

—vieja Escuela—  
**CYBERPUNK**

**LA RUEDA  
CELSTIA**



grapas&mapas

# LA RUEDA CELESTIAL

Escrito por  
**Eneko Menica**

Ilustrado por  
**Anónimo Smith**

Planos de  
**Eneko Menica**

Diseñado y maquetado por  
**Eneko Palencia**

Corregido por  
**Carlos Bidea**

*grapas & mapas*

<http://grapasymapas.com>

El texto recogido en este juego se considera **Open Game Content** bajo la licencia **OGL 1.0a** de *Wizards of the Coast* (página 9). El arte, estilo de la maquetación y los terminos *Vieja Escuela* y *Vieja Escuela: Cyberpunk*, se consideran **Product Identity**, y quedan bajo licencia *Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – Compartirlgual*.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

## EL CONTRATO

Vuestro actual agente, **Chen McNamara**, os ha conseguido un contrato con **NeuroLabs Inc.**, pequeña pero ambiciosa compañía que promete revolucionar el acceso a la Red.

**Kamala Gupta**, jefa de investigación neurológica de **NeuroLabs Inc.**, hace días que no acude a la sede de la compañía. Kamala es el principal pilar en la creación de los nuevos biomódems de conexión directa cerebro-Red. Sin ella, todos los planes de expansión de la compañía se esfumarían y es probable que desapareciera engullida por alguna de sus corporaciones rivales.

El Consejo de administración de **NeuroLabs Inc.** quiere que se acerquen a **Ganesha Tower**, el mega complejo residencial donde vive, y la traigan de vuelta a su sede central. Por supuesto, la misión requiere el más absoluto secreto; si la competencia se enterara de la falta de Kamala, la compañía estaría acabada. No parece una gran misión, pero unos principiantes como vosotros no están en condiciones de rechazar ninguna propuesta.

**NeuroLabs Inc.** está dispuesta a pagar **2000 bityens** por cabeza si la misión se lleva a cabo con éxito, pero Chen intentará rebajar esa cantidad para quedarse con la diferencia. Si se negocia con habilidad (tirada de **Corporate** de CD 15), **NeuroLabs Inc.** accederá a adelantar 1000 bityens por cabeza para sobornos y equipamiento.

## GANESHA TOWER

**Ganesha Tower** es un inmenso complejo de ciento cincuenta plantas abiertas a un enorme patio central. Situado junto al contaminado río que divide la ciudad

en dos, está habitado principalmente por descendientes de los miles de inmigrantes hindúes que ayudaron a levantar la ciudad hace más de cien años. El edificio tiene granjas hidropónicas, generadores geotérmicos, centros industriales, fuerza de seguridad... es prácticamente una pequeña ciudad. Dispone de varios accesos al nivel del suelo, cuatro enormes puentes que lo comunican con los edificios circundantes y su propia estación de aerorraíl en la planta 42. En su azotea hay varias plataformas de despegue que no se usan desde que los habitantes de los pisos superiores abrazaron un retorcido culto a la diosa Kali.

Si los personajes tienen algún contacto en la policía, entre las bandas locales o hacen una búsqueda previa sobre **Ganesha Tower** en la Red (prueba de **Cyber** de CD 12) descubrirán la existencia de **los Hijos de Kali**. Su influencia se va ex-



# LA RUEDA CELESTIAL

tendiendo lentamente desde lo alto de la torre expulsando al resto de bandas y forzando a los residentes a adoptar un estilo de vida cada vez más tradicionalista y cercano a los valores de hinduismo clásico. La policía no puede hacer nada contra ellos, ya que no hay pruebas de nada ilegal, pero están preocupados por las intenciones que pudieran tener. Dentro del edificio también podrán oír rumores entre los residentes que les den pistas sobre su existencia.

La sociedad de *Ganesha Tower* se ha vuelto cada vez más cerrada sobre sí misma y los extranjeros no son bien vistos. Las leyes de la ciudad no les permiten vetar el acceso a los no hindúes, pero las fuerzas de seguridad internas no se lo pondrán fácil a los extraños. Cualquier sospecha (real o imaginaria) de actividad ilegal es excusa suficiente para expulsar de la torre a los visitantes no deseados.

## EL APARTAMENTO DE KAMALA

Chen les ha informado de que el apartamento de Kamala está en la **planta 93**, todavía lejos de la influencia de los Hijos de Kali. Aun así es un sector bastante tradicionalista donde el olor a especias, la música de sitar y los coloridos saris son omnipresentes. En el apartamento nadie responde a las llamadas y para entrar tendrán que forzar la arcaica cerradura con una prueba de **Hardware** de CD 14).

La vivienda es pequeña: un dormitorio, un baño, una pequeña cocina y un despacho con un ordenador y una estantería con decenas de libros (tratados de biología, neurología y religiones clásicas). Sobre la mesa de la cocina hay un viejo manual militar sobre adaptación a entornos de microgravedad. Si acceden al ordenador (tirada de **Cyber** con CD 14) obtendrán acceso a la constelación

del edificio y a los trabajos de Kamala sobre biomódems. Si revisan la estantería o tienen suerte (prueba de **SAB** de CD 14 para ver las marcas de arrastre en el suelo), verán que se puede apartar, dando acceso a otra estancia en la que hay un altar. Una tirada de **INT** de CD 17 permitirá identificar a la siniestra estatua que lo preside como la diosa Kali. Las paredes están cubiertas de abigarrados textos en sánscrito. Si consiguen descifrarlos (prueba de **INT** de CD 20) verán que hablan de **la comunión de los Hijos de Kali con el Cáliz del Conocimiento en la Rueda Celestial**.

Una búsqueda en la Red (prueba de **Cyber** de CD 11) o una consulta a Chen (necesitará varias horas para conseguir la información) les descubrirá que la Rueda Celestial es el nombre actual de la antigua **estación orbital** de investigación biológica *EdenLabs IV*. Un resultado de 14 les desvelará que un grupo inversor con sede en el paraíso fiscal de Nuevo Bután compró la estación a *Innovative Biomedical Corp.* cuando estaba a punto de ser desmantelada. No hay noticias del uso actual que se le está dando.

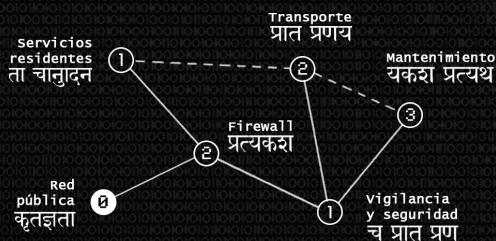
Los restos de comida, correo electrónico sin leer, etc. permitirán saber que Kamala no ha pasado por su apartamento desde hace tres días (prueba de **SAB** de CD 14). Si se ganan la confianza de alguno de los cerrados vecinos (prueba de **Urban** de CD 14) descubrirán que los brahmanes de Kali bajaban con frecuencia a visitar a Kamala. Un resultado de 17 también les permitirá averiguar que entró hace tres días a uno de los ascensores negros que suben a los niveles más altos, a los dominios de Kali. Parecía drogada y nadie la vio bajar. Si no consiguen sonsacar a ninguno de los residentes, se verán obligados a hackear la constelación de nodos del edificio para acceder a las grabaciones de los pasillos y averiguarlo.



## LA CONSTELACIÓN DE GANESHA TOWER

En el nodo de "Vigilancia y seguridad" se puede acceder a las grabaciones de las cámaras de los pasillos. Se ve como, durante varios días, unos hombres con túnicas negras entran en el apartamento de Kamala (ella abre la puerta) para no salir hasta horas más tarde. En una grabación de hace tres días, Kamala entra en un ascensor acompañada de uno de esos hombres. Parece drogada y el indicador del ascensor se detiene en la planta 150. El ascensor tiene la puerta pintada de negro y una tosca rueda de seis radios dibujada con pintura roja. Las cámaras de los últimos 12 pisos han sido inutilizadas, las pocas que siguen funcionando muestran suciedad, gente vestida con ropa tradicional y guardias armados.

### GANESHA TOWER



# LA RUEDA CELESTIAL

de salir caro. Por cada piso de ascenso se requiere una prueba de **DES** con CD 14) y una caída implica un daño de 2d6 por planta.

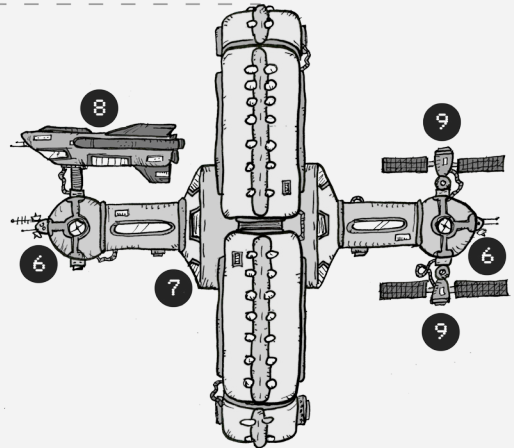
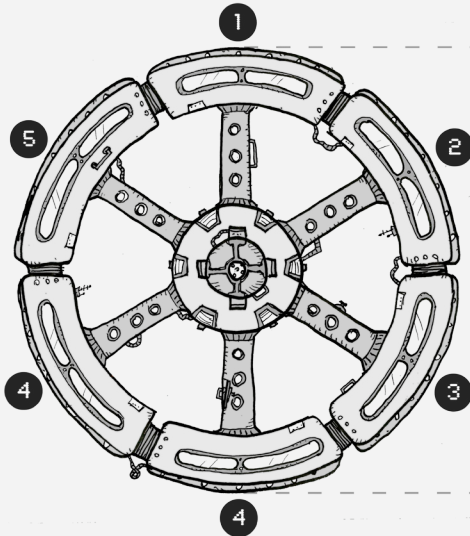
## ASCENSO A LA RUEDA CELESTIAL

Los jugadores tendrán que decidir si van tras Kamala hasta la Rueda Celestial o si la misión les queda demasiado grande y renuncian a la recompensa. Si quieren continuar tienen dos opciones para alcanzar la estación orbital: colarse en el *Vajana* o contactar con Chen e intentar que *NeuroLabs Inc.* les consiga un transporte.

Colarse en el *Vajana* no es fácil; tendrán que esconderse entre la carga, suplantar a los pasajeros, sobornar al pilo-

to, secuestrar la lanzadera a punta de pistola o cualquier otra idea que se les ocurra. Todo ello requerirá llegar a las plataformas de lanzamiento sin ser descubiertos. Aquí los jugadores tendrán que mostrar su creatividad.

Si recurren a *NeuroLabs Inc.* la corporación les proporcionará un trasbordador, el **Yamato**, con un piloto y equipos para paseos extravehiculares. No les hará ninguna gracia arriesgarse a verse expuestos, pero no tienen muchas alternativas; si pierden a Kamala su compañía estará acabada. Esto hace extremadamente difícil entrar en la estación sin ser descubiertos y, posiblemente, obligará a asaltarla, con el consiguiente peligro para la integridad de la Rueda Celestial y todos sus ocupantes (incluida Kamala).



- 1- Laboratorio
- 2- Quirófano
- 3- Camillas
- 4- Dormitorio
- 5- Templo

- 6- Puerto
- 7- Almacén
- 8- Vajana
- 9- Soyuz

## DENTRO DE LA RUEDA

La estación orbital hace honor a su nombre, es una enorme rueda de seis radios atravesada en su centro por un largo eje. La rueda gira para proporcionar algo de gravedad a los habitáculos exteriores, donde se encuentran los laboratorios y alojamientos. El eje central no gira y no tiene gravedad, con las dificultades que ello conlleva para la gente no acostumbrada. En cada extremo hay un puerto de atraque, en uno de ellos se encuentran las dos Soyuz que sirven de cápsulas de escape, mientras que el otro está reservado para el *Vajana*. En el centro de la estación se encuentra la gran sala que conecta la rueda con el eje y que actualmente se usa como almacén. La gran cantidad de cajas y el complejo mecanismo que permite el giro de la rueda convierten esta sala en un auténtico laberinto móvil en gravedad cero.

Los seis habitáculos exteriores (uno al final de cada radio) están comunicados entre sí por compuertas estancas. Tres de esos habitáculos están interconectados y ocupados por un completo laboratorio, un pequeño quirófano y una sala llena de camillas. En cada una de ellas hay una persona drogada y con cables saliendo de su afeitada cabeza. Dos de los otros habitáculos son utilizados como dormitorios y el tercero es un oscuro templo de Kali.

En la estación trabajan unas 15 personas (sin contar a los sujetos de los experimentos) y al menos cinco de ellas son fanáticos con experiencia en combate. Lo normal es que Kamala se encuentre en uno de los dormitorios o en el laboratorio, pero puedes ubicarla en el lugar que consideres más adecuado para la aventura. **Rathja Kan**, la perturbada líder del culto no suele abandonar el templo, pero si alguien da la alarma acudirá rápidamente para destruir a los infiles.



## CONVENCER A KAMALA

Kamala ha sufrido un lavado de cerebro a base de drogas y psicología religiosa. Está convencida de ser un instrumento de Kali destinado a conectar la mente de sus hijos a la Red, a la que ellos llaman el Cáliz del Conocimiento, para controlar el mundo desde las sombras. Tendrán que desprogramarla (prueba de **Corporate** de CD 17) o llevársela a la fuerza. Si no consiguen desprogramarla intentará aprovechar cualquier descuido para huir y dar la alarma.

## HUIR DE LA ESTACIÓN

Tengan a Kamala o no, los personajes tendrán que abandonar la estación. Para ello pueden usar un transbordador (ya sea el *Vajana* o el *Yamato*) o una de las *Soyuz* que usa la estación como cápsulas de emergencia.

Si huyen en un transbordador el viaje no tendrá mayor complicación, a menos que haya sufrido daños (en cuyo caso será necesario realizar un aterrizaje de emergencia) o tenga que ser uno de los personajes quien lo pilote (prueba de **Hardware** CD 17 para evitar un aterrizaje de emergencia).

Las cápsulas son auténticas reliquias de la industria espacial de la Rusia del siglo XX que se mantienen funcionando gracias a la buena suerte y decenas de metros de cinta adhesiva. Las cápsulas están diseñadas para tres pasajeros,

aunque podrán acomodar hasta cinco si están dispuestos a realizar un aterrizaje de emergencia.

Una vez en tierra, *NeuroLabs Inc.* se encargará de recoger a los supervivientes y proporcionarles tratamiento médico.

Si quieres darle un poco más de aliciente a la huida puedes hacer que el vehículo de los jugadores sea perseguido por el *Vajana* o una de las *Soyuz* con la intención de embestirlo y dañarlo. Usa las reglas estándar de persecuciones:

### ▼ *Yamato*

Maniobrabilidad 3 / Velocidad 7

### ▼ *Vajana*

Maniobrabilidad 2 / Velocidad 6

### ▼ *Soyuz*

Maniobrabilidad 5 / Velocidad 3

## ATERRIZAJE DE EMERGENCIA

El piloto del vehículo tiene que realizar una prueba de **Hardware** para ver lo bien que maniobra y calcular la dureza del impacto contra el suelo. Luego, cada pasajero tendrá que hacer una tirada de instintos de **FUE** contra esa dureza. Si la pasan sufren 1d6 de daño, en caso contrario 3d6.

Tirada de pilotaje	Dureza del impacto
11 o menos	20
12-15	17
16-19	14
20 o más	11





## PNGS

**Agente especial de Ganesha Tower**  
"Saca ese arma y alégrame el día."

PV: 11 / ATQ: +2 / DEF: 18

**Talentos:** Lucha con fusil de asalto y Músculos de acero.

**Implantes:** Sistema Puntería Inteligente.

**Armas:** Fusil de asalto (1d8, 3d6, 5d6).

**Blindaje:** Armadura de Kevlar.

### Brahman de Kali

"Hermanos, abrazad a la Señora Oscura. Ayudadnos a guiar el mundo desde las sombras."

PV: 9 / ATQ: +0 / DEF: 10

**Talentos:** Pico de oro.

**Armas:** Cuchillo ceremonial (1d4).

### Fanático de Kali

"Muerte a los infieles."

PV: 9 / ATQ: +1 / DEF: 14

**Talentos:** Experiencia en gravedad 0 (anula desventaja).

**Armas:** Subfusil (1d6, 3d4, 5d4).

**Blindaje:** Chaleco antibalas.

### Guardia de seguridad de Ganesha Tower

"Ponga las manos en alto o será ajusticiado según las leyes de Ganesha Tower."

PV: 9 / ATQ: +1 / DEF: 14

**Armas:** Pistola semiautomática (1d6, -, -).

**Blindaje:** Chaleco antibalas.

### Kamala Gupta

"Dejadme, aún no he cumplido mi tarea. Kali me necesita, sus hijos aún no son perfectos."

PV: 5 / ATQ: -1 / DEF: 10

### Rathja Kan

"Infieles, rendíos ante el poder de Kali. Dominaremos la Red y el mundo cumplirá los deseos de la madre oscura."

PV: 18 / ATQ: +2 / DEF: 16

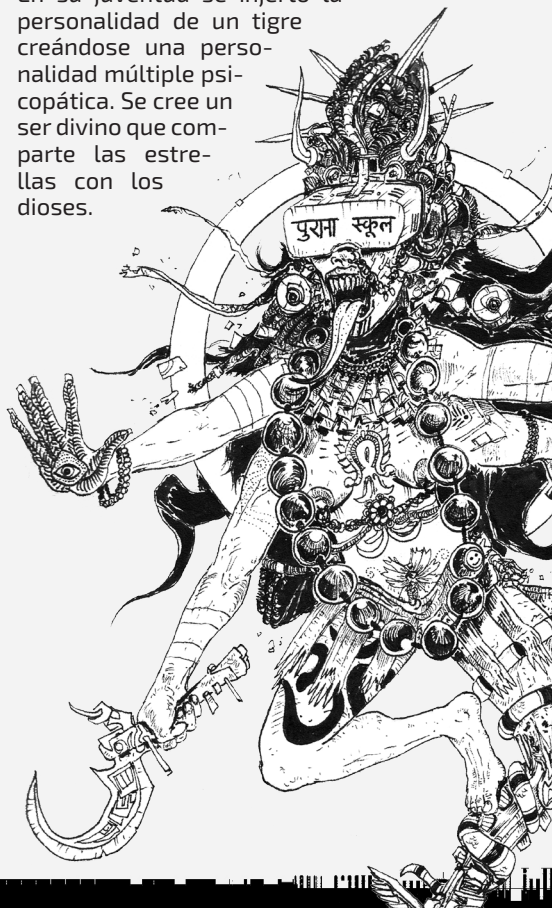
**Talentos:** Experiencia en gravedad 0 (anula desventaja).

**Implantes:** brazos reforzados extra (+2 CaC, ventaja en pruebas de FUE y dos ataques) y esqueleto sintético.

**Armas:** dos hoces (1d6).

Líder de la secta los Hijos de Kali. Cuatro brazos, lengua alargada y otras alteraciones físicas. Mirada de las Mil Leguas. Iría desnuda si no fuera por la parafernalia religiosa que porta.

En su juventud se injertó la personalidad de un tigre creándose una personalidad múltiple psicopática. Se cree un ser divino que comparte las estrellas con los dioses.



**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its 143 products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

**15. COPYRIGHT NOTICE**

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Vieja Escuela Copyright 2016, Eneko Palencia y Eneko Menica.

Vieja Escuela: el juego de rol Copyright 2017, Javier Garcia "cabohicks".

Vieja Escuela: Cyberpunk Copyright 2018, Ramon Balcells, Eneko Menica y Eneko Palencia