

# CAERDROIA

**PARTIDA:  
VACACIONES EN EL M.A.R.**

**+**

**LA SINCRONÍA DRENEL**

**Tiempos Interesantes 3**



# CAERDORIA

## TIEMPOS INTERESANTES PARTIDA: VACACIONES EN EL M.A.R. Y LA SINCRONÍA DRENEL

### CRÉDITOS

**Autor:** Fernando Segismundo Alonso Garzón (Viajero Salvaje)

**Diseño de maquetación:** José Francisco Riera Díaz

**Ilustraciones Interiores:** Las ilustraciones no usadas anteriormente en el manual de Caerdoria, el autor es BizzSS

*Material within this product is reproduced with permission from Pinnacle Entertainment Groups from Savage Worlds Core Rules Deluxe Edition and Science Fiction Companion available at [www.peginc.com](http://www.peginc.com)*

*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Groups. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as the quality, viability, or suitability for purpose of this product*



VIAJERO SALVAJE





# Vacaciones en el M.A.R.

## ASIGNACIÓN DE VACACIONES

El general Anton Lamar llama al grupo a su despacho. Por cómo les habla cuando los recibe parece claramente molesto por algo, pero ellos no son conscientes de que hayan hecho nada que podría haber causado ese enfado en su superior. Después de quejarse durante algunos minutos sobre la, según él, innecesaria burocracia del Protectorado les comunica que debido al cambio que se realizó en sus fichas personales para intentar ocultar el incidente del Bahía Botánica (se les ha cambiado la fecha de nacimiento y la fecha de ingreso en la armada), el sistema ha avisado de que han alcanzado el límite permitido por ley de acumulación de vacaciones sin disfrutar. Lamar les pide, no... les ordena, que disfruten esas vacaciones para no despertar sospechas

Dada la cantidad de créditos vacacionales acumulados de los que disponen y que, aunque ya no estén oficialmente bajo sospecha, el grupo tampoco es libre de moverse como quiera por el sector, de modo que se ha decidido enviarles a Eniqüa a disfrutar del mes y medio de vacaciones que les correspondería. Eniqüa es uno de los M.A.R. (Mundo de Animación y Recreo) más conocidos, con unas instalaciones que vienen desde la época anterior a la Guerra Corporativa y que se encuentra muy cerca de Irina VI.

A continuación el general les describe un poco el planeta y las instalaciones donde van a estar alojados: Allí residen muchos ex militares del Protectorado y mercenari-

os de alto rango retirados; y es común ver muchos militares en activo disfrutando de sus períodos vacacionales en compañía de sus familias. En el complejo donde se van a alojar se encuentra una de las instalaciones de Congresos más importantes del espacio humano, donde científicos de todas partes acuden a exponer sus teorías más revolucionarias. El grupo residirá en el hotel principal y mediante su Dimu (dispositivo de muñeca) podrán acceder a todos los servicios (legales) de las instalaciones sin coste alguno dentro de un cierto límite. Cualquier cosa que el sistema del hotel considere fuera de lo común se les recordará que debe ser abonado por separado.

## LA LLEGADA AL HOTEL

El hotel “Brian Naveiras”, donde se aloja el grupo, tiene un espaciopuerto privado para naves de descenso de tamaño medio. El grupo desciende en una de esas naves desde la nave en órbita y son trasladados desde el espaciopuerto hasta el hotel en un vehículo también propiedad del hotel. El vehículo no tiene conductor, es guiado por una IA con ciertas limitaciones, por tanto los recién llegados pueden interactuar con la IA pero sólo con respecto a las instalaciones del hotel y a los detalles generales de Eniqüa.

El hotel donde se alojan tiene doce plantas, y ellos se alojan en la planta decimoprimera. No es lo más normal, pero parece ser que el sistema les ha asignado





a esa planta que es bastante cara. También, dentro del fallo del sistema en cuanto a asignación de habitaciones, se les ha asignado una habitación menos que el número de jugadores, por lo que dos de los personajes tendrán que compartir una habitación con dos camas. La informática falla incluso en las sociedades más tecnológicas.

El ascensor que lleva hasta la planta decimoprimer -que es distinto al resto al ser la decimoprimer una planta más “noble”, es bastante lento y en su interior suena una monótona música (en teoría relajante) que no parece cambiar nunca.

Las habitaciones asignadas al grupo son de gran calidad: camas repulsoras en lugar de camas con colchón, proyector de imágenes en 2D y 3D (el 2D parece que se está poniendo de moda gracias a una oleada retro) y todo tipo de comodidades. Al ser militares en activo se les indica que pueden portar una daga (normal) en el cinturón, pero nada más.

No hay vehículos particulares, solo existen los proporcionados por el complejo hotelero.

**ATENCIÓN:** En este momento acuérdate de pedir a tus jugadores que hagan cuatro tiradas de Notar cada uno, y anota los resultados en el orden que los han obtenido. Esas tiradas serán necesarias en determinados momentos de la partida para determinar si se dan cuenta de algunas cosas y, con este método, te ahorras el poner sobre aviso a los jugadores de que está ocurriendo algo digno de atención, lo que podría crear situaciones de metajuego. Durante la lectura de esta partida podrás ver mencionadas estas tiradas como “TI iniciales”.

## PRIMER DÍA

Es importante que cada vez que vayan a sus habitaciones o salgan de ellas les describas la música monótona del ascensor. Por un lado, de cara a los personajes, se les grabará la situación del ascensor



y en el futuro lo enlazarán con otras cosas; por otro lado, de cara a los jugadores les transmitirá la adecuada sensación de hastío y agobio con el ascensor.

Puede ser cansino e irritante para ellos, pero verás el porqué en la partida de “*La Vida de Brian*” (donde los personajes viajan al pasado justo al momento donde se está inaugurando este resort de vacaciones). Si preguntan el porqué de la música repetitiva les dirán que se estropeó hace muchos años y nadie ha conseguido arreglarlo. El único que dominaba bien las reparaciones del ascensor era el androide que hacía de ascensorista y, como los androides fueron retirados ahora ya no hay posibilidad de consultarle. Si no preguntan escucharán una conversación entre dos clientes en la que se explica eso.

En el resort vacacional, aparte de poder estar en la playa, dormir o el bar y otros locales de entretenimiento variados, tiene la posibilidad de participar en actividades programadas cada día. El personal de animación del resort insiste a los clientes en que participen (es lógico, ya que su sueldo depende, en parte, del número de participantes en las actividades). Este primer día hay una excursión por el zoológico de animales exóticos, una competición de lanchas rápidas y subir en el funicular para ver (desde la distancia) los gigantescos restos de la nave generacional que llegó a Eniqüa (la visita a los restos está prevista para otro día).

Tus jugadores pueden decidir repartirse entre las tres actividades, ir todos juntos, participar unos sí y otros no... no los fuerces.

**ATENCIÓN:** Como podrás ver en la partida hay momentos importantes que se desarrollan durante esas actividades, puede que los primeros días los integrantes del grupo no quieran participar en nada y se dediquen a procrastinar en las instalacio-

nes vacacionales. No te preocupes, tienen muchos días libres para participar en las actividades. Rota las actividades descritas en estos primeros días hasta que participen en alguna.

Si en algún momento deciden fijarse en algo en particular entre el público que observa las actividades, podrán ver a uno de los integrantes del servicio de seguridad del complejo que les observa disimuladamente a ellos en lugar de las competiciones (en caso de que no decidan fijarse, quienes hayan pasado la primera TI serán quienes se den cuenta). Se trata de The-  
rion Parsons, un hombre que parece tener una edad demasiado avanzada como para estar en un servicio de seguridad activo, y que tiene una cicatriz que le cruza la mejilla izquierda hasta el ojo.

## EXCURSIÓN POR EL ZOOLOGICO:

El zoológico cuenta con animales exóticos traídos de todos los rincones del espacio humano. Estos animales son mantenidos en una reserva gigantesca con entornos naturales adaptados para ellos. Los visitantes se desplazan por el recorrido marcado en unos vehículos gravitatorios bipლა.

Si quieres montar algún incidente durante la visita haz que sea en el territorio de los lobos Blashtok, que puedes encontrar en el bestiario, capítulo **Xenos** del manual de *Caerdroia*. En caso de que no quieras montar ninguna escena de incidente real pero veas que, narrativamente, sería una buena idea meter un poco de tensión, puedes hacer que el vehículo en el que va alguno de los integrantes del grupo pierda el control girando sobre sí mismo y después se pare mientras la IA reinicia el vehículo. Mientras se reinicia puedes describir como algún tipo de animal (con pinta de peligroso, por supuesto) se va acercando

a ellos con cautela. Es un buen momento para una Tarea Dramática si lo crees conveniente (de reparación o para llegar a un lugar seguro).

## COMPETICIÓN DE LANCHAS RÁPIDAS

Esta competición es ideal para tentar a los integrantes del grupo con la desventaja Arrogante o a los que sean pilotos. Se trata de una competición bastante conocida porque una vez al año, aunque no es ahora, las competiciones se emiten por holovisión para todo el espacio humano. Así pues, aunque no se estén emitiendo en ese momento, las competiciones de lanchas siempre llaman la atención entre los clientes del complejo vacacional.

Se trata de un recorrido marítimo, a realizar con unas lanchas rápidas -proporcionadas por la organización para que nadie tenga ventaja- con bastantes giros y que atraviesa una zona de corrientes marinas.

A efectos de juego se trata de una competición que dura seis rondas. Durante cada ronda los jugadores tomarán decisiones que harán que avancen una distancia mayor o menor y al final de las seis rondas, quien haya avanzado más distancia será el ganador. En caso de que no participen todos los integrantes del grupo (lo más normal) haz que el resto de los jugadores hagan las tiradas correspondientes a alguno de los otros competidores (que tendrán, por defecto, d6 en las habilidades necesarias, salvo uno de ellos que es un Comodín y tiene pilotar d8).

A continuación se incluye una descripción con el nombre de la maniobra, la tirada de Pilotar necesaria para realizarla exitosamente y la distancia ganada con esa maniobra.

- *Navegación normal:* Distancia ganada igual a 1. Se solventa con una tirada exitosa de Pilotar..
- *Interponerse ante los contrincantes:* Distancia ganada igual a 0,5. Cada rival frente al que la maniobra haya sido exitosa tiene distancia -1. La tirada se solventa con tiradas enfrentadas de Pilotar con cada uno de los contrincantes a los que se espera derrotar.
- *Hacer un giro muy cerrado por dentro de la curva para ganar distancia:* Distancia ganada igual a 1,5. Se solventa con una tirada exitosa de Pilotar -2.

Un fallo en cualquiera de los chequeos de pilotaje implica que el piloto ha maniobrado mal y ha tenido que recuperar el curso de la carrera: Distancia -0,5.

A mayores de las cartas de iniciativa, saca una carta por cada una de las rondas de la competición. Estas cartas representan eventualidades que surgen durante la misma:

- *Trébol:* Una fuerte corriente marina inesperada. Todos los participantes que no hayan obtenido un aumento en su tirada de pilotaje pierden 0.5 de distancia.
- *Figuras:* Representan el favor del público. Aquellos participantes cuyo palo de la carta de iniciativa sea el mismo que la carta de favor del público ganan 0,5 de distancia.
- *Dos / Tres:* Racha de viento. Si sale una de estas dos cartas los participantes cuyo palo de la carta de iniciativa no corresponda a la de la carta de eventualidad pierden 0,5 de distancia, el resto no sufrirán ninguna consecuencia por la racha de viento.



## SUBIDA EN EL FUNICULAR

Es una excursión para disfrutar de las vistas. No ocurre nada interesante, pero puedes poner nerviosos a los jugadores con frases como “se balancea extrañamente”, “la pintura de la barquilla tiene rozaduras recientes en una esquina del suelo, junto a una trampilla”, etc.

Sí que es importante que describas como en la estación del funicular, en una de las paredes, hay un agujero de impacto de un rifle bláster (por la partida de La Vida de Brian). El impacto se ve claramente que es muy antiguo. Si los PJ preguntan, el encargado en ese momento, o el operador del funicular, les dirá que no sabe exactamente con fue, pero que data de cuando se inauguró el complejo turístico y que la dirección decidió dejarlo porque sería “un bonito detalle para la gente adecuada”.

## SEGUNDO DÍA

Los integrantes del grupo no han tenido ningún contratiempo ni peligro durante la noche (salvo los que ellos mismos hayan querido buscarse). El ascensor sigue con la misma música y alguno de los huéspedes que comparten planta cuchichean sobre la posibilidad de que nuestros héroes pertenezcan a la sección de operaciones negras (la Fuerza Omega). Si deciden fijarse en ello, se dan cuenta de que el hombre de la cicatriz continúa observándoles.

Actividades programadas para el día: Competición de lanchas rápidas, excursión a las ruinas de la nave generacional o competición de escalada.

## COMPETICIÓN DE ESCALADA

Se resuelve mediante seis rondas en las que los participantes realizarán chequeos de Tregar. Al finalizar las seis rondas,

quien haya obtenido una mayor distancia habrá ganado la competición.

Un éxito hará avanzar una distancia de 1; un aumento o más hará avanzar una distancia de 2. Un fallo en la tirada limitará el avance a una distancia de 0,5. Pifiar hará que la persona caiga y se activen las medidas de seguridad para que no se estrelle, quedando descartado de la competición.

Este segundo día, bien sea en las lanchas o en la escalada es cuando un agente Drenel intenta matar al participante. En caso de que no participen en nada, el intento vendrá por parte de una persona que intenta seducir a alguno de los PJ.

Desarrolla la escena de la siguiente manera: el contrincante (u objeto de deseo) comienza a hablar con el PJ y, tras decirle que ha estado bien conocerle pero que tiene que morir, saca un cuchillo y ataca al héroe. Si la siguiente TI a utilizar por el PJ es exitosa podrá darse cuenta de que el atacante extrae el cuchillo y este no contará con Ventaja (superioridad si ya estás usando SWEA para dirigir esta partida.) El atacante contará con ventaja si la TI no es exitosa.

Bien cuando el atacante esté derrotado, o bien cuando el héroe esté a punto de morir, el atacante recibe un disparo de bláster en la cabeza que se la destroza (recordemos que el bláster causa una pequeña explosión en el lugar donde impacta).

El tirador -para conocimiento exclusivo del Director de Juego- ha sido Therion Parsons en el rostro, pero en la sesión, por mucho que lo intenten no pueden localizar al tirador, lo que quiere decir que ha sido un disparo a una distancia extrema. Este hombre sabe que el ataque va a ocurrir porque forma parte de la información que obtiene (en el pasado) de los registros de la nave y de los héroes en la



sesión de juego de “La Vida de Brian”.

El atacante muerto es un/a agente Drenel, y ha sido eliminado con un bláster para evitar que el personal médico del complejo turístico descubra la realidad sobre los Drenel (consulta La Sincronía Drenel al respecto) porque el Protectorado aún no está listo para ir a la guerra.

## NOCHE DEL SEGUNDO DÍA

Antes de retirarse a sus habitaciones, o lo que decidan hacer, es un buen momento para un Interludio.

Quedan dos agentes Drenel en el complejo turístico. El primero de ellos intentará introducir el parásito Drenel en uno de los integrantes del grupo (con predilección hacia los psíquicos) durante la noche. Determina en secreto cual de los héroes es el afectado y actúa en consecuencia, y haz que el agente sea del sexo que marquen las necesidades del argumento:

- Si el afectado se retira a dormir, el intento será durante las horas de sueño. Aquí es importante una de las TI para darse cuenta de que alguien está intentando entrar en su habitación.
- Si el afectado se dedica a actividades lúdicas nocturnas intentará participar en las mismas actividades (del tipo que sean) para introducir el parásito (lo mismo con la TI).

El parásito debe introducirse mediante una inyección en el oído, de modo que se puede llegar a dar un forcejeo con el aparato inyector en la mano del atacante. La inyección no es automática (ver el suplemento de los Drenel), de modo que el afectado, en caso de que recibiese el parásito, podría disponer de otra de las TI para darse cuenta de que le están inyectando mientras el anestésico entra

en su organismo o para contactar con el Protectorado. De comenzar el combate cuando el afectado ha recibido el anestésico, este combatirá con 1 punto de Fatiga causado por el anestésico. Este punto de Fatiga se convertirá en 2 puntos a partir de la tercera ronda de combate (incluida).

Si el parásito entra en el cuerpo del afectado dispondrá de 12 horas para que un médico especializado del Protectorado le extraiga el parásito antes de que las enzimas del Drenel hagan imposible su recuperación (ver el suplemento de los Drenel). Si se convierte en un Drenel, el héroe queda convertido en un extra (Drenel, por supuesto).

En caso de sobrevivir al ataque, el/los integrantes del grupo pueden hacer una tirada de Notar. De ser exitosa perciben que en el lateral de la cabeza del atacante hay una falsa piel que se ha soltado ligeramente en un extremo. Al despegarla por completo descubren que la piel (verdadera) de la zona está irrigada por una especie de varices de color negro verdoso (es la zona que los Drenel tapan con una placa polimérica en su vida normal).

## EL TERCER DRENEL

¿Qué ocurre con el tercer agente Drenel? Eso queda a tu arbitrio según se haya desarrollado la partida y según que acciones adicionales hayan tomado los jugadores. Te propongo las siguientes opciones:

- Intenta eliminar de forma violenta a todos los PJ.
- Intenta eliminar a algún PJ y luego huir en su nave que está en un espacio oculto cercano.
- Intenta poner una bomba en el hotel donde se encuentran el grupo de héroes.

O utiliza otra opción que se te ocurra a ti para que el agente interactúe con ellos. Las acciones de los jugadores pueden haber llevado a una situación de paranoia, de frío examen de la situación, a contactar con sus superiores, a mantenerlo en secreto... muchas opciones. Usa a este tercer agente como prefieras, perohaz que tenga conflicto con el grupo.

Un agente Drenel capturado no se deja examinar con vida, ni interrogar en profundidad y, si se ve atrapado comenzará a generar unas proteínas que destruyen su conexión con el huésped. Dado que la unión con el huésped es –cerebralmente– muy fuerte, el huésped fallece al tiempo que sangra por la nariz y el oído correspondiente al lateral donde está la piel varicosa.

Si durante todo este tiempo han contactado con sus superiores, o si alguno de los enfrentamientos ha tenido lugar con público, o si han guardado los restos de algún Drenel, aparecerá Therion Parsons,

que tras identificarse como miembro de la Fuerza Omega requisará los materiales que contengan restos Drenel y los destruirá con un disparo de bláster después de decirle a los restos del Drenel “¿Me puedes oír allí donde estás? ¿Sí? Eso espero. Terra Victrix, maldita”.

Therion Parsons intenta evitar darles información al grupo sobre lo que ha ocurrido. Con respecto a porqué los vigilaba y a como sabía quiénes eran sólo les dice mientras se toca la cicatriz “*Llegaréis a conocerme, no os preocupéis*”. Para el resto se acoge a su pertenencia a la Fuerza Omega para no darles más información, y les tranquiliza sobre lo que les queda de estancia en el planeta, asegurándoles que ahora están completamente a salvo (dato que él conoce gracias a la información que recibió de ellos en el pasado).





## Ω ANTON LAMAR

Su descripción y estadísticas se encuentran en la partida Cultos Innombrables, publicada anteriormente,

## Ω THERION PARSONS

Therion llegó a Eniqüa con el primer contingente de mercenarios encargados de la seguridad del complejo turístico. Tras el asesinato de Brian Naveiras, líder del grupo mercenario, Therion se hizo cargo del contingente.

Durante la Guerra Corporativa se unió al Protectorado y, dadas sus cualidades innatas, fue escogido para las Fuerzas Omega. Sin embargo el Protectorado vio que, dado el carácter supuestamente neutral de Eniqüa y que la cantidad de información que se movía en el planeta era abrumadora, lo redestinaron de nuevo al complejo turístico para que fuese, retomando su puestos como Jefe de Seguridad lo aprovecharse para obtener información de los clientes.

Hace seis años Therion se retiró de sus funciones de Jefe de Seguridad, pero su acuerdo de retiro incluye una clausula por la que se le mantienen las credenciales de seguridad y sus correspondientes derechos, lo cual utiliza para sus deberes para con el Protectorado.

Aparenta una edad de 55-58 años, aunque su edad real es de 96 (la diferencia es debida a los reiterados Saltos DAS en los que ha participado). La cicatriz que le recorre la mejilla izquierda se debe a una herida en la noche en que murió Brian Naveiras.

**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

**Carisma:** +2, **Paso:** 6, **Parada:** 7, **Dureza:** 6

(A los valores de Parada y Dureza añádele los modificadores de cualquier tipo de equipamiento que quieras que tenga, este personaje no tiene ningún tipo de limitación en cuanto a armamento o equipo).

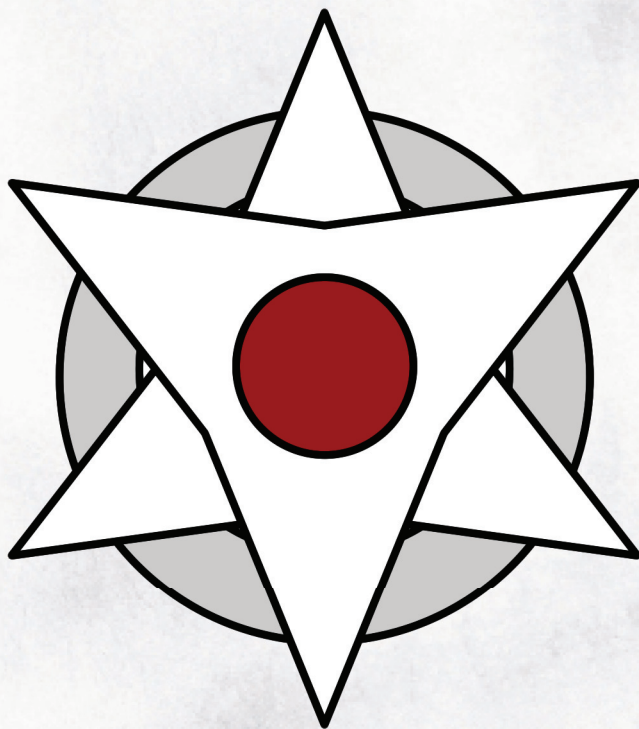
**Habilidades:** Callejear d6, Conducir d6, Habilidades Negras d10, Notar d6+1, Pelear d10, Pilotar d6, Psiónica d6, Sanar d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tecnología (Equipos) d8, Tregar d6.

**Ventajas:** Arma distintiva, Ataque repentino, Difícil de matar, Esquiva, Líder de hombre, Mando, ¡Mantened la línea!, Trasfondo Psiónico.

## GENTE DRENEL

Si no quieres complicarte, usa para los agentes Drenel el criterio que se usa para el extra estándar en *Caerdroia*: tiene d6 en todo.

Si prefieres personalizarlos consulta el suplemento *La Sincronía Drenel*, que –en este caso va adjunto a la *Historia Salvaje* que estás leyendo.



Escudo de la Sincronía Drenel



# LA SINCRONÍA DRENEL

## INTRODUCCIÓN

Los Drenel, la civilización Xenos más poderosa, el espacio más defendido de todo el universo conocido. Su liderazgo sobre el resto de las naciones Xenos es indiscutible y al mismo tiempo paradójico, porque los Drenel no son una civilización humana, son parásitos alienígenas.

Los Drenel tuvieron su origen en el planeta catalogado por los astrónomos como Drenel-Wolf 52654T, pero todo el mundo lo conoce como Drenax.

Drenax es un planeta de tamaño ligeramente inferior a la Tierra, que orbita alrededor de Miarana (una estrella de clase espectral K3, anaranjada y relativamente caliente para su clase espectral).

Es el quinto –por distancia a su estrella- de los diecinueve planetas (seis de ellos habitados) que conforman su sistema solar.

La nave generacional *Sarsequim* sufrió un desvío muy distinto a las demás al atravesar la Anomalía. Este desvío se debió –se especula actualmente- a que los motores de la *Sarsequim* ya estaban dañados antes de cruzar la Anomalía.

Cuando la nave generacional, averiada y casi inservible, tomó tierra en Drenax, sus pasajeros se encontraron en un mundo que, salvo los pocos miles de kilómetros cuadrados que rodeaban su zona de aterrizaje, era poco más que denso pantano iluminado por una luz naranja rojiza. Si la *Sarsequim* hubiese salido del impulso

generado por la Anomalía unos millones de kilómetros más adelante se hubiesen encontrado, dentro del mismo sistema solar, en otro mundo completamente y la historia de la humanidad hubiese cambiado, pero la historia es como es.

Los pasajeros de la *Sarsequim* aprendieron a sobrevivir en el planeta. Los fríos datos científicos decían que era imposible que Drenax sostuviese una atmósfera respirable, pero había algo que contradecía a la ciencia, y es que los seres humanos podían respirar la atmósfera de Drenax. A veces incluso la ciencia tiene que rendirse ante la evidencia. Fue Thomas Keins, biólogo de la nave quien descubrió que las reacciones químicas que hacían la atmósfera respirable provenían de las gigantescas colmenas que una especie de moluscos hexápodos de los pantanos había construido por casi todo el planeta. El equipo de Keins capturó a una reina gestante y la instaló en la frontera entre los pantanos y la zona colonizada para poder estudiar, paso a paso, la construcción de una nueva colmena y determinar qué era lo que causaba esas reacciones químicas que facilitaban el asentamiento atmosférico. Llamaron “Drenel” a esa especie hexápoda por ser la mayoritaria en el planeta.

Durante su estudio, Keins pudo determinar que la reacción química buscada ocurría cuando la capa de proteínas que rodeaba a las crías se disolvía para que estas pudiesen desarrollarse a un mayor tamaño. Cada reina ponía millones de minúsculos huevos y cuando la capa de proteínas que rodeaba a las crías –minúsculas en ese momento- se disolvía, se lib-

eraba en el aire el gas que Keins buscaba.

Como biólogos también les fascinó observar cómo, apenas disuelta la capa de proteínas, las crías comenzaban a combatir entre sí, devorándose unas a otras como primera búsqueda de alimento hasta que las supervivientes quedaban saciadas. El equipo de Keins capturó a tres de aquellas crías, blandas, casi líquidas, de apenas unos milímetros de longitud y las llevaron a su laboratorio.

¿Qué tipo de accidente pudo ocurrir para que las tres crías se introdujesen en huéspedes humanos? Puede que nunca lo sepamos, desde luego no está registrado en la baliza de emergencia que la tripulación de la *Sarsequim* envió al espacio. El resto vino por sí solo: tres criaturas que habían nacido combatiendo, controlan a unos huéspedes humanos mucho más fuertes que ellas y se unen —mediante unos zarcillos de enzimas— al cerebro del huésped dándoles unas capacidades intelectuales muy superiores a las que tenían (junto con todos los conocimientos y recuerdos que tuviese el huésped)... ¿qué iban a hacer?

Derrotar al nuevo enemigo y crear a más como ellos.

Los últimos seres humanos de la tripulación de la *Sarsequim* que sobrevivieron a la infestación general consiguieron enviar una baliza al espacio profundo (la cual se estrellaría, años más tarde, en el planeta Eniqüa) antes de suicidarse para que los Drenel no pudiesen tomar posesión de sus cuerpos y, con ello, del recuerdo de que se había enviado la baliza.

Con la ayuda de sus hijos (la tripulación ahora Drenel-humana de la *Sarsequim*), la reina capturada por Keins destruyó las demás colmenas del planeta, y al acabar comenzó a mirar hacia las estrellas. ¿En cuántos de esos planetas que orbitaban Miarana habría vida? ¿Sería esa vida compatible con la biología Drenel? Los

biólogos Drenel (los Drenel dentro de biólogos) habían determinado que las enzimas que permitían la unión cerebral también causaban que cerca del ochenta por ciento de los huéspedes se volbiesen estériles. La reina no quería que los Drenel volbiesen a ser una especie que se arrastraba por el cieno sin nada más que hacer que luchar por unos pocos kilómetros de pantano, si querían progresar los Drenel tenían que encontrar la forma de sobrevivir como humanos.

La solución llegó durante la destrucción de las últimas colmenas. Semienterrado en el fangoso suelo encontraron una gigantesca estructura que los recuerdos de sus huéspedes les dijo de que se trataba de uno de los módulos de criogenización, casi intacto, que se había separado de la *Sarsequim* mientras descendía y que, hasta ahora, habían dado por perdido. Así pues, los Drenel despertaron a las 120.000 personas del módulo y las convirtieron en ganado de cría. Con la supervivencia de la especie asegurada, no quedaba más que construir pequeñas naves para explorar esos mundos cercanos...

Serán momentos duros, pero serán tiempos interesantes.

## HACIA LA SINCRONÍA

Tras expandirse por todos los mundos de su sistema solar, y convencidos, gracias a los recuerdos de los primeros huéspedes humanos, de que estaban alejados del resto de la humanidad, los Drenel comenzaron a centrarse en su propia evolución como especie. Descubrieron que los humanos con capacidades psíquicas latentes tenían un porcentaje mucho menor de esterilidad después de ser ocupados por el Drenel (el porcentaje se reducía a un treinta y ocho por ciento) de modo



que, poco a poco, los genes de las capacidades psíquicas fueron fijándose en el “ganado humano” que se preparaba para portar a los Drenel. Esto tuvo un efecto secundario ya que, gracias a esas capacidades psíquicas latentes, los Drenel eran capaces de percibirse unos a otros, e incluso de compartir emociones intensas con aquellos que se encontraban cerca.

Durante mucho tiempo la reina Drenel fue la única integrante de la colmena que no ocupó a ningún huésped. El resto de la colmena originaria sí que lo hizo, moviéndose de huésped en huésped cuando estos morían, acumulando conocimientos a través de los años, inmortales, creciendo en número a medida que crecían los planetas ocupados y las granjas de cría aumentaban su producción. Esa situación duró hasta que, veintiún años antes del

contacto con los humanos de la segunda oleada colonizadora, las naves Drenel encontraron una gigantesca criatura vagando por el espacio. Al principio pensaron que se trataba de una nube de gas estelar, pero con sus capacidades Psi pudieron captar que aquella nube tenía pensamientos. Estaba triste. La nube de gas se comprimió, ganando densidad a medida que lo hacía hasta que, casi corpórea, tuvo el mismo tamaño que la nave Drenel y se comunicó con ellos.

Aquel encuentro fue decisivo para la reina y para los Drenel, porque aquel desdichado espécimen aceptó de buena gana ser parasitado por la reina para no sentirse solo y, aunque perdió la capacidad de expandirse hasta la forma gaseosa, el cuerpo que ahora adoptaba la reina retuvo la capacidad de aumentar y disminuir



de volumen a voluntad a costa de su densidad. Eso cambió la sociedad Drenel para siempre, ahora, gracias al poder psíquico de la criatura espacial, la reina se convirtió en La Reina y podía sentir a cada uno de los Drenel que se encontrara en el mismo planeta, o fuera del mismo sí tenían un psíquico de enlace. Ese fue el momento de nacimiento de la Sincronía Drenel, el enjambre perfecto, con zánganos obedientes pero capaces de la autosuficiencia si era necesario. Leales los unos a los otros, leales a su reina.

## EL SEGUNDO CONTACTO

Con el paso de los años los Drenel tuvieron contacto con los humanos de la segunda oleada colonizadora. La primera nave exploradora que entró en su espacio fue asaltada y destruida por las tropas Drenel después de que su tripulación fuese capturada para ser ocupada por nuevos parásitos Drenel.

La Reina quedó sorprendida por lo que revelaron las mentes de estos humanos. La Tierra no había muerto como pensaban los tripulantes de la Sarsequim que ocurriría. Aquel planeta, aquel hervidero de humanos había sobrevivido a una destrucción casi asegurada y seguía enviando a su prole por todo el universo. Era un peligro, y debía ser destruida, esta vez realmente, para siempre. Pero ahora no podían hacerlo porque los humanos, el ganado, pese a ser inferior, era mucho más numeroso que los Drenel y La Reina no podía arriesgarse a una confrontación. Era el momento de ser inteligente y tener paciencia. Primero la Tierra, después el resto.

De modo que, tras vaciar los cuerpos de los que habían obtenido la información, esos Drenel se introdujeron en otros nue-

vos para ir en busca de los nuevos humanos, y en esos nuevos cuerpos taparon la sien del lado por el que se introducía el parásito con finas planchas de polímero, porque con el tiempo, el sistema circulatorio de la zona desarrollaba varices, y eso llamaría demasiado la atención. Dirían que se trataba de una señal de jerarquía interna cuando trataran con los nuevos humanos. Eso le hizo mucha gracia a La Reina.

La Sincronía Drenel lanzó una nave al encuentro de los humanos recién llegados a su sector, con un psíquico en sueño criostático en la bodega para que los tripulantes tuviesen un enlace con la reina, y cuando encontraron el primer planeta habitado por los nuevos colonizadores los Drenel descendieron de sus naves dándoles la bienvenida y les preguntaron, con una sonrisa en la cara, porqué habían tardado tanto.

## LA GUERRA CONTRA LA TIERRA

Se inició entonces un período conocido por los Drenel como “La Hegemonía Sincrónica”. Los Drenel eran tenidos por inteligentes y sabios a lo largo de todo el espacio colonizado. ¿Cómo no iban a serlo, si cada uno de ellos contaba con todos los conocimientos, tanto adquiridos de los huéspedes como los desarrollados por ellos, y de toda la raza a través del enlace con la reina? Sus científicos, sus estrategas, sus pilotos... en todo eran siempre los mejores con diferencia.

Los Drenel se mostraban amables y cooperativos mientras en la sombras animaban al descontento contra la Autoridad Solar (ver suplemento El Protectorado) hasta que, con una operación de falsa



bandera, los Drenel destruyeron una nave civil llena de colonos haciéndose pasar por un crucero de la Autoridad Solar. Las autoridades de la Tierra lo negaron, claro está, pero nadie estuvo dispuesto a creer en su sinceridad. Ese fue el comienzo de una guerra de cincuenta años entre la Autoridad Solar y las Naciones Xenos lideradas por los Drenel.

Finalmente, la unión de las flotas Xenos se acercó a la Tierra para el asalto final. El mayor contingente naval de la historia se enfrentó a lo que restaba de la Autoridad Solar, incluyendo a la Caerdroia, la última de las grandes estaciones de batalla, y a los miles de naves particulares que surgían de la superficie terrestre con el único fin de estrellarse contra los atacantes y hacer todo el daño posible. Una de las naves impactó contra lo que parecía un gran carguero y rebeló algo sorprendente: de alguna forma los terrestres sabían que aquel carguero contenía a La Reina ... ¡y sabían que eran realmente los Drenel!

Nueve naves se introdujeron en el carguero y contaminaron a la reina con un virus. Sus zánganos se volvieron dubitativos e inseguros si La Reina mantenía el contacto con ellos, pero si los dejaba actuar perdían la coordinación táctica que hasta ahora habían tenido actuando a través de la Sincronía. El virus también afectó a las partes biológicas de la tecnología de las naves Drenel. ¿Cómo había podido pasar eso? La reina tuvo miedo y ordenó la retirada de la flota Drenel antes de que el resto de los Xenos lo descubriesen. El resto de las flotas Xenos tardaron muy poco en seguir su ejemplo.

De vuelta en Drenax la reina decidió que sería mejor no acercarse a la Tierra, ¿qué podía hacer un planeta sólo y aislado contra un universo entero? Los Xenos decidieron, aconsejados por los Drenel, que era mejor no intentar un nuevo genocidio y

crear una zona de interdicción de un parsec alrededor de la Tierra. Con el tiempo, y algún desastre natural, la vida en la Tierra se extinguiría... ya procuraría la reina que hubiese algún tipo de desastre, pero tendría que planearlo bien. Mientras tanto podría irse ocupando del resto de las naciones Xenos, que serían absorbidos en la, ahora imperfecta, Sincronía.

## EL TERCER CONTACTO

Pero poco después el universo volvió a sorprender a La Reina, porque una comunicación de las Naciones Federadas de Sash'hnt trajo la noticia de que se habían encontrado con la oleada colonizadora de las naves generacionales. La reina Drenel se preocupó: ¿qué haría aquel miserable ganado cuando se enterasen de lo que los Drenel y las naciones Xenos habían hecho a su adorada Tierra, a su hogar idealizado? Mejor no tener que averiguarlo, de modo que se estableció una franja de separación en el espacio que los descendientes de las naves generacionales no podrían cruzar bajo pena de declararse una guerra.

## INFORMACIÓN ADICIONAL

## LOS TRIURNOS

El escalón jerárquico inmediatamente inferior a La Reina lo ocupan los Triurnos, las tres primeras crías Drenel que infectaron a seres humanos. No es posible indicar estadísticas de estos tres Drenel (como ocurre prácticamente con cualquier Drenel) porque cambian de huésped periódicamente para continuar acumulando conocimientos y experiencias. **EL**

## LOS PLANETAS DRENEL

En cada planeta bajo ocupación Drenel se pueden encontrar las siguientes estructuras.

- Torre de Criostasis: Se trata de un lugar casi sagrado (dentro de la mentalidad Drenel) para los Drenel de cada planeta porque allí están en semi-criostasis los psíquicos que les permiten mantener contacto con La Reina.
- Zonas de cría: Estas zonas, parte campo de concentración, parte explotación ganadera, es donde se crían a los futuros huéspedes humanos de los Drenel. Los humanos que no desarrollan capacidades Psi no son considerados aptos para la infestación y son destinados a trabajos forzados después de ser esterilizados. Estas instalaciones tienen una parte subterránea y una parte en la superficie.

## EL PARÁSITO DRENEL

La forma más efectiva y segura (al menos para el parásito) para ser introducido en un organismo humano es a través de una punción en el oído interno cuando el parásito Drenel acaba de abandonar el estado larvario.

La Sincronía ha desarrollado un inyector específico para este tipo de introducción. Se trata de un aparato similar a una jeringuilla (sin que la aguja sea tan afilada y fina) que, al contacto con la piel del oído del futuro huésped libera un anestésico.. Mientras el anestésico hace efecto, una pequeña aguja, similar a una lanceta, crea una pequeña punción sangrante al tiempo que abre el contenedor donde se encuen-

tra el Drenel para que éste entre a la herida flotando a través de la sangre.

El parásito Drenel, minúsculo en este momento, tardar casi cuatro horas (tiempo medio estimado) en llegar hasta el cerebro y otras dos en instalarse. Durante estas primeras seis horas cualquier médico competente, que sepa lo que está buscando, podría extraer el parásito sin ningún tipo de consecuencias negativas para el paciente.

Después de instalado, el parásito comienza a soltar en el torrente sanguíneo la enzima THRF5, que va generando pequeños zarcillos biológicos dentro del sistema vascular cerebral. En este momento un médico no entrenado para tratar con el parásito Drenel tiene muy pocas posibilidades de extraer el parásito, cualquier chequeo de Sanación se realizará con un modificador de -4. Este proceso de “enraizamiento” tiene una duración aproximada de cuatro horas.

Transcurridas diez horas desde la infección es casi imposible retirar al parásito, aunque atacando las enzimas sería posible disolverlo. Lamentablemente este proceso es muy agresivo para el organismo del huésped. En términos de juego se necesitaría un chequeo de Sanación -4 y que el paciente superase un chequeo de Vigor -3. De fallarse cualquiera de los dos chequeos el paciente muere. Este procedimiento sólo está disponible en algunas instalaciones militares del Protectorado.

Transcurridas doce horas desde la infección cualquier intento de retirar o acabar con el parásito Drenel implica la muerte del huésped, ya que el organismo huésped ha comenzado a depender de las enzimas que el parásito desprende.



## CREACIÓN DE EXTRAS DRENEL

Las flotas Drenel no tienen diseños tecnológicos estándar. Si bien las naves son fácilmente reconocibles por su diseño exterior, el interior depende de la versión de los componentes biológicos integrados con la tecnología.

Para diseñar una nave Drenel ten en cuenta lo siguientes factores:

- Disponen de un 20% más de espacios que una nave normal: Así pues, una nave Pequeña tendrá 24 espacios en lugar de 20, una Enorme 48 en lugar de 40, una Colosal 144 en lugar de 120, etc.
- Los escudos de las naves Drenel pueden absorber Daño en razón a Tamaño x 15 en lugar del habitual Tamaño x 10.

