

CAZANDO A JEKYLL



POWERED BY
FATE

Créditos

Texto: Pablo Ganter, Mar Arribas y Juan Sixto

Maqueta: Juan Sixto

Portada: Andrea Iglesias

Arte interior: Andrea Iglesias

ROBOTECH GP Font por Gustavo Paz L. (CC-BY 3.0)

Publicado como parte del Free RPG Day 2020.

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

Esta obra está bajo una licencia
CC BY-SA 4.0



Publicado por Grupo Creativo Colectivo9
contacto@colectivo9.org

CAZANDO A JEKYLL

Una aventura neo-noir para Fate Básico

Cómo utilizar esta aventura

Operación Jekyll es una aventura corta, diseñada para ser jugada en unas 3-4 horas de juego, por un grupo de hasta cinco jugadores. Es necesario el manual de **FATE Básico** de Evil Hat Productions para jugar la aventura, que puedes descargar gratuitamente de la web de **Nosolorol Ediciones**. También se hace uso del pequeño suplemento *Espías en Fate* de Rob Donoghue, que también puedes descargar gratuitamente en la web.

Los sucesos de la aventura tienen lugar en una ambientación futurista, en la colonia Indra del año 2145, cuyo trasfondo y descripción se incluyen antes de la aventura. Está basada en las historias de espías, al estilo *Nuestro hombre en La Habana* o *El topo*, pero también en algunas de ciencia ficción como *The Expanse* o *Ergo Proxy*.

Al final de la misma se incluyen cinco personajes pregenerados listos para imprimir y entregar a los jugadores. En caso de tener menos jugadores, puedes convertir a **Akil Okafor** en un personaje no jugador sin problema, o prescindir de alguno de los otros personajes.

El mundo del mañana

En el año 2145 el planeta Tierra y el Sistema Solar está, una vez más, dividido en dos grandes bloques antagónicos que mantienen una tensa guerra soterrada en los confines del espacio y en las sombras de la civilización. Este conflicto es un pulso para imponer un nuevo modelo de economía y sociedad de corte socialista, o mantener vigente el capitalismo neoliberal cuya hegemonía se ha derrumbado desde finales del siglo XX. Es una guerra librada en las colonias y estaciones a ambos lados del cinturón de asteroides, así como en los escasos campos de batalla que restan en la Tierra, por diplomáticos, terroristas, soldados y espías.

La tierra del año 2145

El cambio climático, la subida de los mares y el desastre ecológico fruto de tres siglos de industrialización, han transformado la Tierra en un lugar distinto al que conocemos hoy en día. Zonas antiguamente frías y húmedas ahora son áridas y calurosas, propiciando la aparición de nuevas enfermedades que en su día fueron catastróficas para la población humana. Regiones costeras enteras ahora están sumergidas, y muchas ciudades se han dotado de muros de contención para evitar desaparecer. La climatología es más extrema, el clima del antropoceno está marcado por cambios bruscos de temperaturas, huracanes y anomalías climáticas. Las tormentas eléctricas son constantes en muchas regiones, y las lluvias solo han vuelto a ser relativamente frecuentes gracias a experimentos climáticos satelitales. Numerosas especies se han extinguido y constantemente aparecen nuevas plagas que se cobran cientos de miles, en algunos casos millones, de muertos.

Y sin embargo, desde el espacio, la Tierra es más verde de lo que ha sido en doscientos años gracias a las selvas, bosques y pastos creados mediante masivas obras de ingeniería genética para asegurar la viabilidad de la vida en el planeta. Gracias a estos avances la Tierra sigue produciendo alimento para sustentar a los 15 mil millones de habitantes que alberga, así como los millones de seres humanos que abandonaron su cómoda gravedad para exponerse a los rigores del viaje espacial.

La humanidad ha abandonado los pueblos y el entorno rural para acumularse en las masivas ciudades cúpula, que ofrecen protección ante un mundo hostil a cambio de control. Sus cúpulas cobijan las metrópolis de antaño, que se funden (mejor o peor) con los entornos ultra tecnificados de la actualidad. La luz y el ruido no cesan nunca, son tan omnipresentes como la Red.

En las naciones capitalistas los vehículos y los barrios privados mantienen la cada vez mayor brecha social que hay en las urbes, con espacios de ley privada comprados por particulares o grandes corporaciones que prácticamente hacen y deshacen dentro de los mismos. Existen numerosos guetos, muchas veces separados por un muro lleno de vigilancia de los distritos de ultra lujo. Hay comercios por todas partes, y se prestan servicios que siglos atrás hubiesen sido vistos como crímenes. Muchos parques y jardines son privados, siendo solo los más icónicos desde un punto de vista más o menos histórico-cultural gratis o parcialmente gratis.

Por su parte las sociedades socialistas han impuesto modelos de transporte público, como los famosos metros de Kisiwa Cha Mvita o El Cairo, y las zonas urbanas son similares entre sí, y se han recuperado viejas teorías urbanísticas para hacer surgir bosques bajo las cúpulas. Los bloques de viviendas prefabricados y los espacios colectivos son una constante en ciudades que poco a poco van derribando el patrimonio cultural para hacer frente a nuevas necesidades. Las zonas mercantiles se concentran en puntos críticos de la ciudad, mientras que las industrias pesadas se sitúan en cúpulas separadas, si bien existen pequeños talleres desperdigados por todas partes.

Las ciudades que los seres humanos han construido en el espacio son muy parecidas a éstas, puesto que aplicaron lo aprendido a lo largo de dos siglos de exploración espacial en un planeta Tierra cada vez más hostil mediante la construcción de cúpulas de protección. Y al igual que la población, las urbes también miran hacia las estrellas gracias a la tecnología que ha hecho posible las catapultas electromagnéticas.

Los dos bandos

A lo largo del siglo XXI y principios del siglo XXII Occidente fue perdiendo su preeminencia, al tiempo que el modelo democrático liberal entraba en ciclos constante crisis ante movimientos ultraconservadores o socialistas y el constante crecimiento del poder de las

corporaciones, que alimentaron un aumento del autoritarismo del estado. Fue este proceso el que alentó los primeros pasos que condujeron a la robótica y clonación de nueva generación. La necesidad de mantener sus economías en funcionamiento los gobiernos occidentales y las grandes empresas alentaron, mantuvieron y de vez en cuando defenestraron gobiernos títeres en países subdesarrollados ricos en materias primas.

Al mismo tiempo, las llamadas economías emergentes y los países en desarrollo vivieron auténticos procesos de descolonización y recuperación de su soberanía por parte de las potencias occidentales. Las ideas marxistas, en crisis en Europa y América, encontraron acomodo en las luchas anticoloniales que pronto se tornaron anticapitalistas y socialistas. Estas luchas, en el largo término, solo fueron exitosas gracias a la cooperación para sobrevivir al intrusismo de las potencias occidentales, que financiaron grupos contrarios a estos cambios cuando no auténticas invasiones. Su éxito y pervivencia en el tiempo alimentaron las corrientes antidemocráticas en Occidente.

Parecía que el eje económico y cultural de la Tierra se iba a mover del Atlántico al Índico, pero en realidad se repartió entre ambos. El siglo XXII ha sido una constante lucha en Europa del Sur, América y Oceanía entre estos dos bloques, primero encontronazos militares en conflictos de baja intensidad y luego estableciendo una Guerra Fría que enquistada todavía perdura. Los servicios secretos emplean muchos clones en sus operativos, y no cesan en desarrollar nuevas técnicas para perfeccionarlos o detectar a los del enemigo, si bien la Convención de Roslin prohíbe este uso.

El conflicto, a su vez, ha alimentado de nuevo la carrera espacial, puesto que el bando capitalista desprovisto de los recursos naturales de los territorios socialistas decidió buscar recursos en el espacio valiéndose de las últimas tecnologías. Por su parte, los países socialistas han hecho lo mismo con el fin de evitar una expansión sin control de su enemigo por el espacio, que en un futuro pudiese poner en peligro sus procesos revolucionarios.

La Unión Occidental del Libre Mercado (UOLM)

Con el auge de las revoluciones de corte marxista y la aparición de la Unión de Repúblicas Revolucionarias Socialistas, muchos países que fueron miembros de la extinta Unión Europea, los Estados Unidos de América, Inglaterra, Canadá, Japón, los Estados Unidos Mexicanos, Argentina, Australia, India, Brasil y Turquía firmaron una serie de tratados de cooperación militar, económica y científica que a principios del siglo XXII terminaron por germinar en la formación de una unión supranacional, muy similar a la primigenia Unión Europea, que evolucionaría en poco tiempo a un superestado transcontinental. Después, numerosos países americanos fueron «invitados a ingresar» con distinto grado de éxito. La UOLM tiene sus instituciones repartidas entre Buenos Aires, Bruselas, Los Ángeles y Sidney, aunque gran parte de su soberanía ha sido cedida a los grandes grupos empresariales que de facto gobiernan los países miembro al controlar sus medios de comunicación, los grupos políticos y los sectores estratégicos (teniendo sus propias fuerzas armadas). Los ejércitos, organismos de inteligencia y ciertos proyectos de investigación públicos siguen perteneciendo a los países miembros, pero de facto actúan bajo un mando unificado.

La brecha entre ricos y pobres es brutal, no existiendo organismos públicos de asistencia social, educacional ni médica (siendo todos privados o pertenecientes a la caridad dirigida por grupos religiosos), estando muchos sectores económicos totalmente «uberizados». Las escasas salidas

profesionales para la empobrecida mayoría social de la Unión (que no impliquen turnos de 10 o 12 horas en una fábrica o macro granja) son el ejército, la minería polar y los trabajos poco cualificados en el espacio.

La Unión ha sido líder en tecnología espacial, inteligencia artificial e ingeniería genética hasta hace relativamente poco tiempo, pero la CRRS rápidamente se ha puesto a la altura gracias a una mezcla eficaz de espionaje e inversión, si bien aún conserva una buena ventaja en robótica y nanotecnología. Las grandes corporaciones y grupos bancarios de la UOLM invierten sumas gigantescas en equipos de investigación con el fin de recuperar la ventaja perdida. La clonación, humana o animal, está a la orden del día en la Unión Occidental del Libre Mercado siendo estos productos muy valorados que se diseñan para cumplir determinadas tareas.

La influencia de la UOLM fuera del planeta Tierra es muy visible en Mercurio y Venus así como la Luna, pero menor en el Cinturón de Asteroides. Muchas colonias de la UOLM han sufrido motines dadas las duras condiciones de vida, entrando tiempo después en la órbita de su rival, como fue el caso de Marte en el año 2132.

La Confederación de Repúblicas Revolucionarias Socialistas (CRRS)

Aunque nació de las revoluciones anticolonialistas y de la necesidad de formar un frente unificado ante las agresiones occidentales, la CRRS se ha podido consolidar como un bloque político unificado bajo el modelo marxista y la oposición a los estados que terminaron por conformar la UOLM. En la Conferencia de La Habana del año 2099 la mayor parte de los miembros de la Unión Africana, China, Tailandia, Palestina, Vietnam, Cuba, la Corea Unificada, Malasia, Camboya, Bangladesh, Sri Lanka e Irán tras meses de liberaciones previas, redactaron, y posteriormente ratificaron mediante procesos democráticos la CRRS. Con el paso de los años distintas naciones se han ido uniendo, y existen algunos grupos rebeldes que buscan unirse, pero que al no concretar sus procesos revolucionarios en victorias (el



caso más dramático es Rusia, que lleva 10 años de guerra civil entre comunistas y la oligarquía del nuevo zarato) no han sido aceptados, pese a recibir apoyo de la Confederación.

Esta agrupación voluntaria de jóvenes repúblicas revolucionarias socialistas, iguales en derechos y articulada en torno al sistema socialista de economía y la propiedad de los instrumentos y medios de producción, es el resultado natural de la destrucción revolucionaria del sistema capitalista de economía, de la absoluta abolición de la propiedad privada de los instrumentos y medios de producción y de la anulación de la explotación del humano por el humano. Cada una de estas naciones tiene su propio Consejo de Trabajadores que elige a los representantes que participan en la actividad política del Consejo Supremo Revolucionario, cuya labores se desarrollan en entorno virtuales de libre acceso para los ciudadanos de la Confederación. Así mismo las fuerzas armadas, las labores de inteligencia y la diplomacia se encuentran coordinados bajo el mando unificado de la CRRS.

Actualmente gran parte de las naciones de la Confederación (con la salvedad de Irán, Corea Unificada, Sudáfrica y China) se consideran estados en vías de desarrollo y aunque avanzan hacia la prosperidad, la seguridad y la equipararse con los estados más avanzados aún les queda bastante por conseguir. Por ello, los niveles de vida varían muchísimo entre naciones de la Confederación de Repúblicas Revolucionarias Socialistas, si bien esto se equilibra por la libertad de movimiento y asentamiento entre repúblicas y la cooperación entre estas.



En muchos campos considerados esenciales la CRRS se encuentra tecnológicamente pareja a la Unión Occidental de Libre Mercado, salvo en nanotecnología y robótica, siendo este último campo desdeñado por la cultura sociopolítica del bloque. Los centros de pensamiento de la CRRS consideran que los robots solo deben poder servir en labores peligrosas o como herramientas para trabajadores humanos, y en ningún caso como sustitutos para estos. Está presente en el cinturón de asteroides, el sistema joviano y Marte, donde una revolución apoyada por la confederación pudo acabar con el gobierno corporativo en un breve espacio de tiempo. Su proyecto, declarado públicamente, es asfixiar la economía de la UOLM negando a sus industrias el acceso a los recursos extraplanetarios.

Los países no-alineados

Aunque actualmente el mundo ha vuelto a una política de bloques enfrentados, no se puede obviar el hecho de que numerosos países se mantienen no-alineados y actúan como agentes independientes menores en el gran juego global. Algunos son capaces de sostener discretos programas de colonización espacial y gozan de cierta prosperidad gracias a su juego a dos bandas, mientras que otros se encuentran inmersos en conflictos derivados de la existencia de los 2 bloques antagónicos. Los países no-alineados más importantes son: Rusia, Mongolia, Suiza, Marruecos y Euskal Herria.

El papel de la ONU

La ONU había languidecido durante todo el siglo XXI, perdiendo influencia hasta casi desaparecer por su escasa capacidad operativa en las crisis climáticas, bélicas y víricas. Con las guerras anticoloniales, la cada vez más agresiva colonización espacial, la aparición de la CRRS y la UCLM, la escalada de conflictos y la amenaza de un futuro gran conflicto, la ONU optó por una refundación. Gracias al impulso de países de ambos bloques, se convirtió en el árbitro y punto de encuentro entre la CRRS y la UCLM, estableciendo canales de

comunicación y centros de investigación espacial neutrales. Actualmente muchos críticos siguen afirmando que la ONU es una entelequia del desastroso siglo XX, otros afirman que ha sido un importante agente que ha impedido que la CRRS y la UCLM se hayan declarado la guerra.

La más importante de sus instalaciones extraterrestres es la colonia marciana Indra, construida sobre el cráter Adams. Ahí, grupos de investigación de ambos bloques así como corporaciones, grupos activistas e incluso familias de gran poder adquisitivo disponen de laboratorios, centros de ensayo, cúpulas de almacenamiento y foros para el intercambio científico, así como varias universidades de gran prestigio. Por supuesto, también está llena de espías, asesinos y toda clase de agentes.

La Colonia Indra

A continuación se presenta el escenario donde tiene lugar la aventura, la colonia marciana Indra.

Historia

Esta colonia de investigación marciana fue fundada como un centro de cooperación entre la UOLM y la CRRS cuando Marte aún pertenecía a la primera. La ONU buscaba una región fuera de la tensión de la Tierra donde ambas facciones pudieran y debieran trabajar unidas, presentando el conjunto de sus logros como un ejemplo de cooperación y creando cierta dependencia que dificultase una escalada armamentística, dado que ambos bandos tendrían valiosos recursos materiales y humanos expuestos en caso de conflicto. Una especie de ciudad para todos que representase el espíritu de colaboración de la humanidad. La cesión del territorio sin hostilidades por parte de la UOLM fue una maniobra de propaganda que salió mal, pues tan solo una década tras la puesta en marcha de Indra, empezó la oleada revolucionaria que hizo al resto de asentamientos en el planeta cambiar de bando. La implicación de la CRRS en este suceso no ha sido demostrada pero no se pone en duda.

En la estación se realizan experimentos que requieren de condiciones físicas no

alcanzables en la Tierra o el espacio, pruebas que suponen demasiado peligro o, lo menos frecuente pero más propagado, experimentos que realmente requieren cooperación de ambos bandos. La generosa financiación conjunta proporciona a Indra material casi imposible de adquirir de otra forma, dando una razón más para aprovechar genuinamente sus instalaciones. También hay multitud de corporaciones independientes que se han instalado en el lugar para llevar a cabo investigaciones en entornos controlados.

Son muchos los progresos que se han realizado en Indra a nivel de colaboración, pero el público en general desconoce todo lo que ocurre en el interior de sus cúpulas. La única circunstancia en la que una facción pide ayuda a otra es cuando sabe que no tiene nada que perder por ello. Esto excluye cualquier descubrimiento que pueda suponer una ventaja para su bando, o cualquier investigación considerada clave para la seguridad. Por esa misma razón, una vez alguien propone un proyecto conjunto es probable que el otro rechace trabajar en el mismo. Tan solo cuando ambas facciones creen que salen más beneficiadas que la otra aceptan el trato, y en varias ocasiones se han realizado proyectos completamente inútiles como mera desinformación.

Estructura

Debido a las condiciones climáticas marcianas, la colonia está compuesta por un conjunto de cúpulas climatizadas y conectadas entre ellas. Los accesos al suelo marciano del exterior están reservados para personal técnico especializado y drones a control remoto. Las frías temperaturas que suelen ubicarse a -70 C° acompañadas de usuales tormentas de polvo que limitan enormemente la visibilidad hacen que las expediciones solo se realizan en caso de ser completamente necesario y siempre en vehículos preparados para ello.

El agua se obtiene a través de envíos recurrentes desde fuera del planeta y un amplio y optimizado sistema de reciclaje. Bañarse está prohibido y las duchas tienen una estricta duración máxima. La electricidad

se genera a través de un reactor nuclear ubicado en el exterior y a gran distancia a fin de evitar contaminación por radiación, bajo la supervisión de la ONU. El oxígeno también se trae desde fuera, en grandes depósitos líquidos que tratan de aprovecharse al máximo. Existen formas teóricas de obtener agua y oxígeno directamente en Marte, pero no resulta rentable respecto a importarlo y solo se utilizan esos métodos para alargar la vida de los depósitos. Si alguien sabe cómo hacerlo mejor, lo oculta deliberadamente.

Hay un total de 4 cúpulas formando Indra. La mayor se encuentra en el centro y las otras tres son de un tamaño casi idéntico y están situadas alrededor, en forma de triángulo. Cada una está conectada con las otras tres a través de varios túneles que pueden cruzarse andando, y que pueden ser aislados en caso de requerirse cuarentena. Estos túneles también son utilizados como sistema de control de accesos, pues no es raro que ambos bloques coloquen soldados para gestionar el tráfico de personas y de paso tratar de identificar a espías externos.

Cada cúpula cuenta con su propio acceso independiente a la luz, agua y oxígeno, y puede aislarse completamente del resto si lo necesita. El diseño espera que, en caso de haber un fallo crítico que destruya una de las cúpulas, las otras puedan seguir funcionando mientras se efectúan las reparaciones. Empezando por el centro, las cúpulas son Alfa, Bravo, Charlie, Delta

Todas contienen centros de investigación, viviendas para el personal civil (que es la mayoría) y espacios de ocio, cambiando la proporción en cada una. La mayoría de equipamiento se encuentra en Alfa, que consume el mayor suministro de energía. Bravo dispone de una buena parte de espacios verdes donde la oxigenación resulta reconfortante, Charlie varios gimnasios, foros y salas de estar, y casi todo Delta es zona residencial. Alfa posee también dos pequeñas zonas bajo el control directo de la UOLM y la CRRS, allí se localizan las embajadas y otras oficinas diplomáticas, y son las únicas que no se consideran terreno neutral. Aun así, los soldados de ambos bloques controlan todo Indra, rotando las zonas asignadas a cada

uno cada ciertos meses y respetando otras zonas clave, como los espacio-puertos y los laboratorios de investigación, controlados por el bloque que posee su propiedad.

Sociedad

La ONU establece una restricción al trabajo en Indra: La población de ninguna cúpula ni la cantidad de trabajadores en ningún sector puede ser más de un 60% de la misma facción. Laboratorios, talleres y centros de seguridad tienen una proporción cercana al 50%, que oscila levemente con las altas y bajas de personal.

Toda la población de Indra es personal útil de algún tipo. El mantenimiento de cada persona corre a cuenta de su respectiva facción, aunque la UOLM permite al capital privado trabajar bajo su autoridad, y es demasiado caro como para tener simples turistas. Además, hay una reputación que mantener y una carrera tecnológica en curso. Como consecuencia, casi toda la población es de alguna forma excepcional, eminencias lo bastante importantes como para participar en Indra pero no imprescindibles como para arriesgarse a tenerlas lejos del hogar. No obstante, las duras condiciones del entorno y el cambiante mercado laboral de ambos bloques ha generado una pequeña proporción de parados, criminales y pobres.

A la hora de ser candidata para la colonia, se valora mucho la salud física y mental. Indra dispone de varios centros de atención primaria, pero no más allá de eso no está hospitalizada. Un par de cirujanas de urgencias y media docena de médicos se encargan de mantener con vida a cualquier accidentado hasta que pueda enviarse de nuevo a la Tierra para que se hagan cargo. También hay dos psicólogas y las sesiones de terapia son obligatorias incluso para la población sana, a fin de mantenerla así. Esta intrusión gubernamental en algo tan delicado ha provocado que la mayoría de los colonos aparenten tener una salud mental ejemplar y oculten cuidadosamente cualquier problema debido al miedo a perder su puesto de trabajo. Al no ser tratados por profesionales como corresponde, muchos ven su condición empeorar lo que da pie a auténticas catástrofes.

En Indra no existen tareas poco importantes. Un ejemplo de ello es el personal de limpieza, que en otros lugares serían considerados inferiores. La necesidad de mantener un entorno impecable para evitar problemas de salud y moral junto con los requerimientos personales para poder vivir allí, hacen que a una limpiadora se la trate con más respeto que a un investigador.

Oficios

Los oficios más comunes son los siguientes:

- Personal investigador:** Trabaja en distintos laboratorios realizando experimentos que requieren las condiciones de Marte o cooperación entre países.

- Personal de ingeniería:** Trabaja tanto en el desarrollo de nuevas tecnologías como en el mantenimiento y optimización de la colonia.

- Personal técnico:** Personal bajo el mando de investigadores e ingenieros que se encargan de tareas manuales.

A parte de estos, hay algunos menores pero que ofrecen un servicio indispensable:

- Personal botánico:** Mantiene los espacios

verdes de la estación, imprescindibles para mantener la moral y salud mental. Hay dos y se apoyan en el personal técnico cuando se requiere.

- Personal médico:** Intervienen en caso de incidentes y realizan exámenes de salud frecuentes. No están preparados para realizar intervenciones complejas, pero disponen de todo lo necesario para mantener a alguien con vida suficiente tiempo como para enviarlo a la Tierra. Hay entre una docena y veinte.

- Personal de limpieza:** Mantienen todos los espacios no restringidos en condiciones de higiene óptimas. Hay una docena y debido a la alta carga de trabajo física que supone, suelen alternarse para trabajar un día y descansar al siguiente.

- Personal de seguridad:** Estos oficiales son los únicos autorizados a llevar armas aturdidoras. Cuentan con una gran preparación física y una extensa formación psicológica. Su tarea es asegurarse de que no hay trifulcas y en caso de necesidad, reducir a los infractores. Raramente se ha llegado al segundo punto, ya que con palabras logran mantener la paz. Hay una veintena.

AVENTURA

Planteamiento de la aventura

Los personajes jugadores pertenecen a una célula de espionaje que la CRRS tiene en la Colonia Indra, que durante años ha filtrado información sobre los proyectos más avanzados que la UOLM y sus corporaciones desarrollan allí. Sin embargo, hace menos de 48 horas, uno de los infiltrados en las agencias de espionaje de la UOLM alertó a los altos mandos de que estos tenían un doble agente en la célula de Indra que, según parece, va a venderles una lista con todos los informantes y espías que la CRRS tiene en la colonia.

Aunque no se conocen personalmente, los personajes jugadores se verán obligados a colaborar en una misión contrarreloj para evitar que el intercambio de información se lleve a cabo y toda la célula de espionaje sea descubierta, destruyendo sus tapaderas y acabando con sus vidas de una forma u otra.

Personajes jugadores

Al final de la aventura se incluyen cinco personajes pregenerados. Están especialmente diseñados para la aventura, aunque si los jugadores lo desean pueden cambiar alguno de los aspectos de la ficha sin mucho problema. Aquí se incluye un pequeño trasfondo de cada uno, no demasiado detallado, para que los jugadores puedan añadir lo que consideren durante la propia aventura. Con la excepción de Akil Okafor, que lidera el operativo, el resto tienen un pequeño secreto comprometedor que podría meterle en problemas durante la aventura. Los cinco personajes no tienen género definido para que cada jugador pueda adaptarlo a sus propias preferencias.

Akil Okafor (Agente Alfa)

Akil coordina la célula de espionaje en Indra, y enlaza al resto de agentes con los demás, y con los superiores de fuera de la colonia. Su designación oficial es la de personal administrativo en la embajada de la CRRS en la colonia, por lo que es fácil que

levante sospechas, aunque su tarea de coordinar evita tener que acceder personalmente a lugares potencialmente peligrosos. Es el activo más leal de la colonia y ha recibido entrenamiento avanzado en varios campos por parte del ejército de la CRRS. Su personalidad es fría y capaz de tomar decisiones duras por el bien de su nación.

Alexis Llanos (Agente Gamma)

Alexis trabaja como guardia de seguridad en una agencia privada de Indra que mantiene importantes contratos con la UOLM, lo que le da acceso directo a varias localizaciones clave. De joven se alistó en el ejército de la UOLM, que dominaba su país natal, aunque rápidamente se pasó al negocio privado donde ganó experiencia como independiente, tanto para un bando como para el otro. Finalmente, un día decidió abandonar esa vida para asentarse en Indra, donde consiguió el trabajo gracias a antiguos contactos del ejército. En algún momento de su vida de soldado, Alexis contactó con el servicio secreto de la CRRS para colaborar como informante tras conocer varios trapos sucios de sus jefes. Recientemente, también ha contactado con un pequeño grupo terrorista, a espaldas de sus jefes, para poder actuar de manera más directa.

Jordan McKinney (Agente Beta)

Con un don para la informática, McKinney trabaja como analista de datos para una de las mayores corporaciones de la UOLM en Indra, lo que sumado a sus habilidades como cracker le concede acceso a numerosa información clasificada. Residente de la CRRS, activista y socialista hasta la muerte, ha logrado su puesto de trabajo gracias a su nacionalidad suiza, heredada de su madre, y de momento ha conseguido evitar cualquier sospecha sobre su persona. También se ha hecho un nombre en las redes oscuras de la colonia, donde mantiene contactos con traficantes de información y

otros cibercriminales para sacarse un sobresueldo, aunque ha tenido que mantener esto al margen de la CRRS para evitar que duden de su lealtad.

Seok-ju Kwang (Agente Delta)

Principal responsable de Recursos Humanos de la mayor empresa de personal de Indra, por sus manos pasan casi todos los expedientes de aquellos a los que la UOLM asigna un trabajo en la colonia. Hace años que decidió dejar de ignorar las investigaciones poco éticas que su nación lleva a cabo allí y comenzó a filtrar información a la CRRS, en especial de aquellos viajeros sospechosos de ser activos enemigos, o estar relacionados con algún proyecto confidencial. Posee un gran don de gentes y con los años ha perfeccionado su capacidad para la mentira, así como para leer las intenciones ocultas de los demás. De forma secreta, también colabora con un grupo de corporaciones tecnológicas dispuestas a pagar grandes sumas de dinero por los secretos que los espías de uno y otro lado estén dispuestos a vender.

Micah Dufresne (Agente Epsilon)

Con un doctorado en Biología Humana y Clonación, Dufresne trabaja directamente para la división científica de la UOLM asesorando diferentes proyectos confidenciales, además de dar clase en la academia de estudios avanzados de Indra como parte de su tapadera. Con una mente prodigiosa y una carrera académica espectacular desde su juventud en la Tierra, es una de las personas más influyentes en la comunidad académica internacional. Desde hace años, Micah filtra información relativa a las investigaciones a las que tiene acceso, a la CRRS. En secreto, está colaborando con una organización secreta llamada «Grupo Oppenheimer» encargada de que los avances tecnológicos lleguen a ambas facciones para mantener así sus capacidades parejas y que ninguna desee entrar en guerra.

Personajes no jugadores

A continuación se describe una lista de personajes no jugadores que puedes incorporar a la aventura cuando consideres. Todos están relacionados con los personajes jugadores de alguna manera, y también pueden ser utilizados como recursos por ellos a la hora de presentarlos en la aventura.

El villano: Jerry Hart

Nombre en clave: Agente 605

Aunque el verdadero villano de la aventura bien podría ser Jekyll, el Agente 605 será el motor que se oponga a los personajes jugadores durante la mayoría de la aventura. El jefe de espías de la UOLM en la colonia es despiadado, metódico y no le tiembla el pulso a la hora de tomar medidas para llevar a cabo sus planes. Normalmente opera desde la seguridad de la embajada de la UOLM en la colonia, desde donde tiene una impresionante cantidad de recursos a su disposición, aunque puede llegar a salir de allí y tomar el mando de un operativo si lo considera extremadamente importante. Con entrenamiento táctico y en armamento avanzado, encontrarse con él puede resultar letal.

Ha dedicado muchos meses a conseguir la lista de Jekyll y ahora no está dispuesto a quedarse sin ella, así que hará todo lo posible porque el traidor alcance la nave a tiempo y él pueda apuntarse un importante tanto ante sus jefes en la Tierra. Ha sido muy cuidadoso con toda la información y es prácticamente imposible obtener nada de él salvo que se tenga un acceso directo a sus recursos más personales. Conoce a cualquier agente que haya tenido relación con la UOLM y aunque probablemente desconoce que trabajan para el enemigo, puede obtener datos privados sobre ellos con facilidad.

Amy Trujillo

Nombre en clave: Drácula

Hija de refugiados de guerra acogidos por la CRRS, Amy trabaja como vigilante de seguridad en una fábrica de productos químicos. Su papel en la célula de espías es conseguir material químico para realizar

falsificaciones de pasaportes, permisos y cualquier documento oficial en la colonia. Posee un odio visceral hacia la UOLM que le ha llevado en secreto (a espaldas de Akil Okafor) a formar un pequeño grupo terrorista decidido a utilizar explosivos para asesinar a altos cargos de la UOLM, pues considera que el espionaje no es lo suficientemente eficaz como forma de lucha. Ha estado colaborando con Alexis Llanos en la organización del mismo.

Ismaeel Small

Nombre en clave: Mozi

Economista y miembro de la junta directiva de Kha-Tech, una de las empresas tecnológicas más importantes de Suiza, Ismaeel lleva años trabajando como informante para Akil Okafor y gracias a él la CRRS ha integrado programas de espionaje en gran cantidad de software de la colonia. Es un hombre ambicioso, al que le mueve el dinero por encima de todo, y con una importante capacidad económica. Mantiene una relación de amistad con Seok-ju Kwang, con quien ha hecho varios negocios algo dudosos por su cuenta para beneficiar a su empresa sobre las demás. De hecho, Ismaeel representa a un grupo de corporaciones tecnológicas dispuestas a pagar grandes sumas de dinero por los secretos que los espías de uno y otro lado estén dispuestos a vender.

Zohn Mcdowell

Nombre en clave: Farah

Doctor en Neurobiología, Zohn es uno de los padres de las nuevas técnicas de clonación y todas las ramas médicas que han derivado de ellas. Un estrecho colaborador de Micah Dufresne desde hace años, siempre ha logrado que sus descubrimientos y los de sus compañeros acaben por llegar a la CRRS, siendo una fuente de información extremadamente valiosa. Sin embargo, Zohn también es miembro de una organización secreta llamada “Grupo Oppenheimer” encargada de que los avances tecnológicos lleguen a ambas facciones para mantener así sus capacidades parejas y que ninguna desee entrar en guerra. Zohn ha presentado

a Micah Dufresne a la organización para tratar de compartir objetivos.

Jekyll

Nombre en clave: Jekyll

El traidor al que se hace referencia en los documentos filtrados de la UOLM. Su identidad es desconocida y, a efectos de la aventura, puede ser realmente cualquiera que haya trabajado para la CRRS. Realmente se trata de un clon fabricado por la UOLM para sustituir a algún agente, que se ha dedicado durante los últimos meses a recopilar información sobre los demás (probablemente espionando o robando documentos al resto). Ahora ha llegado el momento de compartir su información con los mandos de la UOLM, y eso implica presentarse en persona en la Dreamland XII, donde técnicos del gobierno pueden comprobar que no se trata de un clon enemigo o que no ha sido comprometido. Este nivel de paranoia se debe a que en los últimos años la CRRS se ha apuntado varios tantos a través de agentes dobles y el uso de sus propios clones para dar información falsa, por lo que la información no será fiable si no se puede comprobar la fiabilidad de la fuente. Además, Jekyll ha decidido exigir un pago por sus servicios, y ha solicitado acceder a la investigación desarrollada en el laboratorio Z, una especie de vacuna que alarga la corta vida de los clones. Aunque sabe que ha sido creado como espía y su salida más fácil es cumplir su misión y ser libre, no deja de ser una persona con sentimientos e inquietudes.

¿Quién es Jekyll?

A continuación se presentan tres personajes adicionales, todos miembros de la célula de los personajes jugadores, y relacionados con algunos de ellos. Cualquiera de los tres puede resultar ser Jekyll y cada uno conlleva sus propias consecuencias. También puede ocurrir que Jekyll resulte ser alguno de los personajes jugador, si la aventura evoluciona en esa dirección a partir de las decisiones de los jugadores.

Amy Trujillo

Aspectos: *Soldado llena de odio, La violencia es aceptable*

Habilidades: Atleta Élite (+4), Soldado Élite (+4), Técnico Entrenado (+2), Ladrón Entrenado (+2).

Proezas: **Falsificadora.** +2 a Técnico para tareas de falsificación.

Ismaeel Small

Aspectos: *Hombre de negocios ambicioso, El dinero por encima de la política*

Habilidades: Diplomático Élite (+4), Político Élite (+4), Erudito Entrenado (+2), Ladrón Entrenado (+2).

Proezas: **Infiltrado.** +2 a Ladrón en el interior de entornos urbanos.

Zohn Mcdowell

Aspectos: *Neurobiólogo conspirador, La ciencia como única verdad*

Habilidades: Erudito Élite (+4), Técnico Élite (+4), Diplomático Entrenado (+2), Ladrón Entrenado (+2).

Proezas: **Charla técnica.** +2 a Diplomático cuando usa tecnicismos.

Jerry Hart, líder de espionaje de la UOLM

Aspectos: *Jefe de espías de la UOLM en Indra, Todos los recursos de la UOLM a su disposición, Ha dedicado mucho tiempo a obtener la lista, Siempre estudia a sus enemigos antes de atacar*

Habilidades: Soldado y Observador Mundial (+6)
Político, Diplomático y Ladrón Élite (+4)
Atleta, Técnico y Erudito Entrenado (+2).

Estrés: 4 casillas físicas y 4 mentales

Proezas:

Exoblindaje: Cuenta con una armadura debajo de la piel que le permite defenderse de la mayoría de ataques físicos (puñetazos, armas de filo, porras y armas de pequeño calibre) usando Soldado. Además, una vez por escena puede ignorar una consecuencia leve o moderada producida por ese tipo de ataques.

Red de informadores. +2 para crear una ventaja cuando quiera difundir rumores malintencionados o sospechas sobre alguien.

Siempre hay una vía de escape. +2 a tiradas de Ladrón para crear una ventaja cuando intente escapar de un sitio..

Cazando a Jekyll se organiza en seis escenas y una opcional, explicadas de manera breve y con sugerencias de lo que podría ocurrir en ellas. Cada una posee un **aspecto del entorno** sobre el lugar donde transcurre, y un **aspecto de obstáculos** que hace referencia a los posibles problemas a los que los personajes tendrán que hacer frente. Considera las escenas como una guía básica sobre la que ir construyendo tu propia aventura, y que probablemente no sobreviva a tus jugadores.

Escena inicial: El informe filtrado

Todo comienza un día cualquiera en la vida de los personajes jugadores, cuando son llamados de urgencia por su superior, Akil Okarfor, a una reunión en persona. Esta tiene lugar en un pequeño apartamento de la cúpula Alfa, algo discreto pero lo suficientemente céntrico como para que todos puedan acceder sin llamar demasiado la atención. Este tipo de reuniones son muy atípicas por el riesgo que implican, y además parece ser algo precipitado. Para explicarle la situación a Akil Okafor, puedes darle el documento filtrado (Ayuda de juego #1) y narrar una pequeña escena donde sus jefes le informan con urgencia de la situación.

Lo que ha ocurrido es que, esta mañana, la CRRS ha descubierto algo que pone en riesgo toda su misión en Indra; la UOLM tiene un clon infiltrado en su célula de espías y este va a entregarles toda la información en las próximas horas, lo que pondría en riesgo la tapadera de todos los agentes.

La misión que le han ordenado a Okarfor es clara; reclutar a aquellos agentes en quienes confía (los otros personajes jugadores) y usar todos los recursos a su alcance para localizar y eliminar al clon infiltrado antes de que sea recogido por la UOLM. Sus jefes son conscientes que se trata de informantes, no de agentes de espionaje, pero son gente de recursos y son los primeros interesados en que su trabajo para la CRRS no sea descubierto.

Para comenzar su investigación, se les ha enviado un informe que el Agente 605 (Jerry Hart) envió a sus superiores en la Tierra (y que ha sido filtrado por un topo de la CRRS)

sobre el clon. Allí se recoge información relevante sobre el mismo que puede ser utilizada para seguir su rastro. Tienes el documento al final de la aventura (*Ayuda de juego #1*).

Salidas de la escena: El documento habla sobre el Agente 605, a quien pueden tratar de investigar, aunque lo más probable es que esté lejos de su alcance en este momento. También se habla de un servidor digital pirata donde se reunía con el traidor (Jekyll), lo que debería llevarles a la escena **Encuentro en el servidor digital**. Por otro lado, el documento adjunta una solicitud de un billete para salir de la colonia, a partir de cuyo código se puede extraer nueva información en la escena **Las oficinas del espaciopuerto**.

Encuentro en el servidor digital

Aspecto del entorno: *Servidor oscuro controlado por las mafias*

Aspecto de obstáculos: *Registros y medidas de seguridad avanzadas*

Según el informe filtrado, las reuniones entre el Agente 605 y Jekyll donde negociaban las condiciones para la entrega de la información tenían lugar de manera virtual en un servidor conocido como «The Freeze Server». Se trata de un servidor pirata, añadido a la red virtual de Indra sin autorización, donde sus usuarios pueden tener conversaciones con la seguridad de que los bots policía o de espionaje no están registrando sus datos. Sin embargo, cualquiera con conocimiento de informática o de los bajos fondos sabrá que con total seguridad los dueños del servidor guardan un registro de lo que ocurre, probablemente para cubrirse las espaldas o para sacarse un dinero extra mediante chantajes. Su entorno digital tiene el aspecto de un antiguo bar de moteros terrestre, un edificio oscuro y con música rock con apps de billar y dardos, además de muchas mesas privadas donde se puede mantener una conversación calmada.

Para acceder a él, es necesario un conector mental para transferir su consciencia hasta allí, pudiendo configurar el avatar con el que se representa (lo que lleva a que muchos usuarios tengan avatares histriónicos). Allí es posible hablar con los otros clientes para tratar de obtener pistas sobre quién se reunía con el

Agente 605, aunque todo eso implica tener que adivinar de alguna manera quien se esconde detrás de cada avatar. En ese sentido, es más fácil tratar de contactar con alguien que pueda tener registros de conversaciones ajenas. El camarero, con el avatar de un enorme motero barbudo excesivamente recargado, puede ser especialmente interesante, aunque requerirá algún favor o una buena cantidad de dinero para darles acceso a los registros.

Además de las reuniones del Agente 605, aquí suelen reunirse Alexis Llanos y Amy Trujillo con otros miembros de su grupo terrorista para tratar de hablar en secreto. Esta información también podría salir a la luz en algún momento de la investigación. De la misma forma, muchos de los clientes ilegales de Jordan McKinney suelen pasar el tiempo aquí, así que no sería raro encontrarse con alguno o descubrir alguna conversación grabada de sus chanchullos.

Por otro lado, el en mundo físico, The Freeze Server es un servidor pirata situado en un almacén abandonado en la periferia de la cúpula Charlie, gestionado y protegido por una banda de matones, contrabandistas y ciberdelincuentes conocidos como «Los Forajidos», que lo utilizan como fuente de financiación alquilándolo a otros grupos criminales para coordinar sus actividades de forma segura. Acceder físicamente a él hace más sencillo obtener los registros, pero casi con total seguridad va a implicar una escena de acción donde los matones armados harán todo lo posible por impedirlo.

Salidas de la escena: De la forma que sea, el texto de los registros (Ayuda de juego #2) permite descubrir dos nuevas localizaciones; **El laboratorio Z4** donde se llevan a cabo experimentos relacionados con clones, y **El apartamento abandonado** que Jekyll ha utilizado como hogar secundario en los últimos meses. En este momento, es posible que ya se conozca el nombre del clon, aunque también puede reservarse para más adelante.

Matón experimentado
Aspectos: *La ley de la calle, Criminal violento*
Habilidades: Soldado Entrenado (+2),
Atleta Entrenado (+2)

Las oficinas del Espaciopuerto

Aspecto del entorno: *Edificio moderno en la zona corporativa*

Aspecto de obstáculos: *Seguridad privada estándar*

El tráfico espacial entre Indra y la Tierra o el resto de las colonias se realiza a través de naves capaces de descender hasta la superficie y volver a despegar hacia su destino. Sin embargo, este es un proceso peligroso y, al igual que ocurre con los aviones en la Tierra, está rodeado de muchas medidas de seguridad para evitar accidentes, explosiones y sabotajes. De la misma manera, estas naves pueden ser públicas, para cualquiera que compre un billete, o de propiedad privada, al servicio de algún magnate o corporación. Dado que los requisitos técnicos y legales son distintos, los viajes de pasajeros y de mercancías suelen hacerse en diferentes naves e incluso se gestionan en distintos lugares.

El número de billete que se muestra en el informe puede identificarse con facilidad como un billete de pasajero para alguno de los vuelos que se gestionan por la UOLM en sus diferentes espaciopuertos.

Afortunadamente, todos ellos se gestionan desde un pequeño edificio situado en el centro de la zona corporativa de la UOLM, que centraliza todos los servicios relacionados con las entradas y salidas de la colonia en su bloque. El lugar es de acceso público, pues muchos ciudadanos pueden acudir allí a realizar gestiones de todo tipo, pero cuenta con una fuerte seguridad privada, ya que sus oficinas contienen información confidencial. Además de los trabajadores, hay un buen número de guardias de seguridad armados, un completo sistema de cámaras controlado por IA y un detector de armas en todas las entradas.

También es posible tratar de acceder digitalmente al lugar a través de la red, pero las oficinas cuentan con firewalls de alta seguridad y sus responsables de seguridad digital son bastante competentes. Además, los datos relativos a los billetes se encuentran codificados, lo que implica un esfuerzo extra para hacerse con la información, tanto si se

accede a través de la red como si se logra un acceso físico a los ordenadores de la oficina.

Una vez se logre acceder a la base de datos de la oficina, se puede encontrar el billete correspondiente con la siguiente información relevante; el billete es «al portador», así que es imposible encontrar un nombre relacionado, y ya ha sido impreso, así que no sirve de nada modificar sus datos. Se trata de un pase de clase élite para la nave Dreamland XII, que parte en dirección a la Tierra en 18 horas (puedes cambiar esta cantidad para adaptarla a tu mesa). Esto implica que tienen muy poco tiempo para encontrar al clon antes de que escape de Indra. Por último, la Dreamland XII sale del Espaciopuerto principal de Bravo, un lugar inmenso donde centenares de viajeros entran y salen a diario, lo que implica una extrema seguridad y una falta completa de privacidad. Los agentes deberían ser conscientes de que deberían detener al clon antes de llegar allí, o detenerlo será muy complicado.

Salidas de la escena: Esta escena pone en conocimiento de los jugadores la situación de la Dreamland XII y el poco tiempo que tienen para resolver su investigación, pero no hay pistas que puedan conducir directamente a otra de las escenas. Si no han ido ya, deberían ir a **Encuentro en el servidor digital**, aunque podrían encontrar aquí la dirección de **El apartamento abandonado**.

El apartamento abandonado

Guardia de seguridad de la UOLM

Aspectos: *Violencia autorizada, Deténgase y entreguenos su identificación*

Habilidades: Soldado Élite (+4), Atleta Entrenado (+2), Observador Entrenado (+2)

Aspecto del entorno: *Sucio apartamento de la periferia*

Aspecto de obstáculos: *Han limpiado el lugar a conciencia*

A partir de las conversaciones conseguidas en The Freeze Server es posible encontrar la dirección de un apartamento en la zona Delta, que Jekyll ha estado utilizando para esconder las pruebas y preparar su huida de la colonia. Es un viejo apartamento en uno de los

primeros rascacielos que se construyeron, y aunque mucha gente sigue viviendo ahí, hace mucho que la UOLM anunció un ambicioso proyecto para derribarlos y reconstruirlos, que nunca ha sido llevado a cabo. Es una buena zona donde pasar desapercibido, con un gran número de habitantes por metro cuadrado, donde la policía suele estar entretenida investigando bandas de ladrones.

El apartamento en cuestión, situado en el piso 25, ha sido limpiado con mucho cuidado hace apenas unas horas (salvo que desees terminar la partida aquí, en cuyo caso Jekyll o una prueba clave se encuentra en el interior), y resultará complicado encontrar nuevos indicios de su posible localización. De hecho, es posible que Jekyll haya dejado una amenaza escondida para asegurarse de que no encuentran nada en el caso de que le estuvieran siguiendo, como puede ser una bomba, algún robot programado para defender el lugar o un virus informático al acecho en todos los dispositivos de la casa.

Además de esto, otra información que los personajes jugadores pueden encontrar muy relevante durante esta escena es numerosa información sobre ellos mismos, que el espía ha recolectado como parte de su misión. Este es un buen momento para sembrar dudas entre los propios agentes y sacar a la luz algunos de sus secretos comprometedores, que sin duda el espía ha descubierto, y que pueden dar lugar a escenas de tensión.

Salidas de la escena: Antes o después, deja que los personajes jugadores encuentren alguna información que les lleve definitivamente a dar con Jekyll, y a descubrir quién es, si no lo han hecho ya. La pista clave debería apuntar a **El búnker exterior**, salvo que prefieras llevar la acción final a algún otro lugar, como el Espaciopuerto o la embajada de la UOLM. En cualquier caso, el plan del traidor es esconderse en un lugar seguro las últimas horas antes de que llegue la nave, sabedor de que es posible que su traición se hubiese filtrado. La pista que les lleve hasta allí puede variar mucho en función de las acciones de los personajes jugadores, pero algunos ejemplos podrían ser un mapa (físico o digital) del búnker abandonado y lo que contiene, algunos códigos de seguridad

robados a un militar de alto rango de la UOLM, o los registros de haber alquilado recientemente un vehículo todoterreno para acceder al exterior de las cúpulas (que solo puede hacerse con autorizaciones oficiales).

El laboratorio Z

Aspecto del entorno: Laboratorio secreto de máxima seguridad

Aspecto de obstáculos: Medidas de seguridad último modelo

El denominado «Laboratorio Z» que aparece en los registros del servidor digital, es en realidad el nombre en clave de un proyecto secreto que la UOLM está llevando a cabo en las instalaciones de una empresa tapadera llamada «Bio-Corps Inc.», oficialmente dedicada a las enfermedades genéticas más extrañas. Descubrir esta referencia no es una tarea excesivamente difícil, sobretodo si se tienen contactos en el mundo corporativo, aunque también es probable que se pueda inferir su localización analizando antiguas filtraciones de la red de espías, dado que el laboratorio lleva funcionando desde hace varias décadas.

La empresa en cuestión está situada en la cúpula Delta, rodeada de otras empresas punteras de la UOLM, de fácil acceso pero con elevadas medidas de seguridad. Lo que realmente investigan los agentes de la UOLM son nuevas técnicas médicas relacionadas con las actuales técnicas de clonación, tanto relacionadas en su mejora como en novedosas formas de detectar los del enemigo. Una de sus investigaciones estrella, y aquella a la que Jekyll se refiere en su conversación, es una especie de vacuna (aún en desarrollo) que reduce la degeneración celular que sufren los clones pasados sus cinco años de vida, como consecuencia de su crecimiento acelerado.

En apariencia, el lugar es un laboratorio reformado varias veces para mantenerlo en buenas condiciones y equipado con las medidas de seguridad electrónicas que se esperaría de un lugar así. También hay varios guardias de seguridad por el exterior, como en el resto de las empresas de la zona. El interior es algo distinto, pues en todo momento hay un equipo de aproximadamente treinta personas

trabajando en diferentes salas y laboratorios, casi siempre equipados con trajes de protección y tarjetas personales de acceso. Algunos ejemplos de amenazas que se pueden encontrar en el interior son; robots de seguridad, alarmas silenciosas, muestras biológicas peligrosas o zonas sin aire respirable.

Salidas de la escena: Aquí, los personajes jugadores pueden obtener tres elementos principales; por un lado, al conocer lo que ocurre en el laboratorio Z, se confirma que el traidor es un clon, además de poder descubrir detalles concretos sobre el funcionamiento de los mismos. Además, entre las investigaciones de la UOLM se encuentra un sencillo detector de clones que puede resultar muy tentador a los personajes jugadores, sobretodo si tienen dudas sobre ellos mismos o sus compañeros. Por último, si logran robar la investigación relativa a la vacuna, tendrán algo con lo que negociar con Jekyll en la última escena (*El búnker exterior*).

Robot de seguridad

Aspectos: Más armas de las que necesita, Cuerpo blindado

Habilidades: Soldado Mundial (+6), Observador Élite (+4), Atleta Entrenado (+2)

Opcional: Seguimiento por la cúpula

Si los personajes se acercan rápidamente a descubrir al traidor, Jerry Hart (El agente 605) entrará en escena para intentar evitar que lo logren a tiempo. Puedes incorporar esta escena durante cualquiera de los viajes entre escena, especialmente si los personajes han hecho algo que pueda haber llamado la atención de los agentes enemigos. Hart es conocido por su paciencia y la precisión de sus planes, sin embargo, no tiene problemas en movilizar algunos recursos de bajo nivel rápidamente para obstaculizar a sus rivales antes de su acción final.

Además de un pequeño equipo de agentes de seguridad de la UOLM bien equipados y entrenados, que Hart solo utilizará cuando esté desesperado o pueda ocultar completamente sus acciones al público,

mantiene a sueldo a un buen puñado de criminales y matones capaces de realizar varias acciones sencillas de espionaje, como seguir a alguien o provocar un tiroteo. Utiliza las estadísticas de los matones de Encuentro en el servidor digital y no tengas problema en presentarlos en gran número o con equipamiento mejorado, como armas pesadas o algún dron modificado.

Antes o después, estos irán a por los personajes y tratarán de apartarlos de su investigación de una forma u otra. Tienen permisos de la UOLM para viajar por las diferentes cúpulas y no tienen miedo a provocar un tiroteo en mitad de una calle, aunque huirán rápidamente si la policía entra en escena. Dependiendo del tono concreto de tu aventura, esto puede dar lugar a una trepidante escena de acción que acelere todos los eventos de la aventura, o una aterradora persecución por las calles tratando de escapar de ellos.

Final: El búnker exterior

Aspecto del entorno: *Búnker abandonado fuera de las cúpulas*

Aspecto de obstáculos: *Ausencia de atmósfera*

Para estar a salvo durante las últimas horas antes de poder acceder a la Dreamland XII, Jekyll se ha refugiado en un antiguo búnker situado fuera de las cúpulas, una reliquia construida mucho antes de la construcción de Indra, situada a varios minutos en vehículo todoterreno de las cúpulas pero a salvo de asteroides y otros peligros propios del exterior del planeta. Su plan es mantenerse allí hasta la llegada de la Dreamland XII y entonces usar el vehículo todoterreno para ir directamente al espacio-puerto, llegando en el último momento, confiando en poder protegerse entre la multitud.

Es una instalación ruínosa, pero tan sólida que su estructura se ha mantenido desde entonces sin apenas supervisión, formada por sólidos bloques de hormigón que forman pasillos y salas subterráneas llenas de tecnología arcaica. Salvo en alguna sala, de manera puntual, en la que Jekyll haya podido restaurar el sistema de aire, la instalación carece de atmósfera, lo que obliga a portar trajes de vacío y a depender de los depósitos personales de aire, que pueden dañarse con facilidad. Es un lugar olvidado por parte de las autoridades, así que es prácticamente imposible que la policía acuda hasta allí. Los únicos que se acercan al lugar son los drones de mantenimiento o los de construcción, que trabajan en la zona.

Sin embargo, Jekyll puede haber tomado medidas adicionales para defenderse, como instalar trampas, manipular los controles de la base para controlar sus accesos, o reactivar alguno de los viejos drones del interior para atacar a los intrusos. Esto también conlleva una enorme variedad de recursos a disposición de los personajes jugadores, abriendo el abanico de acciones que pueden llevar a cabo tanto para defenderse como para detener o acabar con Jekyll.

Esta debería ser la última escena de la aventura, salvo que se desee incluir una persecución por el exterior de las cúpulas o en el espacio-puerto, y en ella deberían cerrarse todas las tramas que no lo hayan hecho ya. La identidad de Jekyll quedará revelada, igual que sus posibles razones para hacerlo, y también es un buen momento para concluir con algunos de los secretos comprometedores de los propios personajes jugadores. Si el Agente 605 sigue vivo, también puede tomar parte en esta escena, tratando de asegurarse que el traidor entrega la información.

Informe del Agente 605 sobre la operación Rishi.

Finalmente, se ha cerrado el intercambio de información con Jekyll sobre los informantes de la CRRS en la colonia. Se han llevado a cabo una serie de conversaciones con él, siempre acorde a los protocolos establecidos, en un servidor pirata conocido como The Freeze Server, que hemos utilizado anteriormente para otros asuntos. Se han utilizado los enmascaramientos estándar.

Incluyo en este documento la solicitud del billete 4573-Y124 con destino a la Tierra para poder extraer a Jekyll y realizar las comprobaciones necesarias sobre su persona antes de validar la información.

Ayuda de juego #1

The Freeze Server Log (12112542151321.txt)

Usuario A: Todos. Tengo información sobre todos ellos. Pero esto no os va a salir gratis.

Usuario B: Vale. Mis superiores me han habilitado para darte aquello que pidas. ¿Es dinero lo que quieres?

Usuario A: Quiero el tratamiento A22 que habéis estado desarrollando en el Laboratorio Z4, aquí en Indra.

Usuario B: ¿Cómo? ¿Qué sabes tú de eso?

Usuario A: Se perfectamente lo que soy, no soy idiota. Es eso o nada.

Usuario B: Está bien, veré lo que puedo hacer.

Usuario A: Genial.

Usuario B: Sabrás entonces que tendremos que sacarte de aquí para hacerte pruebas.

Usuario A: Lo se. La Tierra me parece un destino maravilloso.

Usuario B: ¿Estarás a salvo hasta entonces? Puede que sospechen de ti.

Usuario A: Si, tengo un plan por si acaso. Además, me he ido de casa, estoy viviendo en un pequeño apartamento de Delta, el 22 de la calle Dragón. Puedes mandarme allí mi pago, pero no intentes nada raro, porque sé defenderme.

Usuario B: Perfecto. Te mandaré allí tus cosas.

El usuario A se desconectó.

El usuario B se desconectó.

Ayuda de juego #2

JORDAN MCKINNE

ROLES

Atleta	No Entrenado (+0)
Diplomático	Entrenado (+2)
Observador	Élite (+4)
Político	Entrenado (+2)
Erudito	Entrenado (+2)
Soldado	No Entrenado (+0)
Técnico	Mundial (+6)
Ladrón	Élite (+4)



Capacidad de recuperación

4

Puntos de destino actuales

ASPECTOS

- Cracker y analista de datos (**concepto**)
- Obtiene un sobresueldo trabajando con cibercriminales (**complicación**)
- Su nacionalidad Suiza le ha permitido aparentar neutralidad
- Trabaja en una de las mayores corporaciones de la UOLM en Indra
- Lleva años filtrando información clasificada a la CRRS

PROEZAS

• **Conexión neuronal:** Puedes acceder a la Red desde cualquier punto con solo pensarlo. Puedes piratear sistemas de seguridad de bajo nivel de forma automática y manejarlos a tu antojo. Incluso los sistemas de alta seguridad son fáciles: ganas un +2 a Técnico para derrotar sus defensas.

• **No sin mi llave inglesa:** No tienes que gastar un punto de destino para declarar que tienes las herramientas apropiadas para un trabajo con Técnico, incluso en casos extremos (como si estás en una celda y lejos de tu taller). Ese tipo de problemas no existe para ti.

ESTRÉS (FÍSICO)

1 ☐ 2 ☐

ESTRÉS (MENTAL)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

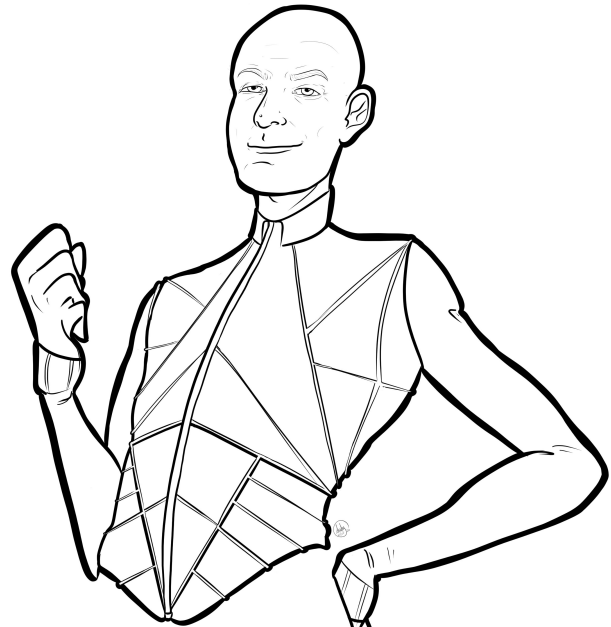
6

Grave

AKIL OKAÑOR

ROLES

Atleta	<i>Entrenado (+2)</i>
Diplomático	<i>Élite (+4)</i>
Observador	<i>Entrenado (+2)</i>
Político	<i>Mundial (+6)</i>
Erudito	<i>No Entrenado (+0)</i>
Soldado	<i>Élite (+4)</i>
Técnico	<i>No Entrenado (+0)</i>
Ladrón	<i>Entrenado (+2)</i>



Capacidad de recuperación

4

Puntos de destino actuales

ASPECTOS

- Burócrata y líder de espías (**concepto**)
- Sus superiores no toleran el fracaso (**complicación**)
- Ha recibido entrenamiento del ejército de la CRRS
- No duda a la hora de tomar decisiones difíciles
- Ha investigado a fondo a todos los miembros de su unidad en Indra

PROEZAS

- **Compartimento oculto:** Tienes un compartimento dentro de tu cuerpo donde puedes esconder cosas, como un arma corta o una bolsa de sintecoca. Además, obtienes +2 a Ladrón para colar su contenido en registros y detectores.
- **Entereza mental:** +2 para defenderte contra ataques específicamente relacionados con el miedo o la intimidación.

ESTRÉS (FÍSICO)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

ESTRÉS (MENTAL)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave

ALEXIS LLANOS

ROLES

Atleta	<i>Élite (+4)</i>
Diplomático	<i>No Entrenado (+0)</i>
Observador	<i>Élite (+4)</i>
Político	<i>No Entrenado (+0)</i>
Erudito	<i>Entrenado (+2)</i>
Soldado	<i>Mundial (+6)</i>
Técnico	<i>Entrenado (+2)</i>
Ladrón	<i>Entrenado (+2)</i>



Capacidad de recuperación

4

Puntos de destino actuales

ASPECTOS

- Guardia de seguridad de la UOLM (**concepto**)
- Está colaborando con un grupo terrorista local (**complicación**)
- Se alistó en el ejército de la UOLM, pero acabó como independiente
- Su trabajo le permite acceder a varias zonas restringidas de Indra
- Informa a la CRRS de los trapos sucios de sus jefes

PROEZAS

- **Ciberbrazos:** Tus puñetazos son el equivalente a un Arma:2.
- **Disparo certero:** Gasta un punto de destino para realizar un ataque de Soldado y declarar un efecto sobre el objetivo, como **Disparo en la mano**. Si tienes éxito, puedes crear un aspecto temporal además del daño producido por el estrés.

ESTRÉS (FÍSICO)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

ESTRÉS (MENTAL)

1 ☐ 2 ☐

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave

MICAH DUFRESNE

ROLES

Atleta	<i>Entrenado (+2)</i>
Diplomático	<i>Élite (+4)</i>
Observador	<i>Entrenado (+2)</i>
Político	<i>Entrenado (+2)</i>
Erudito	<i>Mundial (+6)</i>
Soldado	<i>No Entrenado (+0)</i>
Técnico	<i>Élite (+4)</i>
Ladrón	<i>No Entrenado (+0)</i>



Capacidad de recuperación

4

Puntos de destino actuales

ASPECTOS

- Eminencia en Biología Humana y Clonación (**concepto**)
- Colabora en secreto con el Grupo Oppenheimer (**complicación**)
- Da clases en la academia de estudios avanzados de Indra
- Estudió en los más prestigiosos centros educativos de la Tierra
- Filtra investigaciones avanzadas a la CRRS

PROEZAS

• **Ciberojo:** Ganas un +2 a las tiradas de Observación basadas en la vista. Además, cuentas con el aspecto **Termógrafo**.

• **Poderes de deducción:** Una vez por escena puedes gastar un punto de destino (y un par de minutos de observación) para hacer una tirada especial de Erudito que represente tu impresionante poder deductivo. Por cada aumento que consigas podrás crear o descubrir un aspecto (en la escena u objetivo de tu análisis), aunque solo podrás invocar de forma gratuita uno de ellos.

ESTRÉS (FÍSICO)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

ESTRÉS (MENTAL)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave

SEOK-JU KIYANG



ROLES

Atleta	<i>Entrenado (+2)</i>
Diplomático	<i>Mundial (+6)</i>
Observador	<i>Élite (+4)</i>
Político	<i>Entrenado (+2)</i>
Erudito	<i>Entrenado (+2)</i>
Soldado	<i>No Entrenado (+0)</i>
Técnico	<i>No Entrenado (+0)</i>
Ladrón	<i>Élite (+4)</i>

Capacidad de
recuperación

4

Puntos de
destino actuales

ASPECTOS

- Responsable de Recursos Humanos de la UOLM (**concepto**)
- Vende secretos a varias corporaciones independientes (**complicación**)
- Su trabajo le permite conocer a gente en casi todos los ámbitos sociales
- Ha decidido dejar de ignorar los actos poco éticos de la UOLM
- Informa a la CRRS de posibles agentes enemigos en Indra

PROEZAS

- **Camuflaje termal:** Ganas un +2 a Ladrón para evitar ser detectado por sistemas electrónicos. Además, puedes gastar un punto de destino para hacerte invisible en los espectros visual y termal mientras permanezcas inmóvil.
- **Mentiras y más mentiras:** +2 para crear ventajas basadas en Diplomático contra alguien que se haya creído una de tus mentiras durante esta partida.

ESTRÉS (FÍSICO)

1 ☐ 2 ☐

ESTRÉS (MENTAL)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave