

10¢

FIRST  
ISSUE

# X-UPPERS

EL JUEGO DE ROL SUPERHEROICAMENTE SENCILLO



# CRÉDITOS

## AUTOR

Enric Grau

## MAQUETACIÓN

Enric Grau en base a una maqueta previa hecha por Daniel Julivert

## SISTEMA DE JUEGO

Propio, ideado para este juego.

## IMÁGENES

Las imágenes han sido extraídas de varios cómics de súper héroes de la llamada Edad de Oro. Publicados entre 1930 y 1950. Los derechos no fueron renovados y ahora se pueden encontrar en la wikisource: [http://en.wikisource.org/wiki/Main\\_Page](http://en.wikisource.org/wiki/Main_Page) o en algunas páginas especializadas como Comic Book+ : <http://comicbookplus.com/>

Los personajes que aparecen son Black Terror, Atoman, Captain Future, Tom Strange (no confundir con el Doctor Extraño), Miss Masque y otros.

Blue Beetle y Captain Marvel son personajes propiedad actual de DC comics aunque el nombre Captain Marvel es propiedad de Marvel

Dibujantes: Ken Battefield, Jack Binder, Jack Bradbury, Al Camy (Cammarata), John Celardo, August Froelich, Maurice Gutwirth, Al Hartley, Thurston Harper, E. R. Kintsler, Dan Loprino, Ralph Mayo, Mort Meskin, Ruben Moreira, Ed Moritz, Bob Oksner, Kin Platt, Jerry Robinson, Art Saaf, Alex Schomburg, Hal Sherman, Jules Steiner, Lin Streeter, Mike Suchorsky, Ray Thayer, Frank Frazetta, August Froehlich, Art Helfant, Helen Houghton, E. R. Kintsler, Mort Lawrence, Rusty Meredith, Shelly Moldoff, Victor Pazmino, George Roussos, Alex Schomburg, Harris Steinbrook, Mike Suchorsky, George Tuska & Elmer Wexler

## PORTADA

The Black Terror, número 1.

## CONTENIDO

Juego de Súper Héroes situado de invención propia en una realidad alternativa en la que sucedió la tercera guerra mundial. Esta idea me fue inspirada por Ricard Ibáñez.

La historia de los personajes en las plantillas de ejemplo corresponden a los cómics sobre ellos publicados en la Edad de Oro de los superhéroes.

El texto de esta publicación está disponible bajo una licencia [Creative Commons 3.0 \(BY-NC-SA\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Las imágenes son © de sus respectivos autores

## FECHA DE PUBLICACIÓN

Esta obra fue publicada el 24 de Abril de 2015



# TABLA DE CONTENIDO

## ÍNDICE DE CAPÍTULOS

### EL JUEGO DE BASE

- Los Elementos del Juego
- Los Atributos
- Mecánica de Juego
- La Profesión y sus Límites
- Mecánica de Combate

### PODERES

- Tiempo del Poder
- Elementos de un Poder
- Potencia y Efecto de los Poderes
- Nomenclatura de los Poderes

### CREACIÓN EL PERSONAJE

- Generación
- Progreso

### EL MUNDO DE LOS X-UPPERS

- La Tercera Guerra Mundial
- La Comisión
- Los X-upper
- La Base X-upper

### APÉNDICE I: LISTA DE PODERES

### APÉNDICE II: PROFESIONES

- Ejemplos de Profesión
- Génio en Profesión

### APÉNDICE III: EQUIPO

### APÉNDICE IV: ADVERSARIOS

- La carne de Cañón
- X-upper-Villanos

### APÉNDICE V - BESTIARIO

### APÉNDICE VI - LAS ZONAS PROHIBIDAS

- La Selva Negra
- La Corte de Oberón
- El Metro de Nueva York
- El Metro de Moscú
- Transilvania

### APÉNDICE VII - ORÍGENES

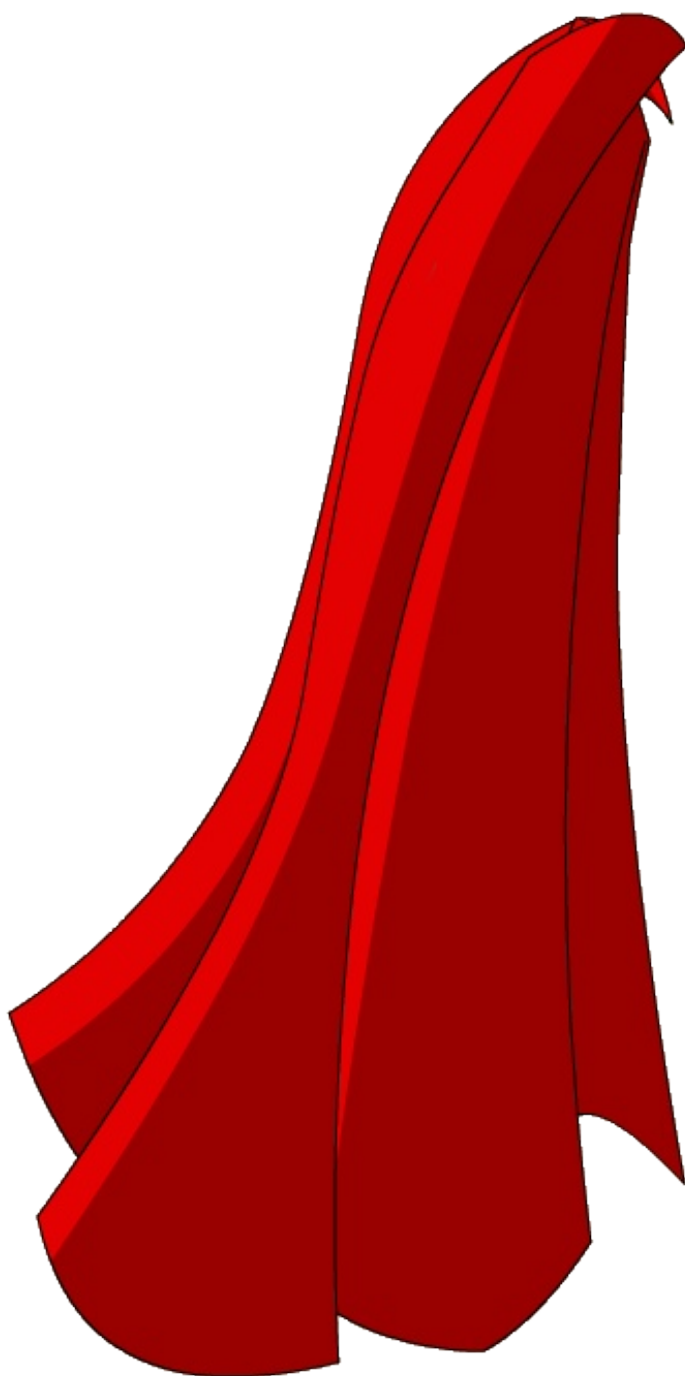
### APÉNDICE VIII - SISTEMA ALTERNATIVO DE GENERACIÓN

### APÉNDICE IX - PLANTILLAS DE EJEMPLO

### APÉNDICE X: - IDEAS SÚPER MODULARES

### HOJA DE PERSONAJE

### MAPA DE EUROPA POST 3ª GUERRA MUNDIAL



## EL JUEGO DE BASE

Este juego está pensado para que podamos arbitrar y jugar una partida de superhéroes sin que nos estalle la cabeza por culpa de un reglamento espeso y complicado. Con la ventaja de poder hacer el personaje en un santiamén. Bueno, a menos que vosotros también tengáis ese amigo indeciso que se pasa horas y horas meditando su personaje.

### LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

En el juego los personajes están descritos por tres tipos de elementos:

1) **CARACTERÍSTICAS.** Hay tres: FÍSICO (F), MENTAL (M) y SENTIDOS (S). De ellas se deducen los Atributos. El máximo humano es 7.

a. **FÍSICO:** Todo aquello relacionado con acciones físicas como levantar pesos o tener una buena construcción (Fuerza =  $F \times 25 \text{ Kg}$ ), etc. De ella obtenemos varios ATRIBUTOS: Los Puntos de Vida (PV), El Movimiento (Mov), la Bonificación al Daño cuerpo a cuerpo (DÑ) y la Resistencia a la Fatiga

b. **MENTE:** Es todo aquello relacionado con nuestra capacidad mental: la inteligencia, nuestra voluntad, personalidad y capacidad de influir en los demás o de resistir su influencia, etc. Es la usada en las tiradas de conocimiento.

c. **SENTIDOS:** Es nuestra capacidad de percibir nuestro entorno. También nuestros reflejos y la destreza. De ella se deriva un Atributo muy importante que es la Bonificación de Ataque (AT).

b) **PROFESIONES y HOBBIES:** Este concepto está inspirado en el juego La Puerta de Istar. De aquí deducimos aquellas habilidades en que nuestro héroe puede hacer una tirada "profesional". Al final ponemos un apéndice con una lista de profesiones ejemplo.

c) **PODERES:** Y, claro está, tenemos los poderes. Para ellos dedicamos un apartado completo más adelante.

Además existe la **Defensa**, física y mental. Inicialmente la física es cero y la mental de 1 por cada 3 de MENTE. Es el daño evitado, se absorbe 1D6 por cada punto de defensa.

$$DF \text{ (Física)} = 0 / DF \text{ (Mental)} = MENTE/3$$



### LOS ATRIBUTOS

Se calculan a partir de los valores en las características y podrán ser modificados por algunos poderes.

- **Puntos de Vida (PV):** Se calculan a partir de FÍSICO.

$$PV = 6 + F \times 2$$

- **Movimiento (Mov.):** Deriva del FÍSICO y los SENTIDOS. Es el número de casillas que nos podemos mover caminando durante un turno de combate. El doble corriendo. La longitud de un salto es la mitad.

$$Mov = F + S \quad (\text{Saltar} = Mov/2)$$

- **Bonificación de Ataque (AT):** Se calcula a partir de los SENTIDOS. Es la bonificación a la tirada de ataque. Hay dos tipos: cuerpo a cuerpo y a distancia. Hay poderes que pueden aumentar uno u otro pero inicialmente las dos son iguales.

$$AT = +S \text{ (Distancia / Cuerpo a Cuerpo)}$$

- **Bonificación de Daño (DÑ):** Cuanto más fuertes seamos más daño haremos al golpear. Esta bonificación no se aplica a un rayo que salga de nuestros dedos o al daño producido por una bala. Se suma al resultado del daño de un ataque cuerpo a cuerpo o al producido por



un objeto lanzado con nuestras manos.

$$D\tilde{N} = +F$$

- **Resistencia (RE):** Es la capacidad de aguante físico o mental y el valor que ha de superar un efecto resistido. La **Fatiga** que se produce debido a un esfuerzo prolongado, el calor agobiante, o el exceso de poderes mantenidos, reduce ambas Resistencias a razón de punto por punto lo que causa una penalización equivalente. Cuando una de las Resistencias del personaje se reduce a la mitad éste se derrumba agotado y ha de descansar. La Fatiga se reduce en 1 punto por minuto de descanso.

$$RE \text{ (Física)} = 7 + FÍSICO$$

$$RE \text{ (Mental)} = 7 + MENTE$$

#### MECÁNICA DE JUEGO

Cuando un personaje quiere hacer una actividad no automática (de éxito no asegurado) ha de hacer una tirada de dados para ver si consigue realizar la acción. La tirada utilizada en acciones normales usa la suma de 2D6 al que se añade un factor. Tenemos los casos de tiradas de habilidad, de ataque o de poder:

**1) Tirada de Habilidad:** 2D6 + Característica apropiada y el resultado se consulta en la tabla adjunta. Si es una cuestión profesional:

- a. Si la acción entra dentro del campo estrictamente Profesional (una cuestión muy técnica de medicina, p. ej.), solo se puede tirar si se tiene la profesión o el hobby. Con Hobby hay penalización de -2.
- b. Si la acción entra dentro del campo profesional pero es algo de cultura general, los que tengan Profesión tiran sin penalización, con Hobby con -2 y si no -4.

**2) Tirada de Ataque:** 2D6 + AT -> (ver la tabla)

**3) Tirada de Poder:** Se hace una tirada de suma de tantos D6 como Potencia que normalmente ha de superar el valor de la resistencia correspondiente: Física o Mental.



**Penalizaciones:** Puede haber una dificultad por la situación que impone una penalización. El ataque sufre penalización por estar a oscuras, al abrir una cerradura por su calidad, etc. El resultado final es el conseguido después de aplicar las penalizaciones.

**Crítico y fumble:** En las tiradas de combate sacar dos 6 es un crítico y se dobla el valor de la tirada. Sacar dos 1 es un fumble: fallo automático.

Algunas acciones son enfrentadas. En este caso se hacen ambas tiradas y la parte activa ha de superar la pasiva.

VALOR	ÉXITO	GRADO DE ÉXITO	DAÑO
10+	Marginal	Éxito marginal. Mitad de efecto. Grado 0	½
12+	Completo	Éxito normal. Grado 1	
14+	Superior	Muy bueno. Grado 2	+2
16+	Especial	Excelente. Grado 3	+3
18+	Crítico	Lo mejor humano. Grado 4	+4
20+	Súper Humano	Para eso están los súper hombres. Grado 5	+5



### LA PROFESIÓN Y SUS LÍMITES

Las profesiones nos permiten realizar algunas acciones restringidas a esa profesión. Pero hay cosas que, a pesar de tener una profesión adecuada, no se benefician de ella:

- **Aumentar la probabilidad de éxito en una tirada de ataque.** La tirada va por SENTIDOS, no por profesión. La profesión Soldado, por ejemplo, nos da información al respecto de las tácticas de combate, tipo de unidades, potencial del enemigo, maniobras adecuadas según el caso, etc. Pero para aumentar la probabilidad de disparo, p. ej. (esas horas haciendo prácticas de tiro al blanco) se han de gastar los puntos comprando el poder Puntería.
- **Aumentar el valor en Defensa:** Se aplica el mismo criterio que en el punto anterior. Hay poderes que pueden aumentar la defensa como la Esquiva Increíble, por ejemplo. Y para ser el rey del mambo de los gimnasios mejor comprarse el poder Atletismo.
- **Aumentar el Daño producido por un ataque.** Un soldado profesional que sabe disparar es porque tiene el poder Puntería y con ello aumenta el daño por la precisión de su disparo. De la misma manera funciona el poder Pelea.
- **Curar Puntos de Vida.** Un médico puede salvarte la vida y remendarte las heridas pero lo de curarlas de golpe sólo lo hacen los poderes y las pócimas mágicas. Afortunadamente de eso hay en este juego. El resultado de una tirada de curación normal es acelerar la curación y neutralizar la penalización por estar herido mediante drogas.

### MECÁNICA DE COMBATE

**Turno e Iniciativa:** El combate se realiza en turnos cuya duración no se concreta de forma precisa pero que podemos considerar duran unos 6 segundos. En cada turno de combate se actúa por un orden que proviene de una tirada de iniciativa. Dicha tirada se hace una vez, al principio del combate, y se mantiene fija a lo largo del mismo a menos que un personaje de forma voluntaria decida retrasar su momento de actuación. La tirada de Iniciativa es el resultado de 1D6 más el valor en SENTIDOS. Durante su turno de actuación un personaje puede realizar una acción de combate y una de movimiento.

**Acción de combate:** atacar, ejecutar un poder instantáneo o iniciar uno mantenido (solo se puede hacer un ataque). Al atacar se ha de igualar o superar 10 restando la penalización que hubiera. Si el objetivo ya ha sido atacado en ese turno se recibe un +2 a la tirada. Las granadas o poderes de área que solo tienen que dar al suelo tienen +2

**Acción de movimiento:** mover hasta su valor de movimiento en casillas del plano táctico. O hacer una acción de no combate como abrir una puerta. Si un personaje corre (mueve el doble de su Mov) o salta tiene una penalización de -2 al atacar y hay un -2 a que le den en ataque a distancia.

**Daño:** El Daño de un puñetazo es igual a DÑ. El de un arma de cuerpo a cuerpo pequeña (cuchillo, porra, etc.) o un objeto improvisado es 1D6+DÑ. Un objeto lanzado alcanza 2xF casillas y hace 1D6+DÑ. Un arma c/c grande (espada, Lanza, etc.) hace 2D6+DÑ. Una flecha disparada por un arco o ballesta tiene un alcance de 12 casillas y hace 2D6 de daño, una bala disparada por una pistola tiene el mismo alcance y produce 3D6 de daño y disparada por un fusil 36 casillas con el mismo daño de 3D6. Una granada causa una explosión de 3 casillas de radio y produce 3D6 de daño en esa área. Las armas pesadas pueden hacer 4D6 de daño. (Ver el apartado de Equipo).

**Alcance:** El alcance indicado de los objetos lanzados, los proyectiles o los poderes que han de impactar es el número de casillas en las que no hay penalización de ataque. Para una distancia superior al alcance pero inferior o igual al doble del mismo la penalización es -2. Si es superior al doble pero inferior o igual al triple -4. Y así hasta llegar al quinto tramo con la penalización -8. Más allá el impacto es imposible.

**Defensa:** Antes de aplicar el daño un personaje tira sus dados de defensa para absorber o esquivar parte de él (la Defensa normal es cero).



**Efectos del Daño:** Un golpe de daño mayor que 2xF derriba al personaje. Si es mayor que 3x F lo envía a tantas casillas como sobrepase ese valor. Si un personaje está a menos de la mitad de puntos de vida se considera herido y recibe un -2 a las acciones. Si está a negativos quedará fuera de combate pero no muere (este es un juego de superhéroes). No podrá volver a actuar hasta tener al menos un punto positivo.

**Curación:** La recuperación normal es de 1 por hora. Si se está a negativos de 1 por día. Una tirada de primeros auxilios sumará el grado de éxito a los puntos curados (al cabo de la hora o el día, según corresponda). También neutraliza temporalmente el -2 por estar herido.

**Venenos:** La Potencia del veneno ha de superar la Resistencia Física en una tirada de Poder.

## PODERES

El concepto del juego es que el efecto del poder se calcule en base a una potencia expresada como suma de D6 o un valor de ese calibre. Por ejemplo, el daño de un ataque es el resultado de sumar tantos D6 como Potencia pero un incremento de atributo es Potencia por 3 y una característica Potencia por 2.

### TIEMPO DEL PODER

Hay algunos poderes cuyo efecto es instantáneo, otros pueden ser permanentes: una armadura corporal, unas garras, etc. y otros pueden ser mantenidos. Los poderes se clasifican como:

- **Instantáneos (I):** Un rayo, la teleportación, la curación, etc. Se realizan como una acción de combate en el turno del jugador y si tienen un efecto solo durará un turno.
- **Mantenidos (M):** Un campo de fuerza personal, la invisibilidad, etc. Se inician usando una acción de combate pero se prolongan en los turnos siguientes sin necesidad de dedicar una acción. Desactivarlo no cuesta acción. Si hay más de un poder mantenido al mismo tiempo se sufre 1 punto de fatiga (mental o física) por turno por cada mantenimiento extra. Si el poder viene de equipo hay baterías o combustible de una duración que ha de especificarse.
- **Permanentes (P):** Una armadura corporal, ver en la oscuridad, una mejora de característica o de atributo, etc.

### ELEMENTOS DE UN PODER

Un Poder tiene Potencia y puede tener alcance y radio de acción. En Garra, p. ej., sólo se define su potencia (daño), en cambio un rayo tiene dos elementos: alcance y potencia y una bola de fuego tres: alcance, radio y potencia. Cuando elegimos un poder que puede tener más de un elemento hemos de distribuir los puntos que cuesta entre ellos. Por ejemplo: un rayo, que tiene alcance y daño, distribuirá los puntos del poder en esos dos elementos. Una vez decidido, el poder queda fijado. Los puntos invertidos dan:

a) **Alcance (A):** 12 c por puntos invertido. Si el poder es personal o de toque el valor es 0. Los poderes que requieren tirada de ataque pueden llegar más lejos de su alcance con la penalización de -2 por cada tramo de incremento. En los demás la distancia es fija.

b) **Radio (R):** Centrado en una casilla tiene 2c de radio por nivel. Hace la mitad de efecto en el rango siguiente.

c) **Potencia (P):** Es la fuerza del efecto que cause el poder. En daño es la suma de Potencia D6.

Si tomamos la bola de fuego, p. ej., que tiene alcance, radio y daño. Podemos diseñar una versión que gaste 2 puntos en alcance, 1 en radio y 3 en daño, para un total de 6 puntos. En este caso la bola de fuego podría dispararse hasta 24 casillas de distancia sin penalización, con un radio de 2 casillas más la central y un daño de 3D6.

**NOTA:** utilizo las distancias en casillas del mapa táctico que tienen una longitud de 5 pies de lado (1,5 m aprox.). Si quieres saber la distancia en metros has de multiplicar por 1,5.

### EFFECTO DE LOS PODERES

Cada poder tiene un efecto específico. En el caso de un rayo es el daño infligido, p. ej. Aquí doy la lista de efectos generales:

- **Daño:** Se calcula haciendo la suma de D6 Potencia. Más de 3D6 es armamento pesado. Se puede combinar con otros efectos cuya duración es de 1D6 turnos: Enlentecer, Cegar, auto-Curación. Se han de pagar en Potencia y como mínimo hay que usar 1 en daño.
- **Defensa:** Una armadura, un campo de fuerza personal, la esquiva, etc aumentan la Defensa. Se gana 1 punto de Defensa por cada 2 puntos de Potencia. Más de Defensa 2 es inhumano.

- **Curación:** La curación instantánea requiere de Potencias altas. Se cura 1D6 por cada 3 puntos de Potencia. Si es un efecto Permanente el coste se dobla.
- **Creación:** Los objetos creados tienen los PV de la suma en D6 Potencia.
- **Ilusión:** El radio da el volumen en metros cúbicos de la ilusión. La Potencia ha de ser como mínimo igual al radio.
- **Incremento de Característica:** Se aumenta en 2 x Potencia. Más de 7 es sobrehumano.
- **Incremento en Atributos:** Se aumenta en 3 x Potencia.
- **Incremento de Profesión:** Se aplica a una profesión de conocimiento: Se añaden tantos D6 a la tirada por profesión como Potencia.
- **Mental.** La Potencia no puede superar la MENTE del personaje. Las mentes mecánicas no se ven afectadas.
- **Movimiento Especial:** La Potencia da la distancia de desplazamiento. Si se transporta carga se ha de reducir 1 en Potencia por cada 50 Kg en el cálculo.
- **Sentido Especial:** La distancia de detección es función del Alcance. Dependiendo del sentido se requiere más Potencia (rayos X > luz, p. ej.).
- **Cinético:** Su efecto es equivalente en fuerza a un FÍSICO de su Potencia x 2. Para el daño se calcula como el de un objeto lanzado: 1D6+Potencia x 2.
- **Transformación:** Se transforma el cuerpo de alguna manera. El valor de Potencia habría de ser 2 veces el FÍSICO original (antes de ser modificado por otros poderes)

#### NOMENCLATURA DE LOS PODERES

Hay los siguientes factores descriptivos:

- **Tiempo del Poder:** Instantáneo (I), Mantenido (M) o Permanente (P).
- **Coste:** El valor de compra. Será igual a la suma de Alcance, Radio Y Potencia: A+R+P
- **Alcance (A):** La distancia a la que se pueda ejercer o llegar sin penalización..



- **Radio (R):** El área de efecto
- **Potencia (P):** Si es daño es el número de D6.
- **Descripción:** Una explicación del efecto.

Cada Poder tiene un coste mínimo. Hay poderes demasiado importantes y a los cuales no se puede minimizar el efecto básico (la invisibilidad por ejemplo). Por otra parte hay algunos poderes que requieren de una distancia o radio con lo que el coste mínimo ya es superior a 1. En los ejemplos de la lista de poderes pongo el coste mínimo, con el **radio, distancia y potencia** mínimos en forma de código. Los jugadores pueden incrementar esos factores pagando el coste correspondiente a menos que el valor esté en color rojo.

En el código la primera letra determina el tiempo: **Instantáneo, Mantenido o Permanente**. El segundo valor es el **coste** para comprar el poder. Luego habrá un guion y dos números separados por una barra inclinada con el **Alcance** y el **Radio**. Finalmente otro guion con la **Potencia** del efecto.

#### *Tiempo&Coste-Alcance/Radio-Potencia*

**NOTA:** Pongo en color rojo los valores que son fijos y no se pueden subir o no tiene sentido dar un valor (un alcance a una armadura, p. ej.)



## CREACIÓN DEL PERSONAJE

### GENERACIÓN

Hemos de decidir el valor de las Características, las Profesiones/Hobbies y los Poderes.

- **Características:** El valor inicial es 3 en cada una. Se puede incrementar un punto de una a costa de bajar un punto otra pero el mínimo es 1 y el máximo 6 (el máximo humano es 7). Con poderes se podrá superar ese límite.
- **Profesiones y Hobbies:** Se recibe una Profesión y dos Hobbies. Puedes consultar la lista propuesta en el apéndice de profesiones.
- **Poderes:** Propongo 12 puntos de poder. No se pueden gastar más puntos en un solo poder que la mitad del total (en nuestro caso 6).
- **Atributos:** Se calculan de las características

**Puntos de Héroe:** Se reciben 3 y representan la suerte del héroe. Sirven para repetir una tirada, evitar un daño o curarse 1D6 PV negativos. Se recupera 1 por sesión.

**Orígen:** El más normal es el mutante que recién ha descubierto sus poderes y ha sido captado por La Comisión. Pero he puesto un apéndice para otros orígenes alternativos.

**NOTA:** Los poderes marcados **[N]** no deberían cogerse a más de potencia N por jugabilidad. Algunos jugadores tienen la tendencia a hacerse personajes "potenciados": p. ej. cogerse Esquivar (6) e Invisibilidad. Invulnerable pero poco efectivo. O Garras (6) y Pelea (6). Matador pero frágil. El master habría de prohibir ese tipo de personajes. Otra opción es usar el sistema del apéndice VIII.

### PROGRESO DEL PERSONAJE

Los personajes ganan puntos X-upper (abreviado pX) cuando derrotan al supervillano de turno o frustran sus planes. La ganancia suele ser de 3 pX aunque se puede dar más si la cosa ha sido heroica de verdad. También se ganan por algún acto heroico remarcable salvando vidas inocentes o protegiéndolas del mal. Y finalmente se ganan por horas de sesión de juego: 1 por hora. Además el grupo gana 1 punto de X-upper grupo (abreviado pX-G) por sesión.

Al final de cada sesión (o al principio de la siguiente si no hubo tiempo) se conceden los pX. Normalmente sólo los de sesión a menos que

hayan acabado la aventura en curso o hecho algún acto heroico. Cuando se reciben se han de distribuir inmediatamente entre tres conceptos que como mínimo han de recibir un pX cada uno:

1. Mejora de las Características
2. Mejora de Profesiones y Hobbies.
3. Mejora o adquisición de poderes.

Los pX se van acumulando en cada apartado hasta que tengamos 6. Entonces se han de invertir según el caso:

1. Subir un punto una característica.
2. Mejorar un Hobby a Profesión o adquirir un nuevo Hobby.
3. Adquirir un punto de Poder que se usa más tarde para adquirir nuevos poderes o mejorar los que ya se tengan.

Los pX-G funcionan igual. Con 6 se obtiene un punto de mejora de la Base. También representan los recursos (dinero -> 1 pX-G = 60.000 \$ aprox).

## EL MUNDO DE LOS X-UPPERS

Para un mundo en donde existan los superhéroes al estilo de la Edad Dorada del género: entre los años 30 y 50 y que tuvieron su cumbre durante la segunda guerra mundial, necesitaba de unas condiciones especiales. Un día, hablando con Ricard, me comentó una idea...

### LA TERCERA GUERRA MUNDIAL

El mundo sufrió una tercera guerra mundial poco después de la segunda. Quizás Patton convenció a los aliados para que siguieran y acabaran con la amenaza comunista, o puede que la guerra de Corea se fuera de las manos y atacaran China, o bien que la crisis de los misiles de Cuba acabara con un bombardeo atómico. Sea como fuere la tercera guerra mundial estalló y fue muy intensa aunque relativamente corta. Apenas duró un año. Sin embargo la destrucción fue masiva en algunos lugares. Afortunadamente para los americanos y rusos los misiles balísticos transcontinentales fueron fáciles de detener y tan sólo algunas ciudades fueron arrasadas: Nueva York y Moscú, por ejemplo. Pero donde la destrucción resultó mayor fue en la Europa central que fue donde se enfrentaron cara a cara la OTAN y el Pacto de Varsovia. Como resultado Alemania, Polonia,



Checoslovaquia, Austria, Hungría y Rumanía han sido totalmente arrasadas y su terreno ha quedado altamente radioactivo. Además las mutaciones han producidos monstruos horribles de gran poder (un sitio ideal para hacer aventuras). Como protección se ha levantado un enorme muro que separa esas tierras del resto del mundo en las fronteras donde no hay cordilleras montañosas infranqueables.

#### LA COMISIÓN

Las potencias enfrentadas llegaron a un acuerdo para sobrevivir y evitar la destrucción del mundo. Entre los términos de ese acuerdo había unas cláusulas secretas que no son de dominio público. La más importante es la contención del avance tecnológico y la población. Como resultado el nivel de población y la tecnología disponible por el público está actualmente, en el 2015, al nivel de los años 60 o 70. Los grandes avances se han hecho pero en secreto de forma que los gobiernos y algunas grandes corporaciones disponen de la tecnología actual (y los súper-villanos, claro está). Pero hay diferencias: los ordenadores personales e Internet no existen y los móviles son escasos y solo disponibles por el gobierno.

Para controlar la tecnología se formó una organización de alcance global que tiene el apoyo de las dos potencias mundiales que se llama "La Comisión" aunque algunos la llaman "Los Hombres de Negro". Son una especie de SHIELD.

Cuando localizan a alguien que ha descubierto algo muy innovador o que sobresale en su campo lo reclutan. Si éste se resiste es reclutado a la fuerza o eliminado. Los beneficios de sus investigaciones van a ambos bloques indistintamente como parte del acuerdo al que llegaron las potencias tras la guerra.

#### LOS X-UPPERS

¿Y los X-uppers? Después de la guerra empezó a aparecer gente con poderes. Normalmente descendientes de personas expuestas a la radiación. La mayoría parecen normales pero algunos ni siquiera parecen humanos. El caso es que la Comisión recluta a los mutantes cuando son detectados. Normalmente cuando un adolescente empieza a manifestar poderes extraños. Su aproximación es amable pero no duda en acabar con ellos si es necesario. Les da una orientación y entrenamiento preliminar. Con asesoramiento psicológico para que se acostumbren a sus poderes y hasta les diseña un traje. Luego los entrega al gobierno correspondiente a su nacionalidad para su servicio de acuerdo con los términos del acuerdo. Éste los reúne en grupos con un Delegado del Gobierno que además de ser su vínculo con la administración, les asesora y les da soporte legal. En la actualidad hay tres clases de X-uppers:

- a) Los patrocinados por el gobierno. Que tienen un contacto o delegado con el Departamento del gobierno encargado de los X-uppers. Éste se asegura que vayan por el buen camino y sirvan a la nación.
- b) Los independientes, tipo Spideman, que son perseguidos y cazados.
- c) Los Súper-villanos (también perseguidos y cazados).

Los jugadores tendrían que pertenecer al primer grupo y servir patrióticamente a su nación contra las múltiples amenazas que la rodean.

#### LA BASE X-UPPER

Los X-upper grupos protegen la ciudad donde están ubicados y ésta en compensación les provee de una X-upper Base que consiste de un edificio de tres plantas y un sótano situado normalmente en las afueras de la ciudad (aunque también se puede poner en lo alto de un rascacielos al estilo de Los Cuatro Fantásticos o en medio de la ciudad como Los Vengadores). La Base la gestiona un mayordomo (ex-Agente que



les vigila) que prepara la comida y hace la limpieza básica. Cada planta tiene unos 120 m2 y normalmente tienen la siguiente distribución:

- 1.En la primera planta hay el comedor, la cocina, sala de estar, etc. Hay una sala especial donde está el ordenador (de tecnología avanzada ya que es del gobierno). Es el contacto con el Jefe de policía, el Alcalde y el Delegado del Gobierno. Los X-uppers llevan una radio portátil para mantenerse en contacto con él.
- 2.En la segunda se hallan las habitaciones, cuartos de baño y gimnasio.
- 3.La tercera es una buhardilla usada como sala de estudio. Con una amplia terraza. Si hay Helipuerto puede estar aquí.

4.En el sótano está la sala de entrenamiento, el almacén y los depósitos (agua, combustible, etc.). También los garajes con los vehículos de tierra: de base se tiene un todo terreno, un coche deportivo y varias motos.

La Base se puede mejorar con puntos de Grupo. Inicialmente se tienen 6-12 puntos (a elección del master) que pueden usarse en comprar mejoras según la tabla adjunta.

El súper grupo funciona también como un elemento de propaganda y los mass media están al tanto de sus progresos. Hay entrevistas, documentales, etc. en torno a ellos.

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	COSTE
AVIÓN	Avión especial de despegue vertical (puede llevar vehículo) Con equipo de camuflaje -> +2 al coste	4
ENFERMERÍA	Alguien habría de ser médico o similar	2
DEFENSAS	Pequeños cañones láser, Bombas de gas, etc.	4
EMPLEADO	Jardinero; Enfermero; Conductor; Criado; Cocinero; Etc.	1
HELICÓPTERO	Para llegar rápidamente a la misión	3
HELIPUERTO	Zona de aterrizaje (Helicópteros / Jet de despegue vertical)	1
INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Para tener conversaciones interesantes con el ordenador	2
JARDÍN	Para descansar psicológicamente	1
LABORATORIO	Algún personaje habría de ser científico o similar	2
PISCINA	Para relajarse mejor entre batallas	1
PRISIÓN	Para encerrar temporalmente al súper-villano de turno	2
SEGURIDAD	Cámaras de vigilancia, Sensores y centro de control	2
TANQUETA	Vehículo blindado (Armadura 6)	2
TRANSPORTE AÉREO	Helicóptero gigantesco capaz de llevar la Tanqueta.	4

## LISTA DE PODERES

### ARMA ESPECIAL

**CODIGO:** P -> (ARMA + MEJORAS)

**EFEECTO:** Daño

El personaje tiene un arma especial que puede definir con factores más elevados: más Alcance, más daño, etc. El coste es el del arma normal con los ajustes de mejora. Además y de forma gratuita obtiene una ventaja: si es una pistola las balas no se acaban, si es una espada será irrompible, etc. El personaje tiene un vínculo con su arma y si la pierde la suele recuperar en poco tiempo.

### ARMADURA

**CODIGO:** P2-0/0-2 [4]

**EFEECTO:** DEFENSA

Se trata de una armadura corporal. Puede ser debida a una coraza, a un traje especial, a que la piel es resistente o de piedra, etc. Se aumenta la Defensa en 1 por cada 2 de Potencia.

### ATAQUE MENTAL

**CODIGO:** I2-1/0-1 [4]

**EFEECTO:** Daño / MENTAL

El personaje puede hacer un ataque a la mente de su objetivo (Potencia no puede ser superior a MENTE). No necesita hacer tirada de ataque pero el objetivo ha de estar a la vista y el Alcance es fijo. El Daño es igual a Potencia en D6 pero la víctima tiene una absorción de daño de 1D6 por cada 3 de MENTE (redondeo hacia abajo).

### ATLETISMO

**CODIGO:** P3-0/0-3

**EFEECTO:** INCREMENTO ATRIBUTO / DEFENSA

Gracias a su gran entrenamiento o a sus capacidades inhumanas, el personaje puede correr a gran velocidad y dar saltos increíbles lo que mejora su esquivas. Este es un paquete de poderes que se suben a la vez con un coste algo menor que la suma de todos ellos: por cada 3 puntos de Potencia se obtiene: +3 al Mov, +1 a Defensa y 1 punto en el poder de Saltar.



### AUMENTAR DENSIDAD

**CODIGO:** M6-0/0-6

**EFEECTO:** TRANSFORMACIÓN

El personaje tiene un control sobre la densidad de su cuerpo (y su ropa) que le permite incrementarla hasta la de una roca obteniendo una armadura y un puñetazo de poder equivalente a Potencia menos 2. El cambio es instantáneo.

### AUMENTAR TAMAÑO

**CODIGO:** M6-0/0-6

**EFEECTO:** TRANSFORMACIÓN

El personaje triplica su altura. El cambio es tan rápido que puede actuar en el mismo turno con los cambios aplicados. El personaje adquiere: +6 a FÍSICO; +2D6 a la bonificación de daño; y + 3 puntos de Vida.





### CAMBIAFORMAS

**CODIGO:** I6-0/0-6

**EFEECTO:** TRANSFORMACIÓN

El cuerpo sufre una transformación entre una o varias formas animales o híbridas animal-humana que conoce. Tantas como puntos de Potencia le de para comprarlas. Para ello se reciben 2 puntos de compra por cada punto de Potencia. Si la Potencia es 6 (la mínima requerida para el Poder) entonces tienes 12 puntos para comprar formas. Los valores de FÍSICO y SENTIDOS se acomodan a la nueva forma pero la MENTE no se transforma. Los únicos poderes que se pueden utilizar en la nueva forma son la del animal y los mentales. En el apéndice de bestias están colocados los precios de coste de cada animal.

El cambio dura todo un turno y la nueva forma es disponible al turno siguiente. Causa 1 punto de fatiga pero en la forma animal se es inmune al cansancio. Éste se va acumulando según lo que se haga y tiene efecto al destransformarse.

### CAMPO DE FUERZA

**CODIGO:** M2-0/0-2 [4]

**EFEECTO:** DEFENSA

Se trata de una barrera invisible y resistente que protege contra efectos dañinos. Se aumenta la Defensa en 1 por cada 2 de Potencia. Si se le da radio puede proteger a más personas y se puede pasar del rango personal al del radio comprado de forma instantánea. Si se le da distancia puede proteger a otra persona pero si se protege más de una se considera un mantenimiento múltiple y se produce fatiga.

### CAMUFLAJE

**CODIGO:** M3-0/1-2

**EFEECTO:** ILUSIÓN

Por efecto de una armadura especial, manipular la luz, etc. el personaje se camufla con su entorno. Da una penalización a ser detectado mediante métodos visuales igual a Potencia. Pero sólo se tira en situaciones especiales como que alguien le esté buscando o él se mueva rápidamente o ataque. El ataque contra el personaje sufre una penalización igual a potencia. La máxima penalización por falta de visión es -4.

### CLARIDIVENCIA

**CODIGO:** P4-1/0-3

**EFEECTO:** SENTIDO ESPECIAL / MENTAL

La Potencia no puede superar la MENTE del personaje. Se puede percibir el futuro de forma muy vaga mediante cartas de tarot, una bola de cristal u otro utensilio adivinatorio. También puedes intentar ver lo que sucede en un sitio a 6 km x Alcance con una tirada de D6 Poder donde el éxito indica la claridad y duración de la vision (grado de éxito turnos). A veces tiene visiones y el master puede darle información si lo cree conveniente. Además obtiene una Defensa de 1 punto por cada 3 de Potencia.

### CORRER

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFEECTO:** MOVIMIENTO ESPECIAL

El personaje corre a gran velocidad y puede añadir 6 x Potencia casillas cuando corre. Si no lo hace no tendrá la penalización al ataque de correr.



#### DAÑAR

**CODIGO:** I1-0/0-1 [5]

**EFEECTO:** Daño

El personaje daña al tocar (toque helado, energía negativa, etc) tantos D6 como Potencia (no se añade DÑ). Se puede añadir efectos a coste de Potencia. Combinado con Curarse es drenar vida.

#### DISFRAZ

**CODIGO:** M5-0/2-3

**EFEECTO:** ILUSIÓN

Imita el aspecto de cualquier conocido (y su voz). Para reconocer la suplantación hay que hacer una tirada enfrentada de SENTIDOS contra Potencia. El cambio dura un turno.

#### DISMINUIR DENSIDAD

**CODIGO:** M6-0/0-6

**EFEECTO:** TRANSFORMACIÓN

El personaje tiene un control sobre la densidad de su cuerpo (y su ropa) que le permite disminuirla hasta la del vapor, adquiriendo Vuelo y Esquiva a Potencia, menos 2. El cambio es instantáneo.

#### DISMINUIR TAMAÑO

**CODIGO:** M6-0/0-6

**EFEECTO:** TRANSFORMACIÓN

El personaje reduce su altura a la veinteava parte. Recibe: +2 a Defensa y el poder Saltar a nivel 2. Sus características no cambian.

#### ESCUDO

**CODIGO:** I2-0/0-2 [4]

**EFEECTO:** DEFENSA

El personaje lleva un escudo o equivalente, un Bastón con el que para, etc. Aumenta la Defensa en 1 por cada 2 de Potencia. Si quiere golpear con él de forma efectiva habrá de comprar Arma Especial. Si no sólo hará 1D6 + DÑ.

#### ESCUDO MENTAL

**CODIGO:** P2-0/0-2 [4]

**EFEECTO:** MENTAL

La mente del personaje tiene defensa contra ataques mentales. Gana una absorción de daño contra ese tipo de ataque de 1D6 por cada 2 de Potencia y da una penalización a efectos mentales contra el personaje de 3 por Potencia.

#### ESQUIVA INCREÍBLE

**CODIGO:** P2-0/0-2 [4]

**EFEECTO:** DEFENSA

Se esquiva de forma increíble. La Defensa aumenta en 1 punto por cada 2 de Potencia. Puede ser entrenado pero más de Defensa 2 es sobrehumano.

#### EXPLOSIÓN

**CODIGO:** I3-1/1-1

**EFEECTO:** Daño

El personaje es capaz de lanzar bolas de fuego, plasma o algo del estilo. Ha de acertar una casilla con una tirada de ataque que tiene +2 aunque el grado de éxito no afecta al daño. Cuando la esfera toca el suelo explota provocando daño a su alrededor. El Daño es igual a Potencia en D6.



## FORTALEZA

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFFECTO:** INCREMENTO DE ATRIBUTO

El personaje tiene una fortaleza inhumana. Sus Puntos de Vida suben en 3 por nivel de Potencia.

## GARRAS

**CODIGO:** I1-0/0-1 [4]

**EFFECTO:** Daño

El personaje posee garras (o colmillos) que se pueden ocultar y sacar en combate. El DÑ se incrementa en tantos D6 como puntos de Potencia.

## GENIO

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFFECTO:** INCREMENTAR PROFESIÓN

El personaje es un genio que añade tantos D6 como Potencia en las tiradas de profesión. Sus creaciones medias tienen tantos puntos de poder como la media de su tirada dividido por 6. Su creación maestra puede llegar al máximo. El total en inventos es menor al doble del máximo.



## IMAGEN ILUSORIA

**CODIGO:** M2-0/1-1

**EFFECTO:** ILUSIÓN

El personaje puede crear una imagen de un volumen igual al radio en metros cúbicos (tamaño humano = 1). La Potencia ha de ser como mínimo igual al radio. La imagen es estática y poco realista pero puede mejorarse aumentando la Potencia con:

- a) Dar movimiento: +1 (1)
- b) Dar sonido: +1 (1)
- c) Dar realismo: +N (2)

(1): El personaje se ha de concentrar para moverla o producir sonidos como si fuera un titiritero.

(2): Penalización para reconocer que es una ilusión: -3 x N

## INFUNDIR PODER

**CODIGO:** P2-0/1-1

**EFFECTO:** CREACIÓN

Se puede fabricar, reparar o mejorar objetos o preparar pócimas dotándoles de puntos de Poder. Se ha de tener una profesión adecuada. El poder imbuído es igual a la Potencia. El volumen es el Radio en metros cúbicos del objeto (mínimo 1) y el tiempo depende de lo que se tarda en fabricar.

## INMUNIDAD A (ELECCIÓN)

**CODIGO:** P2-0/0-2

**EFFECTO:** TRANSFORMACIÓN

Se es resistente a un tipo de daño a escoger: electricidad; fuego; químico; toxinas o radiación. Absorbe 1D6 por cada 2 de Potencia. Otra opción es Fatiga: ignora 1 por cada 2 de Potencia.

## INVISIBILIDAD

**CODIGO:** M5-0/1-4

**EFFECTO:** ILUSIÓN

El personaje se vuelve invisible (y su ropa). Si alguien lo localiza por medios no visuales o él ataca, puede ser atacado con una penalización de -4 (la máxima penalización por falta de visión).

## LUZ

**CODIGO:** I2-0/1-1

**EFFECTO:** ILUSIÓN

Se crea una luz brillante capaz de iluminar una zona durante 1D6 turnos. Se puede intentar cegar enfocando la luz a los ojos con una tirada de Ataque de -4 de Penalización. El objetivo cegado tiene una penalización al ataque igual a Potencia (Máximo -4).

## MAGNETISMO

**CODIGO:** I(M)2-1/0-1

**EFFECTO:** CINÉTICO

Puede mover objetos metálicos o envolverse en un campo magnético. La fuerza es igual al FÍSICO de valor Potencia x 2. El efecto puede ser Mantenido. El Daño de un objeto lanzado es igual a D6 + (Potencia x 2). Se puede volar si la Potencia es igual o superior al FÍSICO. Se mueve hasta 6 casillas por Alcance por turno. El escudo magnético sólo protege de objetos paramagnéticos o energía y la Defensa sube en 1 por cada 2 de Potencia. El mantenimiento del campo se suma al del vuelo y entonces causa fatiga.

También se puede hacer una manipulación usando objetos metálicos. Abrir una cerradura, p. ej. Requiere tirada de habilidad.

## METABOLISMO ACELERADO

**CODIGO:** M6-0/0-6

**EFFECTO:** TRANSFORMACIÓN

El cuerpo se acelera y puede hacer dos acciones por turno. Se considera de mantenimiento doble y causa 1 de Fatiga por turno.

## MURO DE FUERZA

**CODIGO:** I4-1/0-3

**EFFECTO:** CREACIÓN

El personaje crea un muro físico opaco o transparente (a elegir al coger el poder) a la distancia de Alcance. Es rectangular y como máximo la suma de su base más su altura es la Potencia en metros y su grosor la Potencia en cm. Tiene Armadura igual a Potencia y PV suma de D6 Potencia. El Daño no absorbido se resta a los PV hasta que es destruido.

## OSCURIDAD

**CODIGO:** I2-0/1-1

**EFFECTO:** ILUSIÓN

Crea una zona de oscuridad (penalización al ataque = Potencia, máximo -4). Dura 1D6 turnos.

## PELEA

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFFECTO:** INCREMENTO DE ATRIBUTO

La habilidad de lucha cuerpo a cuerpo sube en 3 por Potencia (más de 3 es sobrehumano).

## PERCEPCIÓN EXTRASENSORIAL

**CODIGO:** P5-1/0-4

**EFFECTO:** SENTIDO ESPECIAL / MENTAL

El personaje puede ver con su mente hasta una distancia igual a su Alcance. Puede ver espíritus y otros seres inmateriales y detectar mentes.

## PUNTERÍA

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFFECTO:** INCREMENTO DE ATRIBUTO

El héroe tiene una puntería formidable. El valor en AT a distancia se incrementa en 3 por Potencia. Más de Potencia 3 es sobrehumano.

## PUÑOS DE ACERO

**CODIGO:** P1-0/0-1 [4]

**EFFECTO:** DAÑO

Debido a entrenamiento en artes marciales o a un poder los golpes del personaje son devastadores. El DÑ se incrementa en tantos D6 como Potencia.

## RAYO

**CODIGO:** I2-1/0-1 [4]

**EFFECTO:** DAÑO

El personaje emite un rayo hacia el objetivo. La naturaleza del rayo se elige: energía, fuego, etc. El Daño es igual a D6 Potencia. Se pueden añadir efectos de duración 1D6 turnos a coste de Potencia: 1p enlentecer (-3 al Mov.), 2p cegar, etc.



## RED

**CODIGO:** I3-1/1-1

**EFEECTO:** CREACIÓN

El personaje puede crear una red de un material a elegir de volumen igual a Radio en metros cúbicos (una persona es 1). La red atrapa con una fuerza igual a su Potencia. También sirve para bloquear un pasillo o puerta. Si se quiere cortar funciona como el poder Muro de Fuerza de Potencia equivalente.

## REGENERACIÓN

**CODIGO:** P6-0/0-6

**EFEECTO:** CURACIÓN

El personaje se cura 1D6 PV positivos. Los PV negativos se curan de forma automática sin causar fatiga a razón de 1 por hora. Envejece más lentamente y regenera extremidades... menos la cabeza.

## SALTAR

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFEECTO:** MOVIMIENTO ESPECIAL

El personaje tiene una capacidad de salto increíble. Añade +3 x Potencia casillas a su salto. La cuarta parte en altura. Más de Potencia 2 es sobrehumano.

## SANAR

**CODIGO:** I3-0/0-3

**EFEECTO:** CURACIÓN

El personaje tiene el poder de curar heridas con el toque de su mano. Restaura 1D6 PV positivos por cada 3 niveles de potencia. Si son PV negativos restaura 1 (por toque).

## SEXTO SENTIDO

**CODIGO:** P2-0/0-2 [4]

**EFEECTO:** DEFENSA / MENTAL

El personaje tiene un sexto sentido que le advierte del peligro lo que aumenta su Defensa. Por cada 2 de Potencia gana 1 de Defensa.

## SUGESTIÓN

**CODIGO:** M6-1/1-4

**EFEECTO:** MENTAL

**Aura:** Cuando se activa provoca una penalización al ataque igual a la mitad de Potencia dentro de su Radio. Máximo -4.

**Sugestión:** Puede influir a un objetivo a Alcance. Hay que superar la resistencia mental con una tirada de Poder con una penalización que depende de la sugestión:

(-4): Sensaciones: amistad, odio, frío, calor, hambre, placer. Se tiene +2 a Interrogar.

(-8) Dolor (-2AT), Confusión (Atacar compañeros). Parálisis. Obtener información forzada. Olvidar un periodo de tiempo (horas).

(-16): Atacar seres queridos. Dolor intenso (-4AT). Olvidar un periodo de tiempo largo (días)

(-20): Suicidio. Ataque al corazón.

La sugestión desaparece si no es mantenida aunque efectos irreversibles como olvidar sí se mantienen. Cada sugestión mantenida más el aura se acumulan para el cálculo de fatiga.

## SUPER FÍSICO

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFEECTO:** INCREMENTAR CARACTERÍSTICA

El FÍSICO aumenta en 2 por Potencia. Si se supera el 7 es sobrehumano.

## SUPER MENTE

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFEECTO:** INCREMENTAR CARACTERÍSTICA

La MENTE aumenta en 2 por Potencia. Si se supera el 7 es sobrehumano.

## SUPER SENTIDOS

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFEECTO:** INCREMENTAR CARACTERÍSTICA

Los SENTIDOS aumenta en 2 por Potencia. Si supera 7 es sobrehumano.

## TELEPATÍA

**CODIGO:** M4-1/0-3

**EFFECTO:** MENTAL

El personaje puede enviar mensajes y leer la mente del objetivo superando su resistencia mental con una tirada de Poder. El margen por el que supere indica la información obtenida:

0. Sensaciones vagas. Estado de ánimo.
1. Pensamientos fugaces. Alguna palabra suelta.
2. Frases enteras aunque inconexas.
3. Párrafos enteros de lo que este pensando.
4. Capta mas allá de los pensamientos superficiales y aflora los recuerdos. (\*)
5. Se puede buscar una información concreta (\*)

(\*): Si se profundiza dentro de la mente, la víctima se dará cuenta. Se ha superar la tirada de telepatía por un margen de 2 por encima del efecto aplicado.

## TELEPORTACIÓN

**CODIGO:** I6-0/0-6 (si F=3)

**EFFECTO:** MOVIMIENTO ESPECIAL

El personaje se teleporta 1D6 casillas por punto de Potencia. Ésta ha de ser el doble del FÍSICO como mínimo. Puede tirar menos D6 si quiere pero cae donde corresponde por tirada.

## TELEQUINESIS

**CODIGO:** I(M)2-1/0-1

**EFFECTO:** CINÉTICO

El personaje puede mover objetos o aplicar una fuerza a distancia. La fuerza es igual al FÍSICO de valor Potencia x 2. El efecto puede ser Mantenido. El Daño de un objeto lanzado es igual a 1D6+(Potencia x 2). Se volar si la Potencia es igual o superior a FÍSICO. Se mueve hasta 6 casillas por Alcance por turno.

También se puede usar para hacer una manipulación fina. Hacer una operación quirúrgica o abrir una cerradura, por ejemplo. Se hace una tirada por habilidad (profesional).

## TRANSFORMACIÓN CORPORAL

**CODIGO:** P1-0/0-1

**EFFECTO:** TRANSFORMACIÓN

El personaje ha cambiado una parte de su cuerpo a fin de adquirir alguna cualidad. La Potencia depende de la cualidad adquirida. Si ésta emula un poder entonces es la de ese poder. Unas alas para volar necesitaría la Potencia del poder Vuelo; unos ojos de gato la de Ver en la Oscuridad, etc). Pero cambios menores como adquirir branquias sólo cuestan potencia 2,

## TREPAR

**CODIGO:** P2-0/0-2

**EFFECTO:** MOVIMIENTO ESPECIAL

El personaje puede trepar por una pared vertical sin problemas. Puede ascender hasta 3 x Potencia casillas por turno.

## VELOCIDAD

**CODIGO:** M2-0/0-2 [4]

**EFFECTO:** DEFENSA

Debido a la rapidez de sus movimientos la silueta del personaje es difusa lo que aumenta la Defensa en 1 por cada 2 de Potencia. Este poder se habría de combinar con el de Correr.

## VISIÓN EN LA OSCURIDAD

**CODIGO:** P2-1/0-1

**EFFECTO:** SENTIDO ESPECIAL

El personaje puede ver como si fuera de día en la oscuridad hasta una distancia igual a su Alcance. No sufre penalización al atacar en la oscuridad.

## VISIÓN DE RAYOS X

**CODIGO:** P4-1/0-3

**EFFECTO:** SENTIDO ESPECIAL

El personaje puede ver a través de objetos sólidos (menos los forrados de plomo) hasta una distancia igual a su Alcance.



### VISIÓN INFRARROJA

**CODIGO:** P3-1/0-2

**EFEECTO:** SENTIDO ESPECIAL

El personaje puede ver en la gama de infrarrojos hasta una distancia igual a su Alcance.

### VISIÓN MEJORADA

**CODIGO:** P2-1/0-1

**EFEECTO:** SENTIDO ESPECIAL

El personaje puede ver a mucha distancia. Se multiplica la distancia normal por Alcance. Esto da además un +1 a SENTIDOS por Potencia.

### VISIÓN POR ECO-LOCALIZACIÓN

**CODIGO:** P3-1/0-2

**EFEECTO:** SENTIDO ESPECIAL

El personaje puede ver gracias a ultrasonidos hasta una distancia igual a su Alcance. No se tiene penalización por falta de visión.

### VOLAR

**CODIGO:** M6-0/0-6

**EFEECTO:** MOVIMIENTO ESPECIAL

El personaje puede volar. La Potencia mínima depende del tamaño, para humano es 6. La distancia recorrida volando es igual a la Potencia por 12 casillas por turno. El doble si se esfuerza (con los efectos de correr: -2 al AT). El personaje puede definir el origen del poder: alas, anti gravedad, propulsión a chorro, etc. con la apariencia correspondiente.

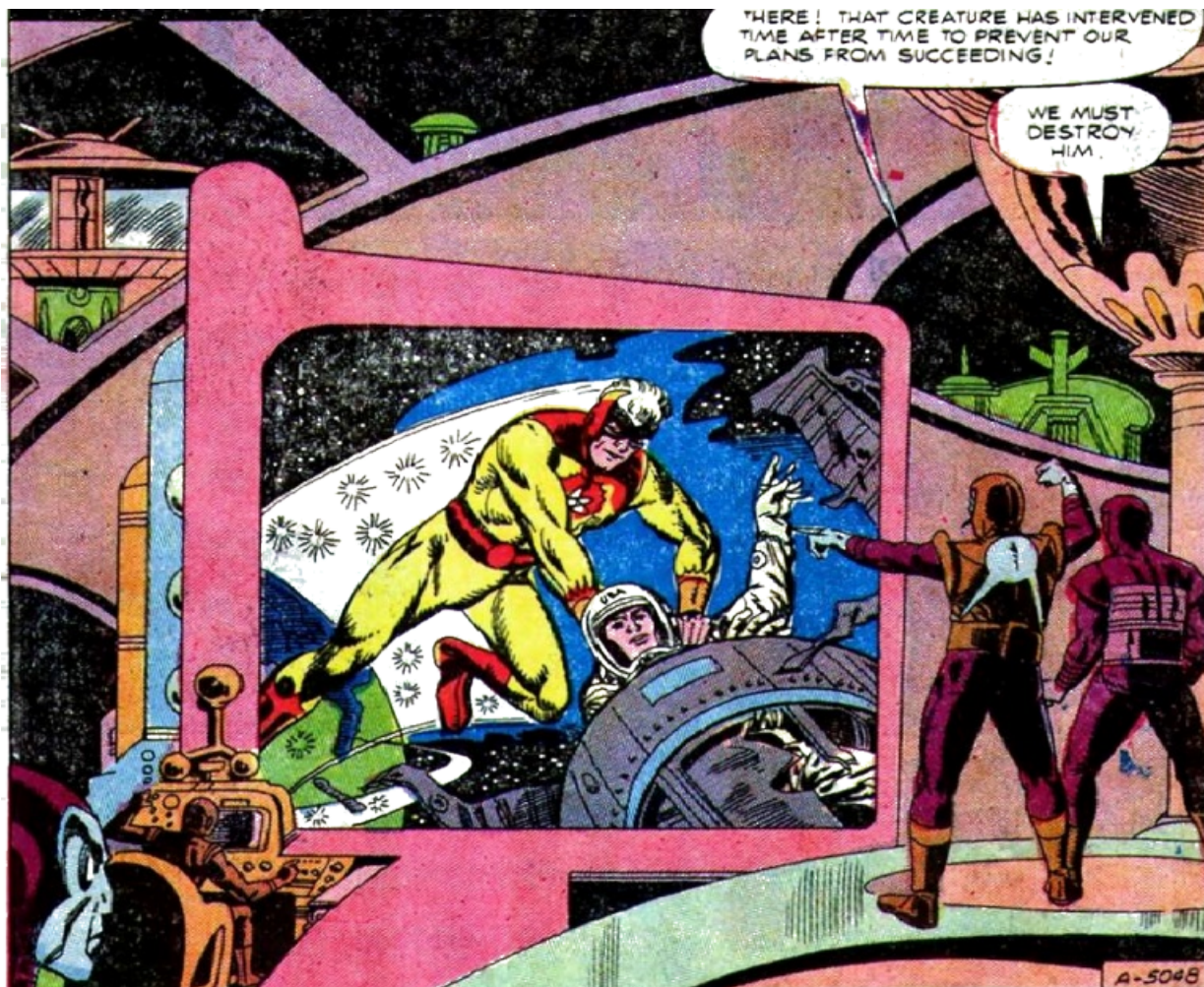
NOTA: La velocidad de una persona corriendo equivale a Potencia 1. Potencia 6 son unos 60 Km/h (120 Km/h si se esfuerza).

### WEAPON MASTER

**CODIGO:** P(VARIABLE)

**EFEECTO:** DAÑO

El personaje es un maestro en todo tipo de armas. Puede utilizar cualquiera de coste hasta Potencia+1.

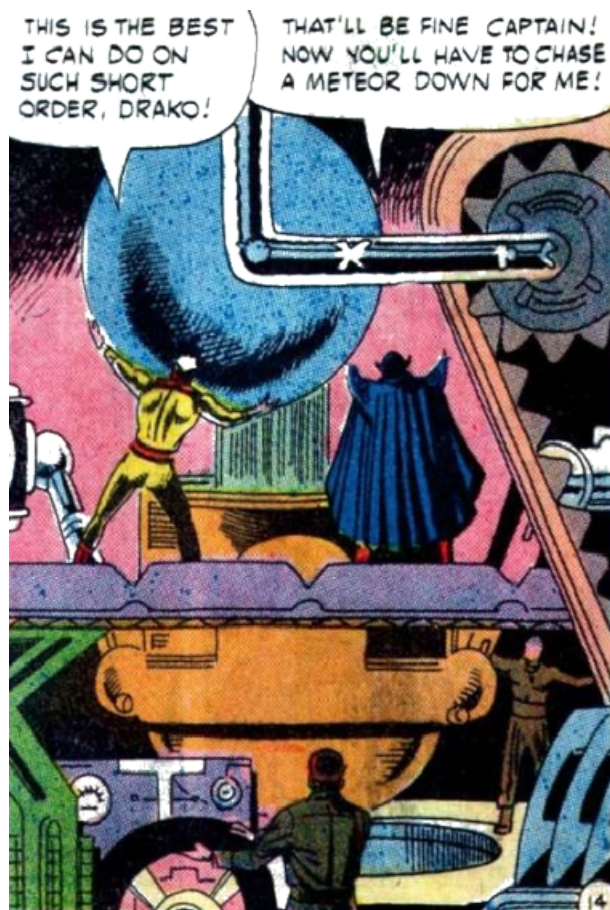




# PROFESIONES

## EJEMPLOS DE PROFESIONES

ALPINISTA	ACADEMICO	ACTOR
ABOGADO	AGENTE	ARQUITECTO
ARTISTA	ASESINO	ATLETA
AZAFATA	BAILARIN/A	CAMIONERO
CANTANTE	CAZADOR	CIENTÍFICO
CLÉRIGO	COCINERO	CONTRABANDISTA
CHOFER	DEPORTISTA	DETECTIVE
DILETANTE	EJECUTIVO	EMPRESARIO
ESPÍA	ENFERMERA	ESTAFADOR
EXPLORADOR	FUNCIONARIO	GANSTER
GRANJERO	GUARDABOSQUE	INGENIERO
INVENTOR	JUGADOR	JUEZ
LADRON	LEÑADOR	LOCUTOR
MAGO	MAYORDOMO	MONJE
MARINO	MÉDICO	MERCADER
MILITAR	MÚSICO	OCULTISTA
OBRAERO	OFICINISTA	PERIODISTA
PILOTO	PARASICÓLOGO	PIRATA
POLITICO	PROFESOR	PROSTITUTA
PSICOLOGO	SACERDOTE	POLICIA
QUÍMICO	RECEPCIONISTA	REDACTOR
SECRETARIO	TÉCNICO	VAGABUNDO
VAQUERO	VENDEDOR	VETERINARIO



## GÉNIOS EN PROFESION

Algunos personajes, normalmente súper villanos, utilizan el poder de Génio para sus felonías. Aquí doy un ejemplo de ese poder. Pongamos por caso la profesión Invención y un súper villano de 12 puntos. Sus poderes serían:

- Súper MENTE: Con una MENTE ya alta de base: 6, y mejorada con 6 puntos en Súper MENTE para un total de 18.
- Génio en Invención A Potencia 6. La tirada en profesión es  $18 + 2D6$  (de la tirada normal) +  $6D6$  (de la Súper profesión). La media de esta tirada es de 46 y la máxima 66.

El Poder de profesión da 1 punto de poder en el invento por cada 6 puntos del resultado en la tirada de profesión. La media en puntos de poder de sus inventos es de unos 8 y la máxima de 11. Si lo que construye este señor son robots, por ejemplo, y asumimos una base para los robots de F=0, M=0; S=0 podemos gastar puntos en poderes para mejorarlos. La cosa podría quedar así:

### ROBOT DE COMBATE ESTÁNDAR CUERPO A CUERPO:

F = 3; M=1; S=2 (3 p); Ataque: +2; PV = 12

Armadura P4-0/0-4 (4p); 2D6 de absorción

Puños de Acero: P1-0/0-1 (1 p); DÑ: 1D6+3

### ROBOT DE COMBATE ESTÁNDAR DE DISPARO:

F = 2; M=1; S=3 (3 p) PV = 10

Puntería: P1-0/0-1 (1 p) Ataque: +6

Rayo: I4-1/0-3 (4 p) Daño: 3D6; Alcance 12 c

Podría tener hasta 132 puntos de poder en robots. Es decir unos 16 robots estándar.



## EQUIPO

El equipo es una forma de poder, por eso los personajes habrían de comprarlo con puntos para disponer de él. Pero forzar tal cosa entra dentro de lo absurdo así que un personaje puede usar una pistola, p. ej. aunque no esté dentro de sus poderes pero no la usa de forma adecuada. En general cualquier equipo no comprado que emule un poder tendrá una penalización a su uso igual a la mitad de su coste y una Potencia reducida a la mitad

(redondeos hacia arriba). Los objetos improvisados no se tienen en cuenta. Cosas de tecnología superior, como gafas de infrarrojo, habrían de comprarse con puntos de grupo (un pG equivale a unos 3 de poder).

Los poderes de equipo del tipo mantenimiento funcionan con baterías o combustible y se ha de definir una duración.

EQUIPO	CODIGO	EFEECTO
ARCO	I4-2/0-2	Daño
ARCO LARGO	I6-3/0-3	Daño (se necesita F = 4)
ARMADURA DE KEBLAR	P4-0/0-4	Absorción de Daño
BOMBA DE HUMO	I3-0/2-1	Oscuridad de duración 6 turnos
DAGA	I1-0/0-1	Daño (el alcance es el de lanzar)
ESPADA	I2-0/0-2	Daño
EXPLOSIVOS	I5-0/1-4	Daño
GAFAS VISIÓN INFRARROJA	P3-1/0-2	Sentido Especial
GRANADA DE MANO	I4-0/1-3	Daño (el alcance es el de lanzar)
JET PACK	P6-0/0-6	Vuelo (6)
PISTOLA	I4-1/0-3	Daño
RIFLE DE ASALTO	I6-3/0-3	Daño

# POLARIS NUCLEAR SUB

OVER 7 FEET LONG

Big Enough For 2 Kids

FIRES ROCKETS and TORPEDOES

Only \$6<sup>98</sup>



**SPECIAL FEATURES**

- Over 7 feet long
- Seats 2 kids
- Controls that work
- Rockets that fire
- Real periscope
- Firing torpedoes
- Electrically lit instrument panel

**HOURS AND HOURS OF ADVENTURE**

Sturdily constructed of 200 lb. test fibreboard. Comes complete with easy assembly instructions. Costs only \$6.98 for this giant of fun, adventure and science. (Because of the POLARIS SUB'S giant size we must ask for 75c shipping charges.)

**MONEY BACK GUARANTEE**

Order today and we will rush you your POLARIS NUCLEAR SUB to you. Use it for 10 full days. If you don't think it is the greatest ever —the best toy you ever had—just send it back for full purchase price refund.

**10 DAY FREE TRIAL**

HONOR HOUSE PROD. CO. DEPT. 21 P5 14  
LYNBBROOK, NEW YORK

Rush me my POLARIS NUCLEAR SUB. I can use it for 10 days and if I am not delighted return it for full purchase price refund.

☐ SEND IT PREPAID. I enclose \$6.98 plus 75c to help cover shipping charges.

☐ SEND IT C.O.D. I enclose \$1 good-will deposit and I will pay postman \$5.98 on delivery plus C.O.D. postage.

NAME \_\_\_\_\_

ADDRESS \_\_\_\_\_

CITY \_\_\_\_\_ ZONE \_\_\_\_\_ STATE \_\_\_\_\_

N. Y. State residents please include 14c sales tax.



# ADVERSARIOS

## LA CARNE DE CAÑÓN

Pongo aquí algunos ejemplos de oponentes normales. La típica purria que ataca a los súper héroes a docenas. Se ha calculado el coste en puntos de poder teniendo como base cero la suma de características a 9 puntos que es la media humana. Por cada 2 puntos por encima es un punto de poder de mejora. A eso se le suma el coste del equipo o poderes que he señalado entre paréntesis.



En un enfrentamiento contra maleantes normales, la suma de su coste habría de ser superior a la de los X-uppers. Si son cuatro X-uppers, por ejemplo, su suma es 48 puntos. El grupo de sicarios habría de sumar eso como mínimo.

NOMBRE	F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	MOV	PODERES	COSTE
AGENTE SECRETO	5	3	5	14	14	1	5	10	Pistola (4); Pelea (3) Puntería (3); Esquiva (2)	14
ATLETA	6	3	6	18	6	1	6	21	Atletismo (3); Esquiva (2) Saltar (3)	11
BOXEADOR	6	1	4	18	9	0	6	10	Pelea (2); Puños de Acero (2)	5
COMANDO	4	3	4	14	7/10	0	4	8	Rifle de asalto (6), Puntería (1); Pelea (2)	10
EQUIPO ESPECIAL	3	3	3	12	9/3	2	3	6	Rifle de asalto (6), Puntería (2); Armadura (4)	12
FORZUDO	6	1	2	18	2	0	6	8	Puños de Acero (1)	1
GANSTER	3	3	3	12	3	0	3	6	Pistola (4)	4
K. CINTURON NEGRO	3	3	3	12	9	1	3	6	Pelea (2); Puños de Acero (2); Esquiva (2); Salto (2)	8
K. GRAN MAESTRO	3	3	3	12	12	2	3	6	Pelea (3); Puños de Acero (3); Esquiva (4); Salto (3)	13
KARATEKA	3	3	3	12	6	0	3	6	Pelea (1); Puños de Acero (1)	2
MATÓN DE BARRIO	5	1	3	16	6	0	5	8	Pelea (1), Garrote (2)	3
NINJA	3	3	3	12	6	1	3	6	Pelea (1), Katana (2), Esquiva (2), Bomba de Humo (3)	8
POLICÍA	3	3	3	12	3	0	3	6	Pistola (4)	4
SECTARIO	3	3	3	12	3	0	3	6	Cuchillo (1)	1
SOLDADO	3	3	3	12	3	0	3	6	Rifle de asalto (6)	6



## X-UPPER-VILLANOS

Éstos son X-uppers pero malos. Y normalmente o bien son más poderosos que nuestros personajes y van solos o bien son del estilo pero van en grupo. Además acostumbran a tener un grupo de sicarios a su servicio. Vamos a dar algunos de ejemplo. El número de puntos oscila entre 16 y 24. El poder de más puntos equivale como máximo a la mitad del total.

### BRONCO

Bornco era un camionero apodado "el broncas" que transportaba mercancías por encargo entre la zona de guerra y los países neutrales durante la tercera guerra mundial. La radiación le afectó a fondo y le dotó de 24 puntos de poder, transformando de paso su cuerpo que creció hasta los tres metros de altura y cambió su piel haciéndola más resistente y de color azul. Su inteligencia también quedó afectada siendo reducida sensiblemente aunque los que le conocían dicen que eso no se nota mucho.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
14	1	3	49	3/3	2	14	17
PODERES							COSTE
Armadura (4)							24
Incremento de FÍSICO (4)							
Fortaleza (5)							
Salto (7)							
Puños de Acero (4)							

### PROFESOR UNGENIUS

El profesor Ungenius era un típico profesor de universidad bastante bueno en su campo, la robótica, y un tanto despistado. Debido a su gran inteligencia (6 cuando era humano) fue "reclutado" por la Comisión y empezó a trabajar en los nuevos modelos de robots para el ejército. Allí sufrió un accidente en la que recibió altas dosis de radiación aumentando su inteligencia a límites inhumanos y dotándole del poder Génio. Y de paso lo volvió loco al estilo megalómano conquistador de mundos. Escapó de la Comisión haciendo un destrozo y ahora se esconde en su base secreta repleta de robots, armas defensivas, sistemas de seguridad, etc. Lo normal es que los personajes se enfrenten a sus robots cuando éstos salen para hacer algún recado. Robar un banco, por ejemplo.

Su tirada profesional tiene una media de: 79 y un máximo de 114. Sus robots tienen unos 13 puntos de poder. Pondremos 12 para redondear. Y de estos tiene unos 20, dos o tres pueden ser algo más fuertes, de 16 puntos, por ejemplo.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
1	30	2	8	2/2	0	1	3
PODERES							COSTE
Súper MENTE (12)							24
Súper Profesión Invención (12)							

Además el buen profesor debe haber inventado algunos gadgets para uso personal. Pongamos que ha gastado un invento de esos de 16 en ello y ha fabricado el Sillón de Control con los siguientes poderes:

SILLÓN DE CONTROL	COSTE
Vuelo (4)	16
Campo de Fuerza (6)	
Teleportación (6)	

Doy algunos ejemplos de robots:

#### ROBOT DE COMBATE CUERPO A CUERPO NORMAL

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
6	1	3	18	3/3	2	6	9
PODERES							COSTE
Armadura (4) Puños de Acero (3)							16

#### ROBOT DE COMBATE A DISTANCIA NORMAL

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	1	3	12	3/6	0	3	6
PODERES							COSTE
Puntería (1)							16
Rayo (4)							
Vuelo (4)							

#### LA SECTA DEL DRAGÓN

El Maestro Fu-Kang es el líder de la Secta del Dragón. Una terrible banda enemiga de Occidente. Tiene el poder de Infundir Poder y es un experto Alquimista. Gracias a sus experimentos ha conseguido mejorar su ejército de Ninjas que actúan en la sombra para ejecutar sus perversos planes en contra de la civilización occidental. Mediante un elaborado proceso alquímico, donde usa dosis de radiación letales, transforma a sus mejores hombres dotándoles de varios poderes (los que sobreviven al proceso, claro). Los personajes no tendrían que enfrentarse nunca a Fu-Kang sino a sus sicarios. Para el sicario normal puedes usar el ejemplo de Ninja dado antes pero aquí presento a los especiales de 16 puntos que forman el grupo conocido como "La Tríade".

### ESPADAS SANGRIENTAS

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	3	9	12	21/9	2	3	18
PODERES							COSTE
Pelea (4) -> Esgrima							16
Súper SENTIDOS (2)							
Atletismo (6)							
Katana Especial (4) -> 4D6 de daño.							

### PUÑO DE TRUENO

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	3	3	12	15/3	3	6	12
PODERES							COSTE
Pelea (4) -> Artes Marciales							16
Atletismo (6)							
Armadura (2) -> Piel Dura							
Puños de Acero (4) -> 4D6 de daño.							

### FLECHA MORTAL

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	3	3	12	3/15	1	3	6
PODERES							COSTE
Puntería (4) -> Arquería							16
Esquiva Asombrosa (2)							
Tele-portación (6)							
Arco + Flechas (4) -> A=2; 2D6							

### ESTRELLA ROJA

Estrella Roja es un soldado profesional súper entrenado que lleva una armadura de combate construida por la Unión Soviética. Ésta armadura no la puede llevar cualquiera ya que se necesita una afinidad especial con ella y normalmente la gente muere en el proceso de armonización. El actual Estrella Roja es el único que ha sobrevivido al proceso. Los personajes se enfrentarán a Estrella Roja si interfieren en los planes de la Unión Soviética. Yendo a un país en el que se está infiltrando o cuando ejerce sus funciones de espionaje y terrorismo en Occidente.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
9	3	3	24	12/12	2	9	12
PODERES							COSTE
Pelea (3) -> Entrenamiento militar							24
Puntería (3) -> Sensores avanzados							
Super FÍSICO (3) -> Servo-motores							
Vuelo (4) -> cohetes propulsores.							
Armadura (4)							
Puños de Acero (3)							
Rayo (4) -> Energía Fotónica (A= 1; 3D6)							



### LADY DEATH

Lady Death era una actriz que murió en un ataque atómico y resucitó con unos poderes un tanto macabros. Después de morir de esa manera no es que quedara en un estado muy presentable. Y además la experiencia fue un tanto traumática. Así que el resultado es una especie de cadáver andante sediento de sangre y destrucción. Pero inteligente y refinada. A su manera, claro. Ha adquirido un gusto, digamos que exquisito, por la tortura y el sadomasoquismo. Evidentemente sus planes son muy retorcidos.

Afortunadamente para ella puede emular el poder de disfraz y su aspecto "visible" es de una mujer de gran belleza. Y gracias a su poder de sugestión suele estar acompañada de muchos sicarios, algunos de ellos X-uppers, que están absolutamente enamorados de ella (en su versión disfrazada naturalmente).

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
2	6	3	10	3/3	0	3	5
PODERES							COSTE
Sugestión (6)							24
Súper MENTE (1)							
Imagen Ilusoria (12) ->(*)							
Dañar (3) -> Toque de putrefacción							
Visión en la Oscuridad (2)							
Profesión: Actriz							

(\*): Su gran poder ilusorio le permite emular casi cualquier poder de Ilusión. Asume que tiene el poder de Camuflaje (4), Disfraz (5) y Oscuridad (3) pero no el de Invisibilidad.



## EL CIRCO ATÓMICO

Sus miembros eran un pequeño circo ambulante de mala muerte que fue expuesto a una tormenta radioactiva cuando atravesaban las montañas cercanas a los Alpes, la cordillera que separa el mundo actual de la zona prohibida. Algunos de sus miembros se transformaron adquiriendo poderes fantásticos pero enloqueciendo en el proceso. Ahora trabajan juntos, llevando al resto del personal del circo consigo. Aparecen de repente en alguna población como simple circo ambulante y haciendo alguna actuación normal. Pero pronto provocan el caos, aterrorizando a los habitantes. Sus formas de hacer tienen un tinte de humor negro a veces absurdo.

### MANDRAKE, EL MAGO

Pulcro y aseado, con bigote de punta y aspecto mefistofélico, va elegantemente vestido con frac y chistera y no puede evitar hacer algún truco de magia en medio del combate.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	3	3	12	3/3	0	3	6
PODERES							COSTE
Teleportación (6)							16
Telekinesis (6) -> A=2							
Imagen Ilusoria (4)							
Profesión: Mago							

### BORIS, EL FORZUDO

Corpulento y musculoso. Sólo viste unos pantalones y una camiseta de tirantes. De aspecto brutal y de conversación previsible del estilo: te voy a matar, te destrozaré, etc.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
20	2	3	46	9/3	0	20	23
PODERES							COSTE
Regeneración (6)							16
Súper FÍSICO(8)							
Pelea (2)							
Profesión: Luchador, Domador							

### ASTRONOVA, LA TRAPECISTA

Viste el típico traje de trapecionista con tonos dorados y filigranas. Es rubia, atlética y bastante alta (1,90 m) increíblemente ágil y fuerte. Es guapa pero sin ser una belleza. Su estilo de lucha combina saltos y patadas con ágiles requiebros para esquivar los golpes u objetos lanzados. No habla mucho pero cuando lo hace sus comentarios son del estilo anti-capitalista con un fuerte acento ruso.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
9	3	9	24	9/9	2	3	18
PODERES							COSTE
Atletismo (6)							16
Súper FÍSICO (3)							
Súper SENTIDOS (3)							
Patada de Acero (4)							
Profesión: Trapecista							

### AUGUST, EL PAYASO

August es un payaso, gordo y fofo, de andar torpe y gracioso. Sus acciones son humorísticas y en combate puede ser más un estorbo que una ayuda. Lanza pasteles que crea de la mano y que pringan al oponente cegándolo por un turno.

Su conversación es de payaso, al estilo: "cuanto sufro y que poco me quejo". Su humor es negro y no tiene reparos en asesinar para hacer una "broma". Su típico comentario cuando acaba con alguien es: "Huy!! se ha rotoooo!!!!".

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
5	2	2	46	2/8	2	5	7
PODERES							COSTE
Puntería (2)							16
Fortaleza (10)							
Rayo (4): Lanzar Pasteles A=1;2D6 cegar por un turno -> -3 AT							
Profesión: Payaso							

### SÚPER CYBORG

Uno de los experimentos de la Comisión fue crear un cyborg a partir de soldados con graves heridas o recientemente muertos. Al final consiguieron crear a Super Cyborg. Al principio la cosa fue bien pero alguien con un ojo rojo, el rostro desfigurado y partes mecánicas no debía ser muy feliz así que se rebeló contra sus creadores matándoles y destruyendo el laboratorio. Actualmente es un fugitivo que se esconde de La Comisión y trabaja como mercenario al mejor postor. Normalmente alguien del Crimen Organizado.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
9	3	9	24	15/15	2	9	18
PODERES							COSTE
Pelea (2); Puntería (2)							24
Armadura (4); Puños de Acero (2)							
Súper FÍSICO (3) -> Miembros robóticos							
Súper SENTIDOS (3) -> Sensores							
Rayo (5): Fusil de brazo: A=2; 3D6							
Visión Infrarroja (3)							
Profesión: Soldado; Ingeniero							

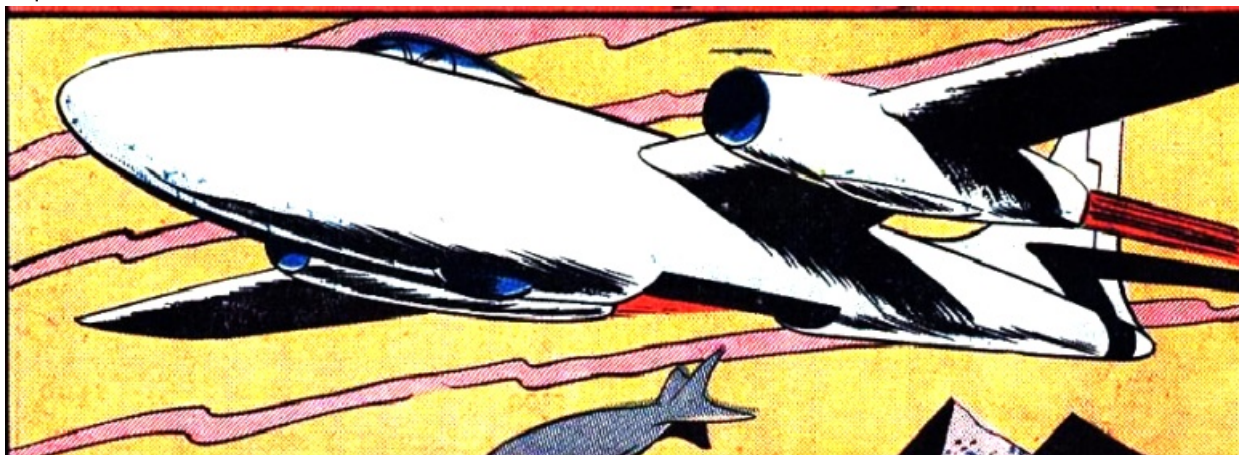
## EL ANTI-PAPA

Éste era un joven clérigo, miembro de la Iglesia Católica, que al pasar el sacramento del orden sagrado, el rito para ser nombrado sacerdote, los poderes se le manifestaron de golpe. El problema es que se creyó en posesión de la Verdad Suprema y fundó su propia Iglesia a la que llamó "Iglesia de la Luz Atómica". El verdadero Papa pidió ayuda a La Comisión y estos se encargaron del auto nombrado nuevo Papa que tuvo que huir. En la actualidad vive oculto en un valle perdido de los Andes, cerca de la zona prohibida, donde ha construido una iglesia con la ayuda de sus fieles a los que ha convertido a su Fe gracias a su gran poder "persuasivo". Suele estar acompañado de otros miembros de su iglesia. Convenientemente armados, claro está. Cuando un X-upper se le une (de poder menor que él) lo nombra vicario.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	18	3	12	3/3	3	3	12
PODERES							COSTE
Luz (3); Sugestión (6): A=1							25
Escudo de Fuerza (6)							
Rayo (5): Rayo de luz: A=2; 3D6							
Súper MENTE (5)							
Profesión: Sacerdote							

## ELECTRO

Electro era un técnico de mantenimiento de una central nuclear que tenía los genes mutantes aletargados. Pero un terrible accidente lo electrocutó y su cuerpo reaccionó activando los genes dormidos dotándole del poder de la electricidad. Sus primeros momentos fueron muy destructivos y la ciudad envió a un grupo de X-uppers para eliminarlo. Pero Electro consiguió huir y ahora se esconde en las alcantarillas de la ciudad. Esta rabioso y enloquecido y su pasión por la destrucción ha ido creciendo de forma que no es extraño que haga alguna salida para liberar sus impulsos.



F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	3	3	28	3/9	4*	3	22
PODERES							COSTE
Regeneración (6); Puntería (2)							24
Magnetismo (10): A=2							
(*): objetos paramagnéticos o energía							
Explosión (6): Electricidad: A=2; R=1							
Profesión: Técnico							

## LORD ADAM

¿Que sucede cuando el Jefe de Estado de una nación es un X-upper? No hay que usar la imaginación, eso sucedió en Liechtenstein. Y la cosa no tendría que haber ido mal si no fuera por el carácter temperamental del Príncipe, Lord Adam, que expulsó del principado a los representantes de La Comisión tachándolos de mafiosos aprovechados (algo de razón si tenía). Y declarando su pequeño país como refugio para todos aquellos con poderes que fueran perseguidos (y se comportaran correctamente dentro de su territorio). Así que Lord Adam es un proscrito fuera de su país pero intocable si no sale de él. Y a veces sale de excursión aunque sólo sea para tocar las narices. Va vestido como un caballero medieval, con casco alado, coraza con filigranas y capa. Y lleva en la mano una fenomenal espada larga a la que llama Excalibur. Siempre va solo en sus salidas aunque tiene a mano un equipo de hombres fuertemente armados que le ayuda en su fuga si es necesario. Usa para ello un flamante Jet privado con capacidad de camuflaje y despegue vertical.

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
15	3	15	36	15/21	2	15	30
PODERES							COSTE
Pelea (2); Arma Especial (3): Espada							25
Armadura (4): Coraza							
Súper FÍSICO (6); Súper SENTIDOS (6)							
Saltar (4): saltos de 45 c -> 68 m largo							
Profesión: Noble / Guerrero							





### LA MAFIA

Uno de los enemigos más típicos y recurrentes de los superhéroes es la Mafia. Esta organización contrata X-uppers como matones de alto poder que se puedan enfrentar con los nuevos guardianes de la ciudad. Sin embargo la Mafiadescrita aquí es más parecida a su versión de los años 30 - 50. Sus negocios se centran en el control de los sindicatos, el contrabando, el juego y la prostitución. En algunas ciudades pueden controlar los medios políticos y la policía. Por otra parte en algunos casos la mafia no es la enemiga sino una aliada ya que son furiosos anti-comunistas. Y siempre está la posibilidad de ayudar a un mafiosos en contra de otro. Además son gente de "negocios" que prefiere la discreción por lo que un enemigo destructivo o un criminal psicópata no son de su agrado.

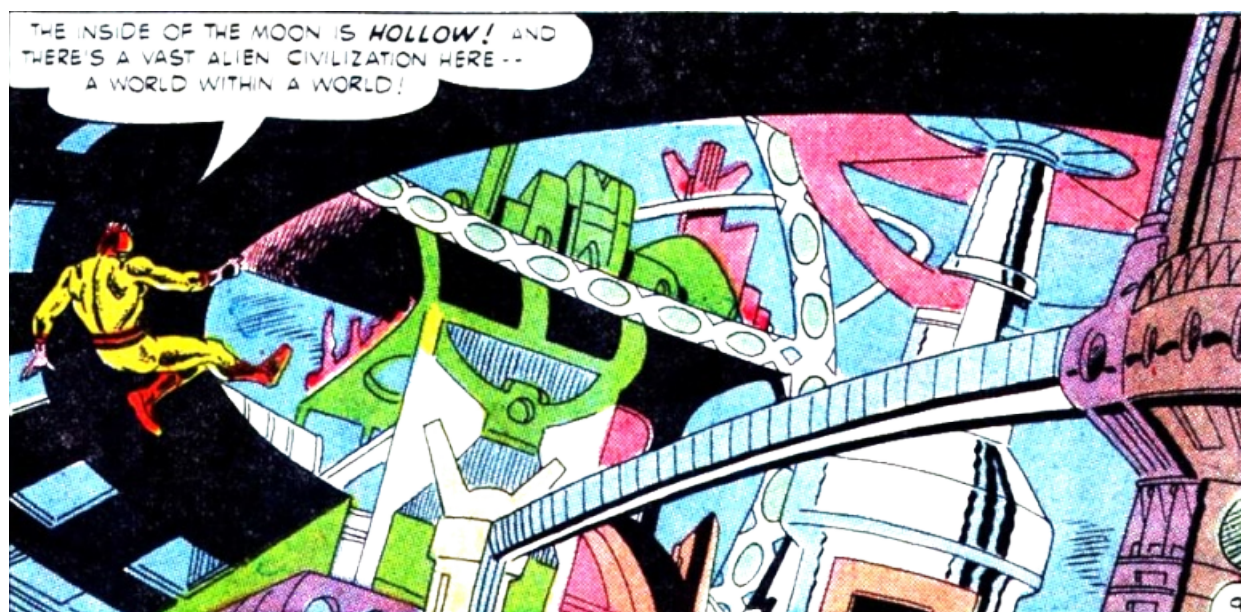
Un Underboss llamado Strongman, conocido por ser amante de las peleas a puñetazos, adquirió los poderes después de un atentado contra su vida en la que se utilizó radiación letal. Tiene súper fuerza y su piel es muy dura. Además su tamaño ha aumentado y ahora mide 2 m de altura con un físico muy robusto. Evidentemente desbancó a su jefe y tomo su sitio. Se hace llamar UpperBoss y controla una de las familias de la mafia.

### UPPERBOSS

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
19	3	3	46	9/3	2	19	22
PODERES							COSTE
Pelea (2); Puños de Acero (2)							20
Armadura (4: Piel dura)							
Fortaleza (4); Súper FÍSICO (8)							

### LOS SELENITAS

Hace miles de años unas naves extraterrestres llegaron al sistema solar. Eran la avandilla de lo que quedaba de una raza muy antigua cuyo mundo fue destruido. Primero llegaron sus máquinas con la tarea de construir una base en un lugar apartado donde se vigilase cómodamente la Tierra. Así que eligieron la Luna para eso. Pero sus amos, una raza humanoide al estilo de los famosos "grises", sufrieron mucho el terrible viaje entre estrellas y cuando llegaron la mayor parte había muerto. Sólo quedaron unos pocos que sobrevivían gracias a sus máquinas de mantenimiento. Se dieron cuenta de que su única oportunidad era la de lograr un híbrido viable entre su raza y la humana y comenzaron sus experimentos (abduciendo a los conejillos de indias que necesitaban). Tienen naves tipo platillo volante con el poder camuflaje y tecnología





superior. Los X-uppers pueden tropezarse con los agentes humanos que trabajan para ellos y van vestidos con traje, corbata y gafas negras. Éstos se infiltran en organizaciones de las que necesitan alguna cosa (biotecnología) y también en las que quieren sabotear (viaje espacial). Considera que sus agentes pueden disponer del siguiente equipo:

- Pistolas mejoradas: Rayo (6); A=2; 4D6
- Armaduras (4) ligeras que parecen vestidos
- Cinturones de teleportación (6) y/o vuelo (6).
- Sistemas de comunicación interplanetario

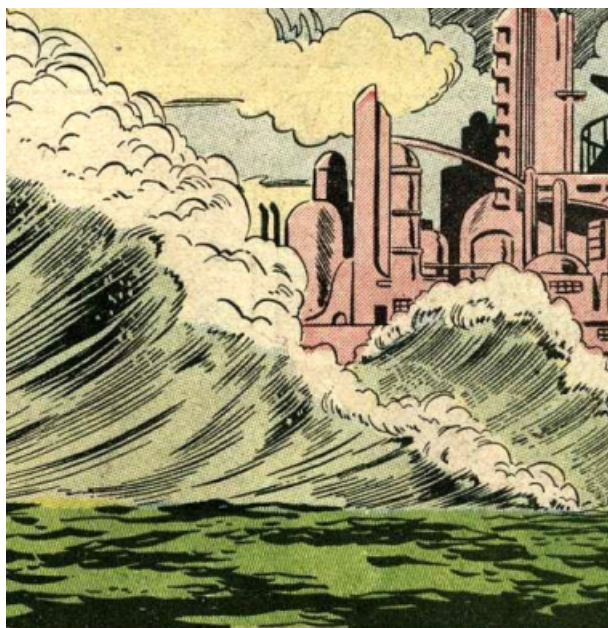
Además eligen a gente entrenada que tenga Puntería o Pelea a 2 como mínimo.

### LOS ATLANTES

Hace 30.000 años el sistema solar atravesó el plano galáctico recibiendo una fuerte dosis de radiación. Algunos seres sufrieron mutaciones y de allí surgieron las leyendas de dioses y animales fantásticos. Se estableció una civilización basada en poderes que es el origen de las leyendas de la Atlántida. Pero esa civilización se destruyó a causa de una guerra entre ellos y los Titanes, una cultura más tecnológica. Además los mutantes dejaron de nacer cuando se acabó de cruzar el plano.

Algunos atlantes consiguieron sobrevivir a las armas de destrucción de los Titanes refugiándose en ciudades submarinas. Se han mantenido en sus paraísos acuáticos, despreocupados del mundo de superficie. Pero con la exploración del fondo oceánico y los efectos de la tercera guerra mundial algunos se han sentido atraídos por los humanos a pesar de sus antiguas tradiciones en contra. Los atlantes que pueden evadir al Consejo de Atlantis son nobles o miembros de la realeza, orgullosos y poderosos. Un príncipe atlante tiene entre 20 y 30 puntos de poder y acostumbra a tener alguno de los siguientes poderes:

- Armadura (4): piel azulada y resistente.
- Súper FÍSICO (entre 10 y 20)
- Entrenamiento de combate (2): Pelea o Puntería
- Algunos tienen Vuelo (6)
- Transformación (2): respirar bajo el agua
- Nadar (2): Como Correr pero en el agua.



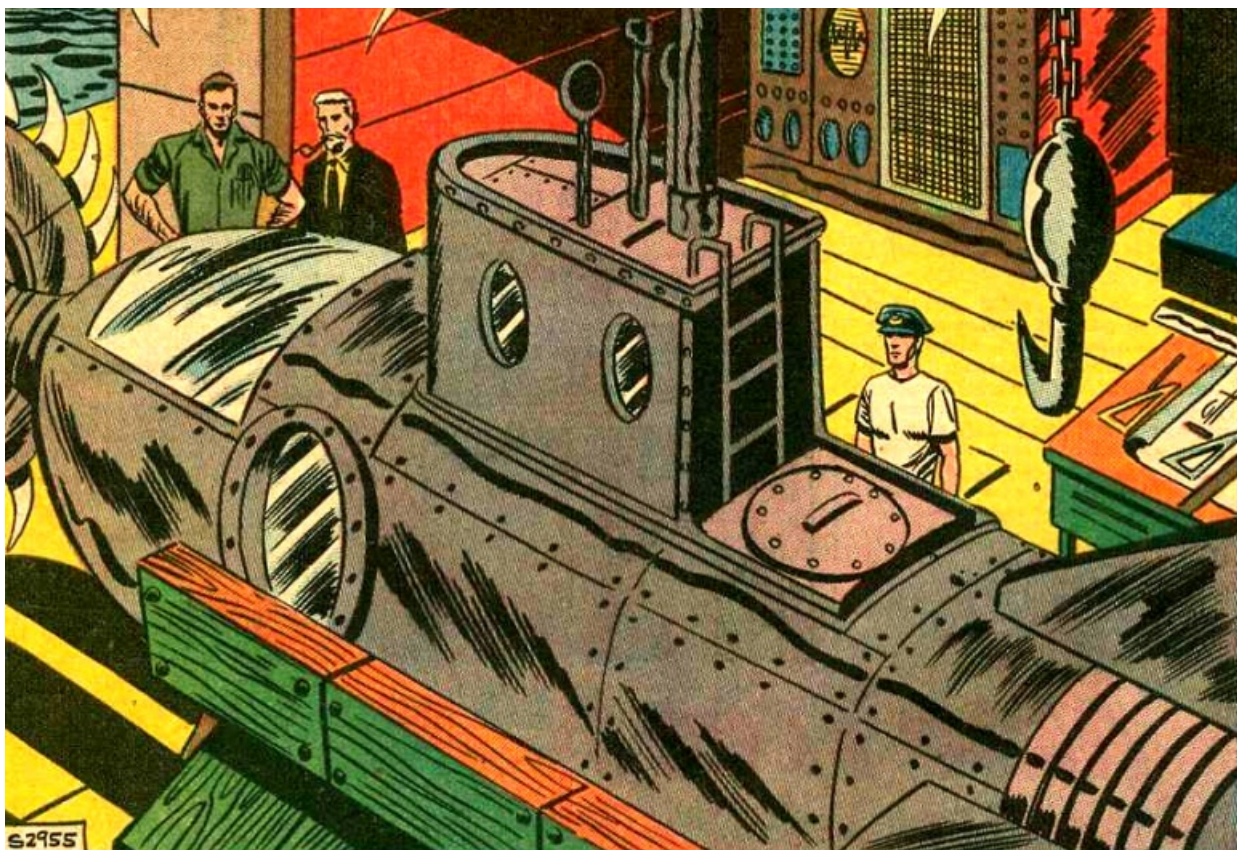
### LA SOCIEDAD THULE

La Alemania nazi estableció un puesto en la Antártida en la región de Nueva Suabia. Allí miembros de la Thule llegaron siguiendo las pistas de antiguas leyendas que hablaban de dioses antiguos y encontraron la entrada a una antigua ciudad subterránea abandonada. Una ciudad de los Titanes que había sido parcialmente destruida en la cataclísmica lucha entre éstos y los Atlantes. La tecnología que allí encontraron estaba supuestamente más avanzada que la actual ya que según las leyendas hacían maravillas imposibles hoy día. Pero se basaba en la utilización de una energía misteriosa llamada vril que aparentemente surgía de unas piedras oscuras. Encontraron las piedras pero no pudieron sacar la energía de ellas, algo fallaba.

Cuando los nazis cayeron, la Thule refugiada en la







base antártica decidió esconderse y esperar el momento para el retorno del 4ª Reich. Gracias a una pequeña flota de submarinos mantuvieron el contacto con sus aliados en el resto del mundo.

Mientras tanto la CIA y la KGB habían reclutado a antiguos camaradas nazis para sus servicios de espionaje. Fue relativamente fácil para la Thule contactar con ellos y organizar una red en la sombra que sirviera a sus propósitos. Fueron ellos, junto a los Selenitas, los que favorecieron la tercera guerra mundial. Querían la destrucción mutua de sus antiguos enemigos para surgir entre las ruinas de lo que quedara. Pero su plan fracasó cuando sus dos odiados enemigos firmaron la paz.

En el período que siguió se interesaron por los mutantes que fueron apareciendo y raptaron algunos para hacer experimentos con ellos. Y

descubrieron algo sorprendente: los mutantes podían hacer surgir la energía vril de las piedras negras. Actualmente han conseguido extraer los fluidos internos de los mutantes y usarlos para activar las piedras insertadas en los objetos de la antigua tecnología replicando así cualquier poder del manual. Un X-upper de la Thule utiliza equipo especial para sus poderes. Y para desplazarse por el mundo usan los platillos volantes que encontraron en la ciudad que ahora sí funcionan. Tienen capacidad de camuflaje, campo de fuerza de protección y pueden disparar rayos desintegradores. Doy un ejemplo de Guerrero Thuliano llamado Knall:

#### KNALL

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
7	3	7	20	10/10	2	19	22
PODERES							COSTE
Pelea (1); Puntería (1); Puños de Acero (2) Armadura (4: coraza titánica) Súper FÍSICO (2); Súper SENTIDOS (2); Vuelo (6) Rayo (6: A=2; P=4, Vril)							24



Actualmente, en una isla perdida del pacífico sur, están construyendo un robot gigante al que llaman ATILA. Tiene 20 m de altura y un coste total en poder de 100 puntos. una misión podría ir allí y desbaratar sus planes.



## EL MULTIVERSO

El Universo está formado por infinidad de universos paralelos, versiones más o menos parecidas al nuestro, donde las leyes físicas que rigen la realidad son diferentes. Esa diferencia puede ser muy grande y el plano estar muy alejado o muy pequeña y estar cercano. Pero por muy cercano que esté la comunicación entre planos es imposible de forma natural y mucho menos la transferencia de algo físico. Sin embargo en su guerra contra los Atlantes los antiguos Titanes necesitaban una ventaja y experimentaron con la energía entre planos con dos fines: conseguir energía barata y tener un sistema de teleportación. Consiguieron sus fines pero causando fisuras en el velo que separa los planos haciendo que algunos de los más cercanos se acercaran demasiado. Eso provocó la entrada de seres extraplanares, la mayor parte monstruos enloquecidos por el tránsito. Los conflictos que siguieron fueron sangrientos y muy destructivos y al final los Titanes huyeron a otro plano tras activar armas de destrucción masiva tras de si. Las criaturas invasoras fueron eliminadas pero sobre todo debido al cese del uso de los artefactos que habían provocado las fisuras.

Han pasado 30.000 años sin apenas fisuras. Pero ahora los de la Sociedad Thule están experimentando con los aparatos de los Titanes obteniendo sistemas de teleportación y energía proveniente aparentemente de la nada (las pierdas vril). Así que la frecuencia de fisuras ha aumentado radicalmente. Debido a los fenómenos caóticos inherentes a la mecánica planar éstas aparecen de forma incontrolada en cualquier parte del mundo sin aparente relación entre ellas o a su origen en la Antártida. A efectos de juego las fisuras pueden servir para dos cosas: introducir un monstruo en alguna parte o utilizarlas para explicar el origen de un X-upper.

### LA DIMENSIÓN OSCURA

Planos paralelos friccionando nuestra realidad hay muchos. Pero he considerado uno en particular que tiene una gran necesidad de conseguir una abertura permanente y estable: la Dimensión Oscura. La llamo así porque a consecuencia de su variante de leyes físicas su universo es mucho más viejo que el nuestro y la luz de las estrellas se está extinguiendo. El universo en su totalidad está abocado a la extinción en un plazo relativamente corto. El Regente de ese plano está ansioso por conseguir un lugar alternativo que conquistar y la debilidad del velo que separa su universo del nuestro debido al aumento de las fisuras le viene como anillo al dedo para sus planes. Han



construido un gigantesca edificio, al estilo de las pirámides, donde una maquinaria poderosa está encargada de crear un portal entre nuestros planos. El tamaño del portal es reducido, de unos cuatro metros de diámetro. Y la duración que pueden mantenerlo abierto de momento es corta: unos pocos minutos.

Su sociedad esta jerarquizada en rangos: del primero al sexto (el más poderoso). El Regente es de séptimo rango pero es único (en principio). El rango multiplicado por 6 da los puntos de poder. Los elegidos para entrar en nuestro mundo son al menos de nivel 3 (18 puntos de poder). Estos seres han modelado su cuerpo a fin de ser capaz de emplear la "energía oscura". Los que son enviados aquí acostumbran a tener un objeto capaz de focalizar dicha energía que además tiene el poder Disfraz (para hacerse pasar por humanos) y sirve también para comunicarse con su gente en el otro lado. Además todos tienen el poder de Ver en la Oscuridad y son sensibles a la luz del día que les daña 1D6 por turno. Estas capacidades no están contadas en los puntos de poder de su rango. Su aspecto real es parecido a nuestra idea de demonios, con alas de murciélago, ojos rojos, cuernos y demás parafernalia. Para los poderes comprados con los puntos de rango hay dos posibilidades:

- Demonio de Combate: Súper Fuerza; Súper Sentidos; Garras y Armadura.
- Demonio de Infiltración: Rayo; Campo de Fuerza; Oscuridad y Vuelo

El objetivo de los enviados es doble: por una parte establecer una avanzadilla y cabeza de puente para una futura invasión reclutando a los nativos que se consideren útiles. Por otra averiguar el motivo del incremento actual de las fisuras y maximizarlo si es posible.



## BESTIARIO

Se ha calculado el coste asumiendo un valor base de cero para la suma de FÍSICO y SENTIDOS igual a 6. Los valores por encima se han de comprar: 1 punto de poder da 2 de características. Y al revés, si la suma es menor se obtiene 1 punto por cada 2 de características. Los atributos se calculan en base a las características resultantes y los poderes que se apliquen. Este coste es el que hay que en cuenta en el poder de Cambiaformas



cuando la suma de FÍSICO y SENTIDOS del personaje es 6. Si es superior a 6 se obtiene 1 punto por cada 2 por encima. Y al revés, si es inferior se habrá de pagar un punto más por cada 2 de características aumentadas.

El valor de MENTE en los animales no tiene el mismo sentido que en los humanos ya que se trata de una inteligencia animal. Pero se puede usar frente a los poderes mentales de la misma manera.

El poder Nadar es equivalente al de Correr.

NOMBRE	F	M	S	PV	AT	DF	DN	Mov	PODERES	COSTE
Aguila	2	1	4	10	4	0	2	6 / 48	Volar (4); Garras (2)	6
Anaconda	8	1	2	22	2	0	8	10	Mordisco (2), Presa (4)	8
Caimán	3	1	3	12	3	0	3	6	Mordisco (3)	3
Cocodrilo	7	1	3	20	3	1	7	10	Armadura (2); Mordisco (4)	8
Cuervo	1	1	3	8	3	0	1	4 / 36	Volar (3), Pico (1)	3
Gato	1	1	5	8	5	1	1	6	Garras (1), Esquiva (2) Salto (1)	4
Gorila	9	1	3	30	3	0	9	12	Puños de Acero (3) Fortaleza (2)	8
Halcón	1	1	5	8	5	0	1	6 / 48	Volar (4); Garras (1)	5
Hombre Gato	5	2	5	16	15	2	5	10	Pelea (2), Garras (2) Esquiva (4), Salto (3)	12
Hombre Lobo	6	2	4	18	7	0	6	10	Regeneración (6); Pelea (1); Garras (3); Salto (1)	12
Lobo	3	1	5	12	5	0	3	11	Mordisco (2), Salto (2) Correr (1)	6
Lobo Enorme	5	1	5	16	5	1	5	4 / 24	Mordisco (2), Salto (2) Armadura (2); Correr (1)	9
Lobo	3	1	5	12	5	0	3	11	Mordisco (2), Salto (2) Correr (1)	6
Paloma	1	1	3	8	3	0	1	4 / 24	Volar (2)	1
Murciélago	1	1	3	8	3	0	1	4/36	Volar (3), Eco-localización (1)	3
Yeti	14	2	4	34	4	0	14	18	Armadura (2) Puños de Acero (4)	12



## LAS ZONAS PROHIBIDAS

Después de la tercera guerra mundial hubo zonas arrasadas por los bombardeos nucleares donde los niveles de radiación eran letales para la vida humana. Allí las mutaciones produjeron las más fantásticas criaturas imaginables, creando en ocasiones lugares de una belleza salvaje y distorsionada, algunas forzadas por la imaginación humana... bueno, de los mutantes que allí habitaban. Después de 50 años la radiación ha bajado pero sigue siendo letal para los humanos normales. Afortunadamente los X-upper son 10 veces más resistentes. Doy aquí algunas de las más importantes a modo de ejemplo.

### LA SELVA NEGRA

La zona al sur de Alemania, la llamada Selva Negra, es ahora una verdadera selva. Los árboles han crecido de forma gigantesca, llegando algunos hasta los 300 metros de altura. La vegetación del sotobosque ahora alcanza entre 10 y 20 metros y los insectos que la recorren son allí del tamaño de ratas o palomas. Una especie en particular se benefició de las mutaciones más que las otras: los reptiles. Las pequeñas lagartijas son ahora del tamaño de dinosaurios. Y existe un extraño caso de hibridación entre humano y reptil: un Hombres-Reptil llamado Saurión. Una especie de rey de la Selva al estilo Tarzán pero con más mala leche.

Seguidamente algunas criaturas en detalle:

#### SAURIÓN

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
8	3	6	24	14/6	2	8	14
PODERES							COSTE
Armadura (4)							24
Pelea (3)							
Garras (3)							
Regeneración (6)							
Saltar (4)							

#### PTERODÁCTILO

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	1	3	12	3/3	1	3	6 / 72
PODERES							COSTE
Mordisco (2)							8
Armadura (2)							
Volar (6)							



#### GRAN SAURIO

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
50	1	2	106	2/2	2	50	100
PODERES							COSTE
Garras (3)							30
Armadura (4)							

#### TIRANOSAURIOS REX

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
100	1	2	206	2/2	2	100	200
PODERES							COSTE
Garras (4)							58
Armadura (6)							

#### VELOCIRAPTOR

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
2	1	4	10	4/4	2	2	18
PODERES							COSTE
Armadura (2)							10
Esquiva (2)							
Garras (2)							
Correr (4)							



## LA CORTE DE OBERÓN

La ciudad de Praga se intentó respetar durante la guerra y ambos bandos se abstuvieron de bombardearla. Pero eso no impidió que la radiación llegara de forma abrumadora y la mayor parte de sus habitantes murieron al cabo de pocos días. Pero algunos sobrevivieron aunque horriblemente desfigurados. Y con poderes mutantes, claro.

La forma de los poderes tomó allí una dirección curiosa. Quizás influenciada por la psique de los supervivientes que vivían el horror de la guerra en medio de lo que había sido una vez una de las ciudades más bellas y románticas de Europa. Sea como fuere el caso es que la gente manifestó ciertos tipos de poderes:



- Creación
- Ilusión
- Sugestión
- Telekinesis
- Transformación

La mayor parte sólo tienen un tipo de poder. Con una excepción: todos, menos los de Transformación, tienen el poder: Disfraz (5). En general sólo los más poderosos (nivel 20 o más) tienen más de un tipo. Y sólo unos pocos tienen creación aunque esos pocos tienen un nivel alto (sobre 24). Éste poder puede crear objetos como lo hace una impresora 3D. Los creadores han de tener una profesión adecuada a fin de que sus obras tengan calidad y funcionalidad y han de hacer una tirada profesional. Por ello combinan Creación con Genio pudiendo replicar cosas complicadas como armas, flores o comida (pero no la vida). Considera que además tienen acceso a los otros poderes de Creación. Son los artesanos de la corte.

Varios cientos de ilusionistas menores trabajando en metaconcierto se dedican a mantener la ilusión en una esfera que afecta varios Km. Con sus poderes ilusorios han escondido la realidad de la ciudad al resto del mundo y, dentro de su velo, su mundo aparece de acorde a su fantasía. Un reino de hadas de caballeros resplandecientes, justas, torneos, fasto y lujo. El resultado ha formado una sociedad medieval al estilo de los cuentos de hadas. Hay un rey, Oberón, el más poderoso de los mutantes que se presenta de forma regia e imponente en su forma ilusoria. La sociedad está estructurada en niveles sociales: la realeza, los Barones, los Caballeros y los siervos que son la inmensa mayoría. Todos clasificados según su nivel de poder. Existen torneos donde los caballeros pueden ascender de rango demostrando su superioridad. En líneas generales tenemos:

1. La Realeza: Nivel de poder por encima de 30
2. Los Barones: Nivel por encima de 20
3. Los Caballeros: Nivel por encima de 10
4. Los siervos: Nivel por debajo de 10. Entre 5 y 8 normalmente.

Pero existe un tipo de mutantes que están fuera de la sociedad: los Transformados. Éstos son



engendros horribles y gigantescos (unos 3 – 4 metros de altura) de piel muy dura, en ocasiones pétreo. Su nivel de poder es alto (más de 20) pero al principio fueron dominados por la corte de Oberón con Sugestión y destinados a tareas serviles donde su enorme fuerza era necesaria. Sin embargo ésta situación no duró mucho ya que con el tiempo adquirieron una cierta inmunidad a Sugestión y se rebelaron. Ahora viven en los bosques cercanos de forma furtiva. De vez en cuando se organiza una cacería donde los jóvenes caballeros pueden demostrar su valor y ascender de rango, si es que logran sobrevivir, claro. Sería muy largo describir todos los tipos posibles. Aquí doy algunos ejemplos:

#### BARÓN ILUSORIO

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	5	3	12	3/3	0	3	6
PODERES							COSTE
Disfraz (5)							24
Imagen Ilusoria (12)							
Sugestión (6)							
Profesión: Noble							

#### CABALLERO TELEQUINÉTICO

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
3	3	3	12	12/3	0	3	6
PODERES							COSTE
Disfraz (5)							16
Pelea (3) -> Espada y lanza							
Telequinesis (8), A = 2							
Profesión: Caballero							

#### TRANSFORMADO

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
27	3	3	60	3/3	2	27	28
PODERES							COSTE
Armadura (4)							25
Súper Físico (12)							
Puños de Acero (4)							
Escudo Mental (5)							

#### EL METRO DE NUEVA YORK

Nueva York y Moscú fueron las dos grandes ciudades destruidas al principio del conflicto. Más tarde los sistemas de defensa abortaron la mayor parte de ataques y sólo se alcanzaron algunos objetivos menores fuera del centro europeo. Nueva York, en concreto, tiene los más altos índices de radiación del mundo ya que fue allí donde cayó la bomba destructiva más potente ideada. El lugar donde cayó, cerca del Empire State, quedó



absolutamente arrasado y la superficie se vitrificó dejando un gran espejo circular de unos 100 metros de diámetro. Más allá algunos edificios consiguieron mantenerse en pie, como sombras espectrales de lo que fueron.

Más de 50 años después, tras el extenso muro de contención, frías brisas de polvo radiactivo barren las solitarias calles donde nada se mueve y el silencio es omnipresente. Pero en las profundidades de la tierra, allí donde antaño discurría el metro y las alcantarillas recogían las aguas residuales, hay un mundo de oscuras y húmedas cavernas donde seres mutados se han desarrollado sin más control que las continuas peleas y trifulcas que frecuentemente estallan entre sus clanes: son los hombres-rata.

Los hombres-rata de Nueva York surgieron de la mutación que afectó a los pocos supervivientes



que se refugiaron en el metro y a las ratas que lo poblaban. También surgieron otras mutaciones y otros extraños seres, por ejemplo hay abundancia de cocodrilos mutados y escarabajos gigantes. Pero los que se llevaron la palma en poblar los subterráneos fueron ellos. Se hallan divididos en clanes, todos enemistados entre si en mayor o menor grado y las pequeñas guerras de territorio son habituales. Ejemplos de criaturas neoyorkinas:

#### GUERRERO HOMBRE RATA

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
7	2	4	20	10/4	2	7	11
PODERES							COSTE
Pelea (2) -> Lanzas (2)							10
Esquiva (2)							
Visión en la Oscuridad (2)							
FÍSICO desarrollado (2)							

#### ARQUERO HOMBRE RATA

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
4	2	7	14	7/13	0	4	11
PODERES							COSTE
Puntería (2) -> Arcos (4)							10
Visión en la Oscuridad (2)							
SENTIDOS desarrollados (2)							

#### COCODRILO MUTANTE

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
27	1	3	60	3/3	2	27	30
PODERES							COSTE 20
Armadura (4)							
Mordisco (5)							

#### EL METRO DE MOSCÚ

De la misma forma que en Nueva York, en Moscú también sobrevivieron algunos refugiados en el meto. Pero aquí la cosa fue diferente porque en ese metro se había instalado un cuartel secreto del ejército y la KGB. En el caos que siguió a los momentos posteriores al bombardeo los oficiales al mando, incomunicados como estaban del exterior, decidieron atrincherarse en los búnkeres antiatómicos de que disponían. Éstos eran muy grandes, diseñados en un principio para unos miles de personas y con los almacenes llenos de suministros y provisiones. Los militares aceptaron algunos refugiados pero no todos. Para ellos la cuestión militar estaba por encima de otras consideraciones más humanas. Cuando la cosa se calmó salieron en trajes anti-radiación para

explorar y se encontraron con los primeros mutantes a los que dieron caza sin piedad. Y cuando se dieron cuenta de que la URSS había firmado la paz creyeron que los mutantes se habían apoderado del poder y se encerraron en sus refugios evolucionando hacia un régimen autoritario y fanático de control absoluto al que llamaron Ochistiteli (Purificadores). Aunque no dudaron en eliminar a los que mostraran algún síntoma de mutación entre los suyos, no todas las mutaciones fueron detectadas. La de Genio, por ejemplo, fue fácilmente disimulable y es la que más se extendió.

En la actualidad aún siguen escondidos y apartados del mundo exterior al cuál sólo emergen en expediciones de exterminio de mutantes. Su tecnología es superior ya que disponen de varios genios trabajando en su fanática empresa: eliminar a todos los malditos mutantes del mundo. Se están preparando para ello. Conquistaran o destruirán el mundo en el proceso si es necesario. El día se acerca.

Los adversarios procedentes de aquí pueden encontrarse no solo en los subterráneos de Moscú sino también en cualquier parte del mundo llevando a cabo sus planes, por ejemplo eliminar X-uppers. Todos ellos llevan un dispositivo de autodestrucción por si son capturados. Son humanos muy bien entrenados pero sin poderes. En su base hay algunos robots de combate como los del Profesor Ungenius. Damos un ejemplo de operativos al que se puede añadir equipo (gafas infrarrojas, bombas y máscaras de gas, etc). Un comando tiene cuatro operativos y un jefe.

#### OPERATIVO DE COMBATE

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
6	3	6	18	6/12	0	6	12
PODERES							COSTE
Puntería (2) -> Pistola (4)							9
FÍSICO y SENTIDOS entrenados (3)							
Profesión: Militar							

#### JEFE DE OPERATIVOS

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
6	3	6	18	15/15	1	6	12
PODERES							COSTE 16
Puntería (3) -> Pistola (4)							
Pelea (3); Esquiva (2)							
Puños de Acero (1)							
FÍSICO y SENTIDOS entrenados (3)							
Profesión: Militar; Espía							

## TRANSILVANIA

La meseta transilvana tiene una altitud de 300-500 m y está rodeada de montañas que pueden llegar a los 2500 m de altura. Esa zona estaba bastante protegida de la radiación durante la tercera guerra mundial pero quedó aislada del resto del mundo, rodeada de páramos desolados donde la radiación alcanzaba niveles mortales. El mundo se olvidó de su existencia y la gente del lugar volvió al estilo de vida de sus antepasados del siglo XIX.

Pero las mutaciones también aparecieron en esa tranquila zona rural, apartada del mundo, y lo hicieron en la forma de las antiguas leyendas locales: hombres lobo, brujas y vampiros.

### LOS HOMBRES LOBO

La mutación que provoca el poder Cambiaformas con la forma fijada en Hombre Lobo es bastante común en la zona y se presenta en tres niveles de poder: 6 (que da acceso al hombre lobo de coste 12 detallado en la lista de animales); 9 y 12. El primer tipo es el más común, debe haber unos 30 o 40 ejemplares para una población total de unos 10.000 habitantes. El segundo tipo es más escaso: apenas media docena. Y el tercer tipo sólo tiene un ejemplar de momento: el llamado Wolf King.

El fenómeno se manifiesta de forma involuntaria por primera vez cuando el afectado tiene 16 o 17 años y la cosa suele ser bastante destructiva ya que normalmente se pierde la razón debido al trauma del cambio. Además sufren de "Locura Lunar": en las noches de luna llena se vuelven locos agresivos. Los primeros hombres lobo que aparecieron fueron cazados y sólo unos pocos sobrevivieron. Cuando apareció Wolf King éste se encargó de detectar los nuevos casos y raptarlos antes de que se produjera el cambio para salvarlo de las iras de su gente y enseñarle a aceptar su destino. Actualmente los hombres lobo viven en lo



profundo del bosque, en algunas localidades aisladas, y tratan de mantener a raya sus instintos para proteger a los suyos y al resto del mundo de su maldición.

### WOLF KING (EN FORMA HOMBRE LOBO)

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
11	3	9	29	9/9	2	9	26
PODERES							COSTE
Súper FÍSICO (4); Súper SENTIDOS (3)							24
Regeneración (6); Pelea (2); Garras (3)							
Atletismo (6)							
Profesión: Campesino							
Problema: Locura Lunar							





## LAS BRUJAS

Las brujas de Transilvania son mujeres que han recibido el poder de Infundir Poder y lo usan haciendo pócimas y ungüentos con diversas propiedades. La gente las acepta por su utilidad pero las teme a la vez. El sacerdote local, de religión católica, siempre intenta convencer a sus conciudadanos de la maldad de estas mujeres pero normalmente la cosa no va a más.

## LOS VAMPIROS

En realidad habríamos de hablar de vampiro en singular ya que tal mutación sólo se ha producido una vez en la persona del Conde Vlad. Pero éste tiene la capacidad de crear nuevos vampiros de menor poder y por eso hay algunos más. El Conde era un joven aristócrata de una antigua familia que malvivía en la Rumanía comunista. Cuando se le manifestaron los poderes decidió recuperar lo que por herencia ancestral consideraba que le pertenecía. Es decir: el castillo familiar y las tierras de alrededor, incluyendo la aldea cercana. Una vez exterminado a todo aquel que osó oponérsele, permitió que la gente del lugar siguiera viviendo con tranquilidad con la única condición de que le juraran fidelidad. A cambio él se comprometió a protegerles de todo mal. Actualmente gobierna desde su castillo con una guardia fanáticamente fiel, reclutados entre la étnia zingara que no dudaría en dar su vida por él. Les da un tónico fabricado con su sangre que les aumenta en 2 el FÍSICO pero crea adicción.

Ha convertido en vampiros a varias mujeres y unos pocos hombres pero cumplidor de su palabra con los aldeanos, los trae de sitios alejados. Posee un Jet privado y se presenta como un noble húngaro de alta alcurnia. A las mujeres, todas muy bellas, las seduce (sugestiona) y luego se las lleva a su castillo donde las convierte. A Los hombres los elige entre los más capaces para que actúen en su nombre cuando lo necesita. Su único problema son los hombres lobo que tozudamente se resisten a jurarle fidelidad y se han convertido en sus enemigos declarados. Sin embargo el poder del vampirismo viene con una maldición:

**Problema:** Tienen una foto sensibilidad muy acusada que les impide salir de día si no tienen el poder de Regeneración. Así algunos lo pueden hacer aunque no es algo que les agrade. Toda su progenie tiene esa maldición aunque sólo unos pocos tienen Regeneración.

**Progenie:** Tiene la capacidad de crear vástagos introduciendo su sangre en el cuerpo del futuro



vampiro hasta que la relación de sangre está a favor de la suya. Para que pueda hacerlo previamente tiene que desangrarlo hasta casi matarlo. El proceso le causa 6 puntos de fatiga.

### CONDE VLAD

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
11	3	7	28	11/11	2	11	26
PODERES							COSTE 38
Súper FÍSICO (4); Súper SENTIDOS (2)							
Regeneración (6); Esquiva (4); Garras (2)							
Sugestión (6)							
Cambiaformas (6): Lobo; Murciélago							
Disminuir Densidad (6): Niebla							
Profesión: Noble							
Problema: Fotosensibilidad: 1D6/turno							

### VÁSTAGOS

F	M	S	PV	AT	DF	DÑ	Mov
7	3	5	24	5/5	1	7	12
PODERES							COSTE
Súper FÍSICO (2); Súper SENTIDOS (1)							6 - 12
Esquiva (2); Garras (1)							
Poder Extra (6)							
Problema: Fotosensibilidad: 1D6/turno							

El vástago puede tener uno de los otros poderes de su creador: Regeneración, Sugestión, Cambiaformas o Disminuir Densidad.

## ORÍGENES

El origen normal de un personaje X-upper es la mutación que normalmente viene de herencia debido a que sus abuelos fueron expuestos a la radiación. Esto en el supuesto de que sean jóvenes: 18 a 20 años, ya que a esa edad se manifiestan los poderes. También es posible que sean mayores y que la mutación estuviera aletargada hasta que surgió debido a una situación de estrés. Otra posibilidad es que tengan regeneración y sean de la época de la guerra. O bien que por algún extraño motivo se conservaran sin envejecer desde entonces hasta ahora (como el capitán América). Y finalmente está el consabido accidente de laboratorio con dosis letales de radiación o alguna excusa del estilo. Todo ello se engloba en una palabra: Mutación. Pero hay otros orígenes posibles y aquí detallo cada uno de ellos:

### ENTRENAMIENTO Y EQUIPO

Habíamos mencionado que el grupo tenía un enlace con el gobierno. Pues bien, ese enlace podría ser parte del grupo. Un agente muy entrenado y con equipo especial que le potencia a un nivel que no desentona en absoluto con los otros miembros X-upper. Dentro de esa línea está el inventor que es agregado a un X-upper para complementarlo y que tiene la costumbre de llevar él mismo sus inventos. O un ex comando rebelde que ha sido asignado al grupo porque no tiene cabida en una unidad formal. Hay muchas posibilidades solo limitadas a la imaginación y el sentido común.

### LOS ATLANTES

Podría ser que un atlante de una familia rival a la gobernante fuera exiliado. O se hubiera escapado. Y que llegara a un acuerdo con el gobierno o sencillamente se hiciera pasar por un X-upper nuevo y desorientado. Variante de esta idea es un agente atlante que ha sido enviado a espiar a los seres de la superficie y que utiliza lo anterior como excusa para integrarse.

### EXTRATERRESTRES

De la misma manera que existen los selenitas puede ser que algún otro alienígena llegue a nuestro mundo. Una variante es la idea de la raza enemiga de los selenitas que ha averiguado su presencia en la Tierra y envía a un agente para espiarlos. Otra posibilidad es que el personaje haya escapado de un laboratorio selenita donde experimentaban con él dándole poderes por accidente.



### SOCIEDAD THULE

Los de la Thule son muy aficionados a los experimentos. Y ya se sabe que no todos acaban bien. Sobre todo cuando los experimentadores no tienen demasiados escrúpulos. Pueda que el personaje tuviera unos genes adecuados. Quizás fuera descendiente de los antiguos Titanes o de los Atlantes y los de la Thule hicieran emerger los poderes encerrados en sus genes. Todo ello muy doloroso y traumático de forma que el personaje huyó haciendo un destrozo y luego fuera recuperado amnésico perdido por el ejército de algún país. Variantes de esta idea son aceptables. Hasta la de que en realidad sea un agente de la Thule infiltrado.

### OTRAS DIMENSIONES

Lo de las grietas en la realidad da para mucho juego. Una versión sencilla es que el personaje fuera absorbido por una grieta y trasladado a nuestro mundo. Una variante de lo mismo es que el personaje estuviera utilizando algún dispositivo de teleportación o portal de comunicación dimensional y sufriera un accidente. Una versión de ambas posibilidades es que el personaje se "fundiera" con un habitante de la Tierra otorgándole sus poderes en el proceso. También está la posibilidad de que el salto dimensional fuera provocado por el personaje o su gente para alcanzar nuestro plano. Al estilo de lo explicado en el apartado de la Dimensión Oscura. Las posibilidades son muchas. Dejamos al master y su buen sentido idear sus preferencias.



# SISTEMA ALTERNATIVO DE GENERACIÓN

## CREACIÓN DE PERSONAJES POR TIRADA

Si la elección de poderes es demasiado ardua para tus jugadores o quieres empezar la partida cuanto antes pongo aquí un sistema alternativo de obtener los poderes. El jugador tiene 6 tiradas que puede hacer en las listas siguientes. Aconsejo no repetir lista pero no está prohibido. Si sale lo mismo se puede repetir. En la lista de combate, no hay que tirar, se elige directamente gastando la tirada. En la de especiales se requiere la aprobación del master y se elige también.

Una vez hecha una tirada se desbloquea el poder que ha salido en el D6. El jugador puede escoger ese poder como uno de los que tiene su personaje o no. Si lo escoge puede asignar hasta 6 de los 12 puntos de poder que tiene aunque aconsejo respetar los límites recomendados para los poderes (señalados en cada uno de ellos).

Para el resto de elementos: características y profesiones, se sigue el proceso normal. Como opción se pueden generar las características tirando 4 D6, escogiendo los tres mejores y asignándolos a las características elegidas. No se pueden subir ni bajar pero si hay mejora no se tiene en cuenta en el cálculo de puntos.

### DAÑO (TIRA 1D6):

1. Arma Especial
2. Dañar
3. Explosión
4. Garras
5. Puños de Acero
6. Rayo

### DEFENSA (TIRA 1D6):

1. Armadura
2. Campo de Fuerza
3. Escudo
4. Esquiva Increíble
5. Sexto Sentido
6. Velocidad

## POTENCIACIÓN (TIRA 1D6):

1. Inmunidad
2. Fortaleza
3. Genio
4. Súper Físico
5. Súper Mente
6. Súper Sentidos

## MOVIMIENTO (TIRA 1D6):

1. Atletismo
2. Correr
3. Saltar
4. Teleportación
5. Tregar
6. Volar

## TRANSFORMACIÓN (TIRA 1D6):

1. Aumentar Densidad
2. Aumentar Tamaño
3. Cambiaformas
4. Disminuir Densidad
5. Disminuir Tamaño
6. Metabolismo Acelerado

## ILUSIÓN (TIRA 1D6):

1. Camuflaje
2. Disfraz
3. Imagen Ilusoria
4. Invisibilidad
5. Luz
6. Oscuridad

#### MENTAL (TIRA 1D6):

1. Ataque Mental
2. Clarividencia
3. Escudo Mental.
4. Percepción Extrasensorial
5. Sugestión
6. Telepatía

#### COMPLEMENTARIOS (TIRA 1D6):

1. Infundir Poder
2. Magnetismo
3. Muro de Fuerza
4. Red
5. Telequinesia
6. Transformación Corporal

#### VISIÓN (TIRA 1D6):

1. Visión Mejorada
2. Visión en la Oscuridad
3. Visión Infrarroja
4. Visión de Rayos X
5. Visión por Eco-Localización
6. (Puedes elegir)

#### COMBATE (ELIGE):

1. Pelea
2. Puntería
3. Weapon Master

#### ESPECIALES (CON PERMISO DEL MASTER)

1. Regeneración
2. Sanar





## PLANTILLAS DE EJEMPLO

Aquí doy algunos ejemplos de los superhéroes de la edad de oro. Todos ellos se ha ajustado a las normas de creación de personaje: son de 12 puntos y el poder más alto no supera 6. En la mayor parte de los casos ésto se ha quedado muy corto para representar como se supone que eran. Los datos de su historia los podéis encontrar aquí:

<http://www.comicvine.com/>

### AMERICAN EAGLE

En un remoto laboratorio de las montañas, el tímido Tom Standish trabaja ayudando al Dr. Wolfe en la creación de un suero capaz de imitar la fuerza y el dinamismo de un águila. Mientras pone un lote del suero en el almacén cae y la fórmula se derrama en un tubo catódico que brilla con una luz extraña. Curioso Standish lo inserta en un proyector que bombardea su cuerpo con luz negra. Tom va a ver al doctor y lo ve conspirando con nazis para envenenar el suministro de agua y es arrojado por un precipicio. Para su sorpresa sobrevive a la caída y descubre que tiene una fuerza increíble y puede saltar fácilmente grandes distancias. Destruye el laboratorio y el doctor Wolfe es enterrado en los escombros.



F	M	S	PV	AT	DF
7	3	3	20	9/3	0

**Poderes:** Vuelo (6), Visión Mejorada (2); Súper FÍSICO (2); Garras (2); Pelea (2)

**Profesión:** Científico



### BLACK TERROR

Bob Benton era un farmacéutico que trabajaba en un experimento con su ayudante, Tim Roland, para hacer un tónico. Mientras trabajaba en el experimento Tim agregó accidentalmente ácido fórmico. Bob inhaló lo que resultó ser "éter fórmico" ganando súper fuerza e invulnerabilidad.

F	M	S	PV	AT	DF
11	3	11	28	11/11	2

**Poderes:** Armadura (4); Súper FÍSICO (4); Súper SENTIDOS (4).

**Profesión:** Farmacéutico

### PYROMAN

Pyroman era Dick Martin, un estudiante que al trabajar con la electricidad de alto voltaje desarrolló la capacidad de almacenar la corriente eléctrica. Fue injustamente acusado de asesinato y condenado a muerte en la silla eléctrica lo que le dio su súper poder. Usando sus nuevos poderes aclaró su nombre y decidió luchar contra el crimen.





F	M	S	PV	AT	DF
3	3	3	12	3/3	2

**Poderes:** Rayo (6: A=2); Magnetismo (6: A=2).

**Profesión:** Ingeniero

#### MISS MASQUE



La joven Diana Adams era una mujer de la alta sociedad canadiense de visita en Nueva Orleans para el carnaval. Se olvidó de traer un traje para la fiesta y buscó uno en una tienda de curiosidades de la calle Bourbon. El dueño de la tienda trató de advertirle que el traje elegido estaba poseído por el espíritu de la justicia pero como tenía prisa hizo caso omiso de la advertencia. Cuando la fiesta fue interrumpida por ladrones el espíritu la empujó a la detención de los delincuentes y salvar la vida de un inocente. Al estar satisfecha con la experiencia, decidió luchar contra el crimen a tiempo completo.

F	M	S	PV	AT	DF
3	3	3	12	3/15	2

**Poderes:** Puntería (4); Arma Especial - Pistola (4); Esquiva (4).

**Profesión:** Dileteante.



ATOMAN

Trabajando en el Instituto Atómico, Barry Dale ha asimilado el poder del átomo y posee super fuerza, vuelo, invulnerabilidad y otras habilidades.

F	M	S	PV	AT	DF
7	3	3	16	3/3	2

**Poderes:** Vuelo(6), SúperFÍSICO(2); Armadura (4).  
**Profesión:** Físico Nuclear

#### TOM STRANGE

El Dr. Strange desarrolló un suero llamado alosun que es un destilado de átomos solares. Su ingestión le dió habilidades súper humanas que utilizó para combatir al Eje en la Segunda Guerra Mundial. Su disfraz es simple: camiseta roja, pantalón azul de montar, botas negras y un cinturón negro con hebilla de oro con una 'S'.

F	M	S	PV	AT	DF
11	3	3	28	15/3	2

**Poderes:** Súper FÍSICO (4); Pelea (4); Armadura (4). **Profesión:** Médico







**THE FIGHTING YANK**

Bruce Carter III obtuvo sus poderes sobrehumanos cuando el fantasma de su antepasado Bruce Carter I, un soldado de la Revolución Americana, se le apareció y le mostró la ubicación de un manto mágico que daba invulnerabilidad y súper fuerza al portador. Luchó contra las potencias del Eje durante la Segunda Guerra Mundial.

F	M	S	PV	AT	DF
7	3	3	20	12/3	2

**Poderes:** Súper FÍSICO (2); Pelea (3); Velocidad (4); Correr (3).

**Profesión:** Periodista

#### CAPTAIN FREEDOM

El Capitán Libertad es el alter ego del periodista Don Wright. Luchó en el frente interno, contra los saboteadores nazis que llegaban en submarinos a



los USA. Defendió las presas, las minas, los bosques, las fábricas, etc. que eran constantemente atacadas por los matones del Eje y sus aliados japoneses.

F	M	S	PV	AT	DF
7	3	3	20	12/3	2

**Poderes:** Súper FÍSICO (2); Pelea (3); Velocidad (4); Correr (3).

**Profesión:** Periodista

#### THE LIBERATOR



Nelson Drew era un profesor de química que trabajaba en la Universidad de Claflin. En su trabajo descubrió una antigua fórmula egipcia llamada Lamesis que le dio habilidades sobrehumanas. Decidió entonces combatir el crimen luchando contra saboteadores nazis durante la Segunda Guerra Mundial.

F	M	S	PV	AT	DF
11	3	3	28	15/3	0

**Poderes:** Súper FÍSICO (4); Pelea (4); Correr (4)

**Profesión:** Químico

#### LIBERTY BELLE

Ella y su padre, un mayor del Ejército de Estados Unidos, estaban en Polonia, cuando Alemania invadió ese país. Después de que su padre fuera asesinado en el ataque escapó a Holanda sólo para ver a ese país invadido, y luego a Francia, donde también fue testigo de su caída. Entonces



cruzó a nado el Canal, una hazaña que la convirtió en una celebridad mediática y portavoz de la participación estadounidense en la guerra. Un día, durante una visita a la Campana de la Libertad en Filadelfia, descubrió que su pequeña réplica de la campana vibraba cada vez que sonaba la verdadera lo que de alguna manera le imbuyó de gran fuerza y valentía.

F	M	S	PV	AT	DF
9	3	9	24	15/9	2

**Poderes:** Súper FÍSICO (3); Súper SENTIDOS (3); Pelea (2); Esquiva (4).

**Profesión:** Celebridad



#### THE BLUE BEETLE

Dan Garrett es un policía novato que creó un traje antibalas y adquirió superfuerza gracias a la vitamina 2X. Con la ayuda de un amigo farmacéutico se dedica a luchar contra el crimen allí donde la policía no llega. Además es un investigador muy inteligente.

F	M	S	PV	AT	DF
7	3	3	20	12/3	3

**Poderes:** Súper FÍSICO (2); Pelea (3); Atletismo (3); Armadura (4)

**Profesión:** Detective



#### CAPTAIN MARVEL

Billy Batson, vendedor de periódicos sin hogar, es conducido por un misterioso extraño a un túnel subterráneo que contiene las siete estatuas de los Enemigos del Hombre. Le dice que ha observado sus dificultades y le otorga el poder de convertirse en el Capitán Marvel diciendo SHAZAM.

F	M	S	PV	AT	DF
15	3	7	36	7/7	2

**Poderes:** Súper FÍSICO (6); Súper SENTIDOS (2); Armadura (4)

**Profesión:** Vendedor de Periódicos





## IDEAS SÚPER MODULARES

Aquí os pongo 20 ideas para módulos X-upper heroicos. Sólo están esbozadas, el master habría de pulirlas un poco o cambiarlas a su gusto. Puedes usarlas para esos momentos en que no tienes nada preparado o para meter alguna cosa de relleno en tu campaña. Tira un D20 y a ver que sale. Además también se pueden usar como simiente de la campaña que estas planeando contra alguno de los X-upper villanos.

1. **Bronco Rampage:** Bronco ha escapado de la cárcel y está haciendo destrozos en la ciudad en su intento de huida. La policía es impotente y pide ayuda.
2. **Un Hombre Lobo Borracho:** Grigori Radu es un hombre lobo de Transilvania que huyó del conde Vlad a través de las montañas hasta llegar a Sofía donde embarcó en un carguero rumbo al país de los personajes. Por lo visto Vlad se enfadó mucho con él a causa de que éste mató a una de sus vástagos que quería "jugar con él". El caso es que Grigori es un borracho empedernido que se transforma por accidente cuando su estado de embriaguez alcanza un nivel elevado. Y entonces causa mucho destrozo. Si lo capturan y encierran es posible que los sicarios de Vlad vayan a matarle. Grigori tiene el poder cambiaformas a rango 8 lo que le da 16 puntos para su versión de hombre lobo.
3. **Robots de Compras:** Unos robots creados por el Profesor Ungenius están robando el banco (joyería, centro industrial, etc.). Hay que impedir que se salgan con la suya.
4. **Guardaespaldas:** El senador August Raleigh, fiero anticomunista y anti-chino, ha sido condenado a muerte por la Secta del Dragón. Como va a dar un mitin en la ciudad, el alcalde les ha pedido que lo protejan durante su estancia. El senador va acompañado de su escolta de guardaespaldas (4 comandos al mando de un agente) pero serán atacados por la Tríade.
5. **El Circo:** Los personajes están de vacaciones y han decidido ir de incógnito a un chalet de las montañas. Cuando llegan a la pequeña localidad cercana a su lugar ven que hay una feria en las afueras. Es de suponer que después de instalarse vayan a echar un vistazo. Entonces se tropezarán con los siniestros planes del Circo Atómico.



6. **Capturar a un Mafioso:** El FBI (o similar) ha localizado la base secreta donde se refugia Marco Leone, el Busca Tripas, famoso gánster que está en busca y captura por sus múltiples crímenes. Pero los agentes se temen que haya contratado a algún X-upper para protegerle así que piden ayuda a los personajes para que les refuercen en su captura. Los efectivos del FBI son 12 policías y dos agentes. Y Marco a contratado a Súper Cyborg.
7. **Conflicto Diplomático:** Los personajes reciben la información de que un peligroso X-upper comunista está en la ciudad. Sospechan que su base de actuación es la embajada de Rulandia (país centro-africano "amigo"). El X-upper en cuestión es Estrella Roja que está allí para poner una toxina en los depósitos de agua de la ciudad.
8. **La Cámara de Torturas:** Lady Death está de paso en la ciudad haciendo una gira de actuaciones donde ella canta (en realidad es una pobre esclava suya la que canta que tiene encerrada bajo el escenario). Su pasión por las torturas y el sadomasoquismo hace que tenga que secuestrar gente de forma frecuente. Los personajes pueden estar tras la pista de las extrañas desapariciones. Eso les llevará a una enorme casa de estilo victoriano en cuyo sótano están encerradas 7 personas (una para cada noche de la semana) y donde también se ha habilitado la bodega como sala de torturas donde no falta de nada.

9. **Urbe et Kaos:** En la ciudad los seguidores de una nueva religión, la de la Luz Atómica, están ansiosos porque van a recibir la visita del Sumo Pontífice (el Anti-Papa). Para congraciarse con él han planeado una serie de atentados con explosivos en las diferentes iglesias locales. La bomba más grande está preparada en la Catedral y se ha sincronizado la explosión para que coincida con el momento álgido de su ceremonia que tendrá lugar en una enorme cripta subterránea.
10. **El Gran Apagón:** Electro ha decidido que ha llegado la hora de vengarse de la ciudad. Así que sale de las alcantarillas y ataca la central eléctrica destruyendo generador tras generador. Los personajes son llamados para detenerlo.
11. **Su Excelencia:** El Príncipe de Liechtenstein, Lord Adam, ha decidido ir a jugar en el casino de la ciudad. Para ello ha hecho los trámites diplomáticos correspondientes y gracias a la influencia de los propietarios del casino ha conseguido que el gobierno le permita acudir al mismo bajo ciertas condiciones: sólo puede aterrizar en el helipuerto del casino y no puede salir del recinto bajo ningún concepto. Pero es bien sabido que al Príncipe le gusta provocar y forzar las situaciones así que piden a los jugadores que lo vigilen. Han de ser corteses pero firmes. Por cierto, el Príncipe es un ligón empedernido.
12. **UpperBoss:** Una de las familias de la mafia, los Corleone, han llegado a un acuerdo con el FBI. A cambio de ciertas concesiones les pondrán en bandeja a UpperBoss. El hecho es que han conseguido averiguar dónde va a pasar el fin de semana el capo mafioso y tienen infiltrados entre su personal. Así que la tarde del sábado, cuando UpperBoss esté relajándose en la piscina de su chalet, no tendrá a ningún ayudante cerca. Es el momento de atacar. La policía y el FBI han de mantenerse aparte para no levantar sospechas de su implicación.
13. **Mars Attack:** Un grupo de investigadores de los ovnis ha llegado a la conclusión de que hay una base marciana en una montaña del estado e intentan convencer a los X-uppers para que vayan a echar un vistazo. Evidentemente las autoridades han pasado del tema. Los investigadores se basan en sus deducciones en una serie de avistamientos cercanos. La cuestión es que los avistamientos han sido producidos por el servicio meteorológico que está probando un nuevo tipo de globos de gran altitud y que tiene un centro en la ladera de la montaña. Pero por pura coincidencia en la cumbre de esa montaña sí que hay una base extraterrestre. No marciana, claro está, sino selenita, cuyos platillos volantes entran y salen con un equipo de camuflaje perfecto. Por eso cuando los X-uppers aparezcan se pondrán nerviosos y les atacarán pensando que han sido descubiertos.
14. **Invasión Atlante:** El Príncipe Nahuan, un joven ansioso de aventuras y que estaba muy aburrido en Atlantis, ha decidido conquistar la costa que se corresponde con las playas turísticas del estado. Ha llegado él y una pequeña cohorte de soldados atlantes: 200 soldados con tridentes que lanzan rayos eléctricos (6: A=2) y que llevan una armadura completa con escafandra que da defensa 1. Cuando se presenten los personajes el Príncipe indicará a sus hombres que él se encarga y que no han de intervenir (tiene 24 puntos de poder). Además les ordena que se retiren si es derrotado.
15. **La Sexta Columna:** Un día alguien llama a la mansión del X-upper grupo y cuando van a abrir se encuentran con el cadáver de un anciano. Tiene un pequeño dardo clavado en el cuello y no se ven signos de su asesino. Si lo examinan verán que lleva algo en la mano: un microfilm. Investigando su identidad averiguan que es un antiguo funcionario del gobierno ya retirado que trabajaba en el ministerio de agricultura. Pero cuando empiezan a preguntar se topan con un muro de silencio. En realidad era un ex agente de la CIA que había sido reclutado cuando cayó la Alemania nazi (anteriormente había sido agente de la Gestapo). El viejo agente había sido visitado por sus antiguos camaradas de la Thule pero decidió que su fidelidad por su actual patria era más grande que por la nazi e iba a desvelar donde estaba la base que éstos tenían en la ciudad. Como sabía que tendrían infiltrados en la CIA se decidió por los personajes (al día siguiente los jugadores son visitados por dos agentes de la CIA que les







pedirán el microfilm). Si examinan el microfilm verán lo que parecen planos de alguna edificación subterránea. Lo más sorprendente es que hay unos muelles capaces para dos embarcaciones con un gran túnel de salida. Con una investigación a fondo podrán darse cuenta de que una parte del mapa se corresponde con un sector de las alcantarillas de la ciudad. Si van allí podrán encontrar la base nazi, con toda una compañía de comandos nazis y varios agentes. Y a Knall que les parará los pies mientras los suyos escapan en dos submarinos.

16. **La Isla:** Sea porque han encontrado esta información en el punto 15 o porque la han recibido por alguna otra vía, los personajes tienen la información de que en una isla volcánica del pacífico sur hay una base nazi donde se está construyendo algo grande. Su país no tiene jurisdicción en esa isla y no puede intervenir pero ellos sí. La isla está defendida por cañones antiaéreos, radares, varios platillos volantes nazis y una compañía de 120 hombres más un pelotón de comandos. Y algún X-upper nazi de jefe.

17. **La Invocación:** Un célebre presentador de una serie de televisión que trata de cuestiones paranormales les visita. Está convencido de que va a producirse un evento cataclísmico en la ciudad. Es algo reacio a entrar en detalles pero cree que el Gran Satán va a ser invocado. Les explica que una de sus fuentes de información, un pandillero en el que confía plenamente, le

dijo hace un mes que se había hecho miembro de un culto nuevo llamado Ángeles Oscuros que parecía prometer. Al poco desapareció y no volvió a verle hasta que llamó a su casa, ayer por la noche, en un estado de total frenesí. Le contó que estando escondido había visto como los jefes de la secta asumían su verdadera forma y se convertían en demonios. Y por lo que había estado haciendo en la secta sabía que preparaban una invocación para dentro de poco. La verdad es que en ese momento no le dio mucho crédito pero esta mañana se enteró por los periódicos que habían encontrado el cadáver de su contacto descuartizado y colgando de una farola. Lo único que les puede decir es el local donde su amigo entró en contacto con la secta y que éstos usan el símbolo de un sol negro tatuado en el antebrazo. La verdad es que se trata de un grupo organizado por los de la dimensión oscura que están construyendo un portal para traer algunos de los suyos.

18. **El Satélite:** Un satélite con importante información a caído en una zona radiactiva. Escoge entre la selva negra y Nueva York. Hay que ir a recuperar la información y se sabe que los rusos también enviarán a alguien. En realidad los enviados son los del Metro de Moscú ya que en el satélite hay información visual que podría delatarles.

19. **El Arte Perdido:** Un rico tratante de obras de arte, dueño de la mejor galería de la ciudad, quiere recuperar algunas obras de arte de gran valor que ha deducido se hallaban en los sótanos del castillo de Praga durante la guerra. Quiere contratar a los personajes para que le sirvan de protección en aquellos páramos desolados. Si es necesario pedirá ayuda a sus amistades en el gobierno para que ellos influyan en los personajes. Cuando lleguen serán conducidos a la Corte de Oberón donde éste está dispuesto a llegar a algún acuerdo con los jugadores a cambio de su silencio y puede que les pida algún favor.

20. **El Conde Drácula:** El Conde Vlad ha decidido visitar la ciudad. Mientras está de visita se siente atraído por algunas jóvenes de la alta sociedad, una de ellas la hija del alcalde. Éste, preocupado por los deambulares de su hija con gente bohemia, pide a los jugadores que la vigilen discretamente. Sobre todo porque los detectives que la seguían normalmente de han despedido sin dar explicaciones (si han tenido el encuentro 2 puede que Grigori llegue un día asustado gritando: él esta aquí!!!)

# HOJA DE PERSONAJE

En los datos personales el jugador elige sus preferencias.

Los datos biométricos se obtienen en la generación.

Calcula el máximo de Fatiga que tu personaje puede resistir (la mitad de la Resistencia menor) y tacha las casillas restantes. Lo mismo para las heridas.

**DATOS PERSONALES**

PERSONAJE: \_\_\_\_\_ FECHA NAC: \_\_\_\_\_

RAZA: \_\_\_\_\_ SEXO: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_

ALTURA/PESO: \_\_\_\_\_ CIUDAD NAC: \_\_\_\_\_

ORIGEN DEL SUPER PODER: \_\_\_\_\_

DESCRIPCION FISICA: \_\_\_\_\_

**DATOS BIOMETRICOS**

FÍSICO: \_\_\_\_\_ RESISTENCIA: \_\_\_\_\_ P. VIDA: \_\_\_\_\_

MENTE: \_\_\_\_\_ ATAQUE: \_\_\_\_\_ DAÑO: \_\_\_\_\_

SENTIDOS: \_\_\_\_\_ DEFENSA: \_\_\_\_\_ MOVIMIENTO: \_\_\_\_\_

**PODERES**

Código: \_\_\_\_\_ Efecto: \_\_\_\_\_ Descripción: \_\_\_\_\_

**FOTO HEROICA**

**HERIDAS**

**FATIGA**

Pon los detalles de tus poderes aqui.

Y no te olvides de tu foto!!

Las profesiones pueden ser: Profesión = P o Hobby = H. Pon la letra que corresponda

PUNTOS X-UPPER		
ELEMENTO	PX	PUNTOS
CARACTERÍSTICAS		
PROFESIÓN		
PODERES		
X-UPPER GRUPO		

Aqui puedes seguir la contabilidad de tu progreso. Inicialmente hay cero puntos en características, cero en profesión y 12 en poderes y grupo. Recuerda que cada 6 pX se convierten en 1 Punto de poder.

**PROFESIONES**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**PUNTOS DE HÉROE**

Inicialmente tienes 3 puntos de héroe. Al principio de cada sesión recibes 1 pero no se puede superar el máximo de 3.



## FOTO HEROÍCA

PERSONAJE \_\_\_\_\_

JUGADOR \_\_\_\_\_ FECHA NAC. \_\_\_\_\_

RAZA \_\_\_\_\_ SEXO \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_

ALTURA/PESO \_\_\_\_\_ CIUDAD NAC. \_\_\_\_\_

ORIGEN DEL SUPER PODER \_\_\_\_\_

DESCRIPCION FISICA \_\_\_\_\_

Diagrama de la estructura hexagonal de la mente. Se muestran tres columnas de hexágonos.

- Columna 1:** Tres hexágonos vacíos. Etiquetas: FÍSICO (arriba), MENTE (medio), SENTIDOS (abajo).
- Columna 2:** Tres hexágonos con diagonales.
  - Hexágono superior: Dividido en Física (arriba) y Mental (abajo).
  - Hexágono medio: Dividido en c/c (arriba) y Dist. (abajo).
  - Hexágono inferior: Dividido en Física (arriba) y Mental (abajo).
 Etiquetas: RESISTENCIA (arriba), ATAQUE (medio), DEFENSA (abajo).
- Columna 3:** Tres hexágonos con diagonales.
  - Hexágono superior: Dividido en P. VIDA (arriba) y 1/2 (abajo).
  - Hexágono medio: Dividido en DAÑO (arriba) y Saltar (abajo).
  - Hexágono inferior: Dividido en MOVIMIENTO (arriba) y Saltar (abajo).

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

NOMBRE:	
Código:	
Efecto:	
Descripción:	

NOMBRE:	
Código:	
Efecto:	
Descripción:	

NOMBRE: _____	
Código: _____	
Efecto: _____	
Descripción: <div style="border: 1px solid black; height: 200px; width: 100%;"></div>	

NOMBRE: _____	
Código.	_____
Efecto:	_____
Descripción:	_____

NOMBRE: _____	
Código.	_____
Efecto:	_____
Descripción: <div style="border: 1px solid black; height: 200px; width: 100%;"></div>	

NOMBRE: _____	
Código. _____	
Efecto: _____	
Descripción: <div style="border: 1px solid black; height: 300px; margin-top: 10px;"></div>	

## CONTACTOS PERSONALES

## GRUPO DE X-UPERS

NOMBRE: \_\_\_\_\_







PUNTOS \_\_\_\_\_

CIUDAD: \_\_\_\_\_

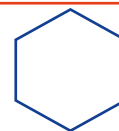
ELEMENTOS: \_\_\_\_\_

## EQUIPO

## PROFESIONES

_____	
_____	
_____	
_____	
_____	
_____	

PUNTOS DE HÉROE



## ARMAMENTO

ARMA / PODER

ATAQUE

DAÑO

ALCANCE / RADIO

## PUNTOS X-UPPER

ELEMENTO

PX

PUNTOS

CARACTERÍSTICAS

PROFESIÓN

PODERES

X-UPPER GRUPO

VALOR	ÉXITO	GRADO DE ÉXITO	DAÑO
10+	Marginal	Éxito marginal. Mitad de efecto. Grado 0	½
12+	Completo	Éxito normal. Grado 1	
14+	Superior	Muy bueno. Grado 2	+2
16+	Especial	Excelente. Grado 3	+3
18+	Crítico	Lo mejor humano. Grado 4	+4
20+	Súper Humano	Para eso están los súper hombres. Grado 5	+5

## TRASFONDO / NOTAS



## EUROPA POST 3ª GUERRA MUNDIAL

En este mapa se muestra la parte de Europa que quedó con altas dosis de radiación. Los enormes muros de 20 metros de altura que protegen la zona habitable están descritos con líneas rojas. En la parte protegida por las montañas más altas de los Alpes no se construyeron. Hay enormes torres de vigilancia cada pocos Km.

Las estrellas muestran las zonas especiales detalladas en el apartado de las Zonas Prohibidas





# X-UPPERS

## EL JUEGO DE ROL SUPERHEROICAMENTE SENCILLO

El mundo sufrió una tercera guerra mundial. Las bombas atómicas llovieron sobre el centro de Europa y algunas destruyeron las grandes urbes símbolo de los países enfrentados. Nueva York y Moscú fueron borradas del mapa. La guerra fue intensa pero breve y eso salvó al mundo. Las potencias aprendieron que habían de llegar a acuerdos difíciles si querían sobrevivir. Y lo hicieron, a regañadientes pero lo hicieron.

Pero la guerra dejó una herencia: los mutantes. Durante la guerra y después, de los hijos de aquellos que habían sido expuestos a la radiación, fueron apareciendo. Gente normal pero que tenía poderes. Y gente no tan normal que ni siquiera parecían humanos. De hecho algunos no lo eran ya que los animales también se vieron afectados. Pero en un mundo en plena guerra fría estos seres que en otro tiempo habrían sido perseguidos y exterminados, ahora fueron utilizados por los gobiernos para la defensa nacional. Habían nacido los X-uppers.

***X-uppers*** es un juego de rol donde los personajes encarnan a un X-upper, un ser con poderes sobrehumanos, encargado de la defensa de su nación contra las múltiples amenazas del mundo 50 años después de la guerra nuclear.