

## París Blackout



Una aventura para Marvel Heroic RPH

Por Darokin

01/04/2004

PARIS BLACKOUT .....	2
PREPARANDO EL EVENTO .....	2
ESTRUCTURA DEL EVENTO .....	2
METAS PARA ESTE EVENTO.....	3
PARÍS SE DESMAYA.....	4
INTRODUCIENDO A LOS HÉROES .....	4
RESERVA DE PERDICIÓN .....	4
EL COMIENZO.....	5
EL ORIGEN DEL PULSO: BLACKOUT .....	5
LO SUCEDIDO HASTA AHORA.....	6
ESCENA 1. EFECTOS COLATERALES .....	6
ESCENA 2. EL AUTOBÚS.....	7
ESCENA 3. ALARMAS DE ROBO .....	8
ESCENA 4. AIR-FRANCE 282.....	8
ESCENA 5. BANCO DO BRASIL .....	8
ESCENA 6. LA GRÚA.....	9
ESCENA 7. ATRACO EN LA SOCIÉTÉ GENERALE .....	9
ESCENA 8. LA HUIDA DE BLACKOUT .....	10
ESCENA 9. LA POLICÍA .....	10
ESCENA 10. INVESTIGANDO LOS HECHOS.....	10
VISITANDO LATVERIA .....	12
LATVERIA DE UN VISTAZO .....	12
INTRODUCIENDO A LOS HÉROES .....	13
RESERVA DE PERDICIÓN .....	13
EL COMIENZO.....	13
ESCENA 1. ENTRAR EN LATVERIA .....	13
ESCENA 2. BATNAKANJ.....	14
ESCENA 3. HACIA EL MONTE SORCISTA .....	14
ESCENA 4. DENTRO DE LA MONTAÑA.....	14
ESCENA 5. ESTUDIANDO LA MÁQUINA.....	16
ESCENA 6. EL REGRESO DE DOOM .....	16
ESCENA 7. A TRAVÉS DEL PORTAL.....	17
ESCENA 8. LAS RAZONES DE DOOM.....	18
FICHAS DE SUPERVILLANOS Y SUPERHÉROES.....	20

# PARIS BLACKOUT

---

*Un desvanecimiento masivo en pleno centro de París provoca una serie de graves accidentes que sumen la ciudad en el caos.*

Un grupo de súper-villanos roban de forma simultánea varios bancos en la ciudad de París. Para eliminar la oposición que encuentran y sembrar a su alrededor una situación de caos que beneficie a sus intereses, uno de los villanos – un mutante que se hace llamar BlackOut – utiliza su poder para provocar que varios miles de parisinos, en un radio de más de tres kilómetros alrededor de la Plaza Charles de Gaulle, pierdan el conocimiento al mismo tiempo. Lo que más tarde descubrirán es que todo formaba parte de una elaborada distracción para robar una pieza muy concreta de tecnología alienígena guardada en la caja de seguridad de uno de los bancos...

Este pequeño evento en dos actos está diseñado para ser una introducción al juego **MARVEL HEROIC ROLEPLAYING**, aunque se puede incluir como una aventura independiente que forme parte de un evento mayor que lleve a los superhéroes protagonistas a la ciudad de París, o incluso adaptarlo a cualquier otra ciudad con pequeños cambios.

Todo lo que hay escrito a continuación es para conocimiento del director de juego. Los jugadores deberían dejar de leer aquí para no arruinarse las sorpresas.

## PREPARANDO EL EVENTO

---

**Paris Blackout** requiere de un poco de preparación antes de dirigirla por primera vez. A continuación detallamos lo que necesitas.

- Lee el evento al completo y familiarízate con las fichas de los villanos y con las escenas clave.
- Cuando tu grupo se reúna para la primera sesión que cada jugador escoja un héroe, ya sea de entre las fichas que se incluyen o de las disponibles en el reglamento.
- Cada jugador debe escoger dos Metas que su personaje intentará seguir durante el evento. Puedes escoger las Metas de sus fichas personales o de las que se incluyen en esta misma aventura.
- Consigue dados suficientes, una buena cantidad de marcadores para utilizarlos como Puntos de Trama (PT) y algún tipo de marcador de turno para cada jugador. También podría ser buena idea anotar los valores de Afiliación y las Tramas escogidas por cada uno de los personajes para utilizarla como referencia durante el juego.
- Si tu grupo está jugando por primera vez a **MARVEL HEROIC ROLEPLAYING**, deberías explicar las reglas básicas y repasar las fichas de sus personajes con ellos. Tener copias de la hoja de referencia con el resumen de las reglas es una buena idea.

## ESTRUCTURA DEL EVENTO

---

**París Blackout** es un evento en dos actos:

El **Acto Uno** comienza con la pérdida del conocimiento de una buena parte de la población parisina y el robo de varios bancos. Los héroes deberán detener a los ladrones, resolver varias situaciones de riesgo para la población causadas por el desvanecimiento y descubrir el robo de la pieza de tecnología alienígena.

El **Acto Dos** es una aventura en Latveria, a donde los personajes tendrán que viajar para descubrir los planes del Dr. Doom y recuperar la tecnología robada para evitar que el genio científico de Doom encuentre nuevas formas de usarla en su provecho.

## **METAS PARA ESTE EVENTO**

---

En este evento hay dos Metas que los jugadores pueden escoger en lugar de las que se encuentran en sus fichas de personaje. Si más de un jugador quiere escoger la misma Meta, no hay ningún problema.

### **CAPTURAR A LOS LADRONES**

*Varios súper villanos se han encargado de ejecutar los robos en París y tú eres de los pocos que puede detenerlos y entregarlos a la justicia. ¿Pero cómo han acabado reunidos estos villanos para algo así?*

- 1 PX cuando derrotes y captures a uno de los villanos ladrones
- 3 PX cuando decidas dejar huir a uno de los villanos para ayudar a un inocente ciudadano de París o a un aliado.
- 10 PX cuando descubras a la mente criminal que se oculta tras el robo y la entregues a las autoridades o te unas a su causa.

### **DEMASIADOS BANDOS**

*Algunos héroes se alían y trabajan juntos – Xmen, Vengadores, los 4 Fantásticos... –, sin embargo la relación entre estos diferentes grupos no siempre es fácil. Cuando la causa es común y hay inocentes en peligro, colaborar es la única opción posible.*

- 1 PX cuando trabajes con héroes que no pertenezcan a tu grupo para neutralizar a un villano.
- 3 PX cuando obedezcas las órdenes de un héroe que no pertenece a tu grupo habitual.
- 10 PX cuando decidas ponerte del lado de otros héroes, o cuando defiendas los intereses de tu grupo frente al resto, en una situación que enfrente las opiniones de varios bandos.

# ACTO UNO

## PARÍS SE DESMAYA

---

En el primer Acto las Escenas se desarrollan en la ciudad de París, comienza con un desvanecimiento masivo de todos los humanos presentes en varios kilómetros alrededor de la plaza Charles de Gaulle y termina cuando la situación se estabiliza y la ciudad retorna, poco a poco, a la normalidad.

### INTRODUCIENDO A LOS HÉROES

---

El presente evento está escrito para utilizarlo como introducción, no solo al juego **MARVEL HEROIC ROLEPLAYING**, sino también al universo **MARVEL** para jugadores que no estén demasiado familiarizados con él. Es por ello que la acción está ambientada utilizando como trasfondo los hechos ocurridos en las películas **X-Men “Nueva generación”, X-Men, X-Men 2, X-Men “La decisión final”** y la Fase 1 de **MARVEL**, que culmina con la película de **Los Vengadores** (¡CUIDADO! Si no has visto algunas de estas películas, es posible que encuentres algún pequeño SPOILER en el texto). Asimismo está planteada para un grupo de protagonistas muy concretos que se indican a continuación. Ambos aspectos – ambientación y personajes iniciales – pueden cambiarse con tan solo ignorar algunos de los detalles que se indican a continuación y que se pueden utilizar solo como inspiración si los jugadores desean llevar a sus héroes favoritos.

**Magneto** está en París, lleva varios meses recorriendo Europa, sintiendo como poco a poco va recuperando sus poderes mutantes – perdidos cuando Bestia le inyecta la “cura” que suprime el gen mutante, en la película **X-Men “La decisión final”**.

**Lobezno** y **Pícaro** acaban de llegar a la ciudad de París y viajan en un taxi por la zona centro. En la escuela de Xavier, utilizando a Cerebro, han detectado la presencia en la ciudad de un mutante bastante poderoso que no aparece en el listado de los identificados por el profesor a lo largo de los últimos años. Ellos han venido a encontrarlo.

**Iron Man** y **Hulk** – ambos como sus alter egos humanos Stark y Banner – se encuentran en unas instalaciones que las **Industrias Stark** tienen en París. Ambos siguen intentando encontrar la forma de que el Dr. Banner pueda controlar a su bestia interior y han decidido continuar la investigación en Europa, lejos del radio de influencia del ejército norteamericano, quienes aún desean capturar a Hulk.

**El Capitán América** se encuentra de gira por Europa como representante de **Los Vengadores**, entrevistándose con los líderes de las diferentes naciones. El gobierno francés ha organizado un acto frente al Arco del Triunfo, donde el Capitán se encuentra hablando ante una multitud enorme.

### RESERVA DE PERDICIÓN

---

La **reserva de perdición** comienza en **2D6** para este acto.



## EL COMIENZO...

---

Pasan unos minutos del mediodía y la ciudad de París bulle de actividad. El tráfico es algo caótico en los alrededores del **Arco del Triunfo**, donde la presencia del **Capitán América** ha reunido a tal cantidad de personas que el ayuntamiento se ha visto obligado a desviarlo por las calles cercanas. Miles de parisinos se encuentran expectantes por ver a uno de los héroes del ataque alienígena sobre Nueva York y líder de Los Vengadores. Cerca de allí, metidos en un taxi en medio del atasco, se encuentran **Lobezno** y **Pícaro**.

Algo más al sur, **Magneto** descansa a la sombra de la **Torre Eiffel**. En sus manos tiene una pequeña pieza de ajedrez – un rey negro hecho de metal – que el mutante observa pensativamente.

Apenas a un par de kilómetros de allí, **Stark** y **Banner** se encuentran analizando unos datos frente a un súper ordenador, sentados cómodamente en las oficinas del edificio que las **Industrias Stark** poseen en la ciudad.

De repente un pulso de energía recorre la zona del centro, emitiendo un zumbido y provocando que los pelos se ericen a su paso. El pulso no solo se deja sentir, también se deja ver, atravesando la ciudad como si una pared de luz azul recorriera las calles, atravesando tanto personas como objetos y extendiéndose hacia el cielo y en todas direcciones. Aunque su origen es desconocido, la dirección desde la que procede resulta evidente.

Conforme el pulso va atravesando personas, éstas van cayendo inconscientes al suelo. Tan solo los mutantes parecen inmunes a sus efectos... ¿o no?

## EL ORIGEN DEL PULSO: BLACKOUT

---

El pulso de energía ha sido generado por un mutante llamado **Blackout**, justamente aquel cuyo poder ha llamado la atención de Jean Grey. Los personajes también se verán afectados por el pulso cuando atraviere sus cuerpos, teniendo consecuencias diferentes para humanos y mutantes.

Haremos una tirada de la habilidad de IMPACTO MENTAL de Blackout (su ficha la puedes encontrar un poco más adelante), utilizando los SFX de *Ataque de área* y *Blackout* – añadiremos un dado por cada uno de los personajes jugadores y asumiremos que se han añadido y utilizado como dados de efecto tantos dados adicionales como humanos hayan caído inconscientes. Los personajes tendrán que realizar su tirada de resistencia.

Los héroes humanos – Iron Man y el Capitán América – perderán la consciencia en caso de recibir estrés mental (para recuperarla deberán reducir el estrés mental al menos en un nivel, ya sea por si mismos o con ayuda de otro personaje). Si no reciben estrés, sentirán apenas un leve mareo.

Los héroes mutantes o aquellos cuya genética esté gravemente afectada – como es el caso de Hulk – no caerán inconscientes ni sufrirán daño mental si pierden la tirada de resistencia, pero sufrirán una complicación equivalente al dado de efecto y sus genes reaccionarán al impulso activando de forma involuntaria alguno de sus poderes con efectos extraños y diferentes (más adelante veremos cómo afectará concretamente a cada uno de los héroes escogidos para nuestro evento, utilízalo como inspiración si hay héroes diferentes en tu grupo de jugadores).

## LO SUCEDIDO HASTA AHORA...

---

Siguiendo las órdenes de su monarca, el Dr. Doom, BlackOut ha contratado a un grupo de mercenarios conocidos como **El Sindicato Siniestro** y se ha reunido con ellos en París. Su objetivo, hacerse con un pequeño fragmento del **Teseracto** que uno de los multimillonarios miembros de la familia Rothschild ha adquirido en una subasta ilegal y ha guardado en una caja de seguridad en las oficinas que el **Rothschild Group** posee en la ciudad.

El robo ha sido un éxito gracias a las habilidades combinadas del Sindicato y a la capacidad intimidatoria de las proyecciones emocionales de BlackOut. Con el fragmento del Teseracto en su poder BlackOut provoca una pérdida masiva de consciencia en varios kilómetros a la redonda, lo que da vía libre a los miembros del Sindicato Siniestro para asaltar varios de los bancos más importantes de la zona, incluida la propia sede del Rothschild Group, con el fin de camuflar el robo. Lo que BlackOut desconoce es que el Teseracto ha interferido con su poder, el cual ha actuado de forma distinta frente a los sujetos que poseen algún tipo de mutación.

El plan de huida para el Sindicato pasa por un vehículo de transporte aéreo que no va a llegar a aterrizar en la ciudad y que recogerá tan solo a BlackOut, dejándolos abandonados a su suerte. El vehículo sobrevolará el cielo de París en unos pocos minutos.

### COMO DIRIGIR LAS PRÓXIMAS ESCENAS

La mayoría de las escenas que se detallan a continuación se sucederán con rapidez, incluso varias ocurrirán de forma simultánea. Descríbelas mezclándolas con las acciones de los jugadores, añadiendo la siguiente escena con independencia de que las anteriores se hayan resuelto, de forma que los protagonistas tengan que tomar la decisión de en cuáles intervenir y les inunde la sensación de que tienen demasiados fuegos que apagar a la vez.

## ESCENA 1. EFECTOS COLATERALES

---

Como ya hemos mencionado, el pulso afectará a los mutantes de formas muy distintas. A continuación detallamos uno a uno lo que les sucederá:

- **Magneto** será atravesado por el pulso de energía y sus capacidades como SEÑOR DEL MAGNETISMO regresarán de golpe, pero se manifestarán de forma extraña y violenta, arrancándolo de su asiento y lanzándolo contra la torre Eiffel, quedando pegado a ella como si fuera un imán humano. La gravedad de esta manifestación dependerá de la tirada de resistencia del jugador y del dado de efecto que le haya sido asignado como complicación – caso de fallarla. Llamaremos a la complicación **Magnetismo involuntario**.

(NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: Si has decidido utilizar el trasfondo de partida que comentamos al inicio de esta aventura, pero no deseas tener a un Magneto tan mayor como el de las películas de X-Men, este es un buen momento para añadir un efecto adicional e inexplicable a este pulso de energía y describir al jugador como su cuerpo comienza a rejuvenecer a ojos vista)

- **Lobezno** estará en el taxi cuando el pulso lo atraviese y sus garras salgan de sus nudillos de forma involuntaria y dolorosa. Si el jugador ha fallado la tirada de resistencia, durante un tiempo las garras se comportarán de forma errática, saliendo y retrayéndose de forma inesperada. Llamaremos a la complicación **Garras fuera de control**.



- **Pícaro** estará sentada también en el taxi y el pulso llenará su cabeza con imágenes de una zona rural repleta de tierras de cultivo, salpicados aquí y allá por pequeñas casas de campo. Al fondo de la imagen podrá ver un pequeño pueblo que parece sacado de una postal de mediados del siglo XX, construido alrededor de un castillo de aspecto medieval. Si ha fallado la tirada de resistencia, las imágenes y la sensación de pertenecer a ese entorno rural se mezclarán con una sensación de extrañeza ante la modernidad de la ciudad de París, causándole confusión. Llamaremos a esta complicación **Pensamientos confusos**.

Si **Pícaro** logra superar la tirada de resistencia, junto con los pensamientos adquirirá el poder de IMPACTO MENTAL de Blackout, con un valor igual al dado de efecto que haya obtenido en la tirada.

(NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: Si has decidido utilizar la opción de rejuvenecer a Magneto, también podrías extender el mismo efecto a Pícaro y Lobezno, rejuveneciendo a la muchacha hasta convertirla en una jovencísima adolescente, casi una niña. En Lobezno el efecto apenas se apreciará, ya que hace años que Logan no envejece.)

- **Hulk** estará, en su forma de **Banner**, en el despacho junto a Stark. Estoy seguro de que ya has adivinado lo que va a sucederle al ser atravesado por el pulso de energía... efectivamente... si Banner – pues el jugador deberá tirar con los dados que tiene en forma humana – falla la tirada de resistencia, pasaremos directamente al estado de **HULK DESCONTROLADO**. En este caso no penalizaremos al jugador con una complicación adicional, que ya tiene bastante.

(NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: a la hora de asignar los dados de efecto del ataque de **Blackout** a los personajes, recomendamos encarecidamente **asignar el dado de mayor valor** al jugador que lleva a **Hulk** y dejar su tirada de resistencia para el último momento, a fin de disponer de algún dado adicional en la reserva de perdición – el resto de jugadores habrán sacado, sin duda, algún “1” – y así provocar la pérdida de control de Hulk, para añadirlo al caos reinante.)

## ESCENA 2. EL AUTOBÚS

---

Por fortuna para la mayoría de los que han caído inconscientes, el tráfico en esta zona de la ciudad está completamente atascado a causa de la presencia del Capitán América. Sin embargo, en una de las avenidas laterales, un autobús que se encontraba circulando ha quedado fuera de control, con su chófer caído sobre el volante y su pie presionando el acelerador. Embistiendo coche tras coche, el autobús se dirige hacia una curva que no podrá tomar y acabará atravesando el escaparate de una tienda, tras cruzar un tramo de acera, poniendo en peligro la vida de varios peatones inconscientes.

El **Capitán América**, **Lobezno** y **Pícaro** están lo suficientemente cerca como para escuchar el sonido del autobús arrollando coches a su paso, teniendo la ocasión de intervenir a tiempo. El autobús se estrellará **dos turnos** después de que lo escuchen por primera vez. Para cualquier interacción de los personajes con el **Autobús sin control**, lo consideramos una complicación de **D8**.



## ESCENA 3. ALARMAS DE ROBO

---

En el creciente silencio que seguirá al desmayo masivo de personas – ya que, exceptuando los accidentes que van a producirse, todo tipo de actividad se interrumpe – comenzarán a escucharse el sonido de varias alarmas. Cada vez más y extendiéndose por toda la zona. La mayoría de ellas corresponden a los bancos de la zona.

Cualquier personaje que esté por los alrededores del Arco del Triunfo, o que esté en una posición elevada que le permita controlar bastante terreno, podrá ver como hay algo o alguien moviéndose a súper-velocidad por toda la zona, entrando y saliendo de las diferentes oficinas bancarias.

Si alguno de los protagonistas logra interceptarlo, verá que se trata de un hombre que se mueve a una velocidad sobrehumana. Si el personaje tiene acceso a las bases de datos de S.H.I.E.L.D. podrá descubrir que se trata de **Speed Demon**, un tipo que aparece registrado como perteneciente a una banda de mercenarios que se hacen llamar **El Sindicato Siniestro**. Hasta el momento no han representado una amenaza seria como para justificar la intervención de S.H.I.E.L.D.

Si se produce un enfrentamiento contra alguno de los héroes y Speed Demon resulta herido, tratará de huir aprovechando su súper-velocidad y se reunirá en el banco de la Societé Generale con algunos de sus compañeros.

## ESCENA 4. AIR-FRANCE 282

---

Otro de los sonidos que atraerá poderosamente la atención de los personajes es el de un avión de pasajeros que está sobrevolando la ciudad en una maniobra de aproximación hacia el aeropuerto y que ha sido alcanzado por el poder de BlackOut. Los pilotos, que se encontraban pilotando de forma manual, están desmayados sobre los controles y el avión está cayendo.

Cualquiera de los personajes podrá escuchar el sonido del avión y todos los que se encuentren al aire libre podrán verlo. El **Avión a punto de estrellarse** lo trataremos como una complicación de **D12**.

Si los superhéroes no encuentran un modo de evitarlo, tres turnos más tarde se estrellará al sur de la Torre Eiffel, en el barrio de Grenelle, causando muchísimas bajas civiles y grandes daños materiales.

## ESCENA 5. BANCO DO BRASIL

---

Mientras Speed Demon vuelve locas las alarmas de medio París, **Rhino** y **Boomerang** han concentrado sus esfuerzos en la caja fuerte del Banco do Brasil, uno de los más importantes de la zona. La gigantesca mole que es el Rhino, ha embestido la puerta acorazada, arrancándola de sus goznes. El estruendo habrá sido suficiente para llamar la atención de los héroes que se encuentren cerca.

Ambos villanos se encuentran cargando una enorme cantidad de dinero en sacos y mochilas, la mayoría de las cuales serán transportadas por el Rhino. Cuando aparezcan los héroes aún estarán con las manos en la masa, pero no dudarán en recibirlos lanzándoles la puerta de la caja fuerte como si se tratara de un disco volador.

El interior del banco está formado por varias **Salas grandes y espaciosas**, en las que se encuentran tirados los cuerpos de algunos clientes y trabajadores. Nadie ha apagado la alarma, que continúa sonando **A todo volumen**.

Cualquiera de los dos mercenarios intentará huir y reunirse con sus compañeros en la Societé Generale si están siendo derrotados por los jugadores.

## **ESCENA 6. LA GRÚA**

---

En uno de los grandes edificios del centro de París, dentro de la zona afectada por el desmayo generalizado, se están realizando obras en las plantas superiores. Una grúa instalada sobre la azotea se utiliza para izar los materiales que se necesitan, maniobrada por un operario especializado. La onda energética enviada por BlackOut ha afectado a este operario pero, en lugar de desmayarse, sus poderes mutantes latentes – algo que ni él mismo conocía – se han manifestado de forma abrupta.

El pobre hombre – al que llamaremos Mike – ha sufrido unas repentinas variaciones de densidad corporal. Primero su densidad ha disminuido, lo que ha provocado que los vientos que barren la azotea lo hayan lanzado fuera de la misma, aunque por fortuna ha logrado agarrarse al brazo de la grúa. A continuación su densidad ha aumentado de forma abrupta, con lo que el brazo de la grúa está comenzando a sufrir la sobrecarga, amenazando con romperse y traer consigo parte de la azotea.

La primera noticia de que algo no va bien serán los gritos de un desesperado Mike, que resonarán de forma extraña en una zona de la ciudad en la que todo el mundo ha caído inconsciente.

Los héroes tendrán que rescatar a un tipo con una densidad corporal que lo hace más pesado que el plomo y que se encuentra agarrado al brazo de una grúa que comienza a doblarse. Si tardan demasiado – digamos un par de turnos – la grúa se partirá, destrozará la azotea y una gran cantidad de hierros y cascotes caerán a la calle, con el consiguiente riesgo para la gente que está tirada por las aceras. Mike también caerá, pero sus propios poderes mutantes lo salvarán en el último instante con un nuevo cambio de densidad que lo hará caer flotando como una pluma los últimos metros.

El único valor de Mike que vamos a considerar es su **CAMBIO DE DENSIDAD D10**.

## **ESCENA 7. ATRACO EN LA SOCIÉTÉ GENERALE**

---

Los dos últimos miembros del grupo mercenario conocido como el Sindicato Siniestro – **Beetle**, el líder del grupo e **Hydro-man** – están robando una sucursal de la Societé Generale situada a un par de kilómetros del centro de la zona de caos. Será en este lugar en el que se vayan reuniendo todos los miembros conforme vayan abandonando sus enfrentamientos contra los héroes – si es que tienen oportunidad de huir.

Hydro-man se habrá filtrado por entre las rendijas de la puerta blindada que da a la cámara acorazada, introduciéndose en el mecanismo y manipulándolo desde dentro para abrirlo.

## ESCENA 8. LA HUIDA DE BLACKOUT

---

Minutos después de provocar el “apagón” mental en París, BlackOut será recogido por un vehículo volador que el villano tomará en pleno vuelo, perdiéndose en la distancia con destino a Latveria.

Tan solo los personajes que se encuentren al aire libre tendrán la ocasión de ver como una figura envuelta en armadura sale volando de las calles de París y aborda una pequeña aeronave que aparece de repente sobre la ciudad, tan solo para desaparecer poco después, una vez BlackOut ha subido a ella.

Si alguno de los personajes intenta averiguar quién es el tipo de la armadura e intenta detener a BlackOut, tendrá que ser capaz de volar hasta donde se encuentra y enfrentarse a él y a la aeronave.

(NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: Será más interesante para el final de la aventura que BlackOut logre escapar de los jugadores, por lo que si ves necesario eliminar esta escena, hazlo. En caso que decidas jugarla, utiliza el poder que el Tesseracto otorga al villano para intentar incapacitar a los personajes y facilitar la huida de BlackOut.)

## ESCENA 9. LA POLICÍA

---

Varias patrullas de la **Policía Nacional Francesa** se dirigirán hacia la zona de conflicto a los pocos minutos de desatarse la situación de caos. Les costará abrirse paso hasta los lugares en los que se esté desarrollando el enfrentamiento entre los héroes y los villanos, pero terminarán por llegar.

Según los personajes implicados, la policía podría llegar a actuar en contra de los intereses de los jugadores, como por ejemplo en el caso de la presencia de mutantes, héroes desconocidos o si Hulk se encuentra fuera de control.

## ESCENA 10. INVESTIGANDO LOS HECHOS

---

Una vez las cosas se hayan calmado, los personajes podrán investigar qué es realmente lo que ha sucedido en la ciudad para intentar averiguar quién ha sido el responsable. Existen varios caminos por los que será posible hacerlo y, además, los personajes tendrán la opción de activar algunos de sus recursos que puedan servirles en las escenas del siguiente acto.

La primera y más obvia opción pasa por **interrogar a los villanos capturados**. Cualquiera de los personajes puede gastar un **PT** para activar un **Recurso de Amenaza** y obtener de cualquiera de ellos la información que poseen: fueron contratados por un tipo que se hace llamar BlackOut para sembrar algo de caos en la ciudad y atracar varios de los bancos más importantes. Se suponía que el tipo había organizado un plan de rescate con un vehículo aéreo que debía haberlos sacado de la ciudad una vez los robos se hubieran llevado a cabo. El tal BlackOut tiene un fuerte acento del éste – quizás Rumano o similar – e iba vestido con una armadura de alta tecnología. El primer banco que atracaron pertenecía al **Rothschild Group** y lo hicieron antes de que el tipo provocara el desmayo generalizado de la población, allí BlackOut consiguió algún objeto de una de las cajas de seguridad que no llegaron a ver. Esta información también se puede obtener de buenas maneras activando un **Recurso de Psique**.

**Investigando los robos en los bancos** y activando un **Recurso de Negocios**, se puede averiguar que no en todos los bancos se ha robado solo dinero. También se ha robado el contenido de una caja de seguridad en la sede del **Rothschild Group**. En ningún otro banco se ha producido un robo similar. Este camino les llevará a contactar con **Jacob de Rothschild**, uno de los miembros de la familia, quien les informará – no sin cierta reticencia – que el objeto robado, comprado en una subasta privada realizada en Nueva York hace varias semanas, es un pequeño fragmento de cristal azul, apenas del tamaño de un guisante, que aseguran que pertenecía al **Teseracto**.

Si alguno de los personajes activa un **Recurso Criminal** o de **Espionaje**, a través de sus **contactos** con el submundo criminal o con agencias gubernamentales – como, por ejemplo, S.H.I.E.L.D. – podrá descubrir que alguien se ha estado moviendo durante varias semanas intentando reunir a un grupo de villanos como los que finalmente han acabado sembrando el caos por París. Respecto al tipo que lo ha organizado todo –BlackOut– nadie lo conoce ni existe registro alguno sobre quién es o cuáles son sus capacidades.

Activando un **Recurso de Tecnología**, cualquier personaje que haya podido ver el transporte o la armadura de BlackOut, puede reconocer ciertos patrones de diseño que apuntan a un genio tecnológico concreto: **Victor Von Doom**. También se puede descubrir con este recurso que la seguridad de los ordenadores del **Rothschild Group** ha sido vulnerada y que alguien conocía la existencia y la ubicación exacta del fragmento.

**Las visiones** de Pícaro, obtenidas tras el ataque de BlackOut, también pueden ser una buena fuente de información. Activando un **Recurso de Ciencias** – o algún otro que los jugadores justifiquen apropiadamente – descubrirán que se corresponden con el paisaje de una zona concreta de **Latveria**, un pueblo llamado **Batnakanj**, situado cerca de la frontera con Rumanía.

Si **Magneto** es de la partida y se está utilizando el trasfondo sugerido al inicio, el hecho de localizar a un posible mutante que es capaz de despertar los poderes latentes de otros – o reactivar los de aquellos que han sido inoculados con *la cura* – debería ser motivo más que suficiente para que se uniera al resto de héroes en su expedición a **Latveria**.

# ACTO DOS

## VISITANDO LATVERIA

---

Los personajes han averiguado que el Dr. Doom es quien está detrás de los hechos acaecidos en París. Conociendo el poder del Tesseracto, la existencia de un fragmento del mismo en manos de Doom – por pequeño que éste sea – representa una amenaza que no se puede pasar por alto. Ha llegado el momento de que un grupo de héroes viaje hasta **Latveria** para recuperar el fragmento robado y averiguar qué es lo que trama **Victor Von Doom**.

### LATVERIA DE UN VISTAZO

---

Latveria es un pequeño país independiente con una superficie aproximada de 1500 km<sup>2</sup>. Limita al norte con Hungría, al noreste con Rumania, al noroeste con Serbia y al sur y sudoeste con Symkaria.

Geográficamente, **altas montañas** separan Latveria de algunos de sus vecinos. Dicha condición la ha convertido en plaza fuerte del régimen, inexpugnable para un invasor extranjero. El Monte Sorcista es quizás el más alto de los picos latverianos.

La capital de la nación es la renombrada Doomstadt, con otros centros urbanos importantes como Victorgrad y Schonstad, situados al este de la capital latveriana. Sin embargo, ni siquiera la más grande de estas ciudades podría definirse como una "gran ciudad", de hecho, apenas serían **ciudades de tamaño medio** en los Estados Unidos.

El resto de asentamientos latverianos apenas si llegan al rango de aldeas y pueblos, todos ellos con aspecto de **no haber pasado de mediados de siglo**. Esta sensación se ve reafirmada por el tipo de construcción y un urbanismo consistente en casas pequeñas que, por lo general, se distribuyen alrededor de un castillo.

La mayor parte de la tierra de Latveria se dedica a la **agricultura**, las grandes industrias no tienen sedes en el país, aunque en su capital, más específicamente en la sede del gobierno, se aloja uno de los laboratorios de robótica **más avanzados del planeta**.

La composición étnica del país es, al igual que en la mayoría de las repúblicas balcánicas, compleja y de gran importancia para el desarrollo del país. El grupo predominante es el de los Latverianos, principalmente en las zonas centrales del territorio, seguidos por los gitanos, ubicados en la zona septentrional del país principalmente alrededor de la capital. Sin embargo, es difícil determinar una diferenciación clara entre latverianos y otros pueblos.

Los gitanos son el segundo grupo étnico de importancia en el país, llevan asentados en la región desde la edad media y han sido grandes protagonistas de la historia latveriana, más en los últimos años cuando uno de sus miembros, el Doctor Doom se hizo con el poder con el apoyo de toda la comunidad gitana.

Latveria es el último feudo de Europa, conserva estructuras y **costumbres típicas de la edad media** ya desechadas en la mayoría de países del continente. La sociedad está conformada principalmente por una numerosa clase campesina, algunos comerciantes y artesanos (algunos de profesiones casi inexistentes en el resto del mundo, como herreros y armeros).

## INTRODUCIENDO A LOS HÉROES

---

Los personajes necesitarán algún medio de transporte para viajar hasta Latveria, además de decidir si quieren viajar todos juntos o por separado. También es posible que se quieran incorporar nuevos héroes a la aventura en este punto, por lo que deberían tener contacto con algunos de los héroes presentes hasta ahora, con alguna organización importante que pueda tener interés en investigar esta posible amenaza – como S.H.I.E.L.D. – o con algún grupo de superhéroes que tenga en Doom a uno de sus rivales habituales – como, por ejemplo, los 4 Fantásticos.

## RESERVA DE PERDICIÓN

---

La **reserva de perdición** comienza en **2D6** para este acto.



## EL COMIENZO...

---

Latveria es una nación reconocida e independiente y, como tal, entrar en su territorio a través de las fronteras requiere de permisos y autorizaciones que los personajes no van a conseguir por ningún camino oficial. Esto les obligará a tener que entrar en el país de forma ilegal, ya sea por tierra o por aire.

Una vez escojan cómo hacerlo, tendrán que decidir a qué lugar de Latveria se van a dirigir para intentar localizar a BlackOut. Las visiones de Pícaro apuntan a un pequeño pueblo cerca de la frontera Rumana, pero si han activado algún recurso que pueda ser de utilidad – como contactos en S.H.I.E.L.D. o con la Escuela Xavier – podrán determinar el lugar de aterrizaje del transporte aéreo – el cual se dirigió directamente hacia el **Monte Sorcista** – o localizar la presencia del propio mutante – quien, efectivamente, se encuentra en **Batnakanj**.

El orden de juego de las próximas escenas va a depender de las acciones que tomen los personajes.

## ESCENA 1. ENTRAR EN LATVERIA

---

Las fronteras de Latveria con sus países vecinos están vigiladas de forma constante – sobre todo por parte de sus vecinos – por lo que entrar en el país requerirá de ciertas precauciones por parte de los personajes.

Si intentan entrar con algún vehículo volador – lo que requerirá que activen algún recurso apropiado – tendrán que cruzar por entre las montañas, para evitar ser detectados por los radares o disponer de algún sistema de alta tecnología que los haga invisibles al radar. Esta **Vigilancia del espacio aéreo** la trataremos como una complicación de **D10**. Si los personajes no toman ninguna precaución o no consiguen superar la complicación en dos turnos, recibirán la visita de media docena de **Robots** voladores que intentarán derribar la aeronave – además del hecho de que el propio Dr. Doom estará ya advertido de su presencia.

Dejarse caer en paracaídas cerca del borde fronterizo o entrar en el país a pie por cualquiera de sus fronteras es más sencillo, aunque si el director de juego lo desea, puede incluir una complicación similar a la anterior en forma de patrullas fronterizas de **Robots**.

## ESCENA 2. BATNAKANJ

---

Batnakanj es una población fronteriza construida a los pies de una **Pequeña fortaleza** bastante antigua. Las tierras de los alrededores están plagadas de campos que los habitantes del pueblo mantienen y cultivan. **BlackOut** – al que todos conocen en el pueblo por su verdadero nombre, **Barnabás Brunszvik** – nació y se crió aquí.

El motivo del regreso de BlackOut a su pueblo es que ha venido a tomar posesión de la fortaleza, la cual le ha sido entregada por el Dr. Doom en premio a su labor, junto con el título de Conde de Batnakanj. BlackOut – o como ha decidido llamarse desde ahora, **Barnabás Von Brunszvik** - ha trasladado a la vieja construcción a su madre y a sus dos hermanas – Ninacska, Viktoria y Zsabina.

Bajo las órdenes de Barnabás, el Dr. Doom ha destinado además una patrulla completa de robots a las tierras de Batnakanj.

Si los personajes irrumpen en Batnakanj, BlackOut intentará llevar el combate lejos de donde se encuentran su madre y sus hermanas antes de utilizar su poder en toda su magnitud. Nunca hará nada que las ponga en peligro, pues ya conoce las consecuencias de una acción semejante, que causó la muerte a su padre.

## ESCENA 3. HACIA EL MONTE SORCISTA

---

El **Monte Sorcista** es el punto geográfico más elevado de toda Latveria y siempre ha estado rodeado de un aire de misticismo y leyendas, sobre todo por parte de los miembros de la etnia gitana. La historia más difundida hace referencia a un viejo hechicero Romaní que encerró en el interior de la montaña a un demonio que aterrorizaba las tierras de Europa central durante la edad media.

Es poco probable que los personajes lleguen a conocer estas leyendas, salvo que se relacionen con la población local y saquen esta información de ellos. También podrían conocerla si alguno de los personajes fuera un **experto** o un **maestro místico**. En este caso y si el jugador paga un **PT** para crear un **Recurso Místico**, su personaje podría conocer algunos detalles más concretos sobre la historia y el mito de **Pandemonia** – que puedes leer unas cuantas escenas más adelante.

El viaje hasta el Monte Sorcista se puede tratar como una **escena de transición**, que permita a los personajes recuperarse de la última batalla si así lo desean, aunque también podría incluirse el encuentro con alguna **Patrulla robótica**, sobre todo si antes han logrado entrar en Latveria sin cruzarse con ninguna de ellas o si deciden cubrir la distancia hasta el Monte en algún medio de transporte aéreo.

## ESCENA 4. DENTRO DE LA MONTAÑA

---

Una vez se encuentren en el Monte Sorcista no será difícil encontrar el lugar en el que ha aterrizado la aeronave de Doom, en una zona situada a un par de kilómetros de altura, que parece haber sido excavada. Cerca de la aeronave se distingue una abertura en la roca que conduce hacia el interior de la montaña.

Unas **Enormes puertas de acero D10** bloquean el paso. Si los personajes deciden utilizar la fuerza bruta para entrar, activarán unas **Defensas automáticas D12** ocultas en la pared de roca de la montaña. Estas defensas no tienen capacidad para atacar hacia el interior de la montaña de modo que, si logran traspasar las puertas, estarán a salvo de ellas.



Tras las puertas, un pasadizo cavernoso se introduce en la montaña, descendiendo ligeramente. El lugar está **Completamente a oscuras** y los personajes necesitarán algún tipo de luz para no tropezar en la oscuridad.

Pasado unos minutos de descenso escucharán una voz en la lejanía. Llega distorsionada por el eco pero estarán seguros de que se trataba de una carcajada y algún tpo de grito triunfal, de Doom sin duda. Si aceleran el paso, en menos de un minuto notarán una claridad fría y azulada algo más adelante, así como el sonido de botas metálicas resonando en la roca.

Accederán a una **Caverna grande**, del tamaño de un pabellón deportivo. El **Dr. Doom**, rodeado de media docena de sus **Sirvientes mecánicos** – prácticamente indistinguibles de él mismo – se encuentra frente a un portal mágico que brilla con una tenue luz azulada, la cual proporciona la **Escasa iluminación** de la caverna.

Unos símbolos mágicos tallados en la pared de roca rodean el lugar en el que se abre el portal, que es generado por una máquina cuyo diseño recuerda al aparato utilizado por Loki en Nueva York para abrir el portal que permitió la entrada a los Chitauri, aunque a una escala mucho menor. La máquina parece fusionar tecnología y magia, como todas las creaciones de Doom, y está rodeada por un **Campo de fuerza D12** que la protege. Será necesario desactivar el campo para acceder al pequeño fragmento del Tesseracto que se encuentra en su interior.

Si los personajes hicieron saltar las defensas de la entrada, el Dr. Doom les estará esperando y será casi imposible de sorprender. Los personajes tendrán que derrotar a Doom y sus robots tan solo para descubrir que, en realidad, el supuesto Dr. Doom no es más que uno de sus **Doombots**.

Cuando acaben con el Doombot podrán elegir entre dos cursos de acción muy diferentes:

- **Cerrar el portal**, para lo cual deben primero desactivar el **campo de fuerza** que impide acceder al interior de la máquina. De este modo impedirán que Doom pueda regresar por él, de donde quiera que se encuentre. Es el único modo de poder llevarse la máquina para estudiarla, si es eso lo que desean hacer. Y estudiar la máquina es la única forma de saber a dónde lleva el portal, salvo que escojan la otra opción...
- **Cruzar el portal**, lo que tendrán que hacer a ciegas, aunque podrían tener alguna sospecha si han averiguado algo sobre los mitos y leyendas que rodean al Monte Sorcista.

Cada una de estas opciones se detalla en las escenas que vienen a continuación. Las Escenas 5 y 6 corresponden a la opción de cerrar el portal; la Escena 7 se jugará si deciden cruzarlo.

## ESCENA 5. ESTUDIANDO LA MÁQUINA

---

Si desean examinar la creación de Doom para ver cómo funciona, necesitarán activar un **Recurso Tecnológico** mediante un **PT** y trasladar el equipo a un laboratorio convenientemente equipado. Sin duda tomarán la opción de salir de Latveria para hacer ésto, por lo que si no se han enfrentado todavía a **BlackOut**, éste es un buen momento para hacerlo aparecer, acompañado de media docena de **Robots** de patrulla.

Tras un examen concienzudo el aparato en el laboratorio, podrán comprender como activarlo y utilizarlo para acceder a cualquier lugar del planeta, abriendo un portal de tamaño suficiente para que puedan cruzar incluso pequeños vehículos. El diseño tiene el potencial para poder abrir un portal a cualquier punto del universo, incluso uno de gigantescas dimensiones, aunque necesitarían la energía del propio Tesseracto – lo que lo transformaría, de hecho, en el mismo aparato que ya utilizara Loki. La única gran diferencia entre ambos generadores de portales es que Doom ha limitado el suyo para que tan solo permita los viajes **en un sentido**.

Por supuesto hay otras grandes diferencias, sobre todo porque existen importantes componentes mágicos involucrados en el diseño. Será necesario activar un **Recurso Místico** para poder estudiar estos elementos y también los símbolos mágicos grabados alrededor del portal en la caverna del Monte Sorcista. La magia que posee el aparato permite también que el portal se abra hacia **otras dimensiones**, aunque la energía del pequeño fragmento del Tesseracto limita su *alcance* a realidades *cercanas* a la nuestra. El portal que Doom había abierto conduce a un semiplano vinculado a la propia montaña, un diminuto espacio extradimensional, una realidad de bolsillo... una prisión.

La prisión del Monte Sorcista mantiene encerrada en su interior a la hija de un **Señor Demonio del Caos**, una **Súcubo** llamada **Pandemonia**, que aterrorizó Europa Central durante la edad media. La demonio se alimentaba de la fuerza vital de la gente, transformando sus aldeas en su propia versión del infierno. Su reinado de terror finalizó cuando fué aprisionada en la montaña por un hechicero de origen Romaní.

## ESCENA 6. EL REGRESO DE DOOM

---

Cuando los personajes piensen que todo está solucionado y que el aparato de Doom más vale ponerlo a buen recaudo o destruirlo, un portal mágico se abrirá en las cercanías de donde se encuentren. El portal emitirá calor y un fulgor rojizo, a diferencia de la fría luz azul generada por el fragmento de Tesseracto, y de su interior saldrán el **Dr. Doom** y la propia **Pandemonia**.

La Súcubo, ayudada por Doom, intentará acabar con los personajes, a los que considera tan peligrosos como al gitano que la aprisionó – Doom le ha hablado de ellos y sus poderes. Para ello no dudará en utilizar cualquier artimaña, creando ilusiones o atacando a inocentes para desviar la atención de los héroes si se ve apurada.

Los personajes podrían darse cuenta de que Doom no actúa como en él es habitual. Su ego es tan enorme que le impide colaborar con otros y nunca ha hecho equipo con nadie como lo está haciendo con Pandemonia. Cualquier personaje con una habilidad en **Psique** – ya sea experto o maestro – puede utilizar una **Oportunidad** para activar un **Recurso de Psique** y darse cuenta de ese detalle. En ese momento el personaje reparará en un extraño dibujo grabado en la máscara de Doom, justo sobre la frente, que representa una **pirámide alada flotando sobre un semicírculo**, igual que uno de los que había grabados alrededor del portal mágico de Latveria. Mediante artes mágicas, la Súcubo está controlando la mente del Dr. Doom.

Para liberar a Doom del hechizo que lo controla, deberán destruir el **Sigilo de Pandemonia D10** que hay grabado sobre su armadura. En el momento en que quede destruido, Doom se liberará del control mental al que lo tiene sometido la Súcubo y se unirá a los héroes en su lucha. Derrotar a Pandemonia en combate también liberará a Doom del hechizo mágico. En ambos casos el sigilo se deshará como si nunca hubiera existido, consumiéndose en una llamarada de fuego.

Si Pandemonia es derrotada en combate, su esencia demoníaca la llevará de regreso al inframundo, donde podrá recuperarse y algún día regresar en busca de venganza. Sin embargo, este extremo es casi una victoria para ella, encerrada desde hace siglos en el interior del Monte Sorcista. Una forma más segura de vencerla consiste en atraparla de nuevo en la montaña, el único modo de lograrlo implica utilizar el artefacto de Doom para abrir nuevamente el portal e intentar arrastrar a su interior a la Súcubo.

Si los personajes ya saben cómo hacerlo funcionar, solo necesitarán **Crear un Portal D8**. Meter por él a la súcubo ya será otra cuestión. Si aún no saben hacerlo funcionar necesitarán en primer lugar los conocimientos de Doom o activar una **oportunidad** para crear un **Recurso Tecnológico**. Si Doom ha sido liberado del sigilo, él mismo se encargará de poner su invento en marcha.

La siguiente escena que deberás jugar ahora es la **Escena 8. Las Razones de Doom**.

## ESCENA 7. A TRAVÉS DEL PORTAL

---

Cuando los personajes crucen el portal mágico tendrán la sensación de que siguen en el interior de la montaña, sin embargo las condiciones del lugar son muy distintas a donde estaban hace unos instantes.

Se encuentran en el interior de una enorme caverna cerrada, tan grande como varios estadios de fútbol. Están en una cornisa a una veintena de metros sobre el suelo, por lo que tienen una buena visión de todo el interior. Hace un **Terrible calor** y súbitas **Lenguas de fuego** brotan de los lugares más inesperados, proporcionando una **Iluminación escasa e intermitente**. El portal que acaban de cruzar ha desaparecido y ya no está a sus espaldas.

Frente a ellos se extiende un laberinto, formado por gruesos muros de roca rojiza que se elevan hasta casi la altura a la que se encuentran los personajes. El laberinto se extiende por toda la superficie de la caverna y, en su centro, una torre cuadrada se eleva hasta unir el suelo con el techo. En lo más alto de la torre se distinguen varias ventanas de las que sale algo de luz.

Los personajes deberán enfrentarse al laberinto y alcanzar la torre del centro. Como sin duda alguno de los héroes será capaz de volar, en cuanto uno de ellos se alce del suelo verán como los muros comienzan a crecer hasta alcanzar el techo. Si algún personaje quiere, podrá intentar adelantar el máximo camino posible volando, aunque eso significará separarse de algunos de sus compañeros – utiliza el poder de volar para la primera tirada de **Cruzar el laberinto D10**. Cuando el resto se dirija hacia el laberinto, aunque no hayan utilizado ningún poder de vuelo, las paredes crecerán igualmente.

Los personajes entrarán entre paredes de roca y tendrán que intentar **Cruzar el laberinto D10**. Podrán utilizar las habilidades y poderes que consideren oportunos, pero la primera vez que el laberinto les derrote, le asignaremos la complicación **Separado de sus compañeros D8**. Una vez esté solo, cada nuevo fallo dentro del laberinto le causará tanto **Estrés emocional** como indique el dado de efecto del director de juego. Si un jugador supera

su límite de estrés, quedará perdido en el laberinto hasta que otro jugador lo encuentre y lo guíe.

Los primeros personajes que se pierdan y acaben separados del resto serán atacados por **Doom** y **Pandemonia** – cada uno atacará a un personaje diferente. Si alguno de los personajes logra llegar hasta la torre, Pandemonia dejará el combate en el que esté envuelta y regresará para luchar contra los que estén allí. Doom se unirá a ella cuando no queden personajes en el laberinto.

Si los personajes se enfrentan a la vez a Doom y Pandemonia, podrían darse cuenta de que Doom no actúa como en él es habitual. Su ego es tan enorme que le impide colaborar con otros y nunca ha hecho equipo con nadie como lo está haciendo con Pandemonia. Cualquier personaje con una habilidad en **Psique** – ya sea experto o maestro – puede utilizar una **Oportunidad** para activar un **Recurso de Psique** y darse cuenta de ese detalle. En ese momento el personaje reparará en un extraño dibujo grabado en la máscara de Doom, justo sobre la frente, que representa una **pirámide alada flotando sobre un semicírculo**, igual que uno de los que había grabados alrededor del portal mágico de Latveria. Mediante artes mágicas, la Súcubo está controlando la mente del Dr. Doom.

Para liberar a Doom del hechizo que lo controla, deberán destruir el **Sigilo de Pandemonia D10** que hay grabado sobre su máscara. En el momento en que quede destruido, Doom se liberará del control mental al que lo tiene sometido la Súcubo y se unirá a los héroes en su lucha. Derrotar a Pandemonia en combate también liberará a Doom del hechizo mágico. En ambos casos el sigilo se deshará como si nunca hubiera existido, consumiéndose en una llamarada de fuego.

Si Pandemonia es derrotada en combate, su esencia demoníaca la llevará de regreso al inframundo, donde podrá recuperarse y algún día regresar en busca de venganza. Sin embargo, este extremo es casi una victoria para ella, encerrada desde hace siglos en el interior del Monte Sorcista.

Si algún personaje es derrotado por Doom o Pandemonia, su cuerpo será llevado hasta lo alto de la torre y encarcelado hasta que la súcubo tenga ocasión de marcarlo con el **Sigilo de Pandemonia**. Una vez marcados, pasarán a estar controlados mentalmente por el demonio, del mismo modo que lo está Doom. Si todos los personajes llegaran a quedar controlados de este modo, Pandemonia podría utilizar sus habilidades – las de Doom principalmente – para conseguir escapar de su prisión.

## **ESCENA 8. LAS RAZONES DE DOOM**

---

Si Pandemonia ha sido derrotada y encerrada de nuevo en su prisión del Monte Sorcista o enviada de regreso al infierno, la magia que mantenía bajo su control a Doom – y quizás a alguno de los personajes – también se desvanecerá. Sea por una de estas razones o porque los personajes lograron liberarlo del hechizo en primer lugar, el soberano de Latveria – quien se considera a sí mismo un hombre de honor – se sentirá en deuda con ellos.

Si le dan la ocasión, el Doctor explicará las razones que le han llevado a robar el Tesseracto. No será una confesión ni mostrará ningún tipo de arrepentimiento, tampoco está pidiendo permiso a nadie, se trata de un relato de hechos y nada más. El fragmento de Tesseracto sigue considerándolo de su propiedad y pretende seguir con sus planes, aunque para ello tenga que volver a enfrentarse a los personajes.

Esto es lo que contará Doom a los personajes:

La madre de Víctor Von Doom – Cynthia – era una hechicera gitana muy poderosa. Cuando Víctor no era más que un niño, ella realizó un pacto con un poderoso demonio llamado Mephisto para liberar a su pueblo del yugo del Barón Vladimir, un tirano que posteriormente acabaría convirtiéndose en Rey de Latveria.

El trato con el demonio no salió como su madre había previsto. Mephisto pervirtió el espíritu de dicho pacto y la magia utilizada por su madre escapó a su control, siendo herida de muerte por uno de los guardias del Barón. Su propio esposo – Werner Von Doom, el curandero del clan gitano – fue quien la enterró en mitad del bosque.

Al haber muerto sirviendo a un demonio, el espíritu de Cynthia quedó condenado para siempre. Su alma se encuentra en el inframundo, en poder de Mephisto, sometida a terribles tormentos que durarán por toda la eternidad. Doom les jurará que lo ha visto con sus propios ojos – su mano tocará su máscara de forma casi inconsciente al decir esas palabras.

Cuando Víctor vio lo ocurrido en Nueva York, comprendió que el Tesseracto podría ser la llave que le permitiese abrir las puertas del inframundo y viajar hasta allí para recuperar el alma de su madre, sin embargo quedó lejos de su alcance – de momento – cuando Thor se lo llevó de regreso a Asgard. La aparición del pequeño fragmento de Tesseracto en el mercado negro fue una sorpresa inesperada. Rápidamente rastreó al comprador y urdió toda la trama del robo, con la esperanza de que esa pequeña porción del basto poder el artefacto fuera suficiente para sus planes.

Mientras encargaba a BlackOut su recuperación, Doom construyó su propia versión del aparato utilizado por Loki para abrir el portal sobre Nueva York, pero aún le faltaba conocer la ubicación exacta del reino de Mephisto, pues los libros de su madre indican cómo invocarlo, pero no cómo llegar hasta él – sin necesidad de morir. No tardó en recordar las leyendas de su pueblo que hacían referencia a un demonio atrapado en el Monte Sorcista. Sin duda un demonio sabría cómo encontrar a otro y una simple súcubo no debería ser rival para Doom.


Lamentablemente los demonios son criaturas taimadas y astutas, incluso uno de tan escaso poder. Habían llegado a un acuerdo por el cual Pandemonia mostraría a Doom la forma de llegar hasta el reino de Mephisto a cambio de ser liberada de su prisión, pero la súcubo traicionó el pacto – algo propio de una criatura indigna y sin honor, como se encargará de remarcar Doom – y, aprovechando la distracción de Doom mientras le contaba lo que tanto ansiaba conocer, trazó una marca demoníaca sobre su máscara, tomando control de su mente.


Pero ahora la mente de Doom está libre de nuevo, conoce el camino hasta el reino de Mephisto y tiene el instrumento necesario para abrir un portal hasta allí, derrotar al demonio y liberar el alma de su madre. Y está dispuesto a hacerlo, aunque para ello tenga que acabar con la vida de los mismos que acaban de liberarle de la súcubo...

Ahora es el momento de los personajes de decidir qué quieren hacer:


Pueden dejarle a Doom el fragmento del Tesseracto y arriesgarse a que haga un mal uso de él en el futuro; pueden negarse e intentar llevárselo por la fuerza, lo que significará una lucha contra Doom – que puede utilizar su magia para traer a varios de sus **Sirvientes Mecánicos** e incluso a **BlackOut**, si lo consideras necesario; o pueden acabar divididos en bandos diferentes y luchar entre sí.


Cabe la posibilidad de que algunos decidan que quieren ayudar a Doom e internarse con él en el inframundo, pero Doom rechazará esa posibilidad, su orgullo no le permite contar con ayuda y, además, es un tema personal que no le incumbe a nadie más.

BLACKOUT				Barnabás Brunszvik (Desconocido)													
Solo	D10	Al servicio de su Rey	D8	Barnabás nació y creció en un pequeño pueblecito de Latveria hace ya casi treinta años. La vida como granjero nunca le atrajo y pronto mostró su interés por la vida militar. Para su desgracia, su país cuenta con un ejército compuesto por androides y autómatas en el que no tenía cabida. Su obsesión le llevó a intentar conseguir audiencia con el monarca, petición que le fue denegada una y otra vez.													
Compañero	D6	¡Por mi familia!	o														
Equipo	D8	Conoce poco mundo	D4														
MUTACIÓN INDUCIDA				El rechazo y la frustración despertaron sus poderes mutantes. La primera manifestación de los mismos dejó inconscientes a más de un centenar de personas, varias de las cuales acabaron sumidas en un coma irreversible, incluido su padre. Esta manifestación fue la que, finalmente, llamó la atención del Dr. Doom.													
Impacto mental	D12	Sentidos mejorados	D8														
Proyectar emociones	D8	Resistencia Psíquica	D10														
<b>SFX: ATAQUE DE ÁREA.</b> Selecciona múltiples objetivos. Por cada objetivo adicional, añade D6 a tu reserva y guarda +1 dado de efecto.																	
<b>SFX: BLACKOUT.</b> Dobra el nivel de IMPACTO MENTAL en tu siguiente acción, luego desconecta el poder. Recupera el poder activando una oportunidad. Cualquier persona que reciba daño, pierde la consciencia hasta que reduzca dicho daño al menos en un nivel.																	
<b>Límite: MUTANTE.</b> Aumenta un dado o añade un D6 a la reserva de perdición cuando te veas afectado por METAS o tecnología específica para mutantes.																	
ARMADURA PROTECTORA																	
Fuerza mejorada	D8	Resistencia mejorada	D8														
Reflejos mejorados	D8	Vuelo subsónico	D8														
<b>SFX: ENFOCADO.</b> En una reserva de acción que incluya algún poder de ARMADURA PROTECTORA, sustituye dos dados del mismo valor por uno del valor siguiente.																	
<b>Límite: EQUIPO.</b> Desconecta la ARMADURA PROTECTORA y aumenta el valor de un dado o añade un D6 a la reserva de perdición. Gasta un D6 de la reserva de perdición para reactivarla.																	
¡TENGO EL TESERACTO!				<p>Actualmente va equipado con una armadura diseñada por el propio Victor Von Doom y es uno de los pocos seres vivos que forma parte del ejército de Latveria.</p>													
<b>Límite: INTERFERENCIA.</b> El SFX de BLACKOUT se ve afectado por la presencia del Tesseracto. Los mutantes y otros seres afectados por grandes mutaciones genéticas, no pierden la consciencia, pero sus mutaciones se activan de formas imprevistas, convirtiéndose en una complicación.																	
Experto en Combate	D8	Experto en Espionaje	D8														
F	d4	d6	d8	d10	d12	M	d4	d6	d8	d10	d12	E	d4	d6	d8	d10	d12

HYDRO-MAN				Morries “Morrie” Bench							
Solo	D6	Tonto de remate	D8	Mutado a causa de un accidente en un barco carguero dotado de generadores experimentales, el marinero Morries Bench decidió utilizar su nuevo cuerpo líquido para obtener beneficios.							
Compañero	D4	Matón	o								
Equipo	D8	Vengativo	D4								
CUERPO LÍQUIDO											
Fuerza mejorada	D8	Crecimiento	D8								
Intangibilidad	D8	Nadar	D8								
Proyección de agua	D8	Control del agua	D8								
<b>SFX: ATAQUE DE ÁREA.</b> Añade un D6 y quédate un dado de efecto adicional por cada objetivo adicional.											
<b>SFX: AHOGAR.</b> Añade un D6 a tu reserva de dados, reduce en un nivel el dado mayor y aumenta en un nivel el estrés o la complicación causada.											
<b>Límite: DESECADO.</b> Desconecta todos los poderes de CUERPO LÍQUIDO contra un ataque deshidratante y añada un D6 o aumenta el valor de un dado de la Reserva de Perdición. Activa una oportunidad para recuperarte.											
Experto Criminal		D8									
F	d4	d6	d8	d10	d12	E	d4	d6	d8	d10	d12
			M	d4	d6	d8	d10	d12			




SPEED DEMON				James Sanders													
Solo	D8	Ladrón súper veloz	D8	<p>Adquirió sus poderes mediante un compuesto químico creado por si mismo a partir de una fórmula creada por una entidad inmortal conocida como Gran Maestro.</p> <p>Prefiere trabajar en equipo, aunque suele terminar por convertir a sus compañeros en rivales a causa de su ego.</p> 													
Compañero	D6	Químico farmacéutico	o														
Equipo	D10	Fanfarrón arrogante	D4														
VELOCISTA MUTAGÉNICO																	
Velocidad Sobrehumana	D10	Correr por la pared	D10														
Reflejos Sobrehumanos	D10	Aguante mejorado	D8														
<p><b>SFX: CICLÓN.</b> Solo se puede usar si en la acción se está utilizando VELOCIDAD SOBREHUMANA o CORRER POR LA PARED. Añade un D6 y guarda un dado de efecto adicional por cada objetivo adicional. Si solo se está afectando a un objetivo, dobla el dado de VELOCIDAD SOBREHUMANA o CORRER POR LA PARED para esta acción.</p> <p><b>SFX: LLUVIA DE GOLPES.</b> Aumenta o dobla un poder de VELOCISTA MUTAGÉNICO contra un único objetivo. Elimina el dado de mayor valor y suma tres dados para calcular tu total.</p> <p><b>SFX: MULTI-PODER.</b> Usa dos o más poderes de VELOCISTA MUTAGÉNICO en una sola reserva de dados bajando un nivel por cada poder adicional.</p> <p><b>Límite: AGOTADO.</b> Desconecta cualquier poder de VELOCISTA MUTAGÉNICO y añade un D6 a la Reserva de Perdición o aumenta el dado más bajo en un nivel. Recupera el poder activando una oportunidad.</p>																	
Experto en Acrobacias	D8	Experto Criminal	D8														
Experto en Combate	D8	Experto en Ciencias	D8														
F	d4	d6	d8	d10	d12	M	d4	d6	d8	d10	d12	E	d4	d6	d8	d10	d12

RHINO				Aleksei Sytsevich			
Solo		D10	Gigante desbocado		D8	<p>Aunque en principio era solo otro matón sin futuro, Alekei Systevich decidió que quería algo más. Obsesionado con sueños de riqueza y poder, este bruto sin cerebro se sometió a una serie de peligrosos tratamientos con químicos y radiación y recibió un traje de grueso polímero que quedó unido para siempre a su piel.</p> <p>El resultado final fue que su fuerza, su velocidad al correr y su resistencia al dolor físico, aumentaron de forma drástica, lo que lo convierte en una amenaza real.</p> 	
Compañero		D6	Lento de mente		0		
Equipo		D8	Tiene conciencia		D4		
TRAJE Y MODIFICACIONES DEL RHINO							
Embestida del Rhino		D12	Fuerza Divina		D12		
Aguante Sobrehumano		D10	Resistencia Divina		D12		
Velocidad mejorada		D8					
<p><b>SFX: ATAQUE DE ÁREA.</b> Añade un D6 y quédate un dado de efecto adicional por cada objetivo adicional.</p> <p><b>SFX: VISION LIMPLIA.</b> Las sustancias apuntadas a la cara delRhino se desintegran automáticamente.</p> <p><b>SFX: CARGA PODEROSA.</b> Consume un D6 de la Reserva de Perdición para doblar la EMBESTIDA DE RHINO durante una acción y aumentar el estrés físico causado en +1.</p> <p><b>Límite: DEMASIADA INERCIA.</b> Añade un D6 a la Reserva de Perdición o aumenta en +1 el dado de menor tamaño y convierte la EMBESTIDA DE RHINO en una complicación. Activa una oportunidad o consume un D6 de la Reserva de Perdición para recuperarte.</p> <p><b>Límite: SUSCEPTIBLE.</b> Añade un D6 a la Reserva de Perdición para aumentar el estrés emocional en +1 a causa de insultos y burlas de tus enemigos.</p>							
Experto en Combate		D8					
F d4 d6 d8 d10 d12			M d4 d6 d8 d10 d12			E d4 d6 d8 d10 d12	

POLICÍA NACIONAL FRANCESA D8							
Solo	D4	Chaleco Blindado	D6	F	d4	d6	d8 d10 d12
Compañero	D6	Comunicaciones	D6	M	d4	d6	d8 d10 d12
Equipo	D8	Armas cortas	D6	E	d4	d6	d8 d10 d12



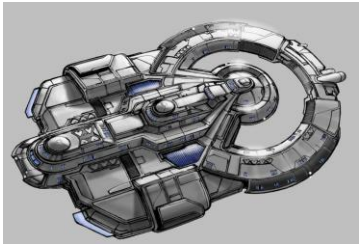
BOOMERANG				Fred Myers			
Solo	D8	Atlético	D8	<p>Nacido en Australia pero criado en los Estados Unidos, Fred Myers mostró interés por el baseball, entrenando rigurosamente hasta perfeccionar su brazo de lanzador. Esto llevó a Myers a ganarse un hueco en un equipo de las grandes ligas. Muchos periodistas deportivos estaban de acuerdo en que Myers podría haberse convertido en una leyenda, pero en menos de un año fue suspendido por aceptar sobornos. Poco después comenzó su vida criminal como asesino a sueldo, armado con boomerangs capaces de todo tipo de trucos y propulsores en sus botas que le permiten volar.</p> 			
Compañero	D6	Brazo de lanzador de élite	O				
Equipo	D10	Exceso de confianza	D4				
EQUIPAMIENTO DE MERCENARIO							
Boomerang	D8	Botas propulsoras	D6				
<p><b>SFX: BOOMERANGS TRUCADOS.</b> Cuando creas ventajas o complicaciones basadas en los boomerangs, añade un D6 a la reserva de dados y aumenta el dado de efecto en +1.</p> <p><b>SFX: ATAQUE DE ÁREA.</b> Añade un D6 y quédate un dado de efecto adicional por cada objetivo adicional.</p> <p><b>SFX: PUÑADO DE BOOMERANGS.</b> Aumenta o dobla el poder de BOOMERANG contra un único objetivo. Elimina el dado de mayor valor y suma tres dados para calcular tu total.</p> <p><b>SFX: MARKSMAN.</b> Baja un nivel un dado de la Reserva de Perdición para repetir todos los dados que saquen 2 o 3 en una tirada con BOOMERANG.</p> <p><b>Límite: EQUIPO.</b> Desconecta el EQUIPAMIENTO DE MERCENARIO y aumenta el valor de un dado o añade un D6 a la Reserva de Perdición. Consume un D6 de la Reserva de Perdición para recuperarlo.</p>							
Experto en Acrobacias	D8	Experto Criminal	D8				
Experto en Combate	D8						
F d4 d6 d8 d10 d12			M d4 d6 d8 d10 d12	E d4 d6 d8 d10 d12			

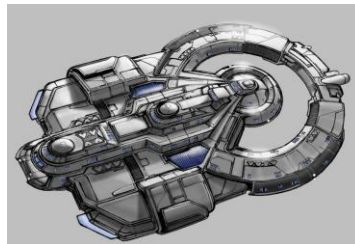
BEETLE				Abner Jenkins													
Solo	D8	Mercenario avaricioso	D8	<p>Cansado de un trabajo mal pagado y donde no se le valoraba lo suficiente, Abner Jenkins, un experto en mecánica aeronáutica, decidió pasarse al mundo criminal, diseñando y construyendo su propia armadura voladora. La armadura, tras varias mejoras, está dotada de varios extras, entre los que se incluye un ordenador de combate programado para anticipar los movimientos de los adversarios a los que se enfrenta, analizando sus estilos de lucha.</p> 													
Compañero	D6	Centrado en sí mismo	O														
Equipo	D10	Líder capacitado	D4														
ARMADURA DE BEETLE																	
Mordisco eléctrico	D8	Trepar por las paredes	D8														
Volar	D6	Resistencia Sobrehumana	D10														
Fuerza mejorada	D8																
<p><b>SFX: MULTI-PODER.</b> Usa dos o más poderes de VELOCISTA MUTAGÉNICO en una sola reserva de dados bajando un nivel por cada poder adicional.</p> <p><b>SFX: VELOCIDAD AUMENTADA.</b> Aumenta el poder de VUELO en +1 o +2. Reduce el resto de poderes de la ARMADURA DE BEETLE en la misma cantidad, excepto la RESISTENCIA SOBRESHUMANA.</p> <p><b>SFX: VISIÓN DE 360°.</b> Beetle puede ver en todas direcciones.</p> <p><b>SFX: ORDENADOR DE COMBATE.</b> Si Beetle ha observado a un oponente, puede incorporarlo a su ordenador de combate. Cuando reaccione o haga una acción de ataque contra uno de dichos oponentes, dobla o aumenta un nivel un poder de la ARMADURA DE BEETLE.</p> <p><b>Límite: FUENTE DE ENERGÍA AGOTADA.</b> Desconecta todos los poderes dela ARMADURA DE BEETLE (excepto RESISTENCIA SOBRESHUMANA) y aumenta el valor de un dado o añade un D6 a la Reserva de Perdición. Consume un D6 de la Reserva de Perdición para recuperarla.</p>																	
Experto en Acrobacias	D8	Experto Criminal	D8														
Experto en Tecnología	D8	Experto en Vehículos	D8														
F	d4	d6	d8	d10	d12	M	d4	d6	d8	d10	d12	E	d4	d6	d8	d10	d12

DOOM-JET			
Solo	D10	Blindaje	D8
Compañero	D8	Muy rápida	o
Equipo	D6	Piloto automático	D4
AERONAVE LATVERIANA			
Vuelo supersónico	D10	Sentidos Mejorados	D8
Camuflaje	D10	Resistencia Mejorada	D8
Cañones de energía	D8		
SFX: ATAQUE DE ÁREA. Añade un D6 y quédate un dado de efecto adicional por cada objetivo adicional.			
SFX: CONCENTRAR EL FUEGO. Aumenta o dobla el poder de CAÑONES DE ENERGÍA contra un único objetivo. Elimina el dado de mayor valor y suma tres dados para calcular tu total.			
Límite: FALLO DEL SISTEMA. Desconecta un poder de AERONAVE LATVERIANA y aumenta el valor de un dado o añade un D6 a la Reserva de Perdición. Consume un dado de la Reserva de Perdición para recuperarlo.			
Experto en Combate	D8	Experto en Vehículos	D8
F	d4	d6	d8 d10 d12

Pequeña aeronave de transporte, con capacidad para una docena de tripulantes y dotada de pequeñas torretas defensivas.


Sus principales cualidades son su velocidad y capacidad de ocultación, lo que la hace muy útil para transportar o rescatar a pequeños grupos de zonas comprometidas.








PATRULLAS ROBOT				
Equipo 6D8		Alerta y vigilancia Alta Tecnología		
TECNOLOGÍA LATVERIANA				
Vuelo subsónico D8		Sentidos Mejorados D8		
Cañones de energía D8		Resistencia Mejorada D8		
<b>SFX: ATACAR EN MASA.</b> Cuando utilices CAÑONES DE ENERGÍA añade un D6 y quédate un dado de efecto adicional por cada objetivo adicional.				
<b>SFX: CONCENTRAR EL FUEGO.</b> Aumenta o dobla el poder de los CAÑONES DE ENERGÍA contra un único objetivo. Elimina el dado de mayor valor y suma tres dados para calcular tu total.				
<b>Límite: AUTONOMÍA LIMITADA.</b> Derrota a las PATRULLAS ROBOT (causando D10 de estrés) para reducir el número de dados de EQUIPO. Cada dado cuenta como un objetivo independiente a la hora de utilizar SFX de Ataques de Área.				
Experto en Combate D8		Experto en Vehículos D8		
F d4 d6 d8 d10 d12				

Robots autónomos de combate, de aspecto humanoide, que suelen guardar un cierto parecido con el Dr. Doom.



DOCTOR DOOM				Victor Von Doom					
Solo <b>D10</b>		El genio de Doom no tiene rival <b>D8</b>		Victor Von Doom ha ascendido desde ser un huérfano en una comunidad oprimida y un estudiante expulsado de la universidad, hasta convertirse en el soberano de Latveria. Un desastroso experimento científico condujo a su expulsión de la universidad y a su larga rivalidad con Reed Richards de los 4 Fantásticos. Como soberano de Latveria, Doom ha desplegado una voluntad inigualable y un genio cruel, equipando la nación con defensas de alta tecnología y sirvientes robot. Se ha enfrentado a los más poderosos héroes del mundo a lo largo de los años, siendo un desafío para equipo enteros con su peligrosa fusión de brillantez científica y maestría mágica. Su armadura y su máscara fueron forjadas con una poderosa mezcla de magia y tecnología, y nunca parece quitársela.					
Compañero <b>D8</b>		El fracaso es para seres inferiores <b>D8</b>							
Equipo <b>D6</b>		Soberano de Latveria <b>D4</b>							
¡OBSERVA EL GENIO DE DOOM!									
Sentidos Cibernéticos <b>D6</b>		Descarga de energía <b>D10</b>							
Resistencia Sobrehumana <b>D8</b>		Fuerza Sobrehumana <b>D10</b>							
SFX: SIEMPRE PREPARADO. Gasta un dado de perdición para aumentar una ventaja o recurso de MAESTRO TECNOLÓGICO y recuperar estrés mental o emocional.									
SFX: CAMPO DE FUERZA IMPENETRABLE. Gasta un dado de perdición para ignorar estrés o trauma físico.									
SFX: MULTI-PODER. Añade más de un poder de ¡OBSERVA EL GENIO DE DOOM! a tu reserva. Baja un nivel todos los dados de poderes de la reserva por cada dado que añadas después del primero.									
SFX: PLANES EN LOS PLANES. Cuando uses un poder de ¡OBSERVA EL GENIO DE DOOM! para crear ventajas, añade un D6 y aumenta un nivel el dado de efecto.									
SFX: VERSÁTIL. Divide DESCARGA DE ENERGÍA en 2D8 o 3D6.									
SFX: ¡NO ERES DIGNO DE DOOM!. Gasta 2D8 de la reserva de perdición y revela que los héroes han estado luchando contra un Doombot en lugar de contra el verdadero Dr. Doom.									
Límite: ARROGANCIA ÉPICA. Aumenta un dado o añade un D6 a la reserva de perdición para aumentar un nivel el estrés emocional cuando algún oponente ofenda o haga enfadar al Dr. Doom.									
LA VOLUNTAD INDOMABLE DE DOOM									
Maestro hechicero <b>D10</b>		Resistencia psíquica <b>D10</b>							
SFX: VOLUNTAD DE HIERRO. Divide RESISTENCIA PSÍQUICA en 2D8 o 3D6.									
SFX: RITUALISTA EXPERIMENTADO. Cuando inflija una complicación mágica en un objetivo, añade un D6 y aumenta un nivel el dado de efecto.									
Límite: ACTIVACIÓN CONSCIENTE. Cuando sea eliminado por estrés, este dormido o inconsciente, desactiva MAESTRO HECHICERO. Recupérate del estrés o despierta para reactivarlo. Si recibes trauma físico, desactiva MAESTRO HECHICERO hasta recuperarte del trauma.									
SIRVIENTES MECÁNICOS DE DOOM									
Descarga de energía <b>D8</b>		Velocidad mejorada <b>D6</b>							
Horda <b>6D8</b>		Resistencia sobrehumana <b>D8</b>							
Fuerza sobrehumana <b>D10</b>									
SFX: ATACAR EN OLEADAS. Usando FUERZA SOBREHUMANA o DESCARGA DE ENERGÍA contra múltiples objetivos, por cada objetivo adicional añade un D6 y quédate un dado de efecto adicional.									
Límite: AUTONOMÍA LIMITADA. Derrota a los dados de HORDA (con D10 de estrés) para reducir HORDA, cada dado de HORDA debe tratarse como un objetivo independiente para SFX de Ataque de área.									
Límite: DEMASIADO ORGULLOSO PARA TRABAJAR EN EQUIPO. Considera los SIRVIENTES MECÁNICOS DE DOOM como mutuamente excluyentes con cualquier otro grupo de poderes, ya que Doom nunca ayuda a los robots contra sus objetivos ni acepta ayuda de los robots contra los suyos propios.									
Experto en Negocios <b>D8</b>		Maestro en Medicina <b>D10</b>							
Experto Cósmico <b>D8</b>		Maestro Místico <b>D10</b>							
Experto Criminal <b>D8</b>		Maestro en Ciencias <b>D10</b>							
Experto en Combate <b>D8</b>		Maestro en Amenazar <b>D10</b>							
Experto en Psique <b>D8</b>		Maestro en Tecnología <b>D10</b>							
F d4 d6 d8 d10 d12		M d4 d6 d8 d10 d12						E d4 d6 d8 d10 d12	

DOOMBOT			
Solo	D8	"Yo soy Doom"	D8
Compañero	D4	Programado para el mal	o
Equipo	D6	Duplicado robótico	D4
SUPERTECNOLOGÍA LATVERIANA			<p>Los Doombots son robots avanzados diseñados para imitar a su creador, Dr. Doom. Están equipados con una serie de elementos tecnológicos avanzados, similares a los que Doom utiliza en su armadura. Los Doombots están programados para ser absolutamente leales a su creador y pueden imitarlo si se les ordena. Muchos héroes han "derrotado" al Dr. Doom solo para descubrir que, en realidad, se estaban enfrentando a un Doombot. Cuando son gravemente dañados o han finalizado su vida útil, los Doombots suelen autodestruirse, pero no antes de dejar un mensaje burlón del propio Doom.</p> 
Sentidos cibernéticos	D6	Descarga de energía	D8
Volar	D6	Resistencia Sobrehumana	D10
Fuerza sobrehumana	D10		
<b>SFX: DISFRAZ DE DOOM.</b> Aumenta o dobla cualquier poder de SUPERTECNOLOGÍA LATVERIANA mientras los oponentes sigan creyendo que se enfrentan realmente a Doom. Redúcelo a su valor cuando recibas de nuevo estrés o trauma físico, revelando que es tan solo un Doombot.			
<b>SFX: INMUNIDAD.</b> Gasta un D6 de la reserva de perdición para ignorar estrés, trauma o complicaciones causadas por enfermedad, veneno, vacío, hambre, sed, fatiga o poderes psíquicos.			
<b>SFX: AUTO-DESTRUCCIÓN.</b> Contra múltiples objetivos, por cada objetivo adicional añade un D6 y quédate con un dado de efecto adicional. Añade tu estrés físico a la reserva y aumenta cualquier dado de perdición añadido a la tirada. Destruye el Doombot.			
<b>Límite: FALLO DEL SISTEMA.</b> Desconecta SUPERTECNOLOGÍA LATVERIANA y aumenta el valor de un dado o añade un D6 a la Reserva de Perdición. Activa una oportunidad para recuperarte.			
Experto en Combate	D8	Experto en Amenazar	D8
Experto en Tecnología	D8		
F d4 d6 d8 d10 d12	M d4 d6 d8 d10 d12		E d4 d6 d8 d10 d12

PANDEMONIA			
Solo	D10	Megalomanía	D8
Compañero	D8	Prisionera desde hace siglos	o
Equipo	D6	Desprecio por los mortales	D4
PODERES DEMONIÁCOS			
Fabricar ilusiones	D10	Absorber vitalidad	D12
Control mental	D12	Ataque mágico	D8
Sentidos mejorados	D8	Fuerza sobrehumana	D10
Reflejos mejorados	D8	Resistencia sobrehumana	D10
<p><b>SFX: SIGILO DE PANDEMONIA.</b> Cuando utilizas CONTROL MENTAL para crear la complicación SIGILO DE PANDEMONIA sobre un objetivo, añade un D8 y quédate con un dado de efecto adicional para causar estrés emocional.</p> <p><b>SFX: ERES MIO.</b> Si ganas una reacción contra una acción que involucre contacto físico, convierte el dado de efecto de tu oponente en una complicación de SIGILO DE PANDEMONIA.</p> <p><b>SFX: TEATRO DE MARIONETAS.</b> Cuando utilizas CONTROL MENTAL sobre varios objetivos, reduce un nivel CONTROL MENTAL, luego añade un D6 y quédate un dado de efecto extra por cada objetivo adicional.</p> <p><b>SFX: CAMBIAR LA REALIDAD.</b> Cuando utilizas FABRICAR ILUSIONES para crear complicaciones sobre varios objetivos, añade un D6 y quédate un dado de efecto extra por cada objetivo adicional.</p> <p><b>SFX: VAMPIRO VITAL.</b> Cuando utilizas ABSORBER VITALIDAD para aumentar tu poder, utiliza un dado de efecto adicional para recuperar estrés físico o mental. Este dado no puede ser mayor que el dado de efecto utilizado para causar estrés a tu objetivo.</p> <p><b>SFX: DRENAR PODER.</b> Cuando utilizas ABSORBER VITALIDAD para crear una desventaja de PÉRDIDA DE PODER, añade un D8 y quédate un dado extra de efecto para causar estrés físico.</p> <p><b>Límite: CONTACTO FÍSICO.</b> El poder de CONTROL MENTAL solo funciona sobre aquellos marcados con el SIGILO DE PANDEMONIA. Marcar el SIGILO DE PANDEMONIA o utilizar ABSORBER VITALIDAD requieren de contacto físico con el objetivo.</p>			<p>Pandemonia es una súcubo, hija de un Señor Demonio del Caos y de madre desconocida. Aterrorizó la Europa Central durante la edad media, alimentándose de la fuerza vital de sus sirvientes y transformando villas y aldeas en su propia versión del infierno. Su reino de terror llegó a su fin cuando un hechicero de origen Romaní la aprisionó en el interior del Monte Sorcista, en lo que más tarde sería el reino de Latveria.</p> 
MASCOTAS DEMONIÁCAS			
Fuerza mejorada	D8	Resistencia mejorada	D8
Reflejos mejorados	D8	Colmillos y garras	D10
<p><b>SFX: INDEPENDIENTES.</b> Cambia COLMILLOS Y GARRAS a 2D8 para atacar a dos objetivos diferentes y quédate con un dado de efecto adicional.</p> <p><b>Límite: MANTENER LA CONCENTRACIÓN.</b> Las panteras que acompañan a Pandemonia son ilusiones creadas por ella y requieren del gasto de un dado de la reserva de perdición para poder utilizarlas simultáneamente con sus poderes demoníacos.</p> <p><b>Límite: NO SON REALES.</b> Si un personaje descubre que las MASCOTAS DEMONIÁCAS son ilusiones, reduce en un nivel el estrés que reciba por sus ataques. Dicho estrés se podrá convertir en estrés mental o emocional sin ningún coste en PT.</p>			
Maestra Mística	D10	Maestra en Psique	D10
Experta en Amenazar	D8	Experta Cósmica	D8
F d4 d6 d8 d10 d12		M d4 d6 d8 d10 d12	E d4 d6 d8 d10 d12





### AFILIACIÓN

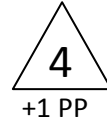
**SOLO** **D10**

**COMPAÑERO** **D8**

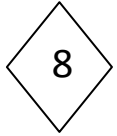
**EQUIPO** **D6**

### DISTINCIONES

NO ME HAGAS ENFADAR  
GENIO SARCÁSTICO



ó



### HABILIDADES

EXPERTO CÓSMICO

**D8**

MAESTRO EN MEDICINA

**D10**

EXPERTO ESPIONAJE

**D8**

MAESTRO EN TECNOLOGÍA

**D10**

MAESTRO EN CIENCIAS

**D10**

Puedes convertir Experto D8 a 2D6, o Maestro D10 a 2D8 o 3D6

**TRAUMA**

**F**

**D4**

**D6**

**D8**

**D10**

**D12**

**M**

**D4**

**D6**

**D8**

**D10**

**D12**

**E**

**D4**

**D6**

**D8**

**D10**

**D12**

**PX**



## AFILIACIÓN

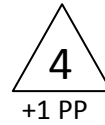
SOLO **D10**

COMPAÑERO **D8**

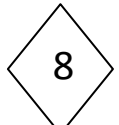
EQUIPO **D6**

## DISTINCIONES

¿HOMBRE O MONSTRUO?  
MÁQUINA DE DESTRUCCIÓN  
GIGANTE VERDE



ó



## PODERES

### GENES CARGADOS DE ENERGÍA GAMMA

REFLEJOS MEJORADOS	<b>D8</b>	RESISTENCIA DIVNA	<b>D12</b>
AGUANTE DIVINO	<b>D12</b>	FUERZA DIVINA	<b>D12</b>
SALTO	<b>D10</b>	SENTIDO MISTICO	<b>D6</b>

**SFX:** ***Ataque de área.*** Contra objetivos múltiples, por cada objetivo adicional añade un d6 y quédate con un dado de efecto adicional.

**SFX:** ***Poder alimentado por la ira.*** Añade un dado igual a tu estrés emocional a la Reserva de Perdición para incluir tu estrés emocional en tu próxima acción. Si tu oponente incluye tu estrés emocional en su Reserva de dados, aumentalo un nivel.

**SFX:** ***Factor curativo.*** Gasta 1 PP para recuperarte del estrés físico y baja un nivel tu trauma físico.

**SFX:** ***¡Hulk Destroza!*** Contra un único oponente, duplica un dado de "GENES CARGADOS DE ENERGÍA GAMMA. Elimina el resultado mayor pero suma un dado adicional a tu total.

**SFX:** ***¡El más fuerte que hay!*** En una reacción contra un oponente con poderes de FUERZA, gasta 1 PP osube un nivel tu estrés emocional para añadir un dado igual a la FUERZA del oponente a tu Reserva.

**Límite:** ***Ira ilimitada.*** Cuando la Reserva de Perdición incluye al menos 2d12 o recibes trauma emocional, mueve tu estrés y trauma a la Reserva de Perdición y activa HULK DESCONTROLADO.

**Límite:** ***Banner el enclenque.*** Cuando te recuperas de todo el estrés y el trauma emocional, "desconecta" GENES CARGADOS DE ENERGIA GAMMA y vuelve a la forma de Banner para recuperar 1 PP. Recibeestrés emocional para recuperar GENES CARGADOS DE ENERGIA GAMMA.

### HULK DESCONTROLADO

Cuando Hulk pierde el control, su fuerza y su poder aumentan superando los límites de cualquier otro héroe, pero se transforma en una fuerza catastrófica sin apenas raciocinio. Mientras está en este estado, el **Hulk Descontrolado** utiliza la **Reserva de Perdición** en lugar del dado de **Afiliación**, del mismo modo que sucede con las **Amenazas a Gran Escala**. Los dados que se añadan o se gasten de la **Reserva de Perdición** afectan al poder del **Hulk Descontrolado**. Los dados de **Hulk Descontrolado** se pueden reducir al igual que en las **Amenazas a Gran Escala**, con acciones que reduzcan la **Reserva de Perdición**. Si ésta **Reserva** queda reducida a dos dados, el **Hulk Descontrolado** revierte a su forma de **Banner** y todo el estrés y el trauma emocional se recuperan.

## HABILIDADES

EXPERTO EN COMBATE **D8** MAESTRO EN AMENAZAR **D10**

Puedes convertir Experto D8 a 2D6, o Maestro D10 a 2D8 o 3D6

## METAS

### NO TE GUSTARÍA VERME ENFADADO...

**+1 PX** Cuando Hulk advierte a un ejército o a un grupo de superhéroes de que lo dejen solo.

**+3 PX** Cuando Hulk destruye un edificio o un monumento para crear una complicación para aquellos que no van a dejarlo solo.

**+10 PX** Cuando Hulk causa una destrucción masiva y daños a la propiedad como Hulk Descontrolado, o realiza un sacrificio personal alejándose a grandes saltos para evitar esa destrucción.

### HULK DOMADO

**+1 PX** Cuando Banner consulta con otro científico sobre su condición.

**+3 PX** Cuando Banner crea una ventaja o un recurso durante una Escena de Transición que afectará a Hulk.

**+10 PX** Cuando Banner se entrega a las autoridades para que pueda ser encerrado en algún lugar donde Hulk no pueda herir a nadie o cuando utiliza su MAESTRO EN CIENCIAS para controlar a Hulk de una vez por todas.

TRAUMA

F

D4

D6

D8

D10

D12

M

D4

D6

D8

D10

D12

E

D4

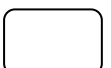
D6

D8

D10

D12

PX







## AFILIACIÓN

SOLO

D6

COMPAÑERO

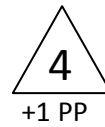
D8

EQUIPO

D10

## DISTINCIONES

DIRIGE CON EL EJEMPLO  
HOMBRE FUERA DE SU TIEMPO  
CENTINELA DE LA LIBERTAD



ó



## PODERES

### PROGRAMA SUPER SOLDADO

AGUANTE MEJORADO  
FUERZA MEJORADA

D8  
D8

RESISTENCIA MEJORADA  
REFLEJOS MEJORADOS

D8  
D8

**SFX:** **INMUNIDAD.** Gasta 1 PP para ignorar estrés, trauma o complicaciones de venenos, enfermedades o fatiga.

**SFX:** **ESFUERZO DESESPERADO.** Aumenta o dobla cualquier dado del PROGRAMA SUPER SOLDADO en tu siguiente tirada, o gasta 1 PP para hacer ambas y desactivar ese poder. Recóbralo activando una Oportunidad o en una Escena de Transición.

**SFX:** **SEGUNDA OPORTUNIDAD.** Antes de hacer una acción que incluya un poder del PROGRAMA SUPER SOLDADO, puedes mover tu dado de estrés físico a la reserva del DJ y aumentar en +1 el poder del PROGRAMA SUPER SOLDADO para esta acción.

**Límite:** **PATRIOTA.** Gana 1 PP si aumentas en +1 tu estrés emocional infligido por fuerzas del gobierno o la opinión popular.

### ESCUDO DE VIBRANIUM

AGUANTE DIVINO

D12

ARMA

D8

**SFX:** **ATAQUE DE ÁREA.** Selecciona múltiples objetivos. Por cada objetivo adicional, añade D6 a tu reserva y guarda +1 dado de efecto.

**SFX:** **REBOTE.** Aumenta o dobla un dado de ARMA contra un objetivo solo. Quita el dado de resultado más alto y añade un dado adicional a tu total.

**Límite:** **EQUIPO.** "Desactiva" el ESCUDO DE VIBRANIUM y gana 1 PP. Haz una tirada contra la reserva del DJ para recuperarlo.

## HABILIDADES

EXPERTO EN ACROBACIAS

D8

MAESTRO EN COMBATE

D8

EXPERTO EN ESPIONAJE

D8

EXPERTO EN PSIQUE

D8

EXPERTO EN VEHICULOS

D8

Puedes convertir Experto D8 a 2D6, o Maestro D10 a 2D8 o 3D6

## METAS

### LÍDER NATURAL

**+1 PX** cuando das una orden útil a un aliado.

**+3 PX** cuando aceptas consejo de un aliado, o usas una ventaja creada por un aliado para acabar con un villano.

**+10 PX** cuando das el liderazgo a un héroe elegido por ti o cuando obligas al héroe elegido a que deje el liderazgo.

### BANDERA VIVIENTE

**+1 PX** cuando dices algo acerca de cómo ha cambiado América.

**+3 PX** cuando derrotas a un enemigo público sin que ningún miembro de tu equipo quede fuera de combate.

**+10 PX** cuando convences a un héroe válido para que se una a los Vengadores o cuando disueltas tu equipo actual.

TRAUMA

F

D4

D6

D8

D10

D12

M

D4

D6

D8

D10

D12

E

D4

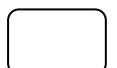
D6

D8

D10

D12

PX





## AFILIACIÓN

SOLO **D10**

COMPAÑERO **D6**

EQUIPO **D8**

## DISTINCIONES

PLAYBOY BILLONARIO  
TECNOLOGÍA DE ÚLTIMA GENERACIÓN  
OBSESIONADO CON EL FUTURO



ó



## PODERES

### ARMADURA ROBÓTICA

SENTIDOS CIRBERNÉTICOS **D6**  
RESISTENCIA SOBREHUMANA **D10**

REFLEJOS MEJORADOS **D8**  
FUERZA SOBREHUMANA **D10**

**SFX:** ***Impulso.*** Desconecta la PLATAFORMA ARMADA o el poder de la ARMADURA ROBÓTICA de mayor rango para aumentar otro poder de la ARMADURA ROBÓTICA en +1. Recupera el poder activando una oportunidad o durante una Escena de Transición.

**Límite:** ***Fuente de Energía.*** Desconecta el poder de mayor rango para ganar 1 PP. Supera una acción contra la Reserva de Perdición para recuperarlo.

### PLATAFORMA ARMADA

MISILES **D6**  
VUELO SUPERSÓNICO **D10**

REPULSORES **D8**

**SFX:** ***Ataque de área.*** Afecta a múltiples oponentes. Por cada objetivo adicional, añade un D6 a tu reserva y quedaté con un dado de efecto adicional..

**SFX:** ***P.E.M.*** Afecta a múltiples oponentes tecnológicos. Añade un D6 o aumenta el dado más pequeño de la Reserva de Perdición en +1 por cada objetivo y añadelos a tu reserva incluyendo REPULSORES. Devuelve los dados a la Reserva de Perdición y desconecta la PLATAFORMA ARMADA. Recupera el poder activando una oportunidad o durante una Escena de Transición.

**SFX:** ***Rayo unificado.*** Aumenta o dobla REPULSORES en tu próxima tirada, o gasta 1 PP para hacer ambas cosas, después desconecta REPULSORES. Recupera el poder activando una oportunidad o durante una Escena de Transición.

**Límite:** ***Sistema Cargado.*** Desconecta el poder de mayor rango para ganar 1 PP. Recupera el poder activando una oportunidad o durante una Escena de Transición.

## HABILIDADES

MAESTRO EN NEGOCIOS **D10**

EXPERTO EN CIENCIAS **D8**

MAESTRO EN TECNOLOGÍA **D10**

EXPERTO EN VEHÍCULOS **D8**

Puedes convertir Experto D8 a 2D6, o Maestro D10 a 2D8 o 3D6

## METAS

### NO PUEDES COMPRAR LA FELICIDAD

**+1 PX** Cuando sugieres la solución a un problema que involucra a Empresas Stark o varios millones de dólares..

**+3 PX** Cuando causas estrés mental a un aliado que está en desacuerdo con tus métodos.

**+10 PX** Cuando consigas una posición de gran poder o te des cuenta de que algunas personas o tienen acceso a tus considerables recursos y dediques todos ellos a la justicia social.

### EXPRIMIENDO LA TECNOLOGÍA

**+1 PX** Cuando desconectes por primera vez un poder.

**+3 PX** Cuando hayas apagado todos los poderes de tu ARMADURA ROBÓTICA, o cuando recuperas tu PLATAFORMA ARMADA tras utilizar el P.E.M.

**+10 PX** Cuando decidas abandonar tu armadura o cuando derrotes a un enemigo con todos los poderes desconectados.

TRAUMA

F

D4

D6

D8

D10

D12

M

D4

D6

D8

D10

D12

E

D4

D6

D8

D10

D12

PX





## AFILIACIÓN

SOLO **D10**COMPAÑERO **D6**EQUIPO **D8**

## DISTINCIONES

SOY EL MEJOR EN LO QUE HAGO...  
SAMURAI SIN AMO  
PASADO MISTERIOSO



ó



## PODERES

**MUTANTE SALVAJE**

FUERZA MEJORADA  
AGUANTE DIVINO

**D8**  
**D12**

REFLEJOS MEJORADOS  
SENTIDOS SOBrehUMANOS

**D8**  
**D10**

**SFX:** **Berserk.** Toma prestado un dado de la Reserva de Perdición para una acción de ataque. Aumenta el valor del dado en +1 y devuélvelo a la Reserva.

**SFX:** **Focus.** En una reserva que incluya algún dado de MUTANTE SALVAJE, reemplaza dos dados de igual valor por un dado del valor inmediatamente superior.

**SFX:** **Factor Curativo.** Gasta 1 PP para recuperar tu estrés físico y bajar un nivel tu trauma físico.

**Límite:** **Mutante.** Gana 1 PP cuando te veas afectado por METAS y tecnología específicas para mutantes.

**PROGRAMA ARMA X**

GARRAS DE ADAMANTIUM

**D10**RESISTENCIA PSÍQUICA **D10**

**SFX:** **Esqueleto de adamantium.** En una reacción con éxito contra un ataque con un arma afilada o contundente, convierte el dado de efecto del oponente en una proeza del PROGRAMA ARMA X o reduce el dado de efecto en -1 y conviértelo en estrés físico. Gasta 1 PP para usar esta proeza si el ataque adversario tiene éxito.

**SFX:** **Temible.** Añade un d6 y aumenta el dado de efecto en +1 cuando uses un poder de PROGRAMA ARMA X para infligir estrés emocional.

**SFX:** **Inmunidad.** Gasta 1 PP para ignorar telepatía o control mental.

**Límite:** **Metal Pesado.** En un ataque magnético o mientras nada, convierte cualquier poder del PROGRAMA ARMA X en una complicación y gana 1 PP. Activa una oportunidad o elimina la complicación para recuperar el poder.

**Límite:** **Metal Tóxico.** Si se desactiva el AGUANTE DIVINO, recibe d10 de estrés físico al principio y al final de cada Escena de Acción.

## HABILIDADES

MAESTRO EN COMBATE **D10**MAESTRO EN ESPIONAJE **D10**EXPERTO CRIMINAL **D8**MAESTRO AMENAZADOR **D10**EXPERTO EN VEHÍCULOS **D8**

Puedes convertir Experto D8 a 2D6, o Maestro D10 a 2D8 o 3D6

## METAS

**... Y LO QUE HAGO NO ES MUY BUENO**

**+1 PX** Cuando eliges causar estrés físico por primera vez en una escena.

**+3 PX** Cuando otro héroe te reprende por tu violencia o cuando amenazas a otro héroe con violencia.

**+10 PX** Cuando matas a alguien frente a inocentes o te recuperas de tu furia berserker delante de inocentes si haber causado trauma a ninguno.

**VIEJOS AMIGOS, VIEJOS ENEMIGOS**

**+1 PX** Cuando declaras que alguien es un viejo aliado o enemigo.

**+3 PX** Cuando ayudas a tu antiguo aliado en una situación entre compañeros o causas trauma a tu antiguo enemigo.

**+10 PX** Cuando declaras que tu viejo aliado es ahora tu amio o viceversa.

TRAUMA

F

D4

D6

D8

D10

D12

M

D4

D6

D8

D10

D12

E

D4

D6

D8

D10

D12

PX





## AFILIACIÓN

SOLO

D10

COMPAÑERO

D6

EQUIPO

D8

## DISTINCIONES

DEFENSOR DE LOS MUTANTES

PRISIONERO #214782

HOMO SUPERIOR



ó



## PODERES

### SEÑOR DEL MAGNETISMO

SUPREMACÍA DEL MAGNETISMO **D12**  
VUELO SUBSÓNICO **D8**RESISTENCIA SOBREHUMANA **D10**  
RESISTENCIA PSÍQUICA **D8**

**SFX:** **Ataque de área.** Afecta a múltiples objetivos. Por cada objetivo adicional, añade un D6 a tu Reserva y quédate con un dado de efecto adicional.

**SFX:** **Fuerza de voluntad.** Cuando utilizas RESISTENCIA MEJORADA en tu reserva, convierte el estrés físico en mental sin ningún coste. Gasta 1 PP para reducir el estrés en -1.

**SFX:** **Construcciones metálicas.** Cuando utilizas SEÑOR DEL MAGNETISMO para crear ventajas o complicaciones, añade un D6 y aumenta el dado de efecto en +1.

**SFX:** **Versátil.** Reemplaza SUPREMACÍA DEL MAGNETISMO por 2D10 o 3D8 en tu siguiente tirada.

**Límite:** **Mutante.** Cuando seas afectada por una complicación o por tecnología específica contra mutantes, gana 1 PP.

**Límite:** **Exhausto.** Reduce todos los poderes de SEÑOR DEL MAGNETISMO en -1 y gana 1 PP. Recupera el nivel original activando una oportunidad o durante una Escena de Transición.

## HABILIDADES

EXPERTO EN COMBATE

**D8**

EXPERTO EN MEDICINA

**D8**

EXPERTO EN ESPIONAJE

**D8**

EXPERTO EN PSIQUE

**D8**

EXPERTO EN CIENCIAS

**D8**

Puedes convertir Experto D8 a 2D6, o Maestro D10 a 2D8 o 3D6

## METAS

### LIBERTADOR DE LOS MUTANTES

**+1 PX** cuando intercalas un discurso acerca de cómo los mutantes deben luchar por su supervivencia.

**+3 PX** cuando logras que un mutante que fue tu enemigo se convierta en tu aliado.

**+10 PX** cuando logras garantizar la supervivencia de los mutantes por la derrota militar de los humanos, o bien cuando cambias tus métodos a los de Xavier.

### MAS QUE UN SIMBOLO

**+1 PX** cuando rompes tu pose de prócer para mostrar tu amistad o bromear con un aliado.

**+3 PX** cuando te dejas seducir por una mujer mucho más joven que tú.

**+10 PX** cuando decides mantener una relación emocional y relajar tus responsabilidades, o bien cuando decides enterrar tu parte humana y convertirte en un símbolo.

TRAUMA

F

D4

D6

D8

D10

D12

M

D4

D6

D8

D10

D12

E

D4

D6

D8

D10

D12

PX





## AFILIACIÓN

SOLO

D10

COMPAÑERO

D6

EQUIPO

D8

**DISTINCIONES**  
SENTIDO DE LA RESPONSABILIDAD  
BELLEZA SUREÑA  
INTOCABLE



ó



## PODERES

### ABSORCIÓN DE PODERES

#### DRENAR

D10

#### IMITAR

D12

**SFX:** ***Drenar vitalidad.*** Cuando usas DRENAR para crear una complicación de PERDIDA DE PODER en un objetivo, añade un D8 y quédate un dado extra de efecto para causar estrés físico.

**SFX:** ***Flash de memoria.*** Gasta 1 PP para utilizar cualquier SFX o HABILIDAD perteneciente a un objetivo al que hayas causado una PERDIDA DE PODER en tu próxima tirada.

**SFX:** ***Lo que es tuyo, es mío.*** Si ganas una reacción contra una acción que involucre contacto físico, convierte el dado de efecto de tu oponente en una complicación de PERDIDA DE PODER. Si la acción de tu oponente tiene éxito, gasta 1 PP para utilizar este SFX.

**Límite:** ***Mutante.*** Cuando seas afectada por una complicación o por tecnología específica contra mutantes, gana 1 PP.

**Límite:** ***Incontrolable.*** Convierte cualquier poder de ABSORCIÓN DE PODERES en una complicación para ganar 1 PP. Activa una oportunidad o elimina la complicación para recuperar ese poder.

**Límite:** ***Suma Cero.*** DRENAR requiere contacto piel con piel con el objetivo. IMITAR solo duplica los poderes de aquellos en los que has infligido una complicación de PERDIDA DE PODER. Las ventajas creadas con IMITAR basadas en el poder del objetivo están limitadas en tamaño por la complicación de PERDIDA DE PODER que afecte al objetivo.

### PODERES ROBADOS

TRAUMA

F

D4

D6

D8

D10

D12

M

D4

D6

D8

D10

D12

## HABILIDADES

EXPERTA EN ACROBACIAS

D8

EXPERTA EN COMBATE

D8

EXPERTA EN ESPIONAJE

D8

Puedes convertir Experto D8 a 2D6, o Maestro D10 a 2D8 o 3D6

## METAS

### ¡SAL DE MI CABEZA!

**+1 PX** Cuando usas por primera vez PODERES ROBADOS en una escena.

**+3 PX** Cuando te ves influenciada por los “ecos” de una personalidad robada que haya en tu mente.

**+10 PX** Cuando te veas sobrepasada por alguna de las personalidades o encuentres un modo de eliminarlas completamente.

### REBELDE SUREÑA

**+1 PX** Cuando utilizas tu descaro o tu encanto sureño con alguien.

**+3 PX** Cuando desobedeces órdenes de un líder mutante importante.

**+10 PX** Cuando estés al mando de un equipo de mutantes siguiendo las directrices del actuar líder de los mutantes o cuando estés al mando de un equipo de mutantes en contra de las leyes de la comunidad mutante.

E

D4

D6

D8

D10

D12

PX

