

UN CRÉDITO POR TU SILENCIO



EL NAUFRAGIO

UN CRÉDITO POR TU SILENCIO

POR MAURICK STARKVIND



EL NAUFRAGIO

CRÉDITOS

Un crédito por tu silencio v.1.1

Redacción y maquetación: Adrián Diego «Starkvind»

Corrección: Javier Villalón

Pruebas de juego: Jaime Castellano «Einsk», M^a Carmen Sánchez «Pamina», Cristina Borrego «Denebia»

Estrellas Errantes pertenece a **YipiKaYei!**

<https://naufragio.net>

ÍNDICE

Introducción	4
Comienzo.....	5
Desarrollo	6
Edificio ENSU-0054.....	6
Escapando del barrio.....	11
Malas noticias.....	12
Alternativas.....	13
El golpe en TechnoTech.....	15
Miles de créditos por nuestros gritos.....	20
Adversarios	21
Vieja Escuela: Cyberpunk.....	22
Conversión VE Cyberpunk	24
Recursos	25
Personajes pregenerados	26
Licencia	30

INTRODUCCIÓN

Este documento que tienes en tu poder es una aventura para el juego de rol de exploración espacial **Estrellas Errantes**, publicado por la editorial española Yipi Ka Yei!!.

«Un crédito por tu silencio» es una aventura corta, diseñada para ser jugada en una única sesión y con unas pautas muy marcadas a seguir por los personajes jugadores.

El **Guardián Estelar** debe leer la siguiente información antes de continuar, para no herir sensibilidades durante la sesión:

» La aventura se puede jugar en unas tres horas de principio a fin, aunque si los PJ son muy cuidadosos se puede alargar unos minutos más.

» Los adversarios que aparecen son numerosos y están bastante preparados, por lo que se aconseja que los PJ sepan cuando deben huir.

» El motor de la trama es la existencia de unas fotografías comprometedoras de un empresario de alto rango: se hace referencia al contenido desagradable de éstas pero en ningún momento se describe.

» El uso de armas, explosivos y violencia está contemplado por las reglas.

ORÍGENES

Tras finalizar el documento final de «La tundra de cristal», mi grupo habitual de jugadores y yo decidimos probarla inmediatamente. En una de las escenas, uno de los PJ decidió investigar en un ordenador portátil que se encontraba oculto tras una pared falsa. Este aparato contenía una serie de documentos gráficos comprometedores —que en ningún momento se describieron— que conectaban al actual director de ventas de la **Corporación Rayem** con unas prácticas ilegales y deleznales.

Con esta información en su poder y tras haber completado la aventura, el grupo decidió que era una buena idea ponerse en contacto con **Josh Peterson**, el director de ventas, e intentar extorsionar para obtener unos Créditos extra.

El individuo estaba preparado para cuando esas fotografías salieran a la luz, así que intentó negociar con los PJ con el único objetivo de que no se metiesen en más problemas.

Pero continuaron presionando y, tras intercalar distintas escenas con Josh varias sesiones después, forzaron tanto la cosa que el empresario se vio obligado a tomar medidas.

COMIENZO

Esta aventura sucede en las sucias y contaminadas calles de **Ciudad Cobalto**, uno de los distritos más pobres de la megaciudad planetaria que es **Perguilos I**, un mundo capital del Imperio intergaláctico. Ubicado cerca del **Núcleo del Sector Targajel**, Perguilos I aloja más de veinte mil millones de habitantes del **Imperio** y de la **Nación Kirishima**, siendo uno de los planetas conocidos más poblados.

A manos de los PJ ha llegado una nanomemoria que contiene una serie de fotografías comprometidas, en las que aparece el director de ventas de la Corporación Rayem cometiendo un delito terrible y desagradable.

Es posible que uno de ellos haya considerado que es buena idea extorsionar al tipo con el fin de obtener un montón de Créditos, o que alguien les haya contratado para cobrar la recompensa.

De una forma u otra, se encuentran reunidos en su pub de confianza «Tytania's», un antro de mala muerte ubicado cerca del puerto estelar de Ciudad Cobalto, evaluando la situación e intentando elaborar un plan para negociar con Peterson.

DESARROLLO

Josh Peterson, director de ventas, ha aceptado pagar a cambio de recuperar las fotos comprometedoras y se ofrece a entregar los 5.000 Créditos que se le han exigido. Sin embargo, las condiciones que ha impuesto es que el intercambio sea en persona y en una ubicación muy concreta, que se encuentra en el abandonado **Ensanche suroeste**.

Quizás los PJ sospechen de que es una trampa y no están muy equivocados. Pero para eso son mercenarios o han estado molestando a un tipo relativamente importante, ¿no? Un poco de riesgo no les viene mal. Si has escogido que el detonante de la aventura sea un contratante, no vendría mal darle algo de personalidad y motivación. Más adelante entenderás por qué.

EDIFICIO ENSU-0054

Situación

La manzana en la que se encuentra ubicada este edificio fue parte de un ambicioso proyecto de expansión por parte de la Corporación Rayem. Levantaron casi una ciudad entera al sur de Ciudad Cobalto, prometiendo unos nuevos barrios libres de crimen y con oportunidades laborales para jóvenes emprendedores.

La idea era demasiado buena en papel, pero falló de forma estrepitosa en su ejecución: viviendas demasiado caras, falta completa de servicios mínimos en kilómetros a la redonda y un trabajo nefasto por parte de las constructoras.

El mal acabado de los apartamentos provocó más de una muerte accidental y en menos de cinco ciclos estelares, el Ensanche fue abandonado por las compañías.

Josh Peterson ha utilizado sus contactos para contratar a varios mercenarios de la cartera de Rayem para protegerse.

Planea obtener las fotografías para activar un bot en la Senso-Red que, utilizando la firma digital de las mismas, se dedique a borrar cualquier publicación que haga referencia a sus crímenes.

Los PJ deben llegar aquí en su vehículo personal, porque si deciden viajar en robotaxi, el transporte les dejará a las afueras del Ensanche suroeste y tendrán que caminar hacia la ubicación del **Edificio ENSU-0054**. Por el camino es posible que se encuentren con algunos pandilleros o ciberpsicópatas, así que utilizar el transporte propio es una gran idea.

Vagabundos

La zona está repleta de vagabundos y drogadictos: si bien los edificios permanecen vacíos debido a las redadas de Rayem, los portales y las calles se han convertido en el hogar de cientos de miserables. Algunos lo perdieron todo en el proyecto urbanístico, mientras que otros se han visto expulsados de otros barrios más seguros.

Si se les ocurre a los PJ obtener información por las calles, necesitarán superar una tirada de COM o utilizar algún talento como el del Contrabandista para sacar algo en claro.

Hay vagabundos de todas las especies imaginables: humanos, cyborgs, blattoranos —los más comunes— e incluso catlodios, desangelados y carentes de fuerza psiónica. Por lo general intentan pasar desapercibidos, pero no es extraño que si se les presiona mucho o se les molesta decidan utilizar la fuerza bruta.

Un detalle importante para los PJ: a primera hora de la mañana ha pasado una lanzadera de mantenimiento por el barrio. Dos electricistas, custodiados por mercenarios de Rayem, se han dedicado a restablecer la corriente eléctrica en el Edificio ENSU-0054.

Piso franco

Cuando los PJ se acerquen al portal del edificio, se encontrarán con una escuadra de 4 miembros de seguridad de la Corporación Rayem. Los tipos, con cara de malas pulgas y poco dados al diálogo, examinarán visualmente a los PJ. Una vez identificados, les dejarán pasar para subir hasta la decimosexta planta, a pie. Los ascensores se encuentran desconectados.

Si los PJ deciden ponerse violentos o hacer alguna estupidez, los mercenarios no se lo pensarán dos veces y utilizarán la fuerza bruta hasta neutralizarlos.

Una buena idea es que uno de ellos se separe del grupo y se dirija al edificio que está enfrente. Acceder a los pisos superiores no es complicado y con un Fusil de precisión se puede controlar el intercambio desde la distancia. Si se lo quieres poner difícil, un par de *Pandilleros del Ensanche* le plantarán cara al intruso por meterse donde no le llaman.

El objetivo de esta escena es que los PJ suban a pie hasta el piso franco que ha elegido Josh Peterson. Si los protagonistas no quieren hacer semejante caminata o disponen de otros medios para subir por las escaleras —intentar subir con un je-pack, un vehículo volador o demás artimañas tecnológicas— será tratado por los mercenarios como una agresión directa. Puedes solicitar una prueba de BIO para aguantar el trote que supone subir dieciséis plantas a pie, aunque quizás no aporte demasiado a la ficción.

Los rellanos de las viviendas son unas balconadas que dan al exterior, con espacios amplios para poner macetas; sería una idea idílica, de no ser por los malos materiales empleados, la mala canalización que ha provocado que se acumulen charcos de lluvia ácida y por la suciedad amontonada debido a la ausencia de ventanas. El piso elegido por Josh se encontrará al final de una balconada, tras haber recorrido una fila de cinco pisos vacíos y clausurados.

¿Quién es Josh Peterson?

Un tipo entrado en los cuarenta, de pelo negro salpicado por mechones canosos, piel hidratada y bien afeitada, y unas ojeras prominentes. Ojos verdes fríos, de empresario cabrón que sabe por dónde apretar en sus negocios.

Su expresión es desafiante, incluso cuando está bajo presión. Viste de punta en blanco, con un traje de colores azulados, corbata carmesí y zapatos de piel auténtica. Un lujo en un lugar como Perguilos I.

Josh estará nervioso, caminando de un lado para otro de la vivienda, esperando a recibir a los responsables de su extorsión. Cuando entren al piso, no se molestará en ocultar que va armado con una pistola e intentará resolver la situación lo más rápido que pueda.

— Así que vosotros sois los miserables que buscáis joderme la vida, ¿eh? — escupirá entre dientes, más nervioso que intimidante. — Dadme esa nanomemoria y cobraréis vuestros Créditos de mierda.

El empresario querrá recuperar el dispositivo con las fotos antes de hacer nada más. Ha preparado toda esta pantomima para recuperar los archivos y acabar con los extorsionadores. Además del equipo de mercenarios del portal, Josh ha ubicado algunos mercenarios (3 por PJ) más en el piso adyacente. Estos individuos esperan una señal para asaltar el lugar de intercambio y disparar a matar a cualquiera que no sea su jefe.

Si los PJ se niegan o intentan regatear de forma claramente violenta, Josh dará la orden de asalto. A cambio de las fotos, entregará el dinero en un Credichip codificado, con marca digital de un banco fuera del Núcleo central. Créditos en negro, como se suele decir.

— Un crédito por vuestro silencio, ¿eh? — será lo último que pronuncie el empresario.

En este momento, es posible que los PJ quieran comprobar que el Credichip no tiene nada anómalo. Necesitan un Ordenador portátil o un Puerto de entrada; si se atreven a comprobarlo in situ, deberán realizar una prueba de TEC con un -2: si la superan, detectarán un potente virus escondido en el dispositivo.

Si no logran detectar el software malicioso, el terminal quedará bloqueado o, si ha sido insertado en un Implante, la víctima tendrá que superar una prueba de BIO con Desventaja o quedar Paralizado durante 2d6 * 2 horas.

Josh espera que comprueben el Credichip in situ, para enviar la orden de asalto a sus matones mientras los PJ investigan el pago. De una forma u otra, en el siguiente Turno tras entregar los Créditos, Josh se parapetará detrás de la mesa de la cocina. Un segundo después, los mercenarios irrumpirán en la estancia, disparando a diestro y siniestro.

Los PJ tendrán derecho a una prueba de BIO con un -2 para evitar ser dañados por la cortina de balas. Después podrán actuar como consideren, ya sea intentando luchar o huyendo (la opción más lógica).

El plan de Josh

Como hemos descrito ya, este tipo quiere hacerse con las fotografías a toda costa. Sabe que pueden haber sido copiadas y que es estúpido esperar que le entreguen las originales, pero para que su plan tenga sentido necesita los archivos.

Si los PJ destruyen la nanomemoria, se estropea en un tiroteo o matan a Josh antes de que la tenga en su poder, no pasa nada. Continúa la aventura con normalidad.

Cuando lleguen al punto de necesitar un cracker, no será para publicar las fotografías de este miserable en la Senso-Red. Será para limpiar unos vídeos publicados por esbirros de Josh, que mostrarán a los PJ realizando actos atroces.

Te dejamos a ti, como Guardián Estelar, regodearte para arruinar la reputación de los protagonistas si se llega a este punto.

¿Y qué pasa con las fotos? Está claro que el contratista tendrá una copia guardada «por si acaso». Pues si llegan al público, Josh tendrá que reaccionar a ello o ser eliminado por la Corporación Rayem.

Su plan no habrá servido para nada, pero eso es lo que pasa cuando te la juegas en los bajos fondos de Perguilos I.

ESCAPANDO DEL BARRIO

La potencia de fuego de los mercenarios de Rayem es lo suficientemente brutal como para destrozarse a un grupo de PJ de nivel 2 o inferior. Además, tampoco se les paga tanto como para jugarse las vidas luchando contra ex-miembros de operaciones especiales, por lo tanto se asume en la narración que intentarán marcharse a toda velocidad del Edificio en lugar de plantar cara.

Si aún así deciden pelear, no tengas reparos en masacrar a semejantes temerarios. Que su imprudencia deje poso para próximas aventuras.

La vida de Josh ya no importa. Incluso si los PJ logran acabar con él, la siguiente fase de su plan estará en activo. Los mercenarios de Rayem están preparados para perseguir a los PJ con vehículos voladores: camionetas blindadas con puerta corredera que permiten a dos soldados disparar sus armas hacia los peatones.

O si deciden usar su vehículo personal, los PJ pueden protagonizar una persecución por las estrechas calles del ensanche, repletas de basura, chatarra abandonada y casas improvisadas. No te cortes en utilizar las reglas de vehículos planetarios (las encontrarás en la bitácora de **El Naufragio**), o solicita al conductor una prueba extendida de TEC.

En este último caso, superar tres veces seguidas la prueba será suficiente para dar esquinazo, pero mientras estén al alcance de los mercenarios, deberán superar una tirada de TEC con un -2 al finalizar cada Asalto o que el vehículo sufra 1d8 de daño. Elige cualquiera de los modelos indicados en el artículo de la bitácora o crea tu propio vehículo.

MALAS NOTICIAS

Al dejar atrás a sus perseguidores, tendrán que reagruparse con su contratista, quizás en el «Tytania's». Hayan averiguado el contenido del Credichip o no, su contacto —o ellos mismos— les informará de lo que ha aparecido en las noticias de la Senso-Red.

«Un grupo de violentos terroristas ha intentado acabar con la vida de Josh Peterson, director de ventas de la Corporación Rayem en Ciudad Cobalto. Testigos presenciales afirman que los agresores secuestraron al empresario y lo llevaron hasta un edificio abandonado, donde fue golpeado hasta la inconsciencia.»

El noticiero continúa con una descripción bastante detallada de la persecución que los PJ han sufrido en la escena anterior. Ahora están buscados por toda Ciudad Cobalto gracias a la generosa recompensa que han puesto por sus cabezas.



ALTERNATIVAS

Si hay un Cable en el grupo de PJ, una búsqueda rápida por la Senso-Red revelará que hay un script ejecutándose a nivel galáctico: una pieza de código que busca una huella digital concreta y borra cualquier imagen o archivo relacionada con ella.

Obviamente, es lo que Josh quería al hacerse con una copia de las fotografías comprometedoras; en el momento en el que son subidas a la red, el script las detecta y las destruye.

En caso contrario, los PJ no serán conscientes de lo que ha hecho Josh con el disco de datos, pero lo que está claro es que no querrán ser atrapados. Deja que busquen algún contacto o propónselo tú, PNJ mediante.

Cuando hayan aclarado su situación y hayan decidido actuar, presenta la posibilidad del siguiente contacto, un cracker de tercera que merodea por los garitos más infectos de Ciudad Cobarro.

¿Quién es Kenneth Khaliff?

Kenneth Khaliff es un individuo obeso, de pelo rizado y voz rasposa, con un asqueroso implante de *Interfaz Neuronal* agarrado al cogote. Pliegues de grasa sudorosa rozan el cableado, que se pierde entre un eccema supurante a la altura de la espalda. Viste con una camisa hawaiana amplia y llena de manchas, un pantalón de chándal gris y unas chancletas de playa.

— Sois famosos, ¿eh, mierdecillas? — espetará nada más verlos. El contacto que les haya recomendado no estará presente. Nadie parece querer estar presente con Kenneth. — Os lo voy a poner sencillo, que no vais a tener mucho tiempo.

Parte de la explicación de Kenneth se puede obviar si hay un PJ Cable en el grupo: dale protagonismo permitiendo que el jugador explique lo que va a explicar este tipejo.

— Ese cabronazo de Rayem os la ha jugado pero bien. — emitirá con su holoprojector una pantalla de datos, mostrando como funciona el script de Josh. — Como podéis ver, ahora que tiene la firma digital de las fotografías, en cuanto se suben a la red serán eliminadas automáticamente. — mira a uno de los PJ. El que parezca más inocente. — Y registra la dirección digital (IP) desde dónde se han intentado subir. — Kenneth se aclarará la garganta de forma desagradable. Es posible que regurgite un escupitajo desagradablementeamarillento.

— Me puedo cargar esta mierda, pero para ello necesito una pieza de hardware... digamos que de nivel militar. — muestra en pantalla una representación holográfica en 3D del aparato. — Esto es una «Tarjeta de red meteorítica», encriptada con tecnología gamelia y preparada para ser una auténtica trinchera digital. — se tocará la montura de las gafas de pasta con el dedo índice intentando parecer inteligente. — Con esto instalado en mi ciberterminal, me cargo ese puñetero script y vosotros... demostráis lo que ha hecho ese cabrón.

Esta última parte del diálogo puede variar dependiendo de si Josh Peterson murió en el Edificio ENSU-0054 o no. Queda en manos de los PJ aceptar la oferta de Kenneth: el cracker les dará la ubicación y la hora donde se va a efectuar un intercambio ilegal de piezas militares, entre ellas un maletín con tres «Tarjetas de red meteoríticas».

Si prefieren intentar largarse del planeta antes de que los mercenarios o la Corporación Rayem les pillen, te tocará montar una persecución tensa: escenas en la terminal de lanzaderas, con tipos buscándolos y ellos intentando escabullirse para salir cuanto antes. O quizás quieran robar una nave comercial para largarse echando leches de Perguilos I rumbo al anillo exterior de la galaxia.

No obstante, si prefieren seguir la zanahoria que Kenneth les ha presentado, continúa a la siguiente sección.

EL GOLPE EN TECHNOTECH

Esta empresa ha logrado crecer entre el bosque de zaibat-sus, corporaciones y conglomerados empresariales, gracias a sus malas prácticas y abusos de poder. Sus productos más famosos son aplicaciones tecnológicas para el día a día: desde secadores iónicos hasta lavadoras en seco, TechnoTech tiene un buen pedazo de mercado, aunque es incomparable al de la Corporación Rayem.

Debería resultar sospechoso que TechnoTech LTD. trate con tecnología militar como una «Tarjeta de red meteorítica», pero los PJ no tienen demasiado tiempo para buscar otra alternativa. Según la información que Khaliff les ha pasado, el intercambio tendrá lugar en uno de los almacenes de TechoTech, en la Zona industrial sureste de Ciudad Cobalto. Y no tendrán nada más, así que quedará en sus manos investigar la zona, hackear lo que haya que hackear y asegurarse de obtener la pieza de equipamiento antes del mediodía.

El polígono

Es de noche, o el cielo rojizo lleno de puntos brillantes gracias a la red de satélites que orbitan Perguilos es muy visible. El almacén es una nave rectangular ubicada en la parte centro-norte del polígono industrial. A su alrededor hay otras naves, algunas abandonadas y otras de uso diurno, por lo que habrá relativa tranquilidad.

No parece que haya vagabundos ni pandilleros merodeando por la zona, ya que la seguridad privada de TechnoTech se encarga de utilizar la fuerza bruta para expulsar a este tipo de intrusos. Lo mismo debería suceder si ven a tipos sospechosos, como podrían ser los PJ.

Vamos a dividir esta última parte de la aventura en dos métodos: el taimado y el inconsciente.

El primero se llama así porque los PJ van a decidir utilizar la maña en lugar de la fuerza para obtener información sobre el intercambio y no jugársela metiéndose en tiroteos o asesinatos. No necesitamos explicar el por qué del segundo, ¿verdad?

Método taimado

Si emplean un tiempo prudencial —un Intervalo en la ficción—, podrán averiguar que hay una furgoneta blindada realizando rondas de control alrededor de la manzana que alberga la nave de TechnoTech. En el interior del vehículo hay un conductor y un par de guardias más, pero no se ve lo suficiente como para discernir si hay más tipos. Parece que van armados. Recorren las calles Heart, Pike, Diamond y Merlyn, que forman un cuadrado alrededor de la instalación.

En una de las esquinas de la calle hay un ciberterminal de uso público. Este elemento es de uso muy común en Perguilos I y su utilidad se puede asemejar a las cabinas de teléfono de nuestra realidad. Un PJ avisado puede querer crear un puente digital entre el ciberterminal y la red interna de la nave: aunque cualquiera versado en informática puede afirmar que esto es imposible, vamos a darle una oportunidad al jugador si llega a semejante conclusión.

Como se ha indicado anteriormente, la furgoneta blindada suele dar una ronda cada medio Intervalo —o un Intervalo si quieres ser bueno—. Este es el tiempo que tendrá dicho PJ para intentar hacer su «magia informática»: es un terminal de datos de Nivel 2 (2d8) y se necesita un Cable para poder hackearlo.

Si quieres usar el reglamento de hackeo publicado en la bitácora, allí podrás encontrar ejemplos.

Por lo pronto podrán averiguar cuántos tipos hay trabajando en la nave: son doce trabajadores por turno, cuatro en el vehículo de ronda, cuatro vigilando los accesos a las instalaciones y cuatro en el centro de control ubicado en el subsuelo.

Además, un correo electrónico llama la atención: una tirada de PSI descifra la clave inmediatamente, aunque puedes dejar que los PJ se retuerzan los sesos si lo ves conveniente.

«Querido Jacklo.

*Mis cartas de amor no te llegan. ¡Desconozco por qué! Si he mandado **cuatro** a tu hogar. ¿Por qué ya no las recibes? Te esperaré **quince** años... ¡y ya no estás! Te envié mi **CORAZÓN** en un meteorito, pero ya solo lo noto como si fuese de **DIAMANTE**.*

Respóndeme, solo me cruzaré esta noche.»

En resumen: el intercambio ocurrirá a las 04:15 en el cruce entre las calles Heart y Diamond, aledañas a la nave de TechnoTech.

Con esta información, es posible que los PJ se preparen adecuadamente para asaltar el convoy en cuanto se acerque.

Método inconsciente

Eh, bueno. Son doce guardias, equipados con armamento no letal y divididos en equipos de cuatro miembros. Si son asaltados de forma frontal, uno de ellos dará la alarma y los otros tres intentarán suprimir la amenaza.

En el improbable caso de que los PJ tengan éxito y la violencia injustificada no haya provocado que el intercambio se anule, obtendrán la información del intercambio si se les ocurre interrogar a uno de los guardias. Si aún con esas no dejan a nadie con vida, describe la llegada del vehículo de alta gama a ver si logran relacionar los eventos.

¡Capturados!

Si son neutralizados por los guardias de TechnoTech, serán entregados a las autoridades. Los guardias de seguridad cobrarán la recompensa y serán enviados a una prisión orbital casi inmediatamente.

En el caso de que exijan un juicio, serán sometidos al veredicto de un robojuez antes de ser colocados en una lanzadera. Esta aventura no seguirá por estos derroteros, así que dejamos la trama en tus manos, Guardián Estelar.

La entrega

Aproximadamente sobre las 04:12 o así —controla el tiempo como consideres—, un vehículo deportivo de altísima gama aparecerá por el polígono, conducido por una joven «socialité» que se hace la despistada. En realidad es una agente de Maknor, un traficante de armamento militar que ha llegado a un acuerdo con uno de los peces gordos de TechnoTech.

Su objetivo es sencillo: pegarse un buen golpe contra una de las farolas ubicadas entre las calles Heart y Diamond, curiosamente cerca de la furgoneta blindada que está haciendo rondas. Cuando dos de los guardias se bajen para «ayudar» a la chica, otro de ellos aprovechará para acercarse al maletero y hacerse con la maleta que contiene las «Tarjetas de red meteoríticas».

Una vez el paquete haya sido entregado, la conductora se subirá en su vehículo, que casi no presenta desperfectos, y se largará de allí cagando leches. El tipo que hace de mula llevará la maleta hasta el interior del centro de control y la guardará en una de las taquillas, donde será recogida por el supervisor a la mañana siguiente.

Queda en manos de los PJ como interrumpir esta cadena de eventos. Si usan la violencia o la astucia debería ser relevante. Hay cámaras por todo el lugar —de ahí el enrevesado plan de Maknor para entregar un producto militar— y si se pasan de listos esto debería sentar cátedra para acusaciones y problemas futuros.



¿Quién es Maknor?

En esta aventura, los PJ no deberían conocer a este cabronazo, pero por si acaso aquí dejamos la descripción de este mandamás criminal. Maknor es un hombre de piel morena, corpulento y musculoso, con la cabeza rapada y una enorme cicatriz que le recorre el centro del rostro. Se ha forjado un nombre en el submundo criminal gracias a su efectividad como contrabandista, y esto le ha permitido pasar de ser una mula de psicotrópicos sancionados por el Imperio a mover cargamentos de armamento militar.

Procedente del planeta Dihnuhah III, un mundo desértico carente de recursos y cuna de sinvergüenzas, contrabandistas y delincuentes. Ha estado varias veces en prisión y se ha fugado recientemente de una cárcel orbital de máxima seguridad. Aún así, tiene untados a varios cargos medios del Imperio para asegurarse cierta libertad a la hora de actuar en los sectores más vigilados, como es Perguilos I.



MILES DE CRÉDITOS POR NUESTROS GRITOS

Llega el momento de dar carpetazo final a la aventura. Los PJ han seguido el hilo que les hemos marcado y se han hecho con la «Tarjeta de red meteorítica». Han logrado eludir —o han masacrado vilmente— a las fuerzas de seguridad de TechnoTech, y se encuentran de nuevo en la apesadumada oficina de Kenneth Khaliff. El traficante de información sonríe mientras instala el aparato en uno de sus ciberterminales y procede a subir de nuevo las fotografías que Josh Peterson había peleado tanto por ocultar.

La Senso-Red no tarda en reaccionar: posiblemente cualquier afectado por lo que haya hecho Josh Peterson reúna las fuerzas suficientes al ver que las acusaciones por las RRSS al empresario empiezan a surgir. El movimiento en contra de los abusos de Peterson crecerá en unas horas o en unos días, condenando su memoria si fue asesinado en el Edificio ENSU-0054 o presionando hasta el punto en el que tenga que renunciar a su puesto.

Las consecuencias de todo esto las dejamos para ti. Obviamente, tu mundo posiblemente será muy distinto al que nosotros hemos jugado y tu mesa opinará lo mismo. Te dejamos unas cuantas preguntas, las cuales deberías contestar con tiempo después de que tus jugadores hayan completado la aventura:

» ¿Surgirá un movimiento de justicia social para denunciar a todos aquellos empresarios que han abusado de su poder?

» ¿El Imperio actuará para controlar los daños?

» ¿La Corporación Rayem cortará el suministro de ciertos servicios como medida para evitar que ocurran más casos como el de Josh Peterson?

» ¿La banda de Maknor removerá cielo y tierra para encontrar a quienes les han robado el equipo militar?

ADVERSARIOS

ESTADÍSTICAS ESTRELLAS ERRANTES

Pandillero del Ensanche

Nivel 1, Salud 3 (1d8), Defensa 2

Navaja 1d4 (2) o pistola 1d6 (3)

Causa 1 punto de daño adicional si 2 o más pandilleros atacan con él en el mismo Asalto.

Ciberpsicópata

Nivel 2, Salud 4 (2d8), Defensa 4

Implante 1d6 (3)

Causa Desventaja al esquivar sus ataques cuerpo a cuerpo.

Mercenario de Rayem

Nivel 2, Salud 10 (2d8), Defensa 4

Culatazo 1d4 (2), fusil de asalto 1d8 (4), granada 1d10 (5)

Ataca dos veces con el fusil de asalto.

Josh Peterson

Nivel 2, Salud 5 (2d8), Defensa 2

Pistola 1d6 (3)

Seguridad de TechnoTech

Nivel 2, Salud 7 (2d8), Defensa 3

Culatazo 1d4 (2), rifle de pulsos 1d8 (4) —no letal—, granada de contusión 1d12 (6) —no letal—

Nunca atacan solos. Si se ven superados en número, usarán su comunicador para pedir refuerzos.

Agente de Maknor

Nivel 3, Salud 16 (3d8), Defensa 2

Artes marciales 1d4 (2), pistola bláster 1d6 (3)

Si se ve en peligro, atacará tres veces con sus Artes marciales o dos con la Pistola bláster.

ESTADÍSTICAS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK

Pandillero del Ensanche

PV: 4 / ATQ: +1 / DEF: 9

Talentos: *Paliza*. Causa 2 puntos de daño adicional si 2 o más pandilleros atacan con él en el mismo Turno.

Armas: Pistola (1d6,-,-) o navaja (1d4).

Ciberpsicópata

PV: 8 / ATQ: +2 / DEF: 12

Implantes: Brazos reforzados y Piernas sintéticas.

Armas: Implantes (1d6 +2).

Mercenario de Rayem

PV: 12 / ATQ: +3 / DEF: 18

Talentos: *Lucha con fusil de asalto y Músculos de acero*.

Implantes: Sistema Puntería Inteligente.

Armas: Fusil de asalto (1d8, 3d6, 5d6) y 2 Granadas (5d6).

Blindaje: Armadura de Kevlar.



Josh Peterson

PV: 5 / **ATQ:** +0 / **DEF:** 12

Talentos: *Pico de oro y Red de contactos.*

Armas: Pistola (1d6,-,-)

Equipo: Kadokawa T-76

Blindaje: Ropa blindada (traje corporativo).

Seguridad de TechnoTech

PV: 9 / **ATQ:** +1 / **DEF:** 14

Armas: Pistola semiautomática (1d6,-,-).

Blindaje: Chaleco antibalas.

Agente de Maknor

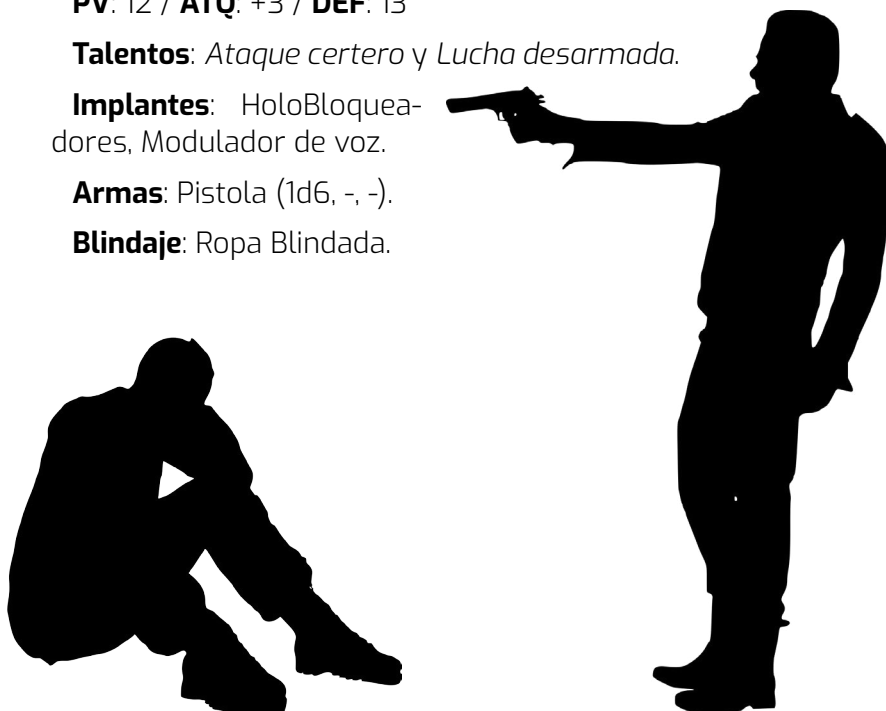
PV: 12 / **ATQ:** +3 / **DEF:** 13

Talentos: *Ataque certero y Lucha desarmada.*

Implantes: HoloBloqueadores, Modulador de voz.

Armas: Pistola (1d6, -, -).

Blindaje: Ropa Blindada.



CONVERSIÓN VE CYBERPUNK

«Un crédito por tu silencio» fue concebida para jugarse con Estrellas Errantes, pero su evidente tono cyberpunk hace que se pueda jugar con cualquier reglamento que trate este género. Como añadido, dejamos aquí plasmadas unas reglas de conversión rápida para el juego Vieja Escuela: Cyberpunk, publicado por el grupo creativo Grapas & Mapas.

ATRIBUTOS

- » **BIO:** FUE, DES, CON, Savage
- » **COM:** CAR, Urban, Punk
- » **PSI:** INT, SAB, Corporate
- » **TEC:** Cyber, Hardware

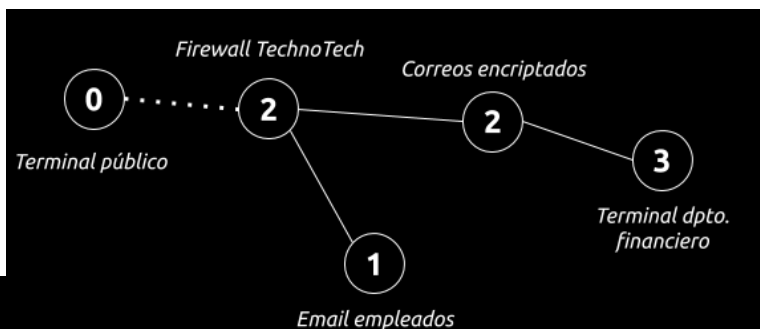
DIFICULTADES

Teniendo en cuenta la filosofía de «tira cuando sea necesario» no hemos considerado las tiradas de dificultad fácil.

- » **Dificultad** 11-15: Tirada normal.
- » **Dificultad** 16-20+: Tirada con Desventaja.

Nodo de TechnoTech

Por si necesitas la constelación de nodos del terminal público cercano a TechnoTech, aquí lo dejamos representado.



RECURSOS

FUENTES

Títulos interior: [Xolonium](#)

Títulos secundarios: [Oswald](#)

Párrafos básicos: [Exo](#)

ARTE E IMÁGENES

Composición de portada: [Pexels](#) ([callejón](#))

Grúa: [GDJ](#)

Horizonte: [Clker-Free-Vector-Images](#)

Maknor: [OpenClipart-Vectors](#)

Arma: [Clker-Free-Vector-Images](#)

Silueta 1: [mohamed_hassan](#)

Silueta 2: [BedexpStock](#)

OCASO SIDERAL

Logotipo: [Exploding planet](#), [Star prominences](#)

Retratos PJ: [Jeff Preston](#) ([108 Terrible Character Portraits](#))

Pinceles ficha de PJ: [r2010](#)

EL NAUFRAGIO

Logotipo: [Sinking Ship](#)

Fuente: [Postamt](#)

NOMBRE	Mortlerkin Wovar	
ESPECIE	Humana	NIVEL 2
OCUPACIÓN	Cable	PX 20

	VAL	DIF
BIO	6	14+
COM	9	11+
PSI	10	10+
TEC	11	9+

SALUD	DADO	d6
		13
	MÁX	
BLINDAJE	MÁX	3
ESENCIA	MÁX	d8
PODER	MÁX	0

ARMAMENTO	DAÑO	DU
Rifle de precisión	1d12	d6
Pistola láser	1d6	d8

PROTECCIÓN	Media (BLI 2, MEJ 2)
MEJORAS DE LA PROTECCIÓN	DU
Dispositivo de comunicación	



APARIENCIA

GREMIO	The Purples
--------	-------------

HISTORIAL
Especialista en seguridad informática
que fue expulsada de la compañía
dónde trabajaba por monitorizar los
escarceos del Comité de empresa en
los bajos fondos de Ciudad Cobalto.

EQUIPAMIENTO	DU
Célula de energía	d8
Saco de dormir	
Alimento	d8

IMPLANTES
Interfaz neuronal (50 cr)
Piel sintética (60 cr, +1 BLI)

TALENTOS
Cuerpo tecnológico
Esto me suena
Hacker
IA viva
Versatilidad (+1 TEC, ya aplicado)

NOMBRE	Rodger Keeltan	
ESPECIE	Humano	NIVEL 2
OCUPACIÓN	Contrabandista	PX 20

	VAL	DIF
BIO	8	12+
COM	12	8+
PSI	6	14+
TEC	9	11+

SALUD	DADO	d8
		18
	MÁX	
BLINDAJE	MÁX	2
ESENCIA	MÁX	d10
PODER	MÁX	0

ARMAMENTO		DAÑO	DU
Escopeta		1d10	d6
Granadas x2		1d10	-
Cuchillo de plasma		1d4	-

PROTECCIÓN	Media (BLI 2, MEJ 2)	
MEJORAS DE LA PROTECCIÓN		DU
Campo de fuerza (+2 BLI, 1 Intervalo)		d8
Propulsores (volar, 1 Intervalo)		d8



GREMIO The Purples

HISTORIAL

Joven líder de la banda de mercenarios «The Purples», un operativo que ofrece sus servicios como equipo de asalto y negociación en los suburbios cercanos a la zona financiera.

Perdió su pierna en un accidente militar del que no suele hablar mucho.

EQUIPAMIENTO	DU
Credstick	
Cuerda	
Linterna	d6
Baraja de póker holográfica	
Nave comercial (hipotecada)	

IMPLANTES
Ciberpierna (200 cr)

TALENTOS
Charlatán
El secreto es el cuidado
La suerte te acompaña
Sólo hay una forma de tratar con bichos
Versatilidad (+1 COM, ya aplicado)

NOMBRE

Esschazz Pallazz

ESPECIE

Blattorana

Ocupación

Piloto

NIVEL

2

PX

20



VAL

DIF

BIO

10

10+

COM

7

13+

PSI

8

12+

TEC

14

6+

DADO

d10

12

MÁX

SAUD

BLINDAJE

MÁX

2

ESENCIA

MÁX

d8

PODER

MÁX

0

ARMAMENTO		DAÑO	DU
Porra iónica		1d6	-
Cañón sónico (escopeta)		1d10	d6

PROTECCIÓN		Ligera (+1 BLI)
MEJORAS DE LA PROTECCIÓN		DU



GREMIO

The Purples

HISTORIAL

Ha salido de la cárcel orbital hace poco, tras ser condenada por participar en carreras ilegales.

Conserva un bólide que no está preparado para competición y necesita de forma urgente efectivo para pagar una deuda a uno de sus «sponsors».

EQUIPAMIENTO		DU
Herramientas de trabajo		
Spray de reparación		d6
Kit médico		d6
Utilitario volador		

IMPLANTES
Piel sintética (60 cr, +1 BLI)

TALENTOS

Conducción eficiente

Lucha y equilibrio

Temerario

Vehículo en propiedad

Ácidos estomacales (especie)

Caparazón quitinoso (especie)

Corredor escurridizo (especie)



NOMBRE	Adder Lonarim XVIX	
ESPECIE	Catlodio	NIVEL 2
OCUPACIÓN	Soldado	PX 20

	VAL	DIF
BIO	10	10+
COM	13	7+
PSI	13	7+
TEC	10	10+

	DADO	MAX
SALUD	d10	19
		MAX
BLINDAJE		3
		MAX
ESENCIA		d8
		MAX
PODER		0
		MAX

ARMAMENTO		DAÑO	DU
Rifle de asalto		1d8	d10
Revólver de plasma		1d8 +1	d6
Puños de acero blanco		1d4	-
Ataque mental (1 vez / ciclo axial)		1d6	-

PROTECCIÓN		Pesada (BLI 3, MEJ 4)
MEJORAS DE LA PROTECCIÓN		DU
Dispositivo de comunicación		
Binoculares		
Escudo de fuerza (+1 BLI, 1 Intervalo)		d8
Sistema de puntería mejorada		



GREMIO	The Purples
--------	-------------

HISTORIAL
Adder fue uno de los candidatos a
patriarca de su región natal, pero
prefirió marcharse para dejar el pues-
to a su hermano menor.
Tras regresar después de una campa-
ña de pacificación, encontró su hogar
destruido y su familia muerta. Ahora
sólo bebe y asesina por créditos.

EQUIPAMIENTO		DU
Célula de energía		d8
Cuerda		
Holopad con recuerdos		

IMPLANTES
Interfaz neuronal (50 cr)

TALENTOS
Artillero
Entrenamiento militar (rifles)
Maniobras tácticas
Y no conocerán el miedo
Consumo eficiente (especie)
Seudópodos (especie)

Todo el contenido de esta aventura es parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 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, nonexclusive 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.

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.

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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Black Hack Copyright 2016, **David Black**.

Estrellas Errantes Copyright 2017, **Carlos Julián del Cerro**.

Ocaso Sideral Copyleft 2018, **Adrián Diego**

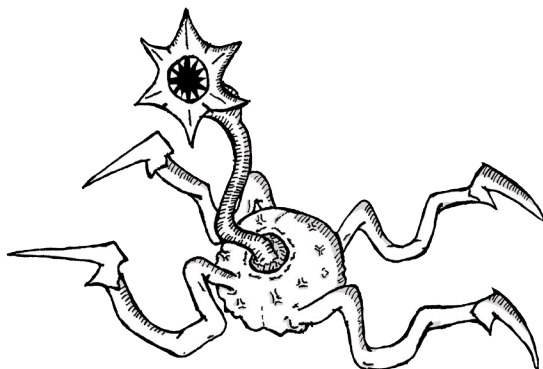
Estrellas Perfectas Copyleft 2020, **Adrián Diego**

Ocaso Sideral y todos los términos, lugares y personajes asociados a dicha ficción se consideran product identity y están bajo licencia CC-BY-SA.

Las imágenes empleadas en este documento pertenecen a sus autores.

END OF LICENSE





Si te ha gustado este contenido, encontrarás mucho más en nuestra sección sobre Estrellas Errantes y Ocaso Sideral en la bitácora.

<https://naufragio.net/estrellas-errantes/>

<https://naufragio.net/tag/ocaso-sideral/>



LOS SECRETOS VALEN CUANDO NADIE LOS CONOCE.

UN ALTO CARGO DE LA CORPORACIÓN RAYEM HA RECIBIDO UN MENSAJE ENCRYPTADO INSTÁNDOLE A PAGAR 5.000 CRÉDITOS O UNAS FOTOGRAFÍAS MUY COMPROMETEDORAS SERÁN LIBERADAS EN LA RED.

VOSOTROS SOIS QUIENES TENÉIS QUE COBRAR LA EXTORSIÓN. NECESITÁIS PASTA RÁPIDA, ASÍ QUE HACER DE INTERMEDIARIOS NO PARECE MALA IDEA.

¿SERÁ ESTE TIPO CAPAZ DE PAGAR UN CRÉDITO POR VUESTRO SILENCIO?

EN ESTA AVENTURA PARA ESTRELLAS ERRANTES, LOS PROTAGONISTAS SE ENFRENTARÁN A UNA AMENAZA MUNDANA EN LOS SUBURBIOS MÁS INFAMES DE CIUDAD COBALTO, UNO DE LOS NÚCLEOS URBANOS DE PERGUILOS I.

RECOMENDADA PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 A 2.