

¡SUPER!



UN SUPLEMENTO DE SUPERHÉROES PARA OCYO, EL JUEGO DE ROL GRATUITO

CONCEPTO Y SISTEMA DE JUEGO

FRANCESC MONTSERRAT

REDACCIÓN

FRANCESC MONTSERRAT

MAQUETACIÓN

FRANCESC MONTSERRAT

ILUSTRACIONES

FRANCESC MONTSERRAT

MATIAS TONAZZI

PLAYTESTING

FRANCESC MONTSERRAT

JOSE LUIS CEBRIÁN

XAVIER ALCALDE

¿Que es “¡súper!”?

Esta es una ambientación preparada para utilizarse con el sistema básico de OCYO, el juego de rol. La temática sobre la que gira son los superpoderes de cualquier tipo y sus poseedores.

Los personajes creados con las reglas de este suplemento para ambientación serán seres con poderes sobrehumanos, con los que recrear las aventuras de superhéroes de cómic, o mas recientemente, del cine. Sin embargo, el sistema de este suplemento esta pensado para, que por muy poderosos que sean los personajes, encajen dentro de la escala humana. Es decir, puede ser posible para uno de ellos levantar un coche o aguantar un disparo de arma de fuego, pero distan mucho de los superhéroes más poderosos de la llamada Edad de Oro, que eran prácticamente infalibles e intocables.

Creación de un personaje con superpoderes

El proceso de creación de uno de estos personajes es en principio idéntico a la creación de un personaje de OCYO según las reglas básicas, y a partir de ahí, elegir sus poderes y el origen de los mismos. Las reglas del manual básico de OCYO sobre magia y psiónica no se utilizan en este suplemento.

Es conveniente tener una idea del personaje que queremos crear antes de empezar a añadir poderes sin demasiado ton ni son para ver que resulta. Resulta útil tomar como modelo un personaje ya existente e irlo modificando a nuestro gusto para obtener algo consistente. Aún así, la creación desde cero, si se trabaja bien puede dar buenos personajes como resultado. Sea como fuere, como juegos con ese personaje será lo que lo haga memorable o una simple colección de datos a olvidar.

Una vez creado un personaje básico, y con la idea clara del superhéroe que queremos, tendremos que invertir una puntuación definida entre los superpoderes disponibles. Dicha puntuación depende del ambiente de las aventuras que vayan a jugarse. Por ejemplo, no es lo mismo una aventura de bajo poder, donde los antagonistas no serán sino criminales humanos, que una donde dioses vengativos quieran destruir la tierra con su ejército de demonios. Para esto el master distribuirá los puntos que crea convenientes a los personajes siguiendo el siguiente baremo como orientación. Es útil anotar este dato en el apartado de la hoja de personaje “nivel de la campaña”.

Tipo de aventuras	Puntos
Casi humanos	6
Héroes	12
Superhéroes	24
Dioses	50

Superpoderes

Estos son los poderes disponibles para los personajes creados bajo las reglas de ¡súper!, con la definición de sus capacidades y el coste en puntos. Algunos poderes funcionan por niveles, lo que quiere decir, que a mayor el nivel mejor el poder. Normalmente estos

poderes son acumulativos de forma simple, así, el nivel 2 de un poder será el doble de efectivo que el nivel 1, el nivel 3 el triple, y así sucesivamente.

Hay que tener en cuenta, que los poderes que causen daño, acumulan dados a la tirada de la que luego se elegirá el más alto, al igual que las armas, no son dados acumulativos.

Adherencia: Este poder permite al personaje moverse por cualquier superficie a voluntad independientemente de la inclinación de la misma. Coste 2 puntos.

Anaeróbico: El personaje no respira y no necesita hacerlo. Coste 4 puntos.

Anfibio: El personaje puede respirar tan bien aire como agua. Coste 2 puntos.

Armas naturales: El personaje posee garras, dientes o espinas que puede usar como si de un arma de tipo antiguo se tratara en combate cuerpo a cuerpo haciendo 1d6 de daño letal a nivel 1. Coste 2 puntos por nivel.

Ataques de energía: Con este poder, el personaje puede proyectar un ataque a un objetivo de su elección. Causa 1d10 de daño de tipo futurista y tiene un alcance de 10 metros por nivel. Hay que definir que tipo de energía proyecta el personaje cuando se elige este poder a nivel 1, sea esta fuego, hielo, magia, psíquica o cualquier otro ejemplo válido. Para impactar en el blanco es necesario pasar una tirada de ataque de la habilidad de armas de proyectil. Coste 4 puntos por nivel.

Autosustento: No come ni tiene necesidad de hacerlo, no precisa ningún tipo de alimento. Coste 2 puntos.

Cambio de tamaño: Este poder permite aumentar de tamaño o disminuirlo, hay que elegir que opción se toma cuando se selecciona este poder a primer nivel. Para poder hacer ambas cosas hay que elegirlos como dos poderes separados. El crecimiento permite aumentar 1 metro la altura manteniendo la proporción del cuerpo y doblando su masa por nivel, por cada metro que se crezca, el personaje obtiene los beneficios del poder de súper fuerza, contando cada metro como 1 nivel a tal efecto, cada dos metros de crecimiento le otorgan 1 nivel del poder dureza de forma temporal hasta que recupere su tamaño normal. Se tarda un turno completo en aumentar o disminuir de nuevo un metro. El encogimiento permite reducir el tamaño y la masa al 50% a nivel 1 y al 50% del tamaño encogido por cada nivel adicional (esto es, la mitad, una cuarta parte, una octava parte y así de forma sucesiva). Cada fracción de encogimiento añade 1 a la dificultad de las acciones del atributo “cuerpo” que tengan que ver con la fuerza física y resta 1 punto de vida del máximo hasta un mínimo de 1, al crecer de nuevo estos puntos se recuperan de forma inmediata. Coste 6 puntos por nivel.

Campo de fuerza: El personaje puede crear a voluntad un campo de fuerza centrado en el mismo. A nivel 1 el personaje puede mantener el campo activo durante un turno, con un radio de un metro y con una protección (tipo futurista) de 1d10, a cada nivel adicional puede a su voluntad ampliar el radio 1 metro, la duración 1 turno o la protección en 1d10. Coste 4 puntos por nivel.

Control de probabilidad: El personaje puede repetir u obligar a repetir una tirada cualquiera una vez al día por nivel. Coste 2 puntos por nivel.

Control mental: Este poder permite controlar mentalmente a otra persona durante 1 turno y obligarle a hacer cualquier cosa. Puede usar el poder tantos turnos por día como su nivel. La victima de este poder tiene derecho a una tirada de voluntad contra una dificultad del nivel de poder+1 para evitar ser controlada. Coste, 4 puntos por nivel.

Curación: El personaje puede curar hasta 10 puntos de vida en otros por día y nivel. Coste 4 puntos por nivel.

Desdoblamiento: El personaje puede desdoblarse en dos entidades idénticas al personaje original que actúan de forma independiente a nivel 1, cada nivel adicional permite una nueva copia, el proceso tarda un turno en completarse por copia. Si una copia muere el personaje original pierde 1 punto de vida. Reunir a los duplicados en un solo cuerpo cuesta 1 turno por cada uno. Coste 8 puntos por nivel.



Dureza: Cada nivel de este poder otorga una protección de 1d8 (moderna) al personaje cuando fuera a recibir daño. Coste 2 por nivel.

Elasticidad: El usuario de este poder puede extender parte o la totalidad de su cuerpo 1 metro adicional por nivel. Coste 4 puntos por nivel.

Incorporeidad: El personaje puede volverse incorpóreo durante un turno por nivel, con lo que no se le puede infligir daño físico ni interaccionar físicamente con el. Una vez usado el poder el personaje debe descansar durante tantos turnos como lo haya usado antes de poder emplearlo de nuevo. No puede atravesar formas de protección energéticas y es afectado por los ataques de este tipo. Coste 2 puntos por nivel.

Inmortalidad: El personaje no puede morir a menos que su cuerpo sea destruido de forma total (incinerándolo, disolviéndolo, atomizándolo...), si bien cuando sus puntos de vida sean iguales o inferiores a 0, caerá inconsciente hasta que no haya curado ese daño. El personaje no envejecerá, aparentando siempre la misma edad. Coste 12 puntos.

Invisibilidad: El personaje puede volverse completamente invisible (incluida la ropa que este vistiendo) durante un minuto por nivel. Una vez usado el poder el personaje debe descansar durante tantos minutos como lo haya usado antes de poder emplearlo de nuevo. Coste 4 puntos por nivel.

Invulnerabilidad: El personaje se vuelve inmune a cualquier daño de tipo físico o energético durante un turno por nivel del poder. Daños por asfixia o daños activos al momento de activarse el poder (p. ej. veneno) siguen teniendo efecto. Una vez usado el poder el personaje debe descansar durante tantos turnos como lo haya usado antes de poder emplearlo de nuevo. Coste 4 puntos por nivel.

Longevidad: La esperanza de vida del personaje es superior a 200 años por nivel. Coste 2 puntos por nivel.

Omnilingüismo: El personaje entiende y puede hablar cualquier forma de comunicación verbal de una criatura inteligente. Coste 2 puntos.

Proyección Astral: Con este poder, el personaje puede proyectar un cuerpo astral incorpóreo e invisible, este cuerpo astral puede moverse volando a 20 km/h, mientras ocupe su cuerpo astral, no podrá usar poderes ni interactuar físicamente. El cuerpo del usuario del poder permanece inconsciente e indefenso mientras su cuerpo astral siga activo. Para recuperar la consciencia el cuerpo astral deberá volver a su cuerpo físico. Coste 4 puntos.

Regeneración: El personaje sana al ritmo de 1 punto de vida por turno por nivel del poder. Coste 6 puntos por nivel.

Sexto sentido: El personaje nunca puede ser tomado por sorpresa, y si su integridad peligró (p. ej. una roca va a caerle encima), detecta inmediatamente el peligro. Coste 2 puntos.

Súper fuerza: El personaje suma automáticamente 1 por nivel a todas las tiradas del atributo “cuerpo” que tengan que ver con la fuerza física. Adicionalmente, el personaje causa 1 punto de daño letal por nivel, cuando lucha desarmado añadir al daño temporal que causa normalmente, las protecciones protegen primero del daño temporal. Coste 4 puntos por nivel.



Súpermetabolismo: El personaje es inmune a las toxinas y enfermedades naturales. Coste 2 puntos.

Súpersentidos: El personaje suma automáticamente 1 por nivel a todas las tiradas de percepción. Coste 2 puntos por nivel.

Supervelocidad: Este poder permite que si no hay otro personaje con el mismo durante un turno, el personaje poseedor gane la iniciativa de forma automática, también le permite realizar una acción extra en cada turno por nivel del poder. Coste 6 puntos por nivel.

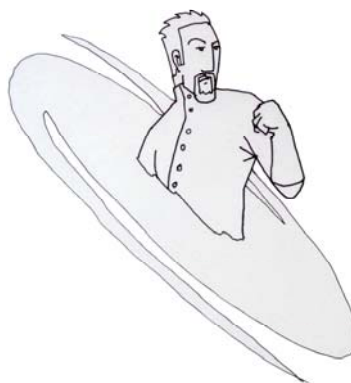
Telekinesis: Permite mover objetos a distancia a voluntad. El poder afecta a 10 kg de materia dentro de un radio de 10 metros y puede moverla a una velocidad de 10 km/h, todo esto por nivel. Coste 2 puntos por nivel.

Telepatía: El personaje puede comunicarse mentalmente con quien deseé, en contacto visual para un desconocido o a 1 kilómetro de distancia por nivel con alguien conocido. Coste 2 puntos por nivel.

Teleportación: El personaje puede teleportarse a voluntad y sin error a 10 metros de distancia por nivel. La acción cuesta un turno de preparar y luego se realiza de forma instantánea. Coste 4 puntos por nivel.

Vitalidad sobrehumana: El personaje tiene 2 puntos de vida adicionales por nivel. Coste 2 puntos por nivel.

Vuelo: El personaje dotado de este poder puede volar hasta a 20 km/h por nivel. Coste 4 puntos por nivel.



Debilidades

Si quieren usarse más puntos para obtener poderes pueden escogerse alguna de las siguientes debilidades, que muchas veces ayudan a definir al héroe tanto o más que sus poderes. Se aconseja que estos puntos adicionales no sean nunca más que los otorgados originalmente.

Las debilidades que afecten a poderes, se aplican a todos los poderes del personaje, incluso a los que adquiera a posteriori.

Vulnerabilidad: el personaje es particularmente vulnerable a una sustancia. Dependiendo del origen de sus poderes. La naturaleza de esta sustancia determina los puntos adicionales para elegir poderes que tiene el personaje. Si es una sustancia extremadamente rara otorga 2 puntos adicionales, si es moderadamente difícil de conseguir otorga 4 puntos, si es relativamente fácil obtenerla otorga 6 puntos. Ser expuesto a esta sustancia niega al personaje sus poderes y si la ingiere o le hieren con ella resulte muerto con toda probabilidad.

Objeto: los poderes del personaje dependen de un objeto, que puede ser desde un amuleto a un traje o un ingenio mecánico. Otorga de 2 a 4 puntos a juicio del master dependiendo de la naturaleza del objeto.

Recargable: El poder tiene una fuente de la que debe recargarse periódicamente, desde electricidad de un enchufe, pasando por capsulas de uranio o poder mágico que emana de un lugar concreto de la tierra. Si el personaje no recarga cuando es necesario pierde sus poderes hasta que logre hacerlo. Si ha de recargar una vez al mes otorga 2 puntos, 4 por una vez a la semana o 6 por una vez al día. Dependiendo de la dificultad o singularidad de lo necesario para recargar, el master puede otorgar de 2 a 4 puntos adicionales.

El origen de los poderes

Un superhéroe nunca tendrá simplemente un poder sin más, siempre hay una explicación a su origen que marca profundamente al personaje. A continuación detallamos una serie de posibles orígenes, pero no tienen porqué ser los únicos posibles, la imaginación es algo a no despreciar.

Magia: Los poderes del personaje son de índole sobrenatural, relacionado con la brujería, el chamanismo o cualquiera de las tendencias mágicas del mundo. Normalmente su uso implica gesticulación o uso de palabras místicas y abundante simbolismo ritual.

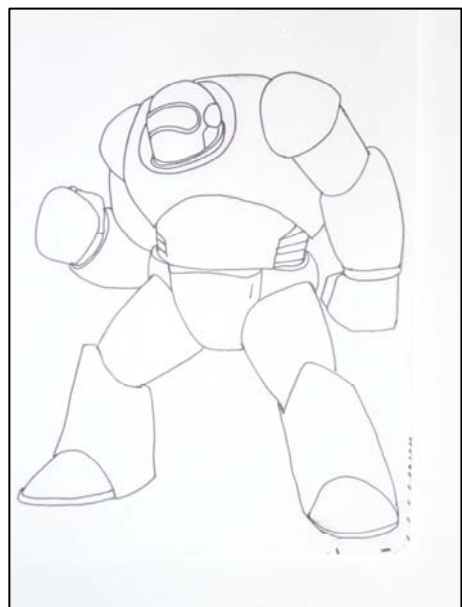
Alienígena: Bien un artefacto de origen extraterrestre, la abducción y experimentación por una raza de seres que no son de nuestro mundo o la donación desinteresada de un ser estelar otorgan los poderes al personaje. En ocasiones el propio personaje puede provenir de fuera de nuestro planeta.

Tecnología: El personaje es un cyborg, lleva implantadas micromáquinas, usa un traje especial que le dota de extraordinarias capacidades o bien ha sido modificado artificialmente a nivel celular. El trasfondo de estos personajes suele asociarse a agencias gubernamentales o ser ellos mismo científicos de renombre, o simplemente familiares o amigos de estos últimos.

Mutación: Los poderes de este personaje proceden enteramente de una anomalía genética latente desde el nacimiento.

Accidente: Sobrevivir a una detonación atómica, estar cerca del lugar de impacto de un meteoro portador de extrañas energías o una extraña sustancia química le cae encima mientras trabaja en un laboratorio.

Divino: El personaje es un elegido por una divinidad y este la ha transmitido poder, sea cambiándolo para siempre, otorgándole un extraño artefacto o simplemente usándolo como un canal para su poder.



Toques finales

Una vez tengamos al personaje, con sus atributos, habilidades y poderes bien definidos, le daremos los toques finales que han de hacerlo único.

Es importante decidir si su vida es de superhéroe a tiempo completo o si por el contrario goza de una profesión, una vida y una identidad secretas de las que deba cuidar.

El vestuario influye mucho en la percepción que se tendrá de vuestro personaje ¿vestirá una gabardina simple y una máscara de payaso? ¿Tendrá un traje de alta tecnología y aspecto futurista? ¿Llevará mallas de lycra y los calzoncillos por fuera? Todo esto influirá poderosamente en el tono general de la aventura.

Decidir que pasado ha tenido, las motivaciones para actuar de superhéroe y la relación que tiene con el mundo son una gran ayuda a la hora de interpretar vuestro papel. No es lo mismo un “vigilante” inmisericorde que mata o al menos hiere gravemente a toda la escoria criminal que se encuentra que un héroe de la época dorada, todo buen corazón y buen patriota que usa sus poderes por el bien de la sociedad.

Progresión de los personajes

Al finalizar las aventuras, los personajes recibirán experiencia del mismo modo que con el reglamento básico. La única diferencia radica en que ahora podrán invertirla no solo en habilidades, si no también en mejorar sus poderes.

El método para mejorar los poderes es algo diferente del que se usa para las habilidades. Para aumentar un poder un nivel, solo hay que pagar en puntos de experiencia el valor por nivel de ese poder. En cambio, para obtener un poder nuevo, además de gastar esos puntos, hay que tener una buena justificación, sea esta que deriva de uno de los poderes existentes del personaje o que de algún modo se relaciona con el tipo y estilo de personaje. Aquí se precisa la autorización del master para adquirir el poder con éxito.

Ambientación

El capítulo que hay a continuación presenta una ambientación lista para jugar. No pretender ser la panacea, pero si dar material suficiente para ambientar, desarrollar y vivir aventuras de tipo superheroico.

El mundo en que se desarrollarán las aventuras de los personajes es muy similar al mundo actual. De hecho, es prácticamente idéntico salvo por la presencia de personas con poderes sobrehumanos que también habitan en él. El término que se utiliza para definir a estas personas es metahumano, aunque en la actualidad, y siempre en teoría, gozan de todos los derechos referidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Para ambientar una partida en cualquier parte del mundo, basta con informarse de cómo es en realidad y darle los detalles que necesite para adaptarse.

Un ejemplo válido sería cualquier ciudad actual, es suficiente con unos planos, disponibles a través de Internet sin demasiados problemas, y un poco de imaginación para situar la trama en la misma.

Un poco de historia

El mundo en el que viven los personajes es idéntico a la tierra en la que vivimos nosotros, al menos, hasta el 16 de Julio de 1945. Ese día, el primer artefacto atómico era detonado en la tierra durante la llamada Prueba Trinity del Proyecto Manhattan.

La detonación del artefacto provocó algunos cambios que fueron imperceptibles en el primer momento.

Con el bombardeo atómico que sufrieron Nagasaki e Hiroshima, el 6 y 9 de Agosto de ese mismo año, fue evidente que algo había cambiado. Los informes posteriores al bombardeo enumeran toda clase y cantidad de fenómenos extraños, al principio catalogados como atmosféricos.

Lo que en realidad sucedió es que la violencia de las explosiones conmocionó a la realidad misma, poniendo en contacto lo que nosotros llamaríamos “otras dimensiones” o “realidades alternativas”, que aunque por breve espacio de tiempo, afectaron profundamente al mundo y a sus leyes físicas primordiales.

La teoría generalmente admitida, es que varias de estas realidades se agregaron a la nuestra de forma traumática, como prueba el hecho que algunas constelaciones cambiaran de forma o simplemente desaparecieran del cielo tras una de las explosiones nucleares. Partiendo de este punto, la aparición de superpoderes es, entre otros muchos efectos, una manera que tenía la nueva configuración de nuestra realidad de estabilizarse.

Las primeras muestras de superpoderes registradas provienen de Japón. En 1946, un soldado americano de nombre C. W. Blonski, realizando unos tests físicos de rutina, recorrió 100 metros en algo más de 4 segundos. Aún así, afirma el gobierno japonés, que un ciudadano de la ciudad de Nagasaki, de nombre Yamada, ingresado en el hospital con quemaduras en el 90% del cuerpo tras el ataque, sanó de las mismas en apenas unas horas. Por desgracia, el señor Yamada nunca confirmó tal extremo al estar aquejado de una demencia, probablemente causada por su experiencia traumática.

Contacto

Durante el mes de marzo de 1966, en el Radiotelescopio de Arecibo (Puerto Rico), se registraron una serie de señales. Se recibieron señales durante varias horas y se descubrió que era la repetición de una secuencia. La secuencia constaba de ocho señales, la duración de cada una era decreciente empezando por cuatro segundos la primera y exactamente cada una al 50% de duración la anterior.

Tras deliberar sobre lo que podía significar, se emitieron una serie de señales idénticas pero en orden invertido al punto del firmamento del que provenían las originales.

Exactamente doce horas después, un artefacto lenticular mayor que la antena se mantenía silencioso y estático encima del observatorio, invisible a los radares civiles o militares.

El doctor Harries de la Universidad de Cornell, en calidad de director del observatorio, fue el primer humano en entablar contacto verbal con una forma de vida no terrestre, un humanoide alto y delgado embutido en un traje de aislamiento totalmente opaco. El encuentro duró apenas dos horas, y al parecer el ser aprendía inglés a medida que la conversación avanzaba. El visitante dejó un objeto cilíndrico hecho de cristal de sílice capaz de proyectar una imagen tridimensional y sonido, su mensaje de apenas veinte segundos es claro: los humanos son peligrosos aún para ellos mismos, es por eso que no se les proporcionará, aún, la tecnología que les sacaría de su planeta: Os estamos vigilando.

El suceso se hizo público años más tarde después de un segundo contacto, publico esta vez en la ciudad de Ginebra, en la sede europea de las Naciones Unidas. Cinco emisarios, esta vez vestidos con lujosas telas y con la cara al descubierto, sorprendentemente parecida en rasgos a los humanos. Se presentaron a sí mismos como los Exiliados, únicos supervivientes de una realidad moribunda, de la que pudieron escapar gracias a los sucesos de 1945. Por ese hecho, salvaron su cultura y su civilización, que gracias a su tecnología habita en colonias de atmósfera controlada en Marte.

Después de los hechos de Ginebra, los exiliados no han establecido contacto oficial con los gobiernos de la tierra, aunque se sabe que algunos de ellos habitan entre nosotros.

Otras anomalías

El caso de los Exiliados es el único caso en que una criatura no humana ha entrado a formar parte de nuestra realidad en grandes números y de forma consciente y voluntaria. Pero se sabe que en ocasiones, se producen lo que los científicos llaman “dislocación de realidad”. Se aplica este término cuando un ser o cosa entra a formar parte de una realidad que no es la suya por accidente.

El caso más común es el de la dislocación temporal, en la que personas de otras épocas se han encontrado en la actualidad. Normalmente estas personas necesitan de un intenso apoyo psicológico para superar el trauma de su cambio tan repentino de vida. Las leyes internacionales permiten a los países donde esto suceda otorgar la nacionalidad a estos viajeros del tiempo involuntarios.

Menos frecuentemente, seres de otras realidades aparecen en nuestro mundo, en caso de vida inteligente y no destructiva se les otorga el status de metahumanos y reciben un tratamiento similar a los dislocados temporales. En otras ocasiones, formas de vida agresivas o no inteligentes han sido neutralizadas y conservadas para estudio.

Con mucho, el más raro de los casos, es aquel en que materia no sentiente cobra conciencia y movilidad. El caso más conocido es el de un ser hecho de aleaciones aceradas al que los alemanes llaman Hans. Cobró conciencia de sí mismo y salió de la fundición aún caliente y tomando la forma aproximada del operario que controlaba el horno cerca de Duisburg.

El Institute of Metahuman Activities (IMHA)

Creado en 1967 durante una sesión extraordinaria de las Naciones Unidas, el IMHA era al principio un grupo de investigación internacional sobre los metahumanos y el origen de sus poderes. Pero a medida que pasaba el tiempo, y el fenómeno metahumano se daba a escala global, se transformo en un grupo más diversificado.

Entre las principales actividades del IMHA, se encuentra actualmente el de localizar nuevos metahumanos en cualquier parte del globo. Cuando se produce un nuevo positivo, la IMHA identifica al sujeto y cataloga las cualidades sobrehumanas que pudiera tener, y asimismo le ofrece ayuda, en forma de asistencia legal, o la mayoría de las veces, simplemente ayudando al sujeto a conocer y controlar mejor sus poderes.

Derivado de su anterior cometido, también entra entre las atribuciones del IMHA el controlar metahumanos potencialmente peligrosos, siendo esta actividad normalmente llevada a cabo de forma encubierta bajo la autorización del consejo de seguridad de las Naciones Unidas. Para poder llevar a cabo este tipo de operaciones, el IMHA no cuenta con gran cantidad de operativos, sino con equipos formados por algunos de la multitud de metahumanos que se encuentran entre su personal de operaciones.

Sea el poder que sea y al nivel que lo posean, los personajes se encontrarán tarde o temprano hablando con un agente de IMHA, casi siempre de forma cordial.

En la actualidad, el presidente de IMHA es Anders Bergsson, ciudadano sueco con pasaporte diplomático y reconocido metahumano con extensos poderes de origen mental y psíquico.

Shamash

En los últimos años, se ha dado a conocer un grupo conocido como Shamash, en quien muchos ven conexiones con el terrorismo internacional. Lo único cierto que se sabe acerca de ellos es que actúan como mercenarios al mejor postor, además de contar con una gran cantidad de metahumanos en sus filas.

Metahumanos, armamento de última tecnología y veteranos de cualquier ejército del mundo forman Shamash. Todo esto, unido a que aquellos metahumanos afiliados no son accesibles por el IMHA, hace que la comunidad internacional los vea como una amenaza.

Nadie sabe como contactarles, ni donde se esconde una base suficientemente grande para tanto personal y armamento o quienes son sus dirigentes. Pero cuando hay algún conflicto en marcha, los diplomáticos de Shamash sabrán como contactar con las personas adecuadas para ofrecer sus exorbitantes servicios.

Los estados del mundo

El fenómeno metahumano no ha pasado desapercibido ni mucho menos a los distintos estados. La mayoría de ellos sigue una política de reclutamiento para disponer del arsenal de los superpoderes en el ejército, y las diversas agencias estatales de seguridad, como la policía o las agencias de seguridad.

En los países democráticos este reclutamiento es voluntario y va acompañado de incentivos diversos para quien se aliste, no tanto así en las dictaduras existentes en el mundo, que ven en su población metahumana un gran potencial. Algunos para su propio ejército, otros como una amenaza que le puede costar la vida al metahumano cuando es detectado.

Héroes civiles

El fenómeno de los superhéroes está bastante bien visto por la sociedad en general, o como mínimo es aceptado por esta. De hecho, es la respuesta a la incapacidad de las fuerzas del orden convencionales de hacer frente a criminales con superpoderes.

Es muy frecuente que una región o una ciudad tenga un grupo propio de superhéroes, y a veces estos son patrocinados o financiados por el estado u otras organizaciones de mayor calado como el IMHA.

En menor medida existen solitarios que utilizan sus poderes del mismo modo, si bien no son tan notables como el fenómeno de los grupos organizados de metahumanos.

Supervillanos

Así como algunos de los metahumanos, que no forman parte de ninguna organización estatal o mundial, optan por defender la ley, otros muchos ven más provechoso romper las normas.

Estos criminales con poderes sobrehumanos son los principales antagonistas con quienes se enfrenta gente como los personajes.

NOMBRE REAL: Magnus Thorvaldsson

NOMBRE HEROICO: Aesir

NIVEL DE LA CAMPAÑA: Casi humano

DESCRIPCIÓN

Rubio, musculado, pelo largo recogido en una trenza y de risa estentórea. Lleva motivos nórdicos y runas tatuadas por la mayor parte de su cuerpo.



CUERPO

d10

Pelea 4, Armas cuerpo a cuerpo 1

MENTE

d6

Idiomas 3, Medicina 2, Supervivencia 2

ESPIRITU

d8

Iniciativa 5

ARMA	TIPO	DAÑO	PODERES	
			NOMBRE DEL PODER	NIVEL
			Dureza	1
			Súperfuerza	1

ARMADURA	TIPO	PROTECCIÓN
Natural	M	1d8

EQUIPO

Chupa de cuero y pantalones militares.

PUNTOS DE VIDA
 OOOOOOOOOO

NOMBRE REAL: Andrei Maximov

NOMBRE HEROICO: Razum

NIVEL DE LA CAMPAÑA: Héroe

DESCRIPCIÓN

Varón Caucásico de unos 50 años, viste ropas sencillas y siempre lleva un abrigo gris del extinto ejército de la URSS.



CUERPO

Sigilo 3, Atléticas 3

d6

MENTE

Bajos fondos 2, Burocracia 2, Idiomas 3

d8

ESPIRITU

Iniciativa 2, Liderazgo 2, Negociar 2, Voluntad 2

d10

ARMA	TIPO	DAÑO	PODERES	
			NOMBRE DEL PODER	NIVEL
			Control de probabilidad	2
			Telekinesis	3
ARMADURA	TIPO	PROTECCIÓN	Telepatía	1

EQUIPO

Ropas, viejo abrigo militar

PUNTOS DE VIDA

OOOOOO

NOMBRE REAL: Nelson Cardozo

NOMBRE HEROICO: Brickman

NIVEL DE LA CAMPAÑA: Superhéroe

DESCRIPCIÓN

Entre los 30 y los 35 años, aunque cuesta decirlo por su aspecto. De origen brasileño.



CUERPO

Nadar 3, Pelea 3

d10

MENTE

Escondarse 2, Idiomas 3, Supervivencia 2

d6

ESPIRITU

Iniciativa 3, Intimidar 2, Percepción 2

d8

ARMA	TIPO	DAÑO	PODERES	NIVEL
Puños de piedra	A	3d6	NOMBRE DEL PODER	
			Dureza	2
			Armas naturales	3
			Vitalidad sobrehumana	4
			Adherencia	-
			Anfibio	-
			Sexto sentido	-
EQUIPO		PUNTOS DE VIDA		
Ropa militar		OOOOOOOOOO		
		OOOOOOOO		

NOMBRE REAL: Cotramu, señor de los planos inferiores **NOMBRE HEROICO:** (idem)

JUGADOR:

NIVEL DE LA CAMPAÑA: Divino

DESCRIPCIÓN

Parece un hombre de mediana edad en excepcional estado de forma, viste ropas extravagantes y lleva una mascara que oculta su rostro



CUERPO

d8

Armas de proyectil 4, armas cuerpo a cuerpo 2

MENTE

d6

Medicina 2, Leer/escribir 4

ESPIRITU

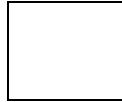
d10

Psicología 2, Voluntad 4

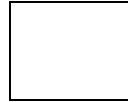
ARMA	TIPO	DAÑO	PODERES	
Llamas del inframundo	F	2d10	NOMBRE DEL PODER	NIVEL
			Inmortal	-
			Anaeróbico	-
			Autosustento	-
			Súpermetabolismo	-
			Omnilingüismo	-
			Dureza	2
			Regeneración	1
			Vuelo	3
			Ataque de energía	2
ARMADURA	TIPO	PROTECCIÓN		
Natural	M	2d8		
EQUIPO		PUNTOS DE VIDA		
Ropajes estrafalarios		OOOOOOOO		

NOMBRE REAL:	NOMBRE HEROICO:
JUGADOR:	NIVEL DE LA CAMPAÑA:
DESCRIPCIÓN	

CUERPO



MENTE



ESPIRITU



ARMAS CUERPO A C.	BAJOS FONDOS	ACTUAR	
ARMAS DE PROYECTIL	BUROCRACIA	INICIATIVA	
ATLÉTICAS	DEMOLICIONES	INTIMIDAR	
ESQUIVAR	ESCONDERSE	LIDERAZGO	
LANZAR	IDIOMAS	NEGOCIAR	
MONTAR	JUEGO	PERCEPCIÓN	
NADAR	LEER / ESCRIBIR	PSICOLOGÍA	
PELEA	MEDICINA	SEDUCIR	
SIGILO	NAVEGACIÓN	VOLUNTAD	
VIGOR	PILOTAR		
_____	SUPERVIVENCIA		
_____	TECNOLOGÍA		
_____	_____		
_____	_____		

ARMA	TIPO	DAÑO	PODERES	
			NOMBRE DEL PODER	NIVEL
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
ARMADURA	TIPO	PROTECCIÓN		
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
EQUIPO				
	PUNTOS DE VIDA			
	OOOOOOOOOO			
	OOOOOOOOOO			
	OOOOOOOOOO			
			_____	_____
			_____	_____
			_____	_____
			_____	_____