

CAERDROIA

800 PARSECS



CAERDROIA

800 PARSECS

- Abuelo, una cosa...

Cuando Altiara, su nieta, comenzaba la frase con "una cosa..." es que se avecinaba algo que la niña consideraba que iba a ser problemático. El anciano sonrió.

- Dime Altiara.

- ¿La nave de la tía Sparta podría llegar a la Tierra?

Ah... la "tía" Sparta... como no. El anciano miró hacia el lugar donde, en un cielo normal estarían las estrellas, pero aquí, la nube de radiación electromagnética que rodeaba el Mundo de Mireia las ocultaba a la vista y las sustituía por una eterna y tenue aurora boreal, que teñía la noche del planeta de pálida luz verde. Le había explicado varias veces a su nieta que Sparta no era su tía, sino que era la prima mayor de su abuela, pero para la niña, que veía a Sparta mucho más joven que a su abuelo (la maldita mujer no parecía llegar a los cuarenta a causa de los efectos secundarios del salto DAS y los tratamientos médicos para heridas de guerra), la mujer era su tía.

- No lo sé, cariño. Es probable que sí, pero como nadie sabe dónde está la Tierra no lo podemos saber. Un día, cuando sepamos donde puede estar, regresaremos para contarles hasta donde llegamos.

- Ya lo sé, el señor Naveiras me contó lo de la "anormalia" que nos trajo aquí.

- Anomalía, cariño, se dice anomalía. Una energía muy grande que apareció en el espacio y empujó las naves generacionales fuera de su rumbo y nos dispersó por el espacio.

- Sí, el señor Naveiras me dijo eso también.

- ¿Quién es el señor Naveiras, uno de tus profesores en el colegio?

- Creo que sí, el señor Naveiras vino, con la tía Sparta, el otro día a verme al colegio, y estuvieron jugando conmigo a unos juegos muy chulos. El señor Naveiras es del Servicio de Exploración, ha viajado mucho y seguro que sabe por dónde está la Tierra.

¿Sparta había ido a visitar a la niña al colegio?, ¿por qué nadie le había dicho nada? Seguro que los juegos eran algún tipo de maldita prueba.

- No lo sé, puede que sí. Cuando seas mayor y seas una gran ingeniera puedes construirles una nave para que puedan llegar allí.

- ¿Tú crees?

- Claro que sí. Por lo menos la niña seguía queriendo ser ingeniera cuando fuese mayor.

- Tienes razón, abuelo. Cuando sea mayor seré una ingeniera de las Legiones Sigma, construiré la mejor nave del universo, y me iré con la tía Sparta a buscar la Tierra mientras combatimos contra los malvados Corporativos.

La niña entró corriendo en la casa. El anciano suspiró y dejó que su vista siguiese las ondulaciones en la nube electromagnética. Por lo general eso le proporcionaba un cierto relax, pero hoy no. Hoy era el día en que la maldición Lamont, como la llamaba él, había atrapado a su nieta. Como había atrapado a su madre y a su padre, que habían muerto defendiendo los territorios del Protec-

torado contra las fuerzas de los Mundos Corporativos en la mayor guerra civil que había conocido la humanidad; como a su abuela, que había caído defendiendo el Mundo de Mireia en las Guerras de las Confederaciones; como a su bisabuela que desapareció mientras buscaba nuevos planetas habitables; y como a la dichosa "tía" Sparta, la puñetera heroína Salvadora de los Cien Mundos, que de forma irremediable había llenado de estrellas la cabeza de una niña de seis años. El anciano no pudo contener las lágrimas de tristeza.

Como verás, este pequeño módulo-partida está creado (en un principio) para una ambientación ci-fi concreta, la de Caerdroia, pero es perfectamente jugable sin tener una idea previa de la ambientación. Ya que como director de juego vas a leer todo el módulo, podrás ver dos cosas:

1. Los jugadores tienen dos bandos enemigos, el de los terroristas corporativos y el de los amotinados.
2. El final de la partida contiene un "cliffhanger". Eso es debido a que este módulo fue concebido, y jugado, como la primera partida de una campaña. Si vas a jugarlo como un one-shot, puedes dejar el final que hay escrito o cambiarlo (se muestra un final alternativo para one-shot).

INTRODUCCION

En esta partida, los personajes son un grupo de soldados del Protectorado (una de las mayores potencias militares del espacio humano) recién salidos de sus correspondientes academias militares.

La primera misión que reciben es la de reforzar la seguridad de la nave de movimiento colonial NB02-Bahía Botánica (una nave botánica financiada por el Protectorado). No es que se pueda decir que sea un destino muy prestigioso, ya que las naves botánicas son tranquilas. Se considera que estas naves son destinos para soldados que se van a retirar, destinos de castigo para infractores del código ético, o para los que tienen peores puntuaciones de graduación en las academias. En un principio los PJ's se sienten un poco agraviados, ya que todos ellos obtuvieron buenas puntuaciones en sus respectivas especializaciones, pero comienzan a cambiar de opinión cuando se enteran de que el Bahía Botánica está capitaneado por John Aldersan, quien se hizo famoso durante la Guerra Corporativa, y que además de haber sido el primer Sal-tador Presciente, es la única persona viva

que tiene la condecoración de Héroe del Protectorado.

El NB02-Bahía Botánica

Nave fabulosa. Tamaño 40. Ac/VM 10/100. Trepada -5. Dureza 80 (25). Tripulación 30.000 (incluyendo los colonos que se transportan periódicamente). Precio 3GCr de base + 97 M 200 K en modificaciones. Energía producida 6750/día.

Notas: Velocidad reducida (x2), tripulación reducida (x2), depósito de combustible (x3), Reactor Tamiya-Cherenkov (FTL), IA, consola de sensores galáctica, rayo tractor, negocio (x20), superestructura (cultivos) (x4), superestructura (hangar), superestructura (investigación).

El NB02-Bahía Botánica es una nave esférica de 16 kilómetros de diámetro, que cumple con las funciones de:

- Transporte de colonos.
- Estación comercial móvil.
- Laboratorio de investigación de nuevos cultivos.
- Transporte de semillas y productos básicos.

Las naves de clase Botánica tienen asignadas unas rutas –que varían cada vez que finalizan una de esas rutas- a lo largo y ancho del espacio, lo que las lleva cerca de planetas, en proceso de colonización, donde dejan los colonos que han recogido a lo largo de la ruta programada, y donde también dejan las semillas básicas para comenzar los cultivos de abastecimiento.

Por otro lado, cumplen con la función de estación de comercio móvil, facilitando el intercambio comercial en sistemas (o entre planetas) que se encuentran fuera de las rutas comerciales más transitadas.

Al mismo tiempo, las grandes extensiones disponibles para cultivo en muchas de las cubiertas, y subdivisiones de las cubiertas, de la nave (con diferentes tipos de gravedad, de iluminación, temperatura, etc.) permiten la experimentación con los cultivos de forma controlada, de modo que un error no pueda extenderse hacia otros cultivos y contaminar un planeta entero.

En el centro de la nave, con un diámetro de 200 metros, está la esfera del reactor Tamiya-Cherenkov (comumente conocido como el CherenkovK), que es lo que permite a la nave el desplazamiento tanto sub-luz como en velocidad Cherenkov. Esa esfera está en el interior de otra, hueca, de 400 metros de diámetro, a la que se encuentra unida por dos pilares centrales (uno superior y uno inferior) y varios pilares secundarios repartidos a lo largo de la esfera interior según la secuencia de Fibonacci. La esfera de recubrimiento sólo tiene una puerta de acceso, y a través de esta puerta se tiene acceso a un puente retráctil, el cual llega hasta la esfera del reactor y al pequeño cuadro de mandos, situado junto a la esfera, para emergencias.

La mitad inferior de la esfera es la parte del Bahía Botánica destinada a almacenamiento y comercio. En la parte superior se encuentran las zonas de cultivo, las residencias de la tripulación y los colonos, y los laboratorios de investigación biológica.

O eso es lo que dicen los planos.

En realidad el Bahía Botánica es una nave de transporte de tropas y naves, preparada y camuflada para un fin que los jugadores averiguarán a largo de la campaña. En su interior hay en criostáis 100 legiones de soldados Sigma de élite (600.000 soldados) y tiene numerosos hangares repletos de naves de combate y descenso.

EL ENCUENTRO

Los PJ están, al comienzo de la partida, en uno de los espaciopuertos del planeta militarizado Irina VI. Cada uno llega por su cuenta a la sala de transbordo, donde el grupo será recogido por una de las naves auxiliares del Bahía Botánica (si usas los personajes pregenerados, Reese y Universe llegan juntos, ya que provienen de la misma academia).

A los quince minutos de estar todos reunidos en la sala de espera es cuando llega el transbordador del Bahía Botánica. Es una nave con forma de ala triangular, con una esfera incrustada en el centro la cual sobresale ligeramente por debajo. El transbordador está automatizado, pero si hay algún piloto entre los jugadores, éste está autorizado para poder pilotarlo o hacer las correcciones de vuelo que crea necesarias. Si el piloto examina el plan de vuelo descubrirá que no es la trayectoria guardada en el plan de vuelo automático no es la óptima para llegar desde Irina VI al Bahía. Con una tirada de pilotaje puede intentar llegar antes de la hora prevista (20 minutos antes)

El viaje, de casi dos horas al realizarse mediante impulso Tamiya (por debajo de la velocidad de la luz), es el momento ideal para que los jugadores hagan un interludio que profundice un poco en sus personajes, más allá de la descripción inicial en la sala de transbordo (bennie o carta para los que hagan un buen interludio). Si llegan antes de la hora, verán que hay bastante tráfico

en el acceso a los hangares (el Bahía sólo tiene habilitada una de las cuatro cubiertas de acceso) y tendrán que esperar a que les llegue el turno para entrar (que será justo a la hora a la que el transbordador llegaría en automático)

Una vez que llegan, mediante realidad aumentada, los dispositivos de muñeca les irán indicando el camino hacia sus habitaciones asignadas. Si llegan antes de la hora, mientras se dirigen hacia sus habitaciones, el Comodoro Trainor llamará al piloto a su despacho y le recordará que esto no es la academia, y que cuando alguien planifica un plan de vuelo lo hace por algún motivo, y que ese motivo no es que los pilotos novatos se luzcan cambiándolo. Es una bronca, pero es una bronca amistosa y comprensiva.

EL POBLADO

El lugar de residencia de la tripulación está en la cubierta 04. En esta cubierta la gravedad es de 0.9 G. Se trata de una pequeña ciudad, con pequeñas casas en forma de domo y varios edificios de uso común. La ciudad está adyacente a una zona de cultivo de viñedos que ocupa el resto de la cubierta.

Mientras se acercan a las casas, ven un pequeño grupo de gente trabajando en los viñedos. Una tirada exitosa de Notar revelará que uno de los trabajadores es John Aldersan. Si en ese momento se dirigen hacia sus domos asignados, Aldersan se presentará a ellos durante la cena en el comedor comunitario. Si deciden acercarse en ese momento (o al menos alguno de ellos lo hace) la conversación informal con Aldersan se produce en ese momento en vez de con la presentación formal durante la cena.

En la conversación informal Aldersan les cuenta que la Guerra Corporativa primero, y el entrenar a otros saltadores prescientes después, prácticamente acabaron con su salud y que por eso decidió solicitar un destino tranquilo en el que pudiese continuar hasta retirarse (ahora tiene 72 años,

pero a causa de los continuos saltos DAS, los períodos de criostásis, y los tratamientos médicos para heridas de guerra, su edad biológica está catalogada como de 52), y que allí está muy tranquilo. Usó su condición de héroe y las influencias que le quedaban tras la guerra para que en la nave hubiese una cubierta con viñedos y una zona dedicada al estudio astronómico (dos cosas que le gustan mucho), y decidió apartarse “del mundanal ruido”. También les explica que la alta tasa de mortalidad que hay en la nave (en comparación con otras naves de clase NB) es debida a que algunos miembros de la tripulación aceptan misiones ajenas a los quehaceres normales de la nave en sus días libres. Extiende la conversación todo lo necesario mientras los jugadores la roleen bien.

Antes de que les asignen la primera misión conjunta fuera del Bahía Botánica, los personajes pasan varios meses realizando tareas rutinarias que les van asignando, seguridad en la nave, atención médica, salidas al espacio para comprobar daños en el casco, recogida y transporte de colonos en superficies planetarias, etc. Los quehaceres de la nave se llevan a cabo de forma eficiente y precisa. Cada persona tiene delimitados los sectores, niveles y cubiertas de la nave a los que tiene acceso según su cargo u ocupación temporal, y sus dispositivos de muñeca se encuentran sincronizados con el ordenador de la nave, sin un solo fallo en cuestión de accesos por muy cambiantes que éstos sean.

LA MISIÓN

A causa de los términos de un acuerdo entre el Protectorado y el Servicio de Exploración, el Bahía Botánica se ve, legalmente, obligado a enviar una misión para recuperar unas “rocas” (unos monolitos, en realidad) en el planeta “3xd1-Sector Irina” que ha sido descubierto recientemente por el servicio de exploración (descubierto, pero sin catalogar todavía). Al tratarse de

una misión rutinaria y molesta, que nadie quiere llevar a cabo, el comodoro Trainor (uno de los subordinados de Aldersan) le asigna a los PJ, que son los novatos de la nave, la recuperación de uno de los tres monolitos.

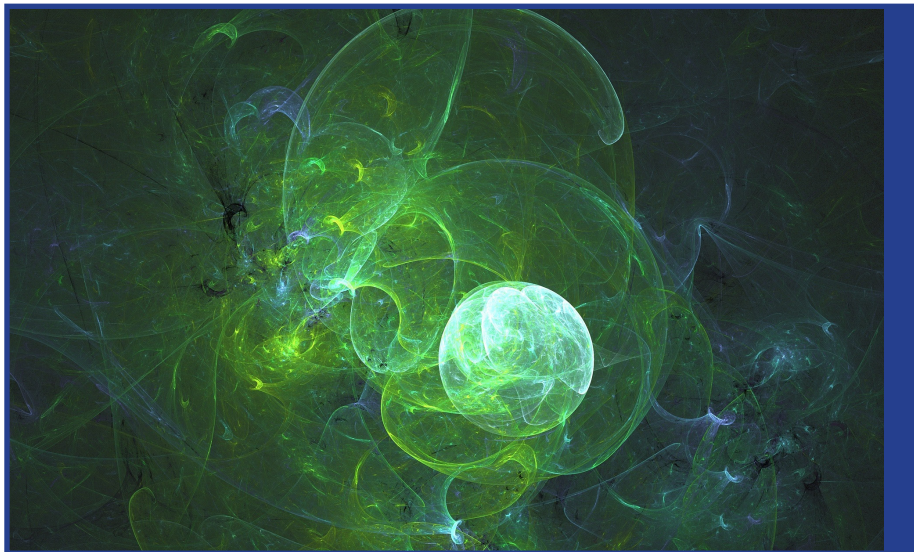
La bajada al planeta la realizan en la nave de descenso “Bahía Botánica -6”, que exteriormente, es como el transbordador en el que fueron antes, sólo que más grande y equipada con bodega de carga y rayo tractor. El equipamiento para el descenso de los PJ es el que viene en las fichas, en el apartado correspondiente a “Equipo de misión”. Si no estás usando los personajes pregenerados, el equipo de combate debería ser similar a este:

- Pilotos: Traje de vacío reforzado. Espada corta molecular. Pistola láser.
- Soldados: Armadura de combate. Espada corta molecular. Pistola láser. Rifle láser.
- Personal médico: Armadura corporal. Pistola aturdidora.
- Otros: Armadura corporal. Espada corta molecular. Pistola láser.

Si descienden directamente a las coordenadas indicadas, llegan a una zona desértica (absolutamente desértica) donde se en-

cuentra el monolito. Si durante el descenso dan una vuelta alrededor del planeta, con una tirada de sensores de la nave (notar del operador, +2 por los sensores) descubrirán los restos de una nave generacional (los restos de una gigantesca esfera estrellada). Si descienden ahí descubrirán que los restos han sido saqueados (aún así sigue siendo un gran descubrimiento) y serán premiados por el jefe de misión desde el Bahía Botánica para que vayan al monolito.

Tienen que colocar un escudo múltiple y unos anclajes en el monolito. Primero los anclajes para que el rayo tractor pueda subir el monolito sin que peligre su integridad estructural, y después un pequeño generador de escudo (conectado a los anclajes) para que las vibraciones causadas por la nave al situarse encima del monolito no lo resquebrajen (no es que tenga porqué pasar, pero son las precauciones habituales). Por lo tanto, la nave no puede situarse sobre el monolito antes de que esté el escudo activo. La activación de los escudos sólo puede realizarla una persona, ya que es necesario manejar una consola de mano que se irá sincronizando con los anclajes, uno a uno, para que emitan el escudo en la misma frecuencia.



El monolito, que tiene la parte superior rota (falta lo que se intuye que sería el último tercio). Mide 10 metros de alto y 3 metros de diámetro (un poco más de 7 metros de perímetro). Pese a que se nota claramente su antigüedad, también se ve que hay una inscripción mas reciente que dice: “Escribo esto como último recuerdo para los tripulantes de la Aurora Boreal. Si lees esto, di en la Tierra que no lo conseguimos”. Hay 9 anclajes que colocar. Mientras están colocando los anclajes uno de ellos (determinalo al azar podrá realizar tiradas por notar);

- Sobre el segundo-tercer anclaje: Notar -2. Si la pasa detecta dos arañas avesho. Si no la pasa, se espera a más adelante.
- Sobre el quinto-sexto anclaje: Notar -1. Si lo pasa detecta 5 arañas avesho. Si no la pasa, se espera a más adelante.
- Al acabar los anclajes: Notar. Si lo pasa detecta 8 arañas avesho. Si no lo pasa, es demasiado tarde.

Cuando detecta las arañas avesho, el personaje las ve golpeando rítmicamente el suelo. Una tirada de Conocimiento (Xenos) con -1 (por lo novato del personaje) podrá indicar el animal que es. En el momento en que se detectan las arañas, tras la descripción aparecen 2d6+2 arañas más (o 6, lo que sea mayor). Durante los dos siguientes turnos, cada turno aparecerán 2d6 arañas más, y en el tercero aparecerá la araña reina.

Si deciden combatir todos juntos contra las arañas, el combate se lleva a cabo con normalidad (teniendo en cuenta las peculiaridades de las arañas). Si deciden que uno de ellos va a intentar activar el escudo mientras los otros combaten, tómallo como que está realizando una tarea dramática. Si lo consigue, los PJ podrán engancharse al monolito y estar protegidos por el escudo mientras la nave recoge el monolito (y a ellos enganchados), si no lo consigue tendrán que acabar con las arañas. El escudo no detiene a la araña reina.

Araña Avesho Reina (comodín)

Es la reina del nido de arañas. De mayor tamaño que las crías (el de un caballo pequeño), la reina una boca externa y unas pinzas delante de la boca.

La reina acude cuando ya han acudido 2 oleadas de 2d6 arañas avesho, o el 50% de las posibles presas están afectadas por las inoculaciones.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d10

Paso: 8. **Parada:** 7 **Dureza:** 7

Habilidades: Pelear d10. Sigilo d10. Notar d12. Detectar PSI.

Capacidades especiales:

Clavar pinzas: FUE+d8

Clavar espolón: FUE+d6

Salto: La reina avesho no necesita saltar para combatir, pero si lo realiza, el impacto causa FUE+d12 de daño sobre la víctima. En lo restante que respecta al salto su ataque funciona como las demás arañas.

Detección PSI: La reina avesho, a igualdad de condiciones de ataque, siempre preferirá atacar primero a presas con capacidad PSI.

Tamaño: +2

Veneno: La inoculación de la reina tiene el doble de potencia que el de una avesho normal (modificador de -1 por cada inoculación).

Araña Avesho

Estas arañas, una de las especies más comunes en las zonas desérticas de toda la galaxia, tienen el tamaño de un gato grande y son de color arena oscuro. Se las ha denominado arañas por que poseen un cuerpo central y ocho patas, pero no existe ninguna otra similitud con las arañas conocidas. Sus patas, de cuatro articulaciones y rematadas en un pequeño espolón, están formadas de material óseo y unidas a un cuerpo central casi esférico. Las patas tienen membranas que unen el cuerpo y las patas hasta la segunda articulación.

Solo puede trepar por materiales en los que pueda clavar los espolones.

Carecen de órganos sensoriales externos, salvo una pequeña membrana situada en la parte inferior del cuerpo central que les permite detectar vibraciones en el aire o en el terreno.

Su ataque consta de dos fases:

- *Salto hacia la presa, a la que se agarran con los espolones.*
- *A través de los espolones inyectan el veneno. De letalidad media para casi todas las especies salvo para los humanos, a quienes les produce el efecto de una afectación por alcohol o sustancias psicotrópicas (sucesivas inoculaciones del veneno aumentan el efecto alcohólico/psicotrópico). Una vez inyectado el veneno saltan alejándose de la presa hasta que vuelvan a generar veneno suficiente para otra inoculación (unos 10 minutos aprox). Si no consiguen realizar la inoculación, permanecen enganchadas para intentarlo en el siguiente turno.*

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d8

Paso: 6. **Parada:** 4 **Dureza:** 6

Habilidades: Pelear d6. Sigilo d10. Notar d12.

Capacidades especiales:

Clavar espolón: FUE+d4.

Salto: El ataque de la araña Avesho se determina con su salto. La avesho salta y una tirada de ataque normal (Pelear d6) determina si la avesho se engancha a su presa. Si el ataque de la avesho causa daño, se considera que, además, ha inyectado su veneno.

Tamaño: -2

Veneno: El veneno de la araña avesho no causa daño físico, pero cada dos inoculaciones de veneno harán que el personaje tenga un -1 a sus acciones y tiradas (acumulable hasta un -4) hasta que se le aplique el antídoto (frecuencia común en los botiquines de las naves espaciales). Después de aplicado el antídoto, el veneno todavía tendrá efecto durante 10 minutos por cada inoculación de veneno que haya sufrido el personaje. Con 8 inoculaciones se considera que el personaje está incapacitado temporalmente.

Si el piloto de la nave estuviese entre los combatientes, tendría que salir del escudo para ir a la nave (parada a 30 metros del monolito), con lo cual tres arañas avesho (pequeñas) tendrían un ataque gratis sobre él.

Una vez de vuelta en el Bahía Botánica, los efectos del veneno de las arañas avesho se trata fácilmente con un antídoto disponible en enfermería (es una especie relativamente conocida por los viajeros espaciales), pero las posibles heridas requerirán de una tirada de sanar (con un +2 por el equipamiento de la nave). Se considera que el combate ha sido en la última hora.

Cuando salen de enfermería y de la sala de informes. El comodoro Trainor, de parte de Aldersan, les informa de que, durante su estancia en el planeta, se ha producido un asesinato en el Bahía Botánica y que como, oficialmente, son los únicos no sospechosos al haber estado en el planeta en el momento del crimen, quiere que lo investiguen ellos (Aldersan también confía en un grupo relativamente amplio de tripulantes, pero como revelar a los jugadores el porqué de esa confianza tendría como resultado revelar también la verdadera naturaleza del Bahía Botánica, tiene que ceñirse a lo que parece evidente).

Los cadáveres (son dos) han sido detectados por un dron de vigilancia ecológica en la cubierta 14 (cultivos de cereal), e inmediatamente se han cerrados las cubiertas 13 (gravedad doble, oficialmente consta como cultivo de árboles de fibra de alta densidad), la 14 (gravedad normal), y la 15 (0.5 de gravedad, tanques de cultivo de algas para proteína alimenticia).

Información para los jugadores cuando investiguen (deben preguntar al DJ para obtenerla):

- El dron de vigilancia ecológica puede detectar la temperatura de los cuerpos, ya que uno de sus cometidos es vigilar

la temperatura de los cultivos, y por la temperatura del cadáver hará menos de media hora que murió y en las dos últimas horas no se ha registrado ninguna salida de esas tres cubiertas por ninguno de los accesos.

- En esta cubierta no hay seguridad, en la inferior hay un pequeño puesto de vigilancia. No está blindado ni nada parecido, ni siquiera es un sitio cerrado. Se trata de tres paredes para delimitar un espacio que rodean una mesa con una silla y un puesto de cámaras.
- Uno de los cuerpos tiene una herida de disparo láser en la cabeza (con señales de haber sido realizado a bocajarro), y el otro dos en el pecho.
- Si buscan por los alrededores encontrarán, roto, un cubo blanco, de unos 30 cm de lado, ligeramente luminoso.
- Uno de los cadáveres tiene, entre los dedos, parte de un chip y unos cables, que los PJ, con una tirada exitosa de Tecnología (Equipos) reconocerán como un chip detonador estándar del Protectorado.
- La zona alrededor de los cadáveres está muy pisoteada, ya que es una zona de paso de los operarios de cultivo. Una tirada de Rastrear (o Notar -2, en caso de que nadie tenga rastrear) permitirá distinguir las huellas de unas botas distintas a lo habitual (dos personas). Una nueva tirada de rastrear permitirá seguir las huellas hasta el acceso a la cubierta inferior. Si no pasasen una de las dos tiradas da igual, cuando bajen a la cubierta inferior tendrán el encuentro.

El acceso entre las cubiertas se realiza mediante una plataforma magnética que tarda 3 minutos en descender. En la plataforma hay restos de tierra como los de la cubierta 14. Los restos de tierra (son de restos en botas militares, notar -4, o rastrear -3) se van haciendo más leves hasta desaparecer a medida que se adentran en la cubierta 15.

El acceso a la cubierta 15 de esas huellas tiene que ser reciente, ya que cuando ellos entraron para investigar en la cubierta 14 no había registro de accesos-salidas de ninguna de las tres cubiertas.

Cuando los PJ avanzan por entre los tanques de cultivo se les acerca un guardia de seguridad del Bahía Botánica para preguntarle que están haciendo allí. Él les comenta que no ha visto a nadie. Si miran hacia las botas del guardia, los soldados podrán distinguir que no son las reglamentarias.

Mientras hablan con el guardia se puede percibir, claramente, que hay una explosión en algún lugar del Bahía Botánica, y el guardia se refugia por entre los tanques de cultivo.

Se inicia un combate, por entre los tanques de cultivo, entre ese guardia y otro que estaba oculto contra los PJ (ojo a las reglas de cobertura y gravedad menor. Para darle un toque ambiental, cada disparo fallado tendrá 1 entre 6 posibilidades, tíralo en secreto, de destruir un tanque de cultivo, con lo cual habrá algas y agua flotando. Con dos tanques destruidos las tiradas de disparo se harán con un -1 por la obstrucción). Al acabar y examinar a los guardias, los PJ ven que la armadura que llevan es una imitación de la del Protectorado, pero que tiene los rasgos típicos de (forma de las sujeciones) del equipamiento de los Mundos Corporativos.

Mientras examinan los cuerpos (o uno de ellos) se dan cuenta de que el que estaba escondido estaba protegiendo un artefacto que acaba de activarse (tirada de Tecnología (Equipos) para desactivarlo. Pueden intentarlo dos personas). Si eligen no desactivarlo, o no lo consiguen, todos los PJ deben realizar una tirada de Agilidad mientras ven como un rayo de energía sale del artefacto y atraviesa el techo de la cubierta para continuar su camino. Si la pasan no sufren daño. Si no la pasan sufren 2d6 de daño por la energía residual del rayo (la armadura no protege de este tipo de daño).

Guardias falsos

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

Paso: 6. **Parada:** 5 **Dureza:** 11(6)

Habilidades: Disparar d6. Sigilo d6. Pelear d12.

Equipamiento: Armadura de combate, rifle laser (3d6, CdF3, PA 2).

Al salir de la cubierta a las zonas comunes descubren que la nave es un caos. Soldados Sigma, en grupos de tres, están contentando a una multitud de lo que parece gente normal y corriente que está intentando llegar a los ascensores que llevan a la zona de mando de la nave. Si los PJ preguntan si hay algo especial en el grupo, una tirada de Notar (pueden hacerla todos) revelará que en todos los grupos hay una persona con un cubo blanco, ligeramente luminoso, de unos 30 cm de lado.

Otra explosión sacude la zona de la nave en la que se encuentran.

Los soldados Sigma más cercanos a ellos los envían a proteger un acceso a la cubierta del reactor Cherenkov. De camino, pasan por junto a otra puerta abierta en la que se están situando soldados, y dentro pueden ver se trata de un lugar en el que hay, hasta donde les llega la vista, personas criogenizadas. Los soldados de la puerta, si los PJ intentan pararse, les conminan de malas formas a seguir su camino.

Al poco de llegar al acceso a proteger, un grupo de amotinados se acerca a ellos por el pasillo, a 24 pasos de distancia. Son nueve. Uno lleva el cubo blanco luminoso, otro lleva una pistola láser, otro una granada de fragmentación y el resto armas blancas normales. El grupo ataca a los PJ.

Amotinados

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

Paso: 6. **Parada:** 5 **Dureza:** 5

Habilidades: Disparar d4. Lanzar d4. Pelear d6.

El que lleva la granada la lanzará. Si obtiene un fallo en la tirada de lanzar, los PJ pueden cogerla y lanzarla de vuelta. Si acierta, uno de los PJ puede realizar una tirada de agilidad con -2 para intentar cogerla (todo esto reflejando que los amotinados, por falta de experiencia militar, no saben cuando lanzar la granada). Si el PJ hace la tirada y lo consigue, puede realizar una tirada de lanzar contra los amotinados. Si hace la tirada y falla, el sufrirá el daño completo de la granada y el resto de los PJ sólo la mitad, como si hubiese interpuesto su cuerpo entre la explosión y sus compañeros al intentar recogerla.

Mientras combaten con los amotinados el reactor Cherenkov, que se encuentra detrás de ellos, comienza a emitir un sonido bastante forzado.

Al acabar con los amotinados (si lo consiguen), el único camino de salida que les queda para alejarse del reactor Cherenkov es ir hacia el puente de mando. Allí está Aldersan, junto con varios militares. Aldersan está dando órdenes sobre corrección de destino (*"medio grado más del eje hacia mis tres, corrección de energía en 6.1 unidades"*). Al acabar dice a uno de los operarios de puente *"Fuerza el Cherenkov"* y se gira hacia los PJ.

"Quizá no seáis los más adecuados, pero sois de lo que dispongo ahora. Memorizad estos datos para dárselos a alguien con mando: Desde esta posición, Vector Alfa en 800 parsecs. Dirección Xenos 4. Coged una de las naves amarradas al puente y largaos".

Se gira hacia la tripulación del Bahía Botánica: *"Preparados para Salto DAS"*

Se gira de nuevo hacia los PJ: *"¡¡Venga, ¿A qué estáis esperando?!!"*

Los PJ salen por la puerta que les indicó Aldersan y allí encuentran seis tubos de amarradero. Deben escoger un número del 1 al 6, y esa elección determinará la nave que cogen para salir del Bahía Botánica. Genera seis naves, tamaño Medio o Grande, como prefieras, con reducción de tripulación hasta el 10% de la normal, y la

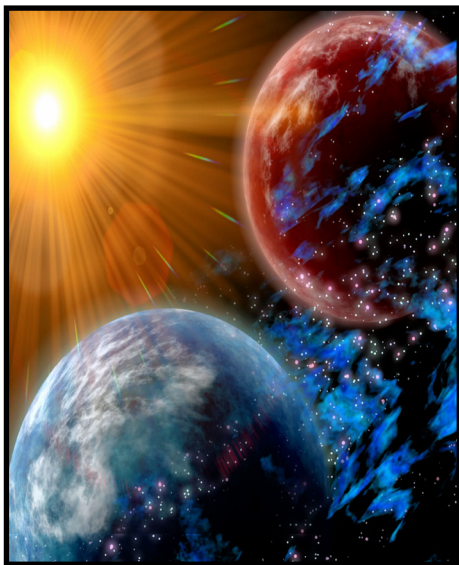
que escojan será su nave para las siguientes misiones.

Mientras se alejan, ven como el Bahía Botánica inicia un Salto DAS y desaparece.

El planeta habitado más cercano es Irina VI (que además es el planeta del que partieron), allí acabarán informando al comandante Anton Verian, quien tras oír la mención al Vector Alfa, inmediatamente hace un gesto a los soldados que lo acompañan, que reducen violentamente a los PJ y los detienen.

Fin de la partida

Si vas a jugar la partida como un one-shot usa este otro final: El comandante Verian interrogará durante un rato a los PJ para contrastar las versiones de todos, y después de eso les explica que ha sido un mal momento para estar en el NB02, ya que, como se pudo ver, se conjugó un ataque terrorista de los Mundos Corporativos con un motín de los colonos que estaban siendo trasladados. Sin embargo, los felicita por su actuación y, mientras les hace salir de su despacho, les asegura que les recomendará para un ascenso.



Gregor Reese - Soldado

Atributos:

Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6,
Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6. Parada: 6 Dureza: 5

Habilidades:

Disparar d10, Pelear d8,
Tecnología (Equipos) d4, Lanzar d4,
Notar d6, Intimidar d6,
Conocimiento (Leyes) d4, Con.(Tácticas) d4

Desventajas:

Código de Honor, Juramento (mayor)

Ventajas:

Fuga, Arma distintiva



Karn - Explorador

Atributos:

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6,
Fuerza d4, Vigor d6

Paso: 6. Parada: 4 Dureza: 5

Habilidades:

Conducir d4, Disparar d6, Pelear d4,
Pilotar d4, Conocimiento (Xenos) d8,
Supervivencia d6, Persuadir d6

Desventajas:

Cobarde

Ventajas:

Hombre de recursos, Armas improvisadas



Greg Universe - Piloto

Atributos:

Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6,
Fuerza d4, Vigor d4

Paso: 6. Parada: 4 Dureza: 5

Habilidades:

Conducir d6, Disparar d6, Pelear d4,
Pilotar d8, Conocimiento (Leyes) d6,
Notar d6, Persuadir d4,
Tecnología (Equipos) d6

Desventajas:

Arrogante Juramento (mayor)

Ventajas:

Atractivo, Trasfondo Arcano (Psiónico) d6

Poderes:

Confusión, Detectar/Ocultar Mente, Detectar Subespacio



Anne McAllister - Doctora

Atributos:

Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d4,
Fuerza d4, Vigor d6

Paso: 4. Parada: 6 Dureza: 5

Habilidades:

Dispara d8, Pelear d8, Notar d8+1
Conocimiento (Biología) d6, Sanar d8
Habilidades Negras d6+1

Desventajas:

Fea, coja, canalla

Ventajas:

Alma Salvaje, Mujer de recursos



Ángel Saavedra - Inteligencia

Atributos:

Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6,
Fuerza d4, Vigor d4

Paso: 6. Parada: 4 Dureza: 5

Habilidades:

Conducir d4, Disparar d8, Pelear d4,
Pilotar d4, Sigilo d6, Callejear d8, Notar
d6,

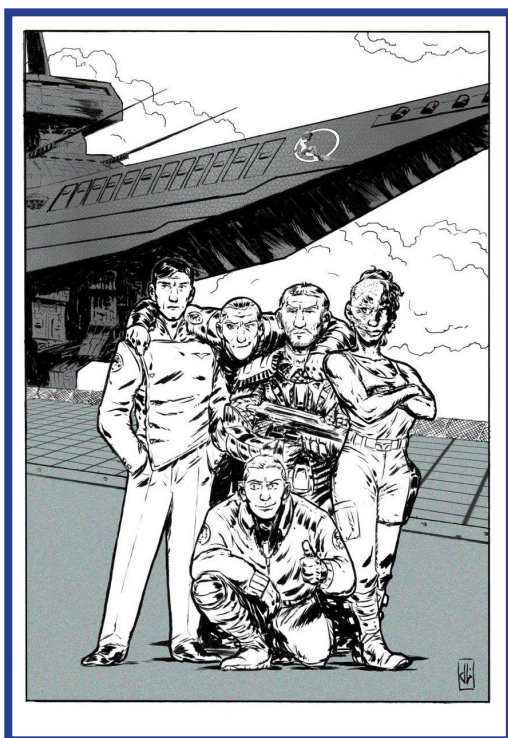
Persuadir d46 Tecnología (Equipos) d6

Desventajas:

Pacifista

Ventajas:

Conexiones,, Fuga



Savage Worlds es una marca registrada

“This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.”

Caerdroia es una marca registrada

VIAJERO SALVAJE

Puedes compartir y utilizar el contenido de éste documento siempre que sea de la misma manera y sin ánimo de lucro

