

# «Pacíficos» Obun

000T .xλomδvσuκoσtλxμzπv

M Ó D U L O

Aventura de *Fading Suns* para un grupo de entre 3 y 5 jugadores que no contenga a ningún hijo de Ur. Está pensada para ser jugada en la vuelta a casa desde, por ejemplo, Pandemónium, o cualquier planeta parecido.

Los Personajes vuelven a casa después de su última aventura, y tras pasar el portal de salto de Ligaheim, se encuentran en Madoc, donde deben repostar y descansar antes de continuar su viaje por el portal hacia Byzantium Secundus. Pero, cuando acaban de aterrizar en la ciudad de Venusia...

## Cálida Bienvenida

"Bienvenidos a Madoc. Somos los Guardias del Señor Avlón, el principal mercader de Venusia. Tengan cuidado, ya que estamos experimentando problemas con los Ur Obun, y por esta razón todos ellos están bajo sospecha. Si ven alguno infórmennos". En el camino a la posada los personajes verán que se está deteniendo a Obun y que parece que se ha levantado una cacería contra ellos. Un dato a destacar es que el resto de los alienígenas no sufren ningún tipo de persecución.

Tampoco parece haber una excesiva presencia de la Iglesia, no solo en la persecución, sino en el resto de la ciudad. Si los jugadores preguntan sobre los Obun, cualquier ciudadano les comentará que últimamente han atacado y saqueado diversos puestos, y que han causado pérdidas económicas a muchos mercaderes. Por eso, el miembro de la Asamblea Avlón Caftherd, cuyos guardias son los más efectivos de la ciudad, ha decidido perseguir a los alienígenas.

Si siguen preguntando sobre esto les dirán que, al parecer, Aurigas, Carroñeros y Magistrados apoyan plenamente a Avlón, y también que los Obun parecían estar muy enfadados porque alguien les ha robado nosequé artefacto Urtec que reclamando su propiedad. Esto es todo lo que podrán sacar en el Bazar de Venusia, además de una excepcional comida, sabrosa y bien condimentada (con todos los platos típicos de Madoc).

## En el Fénix Alegre

La posada del Fénix Alegre es un recinto de dos pisos: en la planta baja está el comedor, el bar y la cocina, y en el piso superior las habitaciones. Las mesas y sillas son de madera de pino blanco tapizadas con cuero rojo. En el bar hay multitud de recipientes conteniendo bebidas de lo más variopinto. El posadero es un hombre afafe de unos cincuenta años, con perilla y varias cicatrices de las que saca multitud de historias heroicas para entretener a los clientes, vaciar las botellas de las bebidas y llenar el cofre de alegres fénix.

Cuando los jugadores entren en su habitación, que sigue el estilo de madera blanca y telas rojas, uno de ellos notará algo bajo la cama; cual será su sorpresa cuando vean que es un Ur Obun, antes elegante, calmado e intelectual y ahora sucio, encogido y asustado.

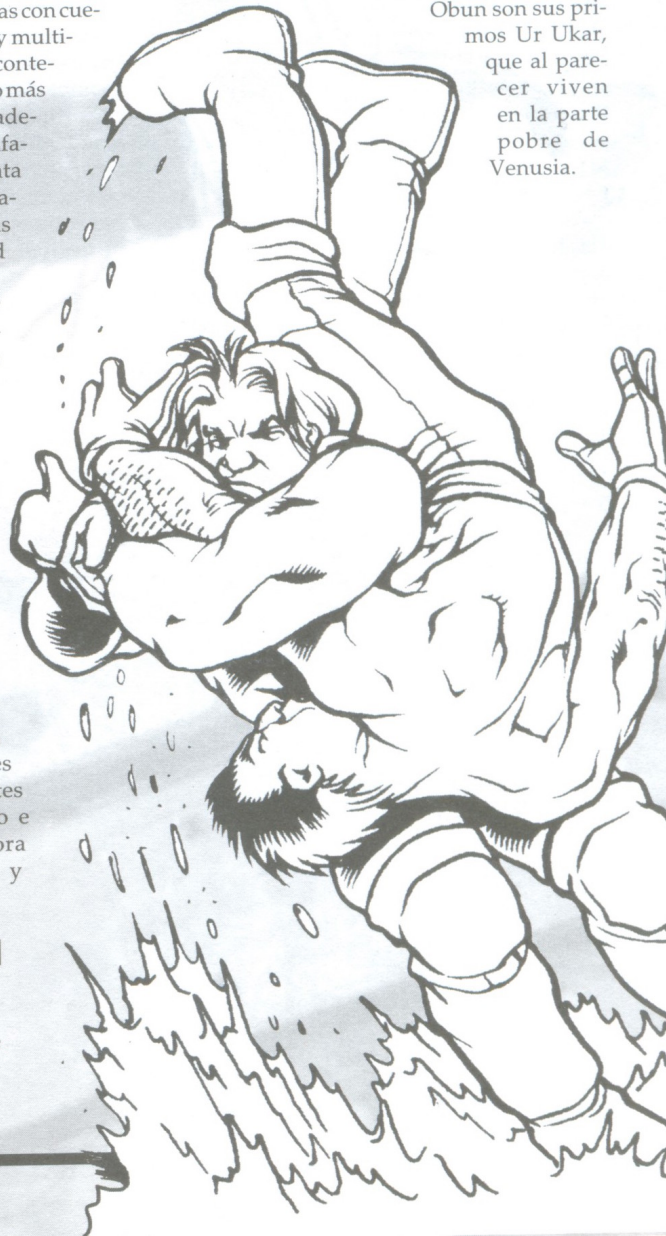
## Odalán, el Obun

Ahora puede que los personajes intenten avisar a la guardia o qui-

zá ataquen al alienígena, pero antes éste les implorará que le ayuden. Si deciden escucharle se presentará como Odalán Jir Kervten, Técnico Obun, y les dirá que los Obun son inocentes y que nunca osarían emplear la política del ojo por ojo contra los humanos por haberles robado el Remediador, su artefacto Urtec.

El Remediador es un artilugio Urtec Menor que los alienígenas usaban para curar las afecciones de las plantas en sus hogares y en la Embajada. La verdad es que no sabe para qué puede querer un humano el Remediador, pero admite que es muy importante para ellos vivir rodeados de perfección, y les desagradan en gran medida las plantas con algún estigma o defecto.

Si se le pregunta sobre los alborotos, asegurará que los únicos capaces de hacerse pasar por Obun son sus primos Ur Ukar, que al parecer viven en la parte pobre de Venusia.





## El Refugio de los Ukar

Según lleguen al lugar donde viven los Ukar, notarán que el nivel de vida disminuye sensiblemente, aunque no llega a extremos abyectos. Odalán les explicará antes de que se vayan de la posada dónde está el refugio de los Ukar.

Cuando lleguen verán que es una edificación, probablemente una antigua fábrica. Ahora la puerta se ha transformado en una pared más, y la única entrada visible es un pequeño agujero tapado con una cortina roja. Si entran verán varios trajes Obun colgados en la pared y algunas armas humanas.

Si se adentran más se encontrarán con algunos guardias Ukar. Ahora pueden suceder dos cosas: o bien los guardias los llevan ante el líder Ukar o bien disparan a los personajes. En cualquier caso, no van a matar; simplemente intentarán incapacitarlos. Si vencen a los guardias Ukar (Resistencia 6, Disparo 13, armados con Ballestas y Pistolas Ligeras), lo que debería ser fácil, su líder se rendirá y les confesará que fueron ellos quienes cometieron los crímenes... pero que lo hicieron por orden de Avlón, el Esclavista.

Ahora los personajes se enfrentan a un dilema. Pueden acusar a Avlón de todo el montaje, aunque éste cuenta con el apoyo popular. Lo lógico para los personajes sería ir a hablar con él y decirle que retire los cargos contra los Obun y detenga a los Ukar culpables, aunque evidentemente éstos no querrán y confesarían. Deberán proponer un trato que agrade a todos (aunque ellos no saben que Avlón no es el culpable de *todo*, pero sigamos...).

## La Tienda de los Trabajadores, el Negocio de Avlón

"La tienda de los trabajadores" es un local donde se venden trabajadores. Aquí los personajes podrán encontrar a Avlón, si es que convencen a los guardias de la entrada para que les permitan pasar. Un buen soborno o decir que van a comprar a un esclavo servirá: lo único que no es posible es entrar por la fuerza, ya que los guardias son Soldados de Elite de la Asamblea, están armados con escopetas y llevan Cota de Mallas y Escudos de Energía (Resistencia 9, Disparo 17).

Cuando entren verán una gran sala con el símbolo de la Asamblea en el fondo, al lado de una cortina con dos guardias (menos armados que los anteriores). La sala es principalmente negra y todo el mobiliario es de hierro. Sobre unos pedestales están expuestos muchos esclavos, principalmente humanos y Obun, de complexión fuerte y atados con grilletes. Hay algunas mujeres Obun y humanas vestidas con ropas seductoras, también atadas con grilletes. Todos son vigilados por algunos esclavistas armados con pistolas pesadas y látigos.

En la sala hay mucha gente mirando a sus futuras adquisiciones y varios esclavistas negociando con ellos. Si preguntan por Avlón se les señalará la cortina. Avlón les recibirá apacible, aunque dentro estarán los guardias de la cortina. La habitación es una estancia propia de cualquier casa noble; sentado en una butaca descansa un hombre de complexión robusta, de unos 28 años, pelo negro, barba, ojos azules y varios tatuajes. Va vestido

con ropas opulentas y luce muchas joyas. Está armado con un revólver ligero y un estoque; también porta un escudo de energía de batalla oculto en la hebilla del cinturón (el símbolo de la Asamblea).

"Bienvenidos a mi negocio: soy Avlón Caftherd, Miembro de la Asamblea y la Liga Mercantil. ¿Qué les trae por aquí? Si desean algo, cualquiera de mis colaboradores les hubiera atendido amablemente..."

Si los personajes le comentan la confesión de los Ukar, responderá: "Bueno, supongo que era de esperar que esos inútiles Ur Ukar lo confesaran todo a la primera de cambio; la próxima vez que emplee a un Ukar para algo me encargará de silenciarlo para siempre... A lo que íbamos: sí, yo pagué a los alienígenas para que generasen los disturbios, pero no lo hice por gusto: un cliente me contrató para que capturara a varios Obun que necesitaba para modificar un cacharro Urtec que ha conseguido. Y claro, sale a cuenta vender Obun. Las Obun no abundan en los burdeles y los Obun son inteligentes..."

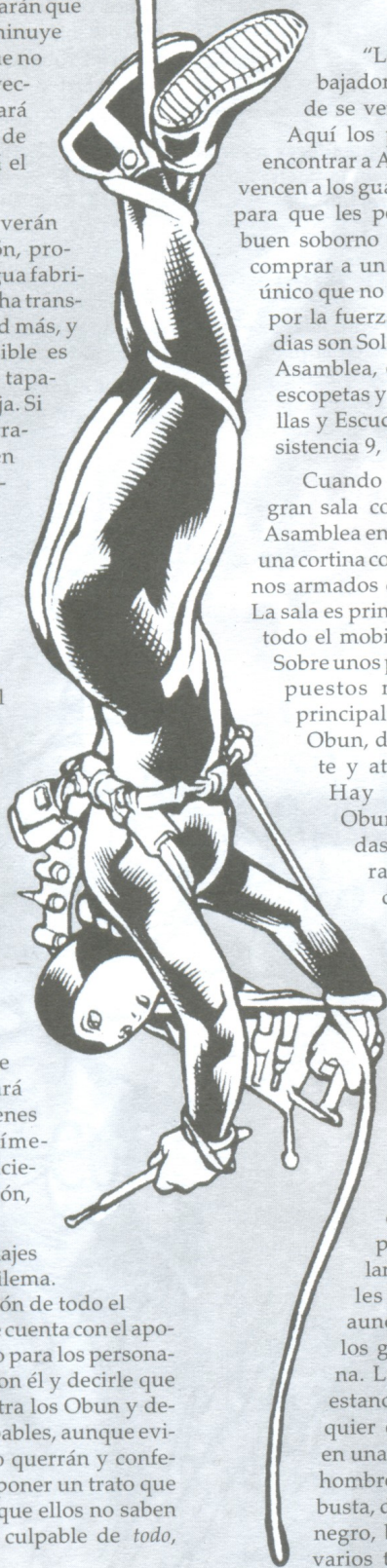
Si los personajes le preguntan sobre ese cliente, les dirá que bueno, que nadie da nada por nada, así que intentará sacar tajada (unos 250 fénix irán bien). Cuando acceda les dará el nombre de un Ingeniero llamado Janus Robertson. Si alguno de los personajes pertenece a la Liga sabrá que Robertson fue un ingeniero que avanzó increíblemente en el campo de las Máquinas Pensantes, pero que fue expulsado del gremio y de la Liga cuando quiso mezclar la Cibernética con la Urtec de los Ur, lo que causó innumerables problemas con los Ukar.

Si presionan un poco más, les indicará una nave en el espaciopuerto que le sirve como refugio.

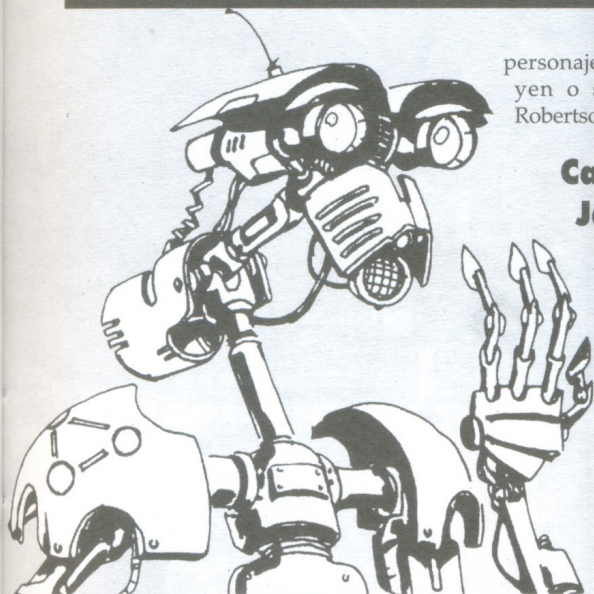
## Hangar 4, Astronave Cicerón

Esta nave cochambrosa es el refugio de Janus Robertson. Los personajes no encontrarán ningún problema para entrar, puesto que no está cerrada (lógico; después de todo, ¿quién demonios querría el contenido de esta nave cochambrosa?).

El interior dista mucho de la apariencia exterior. Hay una enorme cantidad de máquinas pensantes, dibujos de proyectos y esquemas de artilugios cibernéticos y Urtec. Los personajes oirán pasos que se acercan: son Obun que







personajes se encontrarán, si no huyen o se esconden, con Janus Robertson.

### Cara a Cara con Janus Robertson, el Ciber-Ur

Janus Robertson es un "hombre" de unos 38 años y coleta rubia. Uno de sus ojos es cibernético, igual que un brazo (el derecho); el codo izquierdo es visiblemente artificial. Va vestido con una túnica negra y cinturón dorado (un escudo de batalla). Bajo la túnica tiene un refuerzo metálico que cuenta

como una Armadura de Escamas. Es competente con el Jox Kai Bon (Fuerza 9, Resistencia 6, Pelea 7 y todos los movimientos de Boxeo Jox permitidos hasta nivel 6), además de llevar una Pistola Ukartec Media (disparo 10, cuenta como una Pistola Láser) que usará antes de meterse en una pelea cuerpo a cuerpo.

están "trabajando" para Robertson. Si los personajes les hablan se presentarán como ayudantes del técnico Odalán, y explicarán que no pueden escapar, ya que Robertson ha comprado a sus familiares: si huyen, sus mujeres e hijas acabarán en algún burdel de Pandemónium.

Tras esto oirán pasos; los Obun se asustarán y se irán aterrorizados. Los

Si ve a los personajes, les pedirá que salgan de su nave o que se atengan a las consecuencias. Si le dicen que lo saben todo, se propondrá matarlos. Si los jugadores han sido lo suficientemente previos como para avisar a los Guardias del Emperador, o han ofrecido a Avlón algún trato para que les ayude a capturar a Robertson y liberar a los Ur (incluidos los capturados por él), no debería ser mayor problema derrotarlo. No hace falta ni que haga el combate; nárralo como un intento desesperado de Robertson por huir, disparando su Pistola Ukartec e intentando escabullirse hacia otra nave y cruzar el Portal de Salto.

### Epílogo

Con Robertson muerto, Avlón accederá a liberar a todos los Obun a cambio de quedarse con la Astronave Cicerón. Los Obun en general, y particularmente Odalán, estarán agradecidos con los jugadores, lo que se verá bien reflejado cuando traten con Obun en planetas cercanos (Byzantium, Ligaheim...), y en menor medida en otros lares.

*Por Ignacio Lasberas "FANatiKo"*

## todo tiene un principio...

cambio  
de  
esquemas  
(frameshift)

por robert j sawyer

Con esta novela de uno de los autores más reputados del momento (ganador de los premios Hugo, Aurora, UPC y Compuserve, entre otros), comienza esta colección por la que pasarán los mejores escritores de Ciencia-Ficción que existen en la actualidad.

Solaris  
ficción

