

## DESAFÍO PARA EL ZORRO

“Desafío para el Zorro” es una aventura para MECHWARRIOR preparada para 4 a 6 jugadores con personajes con niveles intermedios. A diferencia de otros módulos que he escrito, en éste sólo se permite un personaje por cada jugador, si bien no hay ninguna categoría especial y pueden ser de cualquiera que deseen, menos de miembros de los Clanes. Todas las referencias en cuanto al modelo de Mechs y tipo de armamento están comentados en el **MANUAL DE REFERENCIA TECNICA 3025 y 3026**. Las reglas a utilizar son las contenidas en el juego de **BATTLETECH** y **MECHWARRIOR: Segunda versión**.

### Para el Director de Juego.

Durante uno de los muchos viajes interplanetarios entre el **3020** y el **3025** que los jugadores tendrán a lo largo del tiempo por algún sistema de Casa Steiner, serán el objetivo del **Zorro Espacial**, el cual les hará pasar un mal rato. Con semejante afrenta en su orgullo, es probable que los PJ quieran saber algo más sobre este extraño personaje, lo que les llevará al planeta **Dalkeith**, base de operaciones del bandido. Allí se sumergirán en un pueblo con escasa tecnología y, en una auténtica vuelta a los tiempos del colonialismo español, perseguirán a caballo al escurridizo Zorro( esto no es un homenaje a Antonio Banderolas, sino a la historia del Zorro). Si todo va bien, acabarán descubriendo la conexión que tiene éste pintoresco personaje con Katrina Steiner, con Heimdall y el CIL, desenmascarando una posible rebelión interna a manos de un partidario del duque Frederick Steiner, el cual pensaba utilizar el planeta para una nueva campaña para empeorar la opinión pública de Katrina.

### Equipo de los personajes.

El equipo estará acorde con la profesión del PJ además del material al que tengan acceso. Como es lógico, llevarán todo el equipo adquirido en anteriores campañas, si esto es posible. El tonelaje de los mechs, cazas y vehículos no es relevante, puesto que apenas van a tener tiempo de usarlos. Esta es una aventura exclusivamente a pie.

### Introducción.

El espacio profundo: más allá de donde la gente normal y corriente haya llegado nunca jamás en sus cortas y simples vidas. Tras una de las muchas misiones que el grupo ha tenido a lo largo de la frontera Steiner, los PJ aguantan como pueden el claustrofóbico espacio de la nave de descenso (que si no es de su propiedad, será una de clase **Union** o **Leopard**, dependiendo de los mechs que lleven). De repente, las luces de los pasillos comienzan a parpadear y se apagan, quedando sólo la luz de emergencia. Si algún PJ se dirige al puente de mando, allí les informan que los motores han dejado de funcionar misteriosamente dejando a la nave sin capacidad propulsora, si bien antes de que empezase a perder toda la energía, se detectó en el radar una nave de descenso de clase **Overlord** que llevaba su mismo vector de aceleración. Aunque miren a través del cristal del puente, es difícil ver la silueta de la nave, ya que está pintada de negro y apenas es perceptible en el espacio.( tirada de Percepción+4. En los monitores de la nave se lee el siguiente mensaje:

• “ARMAS DESACTIVADAS. CONDICIÓN DE DEFENSA: 0. ENERGÍA AGOTADA”

Una vez que las naves se han acoplado, una compuerta de comunicación se conecta sobre el casco de la nave. Al abrirse la puerta, aparece un escuadrón de 6 hombres que mientras vigilan que nadie haga un movimiento en falso, dejan aparecer a una séptima ataviada con traje negro y capa azabache. Su cara está cubierta con una máscara que sólo le deja al descubierto la mandíbula. Sobre su cabeza, un sombrero negro con alas muy delgadas se une a su máscara. En su cintura se ve un cinturón marrón con una espada y una daga.

- “Saludos, caballeros. Permitid que me presente: me llaman el Zorro y ahora mismo os estoy abordando para pedir os unas pocas monedas para mis queridos conciudadanos. Si sois tan amables...”

**Si los PJ acceden**, se llevará la mitad del dinero que posea cada jugador (no pueden ocultar nada si no lo han hecho antes de ser abordados. En ese caso, descubrirán el dinero con una tirada de Percepción teniendo de penalización la diferencia de la tirada base que hayan sacado). Una vez terminada la “extracción”, se marchará y al cabo de un tiempo volverán a funcionar los motores.

**Si los PJ no acceden**, él sacará su espada y una pistola Sternsnacht que llevaba en la espalda.

- “Entonces, me obligáis a usar la fuerza. Dadme enseguida todo el dinero que tengáis.”

Si no consiguen detenerle, recogerá todo el dinero de la nave y se marchará. El Zorro tratará de alcanzar el combate cuerpo a cuerpo con el que parezca el líder, momento en el que le desarmará y lo tomará de rehén. Una vez conseguido todo el dinero, soltará al rehén y se marcharán, momento en el que los motores volverán a funcionar, reduciendo la impulsión de la nave. Ni qué decir tiene que si los jugadores derrotan al Zorro y a sus secuaces, la aventura se puede dar por finalizada y os podéis marchar a por unas birras aprovechando el tiempo libre.

### **El planeta Dalkeith.**

Una vez que la nave aterriza en el planeta que tuviesen destinado, uno de los controladores de vuelo se les acercará mientras salen de la nave.

- “Me parece que habéis tenido un encuentro con el Zorro, ¿verdad? Lo sé porque ha marcado un el casco de la nave una gran zeta característica de él.”

Si hablan con el controlador de vuelo, él les llevará a hablar con el jefe de seguridad del espaciopuerto.

- “Si queréis saber algo más sobre el Zorro tenéis que viajar al planeta Dalkeith, en donde se sabe que tiene su base de operaciones.”

### **La ciudad de Pueblocielo.**

Al llegar al planeta, los encargados de la aduana indicarán a los PJ que necesitan un permiso especial para poder transportar sus ímechs en el planeta, por lo que tendrán la opción de dejarlos en el hangar con la nave de descenso (450 B-C diarios y probabilidad de ser robados con **10+** en 2d6) o en hangares individuales (10 B-C cada hangar diario,

sin mantenimiento ninguno y probabilidad de ser robados con **7+** en 2d6). Una vez solucionado el problema del almacenaje, les informarán que dentro de una semana tendrán los permisos, aunque antes exigirán que se identifiquen para poder informarse sobre su afiliación.

En cuanto hayan dejado los mechs en el astropuerto, un taxi les ofrecerá sus servicios para llevarles hasta el hotel más cercano por 2 B-C. Como los PJ se verán obligados a dejar sus vehículos en el astropuerto para revisar los permisos e incluso el DJ debería guardar cierto control sobre las armas que los PJ pretendan llevarse consigo (llegando incluso a negarles ningún tipo de arma si se ponen muy pesados), no tendrán más opción que aceptar. Mientras dura el viaje, verán el aspecto del planeta al que acaban de llegar: un gran desierto lleno de cañones y desfiladeros que se asemejan mucho al antiguo oeste americano de la Tierra.

- “Mientras observáis el desolado paisaje que se abre camino alrededor de la solitaria carretera por la que circula el taxi, notáis un temblor que parece aumentar levemente y el taxista detiene el vehículo por temor a estrellarse. A cierta distancia de vosotros aparece un caballo desde uno de los desfiladeros que atraviesa el desierto al galope. Su jinete va vestido completamente de negro y capa y su rostro permanece oculto tras su máscara. Tras él, dos tanques de la clase *Hunter* le persiguen disparando sus ametralladoras. El misterioso jinete parece dirigirse a las colinas más cercanas a él para esconderse de las ráfagas que pretenden abatirle. Sin embargo, cuando parece que los tanques obtendrán su codiciada victoria, se detienen como si se les hubiese agotado el combustible. Aunque continúan disparando sus ametralladoras, el jinete ya casi ha desaparecido entre los riscos y se encuentra fuera de su alcance. Parece que el Zorro ha vuelto a escaparse.”

**1.- Entrada principal.** En esta zona es donde más se ha notado el encuentro que acabáis de presenciar. El gran aparcamiento que está situado en un extremo se ha convertido en una chatarrería de metal fundido. Algunas zonas de los muros presentan varios boquetes de gran envergadura. Un matón se encuentra en la entrada al recinto intentando custodiar lo poco que queda de la entrada. *Con una tirada de Percepción notarán que del muro izquierdo sobresalen unas pequeñas ranuras parecidas a ventanas para situar francotiradores.*

**2.- Sala de reuniones 1.** Esta es una amplia sala de reuniones vacía. Podeis ver varias mesas bastante desgastadas por el tiempo. Unas sillas de igual estado completan el mobiliario existente.

**3.- Sala de ocio.** Una gran sala con ventanas y alguna que otra mesa de billar os indica que habéis entrado en la sala de ocio de la base. Al fondo de la sala veis una puerta cerrada. Junto a la mesa de billar, dos soldados se han agazapado con las armas preparadas. *La puerta que comunica con la sala 4 está cerrada con llave (Sistemas de Seguridad con un +3). Al lado de la mesa de billar hay 6 tacos de billar que pueden usarse como bastones(daño: 1d6+2).*

**4.- Guardarropa del personal.** Esta pequeña habitación parece ser un guardarropa. Hay 10 trajes de soldado y 5 tarjetas de identificación. *Si además efectúan una tirada de Percepción con una penalización de +2, encontrarán unas llaves bastante desgastadas.*

*Estas llaves pertenecen a las celdas de la base, pero este dato no se deberá dar a conocer a los PJ todavía.*

**5.- Sal6n comedor.** Esta gran sala es el comedor de la base. Aunque ahora est6 vac6o, excepto por los cuerpos de los soldados muertos en el combate anterior, 6ste sitio os revela la gran cantidad de personal que puebla esta base: unas 20 mesas para 4 personas y una gran mesa para 3. La habitaci6n tiene adem6s 5 salidas m6s sin contar por la que hab6is entrado. Los 10 soldados muertos no poseen nada m6s que la ropa ensangrentada y rota que tienen puesta. *Las dos puertas superiores y las dos de la izquierda est6n abiertas. La puerta inferior debe abrirse con una penalizaci6n de +2 a la tirada de Sistemas de Seguridad. La de la derecha tiene una penalizaci6n de +5.*

**6.- Habitaci6n del cocinero.** Esta habitaci6n est6 bastante sucia debido a la gran cantidad de fogones y hornos que se encuentran en la zona Norte. Alrededor del lugar se puede ver otra secci6n un poco m6s limpia que corresponde al cuarto del cocinero. En el muro Este veis una ventana con barrotes. *El cocinero se encuentra en este momento debajo de la cama y atacar6 a cualquiera que se decida a examinar esa zona de la habitaci6n. Aunque no tiene ning6n tipo de arma de fuego, tiene en su poder dos cuchillos largos (2d6+2) que usar6 contra el que lleve una protecci6n pesada o menor. Si los PJ consiguen desarmarle, se rendir6 inmediatamente.* Thomas Sanders, que as6 es como se llama, conoce la localizaci6n de la habitaci6n de Redjack Ryan y la existencia de un transporte pesado con suministros que ha llegado hace un par de d6as. Aunque no acompa6ar6 a los PJ por propia voluntad, les indicar6 el camino para llegar hasta el cuarto de Redjack.

**7.- Cuartos de ba6o.** Son los aseos del personal de la base. Hay una toalla tirada en el suelo. En estas habitaciones no hay nada.

**8.- Sala de guardia 1.** Acab6is de llegar a una de las salas de guardia de la base. Hay un total de 10 camas repartidas por toda la habitaci6n. Hay una puerta en el lado opuesto a d6nde est6is. *Si se dedican a buscar en la sala, encontrar6n 3 trajes de camuflaje sin ning6n dispositivo para que funcionen. Adem6s, encontrar6n 10 cartuchos para escopeta.*

**9.- Celdas.** Os encontr6is en el 6ltimo lugar que querr6is ver: las celdas. Estas habitaciones s6lo contienen dos inc6modas literas y una ventana con barrotes. *Las puertas se abren con las llaves que se encuentran en el guardarropa del personal (HABITACI6N 4). En caso de no disponer de 6stas, podr6n abrirla con una penalizaci6n de +5, si tienen ganz6as o, si no las tienen, con un +10.*

**10.- Habitaci6n de los francotiradores.** Esta habitaci6n se encuentra cubierto por 7 cad6veres que parec6an ser francotiradores. Por las paredes hay restos de metralla lo que os hace suponer que han sido v6ctimas de unas granadas. *Si registran a los francotiradores, encontrar6n un total de dos fusiles Zeus y cuatro cargadores de munici6n para estos. Adem6s, uno de ellos a6n tiene una maxigranada que se soltar6 y explotar6 cuando le muevan./-DDD*

**11.- Sala de guardia 2.** Esta habitaci6n contiene 6 literas para el personal de la base. Junto a tres de estas hay 2 guardias. *Si han abierto la puerta de repente, los guardias*

*recogerán sus fusiles y atacarán a los PJ. En caso contrario, deberán hacer una tirada de Percepción con un +4 para darse cuenta.*

**12.- Sala de computadores.** La sala parece ser la central de ordenadores, a pesar de que sólo hay un computador y un proyector holográfico. Junto a ellos, 5 técnicos se encuentran agazapados en el suelo. *Estos técnicos, al ver a los PJ, se rendirán sin oponer resistencia. Si los PJ intentan utilizar el computador, verán que el teclado ha sido destruido y el proyector dañado debido al ataque anterior. Si interrogan a los técnicos, éstos darán la localización de Redjack Ryan pero se negarán a acompañarlos (HABITACION 22).*

**13.- Arsenal.** El lugar parece ser el arsenal de *Redjack Ryan*. En el arsenal hay tres *aturdidores sónicos* con 2 plantas de potencia portátiles, 10 *cuchillos* de supervivencia (1d6+2), 5 *pistolas automáticas* con 8 cargadores y 7 *bayonetas*.

**14.- Vestuario.** Acabáis de encontrar el vestuario de la base. En el vestuario hay 10 *monos de técnico*, 4 *protecciones ligeras*, 2 *chalecos antibalas* y un *chaleco Ablativo/antibalas* (abs:20).

**15.- Habitación del “ESCUADRÓN NOCTURNO”.** Acabáis de encontrar los aposentos de los asesinos a sueldo de *Redjack Ryan*. Estos se encuentran aquí y parece que os estaban esperando. *El principal objetivo de los componentes del Escuadrón Nocturno es abandonar el complejo y llegar hasta sus mechs, momento en el cual se alejarán de la base y se dirigirán al astropuerto. No se arriesgarán a caer en manos de los PJ, por lo que, en un principio, tratarán de hablar con ellos. No dirán nada con respecto a las bacterias y, por supuesto, no dirán cómo hacen para poder utilizarla en sus mechs. Si los PJ intentan interrogar a los PNJ o los atacan, éstos combatirán solamente para facilitar su huida, lo que no les tiene que costar mucho ( mira sus características más abajo). Si los PNJ escapan, los PJ verán que la habitación está vacía.*

**16.- Sala de proyección.** El interior de esta sala está empapelado de rojo y una bombilla de igual color ilumina un sillón en el centro de la sala. *Todo el que se sienta y cierre la puerta experimentará una gran sensación de placer durante media hora, ya que lo que hay aquí es un proyector de holovideos pornográficos. Los que lo hayan experimentado tienen un +5 a cualquier tipo de tirada hasta que no haya dormido 12 horas seguidas (el placer se paga caro, chavales).*

**17.- Aseos de los oficiales.** Este lugar parece ser unos aseos. En el suelo, y bajo un montón de escombros veis a 8 personas muertas. *Estos personajes no llevan ningún tipo de documentación ni armamento alguno.*

**18.- Acceso al patio exterior.** Esta sala contiene únicamente un par de muebles y una puerta al fondo, aparte de 10 guardias que os han visto. *La puerta está cerrada (+3).*

**19.- Patio Exterior.** Este parece ser el lugar en donde se encuentran los vehículos de mantenimiento del cuartel. El muro exterior parece haber sido construido con materiales bastante resistentes para evitar derrumbamientos o incursiones de Mechs. *Con una tirada de Percepción +1 notarán que la mayor parte de los vehículos no contienen material de mantenimiento, sino anclajes para Battlemechs.*

**20.- Hangares.** En este lugar hay 2 *transportes pesados* con víveres, 1 *jeep*, 1 *CGM* sin ningún sistema de comunicaciones, 10 *motos* y 10 *aerociclos*. La salida está *franqueada por una reja electrificada que causará 10d6+10 a todo el que se atreva a tocarla sin guantes aislantes*. El sistema para desconectarla se encuentra en la habitación 22.

### **PNJ del módulo.**

Soldados de la base: CON 5; REF 6; INS 4; INT 3; Armas de fuego 3; Armas blancas 2; Combate cuerpo a cuerpo 2; Percepción 3.  
Thomas Sanders: CON 2; REF 4; INS 5; INT 4; CAR 3; Armas blancas 4; Combate cuerpo a cuerpo 3; Infiltración 4; HP cocinar 4; Computadora 1.  
Redjack Ryan: CON 4; REF 6; INS 6; INT 4; Armas de fuego 4; Liderazgo 3; ; Táctica 2; Pil/Dis Mech 4; Percepción 2; Conducir 1.  
Otros PNJ: CON 3; REF 4; INS 3; INT 4; Combate cuerpo a cuerpo 2; Percepción 3.

### **Miembros “ESCUADRÓN NOCTURNO”**

Comdte Erik Cat: CON 5; REF 7; INS 6; INT 5; Armas de fuego 4; Armas blancas 3; Combate cuerpo a cuerpo 2; Táctica 5; Liderazgo 4; Percepción 3; Pil/Dis Mech 5.  
Mechw. Victos Cat: CON 3; REF 7; INS 5; INT 4; Armas de fuego 2; Armas blancas 3; Combate c.a cpo 4; Percepción 2; Interrogatorio 3; Medicina 2; Pil/Dis Mech 4.  
Mechw. Samos Cat: CON 4; REF 6; INS 7; INT 4; Armas de fuego 4; Armas blancas 4; Combate cuerpo a cuerpo 4; Técnica/Battlemech 4; Percepción 2; Pil/Dis Mech 4.

El equipo que lleva el “ESCUADRÓN NOCTURNO” consiste en 2 *pistolas láser de impulsos* (daño: 3d6), un *vibrocutchillo*, un *Medipack* y un *traje de mecharrior* con neurocasco y chaleco refrigerante menos el comandante que lleva, en lugar de una de las pistolas láser, un rifle *Mauser* (daño: 3d6+3) con una *vibrobayoneta*.

### **DATOS DE LOS BATTLEMECHS.**

*Marauder-M* ( Erik Cat ) – El Mech ha sufrido daños estructurales en las siguientes zonas:

Brazo izquierdo – 5 casillas. Torso derecho – 8 en el frontal y 3 en posterior.  
Pierna derecha – 6 casillas. Torso central – 10 casillas en el frontal.  
Cuenta además con el siguiente armamento extra:  
Brazos derecho e izquierdo – CA/5. Torso Izquierdo – AMLA/15 y 2 tn de munición.  
Cabeza – 16 casillas extra de blindaje y 1 AMCA/4.  
Torso derecho – 6 radiadores y 1 tn de munición AMCA/4.  
Piernas – 2 retrorreactores en cada una.

*VICTOR* (Victos Cat ) – Este Mech tiene un fallo de energía en el CA/20. Con 8+ se quedará encasquillado durante todo el combate.  
Cuenta además con el siguiente armamento extra:  
Brazos derecho e izquierdo – CA/5. Torso Izquierdo – 2 tn de munición de CA/5.  
Cabeza – 16 casillas extra de blindaje y 1 AMCA/4.  
Torso derecho – 6 radiadores y 1 tn de munición AMCA/4.

*HUNCHBACK* ( Samos Cat ) – Este Mech tiene un fallo en 2 actuadores de la pierna derecha(-2PM).

Cuenta además con el siguiente armamento extra:

Brazos derecho e izquierdo – CA/5. Torso Izquierdo – 2 tn de munición de CA/5.

Cabeza – 16 casillas extra de blindaje y 1 AMCA/4.

Torso derecho – 6 radiadores y 1 tn de munición AMCA/4.