

# 2997 RESCATE EN ASPIS



STUDIO

CDB ENGINE

**Diseñado y Escrito por:** Jose Manuel Palacios (Pandapon Studio)

**Editado:** Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

**Diseño y texto del CdB Engine original:** Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

**Diseño gráfico y maquetación:** Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol (inspirado en la maquetación de Walküre de Francisco Solier).

**Diseño de logo CdB Engine:** Manu Sáez

**Dibujo de Portada:** Jose Manuel Palacio (Pandapon Studio).

**Dibujo de los mapas:** Jose Manuel Palacio (Pandapon Studio).

**Licencia del Texto:** Todo el texto que aparece en este manual se encuentra bajo licencia CC-By-SA 4.

#### **Licencias de las Imágenes:**

- ◆ **CGArtiste:** Autor de la imagen de la página 25, bajo licencia CC-BY.
- ◆ **Daniel Maland:** Autor de la imagen de la página 23, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Dominio Público:** La imagen de la página 9 es de Dominio Público (CC0).
- ◆ **Dr. Romanov:** Autor de la imagen de las páginas 5, 26 y 27, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Enmanuel Martinez:** Autor de la imagen de la página 33, bajo licencia CC-BY-ND.
- ◆ **Ikanart:** Autor de la imagen de la página 29, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Marc Reynes Ferra:** Autor de la imagen de la página 15, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Jose Manuel Palacios:** Portada e imagen de las páginas 8 y 11, así como los mapas de las páginas 20 y 22 todo bajo licencia CC-By-SA.
- ◆ **Justin Nichol:** Autor de la imagen de la página 32, bajo licencia CC-BY-SA.
- ◆ **Tom Prante:** Autor de la imagen de la página 17, bajo licencia CC-BY-SA.



# ÍNDICE

## **CAPÍTULO 1: RESCATE EN VIPERA ÁSPIS**

**4**

SINOPSIS	6
TRASFONDO	6
LA REPÚBLICA TERRESTRE	7
Sistema Solar Ras Alhague	7
LA ESTACIÓN CARONTE	8
Sistemas Penitenciarios de la República	
Terrestre SPRT 002 - Caronte	8

## **CAPÍTULO 2: INTRODUCCIÓN**

**10**

Una oferta que no podrán rechazar	12
-----------------------------------	----

## **CAPÍTULO 3: NUDO**

**14**

ÚLTIMOS PREPARATIVOS	16
VELOCIDAD TERMINAL	16
Aterrizaje en el desierto	17
LAS PUERTAS DE ENOCH	18
EL MADISON	19
TRAICIÓN	19
Blue Velvet	20
Huida de Enoch	22
La ira de Pzot	22
La Caballería	23

## **CAPÍTULO 4: DESENLACE**

**24**

EL PERDÓN	26
RECOMPENSAS	27
Puntos de Desarrollo (PD)	27
Destino	27

## **APÉNDICES: PNJS**

**28**





# CAPÍTULO 1:

## RESCATE EN VÍPERA ASPIS



**2997 Rescate en Aspis** es una aventura de corte space opera para un grupo de 4-5 personajes de nivel de poder Grande. Está pensada para ser un escenario de CiFi de Nivel Tecnológico 8, con ausencia de alienígenas y para-humanos (aunque están permitidos los Neo-humanos). Se incluye un trasfondo y pequeña ambientación que puede servir para generar una campaña más grande, pero pese a ello esta aventura se puede localizar en casi cualquier campaña en curso que posea características similares con algunos ajustes. Como norma general, permite los Dones de Origen Biomod, Implante, Psiónico y Tecnológico.

Otro de los requisitos para esta aventura es que todos los personajes posean el Aspecto de Antecedentes Penales (que hayan sido acusados injustamente o no, es cosa suya).

Si vas a ser el Director de Juego, verás que la aventura es bastante sencilla, aunque tiene muchísimas opciones y es abierta en varias zonas, si los personajes deciden no seguir el camino más obvio, tendrás que estar preparado. Para ello te conviene leer bien la aventura y estar listo para improvisar.

Encontrarás todas las estadísticas de los personajes no jugadores y adversarios al final, en el apéndice.

## SINOPSIS

Los personajes son un grupo de delincuentes convictos a la espera de juicio y posible deportación a un planeta prisión. El alcaide les propone una manera de conseguir su libertad y el indulto: deben realizar una misión suicida y rescatar a la presidenta de la República Terrestre del planeta prisión Aspis (conocido como Hades).

## TRASFONDO

A finales del siglo XXXI, gracias a los motores hiperdimensionales de anti-materia, la humanidad se ha expandido por toda la galaxia. Al comienzo de esta diáspora la humanidad colonizó numerosos planetas que enviaban recursos a la Tierra. Pero este colonialismo desembocó en un fuerte desapego de las colonias más alejadas con el planeta origen de la humanidad. No tardó en estallar una rebelión y pronto se convirtió en una guerra civil en toda la galaxia.

Por un lado, los planetas del núcleo, que se agrupan en torno a la Tierra, formaron La **República Terrestre**, mientras que las colonias rebeldes formaron la **Liga de Colonias**. La guerra civil duró casi 60 años, durante los cuales, planetas enteros fueron arrasados y miles de millones perecieron debido al uso de armas de terrible poder. Finalmente, incapaces de resolver la situación, se firmó un armisticio y se estableció la Zona de Exclusión, una línea imaginaria que dividía las dos regiones de la galaxia. Un muro que muchos contrabandistas, pícaros y buscavidas saltan a menudo.



# LA REPÚBLICA TERRESTRE

Se trata de una república de planetas cuyo poder se halla centralizado en la Tierra. Los planetas de la República defienden que la Tierra es la cuna de la humanidad y por ello debe tener una posición de especial importancia. Su política es ultra conservadora y a veces reaccionaria, basada en conceptos neo-liberales y ultracatólicos. En el espacio de la república los Neo-Humanos son seres ilegales, estando perseguidos y siendo deportados si son capturados, pues son considerados una obra impura no creada por Dios.

## SISTEMA SOLAR RAS ALHAGUE

Sistema Binario compuesto por las estrellas  $\alpha$  Ophiuchi (gigante blanca) y  $\alpha$  Ophiuchi B (una enana blanca).  $\alpha$  Ophiuchi tiene una masa aproximada de 3 veces la solar, mientras que  $\alpha$  Ophiuchi B posee tan solo 0'5 veces la masa del sol.  $\alpha$  Ophiuchi B orbita alrededor de  $\alpha$  Ophiuchi, completando un ciclo cada 8'7 años terrestres. El sistema se encuentra muy cerca de la Zona de Exclusión en territorio de la República Terrestre.

El sistema Ras Alhague posee 6 planetas. Dada la etimología del nombre 'Ras Alhague' (la cabeza del encantador de serpientes), todos los planetas del sistema poseen nombres de especies de serpiente. No vamos a detenernos en todos los detalles del sistema solar:

### AGKISTRODON

Planeta enano, debido a su distancia y poca masa (300 km diámetro), no posee rotación y una de sus caras siempre mira a la estrella  $\alpha$  Ophiuchi. Esa cara del planeta soporta radiación solar muy elevada y temperaturas superiores a los 500°C. La cara oscura se encuentra sin embargo a -170°. Sin atmósfera ni hidrosfera. Gravedad 0'2G.

### EUNETES

Gigante gaseoso, con un sistema de 21 anillos. Rico en hidrógeno y metano. Atmósfera corrosiva y climatología infernal con temperaturas superiores a los 200°C. Sin hidrosfera. Gravedad 2'5G.

### PYTHON

Planeta pequeño con 1 satélite, rocoso, rico en metales. La radiación solar en la superficie lo hace totalmente inhabitable. A principios del siglo XXX se estudió su explotación con fines mineros, pero el coste era superior al beneficio. Atmósfera tenue con climatología desértica. Sin hidrosfera. Gravedad 0'7G.

### THELOTORNIS

Planeta mediano con 2 satélites, rocoso, antaño habitado, con una gravedad de 0.9G. El uso de armamento no convencional durante la guerra en el siglo XXXI lo ha hecho totalmente incapaz de albergar vida. En la actualidad posee una atmósfera muy corrosiva y una hidrosfera del 50% muy ácida.

### ASPIS

Conocido comúnmente como 'Hades', Aspis es un planeta mediano tiene una masa ligeramente superior a la terrestre y una gravedad de 1'1G. Su atmósfera es Enrarecida y la estancia prolongada provoca problemas respiratorios y tras muchos años, la muerte. A pesar de la extensa hidrosfera, la climatología es Desértica con temperaturas diurnas que pueden alcanzar los 54°C y temperaturas nocturnas de -10°C. Hades es planeta con una vasta Hidrosfera 94% de mar. Un mar ácido alimentado por el azufre de cientos de volcanes submarinos activos. Sólo hay un pequeño continente habitable "Estigia", con un tamaño aproximado de 7.000.000 km<sup>2</sup> (parecido al de Australia). Se inició la terraformación de Aspis a principios del siglo XXXI, terraformación que quedó incompleta debido a la guerra. Actualmente Aspis es un planeta penitenciario para presos peligrosos.

Un sistema de drones de combate evita que los presos escapen fabricando una nave o reciban ayuda externa. Los nuevos internos llegan en naves de desembarco con códigos de acceso que les permiten pasar durante un breve periodo de tiempo entre los drones. Estas naves realizan una re-entrada atmosférica en caída libre para luego desacelerar y dejar a los presos en pequeñas embarcaciones con suministros básicos, con los que pueden llegar a las costas de Estigia.

**Población:** 34.000 aproximado.

## CINTURÓN DE ASTEROIDES DE LACHESIS

Posiblemente un planeta gigante que colisionó con otro cuerpo celeste, sus restos ocupan una amplia superficie en órbita con  $\alpha$  Ophiuchi. Debido a gravedad de  $\alpha$  Ophiuchi B, su órbita es muy excéntrica.

## BOIDAE

Gigante Gaseoso con sistema de 12 satélites, muy alejado del resto del sistema. Su gravedad es 2'2G y posee una atmósfera muy corrosiva. Su climatología es Helada con temperaturas de superficie de -170°C. Su hidrosfera (un 60%) se encuentra helada.

# LA ESTACIÓN CARONTE

## SISTEMAS PENITENCIARIOS DE LA REPÚBLICA TERRESTRE SPRT 002 - CARONTE

Caronte es una gigantesca estación espacial penitenciara que orbita Aspis. Posee un núcleo central donde se encuentra el control, mientras que los habitáculos de los presos forman una rueda (a modo de panóptico) que gira constantemente dotando de gravedad a toda la estación (0'9G). Posee unas potentes defensas en forma de cabezas buscadoras inteligentes, baterías de cañones de raíl, y drones defensivos. Entre los sistemas de defensa se encuentra la experimental red de drones Platelet, un enjambre de drones del tamaño de una pelota capaces de reparar una brecha en el casco usando su propio cuerpo como materia prima y fusionándose unos con otros.

**Población:** 1232 tripulantes, 12013 internos.









# CAPÍTULO 2:

## INTRODUCCIÓN







## UNA OFERTA QUE NO PODRÁN RECHAZAR

El grupo de personajes se encuentra retenido en la Estación Espacial Caronte a la espera de juicio. La estación espacial Caronte es el paso previo a la deportación a la Colonia Penal Aspis, un planeta prisión conocido como “Hades” por sus duras condiciones. Aquellos personajes que posean capacidades especiales, como ciberimplantes, biomoods, capacidades psiónicas u otros dones similares, verán que se éstos se encuentran anulados mediante chips de control, medicación especial o campos de estasis (lo que sea más apropiado).

El interior de la estación espacial es oscuro, frío y gris, formado por intrincados túneles hexagonales con el techo o suelo de rejilla, por donde discurren tuberías y cableado óptico. Las celdas son cubículos individuales, con una ventana al pasillo y sin vistas al exterior. El interior es blindado y acolchado, con las comodidades mínimas y con vigilancia electrónica constante. Mujeres y hombres se encuentran segregados en cubiertas diferentes y sólo comparten los espacios comunes del comedor y el patio de ejercicio (dos grandes salas abiertas). Guardias armados patrullan constantemente por pasarelas elevadas y la vigilancia electrónica es constante.

Los personajes llevan sólo unos días retenidos en Caronte. Pueden conocerse o no, no importa, puesto que todos ellos van a ser conducidos esposados y fuertemente vigilados (al menos 8 guardias con cada uno), a la enfermería.

Los personajes son introducidos en una enfermería bastante aséptica, llena de monitores y armarios con raíles, sin instrumental cortante o punzante a la vista. Del techo, sujetos en una estructura mecánica, penden varios asientos para reconocimiento, con grilletes de gran calidad, y sujeciones a prueba de fugas.

Hay dos médicos en la sala, un hombre y una mujer, ambos llevan batas verdes y grandes gafas (se trata de gafas multiespectrales especiales, que les permiten ver en el momento tejidos, huesos, o sistema nervioso de los pacientes en la silla).

Los personajes serán despojados de sus ropas (les dejarán con lo mínimo que exija el decoro) con bastante rudeza y sentados en las sillas. Los médicos les pondrán un inyectable subcutáneo con una pistola inyectora. Mientras se encuentran sujetos a las sillas, aparecerá un hombre uniformado de aspecto aquilino y cabello blanco. Se trata del alcaide, Van Cliff. Los guardas de la sala se cuadrarán y Van Cliff ordenará que liberen a los personajes y les den ropas. Se trata de una estrategia de poli-bueno poli-malo destinada a ganarse su confianza. Una vez vestidos los personajes pasarán a un despacho lleno de monitores. Irán esposados y con cualquier medida de contención no invasiva que sea necesaria y los guardias los escoltarán en todo momento.

Van Cliff se recostará en la silla de su despacho y les contará el problema...

*Hace 3 horas, El Space Force One, nave de la presidenta de La República Terrestre, fue desviada de su trayectoria y sacada del hiperespacio por el impacto de un pequeño meteorito, tal vez del tamaño de una manzana. La nave cayó en el pozo gravitatorio de Aspis y no pudo remontar, desintegrándose en la atmósfera del planeta. La presidenta consiguió escapar en una cápsula de salvamento y llegar a salvo a tierra. Sin embargo, fue capturada por un grupo de presidiarios liderados por el General Pzot.*

Es posible que los personajes hayan escuchado hablar de él, la reputación de Pzot es de ser un sanguinario y reaccionario, cruel y frío, a la vez que un líder militar muy capacitado.

El General Pzot era uno de los generales de la República, pero al firmarse el armisticio se sintió traicionado y trató de continuar la guerra por su cuenta. Tras su captura fue condenado a muerte, pero debido a los servicios prestados la presidenta conmutó su pena en secreto a Cadena Perpetua en la colonia penal Aspis. Pzot aún tiene muchos seguidores leales que de conocer que sigue vivo tratarían de rescatarlo. El regreso de Pzot podría desestabilizar la frágil paz de que goza ahora la galaxia.

*Pzot ha enviado una única comunicación desde el planeta, cualquier intervención por nuestra parte significará la muerte de la presidenta. Aún no ha pedido nada, pero si sus seguidores se enteran de que sigue vivo... y tiene en poder a la presidenta... podría producirse incluso un golpe de estado.*

El Servicio Secreto no podrá mantener la ausencia de la presidenta en secreto más que 48 horas, por lo que el tiempo es un factor clave. Van Cliff ofrecerá a los personajes el indulto de todos sus crímenes si se prestan a ser infiltrados en Aspis y rescatan a la presidenta en menos de 48 horas. Implicar al ejército o las fuerzas especiales alertaría a los seguidores que el general Pzot aún tiene en esos cuerpos y la vida de la presidenta podría correr peligro si se produce una intervención militar. Los personajes, al ser criminales conocidos, para bien o para mal, son la única y mejor opción para infiltrarse en Aspis. Van Cliff les explicará los pormenores de la misión, pero no dejará a los personajes dar su opinión sobre la misma. No están ahí para hablar, sino para actuar.

La colonia tiene un sistema de defensa aérea de drones de combate, destinados a evitar que ninguna nave aterrice en el planeta. La red de drones no puede desactivarse sin un protocolo que necesitaría demasiado tiempo y explicaciones, así que los personajes tendrán que jugársela.

La única oportunidad es realizar un salto HALO (de gran altitud y baja apertura) desde una órbita baja de Aspis y confiar en que su pequeño tamaño evite los sensores de los drones. Tras eso deberán cruzar el desierto e infiltrarse en Enoch, una mega-ciudad creada por los presidiarios y gobernada por Pzot. Localizar la residencia de Pzot, infiltrarse en ella y rescatar a la Presidenta, suponiendo que esté allí.

Para esto último no estarán solos, contarán con ayuda de un recluso, su contacto posee el nombre en código de Velvet, y podrán encontrarlo en un lugar llamado “El Madison”. Velvet es un infiltrado, un preso de confianza que actúa como espía para las fuerzas penales a cambio de una sustancial reducción de condena. Velvet ayudara a los personajes a localizar a la presidenta, y una vez realizado el rescate, los conducirá a un punto de extracción. Allí activará una baliza de emergencia y serán rescatados por un equipo de seguridad de la Caronte.

Si los personajes se niegan, Van Cliff hará valer su amenaza: la supuesta inyección profiláctica que les han inyectado antes es en realidad un virus mutado de efecto retardado que matará a los personajes en menos de 50 horas. Sólo les proporcionarán el antídoto si cumplen la misión.

Parece que no les queda más opción que aceptar las condiciones de Van Cliff.



# CAPÍTULO 3:

NUDO





## ÚLTIMOS PREPARATIVOS

Los personajes serán equipados con todo tipo de material y armas de NT8. Incluyendo cascos con filtros para la corrosiva atmósfera del planeta (permite respirar con normalidad durante 36 horas, tras las cuales los filtros activos de la máscara dejan de funcionar), y un Traje Multiambiental. Su casco tiene un soporte de oxígeno limitado a 20 minutos, suficiente para completar el salto con el mínimo peso posible. Como sugerencia, las armas comunes en la estación son armas láser estándar de NT8. Los personajes recibirán comunicaciones, y equipo que se considere adecuado para su misión. Van Cliff autorizará casi cualquier equipo que parezca lógico para la misión, pero ante la duda, denegará la petición del personaje. El equipo se embarcará en una Lanzadera Espacial estándar de la estación junto con 30 guardias armados y los personajes podrán equiparse minutos antes del salto. Aun así sus armas cuentan con un retardador, y se activarán cuando lleguen a los 10000 metros de altura en su salto. Si intentan activarlas antes encontrarán que no funcionan. A lo mejor algún personaje quiere manipularlas para intentar activarlas antes, eliminar a los guardias y escapar. Si este es el caso necesitaría tener éxito en una Acción No Opuesta de *Electrónica* contra **difficultad 15**. Si fallan el arma explota causando **Daño 20** a su portador y personas o estructuras adyacentes. Si algún personaje consigue activar las armas los soldados dispararán a matar para neutralizar la amenaza.

También recibirán paracaídas de baja altitud preparados para abrirse a menos de 500 metros del suelo. Los soldados ayudarán a los Pjs a equiparse y los conducirán a un punto en la órbita baja. La lanzadera no puede permanecer allí más que unos segundos antes de que los drones aparezcan. Será una situación tensa y muy rápida. Los Pjs serán conducidos a una cámara presurizada y tras una cuenta atrás el suelo se abrirá de manera repentina, dejando que la gravedad haga su trabajo.

## VELOCIDAD TERMINAL

Los personajes son lanzados desde una nave en una órbita baja y caen a velocidad terminal hacia el planeta, directamente sobre el continente de Estigia.

La atmósfera densa y enrarecida del planeta cubre de nubes verdosas el planeta. Durante los primeros minutos de su caída, los personajes tan sólo acelerarán a gran velocidad, mientras la gravedad los arrastra hacia la superficie. La sensación de caída puede marear a alguno de ellos (si en DJ lo estima preciso, haz que los PJ hagan una tirada No Opuesta de *Vigor* de **difficultad 11** o quedarán *Aturdidos* debido al mareo).

Poco después los personajes alcanzarán los 270 km/h en su caída, la Velocidad Terminal. Cerca de los 11.000 metros los personajes verán algo en el horizonte que se acerca a ellos a mucha velocidad. Se trata de un grupo de drones (tantos como PJ) que se acercan volando a gran velocidad. Los drones están demasiado lejos aún para abrir fuego, pero se acercan peligrosamente... y las armas de los personajes siguen sin activarse. Cuando los drones se encuentren a unos 100 metros (distancia suficiente para atacar), los personajes romperán la barrera de los 10.000 metros y su armamento se activará.

El combate en caída libre es bastante distinto del combate normal. Lo primero, a menos que los personajes posean el talento **Entrenado en Gravedad 0**, tendrán un *-1 a las tiradas de Agilidad y a las maniobras de ataque cuerpo a cuerpo que intente realizar*.

Para desplazarse, un personaje debe hacer una Maniobra de Movimiento llamada **Planear** (3AC). Esta maniobra requiere superar una tirada de *Agilidad* de **difficultad 9** o de *Supervivencia* de **difficultad 11**. Si se supera el personaje se puede desplazar planeando la mitad de su MOV en la dirección que quiera. Un fallo indica que el personaje se pasa o se



queda corto en su desplazamiento (a criterio del DJ) tantos metros como su Grado de Fallo; y además, si se falla por 5+ el personaje comenzará a girar sin control y necesitará estabilizarse (tirada de *Agilidad* de **dificultad 11**). Mientras un personaje gira sin control tiene una penalización de -2 a todas sus acciones (excepto intentar estabilizarse). Si un personaje tiene el Don *Caes como un Gato* tiene un **+1 a las maniobras de Planear y a las tiradas para estabilizarse**. Un personaje con el Don *Volar* puede desplazarse volando e ignorar estas reglas.

Los drones, dado sus propulsores, no se rigen por estas reglas, sino que emplearán su movimiento de forma normal, eso sí, como los drones no se encuentran en caída libre, deben emplear su primera maniobra en mantener la velocidad de los personajes.

Desde los 10.000 metros hay poco más de 2 minutos de caída, así que el combate durará en el aire un máximo de 12 turnos a medida que se acercan al suelo. Ten en cuenta que si algún personaje abre el paracaídas antes de acabar con los drones será un blanco fácil para ellos, que podrán abatir el paracaídas con facilidad.

## ATERRIZAJE EN EL DESIERTO

Tras su accidentada caída los personajes aterrizan en medio de un desierto de desechos químicos, a unos kilómetros al sur de la ciudad de Enoch. Acaba de amanecer y la temperatura es de 37°, un calor insoportable. La ciudad se puede ver, su contorno borroso en el horizonte. Una mole negra de tuberías, edificios derruidos y procesadores atmosféricos reconvertidos en filtros que purifican el aire de la ciudad y alrededores. Los personajes tienen una penosa caminata por el desierto hacia Enoch de unos 14 kilómetros.

Los personajes no están solos, un grupo de Outsiders (punks caníbales de los yermos que rodean la ciudad) ha visto su caída y se aproximan a ellos en varios buggies. Los personajes escucharán los ruidos de los motores mucho antes de que los Outsiders aparezcan ya que los Outsiders no hacen ninguna intención de esconderse. Llevan la cara pintada de blanco como si fuesen calaveras, crestas, peinados imposibles, armaduras hechas a base de unir casi cualquier cosa desde señales de tráfico, matrículas de vehículos,





partes de naves, ropa, blindaje roto... cualquier cosa vale. Además van bien armados, con armamento antiguo pero efectivo.

Habrán en total unos 10 Outsiders repartidos en 3 buggies. Los Outsiders van armados con armamento de NT 6 y 7 (Pistolas y Fusiles de Asalto) y armas de cuerpo a cuerpo de NT 5 o menor (picas, porras, hachas, etc.). Todos visten armadura improvisada hecha a base de trozos de materiales. Estos macarras tratarán de robar a los personajes y usarlos como juguetes sexuales y/o comida. Vamos, que no son precisamente gente simpática ni van a razonar ante nada que no sea una demostración excesiva de violencia. Los personajes pueden optar por tratar de huir por el yermo y buscar algún escondite o refugio (ten en cuenta que el terreno es accidentado, a pesar de ser un yermo).

Ya sea porque han conseguido escapar de los Outsiders, o porque los han derrotado, los personajes acabarán dirigiéndose a Enoch.

## LAS PUERTAS DE ENOCH

Vista desde el exterior Enoch es una gigantesca ciudad tras unos descomunales muros surcados por tuberías, respiraderos y cableado, que sirven para protegerla de las frecuentes tormentas de arena. El muro traza un círculo perfecto y en cada uno de los puntos cardinales hay un viejo procesador atmosférico; monstruosas torres con toberas, chimeneas y espejos solares que emiten un zumbido constante. Toda la ciudad está construida en torno a un generador de fusión, ahora convertido en el sórdido palacio del general Pzot.

En Enoch, quien controla la energía y el agua potable, controla la ciudad.

Las puertas de la Enoch se abren al amanecer, pero hay vigilantes (miembros del ejército de Pzot) que evitan que los Outsiders entren en la ciudad y cobran “impuestos” a los nuevos reclusos que llegan. Si

los personajes quieren entrar sin llamar la atención (y llevan armas o armaduras visibles) tal vez prefieran saltar el muro. Tregar por las numerosas tuberías y cableados no debería ser complicado.

Si los personajes quieren pasar desapercibidos en el interior tal vez deberían hacerse con ropas amplias o algún tipo de disfraz que les permita pasar por convictos comunes. Si son esas sus intenciones encontrarán pronto alguna casa o algunos criminales a los que robar.

El interior de la ciudad es una amalgama de chabolas construidas con todo tipo de materiales alrededor de lo que parecen instalaciones de terraformación. Las callejuelas de tierra y barro son estrechas y los edificios parecen engullirlas. La ciudad es como una gigantesca colmena que, incapaz de crecer hacia el exterior de los muros, crece hacia arriba y hacia abajo. Casas apiladas encima de casas, sótanos atestados, contenedores reciclados como viviendas, y mucho barro. Piezas de alta tecnología, restos de la colonia, abundan entre las chabolas y las construcciones. Y las calles están llenas de prostitutas, yonkis y bandas violentas. En Enoch impera la ley del más fuerte.

Las viejas instalaciones de terraformación son ahora el palacio y cuarteles de Pzot y su ejército. Allí además se encuentran las fábricas de proteínas, las granjas hidropónicas y los invernaderos con los que alimenta, malamente a la ciudad. Pzot lo controla todo.

Si los personajes vagabundean por la ciudad haciendo preguntas sobre Pzot, sobre “El Madison” o sobre cualquier otro asunto de similar importancia, llamarán rápidamente la atención de alguna banda local que tratará de tenderles una emboscada en plena calle para robarles sus pertenencias, violarles o algo peor. En el apéndice encontrarás un ejemplo del criminal típico de las calles, armado con armas improvisadas y de baja tecnología.

## EL MADISON

Finalmente conseguirán encontrar el Madison. Se trata de un lugar infecto de varios pisos cerca de los muros de la fortaleza interior de Pzot. Es un local que se anuncia con pantallas holográficas donde se exhiben hombres y mujeres con poca o ninguna ropa en poses obscenas como si fueran meros trozos de carne.

El interior no es mejor que el exterior: es un lugar sucio, que huele a alcohol, sudor y sexo. Tiene una barra, larga con taburetes (cajones de suministros, tocones de árbol, trozos de tubería o cualquier cosa que sirva para apoyarse) y tras ella un mueble bar que es en realidad una destilería llena de tubos transparentes, barriles metálicos y quemadores. Hay varias mesas sucias con algunas sillas mugrientas y al fondo del local un escenario donde hay bailarinas y bailarines quitándose la ropa. Unas escaleras conducen a la planta superior donde hay habitaciones para aquellos que quieren contratar alguna compañía. Los parroquianos son una mezcla de criminales, yonkis, prostitutas y más criminales, todos con un aspecto rudo y amenazador. Sin embargo, tras echar un vistazo a los personajes se limitarán a seguir con asuntos y no prestarles demasiada atención. En Enoch no es conveniente ser entrometido a menos que seas lo suficientemente duro.

Deja que los personajes interaccionen un rato en el local, hagan preguntas o tomen algo. Sólo tienen que esperar a Velvet.

## TRAICIÓN

Mientras los personajes esperan a Velvet en El Madison empezarán de pronto a sentirse mal, mareados y finalmente caerán al suelo, conscientes pero incapacitados. No se trata de un gas, sino de un arma antidisturbios de ultrasonidos que afecta a su oído interno. El arma ha sido activada y afecta a todos los presentes en un radio de 300 metros, que estarán mareados e *Incapacitados* durante al menos 30 minutos. Todos los parroquianos

caerán al suelo sucio igual que los Pjs.

Si alguno de los personajes insiste en esperar fuera será neutralizado por la misma arma ultrasónica y arrastrado al interior por los hombres de Pzot.

Las puertas se abrirán y entrarán algunos hombres armados. Dirigidos por el general Pzot. Tanto él como sus hombres van equipados con filtros especiales (que se colocan detrás de la oreja) capaces de anular el efecto del arma de ultrasonidos.

Pzot es un hombre de 60 años con el pelo negro cortado a cepillo y mirada fiera que parece centellear. Una cicatriz cruza su rostro sobre el ojo izquierdo hasta la mandíbula. Su barba, cortada con pulcritud, le da un aspecto afilado y aquilino a su rostro. Pzot viste un sencillo uniforme negro y va a aparentemente desarmado (guarda el control del arma de ultrasonido en su bolsillo).

*Os estaba esperando. Si esto es todo lo que la nueva República tiene que ofrecer, estoy muy decepcionado.*

Uno de los matones encañona en la cabeza a uno de los personajes y Pzot le ordenará detenerse.

*¡Alto! Ya habrá tiempo para eso más tarde. Necesito saber qué planes tienen ahí arriba... y quién era su contacto aquí abajo...*

Dará orden a sus matones de coger a los personajes, a los que les cubren la cabeza con un saco y los arrastran hasta un vehículo con malos modos, pero sin violencia excesiva. Les retirarán las armas e inutilizarán sus poderes o implantes con chips de control o inyecciones de drogas psicotrópicas.

Los personajes son conducidos como prisioneros a las mazmorras en la fortaleza de Pzot y finalmente caen inconscientes.

## BLUE VELVET

Cuando los personajes se recuperan están encadenados en una lóbrega celda en lo que parece un sótano (**Zona 1 - Celda de Contención** en el mapa). Están desarmados, y se les ha puesto chips de control o inyecciones psicotrópicas para evitar que puedan usar implantes o desplegar poderes. Tienen muchísima sed y su estómago parece querer abandonar su cuerpo. Han pasado muchas horas inconscientes, y tan sólo les quedan un par de horas para completar su misión y posiblemente de vida... Su tiempo se agota.

Los personajes están completamente inmovilizados, sujetos con grilletes de gran calidad, por muñecas, cintura, tobillos e incluso con bozales, al estilo de Hannibal Lecter.

Mientras buscan la manera de liberarse se abrirá la puerta y entrará una mujer de color muy alta, con un peinado extravagante, embutida en un vestido de látex azul, que marca su cuerpo como una segunda piel, y botas altas. Se acercará a los personajes y con una voz áspera dirá:

*Suerte que estáis vivos... no tenemos mucho tiempo. Yo soy Velvet.*

Uno de los personajes reconocerá la voz... se trata de Paul Paxton, alias “Esposas”, un antiguo compinche del personaje que le traicionó en el pasado. El que los personajes estén de nuevo en una celda, y el Pzot parecía saber que irían al Madison puede desencadenar en que desconfíen (con razón) de Velvet, que tratará de explicarse.

*Sí, antes era Paul, además de muchas otras cosas, pero ahora soy Velvet, he cambiado. He sido concubina de Pzot durante el último año... y al mismo tiempo informaba a Van Cliff en la Caronte de sus movimientos. No ha sido fácil, y me he estado jugando la vida todo este tiempo. Pzot interceptó la última transmisión donde me comunicaban que debía contactar con vosotros en el Madison, sabe que hay un traidor pero de momento no desconfía de mí. Pero una vez que os libere, eso va a cambiar... tenéis que sacarme con vosotros. Si me prometéis eso, os llevará hasta vuestras cosas y hasta la Presidenta.*

Realmente los personajes tienen pocas opciones a parte de fiarse de Velvet. Así que cuando acepten ella abrirá sus grilletes, retirará chips de control y administrará píldoras antidoto para que los personajes se pongan





las pilas. Tras eso les explicará su plan. Su idea es llevar a los personajes hasta la armería (**Zona 5**), donde podrán recuperar su equipo. Tras eso les indicará la posición de la presidenta (en la **Zona 10**). Su plan es rescatarla y huir a través del ascensor (**Zona 8**). El ascensor sube directamente hasta la planta 1, donde hay un garaje en el que podrán hacerse con un vehículo y huir al punto de extracción, que se encuentra a 13 km al este.

Obviamente en cuando los personajes monten escándalo, sean disparos o gritos, sonará la alarma y todos los soldados de Pzot se pondrán en alerta y prepararán sus armas. A continuación tienes una breve descripción del sótano de la fortaleza que te ayudará a dirigir esta parte.

## 1 - CELDA DE CONTENCIÓN

Aquí se encuentran los personajes retenidos. Había un guardia en la puerta que Velvet ha asesinado para llegar hasta ellos. El guardia tenía un Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm (Daño +4, Alcance 3/300/900, CdF 20A, 3R).

## 2 - CELDAS

Se trata de celdas convencionales, ahora mismo están vacías. El hedor en el interior es insoportable.

## 3 - ASEOS / DUCHAS

Una zona mixta de duchas.

## 4 - ALMACÉN DE SUMINISTROS

Se trata de un almacén con suministros. Aquí hay comida, agua limpia, medicamentos, todo con el logo de Sistemas Penitenciarios de la República Terrestre. Se trata de los paquetes de suministros que periódicamente se envían a los presidiarios para garantizar su supervivencia. Pzot lo controla para su beneficio.

Suele haber al menos 2 guardias de Pzot en esta zona.

## 5 - ARMERÍA

Esta es la armería de Pzot. Hay al menos dos docenas de fusiles de asalto de Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm (Daño +4, Alcance 3/300/900, CdF 20A, 3R). Hay también

2000 balas en diversas cajas de munición, una docena de pistolas de 9mm (Daño +3, 1/200/800, CdF 3S, DT) con unas 1000 balas. El equipo de los personajes está desplegado encima de un mostrador.

Normalmente hay un soldado haciendo el inventario, que saldrá a ver qué sucede si los personajes hacen ruido al enfrentarse a los guardias que hay en la zona 4.

## 6 - COMEDOR

En esta zona hay media docena de soldados de Pzot comiendo o matando el tiempo jugando a las cartas.

## 7 - CUARTO DE MANTENIMIENTO

En este cuarto hay materiales de limpieza y repuestos. Un personaje ingenioso puede utilizarlos para crear una bomba incendiaria.

## 8 - ASCENSORES

Los ascensores suben a las plantas superiores. Las escaleras que hay junto a ellas y todo el ala este quedaron destruidos en un sismo y son inaccesibles.

## 9 - ATRIO

En esta zona hay un atrio grande con columnas y una zona superior a la que se puede subir por unas escaleras tanto a izquierda como a derecha. El sol entra por una gran claraboya de cristal blindado. En esta zona hay 6 soldados de Pzot, que se hayan vigilando la entrada a la celda de la presidenta.

## 10 - CELDA VIP

Tras una puerta cerrada con un cerrojo en el exterior hay una sala oscura y fría. En ella, en un colchón, encontrarán a la antaño mujer más poderosa de la galaxia: Valeria Taslima, la Presidenta de la República Terrestre.

La presidenta no ha sido bien tratada, está en ropa interior, y su maquillaje ensucia su rostro dándole un aspecto patético. Al ver a los personajes llorará y suplicará que no la hagan daño. Cuando sepa que los personajes han acudido a rescatarla los abrazará:

*Héroes todos vosotros. Me aseguraré de que seáis recompensados. El servicio que hoy hacéis a la República, es más, a la Galaxia, es sin duda inimaginable.*

Y si la dejan seguirá llenando sus oídos de discursos patrióticos y vacíos.

## HUIDA DE ENOCH

Una vez los personajes se hayan hecho con La Presidenta su objetivo es huir de la fortaleza. Si consiguen llegar al garaje (a través del ascensor) encontrarán varios vehículos y podrán hacerse con ellos. Dependiendo de la cantidad de combates que hayan tenido puedes poner a un par de soldados en el garaje, o hacer que esté vacío.

Pueden que tengan la buena idea de sabotear los demás, en tal caso déjales hacerlo. Los vehículos del garaje son la mitad de la flota de que dispone Pzot, así que aunque lo hagan serán perseguidos. Porque en cuanto los personajes salgan por la puerta sonará (si no lo ha hecho anteriormente) la alarma, y decenas de guardias de Pzot tratarán de detenerlos.

Es el momento ideal para una persecución. Puedes usar las reglas de **Jugando con Vehículos** que aparecen en la **página 290 del**

**Manual de Equipo y Vehículos.** La persecución tendrá dos partes, una primera a través de las callejuelas diminutas y atestadas de Enoch, y luego a través del yermo hasta el punto de extracción. Tienes las estadísticas de los vehículos en el apéndice.

## LA IRA DE PZOT

El punto de reunión se encuentra a 13 km al este, en zona de impacto de una vieja nave de colonos. De aquella nave sólo queda el cráter y las piezas más grandes que nadie ha podido llevarse. Es como el esqueleto gigantesco de una ballena metálica varado en medio del desierto.

Al llegar, Velvet desenterrará un transponder y lo activará.

*Gorrión a Nido, Gorrión a Nido, tenemos el paquete, repito, tenemos el paquete. Joder, venid a buscarnos inmediatamente, cojones.*

El transmisor emitirá un crujido y se escuchará la voz de Van Cliff - *Recibido, el transporte está en camino. 7 minutos.*

En el horizonte, varias columnas de humo indican que vehículos a toda velocidad se aproximan a su posición. Tal vez no tengan 7 minutos.



Los personajes tendrán que resistir hasta que llegue la nave de rescate. En esta escena irán llegando de forma casi constante enemigos a la zona. No seas nunca concreto con el número total que pueden llegar, sino que vayan llegando hasta que la situación parezca desesperada. Es precisamente la idea.

## SALDANDO UNA DEUDA

Si en algún momento el personaje que conocía a Velvet cuando era Paul Paxton recibe un disparo, Velvet se interpondrá, recibiendo en su lugar y cayendo en sus brazos. Habrá una pausa dramática. Velvet besará al personaje y le susurrará antes de morir en sus brazos.

*He saldado mi deuda, ahora estamos en paz.*

## LA CABALLERÍA

Cuando la situación es más desesperada aparece la nave de desembarco de tropas y descarga una lluvia letal sobre los hombres de Pzot, permitiendo a los personajes replegarse. Varios hombres se despliegan y ayudan a los personajes y a la Presidenta a subir a la nave.

Los soldados encañonan a los personajes al subir y los conducen a la parte de atrás. Van Cliff tratará de calmar los ánimos y les pedirá a todos que guarden la calma. Si los personajes les piden el antídoto para el virus Van Cliff se reír y les contará la verdad:

*El virus no existe, realmente nunca les inyectaron un virus letal, sólo les habían inyectado un compuesto vitamínico para que hiciese efecto placebo.*

La Presidenta, mucho más entera, se mostrará ahora altanera y apenas se dirigirá los personajes. Van Cliff, sin embargo no les quitará ojo.

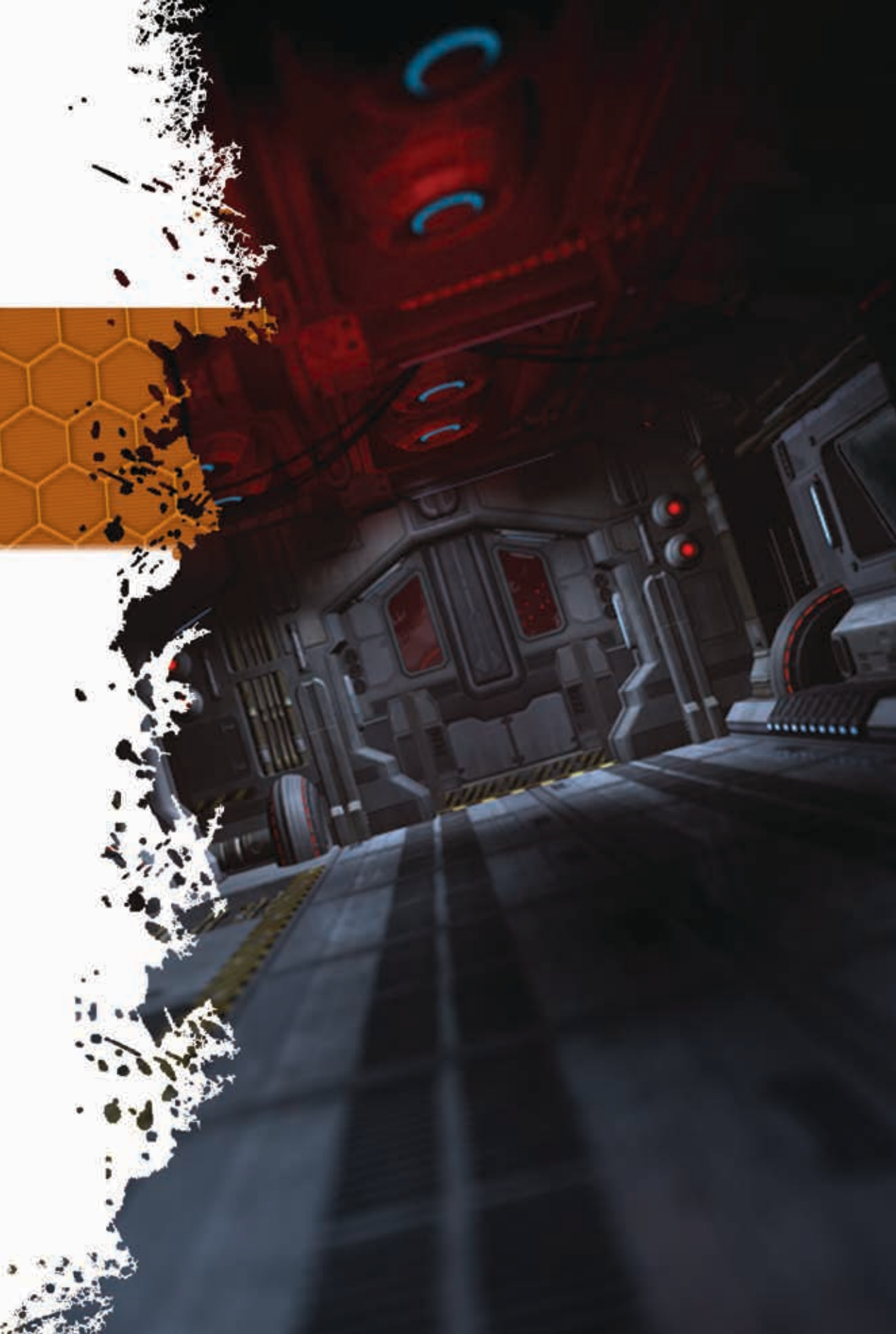






# CAPÍTULO 14:

DESENLAÇE



## EL PERDÓN

Los personajes son reducidos y conducidos a ver a Van Cliff a su despacho. La Presidenta está allí, vestida con un traje de personal de la prisión, pero peinada y maquillada. Mucho más entera echará un vistazo a los documentos preparados por Van Cliff con su indulto. Y por un momento dudará.

*No firmaré tal cosa.*

Es un momento tenso. Van Cliff la mirará y le contestará.

*Considere entonces mi dimisión y que todo esto se hará público en las próximas noticias.*

La Presidenta lo mira como si fuese un farol. No lo es. Con gesto airado firma los papeles.

*Espero tu dimisión encima de mi mesa a primera hora. Ustedes, pueden marcharse.*

Van Cliff proporcionará transporte a los personajes y se despedirá de ellos, ha cumplido su parte y espera despedirse como aliado más que como enemigo. Quién sabe, el Universo no es tan grande como parece... quizá se vuelvan a encontrar más adelante.





## RECOMPENSAS

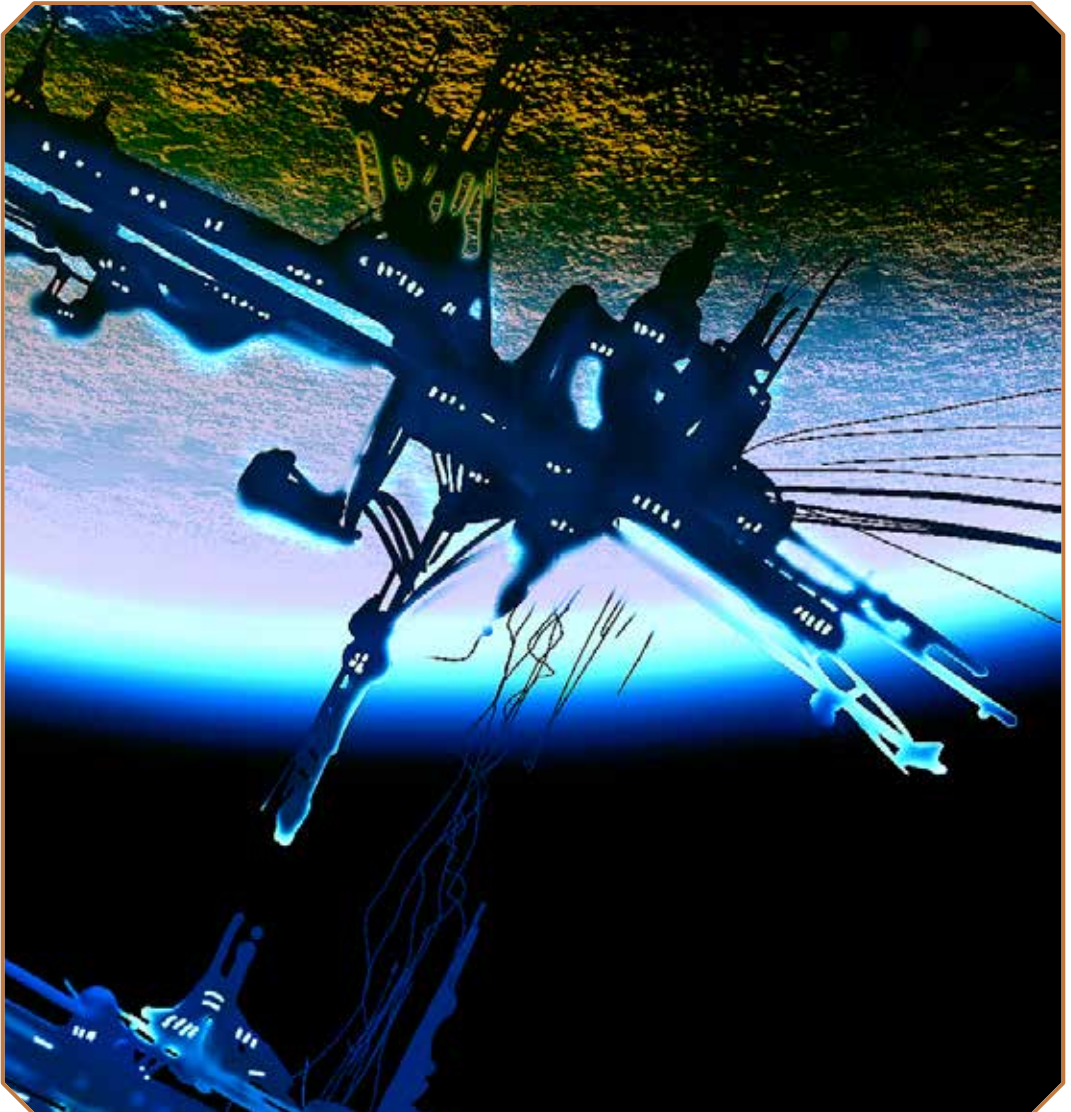
En esta sección dividimos las recompensas que puede recibir un jugador en dos bloques. Por un lado, los Puntos de Desarrollo (PD) que el personaje obtendrá, que dependerá de lo bien que hayan solventado la trama del módulo; y por otro lado, al final de cada partida, los jugadores obtendrán uno o dos puntos de Destino dependiendo de diversos factores.

## PUNTOS DE DESARROLLO (PD)

- ◆ Se obtiene 1 Punto de Desarrollo por buena interpretación.
- ◆ Se obtienen 2 Puntos de Desarrollo por rescatar a la Presidenta.
- ◆ Se obtiene 1 Punto de Desarrollo por rescatar a Velvet.

## DESTINO

- ◆ En esta partida no vamos a proporcionar Destino a los personajes, salvo que lo obtengan por Invocación de sus Aspectos o por medio de narrar una pifia.





# CAPÍTULO 5:

## APÉNDICE: PNJS







## GUARDAS DE LA ESTACIÓN CARONTE

## OUTSIDER

Coste (PD)	121	97
Agilidad	+3	+2
Ataque Melé	+1 (Armas Cuerpo a Cuerpo)	+1 (Armas Cuerpo a Cuerpo)
Ataque Distancia	+3 (Armas Cortas)	+2 (Armas Cortas o Armas Largas)
Atención	+2	+2
Averiguar Intenciones	+2	+2
Escalar	0	0
Esquivar	+2	+1
Etiqueta	0	0
Intimidar	+1	+1
Pelea	+2	+2
Sigilo	+1	+1
Supervivencia		+2
Vigor	+3	+2
Voluntad	+2	+2
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 3	+2 / 6 AC / 3
RD Fatiga	+4 NT 7 / +5 NT 8	+2
RD	+3 NT 7 / +4 NT 8	+1
Bono Daño	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +1) Pistola DM11 (Daño +4) Pistola Gauss (Daño +4)	Puñetazo (Daño +1) Arma Improvisada (Daño +4) Pistola 9mm (Daño +3) Rifle de Asalto (Daño +4)
Heridas	7 / 8 / 9	6 / 7 / 8
Fatiga	6 / 7 / 8	6 / 7 / 8

### NOTAS:

**Otras Habilidades:** Ciencia (escoge 1)  
0, Computadora +1, Comunicaciones +1,  
Conducir Vehículos (Ligeros) +1, Delito  
+1, Engañar +1, Pilotar (Aeronaves) +1,  
Sensores +1

**Otras Habilidades:** Computadora +1,  
Comunicaciones 0, Conducir Vehículos  
(Ligeros) +2, Delito +2, Engañar 0

### EQUIPO:

**NT 7**  
**Armadura Réflex:** RD +3, AC -1  
**Pistola DM 11:** Daño +4. Alcance  
2/100/400, CdF 3S/DT  
**NT 8**  
**Armadura Nanofibras:** RD +4, AC 0  
**Pistola Gauss:** Daño +4. Alcance  
2/400/1.600, CdF 4S

**Armadura Improvisada:** RD 1  
**Arma Improvisada:** Daño +3, A 2  
Manos  
**Pistola 9 mm:** Daño +3, 1/200/800, CdF  
3S, DT  
**Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm:** Daño +4,  
Alcance 3/300/900, CdF 20A, 3R

MATÓN DE LAS  
CALLES DE ENOCH

SOLDADO DEL  
EJÉRCITO DE P20T

Coste (PD)	93	127
Agilidad	+3	+3
Ataque Melé	+2 (Armas Cuerpo a Cuerpo)	+1 (Armas Cuerpo a Cuerpo)
Ataque Distancia	+1 (Armas Cortas)	+2 (Armas Cortas) +3 (Armas Largas)
Atención	+2	+3
Averiguar Intenciones	+1	+1
Escalar	0	0
Esquivar	+1	+2
Etiqueta	0	+1
Intimidar	+1	+1
Pelea	+3	+2
Sigilo	+1	+2
Supervivencia	+2	+1
Vigor	+3	+3
Voluntad	+1	+2
INI / AC / MOV	+3 / 7 AC / 3	+4 / 8 AC (7 Armadura) / 3
RD Fatiga	+2	+2
RD	+1	+2
Bono Daño	+1	+1
Daño Ataques (con todo aplicado)	Puñetazo (Daño +1) Arma Improvisada (Daño +4) Pistola 9mm (Daño +3)	Puñetazo (Daño +1) Arma Improvisada (Daño +4) Pistola 9mm (Daño +3) Rifle de Asalto (Daño +4)
Heridas	7 / 8 / 9	7 / 8 / 9
Fatiga	5 / 6 / 7	6 / 7 / 8

NOTAS:

Otras Habilidades: Computadora 0,  
Comunicaciones 0, Conducir Vehículos  
(Ligeros) +1, Delito +2, Engañar +1

Otras Habilidades: Computadora 0,  
Comunicaciones +1, Conducir Vehículos  
(Ligeros) +1, Delito +2, Engañar +1  
Talentos: Gun Kata, Puntería Zen

EQUIPO:

Armadura Improvisada: RD 1  
Arma Improvisada: Daño +3, A 2  
Manos  
Pistola 9 mm: Daño +3, 1/200/800, CdF  
3S, DT

Armadura Improvisada: RD 2 -1 AC  
Arma Improvisada: Daño +3, A 2  
Manos  
Pistola 9 mm: Daño +3, 1/200/800, CdF  
3S, DT  
Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm: Daño +4,  
Alcance 3/300/900, CdF 20A, 3R

DRON DE VIGILANCIA PENITENCIARIA X34

Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores		
3	3	2	4	1		
MOV	Tripulantes / Pasajeros		Autonomía	Puntos de Integridad		Carga (Estorbo)
7	-/-		2800 Km	8 / 6 / 4 / 2 / 2		40
Arma	Daño	CdF	Alcance	Energía	Estorbo	Notas
Ametralladora Gauss (Arma Pesada)	+7	20A / 3R	5/1.000/2.500	Fuente Externa	6.5	Utiliza munición gauss de 4mm en cartuchos de 1000 balas.
Cañón Láser (Arma Montada)	+10	10A	100 / 10km / 30km	Fuente Externa	20	
Dones				Limitación		
Telecomunicaión (Tecnológica) y Volar 3				Dron		
Habilidades						
Armas Montadas +2				Esquivar +1		
Armas Pesadas +3				Pilotar (Aeronave) +3		
Comunicaciones +1				Sensores +1		





BUGGIE OUTSIDER

Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores
4	4	2	2	-
VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros	Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)

30 / 90                      1 / 3                      180 km                      8 / 6 / 4 / 2 / 2                      25

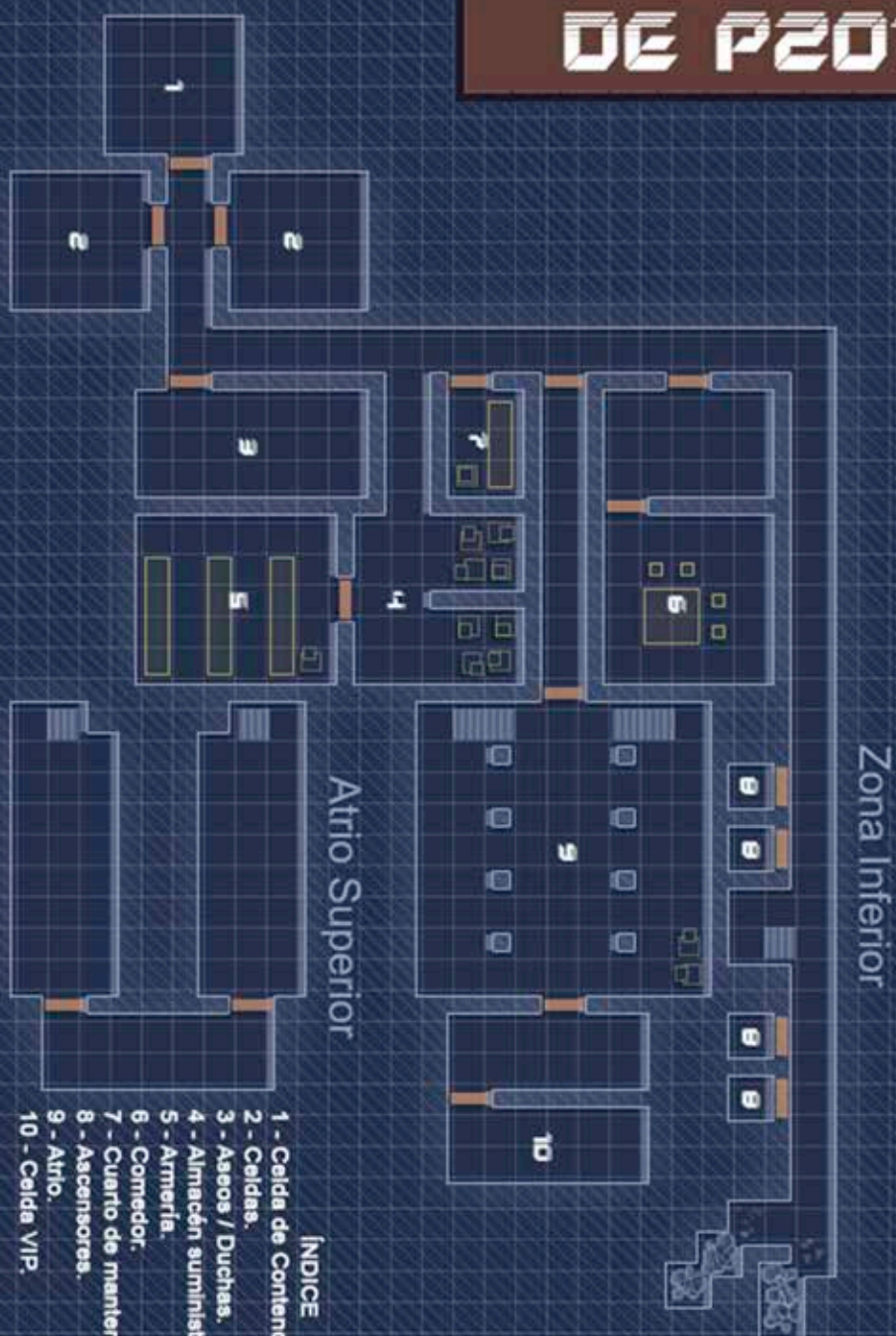
VEHÍCULO TODO-TERRENO DE P20T

Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores
4	4	3	2	-
VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros	Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)

30 / 110                      1 / 4                      180 km                      8 / 6 / 4 / 2 / 2                      25



# FORTALEZA DE P20T

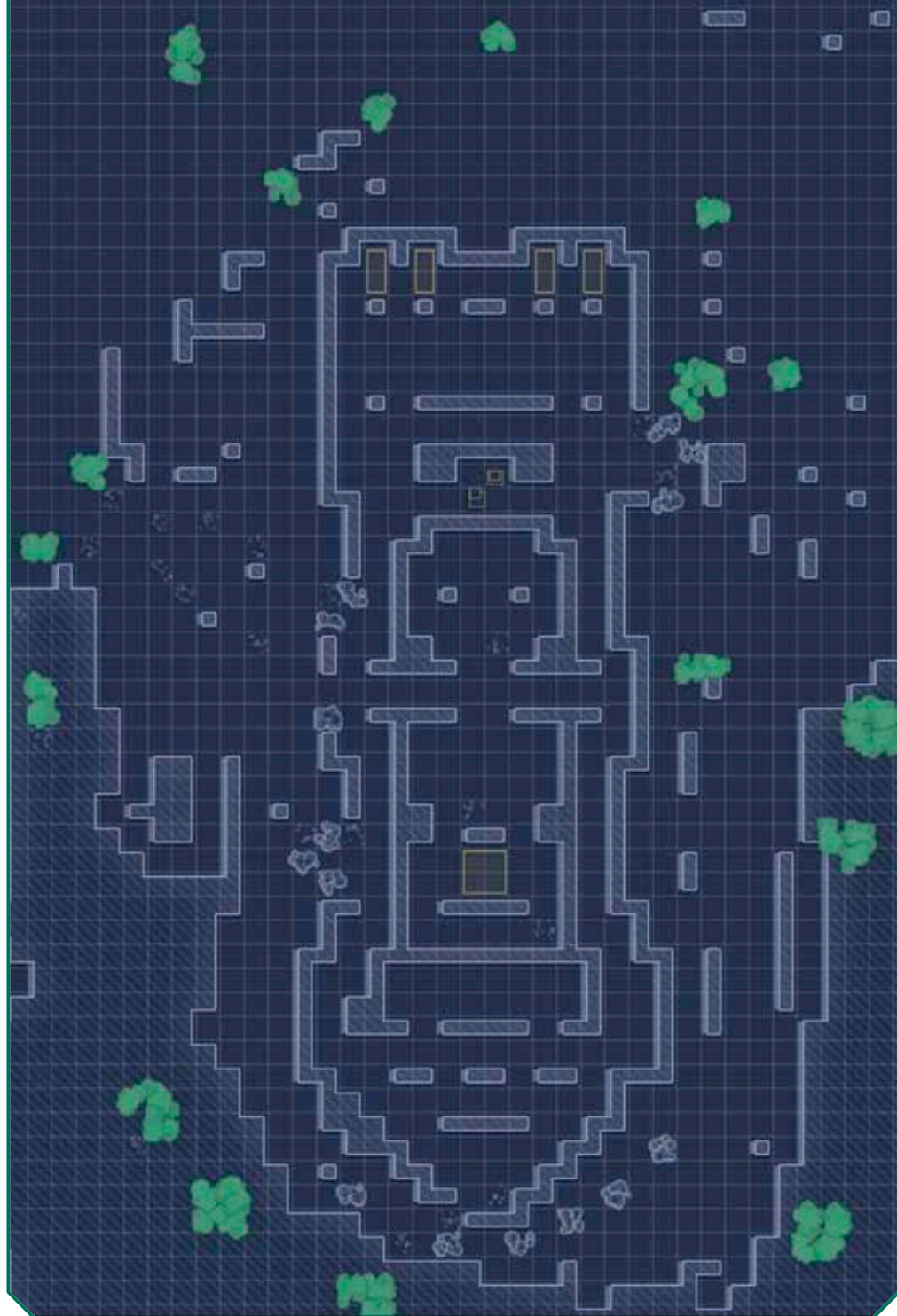


## ÍNDICE

- 1 - Celda de Contención.
- 2 - Celdas.
- 3 - Aseos / Duchas.
- 4 - Almacén suministros.
- 5 - Armería.
- 6 - Comedor.
- 7 - Cuarto de mantenimiento.
- 8 - Ascensores.
- 9 - Atrio.
- 10 - Celda VIP.



# ZONA DE EXTRACCIÓN







El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

**You are free to:**

**Share** — copy and redistribute the material in any medium or format

**Adapt** — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

**The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.**

**Under the following terms:**

**Attribution** — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

**No additional restrictions** — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Además, cada imagen tiene una licencia distinta, según se indica en la página 2, donde se encuentran el resto de créditos. La gran mayoría son variantes de la licencia Creative Commons, o son de Dominio Público (CC0).