSONICA DE VUELO- DARLE FORMA A SUS LLAMAS PARA QUE TENGAN LA APARIENCIA DE UN OBJETO O COSA- CONTROLAR LA TEMPERATURA AMBIENTAL A 25 METROS DE DISTANCIA A SU ALREDEDOR, AUMENTÁNDOLA O DISMINUYÉNDOLA EN VARIOS CIENTOS DE GRADOS CELSIUS	
-1 a todos los movimientos		LÍMITE	
-2 a todos los movimientos		<ul style="list-style-type: none">- LIBERAR TODA SU ENERGÍA ACUMULADA EN UNA EXPLOSION DE FUERZA SIMILAR A LA DE UNA CABEZA NUCLEAR	
Última oportunidad		POSIBLE	
VÍNCULOS		IMPOSIBLE	
3+ LÍMITE		<ul style="list-style-type: none">- CREAR UNA LLAMA CON UNA POTENCIA SIMILAR A LA DE UNA SUPER NOVA	
LA CIUDAD			
FUERZAS DEL ORDEN			
VÍNCULOS POR RESOLVER			



PERFIL DE HÉROE

CUANDO REED RICHARDS CONSTRUYE UN COHETE ESPACIAL, GRACIAS A LA AYUDA DE SUE STORM Y SU HERMANO, BEN GRIMM LO PILOTA, SIENDO AFECTADOS POR LOS RAYOS CÓSMICOS QUE LOS CONVIERTEN EN LOS 4 FANTÁSTICOS

PERFIL DE EQUIPO

MIEMBRO FUNDADOR DE LOS 4 FANTÁSTICOS

RESUMEN DE PODERES

PYROGÉNESIS Y TERMOQUINESIS

LIMITACIONES

CASI IMPOSIBLE QUE FORME RELACIONES DURADERAS

VENTAJAS

PERFIL PSICOLÓGICO

MOTIVACIÓN 1

MOTIVACIÓN 2

Antes de hacer una tirada, puedes quemar un Vínculo para asegurarte el éxito. **6-** : 7-9, **7-9** : 10+, **10+** : 12+

NOMBRE EN CLAVE

LA COSA
BENJAMIN JACOB "BEN" GRIMM

MANIOBRAR

-1

INVESTIGAR

0

PROTEGER

+1

INFLUIR

+1

APLASTAR

+2

OBJETIVO

LOGROS

DESCUBRIR QUIÉN SOY

ORIGEN

EL ACCIDENTE

NÉMESIS

EL AMO DE LAS MARIONETAS

ESTADOS

LEVES Pueden ser peligrosos si se ignoran

MODERADOS -1 al hacer cosas relacionadas

CRÍTICOS (Máximo 4)

-1 a una característica

-1 a todos los movimientos

-2 a todos los movimientos

Última oportunidad

VÍNCULOS

LÍMITE

1+

LA CIUDAD

FUERZAS DEL ORDEN

VÍNCULOS POR RESOLVER

PERFIL DE PODERES

FÁCIL +2

- ELEVAR UN CAMIÓN POR ENCIMA DE SU CABEZA CON UNA SOLA MANO
- IGNORAR EL DAÑO DE CUALQUIER ARMA CONVENCIONAL
- MANTENER UNA ACTIVIDAD INTENSA DURANTE 24 HORAS SIN MOSTRAR SIGNO ALGUNO DE CANSANCIO

DIFÍCIL +2

- RESISTIR UN PUÑETAZO DE HULK
- LEVANTAR Y LANZAR COMO UN PROYECTIL UN OBJETO DE MÁS DE 180 TONELADAS
- DAR UNA PALMADA CON SUS MANOS QUE GENERE UNA ONDA EXPANSIVA CAPAZ DE DERRIBAR A UN PELOTÓN DE ENEMIGOS

LÍMITE +1

- NO SER CORTADO POR LAS GARRAS DE ADAMANTIUM DE LOBEZNO
- SUJETAR LOS CABLES DE UN PUENTE PARA EVITAR SU DERRUMBE CON UNA PRESIÓN SIMILAR A LA DE 10.000 TONELADAS

POSIBLE

- MOVER UN EDIFICIO DE 30.000 TONELADAS Y VOLVER A COLOCARLO EN SU LUGAR

IMPOSIBLE

- VOLVER A SU FORMA HUMANA A VOLUNTAD



PERFIL DE HEROE

CUANDO REED RICHARDS CONSTRUYE UN COHETE ESPACIAL, GRACIAS A LA AYUDA DE SUE STORM Y SU HERMANO, BEN GRIMM LO PILOTA, SIENDO AFECTADOS POR LOS RAYOS CÓSMICOS QUE LOS CONVIERTEN EN LOS 4 FANTASTICOS

PERFIL DE EQUIPO

MIEMBRO FUNDADOR DE LOS 4 FANTASTICOS

RESUMEN DE PODERES

FUERZA Y RESISTENCIA SOBREHUMANAS POSEYENDO UN CUERPO HECHO DE PURA PIEDRA. TAMBIÉN ES UN HABILIDOSO PILOTO

LIMITACIONES

CASI TODOS LE DAN DE LADO ACTIVAMENTE

VENTAJAS

PERFIL PSICOLÓGICO

MOTIVACIÓN 1

MOTIVACIÓN 2