

# CAERDROIA

PARTIDA: CULTOS INNOMBRABLES  
+  
RESUMEN DE CAMPAÑA

Tiempos Interesantes 2



# CAERDORIA

## TIEMPOS INTERESANTES PARTIDA: CULTOS INNOMBRABLES Y RESUMEN DE CAMPAÑA

### 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 availables 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

## SESIÓN 02: CULTOS INNOMBRABLES

Inicio de la sesión.....	3
De vuelta a la normalidad.....	4
Asignación.....	4
En la Llama de Vextar .....	5
El campo de asteroides .....	7
El planeta .....	8
Regreso a la Llama .....	8
Los infiltrados .....	10

ESTADÍSTICAS .....	13
--------------------	----

## TIEMPOS INTERESANTES: LA CAMPAÑA

Información .....	17
Sesiones de juego .....	19



# Cultos Innombrables

## INICIO DE LA SESIÓN

Después del final de la partida de 800 parsecs, los personajes han sido detenidos y recluidos. Puede ser confuso para ellos, porque llevan varios días encerrados en una instalación “de descanso” (otro modo de llamar a un psiquiátrico) y no se les ha interrogado de ninguna manera.

Durante esos días –no saben cuantos son porque pasan bastante ratos encerrados con luz artificial y les varían las horas de sueño, comida y ejercicio para desorientarlos- los personajes jugadores sólo coinciden una vez (la única vez que salen a una zona exterior). Ese es un buen momento para un interludio.

¿Cómo se sienten los personajes?

¿Qué creen que está pasando?

¿Qué creen que les va a ocurrir?

Incluso, si alguno de ellos quiere, puede contar como es su experiencia en el centro de descanso.

Al cabo de una semana (tiempo objetivo) se presenta un grupo del Protectorado que los va interrogando de uno en uno por separado. Los interrogatorios se desarrollan en tres fases: la primera fase es a solas con un interrogador y un guardia armado, la segunda fase es el mismo interrogatorio en presencia de un psíquico y la tercera en presencia de un psíquico y con el personaje jugador bajo los efectos de drogas de interrogatorio.

Este tipo de interrogatorio puede parecer redundante, pero está realizada de forma consciente ya que, si bien con la tercera fase se puede obtener una seguridad casi completa de si el interrogado está diciendo la verdad o no (e incluso forzarlo a decir la verdad en casi un noventa por cien), realizar el interrogatorio de esta manera permite determinar el grado de sinceridad inicial del interrogado y de su grado de colaboración.

Los temas de interrogatorio se centran en:

¿Saben qué es el Vector Alfa?

¿Saben donde esta el Bahía Botánica?

¿Estaba Aldersan vivo cuando abandonaron el Bahía Botánica?

¿Cómo es que la nave Orgullo Lunar está registrada a su nombre?

Como director de juego ten en cuenta para el futuro si alguno de los personajes jugadores miente, tergiversa la información o intenta engañar a los interrogadores. Esos detalles serán registrados en sus expedientes y serán de tener en cuenta para futuros ascensos o asignación de misiones. Si alguno de los personajes miente de forma deliberada e importante sobre temas importantes será detectado en la tercera fase y sentenciado a muerte (sí, personaje nuevo, el Protectorado no acepta traidores).

## DE VUELTA A LA NORMALIDAD

Una vez liberados (dando por sentado que han pasado los interrogatorios) son destinados al planeta Irina VI –la base militarizada más cercana a donde saltó el Bahía Botánica-. Los personajes ignoran donde les han tenido retenidos, pero sí que son conscientes de que para llegar de su lugar de retención a Irina VI han tenido que realizar un salto DAS.

El General de Brigada Anton Lamar es el comandante en jefe de las fuerzas del Protectorado en Irina VI. Este los recibe con un cierto recelo y, con una clara reticencia, les dice que el Protectorado les ha asignado ser una tripulación semi-autónoma a bordo de la nave Orgullo Lunar. Para ello han tenido que modificar sus expedientes, variándoles la edad y el tiempo de servicio en el Protectorado ya que no cuadraría que tuviesen una nave asignada con su verdadero expediente.

Anton Lamar los mira con desprecio y les dice que estas órdenes vienen desde muy arriba, de uno de los Príncipes, y que no le gusta que los soldados hagan valer sus influencias para obtener favores. De nada vale que los personajes intenten explicarle (si lo intentan) que no tienen nada que ver con eso, Lamar no les creerá y eso no hará mas que empobrecer la idea que ya tiene de ellos.

## ASIGNACIÓN

A las pocas hora de estar en Irina VI, casi el tiempo justo para que se instalen, sus dispositivos de muñeca les indican que vayan a ver, de nuevo, a Lamar.

Este, parece todavía más molesto que antes. Desde su puntos de vista es lógico, ya que si su opinión sobre los personajes era mala, el que le lleguen órdenes de

tener que revelarles información sensible para una nueva misión le parece que no es más que otra prueba de que los personajes están amparados por gente influyente.

Una vez en el despacho, les dice que la información a la que van a tener acceso es altamente confidencial (si alguno de los personajes mintió de forma leve, o escondió algo, durante las primeras fases de los interrogatorios en la instalación de descanso, será obligado a permanecer fuera del despacho de Lamar mientras informa al resto de la misión). Está ocurriendo algo en las naves del Protectorado, ya que un número creciente de ellas está sufriendo accidentes: se estrellan contra un sol, se dirigen hacia agujeros negros, realizan saltos DAS hacia destinos desconocidos o, simplemente, dejan de comunicar su posición y se pierde todo rastro de ellas.

Mientras habla, una holopantalla detrás de Lamar va mostrando estadísticas de número de naves desaparecidas, sus capacidades, número de tripulantes y sí, es preocupante.

Los analistas del Protectorado han determinado los factores probables que indiquen que es probable la desaparición de una nave (mientras Lamar va enumerando los factores, se van mostrando en la holopantalla las estadísticas de naves que cumplen con esas condiciones):

- La nave tiene un piloto no-psíquico.
- Pertenece a una flota de más de 6 naves.
- Ha tenido cambios en la composición de la flota en los últimos 6 meses.
- Tiene capacidad de salto DAS.
- Existe abundante contacto entre las tripulaciones.

Una de las naves que coincide con esas características es la nave “Llama de Vextar”, la líder de un grupo de intervención





rápida, el Grupo Vextar. La Llama de Vextar, pese a ser una embarcación portanaves, la nave líder. Al tener capacidad de salto DAS, la Llama de Vextar puede acoger a todas las naves de la flotilla en su interior y saltar hacia el punto de intervención requerido. Esto tiene como consecuencia que, casi todo el tiempo, las naves del grupo se encuentren en las bodegas de la Llama de Vextar para poder saltar en el menor tiempo posible en caso de ser requeridos; lo cual lleva a que las tripulaciones tengan frecuente contacto en las instalaciones de descanso y recreo.

Al haber sido inhabilitada una de las naves del Grupo Vextar, los personajes jugadores, a bordo de la Orgullo Lunar, harán de reemplazo e intentarán determinar si la Llama de Vextar es una nave vulnerable y estarán atentos a cualquier intento de sabotaje en la nave. Si detectan algo deben intentar solucionarlo de forma más discreta posible, ya que no conviene alarmar a las tripulaciones con historias de naves que desaparecen o se precipitan hacia su destrucción.

Como en todas las naves de cierta relevancia, en la Llama de Vextar hay un infiltrado de la Fuerza Omega, pero los personajes jugadores no están autorizados para conocer su identidad salvo que esa persona decida mostrarse. Su contacto en el Grupo Vextar será la teniente Mia Nadenc, una soldado Sigma asignada a las labores de inteligencia en la Llama de Vextar.

## EN LA LLAMA DE VEXTAR

“La Llama”, tal y como la denominan todos en el grupo de naves al que se unen los personajes jugadores, fue la primera nave construida en el planeta Vextar después de su incorporación al Protectorado. Se trata de un modelo de portanaves de última generación, no tan avanzado como los de las flotas Sigma, pero casi a la altura. Su tripulación, incluidos los soldados de a pie que van en ella, participó en la guerra de liberación del planeta Vextar cuando este se encontraba sometido a un Señor de la Guerra, de modo que se trata

de gente dura y experimentada. Lo mismo ocurre con los pilotos de los cazas asignados al grupo que, aunque la gran mayoría subió a un caza espacial la primera vez que el Protectorado le cedió material a Vextar para su guerra de independencia, muchos de ellos tienen más de cien derribos confirmados.

El resto del Grupo lo conforman las naves multiuso (como es el caso de la Orgullo Lunar, si bien ninguna de ellas – como podrán observar a mínimo que se lo propongan los personajes jugadores – es tan avanzada como la Orgullo), que van y vienen según el Protectorado las va asignando o son destruidas/inhabilitadas. Los tripulantes de estas naves son tratados con cordialidad y profesionalidad por los nacidos en Vextar, pero siempre hay una cierta tensión profesional hasta que los tripulantes de una nueva nave demuestran su valía.

Los personajes jugadores atracan su nave en el único espacio vacío que hay en las bodegas de la Llama de Vextar y, al abrir las puertas de la nave se encuentran con el capitán Xiu Tzu está esperándolos en la pasarela de acceso.

El capitán Xiu es un hombre correcto y profesional, cuya cara parece reflejar la tensión que supone estar al mando de un grupo de intervención rápida. Estrecha la mano a cada uno de los personajes jugadores y los invita a su despacho. Allí les cuenta que el Grupo Vextar está muy orgulloso de sus resultados, siendo uno de los grupos de intervención más efectivos que hay en seis sectores de distancia. Ha visto sus expedientes y cuenta con que los personajes jugadores sean una buena incorporación al Grupo. Mientras están hablando con él, se iluminan los dispositivos de muñeca, con una asignación de misión. El capitán Xiu les ordena que se dirijan a la Orgullo Lunar para prepararse

mientras la Llama de Vextar comienza a programar el salto DAS requerido.

Cuando los personajes jugadores entran en el puente de la Orgullo Lunar se conecta la holopantalla central y la imagen de una mujer con uniforme de soldado Sigma aparece en ella. El pequeño rótulo identificativo de la esquina superior izquierda la identifica como “Nadenc”. La Sigma comienza a hablar.

*“Ahora que estamos todos ya podemos comenzar. Me permito recordar a las nuevas incorporaciones que todas las tripulaciones deben esforzarse en reducir el tiempo de tránsito entre el lugar donde se encuentran al recibir la alarma y el puente de su nave, después pasaré a hablar con ustedes”.*

*“La situación (se reduce la imagen de la teniente Nadenc y se muestra una holopantalla de un campo de asteroides) es la siguiente: Hace diecinueve minutos la organización terrorista O.D.S.Z, autoproclamada defensora del pueblo frente a los abusos de las farmacéuticas, ha secuestrado a un alto directivo del Conglomerado Medusa. Las IAs de análisis táctico de Anaan han determinado noventa y un posibles lugares donde podrían haber saltado los secuestradores, y asignado un grupo de intervención rápida a cada uno de esos lugares. A nosotros nos ha tocado, como siempre, uno de los complicados”.*

*“El planeta que se encuentra en el interior de este campo de asteroides no está habitado por su dificultad de acceso, pero es un refugio habitual de delincuentes y saqueadores, por lo tanto durante el registro del mismo no habrá limitaciones al uso de la fuerza letal salvo en casos de rendición expresa. Desgraciadamente no podemos saltar directamente al interior del campo de asteroides debido a la alta concentración de Iridio en algunos de ellos de modo que dividiéremos el asalto en cu-*



atro etapas:

*Primera etapa: Saltaremos a una distancia de 0.5 parsecs del campo de asteroides. Inmediatamente las naves multiuso y la Orgullo Lunar, la recién llegada, (llevando en su interior a cinco soldados con armadura mecanizada cada una) realizarán un pequeño impulso a casi la velocidad de la luz para cubrir la distancia sin tiempo perceptible y abrirán fuego contra los asteroides en esta zona (se ilumina un sector del mapa de asteroides en la holopantalla).*

*Segunda etapa: Tres minutos después del salto despejarán los cazas, quienes atravesando la zona despejada del campo de asteroides, entrarán en el espacio anexo al planeta y comenzarán a destruir cualquier defensa espacial o resistencia armada que pueda haber. Cuatro minutos después de que despeguen los cazas las naves multiuso se dirigirán al planeta y aterrizarán aquí, aquí y aquí (señala tres asentamientos en la holopantalla). Irán dos naves a cada localización (mientras lo dice aparecen en la holopantalla los nombres de las naves multiuso asignadas a cada localización).*

*Tercera etapa: Las naves multiuso desembarcarán a los soldados con armadura mecanizada que tomarán los edificios que tengan asignados mientras las tripulaciones de las naves multiuso, excepto los pilotos, saldrán a dar apoyo táctico.*

*El tiempo estimado total para la operación es de veinte minutos, de modo que vamos a hacerlo en diecisiete (la teniente sonríe en pantalla). Lo haremos unidos y unidos venceremos, Ubi concordia, ibi victoria (\*"donde hay unidad hay victoria")... y si la persona secuestrada no está allí, habremos limpiado un nido de indeseables, no hay mal que por bien no venga.*

*Otra cosa antes de que se conciencien. Es importante realizar bien este rescate, ya sea nuestro grupo o el que sea. Las fuerzas*

*de seguridad privada del Conglomerado Medusa están buscando también a su personal desaparecido, y no podemos permitir que el universo crea que el Protectorado no puede proteger a sus ciudadanos. Prepárense para el combate".*

*Y se cierra la imagen de la holopantalla, en la que quedan únicamente los contadores de tiempo para cada una de las etapas.*

## EL CAMPO DE ASTEROIDES

Realizar un pequeño momento de impulso Cherenkov para situarse en el punto determinado para la Orgullo Lunar no debería resultar demasiado problemático para el piloto de los personajes jugadores. Un chequeo sencillo de Pilotar dejará a la nave en el lugar adecuado con toda precisión.

Cuestión diferente es ir destrozando asteroides contra reloj antes de que lleguen los cazas. Si uno de los cazas impacta a su velocidad de desplazamiento contra algún asteroide tendrá que realizar una maniobra muy, muy rápida o será destruido en el impacto. Para representar esto se llevará a cabo una tarea dramática de disparo de misiles. El personaje jugador deberá obtener los cinco éxitos en cinco turnos (es decir, un máximo de cinco disparos) como es habitual, pero no aplicará el modificador de -2 estándar, sino que el modificador se determinará con una carta del mazo de acción que sacará antes de realizar cada disparo:

- **Picas:** Los sensores de la nave, que estaban inhabilitados por la alta concentración de Iridio en el campo de asteroides, vuelve a funcionar correctamente durante un instante. El artillero tiene un modificador de +2 a su disparo.



- **Corazones:** Bien sea por suerte o porque ha visto modificada su trayectoria por explosiones adyacentes, el blanco se ha acercado el solo a la zona de disparo en la que ya estaba asegurando el disparo el artillero. El artillero tiene un modificador de +1 a su disparo.
- **Diamantes:** Al contrario que la anterior, la modificación de la trayectoria del blanco ha complicado el disparo. El artillero tiene un modificador de -1 a su disparo.
- **Tréboles:** Algo desastroso ha ocurrido, un trozo asteroide proveniente de otro ya destruido se ha interpuesto brevemente o la presencia de Iridio es mayor de lo que se creía en ese momento... algo ha ocurrido, pero el disparo se ha vuelto mucho más complejo. El artillero tiene un modificador de -2 a su disparo.

Finalizada la tarea dramática haz que, por cada fallo en la tarea dramática, uno de los pilotos de los cazas tenga que hacer una tirada de pilotaje (Pilotar d8, sin dado salvaje) y los que fallen se habrán estrellado contra un asteroide y pueden haber muerto.

Finalizado el tiempo estipulado, llega el momento de que la Orgullo Lunar descienda hacia su objetivo designado. Por cada caza que se haya estrellado contra un asteroide, la nave sufrirá un impacto de 3d6 de daño por parte de las defensas del planeta. Si no ha habido colisiones de cazas, podrán aterrizar sin problemas y descargar a los soldados con armadura mecanizada.

## EL PLANETA

Una vez en el planeta, la Orgullo Lunar abre sus puertas para desembarcar a los soldados con armadura que se dirigen hacia uno de los edificios. Los personajes jugadores reciben nuevas instrucciones en sus dispositivos de muñeca. Todos menos el piloto deben armarse y asaltar el edificio anexo al que han entrado los soldados, mientras hacen eso, el piloto debe elevarse y destruir con el armamento de la nave el resto de los edificios (los jugadores irán con el equipamiento estándar del Protectorado: armadura de combate, rifle láser, pistola láser y espada corta).

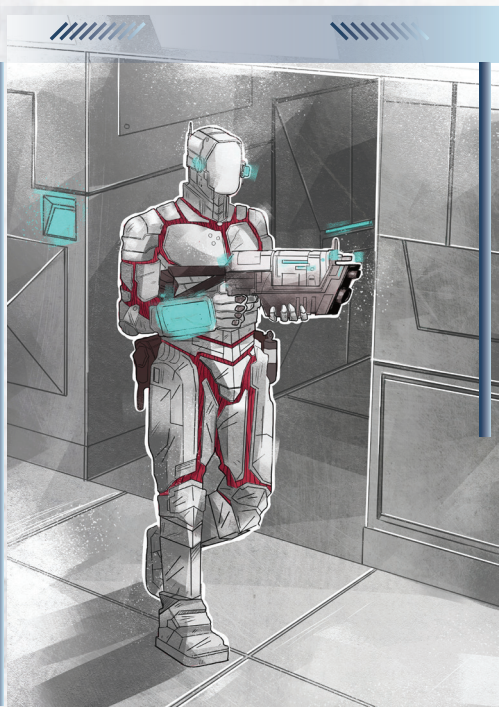
Los personajes jugadores entran en el edificio, que resulta ser un local de holog proyección (un cine holográfico, dicho de forma resumida). En su interior habrá delincuentes (piratas espaciales, nº de jugadores en la escena +2) que el Protectorado quiere que, de ser posible, sean interrogados, pero si no sobrevive ninguno tampoco importa. Los delincuentes intentarán rodear a los personajes jugadores y usarán las butacas como cobertura y la penumbra del local durante varios momentos de la lucha. En ningún momento se rendirán.

## REGRESO A LA LLAMA

- El ánimo de las tripulaciones con respecto a los personajes jugadores habrá variado según lo acontecido durante el asalto coordinado al planeta. Si algún caza se ha estrellado, determina que ha ocurrido con el piloto sacando una carta del mazo de acción:
- Si la carta es una figura, el piloto habrá muerto.
- Si la carta es de picas, y superior a siete, el piloto habrá quedado paralítico.

- Si la carta es de picas, y es un siete o menos, el piloto habrá sufrido 1d4 heridas.
- Si la carta es de corazones el piloto estará ileso, pero fatigado.
- Si la carta es de picas el piloto estará perfectamente.

Si algún caza se ha estrellado en la zona que correspondía despejar a los personajes jugadores y el piloto está ileso, el resto de las tripulaciones seguirán considerando “a prueba” a la tripulación de la Orgullo Lunar. Si el piloto ha sufrido daño, la reputación de los personajes jugadores caerá de acuerdo con la gravedad de lo sufrido por el piloto. Si todo ha ido bien durante la fase de naves de la misión, el resto de las tripulaciones los tratarán “como a uno más” de ellos.



Escenifica alguna situación con el resto de los tripulantes a raíz de cómo se haya desarrollado la situación (en la cantina de la nave, en la zona de hospital o, si alguien murió, en el entierro).

Hasta ahora no han tenido tiempo de investigar si hay algo sospechoso que indique que la Llama de Vextar puede estar en peligro de desaparecer, pero a partir de ahora los personajes jugadores deberían comenzar a hacerlo, después de todo es para lo que los han enviado allí. Si no se acuerdan de hacerlo, aprovecha a la teniente Nadenc para recordárselo y que vaya a hablar con ellos en caso de que ellos no decidan hacerlo.

Sin entrar en las habitaciones, la única pista que pueden encontrar es que uno de los tripulantes del transporte de tropas Rodger Young, que se unió al Grupo Vextar un poco antes que ellos tiene algo extraño en su uniforme, que parece un poco distinto al de los demás. Se trata de un uniforme, efectivamente, distinto, ya que es una imitación como la que llevaban los terroristas en la partida de “800 parsecs”. Pero esto no es algo que salte a la vista, pueden darse cuenta ellos porque ya lo han visto anteriormente. Para percibirlo deberán realizar una tirada de Notar, ya sea individual o cooperativa. Permite aplicar la tirada cooperativa sólo si declaran que están, todos ellos, dedicándose a observar durante un tiempo a la gente. En caso contrario serán tiradas individuales. Un aumento en el resultado de la tirada les permitirá dar con el infiltrado. Podrán realizar una tirada cada día que transcurra.

La otra posibilidad es que encuentren alguna forma de registrar los camarotes de las tripulaciones, en cuyo caso encontrarán el cubo en la habitación del infiltrado y este aparecerá, momentos después, completamente borracho.



## LOS INFILTRADOS

Cuando dan con el infiltrado (recuérdales de alguna forma que les encargaron solucionar esto de forma lo más discreta posible, sin que se entere el resto de la tripulación), éste se encuentra en la cantina, bebiendo hasta perder el equilibrio y quiere volver a su habitación. Apenas tiene capacidad para responder. Si lo interrogan directamente el hombre medio negará todo de lo que le acusen y medio no se enterará de lo que le están diciendo, pero repite una y otra vez que “todo está mal”, “que nada tiene sentido”, y se pregunta “¿porque todo el mundo hace lo que hace si al final nos aguarda a todos el mismo destino fatal? Si lo ayudan a volver a su habitación, el hombre tendrá que guiarse por las indicaciones de su Dimu para encontrarla. Cuando la encuentran, él intenta identificarse por voz, pero de lo borracho que está no lo consigue. Va a poner la mano en el sensor para abrirla pero cuando está a punto de apoyarla vomita y cae al suelo inconsciente.

Dentro de la habitación hay un cubo blanco sobre la mesa. Es translúcido (parece haber circuitos integrados en su interior) y ligeramente brillante. Los que tengan capacidades psíquicas pueden hacer una tirada por su habilidad de Psiónica: si la pasan notarán que el cubo está emitiendo algún tipo de señal, pero no les afectará. Si fallan la tirada no notarán absolutamente nada. El resto, los no psíquicos comenzarán a tener pensamientos depresivos y de inutilidad de su propia vida y sus propias acciones, tras lo cual realizarán una tirada de Espíritu, de obtener un éxito permanece pensando que la vida no ha sido buena con ellos y que están pasando por una situación injusta; en caso de fallar la tirada quedarán aturridos (podrán intentar salir del aturdimiento de los modos

habituales en Savage Worlds) y pensando que, desde luego, “la vida es una mierda”.

Desde este momento se abren varias opciones:

Puede ser que avisen a Mia Nadenc, puede ser que le lleven el cubo a ella, puede ser que se lleven al infiltrado con ellos o que lo dejen allí, puede ser que alguno de ellos se quede con el infiltrado vigilándolo... A continuación se ofrecen, a grandes rasgos, las soluciones aplicables a esas situaciones.

Sí por el motivo que sea, el cubo llega a la teniente Mia Nadenc, esta, pese a ser psíquica no nota nada extraño y decide llevarle el cubo al capitán Xiu.

Cuando hayan pasado un rato, el Dimu del infiltrado comienza a vibrar, y en la pantalla aparece un aviso de que la reunión será en veinte minutos en su habitación. Transcurrido ese tiempo llegan a la habitación del infiltrado dos hombres, que abren la puerta utilizando el reconocimiento de voz (sus voces están registradas como autorizadas) y que visten el mismo tipo de uniforme falso que los protagonistas ya han aprendido a diferenciar. Los dos recién llegados toman una actitud alerta (bien porque no hay nadie y no está el cubo, bien porque sólo está el borracho y no el cubo o bien porque esté el borracho junto con alguno de los personajes jugadores, haz tu propia combinación).

En caso de que alguno de los jugadores esté en el interior de la habitación cuando llegan, los recién descubiertos infiltrados reaccionan violentamente y, en caso de que los protagonistas presentes intenten hacerse pasar por conspiradores, los recién llegados les preguntarán:

“¿Si nos llaman?”

Obviamente, se trata de algún tipo de contraseña. La respuesta correcta, por si tus jugadores quieren intentarlo,

es “Acudimos a la llamada de la Corporación”, aunque es poco probable que lo averigüen al azar.

Ante cualquier otra respuesta o que los personajes jugadores muestren que no saben de lo que les están hablando, se desencadeará un combate. Los infiltrados lucharán a muerte y no se rendirán. En caso de que alguno de los infiltrados saque una carta de trébol o que alguno de los jugadores consiga que su personaje haga un truco para despistarlos, descríbelo como que el infiltrado en cuestión parece estar buscando algo por la habitación (probablemente el cubo). Aunque los infiltrados sean reducidos y dejados inconscientes no dirán nada hasta que la información se les pueda extraer con un interrogatorio bien hecho. Si los protagonistas dan una respuesta como la de la contraseña o parecida, a partir de ahí podrán intentar obtener un poco más de información.

Sin embargo la información de la que disponen los infiltrados es escasa: sólo saben que los cubos que están usando ellos son copias que funcionan mal de un cubo encontrado en una nave del Protectorado y que “claro, al ser una mala copia, funciona como el culo y no hace lo que se suponía que tenía que hacer”, pero que, aún así, como tiene extraños efectos sobre los no-psíquicos, los están utilizando en masa para sembrar el caos en las flotas del Protectorado. Se trata de células independiente y no tienen ni idea de donde provienen los cubos, sólo les llegan instrucciones de donde recogerlos y a quién entregarlos o donde dejarlos. Poco a poco, aunque en un principio puedan haber engañado a los infiltrados, estos irán dándose cuenta de la situación y todo acabará en combate.

Durante el combate, o mientras vayan hacia donde sea en caso de que no se produzca ese combate, indícales a los ju-

gadores que hagan una tirada de Notar. Si la pasan se darán cuenta de que los proyectores de inercia (que hacen que no se sienta el desplazamiento dentro de la nave) han sido forzados y que ha habido un repentino cambio de rumbo. Si los personajes jugadores no pasan la tirada sólo sentirán un pequeño traspiés durante un segundo.

Si informan a Nadenc después del combate en lugar de antes, ella se hará cargo del cubo (lo mismo que antes), pero pondrá en alerta silenciosa a los grupos de seguridad de la nave.

Si la informan antes de tratar con los terroristas corporativos infiltrados, ahora notarán que la nave está acelerando hacia el sol más cercano (al estar el cubo encontrado por ellos más cercano a uno que ya parecía estar en poder del capitán se han vuelto todos locos antes) y descubren al ir al puente a ver el motivo del cambio de dirección que se encuentra inconsciente en el reducto de seguridad del puente (se ve al capitán Xiu por la puerta transparente blindada) pero el resto del puente está abierto. Si la informan después después de tratar con los terroristas, Nadenc dice que irá a ver qué ocurre en el puente. Si van con ella se encuentran con la situación descrita anteriormente de el reducto de seguridad del puente cerrado y el capitán encerrado dentro. Si no van con ella y llegan después la situación que se encuentran es la descrita inicialmente de la teniente inconsciente dentro del reducto de seguridad con el capitán.

Al momento, el capitán Xiu comienza a gritar mientras mira, en la pantalla, a una imagen del sol del sistema: “Ya vamos Señor, purifícanos”, y le ordena a los miembros de la tripulación de puente que están fuera del reducto de seguridad: “Desha-ceos de los impíos”. Después cae inconsciente sangrando por los oídos.





Los tres oficiales de puente desenvainan sus espadas cortas y se lanzan a por el grupo.

Superada la situación, los protagonistas pueden ver como hay una cuenta regresiva en la consola de mando que indica el tiempo para que la nave acelera en impulso Cherenkov y se estrelle contra el sol. Tienen tiempo para dos intentos de apertura de la puerta (Tecnología (Equipos) con un modificador de -1) y apagar la consola. Si fallan los intentos de apertura tendrán que realizar una tarea dramática de Agilidad (con -1 en lugar de -2) para llegar a la Orgullo Lunar y salir de la Llama de Vextar antes de que esta choque contra el sol.

A su regreso a Irina VI, los protagonistas informarán de lo sucedido (las consecuencias de lo informado se narrarán al principio de la siguiente partida)

¿Y el miembro de la Fuerza Omega? No ha salido durante la narración para que dispongas de un personaje no jugador “capacitado” que introducir si los jugadores usan alguna carta de aventura que requiera de su introducción o intervención.



## ESTADÍSTICAS

### ANTON LAMAR

General de Brigada. Comandante General de las Fuerzas del Protectorado en Irina VI

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

**Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 12 (7)).

**Habilidades:** Conocimiento (Tácticas) d8, Conocimiento (Xenos d8), Disparar d8, Lanzar d4, Leyes d6, Notar d6, Persuadir d4, Pilotar d4, Supervivencia d8, Tecnología (Equipos) d8.

**Desventajas:** -Entre algodones (menor), Insoportable (mayor)

**Ventajas:** Aclimatación gravitacional, Afortunado, Escuela de Oficiales, Mando, ¡Mantened la línea!, ¡Por el Protectorado!

El General Lamar es un veterano de la Guerra Corporativa, que participó en la conquista de los territorios corporativos originales. Sin familia y con un carácter muy complicado que le ha llevado a ser odiado (aunque profesionalmente muy respetado) por sus soldados, le gusta que los oficiales bajo su mando directo guarden las distancias con respecto a él.

### Ω MIA NADENC

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

**Carisma:** +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 12 (6).

**Habilidades:** Pilotar d8, Pelear d10, Intimidar d6, Conocimiento (Tácticas) d8, Tecnología (Equipos) d6, Conocimiento (Xenos) d6, Conocimiento (otro a elegir) d8, Notar d6, Conducir d6, Disparar d10, Sigilo d6, Supervivencia d8

**Desventajas:** Juramento (mayor): Protectorado.

**Ventajas:** Trasfondo Psiónico (10 puntos), rápido, disparo mortal, ataque repentino, Expediente Sigma, Mando, Líder de hombres.

**Equipo:** Armadura de combate, rifle láser, pistola blaster, espada corta molecular, granada de fragmentación x2, granada aturdidora x2.

### DELINCUENTES DE LA SALA DE HOLOPROYECCIÓN

Utiliza las estadísticas de “Contrabandista” que aparecen en la sección Arquetipos del manual de Caerdroia.



## INFILTRADOS

Utiliza las estadísticas de “Soldado” que aparecen en la sección Arquetipos del manual de Caerdroia (después de todo son soldados de la Confederación Corporativa).

## OFICIALES DE PUENTE

Utiliza las estadísticas de “ Oficial del Protectorado” que aparecen en la sección Arquetipos del manual de Caerdroia.

## GRUPO DE INTERVENCIÓN RÁPIDA

Todos los Grupos de Intervención Rápida (el tipo al que pertenece el Grupo Vextar) tienen una composición muy similar, de modo que si, en tus partidas, necesitas introducir un Grupo de este estilo puedes tomar el Grupo Vextar como modelo. En el grupo Vextar la composición es distinta, ya que hay una nave multiusos y cuatro cazas menos para incluir una nave grande más (puedes tomar esa configuración también como semi-estandar para tus partidas)

Los grupos de intervención están compuestos por:

- Un portanaves: Con capacidad de salto DAS y velocidad Cherenkov. Tiene capacidad para llevar en su interior el resto de las naves del grupo, así como alojamiento para las tripulaciones. Su capacidad armamentística es limitada –para lo grande que es-, pero está bien blindada. No suelen salir del salto DAS en el centro de conflictos armados, pero podrían mantenerse “vivas” mientras las naves que están en su interior salen y toman posiciones.
- Una nave tamaño grande: Sin capacidad atmosférica. Especializada en combate con naves que puedan atacar a la portanaves.
- Siete naves multiuso: Relativamente bien armadas y protegidas, con capacidad atmosférica.
- Ocho cazas con capacidad atmosférica.
- Ocho cazas espaciales.

## LLAMA DE VEXTAR (Portanaves)

*Nave Monstruosa:* Tamaño 28. Ac/VM 20/200, Trepada -3, Dureza 76(31), Trip.3200. Espacios sin usar: 0

*Notas:* Armadura x8, Blindaje inclinado, CAM, Escudos, Consola de Sensores (Galáctica), IA, Motor Cherenkov-DAS, Tripulación reducida x3

*Armas:*

- Lanzamisiles x6, con 36 misiles ligeros.

## NAVE GRANDE DE GRUPO DE INTERVENCIÓN

*Nave Grande:* Tamaño 12. Ac/VM 40/500, Trepada +1, Dureza 35 (8), Trip.30. Espacios sin usar: 0

*Notas:* Armadura x5, CAM, Consola de Sensores (Galáctica), Garage/Hangar, Escudos, IA, Ordenador de puntería, Reactor Cherenkov, Tripulación reducida x2,

*Armas:*

- Lanzamisiles x4, con 36 misiles ligeros
- 2 x Láser medio doble
- Láser pesado cuádruple fijo

## NAVE MULTIUSO DE GRUPO DE INTERVENCIÓN

*Nave Mediana:* Tamaño 8. Ac/VM 45/600, Trepada +2, Dureza 31 (12), Trip.3. Espacios sin usar: 0

*Notas:* Armadura x3, Atmosférica, CAM, Consola de Sensores (Galáctica), Escudos, Garage/Hangar, IA, Ordenador de puntería.

*Armas:*

- Lanzamisiles x2, con 24 misiles ligeros.
- Bodega de bombas (bombas a escoger el tipo, un espacio a utilizar)
- 2 x Láser medio doble
- Láser medio cuádruple fijo



## CAZA ESPACIAL-ATMOSFÉRICO DE GRUPO DE INTERVENCIÓN

*Nave Pequeña:* Tamaño 6. Ac/VM 75/950, Trepada +3, Dureza 22 (7), Trip. 1. Espacios sin usar: 0

*Notas:* Armadura x1, Atmosférica, CAM, Escudos, IA, Ordenador de puntería, Velocidad superior x5

*Armas:*

- Lanzamisiles, con 12 misiles ligeros.
- 2 x Láser medio doble fijo

## CAZA ESPACIAL DE GRUPO DE INTERVENCIÓN

*Nave Pequeña:* Tamaño 6. Ac/VM 80/1000, Trepada +3, Dureza 24 (9), Trip. 1. Espacios sin usar: 0

*Notas:* Armadura x2, Atmosférica, CAM, Escudos, IA, Ordenador de puntería, Velocidad superior x6

*Armas:*

- Lanzamisiles, con 12 misiles ligeros.
- 2 x Láser medio doble fijo

# TIEMPOS INTERESANTES

## INFORMACIÓN DE CAMPAÑA

### INTRODUCCIÓN

Los acontecimientos que implican los catorce escenarios se desarrollan durante (aproximadamente) dos años. Hay algún escenario que, por argumento debe jugarse inmediatamente después de otro (el caso de los dos primeros, por ejemplo), pero hay otros en los que transcurren meses entre ellos.

¿Es una campaña modificadora de la ambientación? Sí... y no. Depende de lo que tú quieras como director. En sí misma, la campaña cambia el gran juego político, pero para el ciudadano de a pie, el comerciante, el pequeño mercenario y similares, la situación real no cambia demasiado (salvo desastre total). También puedes optar por quedarte con la información adicional que va saliendo en los suplementos (en este, por ejemplo, se describe la composición de los Grupos de Intervención Rápida) e ignorar todos los acontecimientos “históricos” surgidos a raíz de la campaña. Es tu mesa. Tú decides.

Si diriges la campaña de puntos argumentales, los jugadores podrán convertir a sus personajes en héroes –o anti-héroes- a veces a su pesar. Podrán elegir entre participar en los acontecimientos del espacio humano o ser marionetas de quienes participan en ellos, pueden descubrir secretos o escoger permanecer ajenos a ellos.

Serán momentos duros, pero serán tiempos interesantes.

### INFORMACIÓN ADICIONAL

Tiempos Interesantes trata, básicamente, de la guerra de la humanidad contra las Civilizaciones Xenos, lideradas por la Sincronía Drenel, para conseguir la liberación de la Tierra.

“¿Qué?! ¿De dónde sale todo eso?” te estarás preguntando. Vamos por partes.

### LA CREACIÓN DE LA SINCRONÍA DRENEL

Aunque saldrá un suplemento sobre los Drenel, avanzo aquí un poco de información.

Los Drenel, la más poderosa de las Civilizaciones Xenos no son, como aparentan, una subespecie de la raza humana. En realidad, los Drenel son unos parásitos cerebrales psíquicos, unos moluscos hexápodos, capaces de instalarse en la cavidad craneana de cualquier especie y tomar el control del huésped.

Su planeta natal, Drenax (como llaman los Drenel al planeta que los humanos conocen como Drenel-Wolf 52654T), contiene grandes humedales y pantanos, en los que estos parásitos se desarrollaban





de forma inocua para la mayor parte de las especies del planeta, ya que pocas de ellas cumplían con los requisitos de tamaño craneal necesarios para albergar un drenel. Sin embargo, la llegada de la nave generacional Sarsequim cambió todo eso. La Sarsequim sufrió un desvío diferente al de las otras naves generacionales que cruzaron la Anomalía, llegando a un punto completamente diferente del espacio. En esa zona, los planetas habitables eran muy escasos y el candidato principal era el planeta Drenax. Los Drenel, percibiendo unas mentes superiores a todo lo que habían conocido, comenzaron a tomar como huéspedes a los humanos. La fusión de esos primeros parásitos Drenel con las mentes humanas permitió que los Drenel tomaran una consciencia conjunta y evolucionaran hacia algo más, hacia una civilización de mente única rectora, la Sincronía Drenel. El establecimiento de la perfecta sincronía tenía dos problemas: la necesidad de huéspedes humanos para poder desarrollar el perfecto potencial del molusco drenel y la individualidad que se desarrollaba en el parásito Drenel cuando se alejaba del resto de los integrantes de la Sincronía.

La necesidad de humanos portadores se solucionó mediante la creación de granjas de cría, pero la capacidad de actuación individual del Drenel cuando se alejaba de Drenax no tuvo solución. Esto no quiere decir que un Drenel aislado pueda traicionar a la Sincronía, esto es impensable para un Drenel, pero sí que no puede actualizar su posición, estado y acontecimientos constantemente con la Sincronía, sino sólo con los Drenel más cercanos.

La creación de la Sincronía Drenel con huéspedes humanos en Drenax duró ciento tres años, tiempo durante el cual las oleadas de segunda colonización de la Tierra llegaron también a esa zona del espacio. Cuando llegaron, los Drenel les

estaban esperando y habían aprendido lo suficiente sobre los humanos como para saber que no debían mostrar su verdadera naturaleza, de modo que se hicieron pasar por una de las nuevas subespecies humanas implantadas en la galaxia.

## LA AUTORIDAD SOLAR

La Tierra, mientras tanto, vivía una época de bonanza. La civilización humana, tras estar a punto de autodestruirse, había vuelto a remontar gracias a la expansión planetaria. Nuevas tecnologías, nuevos descubrimientos sobre el universo, nuevos materiales... todo llegaba a la Tierra, que se había convertido en un símbolo para la nueva humanidad. Era el origen, la madre de todos. Se convirtió en el lugar neutral donde se celebraban todos los tratados y se llevaban a cabo las grandes negociaciones políticas. Cuando se hizo evidente que era necesario un cuerpo de autoridad interplanetaria, apenas hubo dudas sobre donde debería tener su base: en la Tierra, y así se creó la Autoridad Solar, un cuerpo de paz en el que todos los planetas participaban según sus posibilidades.

Pero la naturaleza humana es la naturaleza humana, y al escasear las zonas de expansión comenzaron las rencillas y enfrentamientos. Entonces la Autoridad Solar tuvo que convertirse, cada vez más, en un cuerpo militar para mantener la paz en los territorios colonizados. Nunca tuvo un gran ejército, sino pequeñas unidades de soldados bien entrenados y equipados, pero su verdadera ventaja militar se debía a las grandes estaciones de batalla. ¿Qué puede hacer un ejército si no es capaz de salir de su planeta? Quien controla el espacio controla la guerra.

## LA GUERRA CONTRA LA TIERRA

Poco a poco, la mentalidad de las distintas civilizaciones humanas (o neo-humanas, como prefieras llamarlas) al respecto de la Tierra fue cambiando, hasta que llegó a ser vista como una opresora que se aprovechaba, con su fuerza militar espacial superior, del resto de los planetas.

¿Cuánto de ello se debió a la influencia Drenel? Es complicado saberlo. Mucho, con toda seguridad, pero seguro que no fue el único motivo. La cuestión es que en el año 675 (calendario de Anaán) todas las ahora conocidas como Civilizaciones Xenos se unieron en una guerra contra la Tierra. Una a una, casi todas las grandes estaciones de batalla fueron destruidas, hasta que el territorio de la Autoridad Solar quedó reducido a un espacio de 8 parsecs alrededor de la Tierra. Defendiendo tan poco espacio, las estaciones de batalla supervivientes, unidas a las que estaban en construcción, consiguieron frenar el ataque Xenos.

## EL GRAN ASALTO

Pero, ¿cuánto puede aguantar un planeta contra cientos de ellos? Cincuenta años después del comienzo de la guerra, una enorme flota Xenos (Drenel en su mayoría) se dirigió hacia la Tierra con el fin de tomarla. Los restos de la Autoridad Solar la defendieron con las estaciones de batalla hasta que los combates llegaron junto a la propia Tierra. Allí, la Caerdroia, la más moderna y la última de las estaciones de batalla de la Autoridad Solar, hizo frente a la flota Xenos. Tras la batalla, que pudo vencerse gracias a introducir un virus en la nave capitana Drenel, y que afectó al resto de las naves, la Caerdroia inició un Salto DAS involuntario que la llevó hasta el que sería conocido como Sector Caerdroia, en el espacio de la humanidad de

las naves generacionales.

Allí sería encontrada por una nave expedicionaria, la Saraiba, dando lugar al Incidente Caerdroia, con tripulación de varias confederaciones. Lo que se debía hacer con la Caerdroia y su contenido fue el inicio de la conocida como Guerra Corporativa.

## LAS SESIONES DE JUEGO

Una vez que has leído lo anterior, vamos a hacer un breve resumen de las sesiones de juego que conforman la campaña de puntos argumentales Tiempos Interesantes.

**1. 800 parsecs:** Está incluida en el manual básico de Caerdroia. Nuestros (involuntarios) protagonistas son destinados a la nave de paz Bahía Botánica, capitaneada por uno de los grandes líderes militares del Protectorado en la anterior guerra, John Aldersan.

**2. Cultos Innombrables:** Incluida en este suplemento. Tras la desaparición del Bahía Botánica, los personajes son interrogados y después destinados a prevenir la desaparición de otras naves.

**3. Vacaciones en el M.A.R (Mundo de Animación y Recreo):** Entre lo descrito en la anterior sesión y esta puedes introducir sesiones creadas por ti sin ningún problema. Simplemente no dejes que el tiempo transcurrido durante esas sesiones no supere los tres meses (para los personajes, no para los jugadores). Los personajes disfrutaban de un ¿merecido? descanso en un mundo vacacional.



**4. Asalto a la estación 3.10:** Entre esta sesión y la anterior puedes introducir sesiones propias sin problema. Tiempo máximo transcurrido para los personajes: un mes. Se produce un intento de sabotaje cuando una de las estaciones de combate va a llegar a Irina VI. Los jugadores se lanzarán en persecución de un dron que porta información vital, pero se verán inmersos en una trama más compleja de lo que creían. Se declara la guerra a las naciones Xenos.

**5. Saraiba:** Entre esta sesión y la anterior puedes introducir sesiones propias sin problema, ya que se encuentra fuera de “la línea temporal normal”, pero ten en cuenta que el tiempo transcurrido para los personajes entre “Asalto a la estación 3.10” y “La cena de los idiotas” no debe ser superior a veinte días. ¿Qué ocurrió en el incidente Caerdroia? Los personajes por fin son informados por sus mandos sobre que es el Vector Alfa y sobre el Incidente Caerdroia que dio lugar a la Guerra Corporativa. Pero, ¿por qué contárselo a los jugadores si pueden vivirlo? En esta sesión asuminarán el papel de unos soldados de la Confederación de Nueva Galicia que van a bordo de la nave Saraiba (en la que se desencadenó la Guerra). Se proporcionan los personajes regenerados.

**6. La cena de los idiotas:** De nuevo controlando sus personajes en la línea de tiempo normal. El Protectorado está intentando convencer a los líderes de las naciones humanas para que apoyen también la guerra contra los restos de la Confederación Corporativa para no dejar “un enemigo a la espalda durante la Guerra Xenos”. Los personajes están entre las tripulaciones encargadas de mantener la seguridad de la nave capital que se utilizará para las reuniones.

**7. La ira de C.A.N (Conglomerado Androide Nova):** El Conglomerado Androide Nova fue una de las últimas tripulaciones de androides que se creó en el Protectorado antes de que fuesen prohibidos. Seis androides con distintas capacidades fueron enviados a estudiar la Anomalía y se perdió contacto con la nave. Ahora sus programadores afirman que los androides han vuelto para matarlos. Los personajes son enviados al Mundo de Mireia para intentar averiguar qué está pasando y se encontrarán con un antiguo enemigo/conocido. Entre esta sesión y la anterior puedes introducir una o dos sesiones propias, pero intenta que el tiempo transcurrido para los personajes no supere las dos semanas.

**8. Black Sails:** Ante la reticencia de muchos mundos a volver a la guerra con la Confederación Corporativa, los personajes son enviados en una de las misiones “de falsa bandera” orquestadas por el protectorado a fin de cambiar la opinión pública. Tendrán que hacerse pasar por integrantes de los Black Sails, una unidad mercenaria de élite contratada por la Confederación Corporativa. Entre esta sesión y la anterior puedes introducir sesiones propias, pero intenta que el tiempo transcurrido para los personajes no supere una semana.

**9. Runequest:** ¿Recuerdas el monolito que salía en 800 parsecs?, pues el Servicio de Exploración ha localizado otro en un mundo sin explorar (revisa el apartado “Verdades” del manual de Caerdroia y lee lo que dice allí sobre el Servicio de Exploración). La diferencia con el de 800 parsecs es que este monolito parece estar activo y emitiendo distorsiones gravimétricas y temporales. El Servicio de Exploración ha pedido ayuda al Protectorado porque

en la órbita de ese planeta se ha atrinchado un reducto de naves de la Confederación Corporativa. En esta partida, por fin, salen gorilas.

**10. Rescate en Nueva Drómina:** Eliminados los últimos reductos de la Confederación Corporativa, el Protectorado se enfrenta al siguiente problema que hace más difícil el esfuerzo de guerra en su lucha contra los Xenos... los Señores de la Guerra. El mejor modo de limitar el poder de los Señores de la Guerra de los sectores limítrofes al Protectorado sería hacer que muchos de esos mundos se uniesen al Protectorado, por eso cuando uno de los Señores de la Guerra ofrece la paz al Protectorado a cambio de que rescaten a su hijo que ha sido secuestrado por otro Señor de la Guerra, el Protectorado no duda y envía una flota para hacerlo bajo el mando de los personajes. ¿Bajo el mando de los personajes?, ¿porqué? Lo mismo se pregunta todo el mundo. Los personajes encontrarán la respuesta y deberán enfrentarse a un grave dilema moral... sufriendo las consecuencias de la decisión que tomen.

**11. Salto al vacío:** La Guerra Xenos avanza favorablemente, pero es hora de que el Protectorado lleve el conflicto hasta Drenax, el mundo natal de los Drenel. La nave de los jugadores, junto a una pequeña escolta serán los encargados de dejar boyas de navegación en una ruta alternativa hacia Drenax. Lo malo que es que esa ruta alternativa requiere saltos de más de 40 parsecs, pasa por una zona del espacio inexplorado por el Protectorado, con posibles flotas enemigas, junto a planetas que contienen monolitos activos y a gorilas (no, lo de los gorilas es mentira, era por poner aún más dificultades). Entre esta sesión y la anterior puedes introducir

una o dos sesiones propias, pero intenta que el tiempo transcurrido para los personajes no supere una semana.

**12. El puente sobre el río Drenel:** Una de las grandes ventajas del Protectorado en la Guerra Xenos es el virus que afecta a las naves Drenel, pero estos están a punto de descubrir la solución. Para evitarlo, el Protectorado envía flotas a todos los mundos donde tiene constancia de que haya bases de investigación Drenel. Los personajes jugadores son incluidos en una de esas flotas, lo que les llevará a descubrir un oscuro secreto del Protectorado.

**13. Legión:** Los Drenel, en un desesperado intento de frenar el avance del Protectorado están intentando manipular la energía de los monolitos, como consecuencia de ello, una antigua nave se encuentra en dirección a Anaán. Entre esta sesión y la anterior puedes introducir una o dos sesiones propias, pero intenta que el tiempo transcurrido para los personajes no supere una semana.

**14. La vida de Brian:** Esta sesión va inmediatamente después de la anterior. Cuando los personajes regresan de la anterior misión se encuentran con que el Protectorado no existe. Las Confederaciones pre-Protectorado siguen existiendo y están siendo conquistadas por los Drenel que, también, han acabado con el resto de las civilizaciones Xenos. Los personajes reciben una llamada por los canales tácticos del Protectorado llamando a todas las naves que reciban ese mensaje. Las instalaciones científicas orbitales próximas al Mundo de Mireia son la única base que todavía recuerda al Protectorado gracias a los experimentos con un monolito que estaban realizando. La Princeps Sparta



Lamont ha averiguado donde ha cambiado el pasado, un hombre, Brian Naveiras, no ha muerto cuando debería. Los científicos instalan el monolito y un dispositivo experimental de control en la nave de los personajes para que vayan a cambiar eso... si pueden. En caso de que no lo logren ni siquiera habrán nacido. Posible fin de campaña molón, pero anticlimático. Gorilas opcionales.

**15. Caerdroia:** Esta sesión va inmediatamente después de la anterior y sólo se jugará si los personajes han tenido éxito. Un accidente (del que los jugadores ya tendrían pistas) lleva a los personajes a otro punto distinto del tiempo, el momento del ataque final de los Xenos contra la Tierra y aparecen junto a la, recién salida de los astilleros, estación de batalla Caerdroia. ¿Creerán los terrestres a los personajes si les dicen de donde vienen?, ¿podrán colaborar en la defensa de la Tierra?, ¿serán capaces de regresar a su tiempo?, ¿cómo será el universo si consiguen regresar?



