

ANTARES

AVENTURA DE FAE ESPACIAL

ANTARES III

Una aventura de Space Opera para Fate Acelerado

INTRODUCCIÓN

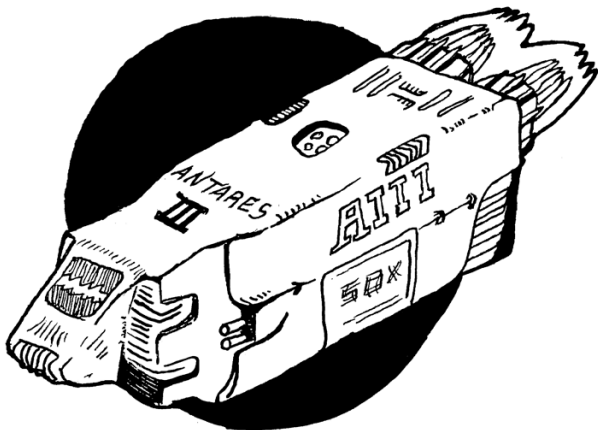
Esta aventura quiere servir de introducción para una ambientación de estilo space opera. Los personajes jugadores son los tripulantes de una nave de la Marina Mercante Espacial que engañados por un extraterrestre extraviado son transportados a una galaxia muy alejada de las conocidas por la humanidad.

Durante el viaje se produce un fallo y acaban en un sistema distinto del que el extraterrestre quería alcanzar. El alien roba el núcleo del motor de la nave humana y lo acopla en su nave. En su huida su nave resulta dañada y se estrella en un planeta dominado por una primitiva tribu de hombres lagarto.

Los personajes deben descender al planeta y rescatarlo de los lagartoides para recuperar su motor y volver a casa o seguir explorando esa remota zona del universo.

ASPECTOS GENERALES

- **La Antares fue una vez la mejor nave de la marina:** Es una buena nave capaz de lo mejor y lo peor fabricada en los inicios de la expansión humana y hecha para durar pero décadas que debía haber sido retirada pero los cortes de presupuesto han obligado a su mantenimiento en servicio.
- **Orgullos miembros de la Marina Mercante Espacial:** Es un cuerpo nacido tras la organización gremial de los pioneros de la expansión espacial que con el paso de los años se ha ido burocratizando hasta unos niveles bastante absurdos llenándose de rituales y reglas recuerdo de la era de los pioneros espaciales pero transmutados en formularios, tratamientos y ribetes en los uniformes.



ESCENAS

1. Mañana de resaca
2. Peinando el sistema
3. Big time in the jungle
4. La Corte del Rey Lagarto
5. El Objeto X23

1. MAÑANA DE RESACA

Malvix un comerciante Fuliano extraviado en las cercanías del sistema Centauro fue rescatado por la nave de los personajes. Se ganó su confianza y convenció al Capitán Hendrix para viajar a la Conflagración Tarmath. Para ello les sirvió Ginebra Zafariana (ver recuadro), a la que él es inmune, debilitando las voluntades de los tripulantes y causando varias situaciones:

A. APUESTA MORTAL

Furtius, oficial de seguridad de 57 años, y la joven piloto *Grinder* influenciados por la ginebra comenzaron a fanfarronear sobre quien estaba más en forma. Finalmente decidieron demostrarlo con una competición de resistencia en la cámara de descompresión.

La apuesta consistió en abrir la esclusa de descompresión en intervalos de 10, 20, 30, 40... segundos y si alguno de los dos accionaba el cierre antes de tiempo pierde. Insensibilizados por la ginebra ninguno cedió y ambos murieron por la descompresión.

Para este y el resto de esta escena *Las cámaras no grabado nada* pero el resto de sistemas de registro si funcionan.

Pistas:

- Registro de apertura las compuertas
- Están atados con enganches

B. SALTO DIMENSIONAL

Malvix tentó al capitán con un mapa hiperespacial con zonas conocidas por la humanidad y con el ofrecimiento para realizar unas ligeras modificaciones en el motor de la nave hasta la Conflagración Tarmath.

El capitán envalentonado por la perspectiva de convertirse en un héroe introdujo las coordenadas en la consola y activo el salto hiperdimensional. Durante el salto la nave se ha cruzado con un pulpo magnético.

El octópodo interespatial se empotró contra la pantalla frontal del puente interrumpiendo el salto y causando la muerte del

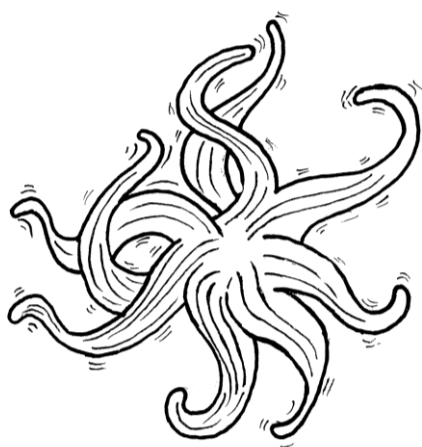
capitán al arrancarle el marcapasos del capitán con su campo magnético.

Continúa pegado a la ventanilla frontal de la nave atascado en una grieta mientras sus tentáculos revolotean por todo el puente arrancando todas las partes metálicas de la habitación

PULPO MAGNÉTICO

Seres tentaculares de pura energía electromagnética que surcan los vacíos interestelares transformando materia sólida en electrones. Crean a su alrededor campos magnéticos de extrema potencia

Es un gran campo magnético tentacular que atrae a los metales con sus tentáculos para desintegrarlos en el centro de su cuerpo



- **Se le da bien:** Atraer metales
- **Se le da mal:** Moverse autónomamente

Aspectos:

- **Esa cosa es un enorme imán**
- **Solo es pura energía**

Estrés: [] [] [] []

Gran parte de los componentes magnéticos ya han sido arrancados. Cada 2 turnos que se tarde en expulsar al pulpo la avería aumenta en +1 a la hora de arreglarlo

Pistas: Tras vencer al pulpo encontraran varias cosas al registrar al capitán y la sala del puente

- El contrato que establecía el intercambio del mapa por lo que Malvix quisiese
- El mapa galáctico

C. DONDE SE HA METIDO ESE TIPO

No hay rastro de Malvix ni de su nave que estaba averiada y acoplada al casco de la Antares. Lo que ha ocurrido es que el Capitán le dijo que a cambio del mapa cogiese lo que quisiese de la nave y él se lo tomó al pie de la letra.

Extrajo los cristales de trilitium que alimentan el reactor y los

insertó en su nave para llegar hasta el portal transdimensional del sector.

- **Reparar la nave:** El reactor se ha desestabilizado por la extracción del trilitium. Estabilizarlo requiere una tirada de reparaciones. Esto permite a la nave funcionar solo a velocidad de impulso dentro del sistema. Funciona pero tiene el aspecto *"Avance renqueante"*
- **Restos de la nave de Malvix:** Para acoplar el trilitium a su nave Malvix ha tenido que hacer sitio y eso ha desperdigado piezas de motor y parte de su equipaje por el suelo del taller.
 - + **Núcleo averiado:** Restos del motor de la nave para un ingeniero son muy interesantes y pueden servir para arreglar la nave de Malvix más tarde.
 - + **Holorevista:** Una revista con fotos de droides en un extraño idioma con relatos de robo eróticos. En su interior hay una vieja cartilla de identificación como transportista autorizado de la Armada Futuriana
 - + **2 botellas de ginebra zafariana**

GINEBRA ZAFARIANA

De potente sabor y combustibilidad extrema este licor de color rosáceo se extrae de los cactus sensitivos del planeta Zafar. Estos seres vegetales con altas capacidades empáticas se trituran y maceran hasta formar una pasta que se filtra y a la que se le añade alcohol refinado.

Efectos: aquel que lo bebe debe superar una tirada Vigorosa dificultad +1 por cada chupito o ganará los siguientes aspectos

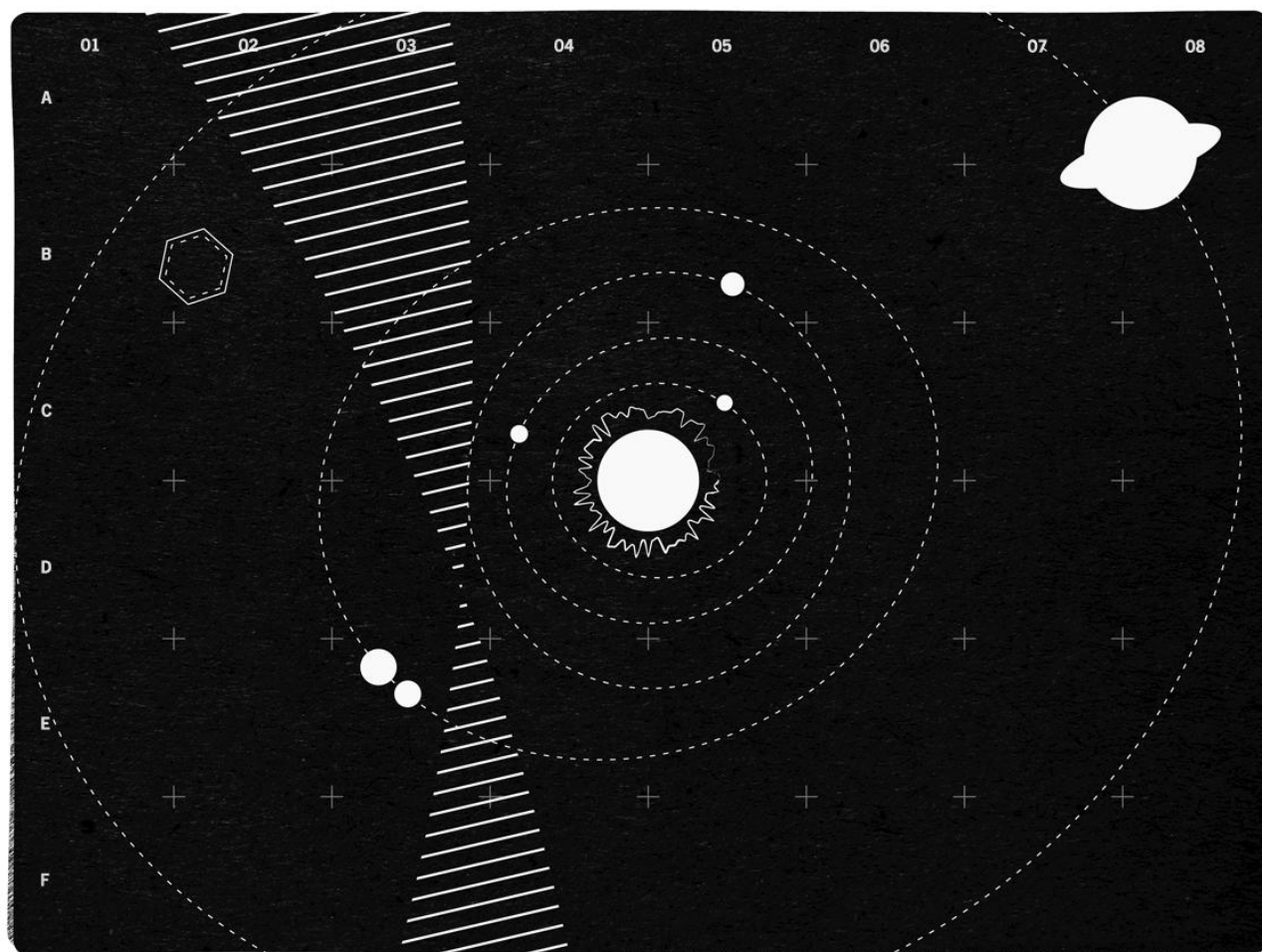
- **Hermanos de copas:** Los bebedores del licor se sentirán unidos emocionalmente al resto del grupo de bebedores como si fuesen sus más íntimos amigos accediendo a todas sus propuestas de una forma irracionalmente entregada
- **No hay dolor:** La ginebra anestesia el sistema nervioso del bebedor anestesiando su centro del dolor casi totalmente

2. PEINANDO EL SISTEMA

Los jugadores, tras recomponer parcialmente el motor de la nave, se lanzan a la captura del alienígena huido siguiendo los restos de trilitium por el sistema.

Si tienen éxito la ruta les llevará directamente al cuarto planeta del sistema Xlurp pero aun así deberán atravesar la Gran Grieta, una distorsión psicotaquiónica que pondrá a prueba su fortaleza mental así como sus habilidades como piloto.

Si se despistan en su búsqueda pueden dar más de un rodeo y tener algún que otro peculiar encuentro.



Mapa del Sistema Xlurp

A. EL SISTEMA XLURP

A continuación presentamos una descripción de los planetas y cuerpos estelares más importantes del sistema.

Algunos de ellos son el escenario de las escenas y otros pueden ser explorados de forma voluntaria por los jugadores.

XO - LA ESTRELLA XLURP

Una inestable estrella roja que ha marcado la configuración y civilizaciones del sistema

Coordenadas: C4, C5, D4, D5

Aspectos

- **Furia sombría:** Periódicamente la estrella se apaga sumiendo en la oscuridad al sistema durante días. Todos los planetas están marcados por esta peculiaridad.
- **Ballenas llameantes:** Rodeando a la estrella hay una manada de seres ciclópeos (varias veces más grandes que la nave de los pjs), las ballenas llameantes. Son seres con un comportamiento similar a grandes herbívoros. Las épocas de sombra en el sistema coinciden con su época de apareamiento en la que se aprietan junto la corona de la estrella absorbiendo su luz.

X1 - KALDIA

Una ardiente bola de fuego y lava quemado por la fuerza de la estrella roja.

Coordenadas:C5

Aspectos:

- **Como helado lago de fuego:** El planeta está recubierto de una finísima costra sólida que flota sobre un profundo mar de lava.
- **Florecimientos de trilitium:** En los periodos de sombra los depósitos de trilitium líquido del fondo de la lavase solidifica y brota rompiendo la costra superficial. En seguida vuelve a fundirse para volverse a hundir. Esta puede ser una desesperada fuente de trilitium

X2 - VULPANIA

Una bola rocosa rodeada de una densísima atmósfera de anhídrido carbónico similar al Venus del Sistema Solar.

El planeta tiene una reducida población de mujeres cibernéticas que viven en enormes esferas flotantes de cristal y circuitos dentro de la atmósfera.

Coordenadas: C4

Aspectos:

- **Densa atmosfera:** La atmosfera está formada por CO2 hiperdensa e hipercaliente que dificulta la visibilidad y salir al exterior sin un traje extra reforzado.

VULPES CIBERNÉTICAS



Una casta de mujeres cibernéticas descendientes de una sociedad matriarcal hipertecnológica que decidió utilizar la tecnología para librarse de las necesidades humanas, incluidos los hombres.

- **La carne es débil:** Las vulpes han renunciado a cualquier parte orgánica en sus cuerpos y esto las ha hecho seres cibernéticos casi completamente mecánicos unidos a sus Orbes flotantes que dominan a voluntad.
- **Fobia al contacto humano:** Son extremadamente solitarias y solo se comunican con sus compatriotas mediante video. Si por alguna razón se ven obligadas a un contacto directo entraran en shock
- **Compradoras de carne:** A pesar de ser prácticamente cibernéticas sus cuerpos necesitan un mínimo de materia orgánica que cada vez está más degradada. Sus cuerpos y orbes están tan adaptadas al planeta que no pueden abandonarlo así que estarían dispuestas a pagar los servicios de los jugadores, por ejemplo eliminando el aspecto de Avance Renqueante de su nave o con información sobre el sistema, si les consiguen traer un gran saurio de Saurnia para alimentar sus tanques de protomateria.
- **Orbes:** Sus mansiones mecánicas son grandes bolas de cristal recorridos por circuitos.
 - + Armas ofensivas + 2
 - + Escudos energéticos + 2
 - + Poco maniobrables – 2
 - + **Estrés:** [][][]
- *Atrapado en la atmósfera*
- *Plagado de droides*

X3 - SAURNIA

Un planeta árido cubierto de grandes desiertos y restos de la civilización lagarto

Coordenadas: B5

Aspectos:

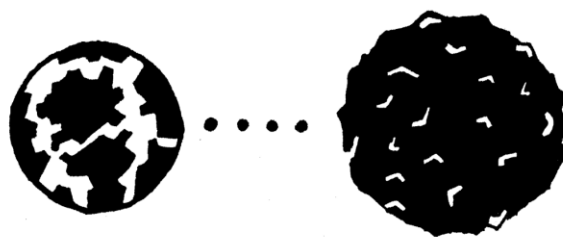
- **Viejas ruinas de Lagartia:** Este es el planeta originario de los hombres lagarto del que debieron huir por un cambio de fase de la estrella. A lo largo del planeta pueden encontrarse restos de civilización y hombres lagarto de 4 metros estúpidos y degenerados.
- **Grandes saurios:** Enormes saurios similares a tiranosaurios campan por el planeta
 - + **Se les da bien:** Engullir personajes y correr aplastando todo a su paso
 - + **Se le da mal:** Descubrir a presas que se esconden
 - + **Estrés:** [][][]

X4 - JUNGLARK Y MADRE OSCURA

Este es un doble sistema con un gran planeta rocoso alrededor del cual orbita Junglark el planeta de los hombres lagarto.

Madre Oscura es el planeta rocoso central al que los lagartos adoran,. Se trata de un gran trozo de carbón totalmente estéril pero sus propiedades magnéticas protegen al satélite de los lagartos las inclemencias siderales y la Gran grieta.

Por su parte Junglark está cubierto de Junglas y terrenos pantanosos y su subsuelo está horadado por miles de kilómetros de cuevas y cavernas



Coordenadas: E3

Este es el planeta donde ha aterrizado Malvix , en la siguiente s secciones y/o escenas se describirá con más detalle.

X5 - EUPHOMIA

Un gigante gaseoso con 5 anillos de hielo rodeándolos. Es un enorme planeta con un fuerte campo gravitatorio y sin ningún tipo de vida.

Coordenadas: A7,A8

Aspectos:

- **Gigante gravitatorio:** Su masa y densidad lo convierten un pozo gravitatorio que dificulta la navegación en sus cercanías

X6 - PORTAL INTERESTELAR

Una enorme estructura metálica hexagonal salpicada de módulos de energía que parece fantasmagóricamente abandonada y muerta

Coordenadas: B2

Este portal interestelar es una herencia de la Gran Confrontación y fue construido para permitir los saltos de las tropas del Futuro Imperio.

Actualmente está apagado, como muchas otras de la logística militar de la Gran Confrontación, este sistema está alejado de las rutas comerciales y resultaba más barato abandonarlo que desmantelarlo.

Es la posible salida del sistema aunque para ello habría que reactivarlo y es imposible hacerlo sin la ayuda de Malvix.

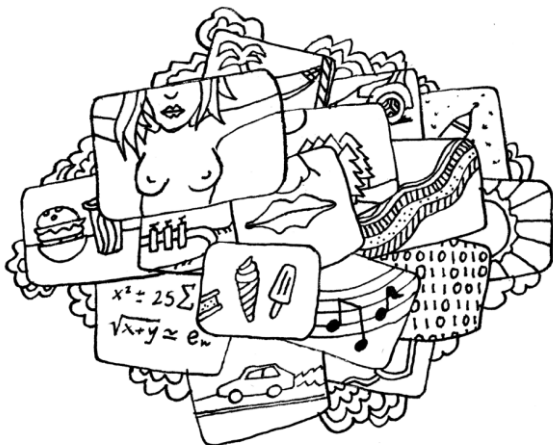
Si lo visitan sin ser guiados por Malvix es totalmente impenetrable pero reconocerán en su exterior los emblemas de la Armada Condoriana similares a los de la cartilla de sargento de Malvix.

X7 - LA GRAN GRIETA

Una gran franja de energía exotelegráfica que atraviesa todo el sistema y que los personajes se verán obligados atravesar.

Esa singularidad cósmica es fruto de la explosión de un ser planetario que estalló hace eones en un sistema cercano.

Coordenadas: de A2, A3 a F3,F4



Aspectos:

- **Es como un gran orgasmo:** Aquellos que la atraviesan ven su mente inundada con una cascada de imágenes que impactan directamente contra el centro de placer del cerebro sumiéndolos en un episodio orgásmico que solo les permite balbucear sumergidos en un estado de felicidad absoluta. Para resistirse a sus efectos es necesaria una tirada de dificultad +4. Cualquier estímulo contrario puede ayudar en la tirada como drogas o autolesionarse.

B. LA BÚSQUEDA

La búsqueda: La Antares parte del sector D7 y los personajes necesitarán tres tiras de dificultad decreciente (+3, +2, +1) para seguir el rastro de Malvix.

La ruta seguida por Malvix es la siguiente:

D7 - E7 - E6 - E5 - D5 - D4 - D3 - E3

Para acabar estrellándose en Junglark tras perder el control por su paso a través de la grieta.

Cada fallo en la tiradas marcara a los personajes apropiados (Piloto y Oficial Científico por ejemplo), con la consecuencia de *Cansado dar vueltas como un estúpido y/o* el encuentro con las Vulpes u otro planeta a este lado de la Gran Grieta.

Cruzar la grieta: deberán realizar un número variable de tiradas para pilotar: si lo cruzan en el sector D3 bastarán 2 tiradas, por cada sector que se alejen de este sector, donde la barrera es más tenue, hará falta una tirada extra. Recordemos que deberán sobreponerse al Gran Orgasmo de la grieta antes de poder tirar.

Si se falla alguna de las tiradas estrellarán en Junglark, no muy lejos de donde Malvix lo hizo. Si logran cruzar sin fallar podrán detectar donde se estrelló el alienígena y descender normalmente.

3. BIG TIME IN THE JUNGLE

Dependiendo de la escena anterior los personajes habrán perdido el control de la nave en la grieta y deberán descender y pilotar para evitar estrellarse (Pilotar + 4) o escanear el planeta y descender hasta la zona del impacto (Pilotar +1).

Cada éxito conseguido sirve para eliminar uno de las siguientes consecuencias a elección del piloto:

- *No nos queda ni una gota de combustible*
- *La Antares esta chamuscada como un filete*
- *Todo lo que no esté atado acaba por los suelos*

Sea como sea el aterrizaje ha dejado los sistemas exhaustos y la vieja Antares necesita un descanso.

A. BUSCANDO EL CRÁTER

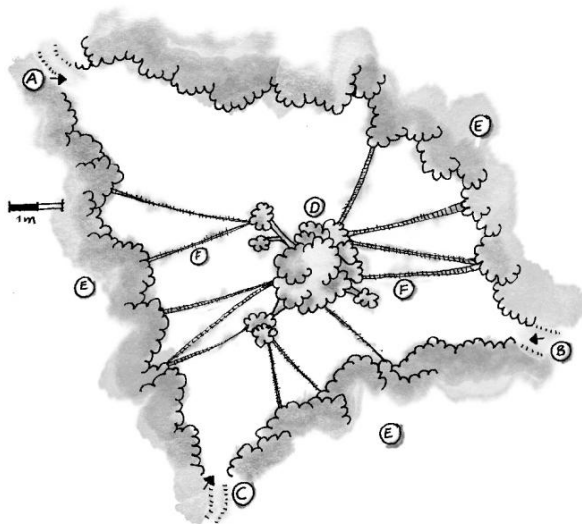
La vegetación es extremadamente espesa y un líquido aceitoso de color marrón parece impregnarlo todo, incluidos los uniformes de los personajes según van avanzando entre la vegetación. El mismo aceite empapa el suelo formando un barro que dificulta aún más la marcha.

- **Residuo aceitoso:** El líquido marrón que huele a aceite de motor son los cadáveres de los millones de insectos que habitan el planeta. El líquido tiene cierto nivel de acidez, al que es inmune la fauna y flora del planeta pero que si el contacto es prolongado puede llegar a deteriorar el equipo, naves y/o cuerpo de los personajes.

Para encontrar la ubicación exacta de la nave de Malvix es necesaria una tirada con dif +3. Si se falla la tirada deberán enfrentarse al siguiente encuentro.

INSECTOS DEL TAMAÑO DE TU CABEZA

Los personajes llegan a una zona donde los árboles dan paso unas plantas de 1 metro de altura coronadas por una flor de tres pétalos que forman una especie de cuenco donde se acumula algo similar a excrementos de los que sobresalen pequeños huesos.



- A. Entrada de los personajes
- B. Salida del claro
- C. Una falsa salida llena de lianas
- D. Árbol central
- E. Jungla espesa
- F. Lianas

En el centro hay un enorme árbol con un gran hueco en su centro. Del árbol cuelgan decenas de lianas cargadas de líquenes que descienden hasta el suelo o conectan con la espesura.

En el tronco hueco del árbol anidan una colonia de avispas Glarkianas. Las plantas del suelo son carnívoras y atrapan insectos y pequeños pájaros. Mientras las digieren convierten a sus presas en ese excremento que llena los pétalos. Las avispas se alimentan de esa plasta semidigerida.

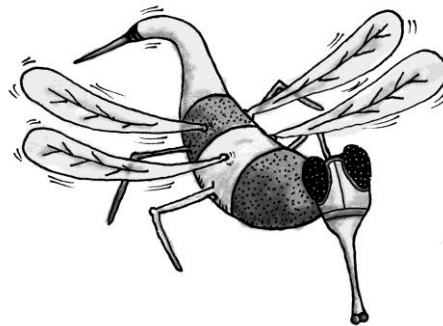
AVISPAS GLARKIANAS

Enormes avispas libélulas del tamaño de tu cabeza con un enorme aguijón en su cola. Dos pares de alas alargadas que producen un zumbido punzante.

En cuanto los personajes se internen en el claro comenzarán a escuchar el zumbido y justo después de entre las lianas aparecerán 4 avispas que atacarán a los personajes.

Los primeros que recibirán su ataque serán los que estén más cerca de las flores. En los turnos siguientes saldrán 2 avispas más

por turno que se unirán al enjambre y se dividirán en grupos para atacar a varios personajes si es necesario.



Aspectos:

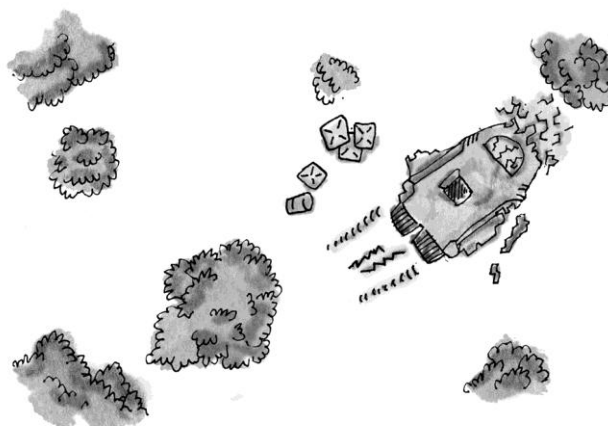
- **Hay cientos de ellas en el avispero:** Hay un montón de avispas en el interior del árbol. A no ser que los aventureros lo tapen o destruyan seguirán saliendo 2 por turnos indefinidamente
- **Apartaozzz de nuezztrazzz florezzzz:** la principal preocupación de las avispas es proteger las flores así que atacarán a los pjs que interactúen o estén más cerca de ellas. Si los aventureros se alejan del claro acabarán dejándoles en paz
- **Pasta multiusos:** La cera de la que está construido el avispero, y que rezuma por el agujero y cubre parte del tronco, es una excelente pasta para todo (cerrar fisuras, crear pequeñas piezas,...).

Se le da bien: Ensartar con el aguijón (+ 2)

Se le da mal: Esquivar ataques (- 2)

Estrés: [] por cada 2 avispas

B. LA ZONA DEL IMPACTO



Que ha pasado: justo antes del impacto Malvix accionó el asiento eyector quedando colgado de un árbol cercano donde fue descubierto por los lagartos y apresado. Mientras la nave casi se ha partido por la mitad y tras dejar un gran surco en el suelo ha quedado semienterrada en la tierra.

LA NAVE

La nave de Malvix, una vieja lanzadera de carga, está casi hecha añicos y la peor parte se la ha llevado la cabina que ha quedado convertida en un amasijo de hierros retorcidos. El compartimento de carga se tiene una gran brecha que casi lo parte y su contenido está esparcido por toda la zona.

La cabina: es poco lo que queda de ella una tirada +1 permite darse cuenta de que el asiento eyector ha sido accionado, el ordenador de a bordo ha sido casi destruido por completo pero una tirada de +4 permite salvar un poco de información:

- **Plan de vuelo:** La ruta que tenía marcada era un rumbo directo al Objeto X-23
- **Archivo encriptado:** Es necesario volver a la nave para descifrarlo, puede intentarse pero la dificultad es +6. Es un archivo sobre la misión de Malvix como agente Krajhiano. (Ver ayuda I)

El motor: El motor ha sufrido una sobrecarga y está inservible pero el modulo de trilitium parece haber sido arrancado de forma violenta.

La carga: esparcido por la zona están los restos que no han sido carbonizados del cargamento:

- **Hologeneradores:** Era la carga principal de la nave un cargamento de hologeneradores con películas ambientadas en la gran confrontación. La mayoría están inservibles pero si se buscan pueden reunirse una veintena que si que funciona.
- **Barril de Ultradisolvente P24:** Un gran barril amarillo agujereado por las lanzas de los hombres lagartos. Desprende un fuerte olor químico y aun quedan en su interior unos 20 litros de un disolvente industrial muy potente e increíblemente inflamable fácilmente identificable por alguien con un trasfondo profesional adecuado.

SANGRE BAJO LOS ARBOLES

Bajo un gran árbol, cerca del inicio del surco de tierra, los personajes descubrirán un pequeño charco de una sustancia morada pastosa. Un examen adecuado demostrará que tiene una estructura similar a la sangre humana.

Si miran hacia arriba verán los restos del paracaídas de Malvix y su arnés enganchado entre las ramas. Parece haber sido cortado con una hoja no muy afilada y en las ramas cercanas, si se sube para examinarlas, pueden encontrarse restos de piel reptiliana.

RASTROS DE HUELLAS

Hay varios indicios de la presencia de los hombres lagarto en la zona del aterrizaje. Dispersas por toda la zona hay rastros de huellas similares a las de reptiles de gran tamaño, además tanto la nave como la carga presentan agujeros producidos por las lanzas de los lagartos.

C. LASER CONTRA ESCAMA

En esta escena los personajes siguen el rastro de los lagartos para acabar cruzándose con un exhausto Malvix que huye de sus captores. Comienza a relatarles lo que ha pasado cuando la avanzadilla de lagartos llega. Se desarrolla el combate aparentemente a favor de los pjs cuando aparece el caudillo lagarto, Krok, para equilibrar la balanza.

RUIDO DE PASOS

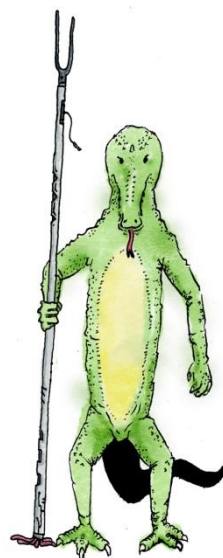
El rastro de los lagartos es claro y una tirada de buscar +1 les permitirá encontrarse con Malvix antes de que lo atrape la avanzadilla si no lo encontrarán enfrentándose a ella con una gran rama a modo de arma improvisada. Si consiguen la tirada se produce la siguiente escena.

Camináis con el ojo atento a cualquier pista para no perder el rastro que comenzaba en el claro. Es fácil seguirlo ya que el suelo está cubierto de residuo marrón y unas profundas huellas marcan el camino. Lo que empieza con un murmullo va ascendiendo de volumen ramas partidas y un resuello exagerado cada vez más cercano.

Los personajes pueden esconderse o prepararse como deseen para el encuentro. Tras unos minutos de tensión aparece un acalorado Malvix, con la ropa sucia, rasgada y manchada de sangre púrpura. El alien solo logra articular un semiahogado "Me me me persiguen... ¡¡¡¡Cooorreedd!!!!"

Al instante desde la espesura aparece un grupo de hombres lagarto, el doble que personajes.

HOMBRES LAGARTO



Hombrecillos de 1 metro de altura similares a varanos caminando a 2 patas armados con viejas y oxidadas lanzas energéticas que hace mucho dejaron de funcionar.

Atacan correteando a tres patas alrededor de los personajes para luego alzarse y pinchar con las lanzas mientras abren su boca y sisean.

Se les da bien: Corretear mientras evitan golpes (+2) combatir en superioridad (+2)

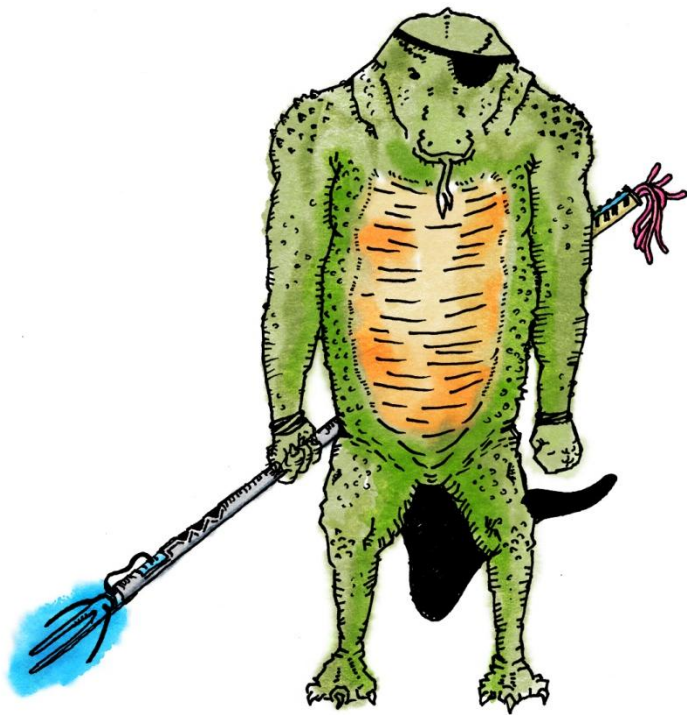
Se les da mal: Mantener el tipo cuando llevan las de perder (-2) y luchar contra armas tecnológicamente llamativas (-2)

Estrés: []

En cuanto sean superados en número o pasen 4 turnos, lo que ocurra primero en un rapidísimo movimiento se retiran a la espesura y con sus silbantes voces comienzan a gritar a coro "Krok... krok... krok... krok!!!". Tras una pausa dramática hace aparición el jefe de la Guardia Lagarto, **Krok el Invencible**.

KROK EL INVENCIBLE

Un enorme hombre lagarto de 2 metros y medio y un parche en el ojo. Está armado con una lanza similar a los otros lagartos pero mucho más grande y a diferencia que la de sus hermanos menores brilla en su punta con un azul eléctrico y parece que aun funciona.



Estilos:

- **Vigoroso:** +3
- **Rápido:** +2
- **Llamativo:** +2
- **Cauto:** +1
- **Ingenioso:** +0
- **Furtivo:** +1

Aspectos:

- *Señor de la Guardia Lagarto*
- *Ha vencido a muchos para llegar aquí*
- *Su piel es una gran costra*
- *Mente reptiliana*
- *Punto ciego*

Proezas:

- **Coletazo demoledor :** 1 vez por combate puede derribar a todos sus oponentes adyacentes
- **Lanza aturdidora:** 1 PF y si hace daño "Aturde" durante 2 turno
- **Destripador:** +2 al atacar con sus garras de forma Vigorosa

Estrés: [] [] [] []

D. BIFURCACIÓN

Dependiendo del resultado del enfrentamiento anterior la acción puede discurrir por varios caminos.

- **Si caen prisioneros:** Les atarán como a una pieza de caza y los llevarán hasta el Templo Lagarto ante la presencia del Saurus.
- **Si logran vencer:** Podrán infiltrarse o atacar el templo para recuperar el módulo de trilitium.

NOS DEBES UNA EXPLICACIÓN...

De camino al Templo, ya sea libres o atados como perdices, los pjs podrán hablar con Malvix y exigirle una explicación sobre todo lo ocurrido.

- **Sobre el robo:** según él la "adquisición" del trilitium de su nave ha sido una transacción perfectamente legal y consentida entre su capitán y él mismo. El capitán le ofreció que "cogiese lo que le hiciese falta" para arreglar su lanzadera a cambio de las coordenadas para llegar a la Conflagración Tarmath. Tiene un contrato, firmado por el capitán firmado para demostrarlo.
- **El paradero del trilitium:** está tan consternado como ellos por la desaparición de "su" trilitium. "Esas lagartijas tienen una obsesión por todo lo que brilla", los lagartos arrancaron el módulo junto con otras partes de la nave. La última vez que lo vio lo estaban metiendo en el templo hacia el que le llevaban prisionero.
- **Los lagartos:** Le atraparon tras estrellarse al quedar colgado de un árbol. Al principio creyó que se lo iban a comer allí mismo pero lo ataron "como a un Porkoide Ramurano" y lo cargaron hasta el pie de un templo cercano. Afortunadamente no apretaron lo suficiente sus ataduras y logró escapar justo antes de empezar a subir la colina.
- **Eres un agente Krajhiano:** cuando se le habla de esto se queda pálido como la leche. Sus superiores Krajhianos son una raza que no perdona los errores y que su agente haya sido descubierto no les va a gustar. Primero lo niega pero si le enseñan el archivo encriptado comenzará a sollozar y suplicar para que no le delaten (está acojonado pero le pone bastante teatro). Confía en que le ayuden o en deshacerse de los pjs más adelante si es necesario.

4. LA CORTE DEL REY LAGARTO



HISTORIA DEL PUEBLO LAGARTO

Los hombres lagarto vienen del planeta Saurnia y hace siglos eran una avanzada civilización. Durante un cataclismo en el sistema crearon una gran nave para escapar de Saurnia. La Gran Barrera la afectó y acabaron colisionando en Junglark.

Con el paso del tiempo la raza, debido a la influencia de Madre oscura, se fue degenerando y cada vez eran menos los que mantenían una inteligencia elevada.

En la actualidad solo queda el Gran Saurus que es adorado como una suerte de semidios por sus congéneres. Está totalmente desencantado de la existencia pero no se atreve a morir convencido de que su pueblo se extinguiría sin su control.

Pero su vejez y la madre oscura, le hace pasar la mayoría del tiempo en un letargo, recordando su niñez y las sensaciones que vivió en la Gran Barrera, sobre el "trono" que le han construido sus seguidores".

El trono está hecho con todos los restos funcionales de tecnología que aún quedan en el templo apilados como un desguace. El módulo de trilitium es una de las piezas apiladas en el trono y está medio sepultado bajo la perna de Saurus.

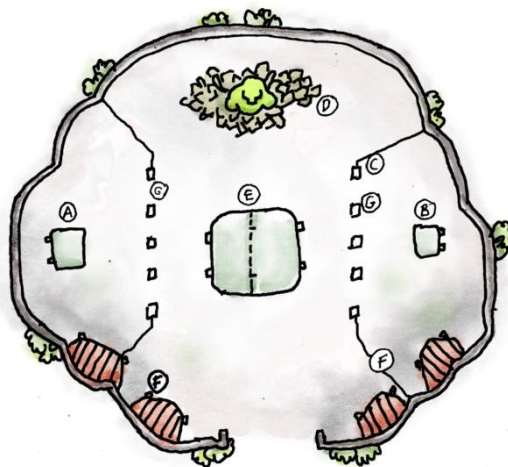
EL TEMPLO

Cuando la nave colonia se estrelló en Junglark quedó enterrada en el pantano en posición vertical. Según iban degenerando la nave se fue deteriorando y fue desensamblada para crear un pequeño poblado, que los pj verán totalmente oxidado y prácticamente abandonado, en las cercanías del templo.

Actualmente la vegetación ha cubierto con una gruesa capa la mayoría de lo que sobresalía de la nave haciéndola parecer un gran obelisco.

LAS ENTRAÑAS DEL TEMPLO

La parte superior, lo único que queda de la nave sobre la superficie es usado a modo de templo.



Planta superior

- A. Trampilla a las celdas
 - B. Trampilla al almacén
 - C. Biombos metálicos
 - D. Trono del Gran Saurus
 - E. Puertas del Ojo de Fuego
 - F. Puestos de Guardia
 - G. Vigas
- **A. Trampilla a las celdas:** Una trampilla al piso inferior que conecta a con la zona de las jaulas. La escalerilla está en la zona de la cocina
 - **B. Trampilla al almacén:** una trampilla a la zona del almacén y la cocina. En esta sí que está colocada una escalerilla.
 - **C. Biombos metálicos:** unas ligeras paredes de unos 3 metros de altura, que no llegan hasta el techo, construidas con restos de paneles y otros restos que dividen la sala en tres estancias.
 - **D. Trono del Gran Saurus:** un gran montículo de restos tecnológicos que brillan y zumban de forma caótica y sobre el que duerme el Gran Saurus. Con una tirada fácil (+0), o si se preocupan de examinarlos con detenimiento, podrán ver que parcialmente cubierto por una de las piernas del lagarto está el módulo de trilitium de la Antares.
 - **E. Puertas del Ojo de Fuego:** estas son las compuertas de un gran pasillo que atraviesa la nave longitudinalmente. Están calientes al tacto y requieren una tirada de fuerza +3 para abrirlas. (Si se abren ver la descripción del piso inferior con la que conectan).
 - **F. Puestos de guardia:** estas casetas improvisadas están reservadas para los guerreros más fieros del pueblo lagarto. Dos flanquean la puerta la puerta y otras dos

tras los biombos de metal una a cada lado. En ellas los cuatro miembros de la Guardia Lagarto, liderados por Krook, velan día y noche por la seguridad del Gran Saurus.

- **G. Vigas:** estas herrumbrosas vigas sostienen toda la estructura.

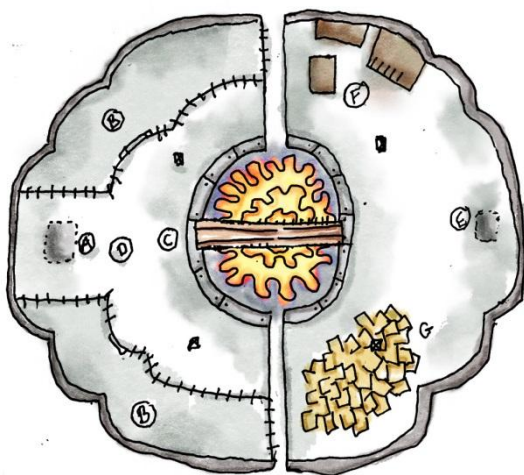
Planta inferior

Este nivel, junto con la sala superior son las únicas áreas de la nave que aún no han sido invadidas por la tierra y la vegetación.

Es utilizada por los sirvientes como cocina y almacén y en su lado oeste tiene unas grandes jaulas para las víctimas periódicas de los sacrificios rituales que los lagartos ofrecen a su líder aletargado.

Normalmente media docena de sirvientes corretean ocupados en descuartizar piezas de caza y cocinándolas acercándolas al gran agujero. Durante la sombra decenas de lagartos dormitan semiinconscientes sobre el suelo.

La temperatura en su interior es muy alta, unos 40°, y el olor a carne en descomposición se mezcla con una agria peste a sudor reptiliano.



- A. Trampilla a las celdas
- B. Jaulas
- C. Ojo de Fuego
- D. Alfombra de lagartos
- E. Trampilla al almacén
- F. Cocina
- G. Chatarra espacial

- **A. Trampilla a las celdas:** Una trampilla en el techo que conecta con la sala superior. La escalerilla para subir hasta ella está apoyada junto a la cocina.
- **B. Jaulas:** Unas grandes celdas con barrotes fabricados con tubos y otros restos de la nave. En el suelo hay excremento y otros restos de anteriores ocupantes. Si al dj le apetece puede estar ocupada por un prisionero, un

viajero espacial extraviado, o una fiera hambrienta recientemente cazada por los lagartos.

La cerradura es fácilmente forzable (+1) y las llaves están colgadas en la pared oeste de esta misma sala.

- **C. El gran hoyo:** en esta sala el túnel central está rodeado por una endeble malla metálica como de gallinero y puede verse el fuego unos metros más abajo. Sobre el agujero está dispuesta una estrecha planta metálica que sirve para cruzarlo (+2 si se quiere hacer rápido o +1 cauto). Está pasarela se retira cuando hay prisioneros. Para saltarlo (+3).
- **D. Alfombra de lagarto:** Durante la sombra esta zona es usada como zona de descanso por los lagartos y el suelo se llena de cuerpos y caminar por la sala sin despertarlos se hace difícil (+1)
- **E. Trampilla:** esta es la otra trampilla que conecta con la sala superior y esta si que tiene puesta la escalerilla.
- **F. Cocina:** Una gran mesa de madera con animales y, para preocupación de los pjs, humanoides descuartizados. También hay colgadas de la pared grandes herramientas de matarife.
- **G. Almacén:** Un montón de material tecnológico de desecho apilado de forma desordenada que quizá sirva para encontrar armas improvisadas o piezas de recambio. Si no se es cuidadoso se derrumba con gran estruendo.

LA SOMBRA

La luz del astro ha ido apagándose rápidamente durante la última hora. Pero los cálculos de la consola no dicen claramente que es mediodía y la posición de los planetas descarta un eclipse. Repentinamente el planeta se sume en la oscuridad por completo.

Periódicamente el sistema se oscurece debido a la actividad de las ballenas solares (ver descripción de la estrella) y esto afecta a la vida de los planetas.

En el caso de Junglark la sombra produce un profundo letargo entre sus habitantes que se refugian en sus cabañas y duermen durante el periodo de oscuridad. En el templo los guardias dormitan en sus casetas y el resto de sirvientes se amontonan en el piso inferior. El Gran Saurus es el único de los lagartos que no se ve afectado por la sombra, es más, durante el lapso de tiempo que dura la oscuridad se despierta de su sempiterno sueño.

Durante la sombra solo un gran estruendo despertará a los lagartos, tirada de percepción +2, y solo lo harán tantos turnos como éxitos logrados, tras esos turnos volverán a dormirse.

- **Cuándo llega:** Si son hechos prisioneros minutos tras ser enjaulados. Si no han sido atrapados por los lagartos la sombra llega poco antes de llegar al templo.
- **Cuánto dura:** A discreción del dj puede durar minutos o días

En general sirve para permitir un acceso o huida furtiva a los personajes. Un buen uso es hacer que los lagartos despierten cuando los pjs se sientan más seguros tras robar el Trilitio por ejemplo.

PRISIONEROS O LIBRES

Como se dijo anteriormente los personajes llegarán al templo de un modo diferente según hayan sido capturados por Krok o no.

- **Si caen prisioneros:** maniatados son llevados ante el Gran Saurus, que sumido en su letargo no reacciona. Los llevan a través de la trampilla hasta las jaulas. Podrán intentar escapar de allí aprovechando la sombra o enfrentándose a los captores si no se produce. Subir a la sala superior y robar el trilitium.
- **Si logran vencer:** Podrán infiltrarse en el templo o atacarlo para conseguir arrancar el trilitium de debajo del cuerpo de Saurus.

ROBANDO EL TRILITIUM

El módulo de trilitium está bajo la pierna del Gran Saurus. Para hacerse con él de forma discreta deberán levantar la pierna del Gran Saurus (dif +3) mientras otro pj lo roba (dif +2).

Un fallo en cualquiera de las 2 tiradas hace que el Saurus se despierte. Esto puede derivar en un combate o una negociación una combinación de ambas.

Lo primero que hará Saurus será sondear la mente de los pjs y si averigua que tienen una nave intentará conseguir que le lleven en ella a cambio de perdonarles la vida.

Saurus quiere irse porque está harto de vivir con sus congéneres inferiores pero a la vez siente que es imprescindible para ellos.

"Soy lo único que los separa de la degeneración total, si no se entretuviesen apilando fruslerías a mis pies o con algún sacrificio ocasional se aniquilarían a los pocos días. No es que interaccione mucho con ellos me limito a reposar en mi trono, pero las pocas veces que me he ausentado, hace décadas encontré un horrible festival de violencia a mi vuelta".

No está claro si Saurus exagera con su paternalismo pero él está convencido de ello y de ninguna manera se irá del planeta sin una solución. Crear una holo-proyección suya con los proyectores podría ser una solución obvia pero incluso podría acceder a medidas más extremas como una eutanasia genocida.

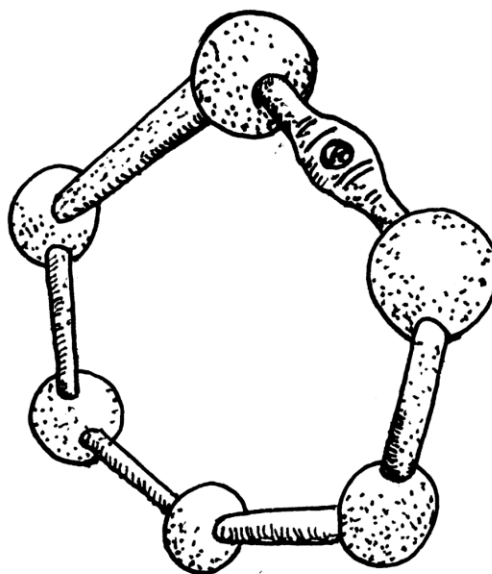
Si no llegan a un acuerdo se desatarán las hostilidades lanzando sus mordiscos mentales a diestro y siniestro. Si le hieren es posible que su *Agonía del lagarto* despierte a alguno de sus guardias.

Si logran sobrevivir al encuentro podrán por fin reinstalar el módulo de trilitium en la Antares e intentar proseguir su viaje.

5. EL OBJETO X-23

El objeto x23, situado, en las coordenadas B-2, es un gran eyector hipercuántico creado por el Imperio del Futuro hace décadas y que ahora está en desuso.

Desde el exterior es una enorme, su diámetro es decenas de veces el tamaño de la Antares, estructura hexagonal formada por 6 cilindros con nodos esferoides en los vértice. En uno de sus lados el cilindro se ensancha y aloja un módulo de control donde la Antares puede acoplarse.



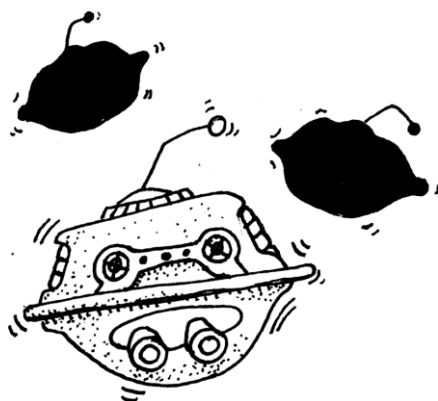
DROIDES DE SEGURIDAD (3)

Al abrir la compuerta tres droides parecidos a fiambresas volantes corren hacia vosotros acompañados de una ensordecedora sirena y os apuntan con sus cañones.

A discreción del director de juego los sistemas de seguridad del eyector hipercuántico aún pueden funcionar y unos droides voladores intentarán evitar que los jugadores lleguen a la sala de control

- **Se le da bien:** Disparar lasers (+ 2)
- **Se le da mal:** Girar bruscamente y evitar ataques cuerpo a cuerpo (- 2)

Estrés: []



Con las claves adecuadas, que Malvix aún tiene de su época de transportista para el Imperio Futuro, o mediante un hackeo de sus sistemas podrán reactivarlo.

INTRODUZCA DESTINO

Los pjs ahora deben tomar la decisión de tiene 2 opciones o acompañar a Malvix que les ruega continuar hasta la Ciudad Planeta Coralís o volver al sistema solar.

¿Acompañarán nuestros héroes al alienígena púrpura mezclándose en una trama de espías interestelares? ¿Volverán al sistema solar? ¿Les enviará la Marina Mercante Espacial como pioneros en este nuevo sistema inexplorado? Las respuestas a estas preguntas y muchas más en su orgulloso [freakcanal](#) habitual.

MALVIX

Comerciante Fuliano



Aspectos

- Espía Krajhiano a su pesar
- Llevo muchas décadas pateando nebulosas
- Seguro que tengo algo que te interesa
- Un Fuliano siempre cumple su palabra si está por escrito

Estilos

- **Vigoroso: +1**
- **Furtivo: +2**
- **Cauto: +2**
- **Ingenioso: +2**
- **Llamativo: +3**
- **Rápido: +0**

Proezas

- **Creo que ya he hecho tratos con usted**
Por 1 PF conoces a un antiguo cliente
- **Glándulas fulianas**
En situaciones de peligro puede plegar sus extremidades +2 a defenderse Cauto y si no ataca
- **No te falta razón pero...**
+2 a hacer cambiar de opinión, superar, a alguien de forma Ingeniosa

GRAN SAURUS

Saurio milenario líder del pueblo lagarto

Aspectos

- Letargo de la Madre Oscura
Las radiaciones de la Madre Oscura protegen al planeta del efecto de la Gran barrera pero hacen degenerar a su raza y en su caso le mantienen en un estado de sempiterno letargo.
- Montaña de grasa y escamas
- Mi mente es poderosa
- Ganas de desaparecer

Estilos

- **Vigoroso:** +3
- **Furtivo:** +2
- **Cauto:** +3
- **Ingenioso:** +2
- **Llamativo:** +1
- **Rápido:** -1

Proezas

- **Mordisco mental**
+2 a ataque mental
- **Agonía del dios lagarto**
Cada vez que una consecuencia tirada llamativa 2 lagartos x éxito en su ayuda
- **No hay forma de atravesar su piel**
+1 a estrés
- **Una mente de más de mil años**
+2 a crear ventaja cauto con poderes mentales

Estrés: [] [] [] [] []

GUARDIAS

Guardia Pretoriana del Gran Saurus

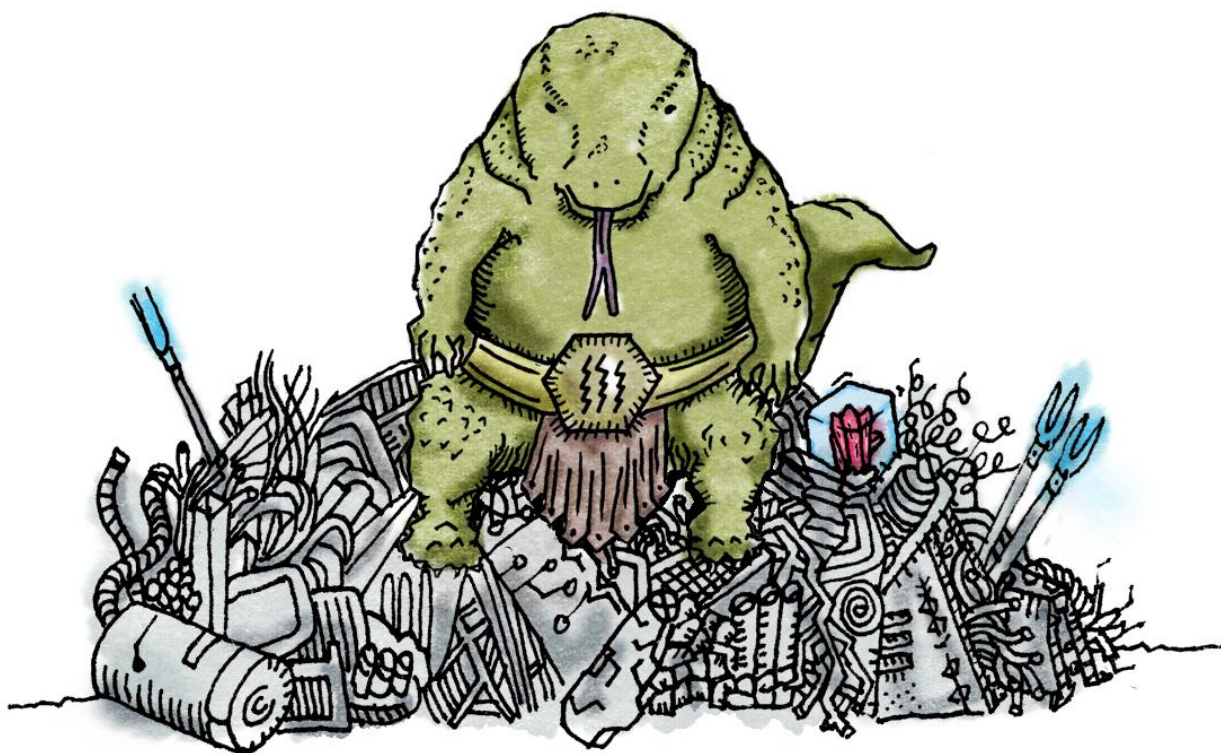
Aspectos

- Krok el invencible es nuestro jefe
- El Gran Saurus es nuestro Dios
- Tan grandes y fuertes como feos y estúpidos

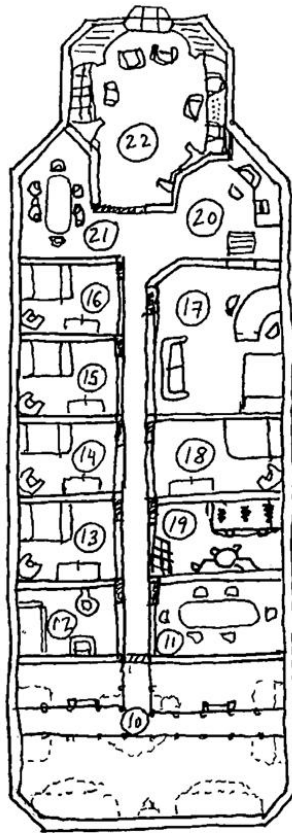
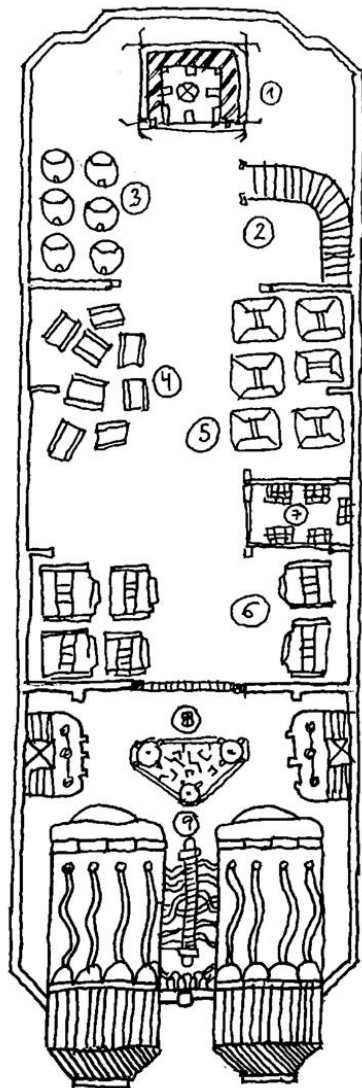
Estilos

- **Se les da bien:** Lanzar lagartos contra el enemigo y ensartar con su lanza(+2)
- **Se les da mal:** Utilizar su cerebro (-3)

Estrés [] [] + 1 consecuencia leve



AYUDA 01 | PLANO DE LA ANTARES



1. EXCLUSA DE AIRE
2. ESCALERA
3. BARRILES
4. CAJAS
5. CONTAINERS
6. PALÉS
7. TALLER
8. REACTOR
9. MOTORES
10. PASARELA
11. SALA DE CONFERENCIAS
12. BAÑO
13. CAMAROTE
14. CAMAROTE
15. CAMAROTE
16. CAMAROTE
17. CAMAROTE CAPITÁN
18. CAMAROTE DEL SEGUNDO
19. ENFERMERÍA
20. COCINA
21. COMEDOR
22. PUENTE

AYUDA 02 | MAPA ESTELAR

