

Pequeños Sacrificios

Esta es una aventura para Fate Accelerated Edition (FAE) ambientada en una galaxia fantástica, donde cualquier cosa que imagines es posible. Contiene toda la información que necesitarás para jugar, pero siempre puedes añadir tus propios detalles para hacerla mas divertida.

No creas todo lo que cuentan

El espacio entre las estrellas no es el lugar oscuro y frío que te han hecho creer. O al menos no en esta galaxia.

Desde el núcleo galáctico hasta el límite de la zona habitable, a miles de años luz de distancia, reinos y civilizaciones se suceden sin pausa. Cada uno tiene sus propias maravillas que descubrir, tesoros que robar y aventuras que correr.

Un reino puede tomar muchas formas. Algunos son federaciones de grandes planetas, tan grandes como el tuyo propio. Otros pueden ser una ciudad construida sobre el lomo de un dragón, surcando los cielos de un gigante gaseoso.

Justo al límite de la zona habitable se encuentra el auténtico Borde inexplorado, una región salvaje y sin ley donde cada cual cuida tan solo de su propio pellejo... y del de sus compañeros, si sabe lo que le conviene.

Reúne a la tripulación

Los aventureros son compañeros que han vivido juntos un millar de correrías. Se portan como exploradores, pioneros de la frontera y, a veces, contrabandistas de buen corazón.

Si quieres jugar este módulo de una manera mas auténtica, invita a uno de tus jugadores a que lleve al personaje de Kalantra Kalvistre. Como es lógico, tendrás que dejarle jugar de forma totalmente independiente. Perderás cierto control de la aventura, pero te lo pasarás mucho mejor.

Puedes utilizar estos personajes tal cual, usarlos como inspiración, o modificarlos al gusto de los jugadores.

Hirennia Arsow:

Hastada de la vida en su reino natal, Gran Pradera, Hirennia decidió embarcarse en un

viaje hasta los confines del Borde inexplorado. Una vez allí, no encontró ninguna razón para regresar a su tribu.



Gran Pradera es un mundo totalmente plano, formado por una sabana interminable donde pastan inmensos rebaños de gacelas y ñus salvajes. Sus habitantes, dispersos en pequeñas tribus y poblados, tienen la parte inferior del cuerpo con la forma de un gran felino. Son cazadores diestros que usan velocidad o astucia según les conviene.

Joven cazadora de Gran Pradera (concepto principal)

Comportamiento impetuoso (problema)

"Antes muerta que aburrida"

Instinto depredador

"No dudes de mi valor"

Estilos: Rápido +3, Furtivo y Sagaz +2, Enérgico y Llamativo +1, Cautivo +0

Proezas:

- Como es una hábil estratega, recibe +2 a **crear una ventaja** en modo *sagaz* ideando audaces planes de batalla y astutas emboscadas.
- Como tiene una gran agilidad, recibe +1 a **defender** y +1 a **crear una ventaja** en modo *rápido* siempre que no esté inmovilizada.
- Como es sigilosa cuando quiere, recibe +1 a **superar** y **crear una ventaja** en modo *furtivo* a la hora de pasar inadvertida en cualquier situación.

PD: 3

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (-2)
- Moderada (-4)
- Grave (-6)

Vurzagar Volgh

Vurzagar Volgh es un viejo y orgulloso guerrero segador, curtido en un millar de batallas a lo largo y ancho de la galaxia.

Como el resto de su especie, resulta un aliado leal o un despiadado enemigo. Nunca abandona a un compañero, pero no tiene reparos en devorar los cadáveres de sus contrincantes. Su resistente biología le hace capaz de sobrevivir a los rigores del espacio sin problemas. Puede surcar el éter con sus alas a gran velocidad. Su especie carece de cualquier tipo de tecnología, simplemente no la necesita. Aun así, sabe utilizar la de otras razas sin dificultad.

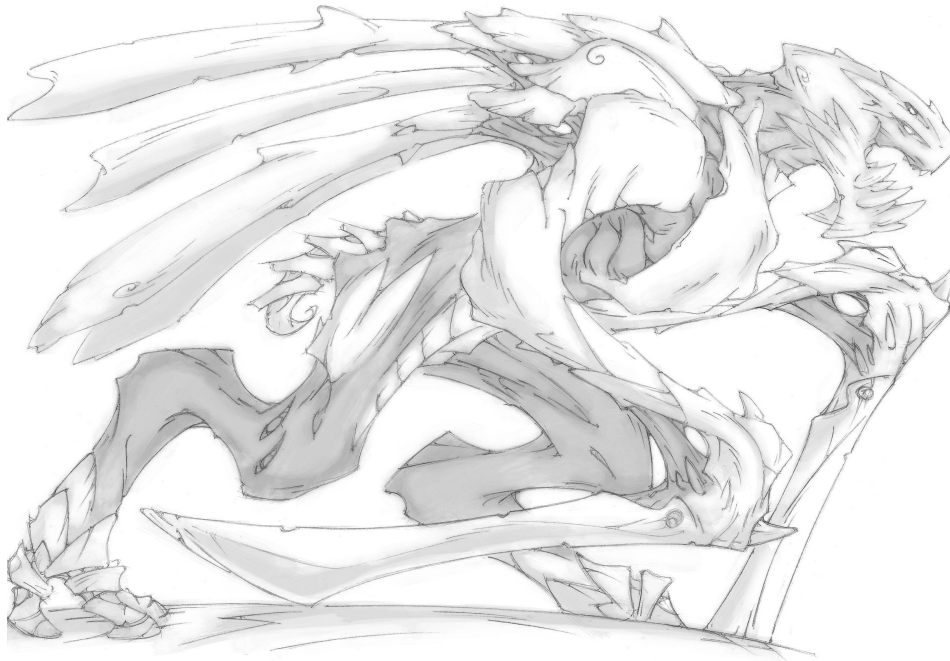
Veterano guerrero Segador (concepto principal)

"Si no es aliado, es comida" (problema)

Aspecto monstruoso

Fiel hasta la muerte

"Para qué quiero manos, si tengo garras"



Estilos: Enérgico +3, Rápido y Cauto +2, Llamativo y Sagaz +1, Furtivo +0

Proezas:

- Como tiene enormes garras en lugar de manos, recibe +2 a **atacar** en modo *enérgico* cuando combate cuerpo a cuerpo.
- Como es capaz de realizar veloces maniobras, recibe +1 a **superar** y **crear una ventaja** cuando vuela en modo *rápido*.
- Como es un guerrero curtido, recibe +2 a **defender** en modo *enérgico* contra daño físico.

PD: 3

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (-2)
- Moderada (-4)
- Grave (-6)

—

Capitán Geod Garraferoz

Durante la tristemente célebre masacre del Arrecife Voraz, Geod Garraferoz sirvió como piloto en la Armada terrana. Cansado de tanta muerte sin sentido, abandonó el ejército poco después para encontrar su lugar en el Borde inexplorado.

Ahora opera al margen de la ley, haciéndose un nombre como contrabandista. Sin embargo, tiene demasiado buen corazón para su propio bien.



Antiguo As de la Armada terrana (concepto principal)

"Si los problemas no vienen a mi, yo voy a los problemas" (problema)

Rufián de buen corazón

Amigos hasta en el mismo Infierno

"Creo que podremos llegar a un acuerdo..."

Estilos: Rápido +3, Sagaz y Llamativo +2, Furtivo y Enérgico +1, Cautos +0

Proezas:

- Como es un as pilotando, recibe +1 a **crear una ventaja** y **superar** realizado astutas maniobras en modo *sagaz* a los mandos de cualquier nave.
- Como es un pistolero veloz, recibe +1 a **atacar** y +1 a **crear una ventaja** en modo *rápido* cuando empuña armas cortas.
- Como tiene una gran personalidad, recibe +1 a **crear una ventaja** y +1 a **superar** a la hora de convencer a alguien en modo *llamativo*.

PD: 3

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (-2)
- Moderada (-4)
- Grave (-6)

Savurok

Savurok es un multimorfo dotado de un cuerpo mecánico fluido y maleable parecido al mercurio. Como todos los de su especie, posee una capacidad psíquica innata para comunicarse con cualquier tipo de tecnología avanzada.

Cada multimorfo no es un único individuo, sino una colonia de seres mecánicos microscópicos unidos formando una sola consciencia común. No conciben el egoísmo y tienen problemas con el concepto de *propiedad privada*. Con frecuencia confunden a unas personas con otras, a no ser que estén muy familiarizados.

Mecánico multimorfo (concepto principal)

Problemas con la propiedad privada (problema)

"Uno con el Universo"

Afinidad mecanopsíquica

Extraño en tierra extraña



Estilos: Sagaz +3, Furtivo y Rápido +2, Cauto y Llamativo +1, Enérgico +0

Proezas:

- Como puede alterar su forma y aspecto a voluntad, recibe +2 a **crear una ventaja** en modo *furtivo* confundiendo o engañando a otros.
- Como sabe comunicarse con cualquier tipo de tecnología avanzada, recibe +1 a **superar y crear una ventaja** en modo *sagaz* reparando, o estropeando, componentes tecnológicos dentro de su radio de visión.
- Como es capaz de hacer fluir su cuerpo, recibe +2 a defender en modo *rápido* contra ataques físicos.

PD: 3

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (-2)
- Moderada (-4)
- Grave (-6)

Kalantra Kalvistre

Nota: Este perfil tan solo se utiliza si algún jugador quiere llevarla como su personaje. En caso contrario no es preciso que uses un perfil tan detallado, a no ser que lo prefieras así.

Hechicera autodidacta (concepto principal)

Marcada para el sacrificio (problema)

"Seré libre, cueste lo que cueste"

Misteriosa afinidad con las sombras

"Creo que lo leí en alguna parte..."

Estilos: Sagaz +3, Furtivo y Rápido +2, Cauto y Llamativo +1, Enérgico +0

Proezas:

- Como conoce la magia de las sombras, Kalantra puede convocar hasta a tres tentáculos de sombra en cualquier momento.

Tentáculo de sombra

Maleable; Sensible a la luz intensa

Hábil (+2): Aferrar y entorpecer, pasar inadvertido.

Torpe (-2): Actuar de forma independiente.

Estrés: no.

- Como puede manipular las sombras a voluntad, recibe +2 a **crear una ventaja** en modo *furtivo* para ocultarse, y ocultar a otros, en entornos de poca luz.

- Como ha pasado toda su vida entre libros, recibe +2 a **superar** en modo *sagaz*, cuando sus amplios conocimientos teóricos sean de ayuda.

PD: 3

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (-2)
- Moderada (-4)
- Grave (-6)



Si uno de los jugadores va a utilizar a Kalantra como su personaje, asegúrate de que conoce esta información (puedes hacer de apuntador si algo se le olvida).

- Cada veinte años, una joven de la Congregación Nonaplanetaria es sacrificada a la estrella demonio Garz Gugolv. Su alma sirve de alimento para que esta siga brillando. **La próxima tenías que ser tu.**
 - La joven marcada para el sacrificio es criada en el monasterio de Roca Fortaleza. Allí lleva una vida de reclusión, con poco contacto con el mundo exterior.
- Aprovechaste el tiempo estudiando magia de las sombras, escabullendote cada noche hasta la biblioteca de la fortaleza para consultar viejos tomos polvorientos.
- Un grupo de hombres pagados por el barón Gerodgimak te ha rescatado de la fortaleza, llevándote después a un carguero que te ha sacado del sistema.
 - El barón parece un hombre de confianza, que ha prometido liberarte de ser el sacrificio si llegas a un lugar llamado Forja de Almas.
 - Varios ejecutores y un inquisidor al servicio de Garz Gugolv han seguido tu rastro a través del Borde inexplorado. Han abordado la nave, matando a todos sus tripulantes, y han logrado capturarte. Ignoran que no estás tan indefensa como aparentas.

Prepara la nave

Cuando tus aventureros salgan a explorar el Borde, necesitarán una nave espacial sólida y fiable. Las naves espaciales de los jugadores se crean de forma similar a sus personajes.

Lo primero, y mas importante, es elegir un nombre. Una nave sin nombre no puede ser realmente especial. Luego pueden inventar sus Aspectos, comenzando con el Concepto principal. Lo ideal es que sea algo descriptivo. Después viene el Problema, algún pequeño (o gran) defecto que da personalidad a la máquina. Por último, los jugadores pueden elegir libremente un tercer aspecto que les resulte apropiado.

Durante la creación la nave recibe un único PD. Los aventureros pueden usarlo para alimentar los aspectos elegidos, o utilizar sus propios PD si lo prefieren.

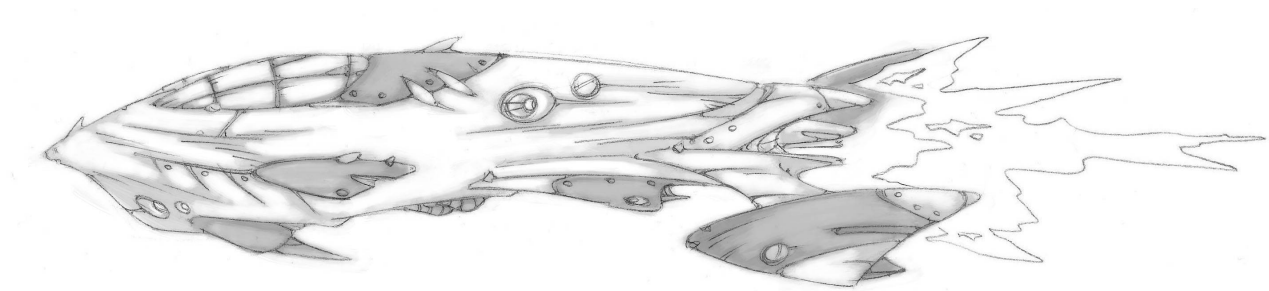
Las Características de una nave son:

- Casco: define su resistencia al daño y a la tensión.
- Maniobrabilidad: representa su respuesta a las órdenes del piloto.

- Velocidad: es lo rápido, o lento, que puede desplazarse por el espacio.
- Armamento: es la bonificación al ataque que otorgan sus armas. La nave de los aventureros tiene dos puestos de artillero, uno superior y otro inferior, además de un cañón de arpones para abordajes.

Los jugadores asignan un +2 a una característica, un +1 a dos de ellas y finalmente un +0 a la restante. Estos valores son un bonificador a la tiradas realizadas por los tripulantes que se aplican cuando resulte conveniente. Por ejemplo, un artillero puede sumar el valor de armamento a su tirada de ataque, y un piloto puede añadir la maniobrabilidad cuando quiera evitar un campo de asteroides. Las naves de los Pnjs son mucho mas mundanas y no poseen estas características, ¡pero es que no son naves heroicas!

Por último, la nave recibe el mismo Estrés y Consecuencias que un personaje jugador.



Esto es lo que pasa

La Congregación Nonaplanetaria se encuentra en un rincón oscuro y frío, muy lejos del cálido y bullicioso núcleo galáctico. Sus nueve planetas giran en torno a la tiránica estrella demonio Garz Gugolv. Los habitantes de la Congregación adoran a su estrella como a un verdadero dios y obedecen todos sus dictados al pie de la letra. Saben que sin su luz y calor, los mundos se transformarían rápidamente en gélidas tumbas de roca.

Cada veinte años deben entregar a una joven, marcada desde su nacimiento, a los furiosos fuegos de Garz Gugolv para que su luz nunca se extinga. O al menos eso es lo que la estrella les hace creer. Lo cierto es que la joven que entregan es lo único a lo que Garz Gugolv teme en toda la galaxia.

Hace eones, un hechicero errante previno al demonio de que una joven mujer con ciertas marcas en su cuerpo supondría su perdición. Desde entonces, Garz Gugolv consume a su posible némesis en cuanto esta alcanza la edad adulta. Cada vez que esta vuelve a reencarnarse (y lo hace en cada generación), sus ejecutores parten en su busca y la encierran hasta la hora del sacrificio. La elegida, criada desde niña entre los muros de Roca Fortaleza, jamás llega a saber de su poder.

Disfrazándolo de tradición, la estrella demonio ha dado el asunto por controlado durante siglos... hasta ahora.

La joven Kalantra Kalvistre ha optado por rebelarse ante su cruel destino. Con la ayuda del barón Gerodgimak ha logrado escapar de la estrecha vigilancia de los ejecutores de Garz Gugolv y embarcar en una nave rumbo a la libertad.

O al menos eso cree ella. El barón Gerodgimak, uno de los pocos conocedores de la verdadera historia, pretende usarla para forjar un arma capaz de destruir a la estrella demonio, y consumir así la venganza por el asesinato de su amada hija, sacrificada veinte años atrás.

Esto es lo que *puede* pasar

Una vez rescaten a Kalantra, los jugadores tendrán que dar con la Forja de Almas, el lugar donde espera el barón Gerodgimak con su recompensa. Deberán investigar su ubicación en la estación orbital de Kraak Korvel mientras evitan a cazadores de recompensas, y desafiar la autoridad de la caprichosa reina pirata Arteva en su propio territorio.

Cuando finalmente lleguen a la Forja, será para conocer la verdad y enfrentar al terrible avatar de Garz Gugolv. Una vez derrotado, si es que son capaces de tal proeza, los jugadores tendrán que tomar una dura decisión:

¿Entregarán a Kalantra a una muerte segura a manos de la estrella demonio y sus seguidores?

¿Accederán a ayudar al barón Gerodgimak en su venganza, convirtiendo a Kalantra en un arma?

¿Acabarán con la estrella demonio, condenando a la Congregación Nonaplanetaria a la extinción?

¿O serán capaces encontrar una manera de que tanto unos como otros lleguen a un entendimiento mutuo?

Tan solo ellos tienen el poder y la libertad para escoger.

Introducción

Os encontráis en vuestra nave, surcando el Borde inexplorado al filo de la zona habitable de la galaxia. Es un lugar de peligros, pero también de oportunidades para hacer fortuna entre las ruinas de viejos imperios espaciales.

De pronto algo aparece en el radar. Parece un enorme trozo de madera y metal moviéndose a gran velocidad, y casi sin control. Quizás sea vuestra oportunidad para haceros un nombre en la frontera.

Prólogo: Una nave en apuros

Resumen: Los aventureros abordan la nave para rescatarla (o mas probablemente para rapiñar un botín), cuando encuentran a Kalantra Kalvistre, involuntaria heroína de este drama, en aprietos ante un grupo de ejecutores.

Objetivo: Poner las cosas en marcha mientras conocen a una aliada y a un puñado de enemigos.

Los aventureros se encuentran surcando el espacio en su propio vehículo, a lo suyo, cuando una nave no identificada pasa junto a ellos a gran velocidad.

La nave es un afilado conglomerado de madera tallada, placas de bronce y cables de cobre de tamaño colosal, con dos furiosos motores rugiendo en la popa. Va dejando tras de sí un rastro de combustible y denso humo flotando perezosamente en el éter. El casco parece muy dañado, lleno de cráteres de todos los tamaños.

Varias de sus cubiertas se encuentran en llamas y parece totalmente fuera de control.

Sin embargo, ¡es también una oportunidad para conseguir un buen botín!

Alcanzar la nave no debería ser sencillo. Los aventureros tendrán que esquivar los enormes fragmentos que va perdiendo en su alocada carrera, medio cegados por el humo. Una vez cerca, pueden usar su cañón lanzador de arpones para acoplar la nave y entrar por alguna de las esclusas exteriores.

El interior de la nave está todavía mas destrozado que el exterior. Las paredes, compuestas por planchas de madera oscura, están cosidas por impactos de proyectil y marcas de potentes conjuros ofensivos. Por todas partes hay cadáveres de tripulantes con terribles heridas.

La raza de los ocupantes es inusual. Su piel es de color rojo, cubierta por escamas de aspecto flexible. En la espalda les sobresalen un par de pequeñas alas vestigiales, y en la cabeza, tanto hombres como mujeres, lucen unos impresionantes cuernos curvados. En todo caso parecen de mas allá del Borde.

Cuando los aventureros llegan al puente de mando comprueban que el lugar ha sido arrasado. Los paneles de runas de control están en llamas, y los cadáveres son recientes. El cuerpo del capitán, postrado en el asiento de mando, tiene en sus manos un tomo encuadernado en cuero, el diario de a bordo.

Junto al timón hay un grupo de ejecutores de Garz Gugolv, empuñando pistolas y largos sables de abordaje, manchados de sangre fresca. Uno de ellos aferra con fuerza a la joven Kalantra Kalvistre. A la cabeza del grupo está el inquisidor Muun Vugold. Mira a los aventureros con cara de profundo desprecio mientras habla:

- Bueno, bueno... no teníamos bastante con esta nave llena de herejes malnacidos, cuando se nos cuele un grupo de escoria pirata. Es hora de seguir con la limpieza ¡en nombre de Garz Gugolv!

Los ejecutores vienen a capturar a la joven y dar un escarmiento a quien quiera volver a llevársela. Será inútil cualquier intento de negociación con ellos. Combatirán sin cuartel, hasta que sea evidente que no son enemigos a la altura de los aventureros. Cuando esto ocurra optarán por huir para luchar otro día, activando sus dispositivos y conjuros de teleportación entre maldiciones y juramentos.

Una vez acabada la refriega, los aventureros descubren revisando la anotaciones del diario del capitán que la nave es un carguero procedente de un lugar llamado Congregación Nonaplanetaria, ubicado en unas distantes coordenadas mas allá del Borde conocido y

fuera de la zona habitable galáctica. Estos son fragmentos de los últimos registros:

- Hace cuatro días: *Tal como nos indicó el barón Gerodgimak, hemos recogido el paquete en las proximidades de la Roca Fortaleza. ¡Ese maldito viejo no nos dijo que era ni mas ni menos que el Sacrificio! Tampoco importa, por lo que está dispuesto a pagar, mis hombres y yo llevaríamos a la chica al Infierno si fuese preciso. Llegaremos a Forja de Almas y nos iremos a la otra punta de la galaxia con nuestro dinero.*

- Hace dos días: *Las cosa se pone complicada. Mis informantes en Kraak Korvel han visto a un grupo de ejecutores de Garz Gugolv haciendo preguntas. Será mejor que averigüen pronto cómo llegar a Forja de Almas, o estaremos en aprietos.*

- Hace unas horas: *Nos siguen, ahora no tengo duda. Deben estar usando a un oráculo para detectar al Sacrificio. Esa chica es un maldito albatros*, si la cosa no mejora estoy dispuesto a lanzarla por la borda.*

- Hace escasos minutos, escrito con letra apresurada y casi ilegible: *¡Ya están aquí! Han usado algún tipo de teleportación para abordar mi nave. Estamos tratando de frenarlos en las cubiertas inferiores, pero creo que es inútil. Traen a un inquisidor con ellos, ¡un maldito inquisid...*

*: Un albatros en un navío es un símbolo de mala fortuna. Sí, hay albatros en el espacio... pero no dan mala suerte en realidad. Tan solo es una superstición absurda.

El timón de la nave gira a uno y otro lado dando bandazos. Parece improbable volver a ponerla bajo control. Lo mas prudente parece ser cargar el botín que puedan llevar y huir antes de que se estrelle contra algún planeta.

Kalantra se pegará a los aventureros en seguida. Es una joven convincente. Les ofrecerá una gran cantidad de dinero a cambio de que la escolten con el barón Gerodgimak, como era su destino. Asegura que su aliado es rico y poderoso, pagará lo que sea necesario para rescatarla. También contestará a las preguntas que le hagan, pero podría alternar verdad y mentira si le conviene.

¿Quién eres?

- *Soy Kalantra Kalvistre, de la Congregación Nonaplanetaria.*

¿Hacia dónde ibas?

- *Me llevaban a un lugar llamado Forja de Almas. No conozco las coordenadas. El capitán dijo que iríamos a la estación orbital de Kraak Korvel a investigar cómo*

llegar.

¿Qué quiere decir eso de "Sacrificio"?

- Yo soy el Sacrificio. Estaba... todavía estoy destinada a alimentar a Garz Gugolv.

¿Quién es Garz Gugolv?

- Es nuestro dios, la estrella alrededor de la que giran los planetas de la Congregación Nonaplanetaria. Cada veinte años se entrega a una joven a sus llamas como Sacrificio.

Eso es horrible, ¿y para qué?

- Se supone que para que siga brillando y dando su calor a la Congregación. Pero el barón Gerodgimak me convenció de que nadie merece ese final y huí.

¿Quien es el barón Gerodgimak? ¿Por qué está dispuesto a pagar por ti?

- Es un noble exiliado de la Congregación hace dos décadas. Se ha estado comunicando conmigo en secreto. No se la razón por la que ordenó que me rescataran, pero le estoy muy agradecida.

¿Por qué lo exiliaron de la Congregación?

- Lo ignoro. Tan solo se lo pregunté una vez y se puso muy triste.

¿Quienes son los que te perseguían?

- Son ejecutores de Garz Gugolv. Fanáticos religiosos que siguen todas sus órdenes. No dudan en matar a quien se interpone en sus planes

Aspectos: *Navío fuera de control; Daños de batalla; Puente en llamas; ¡Por Garz Gugolv!*

Finalizando la escena:

Los aventureros no han conseguido un gran botín, pero al menos tienen la posibilidad de ganar una cuantiosa recompensa. Si quieren cobrarla tendrán que averiguar cómo se llega a la Forja de Almas, y para ello no hay mejor lugar que la estación orbital Kraak Korvel.

Reparto:

- Inquisidor Muun Vugold.

Tras años de servicio como ejecutor ha sido ascendido al rango de inquisidor. Desde entonces su fanatismo y crueldad no han hecho sino acrecentarse. Desprecia a cualquier enemigo sin molestarse en evaluar sus capacidades, lo que puede llevar a subestimarlos.



Es alto y corpulento, con un rictus cruel en el rostro. En combate tan solo utiliza su espada *Furia*, un arma de plasma cristalizado forjada a partir de un fragmento del propio Garz Gugolv.

Inquisidor de Garz Gugolv; "Sin piedad, sin remordimientos"; Complejo de superioridad.

Hábil (+2): Atacar y defender con espada, tácticas de asalto.

Torpe (-2): Solucionar las cosas por las buenas.

Proezas:

- Furia: Cuando Muun Vugold maneja su espada de plasma, recibe +2 a **atacar** en cuerpo a cuerpo.

- ¡Al ataque!: Recibe +2 a **crear una ventaja** cuando ataca de frente al mando de sus ejecutores.

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

- Leve (-2)

- Ejecutores de Roca Fortaleza.

Los ejecutores son hombres y mujeres educados en la fe desde muy temprana edad. Fanáticos mas allá de toda medida, darían su vida sin dudarlo por cumplir las órdenes de su dios.

Siempre van ataviados con armaduras de color oscuro y capas rojas como la sangre. Manejan con igual destreza tanto espadas como pistolas.

"Soy la voluntad de Garz Gugolv"; Equipo de asalto.

Hábil (+2): Ataque frontal, intimidar.

Torpe (-2): Desobedecer a un superior.

Estrés: []



Primer acto, Viajeros del Borde inexplorado

Resumen: Si los aventureros pretenden cobrar la recompensa del barón Gedorgimak, primero tendrán que averiguar dónde está la Forja de Almas. Tras investigar en Kraak Korvel averiguarán que el único camino está en manos de la reina pirata Arteva Arqizán de la Hermandad Roja.

Escena primera, Parada en Kraak Korvel

Resumen: Los aventureros investigan la forma de llegar a la Forja de Almas en la estación de Kraak Korvel.

Objetivo: No todo va a ser combate. Será importante saber dialogar mientras visitan mercados y tabernas tratando de averiguar información.

Kraak Korvel es un lugar sin ley, punto de encuentro de estafadores, contrabandistas y maleantes en general. También reúne a casi todos los exploradores del Borde dignos de tal nombre y, si alguien puede conocer una ubicación misteriosa, ese es un explorador.

Vuestra nave se acerca a Kraak Korvel a velocidad de ataque. La estación es un enorme nido de arañas compuesto por gruesas hebras de seda, tendidas entre dos pequeñas lunas que orbitan alrededor de un gigante gaseoso de profundo color azul llamado Quuq. Entre sus filamentos, atendidos por una legión de arañas de cristal orgánico, hay anclados cientos de navíos de todas las formas y tamaños imaginables. Bajelos de madera y bronce, procedentes de todo el Borde inexplorado, comparten espacio con los enormes acorazados de piedra terranos y las fragatas vivientes del Enjambre Segador.

Kraak Korvel es un dédalo de viaductos, puentes colgantes y redes de seda de araña. Los talleres y las viviendas están fabricados con el mismo material, flexible y resistente. Decenas de miles de personas comparten el escaso espacio disponible, haciendo negocios o preparando sus naves para surcar el éter del Borde inexplorado.

Tras dejar la nave en una de las hebras, los aventureros pueden comenzar a investigar sobre Forja de Almas. Lo mas sencillo es acudir a alguna de las muchas tabernas abiertas a lo largo y ancho de la estación y preguntar. Son lugares atestados de marineros del Mar de Estrellas, gente encallecida, dura, pero también solidaria cuando se trata de camaradas. Otro buen lugar es el mercado, kilómetros y mas kilómetros de puestos y tenderetes donde se venden mercancías procedentes de toda la galaxia.

Puedes incluir a estos Pnjs como interlocutores si quieres, o idear otros totalmente

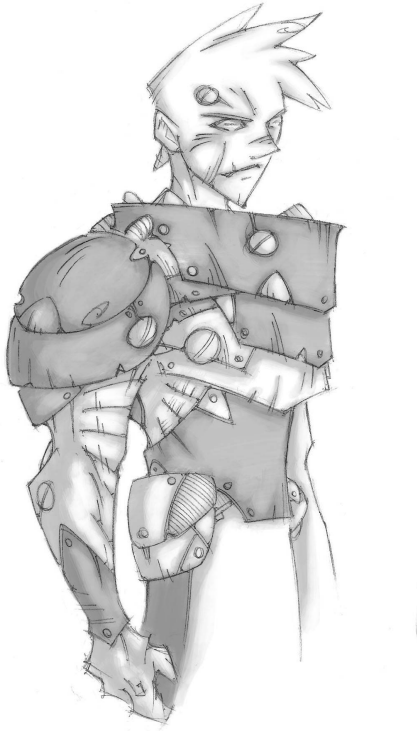
diferentes, lo que mas te divierta:

- Balgus Beredian es un viejo lobo de mar. Pasa el día en la Taberna del Contemplador (que está regentada precisamente por un amable contemplador), bebiendo cerveza de raíz y jugando ruidosas partidas de dominó con sus compañeros. Se mostrará mas que dispuesto a hablar, sobre todo si quien le hace las preguntas es una mujer. Es dado a la exageración y a *inventar detalles* para hacer la información mas entretenida.

Nunca ha estado en la Forja de Almas, pero su abuelo por parte de madre le contaba todo tipo de horribles y pintorescas historias sobre el lugar.

- Maegara Moul es una contrabandista de las ciudades dragón del planeta Quuq. Trafica con escamas de dragón tan grandes, que con ellas se fabrican acorazados de guerra. Está en la estación de incógnito, intentando llamar la atención lo menos posible. Procurará desembarazarse de los aventureros tan rápido como pueda, soltándoles cualquier embuste para que dejen de molestarla.

Eso sí, si hay dinero de por medio pueden contar con su ayuda para lo que sea.



- Parx Praven es un pastor de arañas, encargado de las reparaciones de una buena parte de los muelles. Siempre está atareado, guiando a sus arañas de cristal de un lado a otro para que reconstruyan muros deteriorados o cables demasiado flojos.

Es un hombre serio, contestará a los aventureros con información fiable siempre que no le entretengan demasiado, o mejor aún, que se ofrezcan a ayudarle en sus tareas.

- Volmar Vauseragan es un comerciante de... calabazas (por ejemplo). Le gusta regatear por cualquier producto, pero lo que le pierde es el chismorreó. Contará a los aventureros lo que le pregunten a cambio de un buen chisme que propagar. Pero ojo, cuando no sabe algo se lo inventa.

- Jellen Jaedar es una joven exploradora espacial, oficial de la nave Profundo Azul. Se encarga de elaborar las rutas de su nave, y conoce muy bien gran parte del Borde y sus peligros.

Aunque pocos lo saben, es prima de la reina Arteva Arqizán. Tan solo revelará información relevante si los aventureros se muestran como gente de confianza.



Con un poco de persuasión, pueden obtener pequeños retazos de información de cada interlocutor:

- Tan solo los exploradores mas veteranos reconocen el nombre, ancianos con los ojos negros de tanto mirar el espacio. De ellos ninguno ha pisado jamás Forja de Almas, tan solo lo conocen de oídas.

- Es lugar muy lejano, mas allá de la zona habitable de la galaxia, sobre el que circulan siniestras leyendas: espectros espaciales, mecanomuertos, vampiros estelares y cosas así.
- Se habla sobre viejos cultos maléficos erradicados en otros lugares, criaturas procedentes de noespacio, ruinas de una antigua civilización de muertos vivientes y otros mil cuentos, tan terroríficos como improbables.
- Está compuesto por una serie de ruinas de piedra, muy antiguas, flotando alrededor del mundo cripta Aschardelon. Hace mas de dos siglos que se prohibió el acceso a este mundo, por razones desconocidas.
- Hace décadas había un portal espacial que llevaba a Forja de Almas, pero su llave de activación se perdió y parece imposible volverlo a activar.
- El portal se encuentra en Fosa de Alquitrán, un territorio bajo el control de los piratas de la Hermandad Roja. Este grupo está liderado por la temible, voluble y voluptuosa reina Arteva. Seguro que ella sabe cómo llegar a la Forja.

Cuando preguntan por la Hermandad Roja o su líder la cosa cambia. Nadie habla de ellos abiertamente. La mayoría incluso se quita de en medio, argumentando cualquier excusa ridícula. Tendrán que ser tremendamente persuasivos, incluso tirar de favores y recursos, para lograr sacar aunque sea tan solo una pista. Esto es lo que pueden averiguar.

- La Hermandad Roja es un numeroso grupo de naves pirata unidas bajo el liderazgo de la reina Arteva Arqizán.
- La reina Arteva es el terror de las flotas comerciales que comunican Kraak Korvel con Puerta de Invierno. Sus golpes son míticos, siempre capitaneando a la Hermandad.
- Es la autoproclamada señora de Fosa de Alquitrán, un antiguo campo de batalla espacial, ahora un cementerio de naves, situado a poca distancia de la estación.
- La nave insignia de la reina es una colosal medusa espacial, capaz de hacerse invisible a voluntad para sorprender a sus presas.
- Se rumorea que la Hermandad tiene un agente en la estación, un tratante de antigüedades llamado Litxit Lenvs que tiene un negocio en los niveles inferiores.

Las pesquisas de los aventureros no van a pasar inadvertidas. Aunque los ejecutores prefieren operar ellos mismos, también cuentan con una pequeña red de cazarecompensas y rastreadores de confianza. Juvul Jargal está a sueldo de la Congregación. Es una experta cazadora líder de una jauría de sabuesos rastreadores.

Aprovechará el mas mínimo descuido de los aventureros para caer sobre ellos, preferiblemente cuando se dirijan hacia los niveles inferiores donde Itxit Lenys tiene su comercio. Utilizará los estrechos túneles y puentes de seda contruidos por todo Kraak Korvel para cercarlos y que no puedan huir.

Juvul Jargal atacará a distancia a ser posible, dejando a sus sabuesos la primera línea. Está dispuesta a capturar a Kalantra a cualquier precio... excepto el de su vida.



Aspectos: *Vigilados desde la oscuridad; Nido de maleantes; Puentes estrechos y angostas pasarelas.*

Finalizando la escena:

Para encontrarse con la reina Arteva tienen dos opciones:

- Tratar de concertar un encuentro con la reina pirata a través de Litxit Lenvs, su agente en Kraak Kovel. Para ello tendrán primero que encontrar a este escurridizo individuo. Luego deberán mostrar algo que pueda interesar a Arteva, ya sea un objeto valioso, información interesante o quizás ofrecer sus propias habilidades.
- Acudir a su encuentro por las bravas, entrando en el territorio de la Hermandad en Fosa de Alquitrán ya sea abiertamente o tratando de pasar inadvertidos.

Sea cual sea su elección les espera un buen combate espacial, ¡aunque las negociaciones con la reina irán mejor si acuden como invitados!

Reparto:

- Cazadora de almas de SIST3MA Juvul Jargal.

Es una ginoide procedente del reino mecánico de SIST3MA. Ha sido entrenada como cazadora de almas, la élite entre los cazadores entre su pueblo. Prefiere estudiar a sus personajes desde las sombras y, cuando aprende sus puntos débiles, lanzar a su grupo de sabuesos rastreadores.

Es una mujer delgada, de pequeño tamaño, pero con gran fuerza física. Le gusta vestir pieles, sobre todo de animales peligrosos cazados por ella misma.

Cazadora experta; Cuerpo mecánico; No sin mi presa.

Hábil (+2): Atacar a distancia, tender emboscadas, explotar una debilidad.

Torpe (-2): Combatir en campo abierto.

Proezas:

- Tácticas de caza: Recibe +2 a **crear una ventaja** dando órdenes a sus sabuesos rastreadores.
- Ballesta electromagnética: Esta arma, silenciosa y elegante, lanza barras de hierro cubiertas de tungsteno a velocidad supersónica. Juvul recibe +2 a **atacar** a distancia.

PD: 1

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

- Leve (-2)

- Sabueso rastreador:

Es la pesadilla de cualquier fugitivo de SIST3MA. Estos perros robóticos son duros, rápidos y golpean con fuerza. Además son leales e inteligentes, capaces de operar en grupo para ser mas eficaces.

Tácticas de jauría de caza; Feroz.

Hábil (+2): Atacar en grupo, cazar.

Torpe (-2): Tomar decisiones complejas.

Estrés: []

- Maestre Itxit Lenvs

Aparenta ser un comerciante de poca monta, especializado en viejas reliquias, pero en realidad es un espía al servicio de la Hermandad. Oculta su personalidad, taimada y calculadora, bajo un disfraz de afabilidad. Su aspecto es el de un apacible anciano, vestido de forma impecable y de voz suavemente modulada.

Si llega a descubrir algo sobre Kalantra traicionará a los aventureros sin miramientos, vendiendo la información tanto a los ejecutores como a la reina Arteva.

Escena segunda, Escaramuza espacial

Resumen: Los aventureros se dirigen al encuentro con Arteva, la mismísima reina de los piratas del Borde inexplorado. Pero antes de llegar a ella tendrán que probar su valor en combate.

Objetivo: ¡Jugar una batalla en el espacio!

Entren como invitados o como furtivos invasores, la reina Arteva lanzará a su Hermandad contra ellos. No va a dejar pasar la oportunidad de probarles en un combate espacial ¡y ver si alguno es digno de ser su consorte!

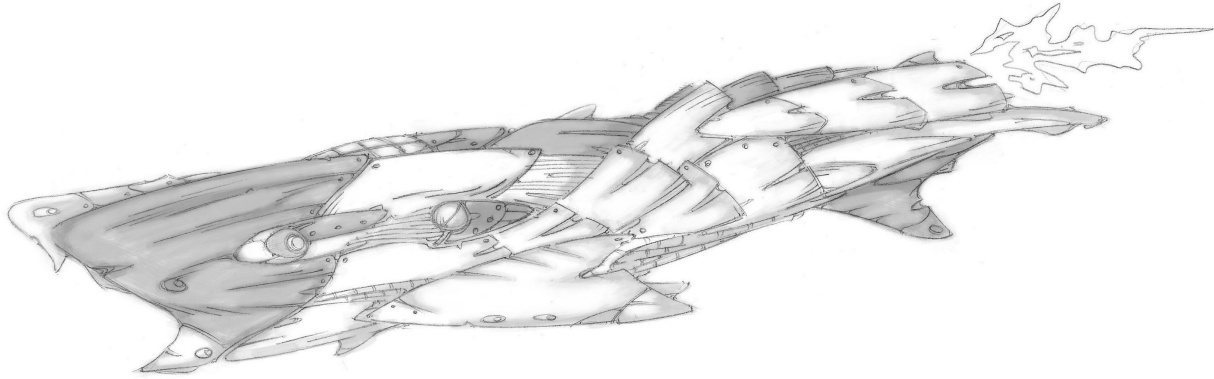
Hace milenios, la Fosa de Alquitrán fue escenario de una apocalíptica batalla espacial entre dos antiguos imperios. Gigantescos pecios, cadáveres metálicos de los contendientes, aun flotan en el éter chocando entre ellos de cuando en cuando. Debe su nombre a una variedad de alga espacial de aspecto lustroso que crece por doquier, extendiendo hebras gruesas y resistentes entre las naves, pegajosas y densas como el alquitrán.

Los piratas aguardan a los aventureros, con sus naves ocultas entre los detritos espaciales, listos para caer sobre ellos como feroces halcones. Es muy importante que la confrontación no se convierta en un simple y aburrido intercambio de disparos entre naves. Para ello puedes seguir estos consejos:

- Mantén a **todos** los aventureros ocupados. La nave necesita a un piloto y a un par de artilleros. El resto puede ayudar haciendo reparaciones de emergencia o, si es fisiológicamente posible, salir al espacio a combatir por su cuenta y riesgo.
- Utiliza el escenario a tope. Los pecios a la deriva están para algo, y es para hacerlo todo mas complicado y divertido. Aventureros y piratas podrán hacer maniobras evasivas entre los restos, esquivar naves a punto de chocar, destruir grandes trozos de metal para bañar a los enemigos de afilada metralla, hacer estallar viejos depósitos de combustible... la lista es infinita.
- ¡Al abordaje! Todas las naves cuentan con cañones lanza-arpones, y van cargadas de piratas listos para el abordaje. Anima a los jugadores a utilizar esta célebre técnica pirata y saltar de una nave a otra al estilo de Errol Flynn.
- Dibuja mapas con las posiciones relativas de las naves y los obstáculos del entorno. Facilitará que a los aventureros se les ocurran maniobras geniales y arriesgadas.

-

- Juega duro, pero que sea divertido y emocionante. No dejes a los personajes fuera de juego tan solo por una sucesión de malas tiradas. Ponlos en su lugar en aprietos de los que puedan salir.



Aspectos: *Pecios a la deriva; Bajo fuego enemigo; Hebras de algas pegajosas.*

Finalizando la escena:

La reina de los piratas tan solo valora la bravura y el arrojo en combate, deben impresionarla si quieren salir con vida. Una vez estén rodeados de naves enemigas convertidas en chatarra, Arteva Arqizán hará su majestuosa presentación.

Las naves pirata supervivientes se apresuran a retirarse del combate, escurriéndose como anguilas entre los pecios a la deriva. De pronto parece que el mismo tejido del espacio comienza a ondular. Una amalgama de colores iridiscentes toma forma ante vuestros ojos, mientras una gigantesca medusa de cabeza de león, tan grande como diez destructores, hace su aparición. Sus largos tentáculos se extienden kilómetros en el espacio, moviéndose perezosamente en las corrientes de éter.

Una voz se cuela en vuestra mente, enviada por un canal de psicomunicación neutral:

- En nombre de su majestad la reina Arteva Arqizán de la Hermandad Roja, desactivad las armas y podremos parlamentar.

Reparto:

- Transportes Halcón:

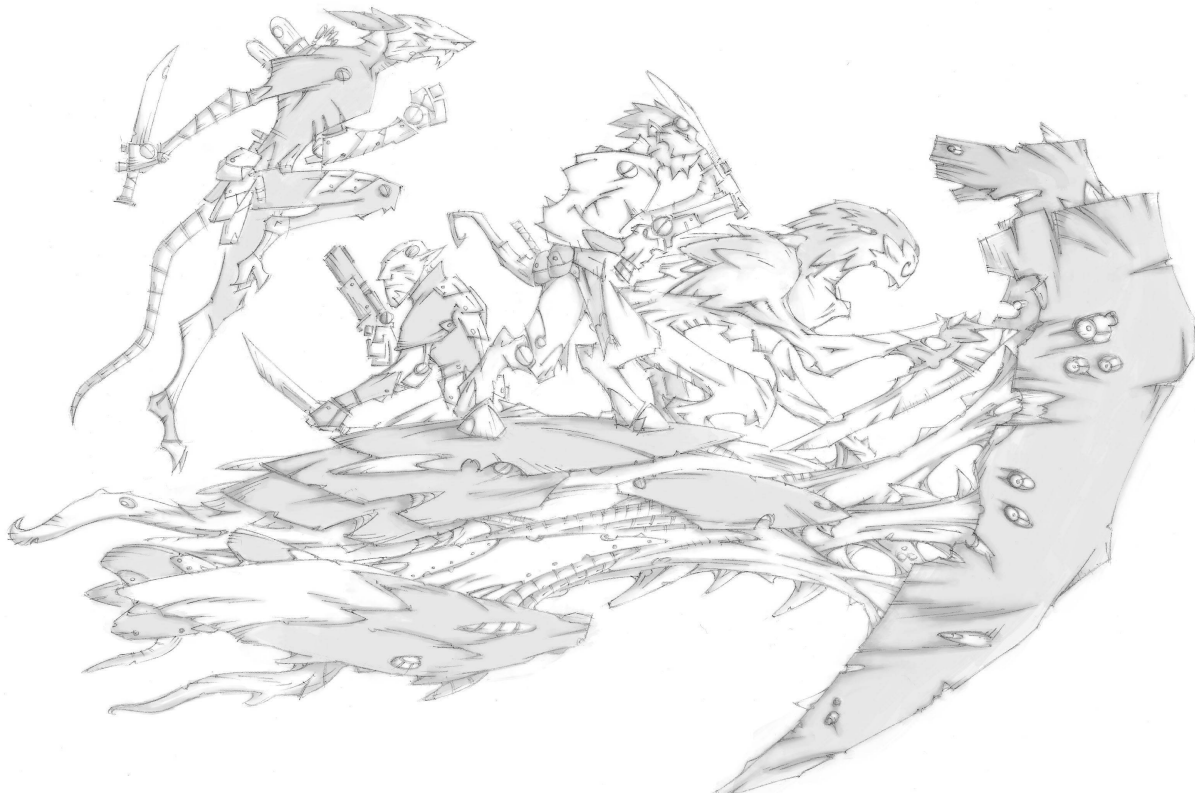
Son naves ligeras y maniobrables destinadas a llevar el combate al navío enemigo. Cuentan con artillería ligera y cañones lanza-arpones para afianzar a sus presas y abordarlas. Dentro viajan cuatro o cinco tipejos con cuchillos largos y pistolas de abordaje, preparados para dar guerra.

Blindaje ligero; Vehículo de abordaje.

Hábil (+2): Maniobras evasivas, embestir y asaltar.

Torpe (-2): Soportar fuego concentrado.

Estrés: [] [] []



- Barracuda:

Esta es la nave personal del capitán Darzal, una torpedera de perfil afilado, blindada y con armamento pesado. No resulta demasiado maniobrable, pero es capaz de inmovilizar a sus presas el tiempo necesario para que la tripulación pueda tomarlas al asalto.

Velocidad de embestida; Torpedos de plasma sobrecargados

Hábil (+2): Soportar fuego enemigo, combate naval.

Torpe (-2): Maniobras complejas.

Proezas:

- Como tiene un grueso morro blindado, recibe +2 a **atacar** embistiendo a sus presas.

PD: 1

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

- Leve (-2)

- Moderada (-4)

- Piratas de la Hermandad Roja:

Para ser piratas, son disciplinados y están bien entrenados. No dejan de ser escoria, pero al menos saben seguir un plan.

¡Por la reina y la Hermandad Roja!; Armas de asalto

Hábil (+2): Asaltar naves, cantar canciones piratas, beber grog.

Torpe (-2): Obedecer por las buenas, hablar sin maldecir constantemente.

Estrés: no.

- Capitán Dangor Darzal.

Es uno de los muchos pretendientes de la reina Arteva, interesado en dejar mal a los aventureros por propia conveniencia. Como no es un tipo demasiado imaginativo, se limitará a intentar matarlos sin mas.

"La reina será mía"; Múltiples brazos; Duelista de primera.

Hábil (+2): Combate a pistola y espada, dirigir desde primera línea.

Torpe (-2): Planes complejos, dialogar demasiado.

Proezas:

- Como es un experto duelista, recibe +1 a **atacar** y +1 a **defender** en un combate a espada y pistola.

- Como se sabe todas las artimañas, recibe +2 a **crear una ventaja** usando trucos sucios en un duelo.

PD: 1

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

- Leve (-2)



Escena tercera, Negociaciones y matrimonios de conveniencia

Resumen: Nuestros protagonistas buscan alguna forma de que Arteva les permita pasar por el portal hacia la Forja de Almas. Suerte con ello.

Objetivo: Esta es la oportunidad para que hablen los expertos en negociar, si es que hay alguno.

Arteva no tiene demasiado interés en los asuntos de los aventureros, al menos en un principio. Está mucho mas preocupada por encontrar un consorte junto con quien reinar sobre su Hermandad pirata. Desde tiempos inmemoriales, las herederas de la casa Arqizán han elegido a sus esposos, y segundos al mando de la Hermandad, de entre los mas fieros guerreros y piratas de toda la galaxia. Arteva, en el fondo una mujer chapada a la antigua, no piensa faltar a la tradición.

Dicho esto, si acuden como invitados tras haber hablado con Litxit Lenvs, la actitud de la reina será notablemente mas receptiva. Se mostrará interesada, al menos el tiempo suficiente como para llegar a algún principio de entendimiento. En caso contrario mostrará mucha menos paciencia, sin duda.

La reina Arteva os recibe en el puente de mando de su nave medusa. Es un lugar de suelo y paredes traslúcidas, suaves y ondulantes. En el centro hay un trono, en el que toma asiento de forma regia, flanqueada por dos de sus guardaespaldas.

- Y bien, ¿qué queréis de mi?

Si los aventureros tardan en ofrecerle un trato provechoso, la reina comenzará su particular *ataque*. Seleccionará al aventurero que mejor se haya desenvuelto en el combate y empezará a hacerle preguntas cada vez mas personales ("*¿Hay alguien esperándote en casa?, ¿Te gustan las mujeres que toman la iniciativa?*"), ignorando totalmente al resto aun a riesgo de parecer maleducada.

Que la respuesta del aludido a su atenciones sea positiva o negativa poco le importa. En cuanto tenga la ocasión propondrá a los aventureros su particular versión de un trato.

- Estoy dispuesta a conducirlos a la Forja de Almas... pero será como compensación por vuestro compañero. Me temo que no puedo dejar pasar la ocasión de tomarlo como mi esposo.

Una vez se haya decidido, Arteva será completamente inflexible. Como mucho, accederá a que su futuro consorte continúe con la misión hasta su finalización, pero luego deberá volver para hacerse cargo de sus obligaciones maritales. Si el aventurero en cuestión tarda demasiado en regresar, y Arteva no es conocida por su paciencia, mandará a **toda** la

Hermanidad Roja a por el si es preciso.

Y por si los jugadores lo preguntan, todas las razas inteligentes de la galaxia son tanto biológica como fisiológicamente compatibles... tu ya me entiendes.



Aspectos: *En la corte de los piratas; Regalo de bodas; "Tan solo negocio cuando me interesa"*

Finalizando la escena:

Llegados a un acuerdo, la reina guiará a los aventureros hasta las cercanías de un círculo de piedra. La construcción, de varios cientos de metros de diámetro, es un portal a través del noespacio que conduce a las proximidades de la Forja de Almas.

Tan solo Arteva posee las claves para activarlo y no es algo que le de a cualquiera. Una vez lo atraviesen, tan solo un corto viaje por el noespacio les separará de su objetivo.

Reparto:

- Arteva Arqizán

Es harto improbable que los aventureros acaben a las malas con la reina, incluyo su perfil tan solo por si acaso. Si deciden atacarla tendrán que enfrentarse a toda la Hermandad Roja, y eso son decenas de naves y cientos de piratas sedientos de sangre...

Reina pirata de la Hermandad Roja (concepto principal)

*"Todo eso suena **muy** aburrido" (problema)*

Caprichosamente autoritaria

Fiel a las tradiciones

Dura de pelar

Estilos: Llamativo +3, Sagaz y Enérgico +2, Furtivo y Rápido +1, Cautó +0

Proezas:

- Como está acostumbrada a tratar con piratas y gente de similar catadura, recibe +2 a crear una ventaja en modo enérgico mediante amenazas nada sutiles.

- Como es una experta tiradora, recibe +2 a **atacar y crear una ventaja** en modo *llamativo* utilizando armas de fuego.

- Como siempre tiene un as bajo la manga, recibe +2 a **crear una ventaja** en

modo *sagaz* adelantándose a las estrategias del enemigo.

PD: 3

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (-2)
- Moderada (-4)
- Grave (-6)

Segundo Acto, El destino de Kalantra

Resumen: Ya en la Forja de Almas, los aventureros descubren el verdadero papel de la joven en toda esta historia. ¿Serán capaces de enfrentarse al poder de una estrella demonio?

Escena I, La Forja de Almas

Resumen: Los aventureros llegan finalmente a la Forja de Almas y se encuentran con el barón Galwam Gerodgimak. Parece que todo llega a su fin... ¿o no?

El taimado barón intentará que se marchen por las buenas, mientras planea fabricar una terrible arma con el alma de la joven Kalantra, tan solo para satisfacer su sed de venganza.

Objetivo: ¡Se desvelan las intenciones del barón!

Vuestra nave llega finalmente a la Forja de Almas. Se trata de un colosal templo de piedra que flota en pleno noespacio, orbitando alrededor del mundo cripta Aschardelon. Los grandes bloques de roca que componen la construcción están cubiertos de una exuberante vegetación. Grandes árboles crecen enraizados a las paredes, mientras lianas y enredaderas se esfuerzan por ocupar todo el espacio disponible entre ellos. Un buen número de estatuas sobresalen entre el verdor. Representan figuras escuálidas, con el cuerpo surcado de cables y expresiones que van desde el horror a la rabia.

El noespacio es un lugar entre dimensiones, un *espacio sin espacio* donde las leyes físicas y arcanas operan de modo diferente. A lo largo de la historia ha sido conocido como Sangría, Hiperespacio, Otro Lado, Cielo, Infierno, Inframundo y otro millar de nombres diferentes. Surcándolo es posible engañar al tiempo, permitiendo que las naves espaciales vayan de un confín a otro de la galaxia en horas. Tan solo es posible acceder a él a través de ciertos portales, contruidos hace milenios por alguna civilización ahora desaparecida. En teoría no debería haber construcciones, y mucho menos planetas, en el noespacio. Pero claro, tampoco debería existir el propio noespacio.

Los aventureros verán enseguida que hay una gran nave de guerra, fabricada en madera y bronce, amarrada a uno de los extremos del templo. Está rodeada de cañoneras mas pequeñas, sin duda naves escolta. No hacen movimiento amenazador alguno, se limitan a permanecer estáticas en la distancia. En cuanto la nave de los aventureros esté próxima se identifican como fuerzas de la casa Gerodgimak, a las órdenes del barón.

El propio barón les aguarda en la cúspide del templo. Para llegar allí tendrán que dejar su nave en una de las plataformas del edificio y caminar un buen rato por pasillos de gran tamaño. En las paredes de piedra apenas se percibe deterioro alguno. Están cubiertas por

jeroglíficos de complejas líneas tanto rectas como curvas, que se entrecruzan formando un lenguaje ininteligible.

La cúspide del templo es una cúpula de cristal de un metro de grosor. En el centro de la cámara hay un altar de piedra pulida, al que se accede a través de una corta escalinata. A su alrededor, un grupo de técnicos se afanan en conectar una serie de placas y aparatos mediante marañas de cables de cobre. Junto a ellos se encuentra el barón Galwam Gerodgimak. Es un hombre de la misma raza que Kalantra, de mediana edad, alto y de rostro grave, vestido con una túnica azul y blanca. Parece más un diplomático que un guerrero, pero está rodeado de un nutrido grupo de guardias con la librea de su casa nobiliaria. En cuanto ve a Kalantra en su rostro aparece una expresión de triunfo.

- Mi querida niña, al fin has llegado hasta mí. Ya puedes olvidar tus preocupaciones, estas han terminado para siempre. - Luego os mira al resto de aventureros mientras hace una seña a sus hombres.

Cuatro guardias del barón ponen ante vosotros un pesado cofre. Uno de ellos abre la tapa metálica, dentro hay un centenar de barras de un material tan oscuro que parece absorber la luz a su alrededor.

- Esto es carbonoscuro, un valioso tipo de materia oscura refinada. Una sola de estas barras puede mantener en funcionamiento vuestra nave eternamente. Con el contenido de esta caja podréis comprar vuestro propio acorazado. Abajo, en mi nave, os esperan otras dos cajas como esta. Espero que valga para compensar vuestros desvelos.

Ahora, si me disculpáis, tengo asuntos que atender con la joven Kalantra. En estas antiguas instalaciones hay métodos para liberarla de su destino. Que disfruten de su recompensa. - Añade mientras os despide con un gesto de la mano.

Tras sus bonitas palabras, las intenciones del barón son deshacerse de los aventureros por un lado, y utilizar el alma de Kalantra para fabricar un arma con la que destruir a Garz Gugolv por otro.

Para lo primero separará a los aventureros de la chica por las buenas, tentándoles con el valioso carbonoscuro. No tiene un interés especial en acabar con ellos, han sido herramientas útiles para alcanzar sus objetivos, pero ya no le interesan.

Para construir el dispositivo con la que destruir a Garz Gugolv, debe utilizar los mecanismos ocultos en el interior de la Forja para arrancar el alma de Kalantra y encerrarla dentro de un arma, en este caso una ornamentada pistola dispuesta sobre un atril, cerca del altar. Con ella, el barón sería capaz de erradicar de la existencia a la propia estrella demonio, cumpliendo así con la antigua profecía y de paso con su venganza. No

hace falta decir que la cosa no acabaría muy bien para la joven en cualquier caso.

Si los aventureros insisten en retrasar los planes del barón de alguna manera, este perderá rápidamente su paciencia.

- Ya habéis sido pagados, y bien pagados. Marchaos mientras podáis. Lo que aquí sucederá no os incumbe en ningún caso.

- Eso del Sacrificio, alimentar a la estrella... es una patraña. Cada veinte años nace una niña con la capacidad de destruir a la estrella demonio. Garz Gugolv tan solo se asegura de acabar con ella para sentirse a salvo dos décadas mas. Kalantra es tan solo la última de una larga serie, como lo fue mi hija antes que ella. Si me dejáis, puedo conseguir que todo esto acabe de una vez.

- La joven ya está muerta ¿no lo entendéis?-. Dice el barón en un susurro.- Tarde o temprano Garz Gugolv dará con ella, y es la única opción para alcanzar mi venganza. Olvidadla, si es cuestión de dinero os ofreceré el doble, el triple si es necesario. Simplemente no me entretengáis con esta cháchara.

Ten presente que el barón Gerodgimak tampoco es un hombre intrínsecamente malvado, sino amargado y desesperado. Si los aventureros apelan a la memoria de su hija, tal vez comprenda lo erróneo de sus acciones y trate de enmendarse.

De no ser así, por supuesto, será el tiempo de que hablen las armas. Llegado el caso no seas demasiado duro con los aventureros, el combate principal es el que puede ocurrir mas tarde. Los guardias del barón son numerosos y están bien entrenados, pero no son ni mucho menos la élite de la galaxia. El barón Gerodgimak tampoco supondrá desafío alguno, se quedará detrás hasta que acontezca la derrota, prefiriendo la rendición a un baño de sangre.

Aspectos: *Extraños aparatos tecnológicos; Personal técnico; "Algo huele a podrido..."*

Finalizando la escena:

Si los aventureros se van y abandonan a Kalantra a su suerte, caso cerrado. El barón tendrá el tiempo necesario para construir el arma a partir de la joven, llevará a cabo su venganza sobre Garz Gugolv... y condenará a los habitantes de la Congregación Nonaplanetaria a una muerte gélida. La aventura termina con la nave de los aventureros alejándose de Forja de Almas y los gritos de Kalantra resonando en el éter. Que el barón haya incluido o no una bomba oculta en las cajas de carbonoscuro ya queda a tu libre disposición...

Pero ambos sabemos que lo mas probable es que decidan comportarse como héroes. El

barón y sus hombres serán despachados con rapidez, preparando la llegada del propio Garz Gugolv.

Reparto:

- Barón Galwam Gerodgimak

Abandonó la Congregación tras la muerte de su hija, hace veinte años. Desde entonces ha estado planeando su venganza contra Garz Gugolv.

Noble exiliado; Cegado por el recuerdo.

Hábil (+2): Planificar, diplomacia.

Torpe (-2): Combate cuerpo a cuerpo.

Proezas:

- Como es un hábil político, recibe +2 a **crear una ventaja** mediante el diálogo.

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

- Leve (-2)

- Guardias de la Casa Gerodgimak (en grupo de 4)

Están bien armados y entrenados, pero no están aquí para jugarse el tipo contra aventureros capaces y expertos. Supondrán, como mucho, una molestia mas que una amenaza.

Leales... hasta un límite; Equipo de calidad.

Hábil (+2): Atacar en grupo, tácticas defensivas.

Torpe (-2): Mantener el tipo hasta el fin.

Estrés: [][]

Además habrá por allí personal técnico, pero saldrá huyendo en cuanto empiece el combate.

Escena II, El avatar de un dios furioso

Resumen: Los aventureros se encuentran cara a cara con la manifestación física de la estrella demonio... ¿o creías que Garz Gugolv tan solo era una esfera de hidrógeno incandescente?

Objetivo: Este es el momento en el que tendrán que dirimir el destino de Kalantra, de Garz Gugolv y de todos los habitantes de la Congregación Nonaplanetaria.

Una esfera de fuego, caliente como la boca del infierno, se materializa junto al altar engullendo al barón y a una decena de sus hombres. De ella surge una imagen de pesadilla, un ser de tres metros de altura vestido con una armadura de llamas y piel de roca incandescente. Sin que nadie os lo diga, sabéis que no puede ser otro mas que el avatar de Garz Gugolv, la representación física de la voluntad de la estrella demonio. A su lado aparecen otras figuras, casi tan terribles: son altos inquisidores a su servicio.

*- Un viejo traidor y un grupo de maleantes del espacio, conspirando contra mi.-
Suenan su voz en vuestras cabezas.- Incluso la muerte parece un castigo suave para todos vosotros. Entregadme a la Marcada para el Sacrificio o pereced.*

Para poder negociar con Garz Gugolv es muy probable que primero tengan que tumbarlo en combate, y eso tan solo se consigue repartiendo estopa de la buena.

El avatar es un oponente duro de por sí, no en vano es la representación de algo muy cercano a un dios. Aun así, si notas que como contrincante se queda corto, usa el número de inquisidores que necesites para equilibrar la balanza sin abusar. Incluyo un par de inquisidores con nombre, no dudes en *clonarlos* o crear alguno mas desde cero si lo necesitas.

Si quieres que el combate final sea memorable, prueba a añadir algunos de estos puntos:

- Recuerda que el techo de la cámara donde se desarrolla la escena es de cristal, grueso, pero cristal al fin y al cabo. Cuando ambos bandos desaten todo su potencial no dudes en hacer caer grandes fragmentos del mismo si te parece oportuno.
- Si notas que el combate se vuelve un poco predecible, prueba a resucitar a los Guardias de la Forja de Almas para que den algo de color (y ataquen a ambos bandos). Para dar otra vuelta de tuerca, haz que ataquen a todo el mundo, pero protegiendo a Kalantra con sus no-vidas.
- Bajo el suelo y tras las paredes de piedra de la Forja se oculta todo tipo de

maquinaria arcana vieja e inestable, de esa que explota cuando es sometida a golpes y disparos.

- Toda la Forja de Almas parece venirse abajo por el colosal combate en la cúspide. Las paredes tiemblan, el suelo se resquebraja y potentes sacudidas lanzan a los contendientes de un lado a otro.



Aspectos: *"Los Guardias nos observan"; Lluvia de cristales; Conductos de combustible; Baterías explosivas.*

Finalizando la escena:

Una vez el avatar demoníaco sea derrotado permite que sean los aventureros quienes decidan qué hacer, pero sin ocultar las posibles consecuencias. Eso sí, tan solo Kalantra puede matar al demonio de forma definitiva.

- Si dejan las cosas tal cual Kalantra nunca será libre de la persecución. Por muy lejos que viaje siempre tendrá a ejecutores e inquisidores de la Congregación tras ella, hasta el fin de sus días.

- Si Kalantra ejecuta al avatar de Garz Gugolv cumplirá su destino. A pesar de que este tan solo es un fragmento de la vasta consciencia de la estrella demonio, es suficiente como para que la profecía se cumpla.

En ese caso Garz Gugolv será exterminado, y la Congregación Nonaplanetaria se convertiría en un sistema frío y carente de vida, con sus planetas transformados en tumbas gélidas.

- Pueden aprovechar la derrota de su avatar para forzar una negociación con Garz Gugolv desde una posición de fuerza. Han demostrado que pueden hacerle daño y que no le tienen ningún miedo. Por otro lado, en el fondo de su oscuro y tiránico corazón, Garz Gugolv está sinceramente preocupado por la gente de la Congregación Nonaplanetaria.

Una tregua es posible, y tal vez puedan convencer a la estrella demonio de que dejar viva a Kalantra no tiene que suponer una amenaza.

Reparto:

- Avatar de Garz Gugolv

Es un ser de increíble poder cósmico, a pesar de ser tan solo un fragmento de la consciencia de la estrella demonio. Como corresponde a la representación de un dios, su actitud será tiránica, de total desprecio hacia los demás. Si los aventureros le hacen frente no se molestará en trazar planes complicados, ya que confía en su poder para vencer.

Si Kalantra es quien acaba con el, también podrá fin a la propia estrella demonio (junto con toda la Congregación Nonaplanetaria).

Personificación de una estrella demonio (concepto principal)

Exceso de confianza (problema)

"Kalantra debe ser mía"

Nacido del caos y el fuego

"¡TEME MI PODER DIVINO!"

Estilos:

Enérgico +4, Llamativo +3, Sagaz y Cautó +2, Rápido +1, Furtivo +0

Proezas:

- Como está rodeado por un muro de ira incandescente, recibe +2 a **defender** en modo *enérgico*.
- Como es un ser de terrible poder cósmico, recibe +2 a **crear una ventaja** intimidando a sus adversarios en modo *Llamativo*.
- Como posee la fuerza bruta de una estrella, recibe +2 a **atacar** en modo enérgico en combate cuerpo a cuerpo.

PD: 2

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (-2)
- Moderada (-4)
- Grave (-6)

- Inquisidor Korak Krol.

Es el guerrero de mayor confianza de la estrella demonio, portador de la lanza Rayo Verde forjada a partir de un rayo de luz.

Curtido en combate; Protector de Garz Gugolv.

Hábil (+2): Combatir, soportar daño físico.

Torpe (-2): Cualquier cosa que implique desobedecer a su señor.

Proezas:

- Cuando empuña a Rayo Verde recibe +1 a **atacar** y +1 a **crear una ventaja** en un combate.
- Como es el guardaespaldas de Garz Gugolv, recibe +2 a **defender** cuando bloquea daño destinado a su señor.

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

- Leve (-2)

- Inquisidora Valnadia Verux

Puede invocar chorros de plasma desde el corazón de la estrella demonio, controlándolos con sus poderes electromagnéticos. Permanecerá alejada del combate, escudándose tras sus habilidades especiales y ayudando a sus aliados.

Invocadora de plasma; Dominio electromagnético; Caos ambulante.

Hábil (+2): Lanzar plasma a distancia, controlar campos electromagnéticos.

Torpe (-2): Recobrar el control una vez desatado su poder.

Proezas:

- Como está conectada con la estrella demonio, recibe +2 a **atacar** creando y controlando chorros de plasma.
- Como puede crear y manipular campos electromagnéticos, recibe +2 a **crear una ventaja** controlando elementos metálicos y campos electromagnéticos.

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

- Leve (-2)

- Guardias tecnomuertos de la Forja de Almas (en grupos de 4)

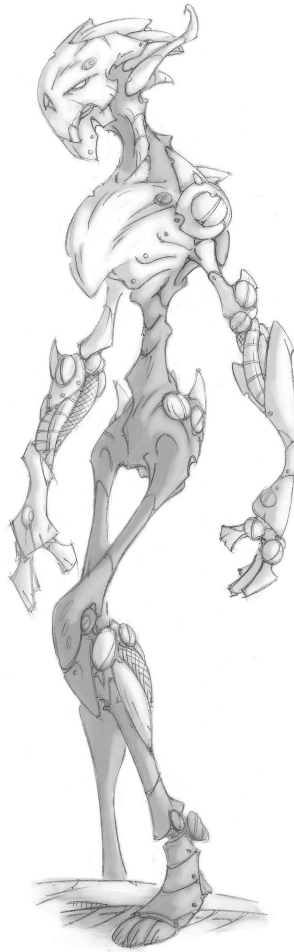
Fueron creados por una cábala de teknecromantes para custodiar la Forja. Son cadáveres reconstruidos con tecnología y materia oscura, dotados de una inteligencia escasa pero maligna. Atacan en masa, saliendo de sus nichos ocultos en las paredes.

Uno cae, dos ocupan su lugar; Seres de Materia Oscura; Proteger a la Tocada por la Sombra (sólo si decides dar mas misterio a la aventura).

Hábil (+2): Atacar en masa, regenerar cualquier daño sufrido.

Torpe (-2): Planificar.

Estrés: [][]



Posibles continuaciones:

La continuación de esta aventura depende, como no podría ser de otra forma, de las decisiones de sus protagonistas. Me hubiese gustado extenderme mucho mas, ¡pero el límite de palabras es inflexible!

- Salvando a la Congregación

Si acaban con Garz Gugolv, podrían salvar a la población de la Congregación Nonaplanetaria encontrando algo capaz de sustituir a la estrella demonio, pero ¿qué puede ser el sustituto?

- Una boda postergada

Si alguno de los aventureros ha sido elegido como consorte por la reina Arteva, todavía tendrán que solucionar el *tema* de la boda. Tanto si quiere casarse como si no, será perseguido por pretendientes despechados, o por la propia Hermandad Roja si rehuye sus responsabilidades. ¿Logrará evitar el compromiso de algún modo?

- Tocada por la Sombra

El dominio de las sombras de Kalantra se asemeja de forma sospechosa a la magia de materia oscura utilizada por los creadores de la Forja de Almas. ¿Cuál será su relación, si es que existe alguna? Sea lo que sea, puede ser un buen preludio para nuevas aventuras.