



LA TUNDRA DE CRISTAL

Cientos de corporaciones y empresas privadas han intentado optimizar el funcionamiento de los motores de opzio a lo largo y ancho de las galaxias conocidas, pero solo un laboratorio ha sido capaz de conseguirlo: el equipo de investigadores de Katagami. Con motivo de su reciente éxito científico y la llegada de los periodos invernales, van a celebrar una gran fiesta en la que están invitados sus familiares y varios directivos de la Corporación Rayem.

Lo que es un gran logro para la ciencia y el Imperio es una amenaza para los ciudadanos más pobres del cuadrante estelar. Nuevos motores de opzio implican una subida de los precios del combustible y un empobrecimiento de las condiciones laborales de aquellos que se ganan la vida extrayéndolo. Pero todo esto es ajeno a los empleados: tras pasar varios ciclos estelares trabajando día y noche, llega el momento de celebrar no solo la Navidad, sino también el momento cumbre de su trabajo.

En otra parte de la galaxia, sediento de venganza, el criminal Klaus Müller recibe el aviso del grupo de infiltración que ha enviado al laboratorio de Katagami. Sus esbirros ya forman parte de los servicios de limpieza y catering que se van a encargar de la fiesta navideña. Junto a su mano derecha, la corpulenta Olga Rotschild, se prepara para cobrar venganza sobre el equipo de investigación, la Corporación Rayem y el propio Imperio intergaláctico.

DESCRIPCIÓN DEL COMPLEJO

El gélido planeta Katagami III se encuentra ubicado en un sistema al norte del núcleo del Sector Targajel. Los otros cuerpos celestes que orbitan la estrella helada Katagami son un gigante gaseoso de escaso valor y una roca sombría, sin atmósfera. Las bajas temperaturas son aprovechadas por el complejo para refrige-

rar sus laboratorios y la ausencia de otros mundos habitables hace que el Sistema Katagami sea ideal para alojar unas instalaciones de tal calibre.

El centro de investigación está formado por cinco edificaciones levantadas en una zona de tundra en el ecuador del planeta; cuatro de ellos están dentro de la barrera protectora, mientras que el hangar se encuentra en el exterior. Cada entrada a los edificios dispone de un garaje cubierto, separado del exterior por un portón de acero; ahí se aparcen los vehículos que utilizan los habitantes para moverse de un bloque a otro.

LOCALIZACIONES

- **Barracones del personal.** Un edificio de una planta con instalaciones bastante austeras. Posee dos grandes Salones polivalentes, una Sala de conferencias, una Cocina, un Comedor, unos Dormitorios con cámaras de sueño, unas Duchas, un Gimnasio y varios servicios repartidos a lo largo de la planta.
- **Centro de control.** Una pirámide metálica que alberga la Sala de servidores, el Despacho del Investigador Jefe y la Sala de control desde dónde se monitorizan todos los experimentos del complejo.
- **Laboratorios de investigación.** Un edificio rectangular que alberga un total de cuatro laboratorios dedicados a la investigación del Motor Avanzado de Opsio, dos Salas de pruebas, un amplio Auditorio en la planta baja y varias Oficinas en la primera planta.
- **Motores centrales.** Gigantesca central de energía que se encarga de suministrar potencia al resto de edificios del complejo. Su complicado sistema de relés energéticos emplea varios prototipos del Motor Avanzado de Opsio, aunque su funcionamiento no difiere del resto de generadores del Imperio.
- **Hangar.** Alejado de la estructura principal, alberga dieciséis bahías que tienen capacidad para alojar astronaves de tamaño similar a la nave diplomática.

UNA INVITACIÓN CORPORATIVA

El grupo de PJ está relacionado de algún modo con el Investigador Jefe de Katagami. Quizás es la expareja de uno de ellos, uno de sus progenitores o un viejo amigo que tomó un camino distinto al del viajero galáctico. Incluso el nombre, identidad de género y especie quedan en manos del GE, que puede moldearlo a su gusto para que encaje en el marco de su campaña. En aras de mantener coherencia, el texto se referirá al Investigador Jefe cuando se hable de este PNJ.

La Corporación Rayem ha ofrecido sendas invitaciones a sus científicos para que sus seres queridos les acompañen en la presentación oficial de su investigación y estén juntos en unas fechas tan señaladas. Han preparado una gran fiesta que se celebrará en los Barracones del personal. La ubicación del complejo está oculta en radares y mapas cósmicos y solo es revelada a ciudadanos autorizados. En este momento de celebración, ha sido revelada a familiares y personas cercanas a los investigadores.

RECEPCIÓN HELADA

Los PJ llegarán a la base sin mayor complicación tras el salto espacial, aterrizando con su nave en los hangares situados al norte del complejo principal. Se encontrarán con un enorme bullicio en el interior del hangar: naves diplomáticas descargando séquitos de ocupados trabajadores privados, guardias de seguridad haciendo inspecciones rutinarias a todo cargamento que llega del exterior y ejecutivos corporativos caminando a toda velocidad hacia las lanzaderas terrestres que comunican con el complejo. Las instalaciones están decoradas con motivos navideños y por el hilo de megafonía se pueden escuchar melodías festivas que evocan épocas pasadas cuando la humanidad aún vivía en un planeta azul.

Uno de los operarios al cargo de los invitados, Jock Matthews, recibirá a los PJ y les ofrecerá un transporte ligero hacia los Barracones dónde se está celebrando la fiesta. Si alguno de los PJ va equipado con una protección que no sea ligera, o lleva algo dis-

tinto de un arma cuerpo a cuerpo ligera o una pistola, le solicitará que lo deje en la astronave. Los protocolos de seguridad son muy estrictos y se pueden meter en problemas, aunque una prueba de COM puede convencer a Jock de que no es tan mala idea. El GE debe decidir si va a dejar a los PJ completar la aventura sin su equipo o les va a obligar a improvisar desarmados.

Cuando hayan pasado por los controles pertinentes y se suban a una de las lanzaderas, Jock les contará que su contacto, el Investigador Jefe, les estará esperando. El exterior del complejo está congelado, con temperaturas inferiores a los -200 °C, por lo que salir a la superficie sin la protección adecuada es una muerte segura e instantánea. Al llegar a su destino, se invitará a los PJ a dirigirse a los Dormitorios.

MOVIÉNDOSE POR LA FIESTA

Los PJ pueden encontrarse con el Investigador Jefe en los Dormitorios o hablando con importantes personalidades de la Corporación en uno de los dos salones de los Barracones. Cualquier método es adecuado para el desarrollo de la aventura y puede servir para crear relaciones con otros PNJ. Como, por ejemplo, un tipo que no va a poder compartir las fiestas con su familia porque no llegaron a tiempo, la investigadora que ha sufrido una ruptura con su pareja momentos antes del comienzo de la fiesta o ese loco que va descalzo dando el mismo consejo a todo aquel que le pregunte dónde están sus zapatos.

Invitamos al GE a crear PNJ que puedan servir de gancho para futuras aventuras y despertar cierta complicidad con los personajes, que pueden sentirse bastante descolocados en un ambiente tan corporativo y en el que no conocen a nadie.

Los pasillos de los Barracones están hechos de acero gris, con luces fluorescentes en el techo y una decoración escueta y funcional. Contrastan las pegatinas navideñas, las tarjetas de felicitación y guirnaldas LED que cuelgan de las puertas. Todo está colocado con la intención de dar un aspecto más familiar y agradable a los

visitantes. Los salones poseen amplias mesas con manteles blancos, rebosantes de distintos tipos de comida y bebida: cócteles alcohólicos, ponche, canapés de manteca verde, especialidades de culturas exóticas, polvorones sintéticos y un sinnúmero de alimentos confeccionados con esmero. Las decoraciones estrafalarias que el Imperio ha ido rescatando de los recuerdos colectivos, como árboles sintéticos a los que se les han colgado esferas de plástico brillante o espumillones de papel brillante y colorido, llaman la atención de los asistentes, más como algo extraño que memorable.

Aquellos que han asistido a la fiesta son personas de alto poder adquisitivo. Hombres de negocios, dirigentes de pequeñas y medianas empresas, arquitectos, pilotos de aeronaves de lujo y famosos de la farándula se encontrarán en un espacio reducido e incómodo, e intentarán pasar la celebración como puedan, más por obligación que por interés del proyecto o de la Navidad. El ambiente es agobiante, ya que las instalaciones están preparadas para albergar a unas treinta personas y en esos superarán la cincuenta.

El Investigador Jefe se encontrará con los PJ donde considere el GE. Si es en los Dormitorios, este les explicará la importancia de su participación en el proyecto, confesando que tiene que dar un discurso sobre los logros de su equipo y su nerviosismo será evidente. Si los PJ pasan tiempo con el resto de invitados, el Investigador Jefe llamará la atención golpeando una copa con un cubierto y pedirá a todos que se dirijan a la Sala de Conferencias donde pronunciará su discurso de agradecimiento a la Corporación Rayem y al Imperio intergaláctico por subvencionar su investigación.

Después del discurso la fiesta continuará, pero él Investigador Jefe se marchará de la sala angustiado. Los PJ pueden seguirle para ver qué ocurre o seguir en la fiesta. Cuando el GE lo vea adecuado (y recomendamos que sea cuando los PJ estén lejos de los salones o la Sala de Conferencias), los esbirros de Klaus Müller entrarán en acción.

EL ASALTO DE LOS REBELDES

Al entrar la astronave de Klaus en el Hangar, el villano da la orden a sus hombres de comenzar la captura del complejo. Varios miembros del servicio, Jock entre ellos, se revelan como simpatizantes de la Nación Kirishima y encañonan a los asistentes. Los PJ deberían ser ajenos a esta situación hasta que se desactive la calefacción central por el grupo que ha tomado el Gimnasio. La temperatura comenzará a disminuir hasta rangos peligrosos, aunque los asaltantes están equipados con protecciones para climas fríos. En un Intervalo, la temperatura se volverá molesta; en tres Intervalos será mortal. Los asistentes a la fiesta y los PJ carecen de abrigo adecuado, así que sin calefacción sufrirán 1d4 de daño cada Intervalo (o cada Asalto, según decida el GE).

Los rebeldes intimidarán a cualquier inocente y ejecutarán a sangre fría a quién intente hacerse el héroe. Los PJ pueden encontrarse en uno de los baños, en los Dormitorios hablando con el Investigador Jefe o haciendo cualquier cosa lejos del núcleo principal (como darse un atracón en la Cocina). En el momento en el que Klaus Müller entre en el edificio y se dirija a los civiles, exigirá la presencia del Investigador Jefe. Si no se presenta, comenzará a asesinar a inocentes disparando a uno cada cinco minutos hasta que haga acto de presencia. La exigencia de este sinvergüenza será la siguiente:

- Los datos de la investigación del Motor avanzado de Opsio y su prototipo funcional, además de su borrado de las bases de datos del Imperio y la Corporación Rayem.
- En caso de que se haya dado aviso a las autoridades policiales, Klaus añadirá estas exigencias adicionales.
 - La liberación de forma inmediata de presos políticos ubicados en distintas cárceles imperiales a lo largo del Sector.
 - Además, exige el pago de 1.000 Créditos por cada civil, a modo de rescate, que deberán ser pagados por la Corporación Rayem.

MECÁNICAS DE LA AVENTURA

Es tarea de los PJ escabullirse de los secuestradores e ir neutralizándolos hasta hacer fracasar por completo los planes de Klaus. Sin embargo, es importante que el grupo esté unido y tengan intereses comunes que les lleve a plantar cara a los villanos de la aventura.

Para tratar el éxito de los asaltantes utilizaremos Dados de Uso que representarán la Paciencia de Klaus Müller, el Progreso de sus hackers a la hora de descifrar los códigos de acceso y la Histeria de los secuestrados; todos comienzan en d8.

- Cada vez que los PJ acaben con un rebelde o trunquen de forma evidente parte del plan de Klaus, uno de ellos tirará el DU de Paciencia; si se reduce, el líder criminal estará cada vez más harto y cuando se agote emprenderá la huida.
- Cada vez que pase un Intervalo, otro jugador tirará el DU de Progreso; si se reduce, los hackers de Klaus estarán cada vez más cerca de obtener los datos de la investigación del Motor Avanzado de Opsio. Si se agota, habrán obtenido lo más valioso del laboratorio, Klaus habrá conseguido lo que más quería y procederá a escapar.
- Cada vez que los PJ hagan algo que provoque que uno de los rebeldes asesine a un inocente, ese jugador tirará el DU de Histeria. Al reducirse, los prisioneros se vuelven más inestables y pueden acabar levantándose en contra de los rebeldes. Esto puede provocar un montón de muertes innecesarias afectando a la reputación de los PJ en todo el Sector. Sin embargo, puede reducir la cantidad de hostiles que se encuentren durante la aventura.

Teniendo estos factores en cuenta, los PJ deben moverse por las instalaciones con cuidado, neutralizando a los criminales e intentando pasar desapercibidos. Hay cámaras de seguridad en casi todas las estancias descritas: destruirlas o evitarlas puede ser una buena forma de evitar ser descubiertos.

OBJETIVOS DE KLAUS MÜLLER

El señor Müller fue el primer mecenas que se interesó en el proyecto Motor Avanzado de Opsio y proporcionó gran parte de su fortuna como emprendedor urbanístico para que se desarrollase la primera parte de la investigación. Cuando el Imperio mostró interés en el trabajo, no tardaron en ingeniárselas para expulsarle de la operación, apropiándose con el trabajo que se consiguió a expensas de su dinero. Resentido, ha pasado los últimos cuatro ciclos estelares reuniendo a un equipo de élite para asaltar el complejo y arrebatarse lo que le pertenece a la Corporación Rayem, pagándoles con su misma moneda.

Ni siquiera pertenece ni siente simpatía por la Nación Kirishima, pero su supuesta lealtad le ha permitido obtener mercenarios fieles a su causa. Las exigencias sobre prisioneros políticos o simples transferencias de Créditos carecen de importancia: su objetivo es causar todo el daño posible a la Corporación y a Katagami, sin poner en peligro su vida. Ya sea haciéndose con el prototipo del motor o con los datos de la investigación, podrá revender la información al mejor postor arruinando los beneficios que esperaba obtener la administración imperial y recuperando su inversión inicial con suculentos intereses.

En caso de que Klaus se percate de la presencia y acciones de los PJ, no dudará en comunicarse con ellos, ya sea por un comunicador arrebatado a uno de sus esbirros o por los monitores que se encuentran repartidos por el complejo. Primero intentará negociar con ellos para que cesen en su empeño utilizando la manipulación, pero a medida que se vayan estropeando sus planes se volverá más violento y mezquino. Si entra en juego la vida del Investigador Jefe puede aportar conversaciones muy interesantes entre los PJ y Klaus.

OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES

Esta información no es una lista que se deba seguir de forma obligatoria, sino un sencillo recordatorio para que el GE registre el progreso de los PJ durante la aventura. Puede ignorarse por completo si así se considera.

- Restaurar la electricidad al circuito de calefacción.
- Avisar a las autoridades galácticas de la situación de rehenes.
- Neutralizar al grupo de rebeldes en los Barracones del personal.
- Neutralizar a Martha.
- Recuperar o destruir el prototipo de Motor avanzado de Op-sio.
- Tomar el control del Centro de control.
- Capturar a un lugarteniente de Klaus Müller.
- Capturar a Klaus Müller.

No hace falta indicarlo, pero la aventura se puede superar sin asesinar a ninguno de los adversarios. Un equipo preparado de PJ pueden intimidarlos, noquearlos e incluso argumentar con ellos y hacer que pongan en duda sus convicciones.

BARRACONES DEL PERSONAL

Con todo el complejo en alerta crítica por el asalto de los hombres de Klaus, los PJ tendrán que moverse sigilosamente. Lo primero que deberán hacer será reunirse para elaborar un plan, aunque el GE les puede permitir actuar por su cuenta hasta que se encuentren, dependiendo de dónde estén cuando ocurra el asalto de los rebeldes.

Los Barracones poseen túneles de ventilación que conectan unas habitaciones con otras. Estos pasadizos permiten moverse lejos de las cámaras de vigilancia, aunque un guardia despierto puede percatarse de ello. Cada PJ que use los conductos debe

realizar una prueba de BIO: un fallo indica que ha hecho ruido y que un enemigo cercano puede acercarse a investigar la zona por dónde lo ha escuchado.

Los conductos están conectados así:

- **Pasillo norte.** Gimnasio, Dormitorios, Duchas.
- **Pasillo sur.** Cocina, Comedor, Gimnasio.
- **Pasillo este.** Duchas, Gimnasio.

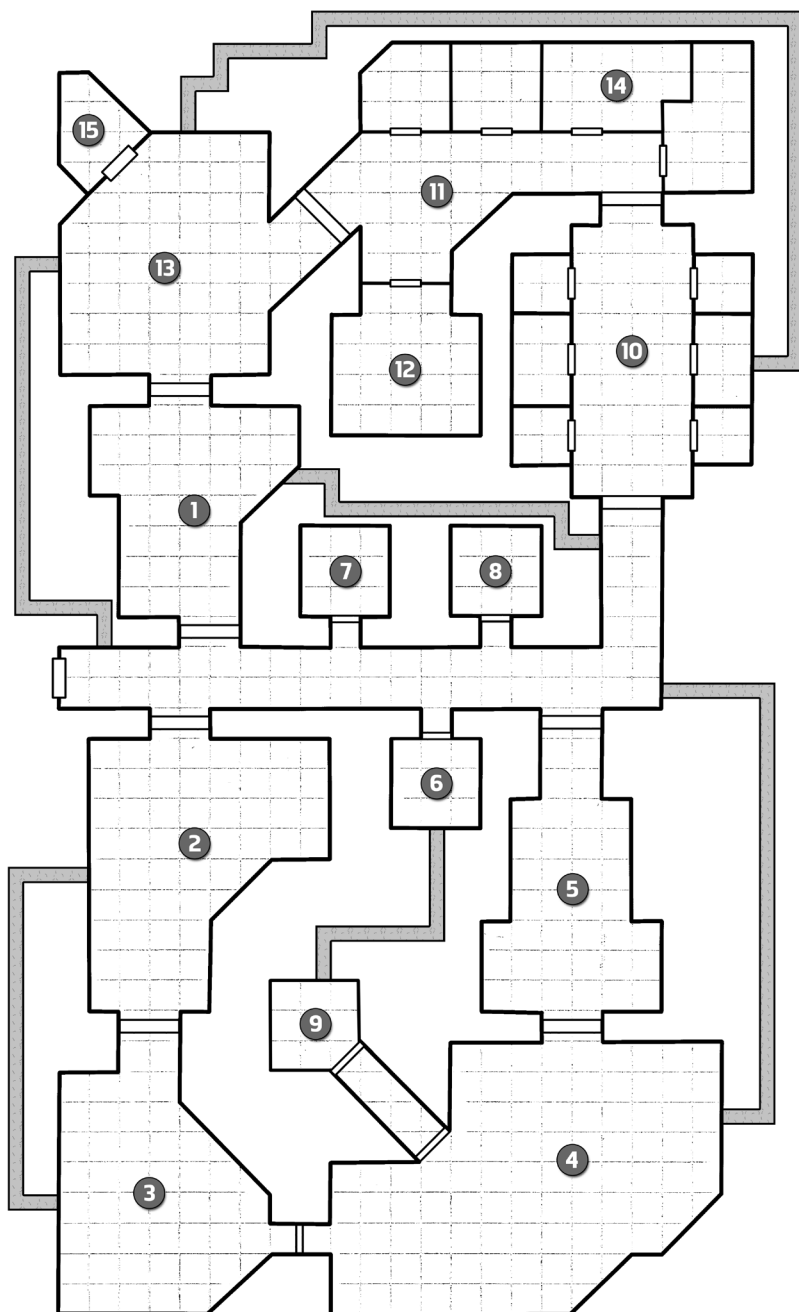
Tras llevarse al Investigador Jefe, Klaus abandonará los Barracones y se dirigirá hacia el Centro de Control. Atrás dejará a uno de sus tenientes, el cruel Timm Vault, al mando de un equipo de 8 rebeldes (+1 por cada PJ). Timm se encontrará patrullando los salones junto a dos de sus hombres, y al resto los habrá enviado a hacer rondas en parejas. Si la cosa se pone peligrosa, Klaus ha colocado una armadura de combate llamada Martha en la entrada del edificio.

Además, a Timm le encantan las trampas eléctricas y habrá colocado 1d4 por los Barracones; su localización favorita son los pasillos. Si un PJ dispara una trampa, no superando una prueba de PSI, además de sufrir daño (1d6) alertará a todos los rebeldes de su ubicación, dando a entender que alguien ha logrado escapar.

Para restaurar el circuito de calefacción, se debe activar de nuevo la caldera, situada en una Sala de mantenimiento adyacente al Gimnasio. Hacer esto encenderá la megafonía, haciendo que alegres melodías navideñas se escuchen en todo el edificio. Esto les descubrirá, cosa que no agraderá a Timm y sus hombres, pero evitará que PJ sigan sufriendo daño por la temperatura helada.

BARRACONES DEL PERSONAL

- 1 - Hall A
- 2 - Hall B
- 3 - Sala de conferencias
- 4 - Comedores
- 5 - Cocina
- 6 - Sala de máquinas
- 7, 8, 9 - Servicios
- 10 - Duchas
- 11 - Dormitorios
- 12 - Dormitorio del Investigador Jefe
- 13 - Gimnasio
- 14 - Habitación de los PJ
- 15 - Sala de la caldera



Si hay un Cable en el equipo, puede hackear el terminal de Nivel 3 de la caldera. Si logra hacerse con el control, puede activar a voluntad la calefacción, la megafonía y/o el hilo musical.

Si los PJ logran neutralizar a todos los rebeldes apostados en los Barracones (incluido el Armazón de combate Martha), obtendrán el agradecimiento de los rehenes supervivientes (o no, si la Histeria se ha apoderado de ellos) y la posibilidad de moverse por el complejo con un transporte terrestre. Pueden decidir libremente a dónde ir, pero cada viaje dura un Intervalo, con las consecuencias que ello implica. También pueden dar el aviso a la policía galáctica, que requerirá la confirmación de un individuo importante, un directivo de Rayem, por ejemplo, para dar crédito a la situación. Si su aviso es un éxito, las autoridades llegarán en 1d6+2 Intervalos.

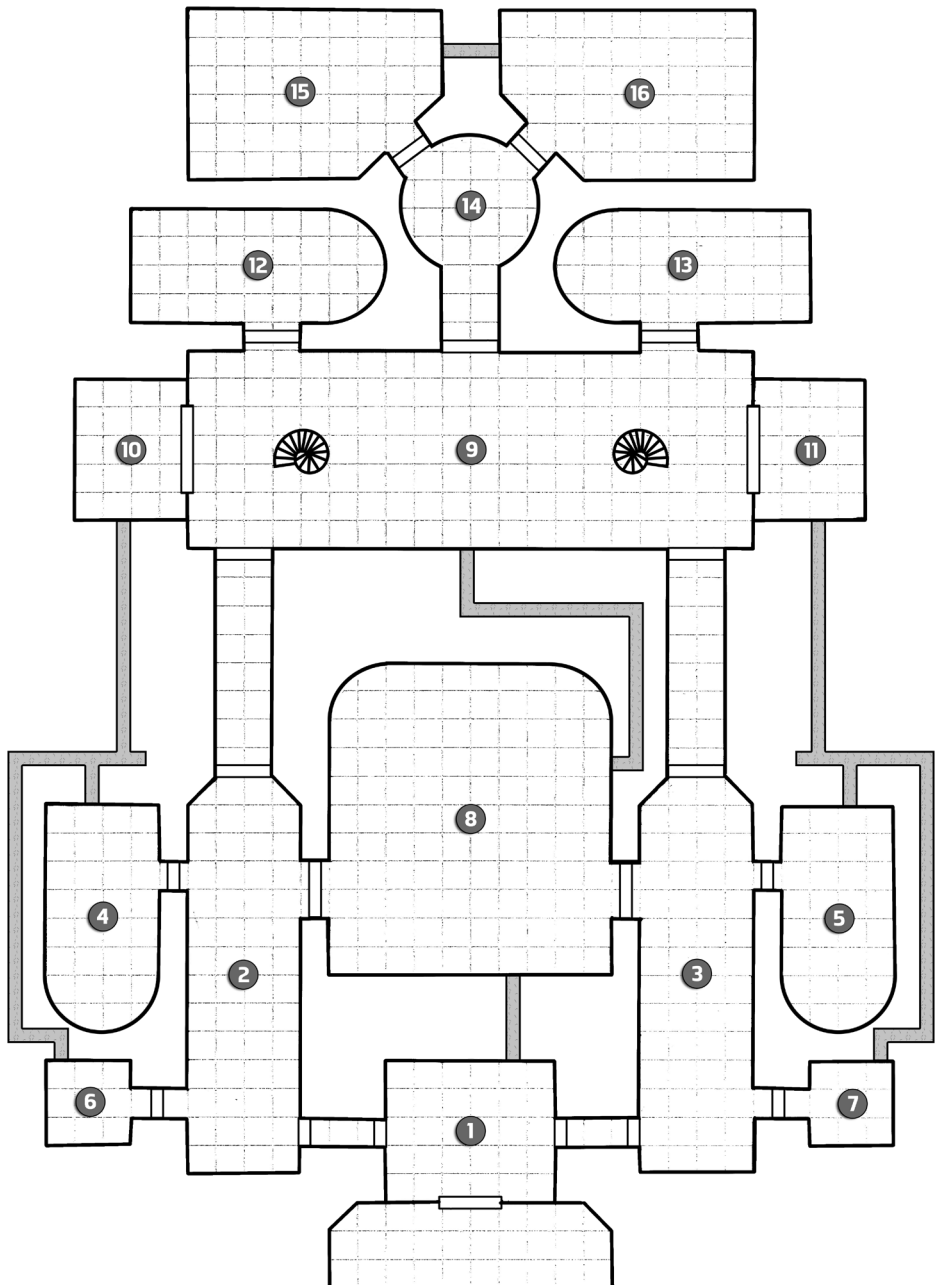
LABORATORIOS DE INVESTIGACIÓN

Un gigantesco árbol de Navidad recibe a los que entran en la recepción del edificio. Estas instalaciones alojan las salas dónde se llevan a cabo los experimentos. Sus paredes blancas, decoradas únicamente con una línea de color para indicar la naturaleza de cada laboratorio, lo demuestra. Pero científicos ilusionados con las fechas han dado rienda suelta a su imaginación colocando guirnaldas de colores, purpurina, decoraciones de cartón brillante y demás símbolos de Navidad.

Hay cuatro laboratorios, dos cámaras de refrigeración, dos salas de pruebas y un amplio auditorio; en la segunda planta hay varios despachos que utilizan los oficinistas encargados del *business intelligence* del complejo. Dos ascensores unen la primera planta con la segunda, además de escaleras de caracol.

LABORATORIOS DE INVESTIGACIÓN

- 1 - Recepción
- 2 - Pasillo alfa
- 3 - Pasillo beta
- 4 - Laboratorio alfa
- 5 - Laboratorio beta
- 6, 7 - Servicios
- 8 - Auditorio
- 9 - Oficinas (dos pisos)
- 10, 11 - Cámaras de refrigeración
- 12 - Laboratorio delta
- 13 - Laboratorio épsilon
- 14 - Distribuidor
- 15, 16 - Laboratorios de pruebas



Los rebeldes han acabado con los guardias de seguridad de la Corporación, aunque no han examinado a fondo todo el lugar. Para cuando lleguen los PJ aquí se encontrarán con el equipo de la ruda Olga Rotschild, la mano derecha de Klaus.

10 rebeldes (+1 por cada PJ) patrullarán el edificio, mientras que Olga y dos secuaces más intentarán romper los cierres de seguridad que protegen el Motor Prototipo, que se encuentra en uno de los laboratorios a elección del GE; se pueden lanzar 1d4 para ubicar el elemento en el mapa. Si el DU de Progreso está en d4 o menos, la villana ya habrá superado los bloqueos y los PJ se toparán con ellos en la recepción.

En esta zona no se encontrarán muchos rehenes por lo que los PJ pueden adoptar un enfoque más bélico. Los conductos de ventilación siguen estando presentes, y conectan las estancias de la siguiente forma.

- **Recepción:** Auditorio, Oficinas (1ª Planta)
- **Laboratorios:** WC cercano, Refrigeración cercana.
- **Salas de pruebas:** Entre sí.
- **Oficinas (2ª Planta):** Entre sí.

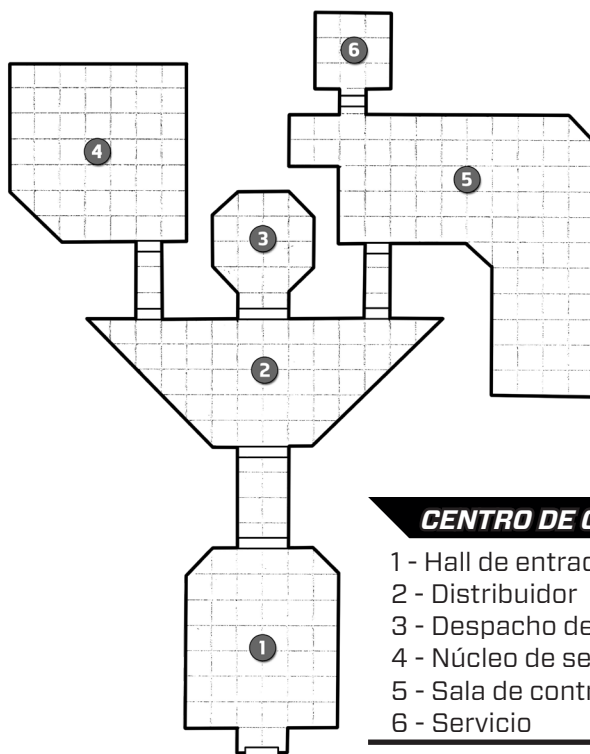
Los PJ encontrarán diversos prototipos armamentísticos en los laboratorios, que pueden facilitar su recorrido por el complejo. Además, los regalos que iban a recibir los asistentes a la fiesta se encuentran a los pies del árbol navideño. Si logran neutralizar a Olga y sus secuaces, darán un buen golpe al plan de Klaus, ya que el prototipo está prácticamente terminado y es funcional.

CENTRO DE CONTROL

Si los PJ visitan primero los Laboratorios de investigación, es posible que el GE quiera obviar el DU de Progreso y asumir que los hackers de Klaus ya han obtenido los códigos y está huyendo en dirección al Hangar. Si es así, los PJ se encontrarán al Investigador Jefe muy herido (sanarlo requerirá un Kit médico y una prueba de BIO con Desventaja) que les pedirá que intercepten al villano.

Si no es así, o el GE considera que la ficción debe continuar, los PJ se encontrarán el hall de entrada decorado con fotografías de los científicos y de sus familias, con los diversos mensajes que les han enviado por la Senso-Red. La mesa de recepción estará tirada por el suelo y el guardia encargado de vigilar el acceso al Centro de control apoyado en la pared, con un hilo de vida. Si pueden sanarle, el pobre hombre les entregará una tarjeta de acceso.

Este edificio posee paredes de acero negro iluminadas con tiras led de color azul, sin decoración alguna. No hay conductos de ventilación accesibles, pero los esbirros de Klaus se han encargado de anular cualquier seguridad presente. El hall de entrada conecta con un distribuidor que da una sala de servidores, el despacho del Investigador Jefe y el centro de control propiamente dicho.

**CENTRO DE CONTROL**

- 1 - Hall de entrada
- 2 - Distribuidor
- 3 - Despacho del Investigador Jefe
- 4 - Núcleo de servidores
- 5 - Sala de control
- 6 - Servicio

Tantos rebeldes como PJ les esperarán en el distribuidor, parapetados tras una mesa de acero que actúa como cobertura. Después de neutralizarlos, los PJ podrán acceder al resto de las salas. En el despacho del Investigador Jefe encontrarán documentación sensible sobre el trabajo que ha estado realizando y una caja fuerte protegida con un código. Un Cable puede intentar hackearla: es un terminal de Nivel 2. En su interior hay un Credichip con 500 Créditos, una Pistola +1 y una fotografía del Investigador Jefe con el PJ que tenga relación.

La puerta al núcleo de servidores estará cerrada y conectada a una trampa explosiva, que causa 1d10 de daño si se detona, además de daños estructurales. Una prueba de PSI desvelará el cableado, y una prueba de TEC la desconectará. Si el DU de Progreso aún no se ha agotado, los PJ encontrarán aquí a los hackers de Klaus, que no presentarán desafío alguno y se rendirán si son intimidados. Si no han visitado el Centro de control aún, el villano contactará con ellos mediante el canal que haya estado utilizando y les provocará. Utilizará como moneda de cambio la vida del Investigador Jefe o el Motor Prototipo (si es que Olga no ha sido neutralizada) para que le dejen marcharse en paz. Si el DU de Progreso ya se ha agotado, los PJ no encontrarán aquí nada, salvo otras 1d4 trampas explosivas como las de la entrada.

La Sala de control es una estancia grande en forma de L repleta de monitores, ordenadores de alta tecnología e información por todas partes. También se pueden ver las cámaras de seguridad repartidas por todo el complejo.

Aquí estará Klaus Muller y sus cinco secuaces, extorsionando al Investigador Jefe con métodos violentos y verborrea amenazante. Si los PJ han consumido el DU de Paciencia a d4 o menos, Klaus habrá asesinado al Investigador Jefe y estará esperando pacientemente a que sus hackers terminen de obtener los datos de la investigación. Si los PJ ya han asegurado el prototipo y la información, Klaus les estará esperando para liberar un ataque absoluto sobre ellos en cuanto atraviesen la puerta.

Esta situación puede ser el enfrentamiento final con este villano, pero tiene otras cosas en la manga. Si se ve acorralado, Klaus utilizará un pasillo secreto ubicado en la pared norte del centro de control para escapar. Su intención será huir hacia el Hangar y huir del planeta lo más rápido posible. Los PJ tendrán que capturarlo para poner fin a la crisis que asola Katagami III.

MOTORES CENTRALES

Esta nave industrial aloja los enormes motores de opzio que alimentan las instalaciones. Aquí los PJ no encontrarán nada, pero si muestran especial interés en pasarse por aquí, el GE puede poner un lugarteniente más y tantos rebeldes como PJ como enfrentamiento. O pueden apagar por completo la instalación condenando a una muerte gélida a todos los moradores del complejo.

TERMINANDO LA AVENTURA

Hayan completado los objetivos o no, en algún punto los PJ habrán obligado a Klaus o a Olga a intentar escapar del planeta en su astronave. Si los interceptan a tiempo, solo tendrán que esperar a que la policía haga acto de presencia y entreguen los cuerpos de los rebeldes. Por otra parte, si cualquiera de los dos logra huir en la nave, los PJ se verán forzados a embarcarse en una persecución espacial para acabar con la amenaza. O dejarlos marchar, dando pie a nuevas tramas de venganza para un futuro.

En caso de que se dé la persecución, el villano despliega 1d4 Cuervos pilotados por rebeldes, además de su Transporte ligero modificado (+4 Defensa, Daño 1d6). Los PJ tendrán que ingeniárselas para capturar o neutralizar al antagonista. Sea cual sea el resultado, si el DU de Histeria no se ha consumido, los asistentes a la fiesta de Katagami III estarán muy agradecidos por la intervención de los PJ (si es que queda alguno con vida) y, si el Investigador Jefe ha sobrevivido, este dará un discurso elogiando a los valientes que plantaron cara a los rebeldes kirishôs.

Pero no todo es felicidad: la disconformidad de los trabajadores de opsio respecto al Motor Prototipo, la identidad del topo que reveló la ubicación del complejo a los hombres de Klaus y los asesinatos que han ocurrido en fechas tan señaladas obligarán al Imperio y a la Corporación Rayem a investigar muy a fondo a sus empleados.

Los PJ podrán descansar después de semejante aventura. Si se les prometió descanso, es un buen momento para que vayan a algún spa intergaláctico. O si se ha escapado Klaus o uno de sus secuaces, quizás quieran ponerse en su búsqueda.

APÉNDICES

EQUIPAMIENTO DE LOS PJ

Al comienzo de la aventura, el operario Jock recomienda a los PJ dejar sus armas y armaduras en su astronave, ya que la naturaleza del evento no encaja con ir armado hasta los dientes. Si bien es posible que algún PJ avisado logre conservar un arma cuerpo a cuerpo o una pistola, no pasearán por el complejo con su equipo normal. El GE debe permitir que los PJ se equipen a partir de enemigos derrotados u otros alijos que puedan estar repartidos por las instalaciones. A medida que vayan venciendo a los rebeldes podrán amasar la suficiente potencia de fuego para plantar cara a Klaus y sus esbirros.

INTERVENCIÓN DE LA POLICÍA

Es posible que los PJ quieran que la policía intergaláctica intervenga en el conflicto con los rebeldes. Si se da el caso de que tras dar el aviso los agentes llegan al lugar, el GE puede describir que los antagonistas habían previsto la presencia de la ley, acabando con las primeras astronaves de reconocimiento y provocando explosiones en el exterior del complejo. Tras este primer contacto, las fuerzas de seguridad tomarán medidas menos ortodoxas, entre las que se encuentran las bombas nucleares o los destructores.

REBELDE KIRISHÔ**Nivel 2, Daño 1d6, Defensa 2, Salud 6**

Va equipado con una escopeta o un rifle de plasma. Lleva un traje sintético que le protege de las bajas temperaturas. Es el enemigo más común en esta aventura.

SECUAZ DE KLAUS**Nivel 2, Daño 1d6 +1, Defensa 3, Salud 8**

Un tipo mejor equipado que el resto de rebeldes. Lleva una armadura aparatosa de acero negro y porta un rifle de proyectiles pesados, además de 1 Granada. Suelen acompañar a los miembros importantes de los asaltantes.

ARMAZÓN DE COMBATE (MARTHA)**Nivel 4, Daño 2d4, Defensa 10, Salud 16**

Esta armadura de combate ha sido robada de un hangar imperial. Es controlada por un Rebelde kirishô desde su interior. Además de un cañón de plasma y sus mortíferos puños, posee una colmena de micromisiles equipada (1 disparo). Mediante una acción, puede afectar a 1d6 objetivos Cercanos en un punto Lejano y causarles 1d10 de daño, además del daño estructural.

TIMM VAULT**Nivel 3, Daño 1d8, Defensa 4, Salud 8**

Un sádico artificiero que fue expulsado del ejército con deshonor. Se ha unido a la causa de Klaus para encontrar más víctimas. Tiene balas explosivas que le permiten usar la Maniobra de combate del Soldado "Ataque explosivo" con un DU de d4.

OLGA ROTSCCHILD**Nivel 3, Daño 1d6 +2, Defensa 3, Salud 12**

Agente de una organización fantasma, su alianza con Klaus es un misterio. Sus víctimas esquivan sus ataques con Desventaja.

KLAUS MÜLLER**Nivel 5, Daño 1d10, Defensa 5, Salud 18**

Antiguo mecenas del proyecto que busca venganza. Afirma ser kirishô pero en realidad es un imperial renegado. Ataca dos veces por turno gracias a sus pistolas iónicas.