

JUGUETES PARA SIEMPRE

UNA AVENTURA DE *MUTANTS & MASTERMINDS* AMBIENTADA EN FREEDOM CITY

AUTOR: K. G. CARLSON

TRADUCCIÓN: RAFAEL PARDO

REVISIÓN: AXEL ALONSO

Esos malditos ladronzuelos de Fun-Time Toys están planeando lanzar al mercado algunos de los últimos juguetes diseñados por Desmond Lettam, el antiguo presidente ejecutivo, que el Cuervo dejó al descubierto como el villano Toy Boy. ¡Y encima ganarán millones con esto! ¡No es justo! Toy Boy no va a permitir esto, no señor. Se va a poner inmediatamente a fabricar unas versiones de lujo de esas baratijas que quieren vender, y Fun-Time lo va a lamentar, y mucho. ¿Pero, y si esos chismosos superhéroes meten las narices donde no les llaman? Ah... afortunadamente para Desmond un viejo amigo acaba de llegar de visita.

Juguetes para siempre es una aventura para el juego de rol de superhéroes *Mutants & Masterminds*. Esta diseñada para un grupo de cuatro a seis héroes de nivel de poder 10, aunque el Director de Juego puede adaptarla para hacerla adecuada para héroes de mayor o menor nivel, simplemente con reducir o aumentar los niveles de poder de los villanos según corresponda (normalmente, en la misma proporción que en el caso de los héroes).

La aventura está ambientada en Freedom City (descrita en el manual de campaña de Green Ronin Publishing y que pronto será editado en castellano por Nosolorol). Aunque el manual de *Freedom City* es muy útil para dirigir esta aventura, no es imprescindible tenerlo.

En la **Escena Seis** es importante tener en cuenta el movimiento de los personajes. En el *Masterminds Manual*, en las páginas 115-116 (ed. americana), puedes encontrar las reglas de movimiento táctico, aunque todo lo que necesitas para dirigir esa escena está cubierto por el manual básico de *M&M* en el apartado **Ritmo de Movimiento** de la página 33. Así que, aunque la guía de *Freedom City* y el *Masterminds Manual* pueden añadir mucho detalle a la partida, no son imprescindibles, pues aquí o en el manual básico de *Mutants & Masterminds* encontrarás todo lo necesario para dirigir esta aventura.

Los textos enmarcados en cuadros como éste están pensados para que el Director de Juego los lea en voz alta a sus jugadores para presentar un elemento o escena particular. Te invitamos a que parafrasees o modifiques el texto de introducción para que se adapte mejor a tu aventura.

Los jugadores que quieran participar en esta aventura no deberían seguir leyendo, ¡el resto del texto es únicamente para el Director de Juego!

RESUMEN DE LA AVENTURA

Desmond "Toy Boy" Lettam se puso furioso al ver el anuncio en el Canal 25: "¡La diversión está a la vuelta de la esquina!" era su eslogan, y de fondo se podían ver las imágenes distorsionadas de su línea de figuras Patrulla Espacial rodeando a un *robochucho*, flanqueados por un par de *box'n'bots*, todos ellos ignorantes del *gigantosaurio* que se cernía sobre ellos. ¡Eran sus diseños! De alguna forma Fun-Time Toys debió de encontrar sus planos y decidió producirlos por su cuenta.

Unos cuantos pirateos de ordenador después, Desmond ya sabía toda la verdad. Tras ver cómo su operación de fabricación de super-armas era descubierta por el Cuervo, sus diseños de los juguetes debieron ser filtrados por alguien de la policía. Cuando la policía confiscó todo el material de su cuartel secreto, se llevaron también los planos de sus nuevos juguetes, y como no eran peligrosos, se los pasaron a Fun-Time Toys.

Desmond se retiró a su laboratorio, rechazando a los ansiosos clientes que acudían a él en busca de su exclusiva línea de armamento. Tras una semana, ya había perfeccionado sus ideas iniciales (y robadas), y estaba preparado para enseñarles a sus desagradecidos ex-jefes una lección que nunca olvidarían.

Pero debido a sus recientes derrotas, la confianza de Desmond ya no era lo firme que solía ser. Había un montón de molestos superhéroes hoy día en Freedom City; de hecho, parecía que cada día surgían más. Al tiempo que la hora se acercaba a la medianoche, sus miedos le atenazaban más y más. ¿Y si se entrometían? ¿Que pasaría si se dedicaban a interferir? ¿Y si ahora conseguían capturarlo y mandarlo a prisión?

Como si su entrada hubiese estado prevista, Quirk apareció en medio del escondite de Toy Boy con un sonoro 'plop'. Quirk estaba aburrido de nuevo, y se preguntaba si su viejo amigo tenía alguna buena idea para pasar un buen rato. Toda esa aventura del Rayo Reanimador había sido un bombazo.

Dado que Desmond parecía estar interesado únicamente en gemir lastimeramente, Quirk se estaba planteando

irse de inmediato. No obstante, su mirada se posó en la aún precintada caja de un nuevo videojuego llamado *Corredores & Cubículos*. El agente secreto Mortimer B. Quick tenía que correr a través de un intrincado laberinto bajo el capitolio y desactivar una bomba dejada por el malvado Bim-Sala-Boom. Quirk se apropió del mando y decidió desconectar de la patética historia que se oía de fondo.

Bastante disgustado, Toy Boy ordenó a sus más recientes creaciones que se subiesen a la furgoneta que había ordenado robar a Risitas el Payaso esa mañana. No necesitaba la ayuda de Quirk, incluso si se apresuraba hacia Fun-Time Toys con la esperanza de que alguna parte del intelecto cósmico de Quirk siguiera vigilante.

Los héroes tendrán que desbaratar los planes llenos de rabia de Toy Boy para vengarse de su antigua compañía, y enfrentarse después al reto de entretener a un aburrido Quirk antes de que todo vuelva a ser seguro en Freedom City.

Si tienes a tu disposición la guía de *Freedom City*, puedes consultar las entradas de **Fun-Time Toys** en la página 35, de **Toy Boy** en la página 222 y de **Quirk** en la página 215 (en la ed. americana). No obstante, encontrarás todos los datos necesarios y las estadísticas de los villanos en el **Apéndice: Galería de Villanos** al final de esta aventura.

ESCENA UNO: A LAS PUERTAS

Está bastante entrada la noche en Freedom City, y no todo funciona como debiera. Una espesa niebla ha surgido del océano poco antes del atardecer, y una flota entera de piratas no-muertos está atacando la ciudad. La mayor parte de los defensores de Freedom City están ocupados manteniendo a raya a los monstruos al este del Centery Bridge; aunque lentamente, los están devolviendo al mar. Dado que no se puede dejar a la ciudad sin defensas, se ha asignado a los Personajes Jugadores la tarea de permanecer a la espera y vigilantes.

Los jugadores pueden sentirse defraudados o molestos: al fin y a cabo, seguro que podían ayudar contra los piratas. Pero el Capitán Thunder (u otro líder que encuentres apropiado) les indicará que se podría dar el caso de que algún villano intentase alguna de las suyas mientras que la mayor parte de los héroes están ocupados. Así que se sentiría más seguro sabiendo que los héroes de los jugadores están preparados para responder ante tal amenaza.

Tras varias horas sentados delante de los monitores (y viendo toda la acción), los héroes deberían estar más que dispuestos a saltar ante la oportunidad de hacer algo. Incluso si se trata simplemente de la alarma de robo de Fun-Time Toys (localización 42 del mapa de Freedom City Zona Oeste de la página 26 de la guía de *Freedom City*). Para aquellos sin acceso a este libro, se puede emplear el mapa de la página 241 del manual básico de *Mutants & Masterminds*. Fun-Time Toys se encuentra en el distrito de los teatros, muy cerca del Teatro de la Ópera Beaudrie.

Las calles del distrito teatral parecen estar silenciosas y oscuras. Aunque la misteriosa niebla que cubre la parte este de la ciudad no está presente, se ve muy poca gente por las calles. Cerca, la brillante marquesina del Teatro de la Ópera Beaudrie proyecta profundas sombras a lo largo de la calle en la que el edificio de Fun-Time Toys espera en la ominosa penumbra.

Al tiempo que los héroes se aproximen al edificio de Fun-Time Toys, pídeles que realicen una tirada de Atención. Con un resultado de 10 o superior, advertirán una camioneta de reparto de una floristería con las puertas traseras abiertas; con un resultado de 15 o superior, verán que las puertas del edificio han sido arrancadas de sus goznes; y con un resultado de 20 o superior, verán a tres pequeñas formas cuadrúpedas que se agazapan en el sombrío recibidor. Los personajes que tengan Super-Sentidos (visión nocturna) reciben un modificador de +2 a su prueba, y aquellos con Super-Sentidos (visión en la oscuridad o visión ultravioleta) deberían recibir un +5. Con una aproximación a gran velocidad, o una aparición súbita ante la puerta frontal no serán necesarias las tiradas, y sus héroes advertirán automáticamente lo mencionado anteriormente. No obstante, tendrán que enfrentarse a otros problemas.

Las tres pequeñas formas que permanecen a la sombra del destruido portal son robochuchos, aunque no son tan mimosos como sugiere la publicidad. No tienen su acostumbrada piel peluda, sino que tienen en cambio una coraza reforzada con la que cubren sus formas vagamente caninas. Y por supuesto los dientes de carburo de diamante serán una desagradable sorpresa para aquellos desgraciados que sean atacados.

La principal función de los robochuchos en la incursión de venganza de Toy Boy es de observación y comunicaciones.

Acechando nada más atravesar la puerta se encuentra uno de los box'n'bots. Una prueba de Atención CD 25 o de Buscar a CD 20 permitirá al héroe darse cuenta de su localización (cualquier entrometido con Super-Sentidos [visión de rayos-X] lo verá automáticamente). Está preparado para atacar a cualquiera que entre por la puerta, y seguirá haciéndolo hasta que Toy Boy le ordene lo contrario. Si los Robochuchos del exterior comienzan a ladrar, atacará de inmediato al intruso más cercano.

Aparte de Risitas el Payaso (que es el ayudante de Toy Boy), el resto de sus esbirros son autómatas sin mente. No obstante, ha descargado los planos del edificio en sus memorias internas, para que no se pierdan y puedan llegar

rápidamente a cualquier punto que se les ordene.

Si es necesario, dos de los robochuchos ayudarán al box'n'bot a enfrentarse a los intrusos, mientras el tercer robochucho usa su enlace de comunicación para avisar a Toy Boy de la situación, por medio de su homólogo que está junto al villano.

ESCENA DOS: UN DELICADO DESASTRE

Después de que los jugadores hayan derrotado a la línea frontal de defensa, pueden adentrarse en el interior del edificio de Fun-Time Toys por un amplio vestíbulo. Lee en alto lo siguiente:

El vestíbulo de Fun-Time está sumido en el caos. El mostrador de recepción está aplastado, y dos guardias de seguridad yacen inconscientes en medio de la estancia. El agua discurre por el suelo libremente, procedente de una fuente decorativa que ha sido destrozada. Tras los restos del mostrador podéis ver un amplio pasillo que se interna en el edificio.

Los guardias de seguridad de Fun-Time están moribundos, pero hace sólo unos quince minutos como mucho que fueron dejados en este estado (a menos claro que los héroes se hayan dedicado a pasear de camino aquí), así que los héroes tienen tiempo de sobra para estabilizarlos antes de que hagan su primer tiro de salvación. Emplea las estadísticas del Agente de Policía de la página 226 del manual de *Mutants & Masterminds*. Si cualquiera de los dos recupera la consciencia, no será muy difícil convencerles de que abandonen el edificio. Cuatro robots que se corresponden con la descripción de los box'n'bots los asaltaron en la puerta principal; no vieron a nadie más.

Cualquier personaje que quiera acceder a la red de ordenadores del edificio desde el terminal del mostrador de recepción, deberá realizar con éxito una prueba de Informática CD 25 para superar los sistema de seguridad (a menos claro que trabaje en la empresa con su otra identidad). Si tiene éxito, se abrirá una ventana en la pantalla indicando que la alarma ha sido desactivada para este punto. Desde este acceso, podrán obtener información acerca de la distribución del edificio. Para acceder a las cámaras de seguridad se requiere otra prueba de Informática CD 25, a menos que la inicial haya superado la dificultad por 10 o más.

Ya sea a través de las cámaras de seguridad, o por el viejo método de patearse el edificio, encontrarán a Toy Boy en los laboratorios de I+D, mientras está asegurándose de eliminar cualquier pista acerca de sus diseños robados. Los laboratorios están situados en la cuarta planta. Los héroes que estén empleando las cámaras (u otro dispositivo o poder que permita ver a distancia) podrán contemplar a Toy Boy, acompañado por cuatro box'n'bots y lo que parece ser un payaso. Una prueba con éxito de Atención CD 15 permitirá darse cuenta de las figuras menudas de la Patrulla Espacial.

Tras unos pocos asaltos en el recibidor, llegará la nueva oleada de defensores. Pide a cualquier héroe presente en el recibidor que realice una prueba de Atención CD 25. Si la consigue, oírás el débil timbre del ascensor al llegar. Modifica esta prueba adecuadamente para cualquier héroe que tenga Super-Sentidos relacionados con el oído.

ESCENA TRES: PROBLEMAS EN LA ENCRUCIJADA

Las puertas de los ascensores están a 9 metros de distancia por el pasillo que hay tras el mostrador de recepción. Al abrirse las puertas, surgen las figuras de 5 gigantesaurios Menudos, acompañados de un robochucho que se encargará de observar el combate. Los gigantesaurios tienen órdenes de evitar que los héroes accedan a los ascensores. Toy Boy ya se ha encargado de cerrar y sellar las escaleras hasta el cuarto piso.

Cuando los héroes hayan derrotado a dos de los cinco gigantesaurios, o al menos dos de ellos hayan gastado su aliento atómico, el robochucho avisará a la Patrulla Espacial. Los valientes guerreros estelares llegarán a la escena en tres asaltos, surgiendo de otro ascensor.

Si los jugadores derrotan a este grupo de defensores, podrán continuar con su búsqueda de Toy Boy. Dependiendo del tiempo que les lleve a los jugadores derrotar a sus esbirros, Toy Boy habrá conseguido realizar un daño mayor o menor. Primero descargará un virus informático para destruir cualquier registro acerca de sus creaciones en la red de ordenadores de la compañía. Tras esto, él y sus esbirros robóticos destruirán a conciencia los laboratorios de I+D y la sala de archivos. Finalmente, anulará el sistema anti-incendios y le prenderá fuego a las instalaciones. Esperamos que los jugadores lleguen antes de que el plan de Toy Boy alcance este punto, para que así sean los verdaderos héroes del día.

Dependiendo de los poderes de los héroes, su búsqueda de Toy boy puede discurrir por varios caminos impredecibles, aparte del típico registro sistemático o de consulta de las cámaras de seguridad. Cuando los héroes alcancen finalmente a Toy Boy, ve a la **Escena Cuatro**.

ESCENA CUATRO: LOS MEJORES JUGUETES

En este punto, dependiendo de cómo se hayan infiltrado los jugadores en el edificio de Fun-Time Toys, pueden haber evitado uno o los dos encuentros previos en su camino. Si los héroes han alcanzado a Toy Boy sin haber tenido los encuentros de la **Escenas Uno y Dos**, todos sus esbirros estarán con él, excepto el box'n'bot y los tres robochuchos que estarán vigilando la puerta principal. Así que, aparte de enfrentarse a Toy Boy, se las verán con Risitas el Payaso, dos robochuchos, cuatro box'n'bots, los cinco gigantosaurios y los cinco miembros de la Patrulla Espacial. Esto hará que la batalla en los laboratorios sea aún mayor, por lo que esperamos que los jugadores hagan una pausa para planificar detalladamente su asalto.

Si los héroes se han enfrentado de cualquier manera a los guardias de la puerta, incluso si abandonaron el combate sin haberlos derrotado, Toy Boy enviará a un robochucho y a los cinco gigantosaurios abajo para proteger los ascensores. Aun así, permanecerán con él un robochucho, cuatro box'n'bots y la Patrulla Espacial.

Cualquier esbirro que permanezca operativo en la planta baja puede ser llamado para combatir a los héroes, a menos que tengan los medios (y la astucia) para descubrir que Toy Boy está empleando los Super-Sentidos (enlace de comunicación) de los robochuchos para dirigir a sus grupos de esbirros.

Cualquier juguete aún activo de la planta baja llegará al combate en cinco asaltos si alguno de ellos es capaz de emplear el ascensor; si otro juguete es enviado para recogerlos, añade tres asaltos más. Sólo la Patrulla Espacial o los box'n'bots tienen la capacidad de alcanzar los pomos de las puertas y los botones del ascensor. Risitas el Payaso también puede hacerlo, pero no abandonará a Toy Boy. Si los gigantosaurios fueran algo más que meros autómatas sin mente, quizá pensasen en la manera de disparar sus puños-cohete a los botones del ascensor y así emplearlos para subir o bajar. Quizás la versión 2.0 sea capaz de lograrlo.

Sin importar el número de juguetes que le protejan, Toy Boy no estará nada contento al ver a los héroes. Lee o parafrasea lo siguiente:

"¡No! ¡No! ¡NO!" grita el diminuto Toy Boy mientras gotas de su saliva vuelan disparadas. "Siempre se interponen entrometidos disfrazados para arruinarme mis planes. ¡Destruílos!" ¡Su dedo os apunta de forma acusadora al tiempo que su horda robótica se lanza contra vosotros!!

Los héroes están ante una buena batalla, incluso aunque hayan menguado las filas de los esbirros de Toy Boy con los encuentros previos de las **Escenas Uno y Dos**. Los esbirros emplearán las siguientes tácticas en la desesperada batalla para proteger a su amo. Recuerda que debes eliminar a cualquier juguete derrotado en encuentros anteriores.

COMBATE Y TÁCTICAS

Risitas el Payaso estará dando botes al lado de Toy Boy, aunque interponiéndose entre su amo y los héroes. No se sumará al combate a menos que sea el último juguete en pie o los héroes se aproximen a Toy Boy. Si varios héroes se acercan simultáneamente (es decir, en el mismo asalto), usará su bocina, sin importarle que otros esbirros puedan estar situados en el cono de efecto.

Cualquier **robochucho** se quedará igualmente para proteger a Toy Boy, a menos que haya más de uno presente, y la batalla vaya muy mal para los juguetes. En ese caso, un Toy Boy enfurecido ordenará a los presentes que ataquen, aunque se reservará uno a su lado para que sirva de enlace de comunicaciones.

Las figuras de los **gigantosaurios** dispararán hasta que se agote su aliento atómico, después usarán sus puños cohete de Golpe Arrojadizo tanto como puedan. Aunque son autómatas sin cerebro, recargar el puño de quita y pon con su otro puño forma parte de su programación. Además, como todos los gigantosaurios han salido del mismo molde, pueden reutilizar los puños de otras figuras.

Los **box'n'bots** tienen una táctica bastante sencilla; se limitarán a lanzarse al combate cuerpo a cuerpo, golpeando a sus oponentes hasta que sean derribados o su amo les ordene otra cosa.

Ganen o pierdan, cuando la batalla esté acabada, nuestros héroes empezarán la **Escena Cinco**. Por tanto, deberías otorgarles ahora los puntos de héroe que les correspondan.

ESCENA CINCO: UN CAPRICHIO DEL DESTINO

Si los héroes han derrotado a Toy Boy y a sus esbirros mecánicos, lee o parafrasea en alto lo siguiente:

Toy Boy se desploma entre los restos de sus sirvientes robóticos, llorando como un niño pequeño al que un grupo de matones de colegio le hubiera destrozado sus juguetes. "¡Os odio!" grita mientras las lágrimas surcan su rostro. "¡Os haré pagar por esto, aunque sea lo último que haga!"

En cuanto los héroes se adelantan para detener al lloriqueante villano, se sorprenden al ver ¡que son

incapaces de moverse!

Con un audible "¡pop!", un chaval de pelo rubio aparece de la nada, con una gran sonrisa "¡Hey, eso ha sido divertido! ¿Que viene a continuación?"

Por otra parte, si Toy Boy y sus autómatas derrotan a los héroes, lee o parafrasea lo siguiente tan pronto como despierten:

Despertáis con el dolor de vuestro cuerpo maltrecho filtrándose en vuestra consciencia. Mientras vuestros ojos comienzan a enfocarse, contempláis la infantil cara de Toy Boy mientras se regodea de su triunfo. "¿A que no sois tan duros ahora, súper-nadies?" De repente se escucha un sonoro "pop", acompañado por la aparición de la nada de un chaval de pelo rubio, que se sitúa junto a Toy Boy con aire petulante. "Estoy aburrido", afirma como si fuese algo extremadamente importante. "¿No hay nada divertido que hacer por aquí?"

Si los jugadores forman el núcleo de la Liga de la Libertad, o llevan ya un tiempo operando en Freedom City, podrán identificar al chaval como el gamberro de otra dimensión Quirk. En caso contrario, con una prueba con éxito de Conocimiento (saber arcano) o (actualidad) CD 15 o Conocimiento (cultura popular) o (vida urbana) CD 20 se le identificará.

Incluso aunque no reconozcan al recién llegado, los jugadores querrán improvisar un nuevo plan. Victoriosos o derrotados, con la llegada de Quirk los jugadores se han quedado congelados instantáneamente, y parece que así se quedarán hasta que al chaval se le ocurra un nuevo juego. ¿A que son maravillosos los villanos de nivel de poder X?

La aparición de Quirk puede tener un efecto variable en Toy Boy, dependiendo de cómo se haya desarrollado la **Escena Cinco**. Si Toy Boy ha salido victorioso, no estará muy feliz con la aparición de Quirk, pues seguramente ha aparecido para eclipsar su gran éxito. En cambio, si los héroes han derrotado a Toy Boy, su ánimo se verá reforzado y se enjugará las lágrimas.

En cualquier caso, la inspiración le llegará a Toy Boy, pues recordará lo que estaba haciendo Quirk la última vez que lo vio. Lee o parafrasea lo siguiente:

Toy Boy se gira en dirección a los indefensos héroes con una malévola sonrisa, al tiempo que le pregunta a su amigo: "Así que, Quirk, ¿cuánto te gustaría volver a jugar a Corredores & Cubículos?"

Con un encogimiento de hombros, Quirk responde a su amigo: "Oh, no estaba mal. Pero tampoco es el mejor juego que he probado"

Toy Boy señala con su mano a su cautiva audiencia y responde: "¡Pero mira a estos Mortimers! ¡Hay que enseñarles el siguiente nivel!"

Pide a los héroes que realicen una prueba de Conocimiento (cultura popular), dándole a todos los héroes adolescentes un +5 a su tirada. Superar una CD de 8 permite saber que se están refiriendo al último éxito de los juegos *shooter* en primera persona. Un resultado superior a CD 13 permite conocer que el héroe del juego es un agente secreto llamado Mortimer B. Quick, y que su diseño tiene influencias *manga*. Con una CD de 18 se sabe que el principal villano es un terrorista llamado Bim-Sala-Boom al que le gusta demoler edificios importantes mediante la construcción de intrincados laberintos llenos de trampas bajo sus cimientos, en los que hay una bomba escondida. Parece perfectamente lógico, ¿verdad?

Conozcan o no el juego, van a obtener una introducción de primera clase a él. Lee o parafrasea lo siguiente:

Una feliz sonrisa se forma en el rostro de Quirk. "¡Genial!" afirma, y con un chasquido de sus dedos, el mundo se disuelve en un estallido de luz.

Dado que acaban de ser secuestrados por Quirk, recompensa a los héroes con un punto de héroe antes de comenzar la **Escena Seis**.

ESCENA SEIS: LOS JUEGOS A LOS QUE JUEGA LA GENTE

Los héroes aparecen en un túnel de metro, aún inmovilizados por los poderes de Quirk. Con un simple vistazo se darán cuenta de que están frente un corredor de unos tres metros y medio de ancho que sale del túnel del metro. Sobre la entrada hay un gran reloj digital.

CONTRA EL RELOJ

¿Cuanto tiempo marca el reloj? Bueno, eso depende de los poderes de los héroes.

Si la mayor parte (o todos) tiene alguno de los siguientes poderes, solo marca dos minutos: **Vuelo, Insustancial, Control Espacial, Velocidad, Super-Velocidad, Teleportación o Control del Tiempo.** Tienes que fijarte además en cualquier poder de cambio de forma, magia, o dote de poder alternativo que les permita duplicar cualquiera de los poderes mencionados anteriormente.

Si solo uno o dos héroes tienen alguna de estas habilidades, haz que el reloj marque tres minutos. También puedes dar este plazo si hay menos de cinco héroes para entrar en el laberinto. Si ninguno de los héroes tiene alguno de los poderes mencionados, o solo hay uno o dos héroes para internarse en el laberinto, dales cinco minutos.

Dos minutos no parecen un gran plazo de tiempo, pero veinte asaltos de combate es un montón de tiempo para personajes que pueden recorrer grandes distancias en un instante. Recuerda que incluso un rango de Velocidad o de Vuelo significan un movimiento de 15 km/h o de 30 metros por asalto, tal y como se indica en el manual de M&M, página 32 (consulta **Bajo la Máscara: Kilómetros por Hora vs. Metros por Asalto**).

Lee lo siguiente a los jugadores:

Quirk se frota las manos ansioso por comenzar este nuevo juego. Toy Boy, en cambio os contempla con gesto engreído.

"De acuerdo, héroes, el juego es muy simple. Tenéis que atravesar el laberinto", afirma Quirk al tiempo que señala a la entrada, "¡y encontrar y desactivar una bomba termonuclear antes de que destruya el centro de la ciudad!"

Señalando el reloj digital, prosigue: "¡El reloj comenzará a funcionar cuando vosotros os pongáis en marcha! ¡Así que andando ya!"

Con un chasquido de sus dedos, los héroes son por fin libres de las ataduras invisibles al tiempo que un siniestro pitido surge del reloj.

Los muros, techos y suelos del videojuego de realidad virtual de Quirk son de una sustancia metálica de color mate, que es inmune a cualquier cosa que los héroes le hagan. En cambio, las puertas y otros enseres que pueda haber dentro no son indestructibles. Toda la estructura está bien iluminada, aunque no se ven las fuentes de luz de las que surge la iluminación.

Cada minuto de juego se divide en 10 asaltos de combate. Ya sea con un tapete de juego cuadriculado, o con una copia del mapa que acompaña a la aventura, es importante conocer la posición de los héroes y el tiempo que les queda.

Si cualquiera de los héroes intenta atrapar a Toy Boy, Quirk lo inmovilizará de inmediato con un simple chasquido de sus dedos mientras dice algo del estilo: "Eso no ha sido muy deportivo. Así que te toca irte al banquillo. El resto, mejor que os mováis, ¡os estáis quedando sin tiempo!"

El héroe castigado permanecerá congelado un número de asaltos igual a los minutos con los que comenzó el reloj. Cualquiera de (o todos) los héroes que intente acercarse a Toy Boy sufrirá este destino, por lo que sería muy importante que al menos uno de los héroes estuviera de camino hacia la bomba antes de que terminara el primer asalto. Una vez que todos los héroes se hayan introducido en el laberinto o estén congelados, Toy Boy no dudará en largarse de la zona. Quirk, por otra parte, estará tan ensimismado con su propia versión de Corredores & Cubículos que no se dará cuenta.

Si cualquiera de los héroes intenta en cambio atacar a Quirk, bueno, pues que se vayan olvidando pues es una idea ridícula. Un enorme mazo de madera aparecerá de la nada para aplastar al atacante, que permanecerá aturdido un par de asaltos. Ríete ahora, chico listo.

Si cualquiera de los héroes se alarma ante la velocidad de reacción de Quirk, este les responderá que simplemente no todas las formas de vida han sido creadas iguales.

Después de que cada héroe haya tenido su oportunidad para actuar, o para no hacerlo (no, no sirve de nada retrasar indefinidamente las acciones), habrá acabado un asalto y la ciudad estará más cerca de su destrucción total. Los héroes pueden acordarse de que las alteraciones de la realidad de Quirk desaparecen cuando lo hace él, pero si no se dan cuenta de este detalle, no se lo señales tú. Déjales sufrir ante la perspectiva de que su ciudad será destruida por un holocausto termonuclear en un par de minutos. Si un jugador lo pregunta, pídele que haga una prueba de Sabiduría CD 20. Si la supera, se acordará de esta información, pero con cualquier resultado inferior no estará seguro de ello. Además, ¡Quirk ha anulado cualquier dote de Memoria Eidética que tengan los héroes! ¡Lo que busca Quirk es una aventura emocionante!

LOCALIZACIONES DE CORREDORES & CUBÍCULOS

1 y 2. Corredores Secundarios. Estos pasillos no son más que callejones sin salida, con la intención de que los

jugadores los exploren y pierdan tiempo en ello.

3. El Laberinto es una serie de sinuosos pasillos, que al igual que las zonas 1 y 2, están diseñados para retrasar a nuestros intrépidos héroes. El Área 3 es diferente, pues cuando un héroe atraviese el punto 3 del mapa a velocidades de 15 km/h o superiores, los muros del laberinto comenzarán a cambiar de posición, variando así los corredores existentes. Cualquier héroe dentro de esta área deberá superar una prueba de Sabiduría CD 20 para poder escapar, además de un tiro de salvación de Reflejos CD 15 cada asalto que permanezca dentro. Si no superan el tiro de salvación, serán aplastados por los muros que se mueven a gran velocidad, momento en el que tendrán que realizar un tiro de salvación de Dureza contra un +8 (los muros son indestructibles). Si cualquiera de los héroes que se estaban moviendo a gran velocidad la reduce a una normal, aún les quedará un último asalto de esquivas mientras los muros se reconfiguran a su posición habitual. Si estás empleando un tapete cuadriculado, no te molestes en dibujar el nuevo laberinto cada vez que cambie. Limitate a sacar del mapa a los personajes que estén en esta área hasta que encuentren la salida o el laberinto se recoloca a su posición habitual. Cualquiera que valientemente (y estúpidamente) cargue en esta zona sufrirá los efectos mencionados anteriormente.

4. El Calabozo es un callejón sin salida que al entrar en él, dejará caer un rastrillo, bloqueando así la escapatoria. Dado que la I.A. que controla el juego refleja una parte de la mentalidad de Quirk, mantendrá la puerta abierta hasta el final del asalto por si así puede atrapar a alguien más. Los personajes que se queden encerrados en la celda necesitan tener una fuerza efectiva de 25 para levantar el rastrillo, que tiene una Dureza de +10 contra cualquier intento de dañarlo. Los héroes que realicen con éxito una prueba de Atención CD 25 o de Buscar CD 20 encontrarán un pequeño cuadrado ligeramente descolorido en la pared del fondo, y que abre un pasaje secreto. Al final de este pasillo verán en uno de los laterales una palanca que abre el muro para salir. Al otro lado de esta salida no hay mandos, por lo que los héroes que pasen por la zona tendrán que realizar una prueba de Atención CD 30 o Buscar CD 25 si se busca cuidadosamente, para localizar esta entrada.

5. Battle Royal es el único combate "interactivo" del juego. En esta zona hay zánganos de combate preparados para enfrentarse a los jugadores (emplea las estadísticas de los Robots de Combate de la página 243 del manual de *M&M*). Habrá un robot por cada héroe, aunque no estarán necesariamente dentro de la habitación. Esta es una de las razones por las que dividirse puede no ser una buena idea.

6. Punto Muerto es un enorme bloque de piedra de 30 toneladas. Con un espesor de seis metros, va a resultar todo un reto a la hora de romperlo. No obstante, hay un hueco sobre él, por lo que un héroe con la suficiente Fuerza o Telequinesis podrá levantarlo para que pasen por debajo los demás. También puede probar a empujarlo hasta el Área 7 y así acortar el salto.

7. El Pozo Insondable hace gala de su nombre, pues no se puede ver dónde acaba. Si cualquiera de tus jugadores prueba a arrojarlo a él, eres libre de determinar su destino. Si se empuja el bloque del Área 6, este quedará encajado a nivel del suelo, acortando a la mitad el espacio a saltar. Qué suerte.

8. Casi en Casa es una plataforma sencilla con una puerta de metal sin señal alguna y un panel de seguridad a su lado. Consulta el Área 18 sobre las formas no estándar para entrar en esta habitación. Una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 30 abrirá la puerta, y este artefacto de ciencia ficción tiene una Dureza de +10 ante cualquier método "tradicional" de abrir las puertas.

9. Bienvenida Gente Pequeña es un largo pasillo estrecho atravesado por láseres. Los seres de un tamaño superior a Mediano no pueden atravesar el pasillo sin recibir un Impacto de rango 10, con un incremento de +1 por cada metro y medio que haya recorrido de pasillo. Un personaje de tamaño Mediano puede atravesar el pasillo arrastrándose lentamente, a una velocidad de metro y medio por asalto. Para ello deberá superar un tiro de salvación de Reflejos CD 15, o recibirá el mismo Impacto. Los personajes Pequeños pueden moverse a mitad de velocidad sin tener que realizar el tiro de salvación, o a su velocidad completa realizando el tiro de salvación mencionado. Los seres de tamaño Menudo o inferior podrán moverse de forma normal. La puerta al final del pasillo, que conduce al Área 10, está cerrada. Se necesita realizar una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 30 para abrirla. Un personaje de tamaño Mediano tendrá un -2 a sus intentos de abrir la puerta, pues los rayos láser apenas dejan espacio libre delante de la puerta, así que los héroes tendrán que apretujarse si no quieren ser alcanzados. La puerta tiene Dureza +10, pero destruirla traerá consigo consecuencias inesperadas. Lee la descripción del Área 10.

10. Es más Complicado de lo que Parece es una habitación de forma extraña que oculta numerosos peligros. Invisibles desde fuera, las paredes y las puertas están reforzadas con un campo de energía. Esto impedirá a cualquier

personaje con menos de Insubstantial 4 poder entrar en fase a través de la puerta. Aunque este campo de energía no es tan poderoso como uno de fuerza, y por tanto no se añade a la Dureza de las puertas, destruir el circuito (al reventar las puertas) puede tener resultados explosivos. Cualquier personaje que esté al lado de una puerta que conduzca al Área 10, y que sea destruida antes de que se desactiven los campos de fuerza, tendrá que realizar un tiro de salvación de Dureza contra un pulso de energía con un modificador de daño de +1. Los controles para desactivar los rayos láser están junto a la puerta que lleva al Área 9 (no es necesaria ninguna prueba, consiste en un simple interruptor). Al otro lado de la estancia se encuentra la puerta que conduce al Área 18 y una terminal de ordenador. Esta terminal controla el campo de energía que envuelve a la habitación, y permitirá contemplar a distancia el interior del Área 18 si se supera una prueba de Informática CD 20. Desafortunadamente, cualquiera que esté en el suelo y que pase a menos de metro y medio de la puerta que lleva al Área 18, disparará un trampa de gas que llenará la mitad del Área 10. Una prueba de Atención CD 30 o de Buscar CD 25 si se está buscando activamente, permitirá localizar el disparador de la trampa. Con una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 25 se podrá desactivar. Todos los personajes que se encuentren en el área afectada deberán realizar un tiro de salvación de Fortaleza CD 20. Los que la superen toserán un rato, pero no les pasará nada más. Los que la fallen, por otra parte, estarán *afectados* y *groguis*, y los que fallen por más de cinco, quedarán también *inconscientes* (consulta el manual de *M&M*, páginas 170 y 171, **Sumario de Estados**). Los héroes afectados por el gas pueden realizar un nuevo tiro de salvación para recuperarse, con un +1 a la prueba, por cada intervalo temporal transcurrido en la tabla de **Progresión de Valor y Tiempo** (*M&M* página 70). Los personajes inmunes a efectos de Fortaleza o con la adecuada selección de poderes de Inmunidad no serán afectados por el gas. La puerta al Área 18 tiene las mismas estadísticas que la otra puerta de esta habitación.

11. El Corrillo es un corredor de 3 metros de ancho que conecta el Área 5 con el Área 12, y que está flanqueado por diez cañones. Tienen un Ataque de +5 y al impactar tienen un efecto de Ligadura de rango 5. Estos cañones disparan una sustancia negra viscosa que se adhiere al objetivo. Los cañones seguirán disparando hasta que no tengan un blanco al alcance o hasta que todos los presentes estén completamente inmovilizados. Pueden disparar al cuadrado en el que están situados y a sus adyacentes, aunque no dispararán al interior del Área 5. En esta realidad de videojuego de Quirk, cualquier pegote que se dispare y falle desaparecerá en lugar de adherirse al suelo.

12. El Juego de los Triles tiene dos pequeños huecos ocultos por hologramas. El terminal de ordenador que pueden ver los jugadores al final del pasillo desactiva los hologramas si se hace con éxito una prueba de Informática CD 15. Cualquiera que se acerque a investigar el hueco de la derecha caerá en una trampa de foso de 3 metros de profundidad (daño +1, tiro de salvación de Reflejos CD 15 para evitar caerse, prueba de Tregar CD 25 para escapar). La puerta del hueco de la izquierda, al contrario que otras en este laberinto, no está cerrada. Sus estadísticas son idénticas al resto por si los héroes prefieren derribarla sin probar a abrirla.

13. El Asador de Castañas aparenta ser una inocente habitación a simple vista. No obstante, cualquier héroe que se aproxime a pie a menos de metro y medio de la puerta que lleva al Área 18 oír el característico chasquido de decenas de pequeñas aberturas secretas abriéndose al mismo tiempo. En las paredes, suelo y techo se revelarán pequeños inyectores que ¡convertirán la habitación en un rugiente infierno! Con una prueba de Atención CD 30, o de Buscar CD 25 si se realiza una búsqueda sistemática, se localizará el disparador de la trampa, que consiste en una diminuta placa del suelo. Para desarmar la trampa se deberá realizar una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 25. Los personajes que se encuentren dentro de la habitación tienen que realizar un tiro de salvación de Reflejos CD 15 para dividir a la mitad el modificador de daño de la trampa, que es de +4 el primer asalto. Cualquier héroe que falle el primer tiro de salvación o permanezca en la habitación mientras prosiga el fuego tendrá que realizar un tiro de salvación de Dureza contra el daño de +8. El fuego no se detendrá, ni se apagará, pues no hay un panel de mando para desconectarlo una vez haya saltado la trampa. Si los héroes no tienen los medios para ignorar o controlar el fuego, tendrán que buscar otro camino para alcanzar el Área 18. La puerta que lleva al Área 18 desde esta habitación está cerrada, tiene una Dureza de +10 y para forzar la cerradura se requiere una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 30.

14. Por la Madriguera del Conejo es otra prueba bastante dura para los héroes de tamaño Mediano. Si bien el pasillo no es lo suficientemente estrecho como para necesitar realizar una prueba de Escapismo, sí que reduce la velocidad a 3 metros. Los héroes de tamaño superior a Mediano simplemente no pueden moverse por él. En el punto en que el pasillo gira, se estrecha de tal manera que los personajes de tamaño Mediano tienen que realizar una prueba de Destreza o Escapismo CD 15 para poder seguir adelante. Si fallan la tirada, significará que no pueden proseguir más allá del recodo, mientras que si fallan por 5 o más significará que se han quedado atrapados. Con una prueba de Escapismo CD 15 el héroe se podrá liberar por el lado que quedó atrapado. Los héroes de tamaño Pequeño pueden moverse libremente a través del pasillo, aunque pierden 1,5 metros de su velocidad al girar en el túnel. Los

personajes Menudos y de tamaño inferior pueden moverse con libertad a través del túnel. Puedes incrementar ligeramente el movimiento de los héroes Medianos que tengan Vuelo (¡a menos que tengan alas!) si lo consideras conveniente.

15. El Túnel de Lavado puede ser algo más que una simple molestia, pero a estas alturas los héroes pueden estar ya bastante desesperados y podrían desear que todo fuera una broma. Los personajes que se aproximen al Área 15 verán unas pequeñas aberturas en el suelo, muros y techo en las zonas marcadas si pasan una prueba de Atención CD 10. Cualquier personaje que pase a través de esos cuadrados será aplastado por todos lados por chorros de agua. Aunque no está diseñada para lastimar, sí lo está para retrasarlos. Cada asalto que se queden en la sección de 9 metros indicada en el mapa tendrá que realizar una prueba de Equilibrio CD 12 para permanecer de pie. Añade cualquier rango de Dureza Impenetrable o de Inamovible a la tirada.

16. El Exprimidor se disparará después de que un segundo héroe entre en esta sección del pasillo; ¡los muros se moverán hacia el interior! Para mantener las dos secciones de muro separadas es necesaria una Fuerza efectiva de 30. Cualquier personaje que se dedique a sostener el muro sólo podrá moverse metro y medio por asalto y deberá realizar con éxito un tiro de salvación de Reflejos CD 12 o se resbalará. Las secciones de muro se cerrarán con una bonificación de daño de +10, y continuarán haciendo este daño cada asalto hasta que se las separe o no encuentren resistencia y se cierren por completo. Los personajes que se queden atrapados entre los dos muros deberán cambiar de posición y recolocarse para poder emplear su Fuerza para liberarse. Para esto deberán superar una prueba de Destreza o Escapismo CD 15. Un personaje con una Fuerza efectiva de 60 o superior podrá intentar liberarse incluso desde un posición tan incómoda. Cualquier personaje con Dureza Impenetrable de +11 o superior no recibirá daño de los muros, aunque sí puede quedarse atrapado. Los muros deslizantes permanecerán cerrados durante el resto de la aventura a menos que los separen los héroes. Por tanto, una vez cerrados, bloquearán esta ruta de acceso.

17. ¿A donde vamos desde aquí? puede parecer exasperante tras la fuga por los pelos un poco más atrás. El pasillo dobla a la derecha y parece terminar en un callejón sin salida. Si los héroes realizan con éxito una prueba de Atención CD 25 o de Buscar CD 20 notarán que hay una pequeña sección de muro a su derecha que podría ser un panel de control. Presionándolo, se abrirá la puerta secreta que conduce al Área 18. Aunque la puerta parece estar construida del mismo material que los muros del complejo, ésta sí puede ser derribada, aunque tiene un tiro de salvación de Dureza +10.

18. El Gran Final es el objetivo final de nuestros héroes. Aparte del dispositivo nuclear claramente visible en el cetro de la habitación, hay un generador de campos de interrupción. Este dispositivo evitará cualquier intento de entrar en la habitación por cualquier método que no sea puramente físico. Los personajes que intenten entrar en la habitación deberán realizar una prueba enfrentada de poder contra el campo del generador, que tiene una puntuación de +15. Los héroes que intenten entrar usando el poder Insubstantial y fallen la tirada se verán incapaces de atravesar las paredes. Los héroes que intenten usar Teleportación, Control Espacial o métodos similares de desplazamiento y fallen la prueba enfrentada, deberán tirar de nuevo un d20 para determinar las consecuencias de su fallo: 1-5 no van a ninguna parte, 6-10 aparecen por el lado exterior de la puerta que conecta las Áreas 10 y 18, 11-15 aparecen por el lado exterior de la puerta que conecta las Áreas 8 y 18, 16-20 en la puerta que conecta las Áreas 13 y 18. Estos resultados pueden constituir una desagradable sorpresa para el héroe en cuestión. El generador de campo puede ser desactivado si se realiza con éxito una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 20. El dispositivo nuclear, por otra parte, puede ser desactivado con una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 25; un fallo por más de 5 lo detonará.

ESCENA SIETE: ¡GAME OVER, CHAVAL! GAME OVER

Todas las cosas buenas tienen un final. Y ya sea que los jugadores hayan triunfado, se hayan quedado sin tiempo, o la pifiaran al intentar desactivar la bomba atómica, esta aventura también tiene que terminar.

Si tuvieron éxito en la desactivación de la bomba, los héroes en cualquier punto del complejo aparecen de repente en el Área 18, al igual que Quirk. Lee o parafrasea lo siguiente:

"Ha sido increíble," se jacta Quirk con el puño en alto. "Chicos, ¡sois más divertidos que el gruñón del Capitán Thunder! ¡Vamos a jugar un montón en el futuro! Ahora debo irme, pero volveré pronto".

Un destello cegador de luz se desvanece de repente, para ser sustituido por los dañados laboratorios de I+D de Fun-Time Toys, aunque Quirk y Toy Boy no están por ningún lado.

Si los héroes fallaron a la hora de evitar la detonación termonuclear, lee o parafrasea lo siguiente:

Una ola de calor os golpea antes de disolveros en el olvido. Tras lo que podría ser un instante, o toda una eternidad, os veis milagrosamente enteros, al igual que vuestros saludables compañeros. Tan lejos como alcanza la vista, solo hay una desolación abrasadora y sin vida.

"Demonios, esto ha sido una mierda," se queja una voz infantil.

Al girar veis a Quirk dándole patadas a un trozo de escombro carbonizado. Su ceño se frunce al tiempo que os mira. "¡Sois unos inútiles!", grita.

Quirk y el desolado paisaje desaparecen en un cegador resplandor, y cuando la luz se atenúa os encontráis en un túnel de metro de cara a una pared normal y corriente.

Si los héroes han sido particularmente odiosos a ojos de Quirk, puede que haya un tren de metro que corra por las vías hacia los héroes. Si no lo han sido, podrán alcanzar sin problemas un andén, desde el cual podrán acceder a la superficie, para encontrarse en el centro de la ciudad. Como de costumbre, cuando Quirk se va, se lleva con él todo el desorden causado.

EPÍLOGO

Los héroes pueden regresar a casa desde el sitio en que los abandone Quirk. Toy Boy ha huido a su escondite; su casi captura lo ha asustado sobremanera, y quizás haya añadido nuevos nombres a su lista de enemigos. Curiosamente, los piratas no-muertos que han estado atacando la costa este de Freedom City han desaparecido al mismo tiempo que Quirk. Solo es una coincidencia, seguro...

Los Personajes Jugadores llegarán a su base antes que sus fatigados compañeros de la costa. Esta puede ser una situación interesante para interpretar las reacciones de uno y otro grupo.

Recompensa a los héroes con un punto de poder si derrotaron a Toy Boy antes de la llegada de Quirk, y con otro más si superaron el juego de Corredores & Cubículos.

GALERÍA DE VILLANOS

Los siguientes chicos malos aparecen en *Juguetes para siempre*. Consulta la guía de Freedom City si quieres tener información detallada de cada uno de ellos.

QUIRK

NIVEL DE PODER X

Quirk es un personaje que actúa como un recurso de la trama, y que suele aparecer normalmente como un chaval rubio, pero que en realidad es una entidad cósmica de incommensurable poder. Consulta la entrada de personajes de **Atributos-X** en el manual básico de *Mutants & Masterminds*, página 211. Puedes consultar todo lo que necesites sobre Quirk en la guía de *Freedom City* (página 215 en la edición americana).



(Las opiniones de Quirk no reflejan en modo alguno las del autor, editor, Green Ronin Publishing, LLC. o Nosolorol Ediciones)

TOY BOY

NIVEL DE PODER 6

La ficha detallada de Toy Boy la encontrarás en la página 222 (edición americana) de la guía de *Freedom City*. Aunque legalmente es un adulto, e intelectualmente un genio, su cuerpo dejó de madurar a la edad de ocho años. Esto ha hecho que el pequeño fabricante de juguetes sea un poco... amargado, por decir algo.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
-2	+1	+0	+11	+1	+1
6	13	10	32	13	12

DUREZA	FORTALEZA	REFLEJOS	VOLUNTAD
+0	+2	+4	+4

Habilidades: Artesanía (electrónica) 8 (+19), Artesanía (ingeniería) 4 (+15), Artesanía (mecánica) 8 (+19), Conocimiento (cultura popular) 8 (+19), Conocimiento (tecnología) 8 (+19), Engañar 8 (+9), Informática 8 (+19)

Dotes: Atractivo (adorable), Ayudante 20 (juguetes), Esbirros 20, Iniciativa Mejorada, Inventor, Mofarse, Plan Maestro, Soltura en Ataque (a distancia) 4, Suerte

Poderes: **Disminución de Tamaño 4** (Permanente, Innato)

Combate: Ataque +4 (cuerpo a cuerpo), +8 (a distancia), Presa +2, Daño -2 (sin armas) o por arma, Defensa +12 (+7 desprevenido, incluye el +1 por tamaño), Retroceso -0, Iniciativa +5

Características 30 + Habilidades 13 (52 rangos) + Dotes 50 + Poderes 5 + Combate 28 + Salvaciones 8 = Total 134

RISITAS EL PAYASO

NIVEL DE PODER 6

Toy Boy ha creado a su Ayudante usando un payaso como modelo porque, por razones que no alcanza a comprender, mucha gente tiene miedo de los payasos. Con un poco de suerte, Risitas puede aumentar sustancialmente esa cifra de personas con su bocina de gran potencia o su flor rociadora de ácido. Y para estar seguro de que nadie se irá antes de que acabe la función, ¡la espuma industrial que dispara de sus dedos los mantendrá pegados a sus asientos!

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
+5	+0	+0	+0	+0	-1
20	11	-	10	11	8

DUREZA	FORTALEZA	REFLEJOS	VOLUNTAD
+10	-	+3	+0

Habilidades: Acrobacias 10 (+10), Actuar (comedia) 4 (+3), Conducir 6 (+6), Engañar 4 (+3), Escapismo 6(+6), Inutilizar Mecanismo 4 (+4), Juegos de Manos 6 (+6)

Poderes: **Corrosión 8** (flor rociadora de ácido, Alcance Extendido 2, 3m), **Dispositivo 3** (bocina, fácil de perder, **Impacto 5** [sónico, Área (Cono)]), **Inmunidad 30** (efectos de Fortaleza), **Ligadura 5** (espuma pegajosa), **Protección 10**

Combate: Ataque +5, Presa +10, Daño +5 (sin armas), Defensa +0, Retroceso -5, Iniciativa +0

Características 0 + Habilidades 10 + Habilidades 0 + Dotes 0 + Poderes 77 + Combate 10 + Salvaciones 3 = Total 100



ROBOCHUCHOS

NIVEL DE PODER 4

El diseño original de este juguete consistía en un perro muy mono y mimoso con un chip lógico integrado que le permitía aprender trucos. Toy Boy, al rediseñarlo, reemplazó la suave piel con un blindaje ligero, añadiéndole además un nuevo módulo informático que incluye un sistema de alta tecnología de vigilancia y comunicaciones. Y para su protección, este nuevo modelo tiene dientes de carburo de diamante que perforan hasta los materiales más resistentes. Serían tremendamente caros si no fuese porque los ha construido con materiales robados. Los nuevos y mejorados robochuchos son los perros guardianes definitivos.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	-1	+0	+0	+0	+0
9	9	-	-	11	-

DUREZA	FORTALEZA	REFLEJOS	VOLUNTAD
+2	-	+2	-

Poderes: Disminución de Tamaño 8 (+2 Ataque y Defensa, -8 Fue, -3 m de movimiento, Permanente, Innato), Golpe 4 (mordisco, Penetrante), Inmunidad 30 (efectos de Fortaleza), Protección 2, Super-Sentidos 14 (enlace de comunicación por radiofrecuencias, visión en la oscuridad, visión infrarroja, visión nocturna, radiofrecuencias, olfato animal, sentido del tiempo, rastreo, sentido de la vibración, oído ultrasónico, visión ultravioleta)

Combate: Ataque +5, Presa +0, Daño +4 (mordisco), Defensa +2, Retroceso +1, Iniciativa -1

Características -31 + Habilidades 0 + Dotes 0 + Poderes 63 + Combate 10 + Salvación 3 = Total 45

BOX 'N' BOTS

NIVEL DE PODER 7

Estos juguetes están inspirados en un modelo anterior, bastante simplificado y que tenía una movilidad reducida. El modelo del siglo XXI de Toy Boy es completamente independiente, y dotado de un chip lógico similar al de los robochuchos, los box'n'bots pueden aprender de cada pelea y mejorar con la experiencia adquirida. Los box'n'bots diseñados para la venta en masa tenían una altura de 15 cm, y sus baterías duraban dos meses, pero estos modelos de tropas de asalto tienen tamaño humano y están contruidos para seguir funcionando eternamente. Por cuestiones meramente nostálgicas, cuando un box'n'bot es derrotado, su cabeza salta como un resorte.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
+5	-1	+0	+0	+0	+0
20	9	-	-	11	-

DUREZA	FORTALEZA	REFLEJOS	VOLUNTAD
+10	-	+2	-

Poderes: Inmunidad 30 (efectos de Fortaleza), Protección 10

Combate: Ataque +7, Presa +10, Daño +5(sin armas), Defensa +4, Retroceso -5, Iniciativa -1

Características -20 + Habilidades 0 + Dotes 0 + Poderes 40 + Combate 22 + Salvación 3 = Total 45



PEQUEÑOS GIGANTOSAURIOS

NIVEL DE PODER 5

El verdadero Gigantosaurio es un enorme reptil púrpura que ocasionalmente aterroriza las ciudades costeras. Desmond Lettam no encontraba razones para que no se pudiese convertir además en un juguete éxito de ventas. Dado que el modelo real era bastante aburrido a causa de su enorme tamaño, Toy Boy se ha tomado unas cuantas libertades con su versión de tamaño reducido. Un mecanismo en su espalda provoca que se encienda una lámpara oculta en la boca del gigantosaurio, simulando su ataque de aliento atómico. Otra modificación ha sido el puño derecho desmontable, que se dispara por resorte, también conocido como puño-cohete.

El modelo de combate de Toy Boy tiene fuego real para su arma de aliento (aunque el tamaño del juguete limita la capacidad de combustible) y un mecanismo de lanzamiento para el puño mucho más potente. Otro de los complementos que faltan en el modelo comercial es el procesador que permite moverse al pequeño gigantosaurio de manera autónoma. Además, estos pequeños monstruos son capaces de levantarse rápidamente cuando los derribas.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
-5	+0	+0	+0	+0	+0
1	10	-	-	11	-

DUREZA	FORTALEZA	REFLEJOS	VOLUNTAD
+5	-	+3	-

Dotes: Crítico Mejorado 3 (aliento ígneo), Crítico Mejorado 3 (puño cohete), Levantarse de un Salto
Poderes: **Disminución de Tamaño 8** (+2 Ataque y Defensa, -8 Fue, -3 m movimiento, Permanente, Innato), **Golpe 5** (Arrojadizo), **Impacto 5** (Disipativo), **Inmunidad 30** (efectos de Fortaleza), **Protección 5**
Combate: Ataque +7, Presa +0, Daño +5 (aliento de fuego, crít. 17-20), Daño +5 (puño-cohete, crít. 17-20), Defensa +2, Retroceso +0, Iniciativa +0

Características -30 + Habilidades 0 + Dotes 7 + Poderes 55 + Combate 10 + Salvación 3 = Total 45

FIGURAS DE ACCIÓN DE LA PATRULLA ESPACIAL

NIVEL DE PODER 6

De todos los diseños recientes de Toy Boy, este se puede considerar como la joya de la corona. Aparte de toda una línea de figuras articuladas y vehículos, Desmond había estado negociando los derechos de una serie de dibujos animados basados en la línea de juguetes del Explorador Espacial. Solo necesitaba poner los toques finales a los villanos para comenzar a ganar millones.

Los idiotas de Fun-Time ni se habían molestado en terminar el trabajo de Lettam, simplemente tenían planeado vender los cinco héroes ya diseñados: Cap, el líder de mandíbula cuadrada; Trixie, su novia ocasionalmente capturada por los villanos; Geezer, el veterano al que le gusta recordar a los novatos que no durarían ni cinco minutos en su Patrulla Espacial (lo cual fue hace mucho tiempo); Ratchet, el genio mecánico que puede arreglarlo todo menos su despertador; y Afterburner, el piloto fanfarrón que lleva a la Patrulla Espacial a donde necesiten ir, aunque siempre al doble de la velocidad necesaria.

Los modelos de combate de Toy Boy difieren entre sí únicamente en la apariencia; sus estadísticas de juego son idénticas. Al igual que el pequeño gigantosaurio, su pequeño tamaño reduce la capacidad de energía de sus láseres de muñeca, así que cuando agoten las baterías de sus armas a distancia, volarán hasta los héroes con sus mini mochilas a reacción para molestarles combinando Acción en Movimiento y puñetazos.

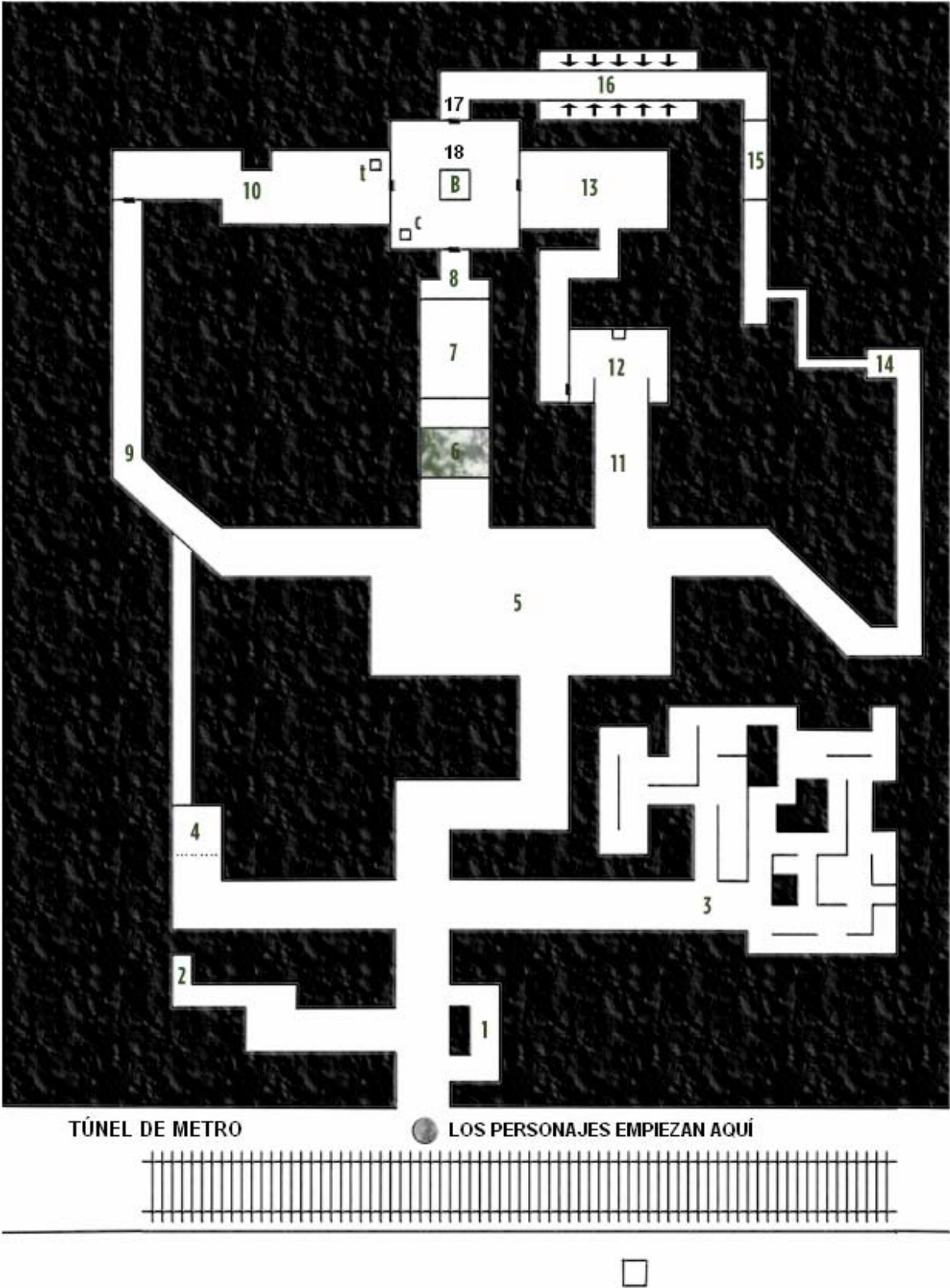
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
-5	-1	+0	+0	+0	+0
1	9	-	-	11	-

DUREZA	FORTALEZA	REFLEJOS	VOLUNTAD
+X*	+X	+X	+X

Dotes: Acción en Movimiento, Disparo Preciso 2
Poderes: **Disminución de Tamaño 8** (+2 Ataque y Defensa, -8 Fue, -3 m de movimiento, Permanente, Innato), **Golpe 2**, **Impacto 8** (láser de muñeca, Disipativo), **Inmunidad 30** (efectos de Fortaleza), **Protección 7**, **Vuelo 2** (mochila a reacción, 30 km/h)
Combate: Ataque +7, Presa +0, Daño +2 (sin armas), Defensa +2, Retroceso -1, Iniciativa -1

Características -31 + Habilidades 0 + Dotes 3 + Poderes 60 + Combate 10 + Salvación 3 = Total 45

MAPA DE CORREDORES & CUBÍCULOS



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. Mutants & Masterminds, M&M Superlink, Freedom City, World of Freedom, Green Ronin, and their respective logos are trademarks of Green Ronin Publishing, LLC. All character and place names and descriptions, power points, and hero points are designated Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. All stat blocks and game information in this product are Open Game Content, unless previously declared as Product Identity.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc., Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2002, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Skip Williams.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Freedom City, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, Author Steve Kenson.

Proteus Plot, Copyright 2006, Green Ronin Publishing, Author Steve Kenson.

Mutants & Masterminds, edición española Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones.