



MODULO PARA
MARVEL
SUPER HEROES

ZONA DE GUERRA :
 CENTRAL PARK (o "Rambo
 meets Captain America")

Introducción.

4 de Julio: son las doce de la mañana en Central Park. Este día de celebración para los habitantes de Nueva York ha sido elegido por una potencia enemiga de la libertad y el orden para provocar una tragedia en el centro de la ciudad.

Hace un par de horas, el alcalde ha recibido un ultimatum: si no se pagan 1000 millones de dólares a una cuenta bancaria en Suiza, Nueva York presenciara la mayor matanza es su historia. A pesar de que las autoridades saben que tal potencia siempre ha cumplido sus amenazas, la falta de información en la CIA y el ejército ha dejado a ciegas a las autoridades, que no saben como interpretar en que consistirá la acción terrorista.

Se pone en máxima alerta a la policía y a la Guardia Nacional, pero cuando se cumple el plazo, nadie sabe qué se está preparando.

Nota para el árbitro.

Esto es lo que va a suceder: a las doce de la mañana, si no se ha pagado el dinero, un helicóptero pesadamente armado (que ha sido infiltrado a piezas en el país y montado en secreto en las afueras) se acercará al centro de la ciudad volando por debajo de la detección del radar y sorprenderá a los ciudadanos que están disfrutando de un día de fiesta en Central Park. Antes de que nadie pueda intervenir, el helicóptero de aspecto siniestro sobrevolará un par de veces a la sorprendida concurrencia, y tras lanzar por medio de un altavoz unos cuantos slogans contra el imperialismo yanqui, procederá a ametrallar sistemáticamente a los inocentes ciudadanos. En este punto, el árbitro deberá indicar a los jugadores dónde se encuentran sus personajes, al tiempo que describe las escenas de pánico y muerte que se desarrollan en el parque.



Características del helicóptero.

Es un helicóptero de combate, con las siguientes características:

Combat Chopper:

| | |
|---------|-------------------|
| CONTROL | : INCREDIBLE (40) |
| SPEED | : GOOD (10) |
| | - Normal-4 |
| | - Top-8 |
| BODY | : SHIFT X(150) |

| | |
|------------|----------------------------|
| Armamento: | Ametralladora Gatling (Mg) |
| | Range - 10 Damage - 30 |
| | 16 Misiles guiados |
| | Range - c Damage - 50 |
| | Descargador de Gas |
| | Range - 1 Dam. ver notas |

Notas:

El helicóptero tan sólo podrá efectuar "Rams" en zonas despejadas, en este caso las calles. los rotores del helicóptero son su única parte débil; si lo jugadores no piensan en concertar sus ataques sobre esa zona, les será casi imposible detener la masacre. Cada rotor se considera de resistencia AMAZING (50).

El helicóptero es pilotado por un piloto norteamericano que apoya fanáticamente al régimen que ha organizado el complot. Sus características son las de un humano normal (aunque en un avanzado estado de locura). No sobrevivirá al impacto cuando el helicóptero se estrelle en una gran llamarada.

Karma: el piloto posee 20 puntos de Karma.

Si en algún momento se consigue destruir uno de los dos rotores, el helicóptero se moverá 1d10 areas en dirección aleatoria y se estrellará provocando una gran explosión.

Como manejar el combate.

Los superhéroes deberán actuar rápidamente para poder impedir que continúe el desastre. Es recomendable que el árbitro se procure más fichas de masas de gente, ya que Central Park y sus alrededores están repletos de gente. Asimismo, habrá montones de Policía, cámaras y furgonetas de televisión, etc. Habrá que poner énfasis en las escenas de pánico, los gritos de la gente, los sordos disparos de la ametralladora, etc. El helicóptero disparará contra la gente y contra los edificios, y de vez en cuando disparará misiles contra los edificios o la policía. El árbitro también tendrá que advertir que la fuerza aérea o el ejército aún tardarán en poder intervenir, por lo que la responsabilidad recae sobre los superhéroes.

El helicóptero utilizará sus armas de la siguiente forma: podrá hacer un disparo de ametralladora y uno de misil simultáneamente, o dos misiles, o un disparo de ametralladora y descargar el gas sobre la gente. El gas es un gas nervioso que deja inconscientes a todos los humanos normales en un área. Los superhéroes deberán chequear contra su Resistencia, o permanecer inconscientes de 1 a 10 turnos. El gas se utilizará mayormente contra la policía, la cual ya tiene a la mayor parte de sus efectivos durmiendo cuando los superhéroes aparecen.

Ver la nota 'c' en el apartado de armamento de vehículos para los alcances de los misiles guiados del helicóptero.

Epílogo.

Se otorgará Karma normalmente. A pesar de esto, la muerte prácticamente inevitable del piloto no restará puntos de Karma a los jugadores. Si por algún medio, el piloto sobrevive, será muerto por la policía y los superhéroes no podrán hacer nada por evitarlo.

X. Byrne y J. Romita.

