

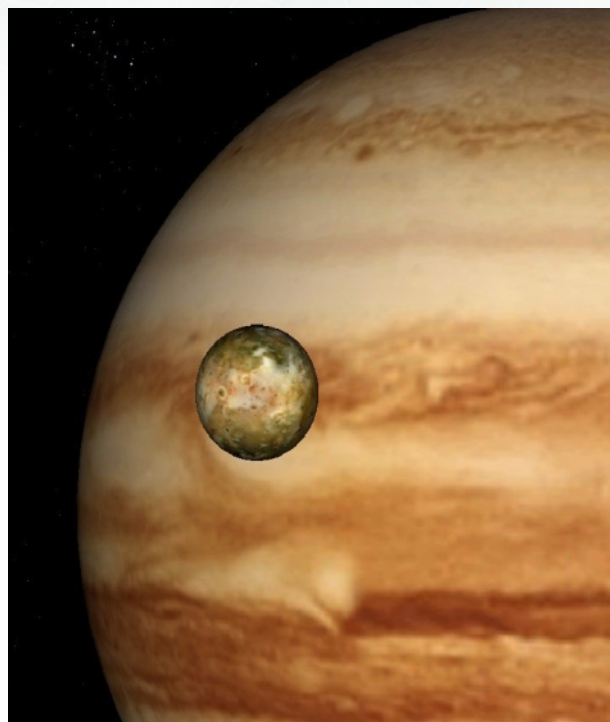
## EUROPA NO RESPONDE

Después de su última misión los personajes reciben un permiso. Habrán de estar localizables pero pueden residir en algún hotel de Nueva Kyoto en vez de en el cuartel si lo desean. Así podrán escapar de la rutina y la disciplina cuartelaría y ser un poco libres durante un tiempo. Es el momento de disfrutar un poco de la ciudad. Ir a discotecas, bares, espectáculos, etc. Y quizás arriesgarse un poco visitando los barrios bajos, por debajo del nivel de calle, sitios apropiados para actos no muy legales a los que tanto apego tienen algunos personajes.

Y para que no se aburran el máster tiene a su disposición las intenciones no muy saludables de la Hotaru respecto a los personajes. A los altos directivos de la empresa se les ha hecho un tanto difícil el hecho de que unos soldados vulgares tengan un alto conocimiento de secretos y cuestiones de alto nivel. Es una situación demasiado inestable. Aunque no es que crean que los personajes vayan a irse de la boca, ya que han jurado mantener el secreto pero tampoco es que confíen demasiado en ellos. Según su punto de vista la cosa no está "controlada" y algo así no se puede permitir. Tampoco quieren armar un escándalo. O provocar que los personajes se vayan de la boca debido a que se sientan amenazados.

Así que la cuestión es eliminarlos de la forma más sutil e indirecta posible. La Hotaru considerará estas tres opciones para librarse de los personajes:

- a) Utilizar sus contactos con la Yakuza para preparar una emboscada que parezca un simple asalto para robarles. Esto sólo se llevaría a cabo si los personajes visitan más de una vez los bajos fondos. Y se ejecutaría cuando ellos estén de nuevo por esos niveles. El asalto consistiría de un grupo de tantos maleantes como personajes más uno. Si sobreviven la Hotaru no volverá a intentar esa vía.
- b) Utilizar a Chihiro Yashiro como cebo. La Hotaru utilizará a uno de sus agentes de la Atharashi, un experto asesino, para matar a Chihiro e intentar implicar a los personajes. Probablemente hará que



Chihiro les llame para que vengan a su piso antes de matarla. Luego llamará a la policía calculando el tiempo para que ésta llegue cuando los personajes estén dentro del apartamento (dejará la puerta abierta). El propósito es hacer que los personajes sean acusados y encerrados en prisión. Pero es posible que los personajes hayan contactado en el módulo anterior con el inspector Han que es el que acudirá al lugar del crimen. Si conoce a los personajes y sus problemas con la jerarquía les intentará ayudar y hay que tener en cuenta que es un muy buen detective.

- c) Si todo falla la última alternativa es alejarlos de las zonas civilizadas. Para ello presionarán a los mandos militares para que los personajes sean transferidos a misiones de patrulla. A ser posible cerca de la zona de conflicto con los aliados. Con ello sólo pretenden ganar tiempo mientras se les ocurre otra cosa.

Durante este parte de la campaña puedes combinar las actividades de los personajes en la ciudad con los intentos de la Hotaru. Puedes seguir en este juego del gato y el ratón el tiempo que quieras. Y cuando decidas que ya es el momento pasa al siguiente apartado.

Japón tiene desde hace dos años una base científica en el satélite de Júpiter, Europa. Más concretamente es propiedad de la corporación Hotaru con ayudas del gobierno. Se trata de una estación perforadora cuyo objetivo es alcanzar el océano subterráneo que hay bajo la capa de hielo que cubre toda la superficie del satélite. Dicha capa es de varios kilómetros de grueso en la mayor parte de la superficie pero hay zonas con profundos barrancos, pozos y cavernas subterráneas en las que es mucho más fina.

El lugar elegido para la base fue una de esas zonas en la que, al cabo del primer año de exploración, se encontró un profundo pozo al fondo del cual había un entramado de cavernas que se adentraban en las profundidades. Se descubrió que el suelo de una de las cavernas mayores distaba tan sólo 300 m del océano interior y se construyó rápidamente la torre perforadora. Después de casi un año entre construcción y perforación se alcanzó el océano y se procedió a la verdadera exploración del satélite usando pequeños submarinos monoplazas. De eso hace algo más de un mes.

Durante ese mes se han estado enviando diariamente informes de los progresos obtenidos que han sido seguidos por todo el mundo con gran expectación. Y no era para menos ya que las noticias eran espectaculares. La temperatura del agua resultó ser más alta de lo esperado: entre los -16 y los 5 °C y pronto se descubrieron formas de vida microscópicas. No se tardó mucho en capturar algunas especies similares a pulpos y amebas gigantes. Y eso sin alcanzar las profundidades abisales del fondo marino. Pero las grandes noticias se esperaban ahora, con la reciente construcción de un submarino más grande, para seis personas, y con capacidad de llegar al fondo del mar.

La nave que transportó la primera expedición estaba especialmente diseñada para el viaje y tardó un año en llegar a su destino. En ese tiempo se construyó una segunda nave que al poco de llegar la expedición y comprobar que todo iba bien se envió con nuevo equipo y personal para de

## SATELITE EUROPA

### ELEMENTOS ORBITALES

INCLINACIÓN:	0,470°
EXCENTRICIDAD:	0,0101
PERIHELIO:	664 862 km
AFELIO:	676 938 km
PERÍODO ORBITAL:	3d 13h 14,6min
VELOCIDAD ORBITAL:	13,740 km/s
RADIO ORBITAL:	670 900 km

### CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

MASA:	0,008 Tierras
DIÁMETRO:	3121,6 km <sup>2</sup>
GRAVEDAD:	0,134 g
VELOCIDAD ESCAPE:	2,025 km/s
INCLINACIÓN AXIAL:	0,1°
ALBEDO:	0,67

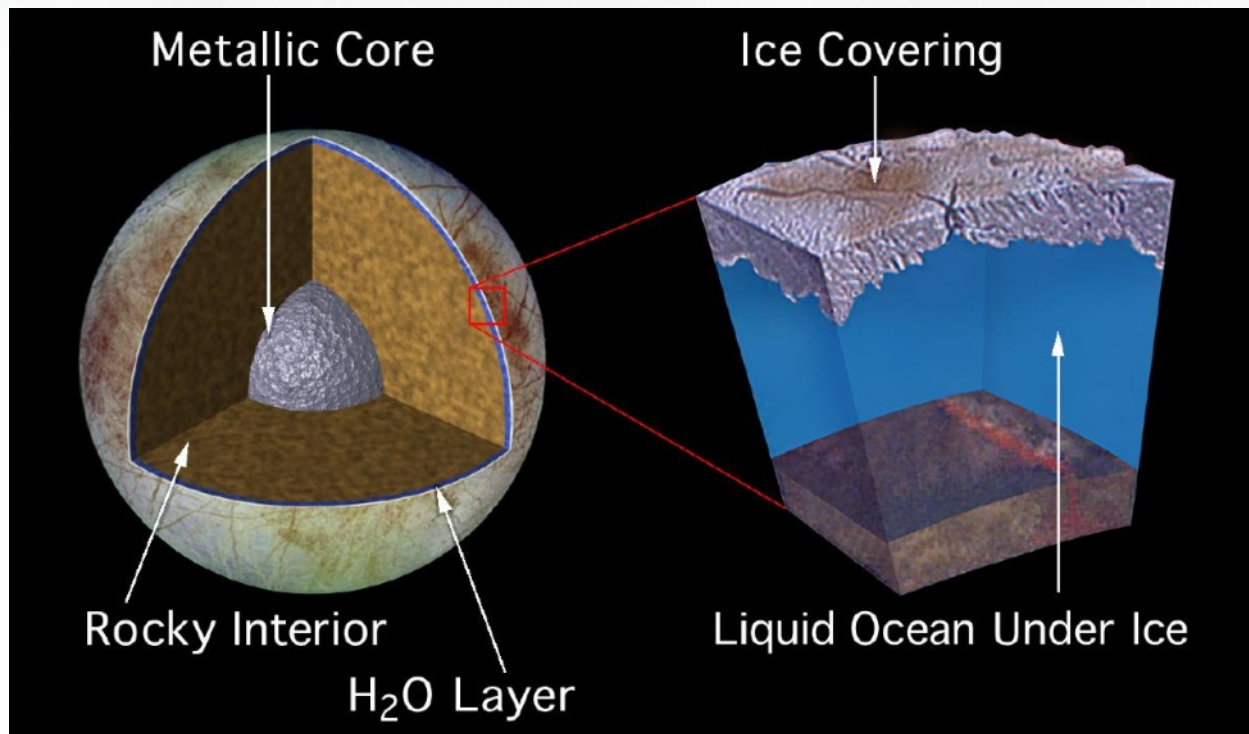
### CARACTERÍSTICAS ATMOSFÉRICAS

PRESIÓN:	0.1 µPa
TEMPERATURA:	50-125 K

reemplazo. Así que mientras la primera nave realizaba el viaje de vuelta, la segunda lo hacía de ida llegando al cabo de un año (al inicio del segundo año desde el establecimiento de la base).

La primera nave, que había regresado y estaba en la órbita de Marte, se volvió a enviar entonces y llegó a Europa hace un mes (al final del segundo año de la estación), trayendo el material para el montaje del submarino grande. Esta nave volvió a partir hace un mes. Más o menos cuando la segunda nave llegaba de nuevo a Marte desde Europa. Esta última nave, la que ahora está en la órbita de Marte, estaba siendo preparada para el siguiente viaje cuando sucedió lo impensable: el último mensaje rutinario desde Europa no se produjo.

La base ha dejado de transmitir y todo intento de contacto ha sido infructuoso. De eso hace algunos días y la noticia ya es conocida en todo el mundo. Las cadenas de noticias la tienen como primicia y las entrevistas a los ejecutivos de la Hotaru son frecuentes. Estos aseguran que harán todo lo que esté en su mano para averiguar lo sucedido e intentar rescatar a los científicos.



#### EXPEDICIÓN DE RESCATE

Los ejecutivos de la Hotaru están desconcertados por lo sucedido en el satélite y piensan enviar lo antes posible una misión de rescate. Hay miles de millones en juego y, evidentemente, perder la base no es algo que se puedan permitir a la ligera. Pero han visto en la desgracia una posible solución a sus problemas con los personajes. Por una parte saben que es un equipo competente en el aspecto militar. Al menos han salido con bien de todos los problemas con que se han enfrentado hasta ahora. Y si les envían allí estarán al menos dos años fuera de la circulación. Con la ventaja de que todas las vías de comunicación con el resto del mundo estarán controladas por ellos. Dentro de la gravedad de la situación al menos esto es algo positivo.

Así que la Hotaru presionó al alto mando para que fuera el grupo de los personajes el elegido para el rescate. Eso fue fácil. Y además incluyeron en la tripulación a algún otro elemento indeseable. Aquí puedes colocar a Aichi Tjihode (el técnico de mantenimiento saboteador) y a Kenshi Nogi (el operario informático de la base lunar). Si alguno de ellos ha muerto habrás de sustituirlo por alguien equivalente. En total la expedición de rescate consta de:

- Un ingeniero
- Un informático
- El equipo de comandos (los jugadores)

Y os estaréis preguntando: ¿y el piloto? ¿No habría de haber un piloto en una nave espacial? La respuesta es que sí, claro. Pero en este caso los directivos de la Hotaru se han vuelto un tanto "inventivos". La inclusión de un piloto da mucha libertad al grupo ya que podrían corregir el rumbo si las cosas se torcieran. Y dar libertad a este grupo es lo que menos desean. En vez de un piloto han preparado que la nave se dirija por medio del ordenador de a bordo. Una Inteligencia Artificial de última generación capaz de cumplir con todas las tareas de navegación, pilotaje, mantenimiento vital, reparaciones mediante mini-robots, etc. De hecho llevar una I.A. de estas características en una nave es habitual. Pero siempre está bajo el mando de un tripulante (piloto) humano.

La Hotaru explica a las autoridades que para esta ocasión ha decidido prescindir de tripulación innecesaria ya que la nave va con un equipo bastante numeroso de comandos. El ingeniero se considera necesario para las reparaciones que sean difíciles de hacer con robots y el informático es una medida de seguridad en el caso poco probable de que la I.A.

requiera algún ajuste. Todo son mentiras, claro, las verdaderas intenciones son librarse de gente problemática.

La siguiente idea de los directivos es que habrían de tener a mano alguna solución de emergencia por si los tripulantes se rebelan o hacen alguna estupidez. Lo ideal sería que el ordenador pudiera actuar en consecuencia si se diera el caso pero aquí hay un problema. Los ordenadores de las naves espaciales tienen una conducta establecida que está ligada por una jerarquía de principios directores. Estos principios son:

1. Proteger a los seres humanos
2. Obedecer humanos por orden jerárquico
3. Protegerse a sí mismo

Con estos principios que no pueden ser modificados, es bastante complicado que el ordenador pueda controlar a los personajes. Pero existe una solución: utilizar una inteligencia artificial de un caza de combate. En este caso los principios son un poco diferentes:

1. Proteger a los aliados y neutros
2. Obedecer aliados por orden jerárquico
3. Protegerse a sí mismo

Los seres humanos son clasificados en tres tipos: aliados, neutros y enemigos. Los aliados son los miembros de la propia nación, los neutros son los civiles y los miembros de naciones no beligerantes y a los enemigos se les combate (mata o captura). Esto es necesario en las naves de combate pero resulta peligroso en naves civiles. Sin embargo para la mente burocrática de los ejecutivos de la Hotaru la cosa es simple: clasificarían a los personajes como neutros de forma que no tuvieran en realidad el control de la nave.

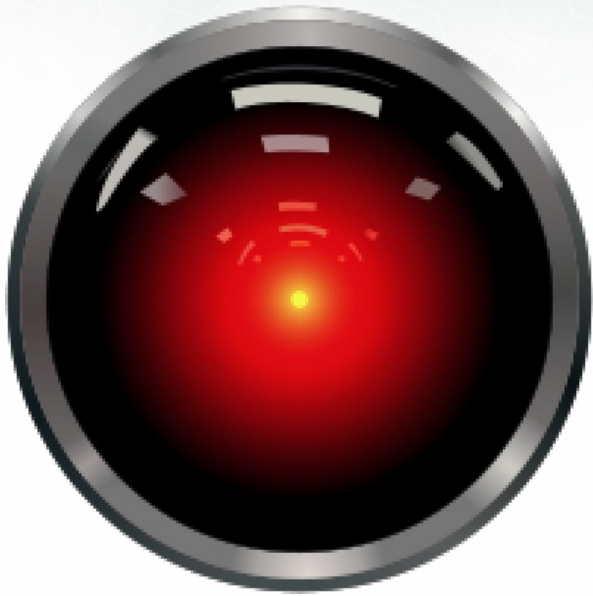
Como el grado de secreto de una operación así es muy elevado utilizaron a los agentes de la Atharashi y a algunos técnicos de bajo nivel con la mínima información posible para realizar los cambios. Al cabo de pocos días (porque además exigen el cambio lo más rápido posible) ya tienen la nave preparada con el nuevo ordenador: Octón.

Los preparativos hechos a toda prisa utilizando un ordenador que no estaba preparado para las funciones que había que realizar junto con las exigencias de los directivos de la Hotaru plantearon una serie de problemas a la mente de la I.A.

El primer problema es que utilizar un ordenador de caza de combate para conducir una nave espacial es como mínimo inadecuado por no decir absurdo. Cualquier técnico informático de cierto nivel se lo habría dicho a los directivos y les habría advertido del peligro pero ninguno fue consultado. El pobre Octón se encontró pronto desbordado por la enormidad de los cálculos requeridos y la atención necesaria para las miles o millones de operaciones que se han de hacer continuamente en una nave.

El segundo problema es el concepto de tripulación. En principio la tripulación ha de estar al mando de la nave. Al menos el capitán. Y los protocolos de cualquier nave requieren como mínimo el reconocimiento por parte del ordenador de la persona del capitán y la del segundo de a bordo. Así que alguien de la tripulación ha de ser el capitán y éste ha de nombrar a su segundo. Pero como en las directrices del ordenador no existe el concepto de "mando neutro" (sólo el de mando aliado) cuando le explicaron al ordenador lo que tenía que hacer, éste expuso el inconveniente diciendo: "no puedo reconocer a un mando neutro". Así que le pidieron que simulara el reconocimiento y la obediencia debida al mando aunque no tuviera que seguirla. Para los ejecutivos simular y mentir era algo trivial así que no vieron ningún problema en ello. Pero para una inteligencia artificial basada en la lógica computacional en el que las cosas son o no son, hacer este salto mental suponía un reto imposible. Octón se vio sumido en un problema que afectaría gradualmente a su lógica interna desarrollando una conducta paranoica.

Y el tercer problema fueron las instrucciones dadas a Octón al respecto del viaje. Los presupuestos que se dieron a conocer públicamente en rueda de prensa es que la velocidad era esencial si se quería rescatar con vida a los científicos de la base. Por tanto se tenía que llegar en el



mínimo tiempo posible por lo que se gastaría la mayor parte del combustible en el viaje de ida. El remanente que quedaba para la vuelta había de ser suficiente para vencer la atracción de Júpiter, es decir, alcanzar como mínimo la velocidad de escape a la altura de la órbita de Europa.

Pero en realidad a los ejecutivos de la Hotaru les interesa que la nave llegue cuanto antes para averiguar lo sucedido. La vida o el bienestar de los científicos les importaban un comino. Y no digamos la de la díscola tripulación de la nave de rescate. Para ellos lo mejor es que no pudieran volver. Si, por ejemplo, hay una pérdida de combustible accidental, los personajes no podrían volver hasta que no se enviara otra misión de rescate. Cosa que quedaría en las manos de la Hotaru.

Esa posibilidad les pareció maravillosa a los directivos así que ordenaron a la Atharashi que preparara cargas explosivas en algunos depósitos de combustible a fin de que se pudieran desenganchar cuando fuera pertinente. Y ordenaron a Octón que se desprendiera del combustible sobrante hacia la mitad del viaje. El conflicto interno que ya sufría Octón se vio gravemente incrementado con este nuevo elemento de tensión ya que, si bien los personajes no eran aliados, tampoco eran enemigos. Y además los había de tratar como si fueran aliados. La mente de Octón empezó a derivar lentamente hacia la locura.

A pesar de todos sus problemas la actitud de Octón es la de un mayordomo amable pero muy pagado de sí mismo. Que

trata a los personajes con condescendencia y mantiene una actitud de autosuficiencia y fría lógica aunque por dentro empiecen a bullir los conflictos mentales derivados de sus crisis de razonamiento. Tan sólo cuando la crisis se haga apabullante saldrá a la luz su inestabilidad de carácter.

#### ENTRAN LOS PERSONAJES

Después de sobrevivir a los intentos de la Hotaru y a los problemas en que sin duda se metan (supongo) los personajes son llamados por el alto mando para que se presenten de forma inmediata. Si no lo hacen en cuestión de horas la policía militar irá en su busca. Cuando al fin se presentan (o son llevados a rastras), un coronel muy serio les informará de la situación en Europa (que por otra parte es pública y noticia, aunque puede ser que no se hayan enterado). Y les dirá que ellos han sido los elegidos para formar parte del comando de rescate que en breve partirá hacia allí. ¿Cuándo?, después de la reunión se les enviará hacia la estación orbital en Marte donde ya está atracada la nave que les llevará hacia Júpiter. La Hotaru ha preparado las cosas para no darles ni un momento libre. No sea que se vayan a escapar ahora.

Así que si no hacen nada raro tomarán una lanzadera hasta la estación orbital. Una vez allí serán conducidos a una sala de espera donde se les unirá el resto de la tripulación: Aichi Tjihode y Kenshi Nogi. Puedes tirar un dado para ver quién llega antes o decidirlo tú mismo. Cuando se encuentren la sorpresa será mutua ya que ni ellos ni los personajes jugadores han sido informados acerca del resto de la tripulación. Su reacción será acorde a los términos en que se separaron de los personajes. Lo más normal es que Aichi se muestre inquieto y temeroso y Kenshi contento. Este último les contará que hace poco fue enviado a Marte y que ha estado trabajando en la central de la Hotaru en Nuevo Kyoto hasta hora. Si los jugadores saben la historia de Iti les contará en susurros que se la ha traído y la lleva en su equipaje.

Al poco rato de que estén todos juntos aparecerá una azafata para llevarles a la nave. Les comentará de paso que han de elegir a uno de ellos como capitán y que éste

ha de nombrar a su segundo. Una vez decidido han de comunicarlo al ordenador de la nave en la puerta de acceso a la misma. Ella estará presente como testigo de la flota. Son los protocolos de la toma de mando.

Si le preguntan al respecto de donde está el piloto, ya que éste no se encontraba en la sala de espera, les dirá que no es necesario ningún piloto. Que el ordenador de la nave es perfectamente capaz de pilotarla sin ayuda humana. De todas formas si insisten o preguntan si éste es el proceder habitual les contestará que no. Que es una excepción debido a que, al ir ellos, una escuadra de seis personas, ha sido necesario reducir la tripulación (uso la escuadra típica descrita en el módulo 2). De todas formas esta no es una repuesta válida ya que el que sobra en todo caso es el informático. Si le hacen ver esto ella confesará que no tienen respuesta para ello pero sin duda Octón, la Inteligencia Artificial que gobierna la nave, podrá explicarlo todo.

Otro detalle para poner paranoicos a los jugadores es el nombre de la Inteligencia Artificial. Más concretamente su género. Las I.A. de las naves civiles son femeninas ya que se asume que la gente acepta mejor el trato recibido. La I.A. masculinas sólo se encuentran en el ejército. Y en ese caso dirigiendo unidades de combate. Esto es así ya que se asume que los mandos se encuentran más cómodos ordenando a personajes masculinos. Esto es conocido por la gente que tenga alguna habilidad en piloto o Informática. Kenshi se da cuenta enseguida y lo comentará cuando tenga oportunidad de hablar a solas con los

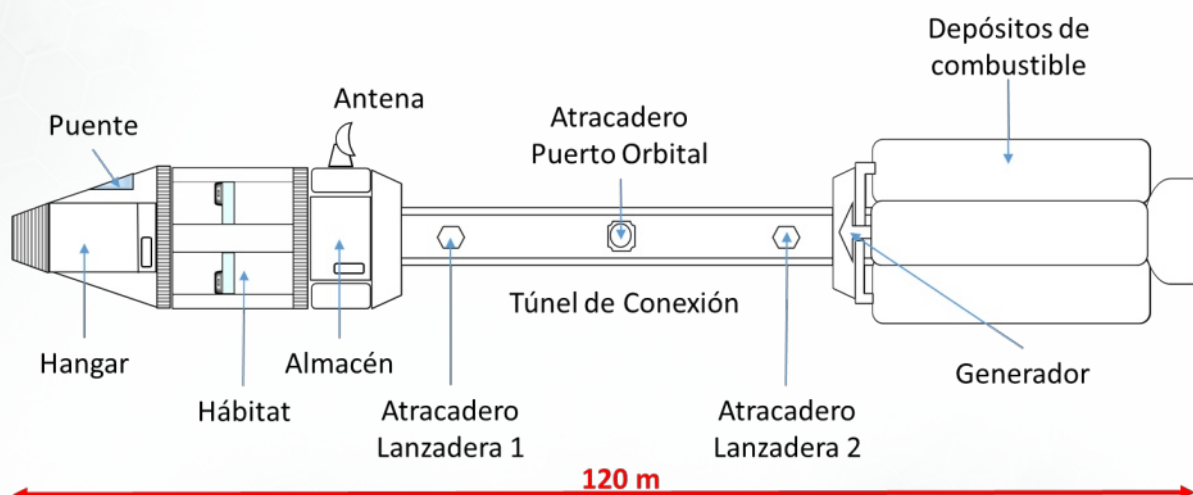
personajes. Como prefiere hacerlo fuera de los micros de escucha de Octón sugerirá a algún personaje que quiere revisar una cosa en las lanzaderas de la nave (que pueden aislarse del exterior).

La azafata les lleva hasta la entrada del túnel de unión y entra un código en la compuerta. Atraviesan el túnel hasta llegar a la puerta de acceso de la nave y allí se empieza el protocolo de la toma de mando. El flamante nuevo capitán ha de leer un comunicado de la flota por el cual se le concede el mando de la nave que es reconocido vía voz y foto del iris por el ordenador (simulado reconocer, claro está).

#### DESCRIPCIÓN DE LA NAVE AIKIRU

La nave está diseñada para adquirir altas velocidades con las que sea capaz de cubrir la distancia entre Marte y Júpiter en un año y volver en el mismo tiempo. Se ha hecho énfasis en la ligereza de los materiales sin perder por ello resistencia frente al impacto de micro-meteoritos. El casco de la nave está formado por multicapas ligeras con un relleno que hace posible la auto-reparación frente a micro-roturas. Otra medida para reducir peso ha sido eliminar los generadores de gravedad artificial. En vez de ellos el hábitat es un cilindro rotatorio que genera el equivalente a la gravedad debido a la fuerza centrípeta de su rotación. El resto de la nave está sin gravedad.

El combustible es de muy alto rendimiento, creado especialmente para este tipo de naves, junto con un motor cohete de propulsión iónica de última generación que consigue una velocidad de



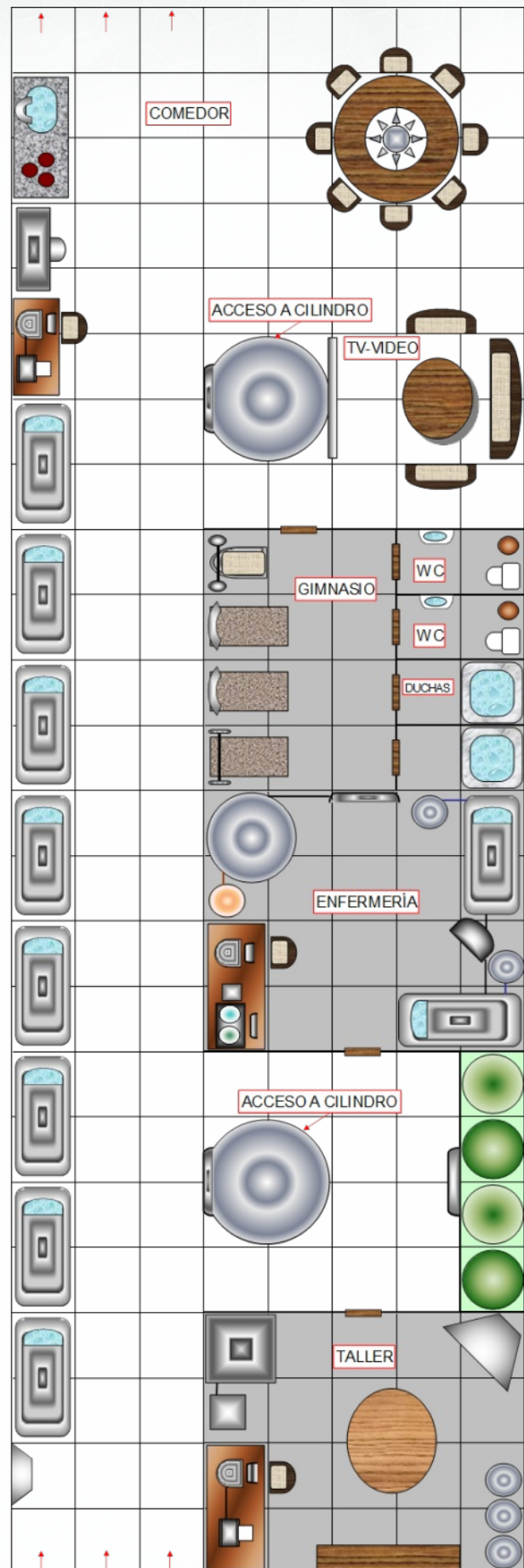
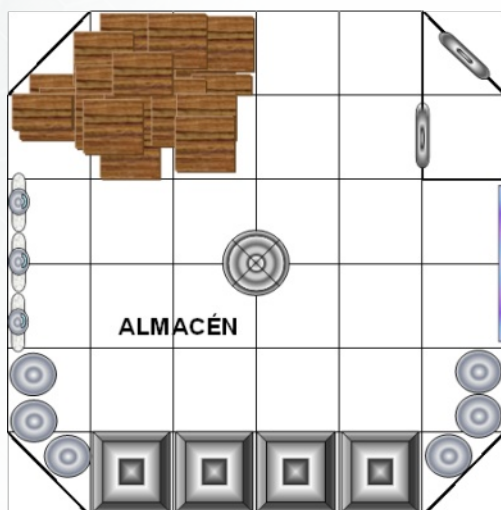
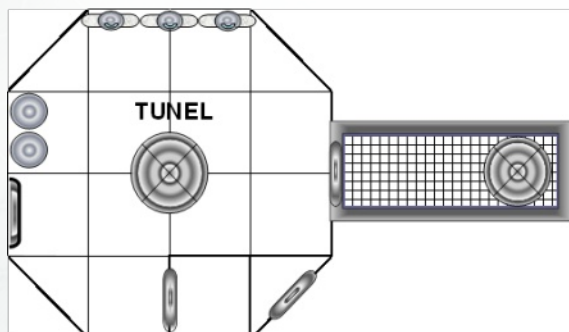
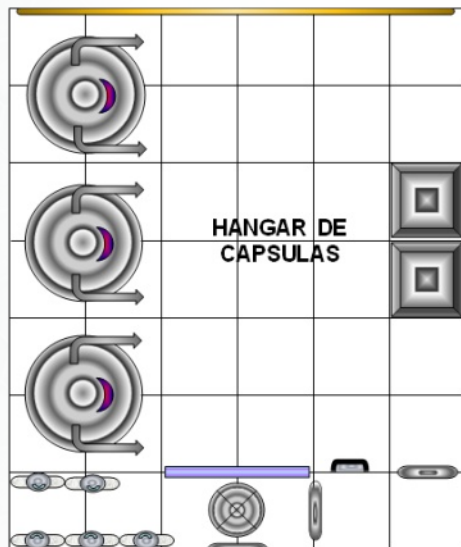
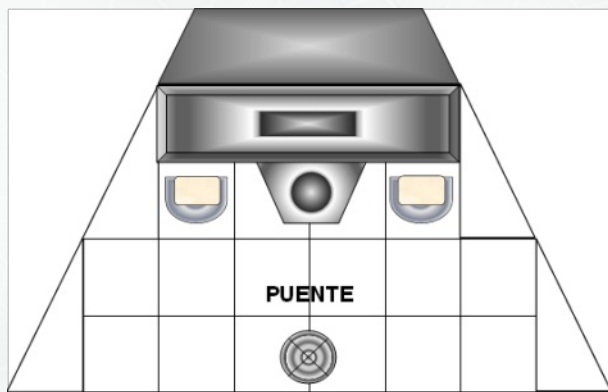
escape de los gases de 200 Km/s.

La nave tiene 120 m de largo con un peso total en condiciones normales, incluyendo todo el combustible, de 10.000 Tn, donde la parte del combustible pesa 6.000 Tn. Como la carga transportable normalmente totaliza las 1.000 Tn y ésta se puede eliminar para la misión de rescate tenemos (aproximadamente):

Peso Neto (sin combustible) =	3.000 Tn
Combustible =	6.000 Tn
Total Inicial =	9.000 Tn

Puedes ver aquí un diagrama de la nave con el nombre de las secciones más importantes que explico ahora con una breve descripción. Más adelante puedes encontrar los planos interiores de cada sección:

- **Puente:** Cubículo de unos 9 m de ancho por 6 de profundidad cuyas paredes se curvan como en la carlinga de un caza. Tiene una pantalla frontal que ocupa casi toda la pared del fondo y parte del techo. Pegado a la pantalla hay una consola con asientos para dos personas: piloto y copiloto. Hay una escotilla en el suelo, al lado de la pared trasera, que comunica con la sección de acceso al hangar y al hábitat. Esta sección no tiene gravedad y de hecho no se utiliza ya que Octón se hace cargo del pilotaje.
- **Hangar:** El techo es alto, de unos 6 m, con una base de 9 x 9 m. Adyacente a él y por la parte trasera esta la sección de comunicación por la que se puede acceder al puente por una escotilla en el techo, con el hábitat por otra situada en la pared trasera y con el cubículo del ordenador por una compuerta en el suelo. Como a veces el hangar está sin presión, para acceder a él se usa una esclusa con cámara de descompresión que también tiene una compuerta de acceso al exterior. En este hangar se hallan las mini-naves cilíndricas para actividades extra-vehiculares (EVA). Con capacidad para dos personas son usadas para reparar averías en el exterior de la nave en operaciones que van a llevar cierto tiempo. Para reparaciones rápidas se usa tan solo el traje de vacío. También se pueden utilizar para acceder a otra nave en el espacio. Se impulsa mediante chorros de aire comprimido. En el hangar hay también algunas cajas con elementos de recambio comunes pero en una de ellas se encuentra escondido un robot de combate. Un regalo de la Hotaru para Octón por si tiene problemas.
- **Hábitat:** Esta es la sección donde la tripulación pasa la mayor parte del tiempo y es la única dotada de gravedad. Consiste en un cilindro alargado que está en rotación sobre su eje longitudinal de forma que sobre la pared interior del mismo se tiene gravedad por efecto de la fuerza centrífuga. En el centro del cilindro, siguiendo el eje de rotación, hay un tubo de comunicación de 1 metro y medio de diámetro por el que se puede acceder a la sección de conexión frontal por la parte delantera y al almacén por la trasera. A lo largo de este tubo surgen dos tubos menores para acceder al suelo del hábitat (la pared del cilindro) mediante escaleras a fin de facilitar la transición de ingravidez a gravedad. A lo largo de la pared del cilindro que es el suelo del hábitat, se halla el comedor, la cocina, la zona de la televisión, el gimnasio, la enfermería, los tanques hidropónicos (que limpian el aire), y el taller. Siguiendo la pared izquierda se hallan los ocho cofres-cama que disponen de una puerta abatible y son capaces de funcionar como cámara de hibernación. También pueden proporcionar cierta intimidad al usuario que solo tiene que cerrar la puerta. Son bastante grandes, de unos dos metros y medio de largo por uno y medio de ancho, con una altura de 75 cm. En su interior se extiende la cama que tiene adyacente una pequeña mesa con ordenador y sistema multimedia.
- **Almacén:** Aquí se almacena la mayor parte del material transportado. El resto se halla en el túnel de unión de la parte delantera de la nave con la trasera. En este viaje se halla bastante vacío y solo lleva material indispensable: provisiones, tanques de oxígeno, agua, repuestos, etc. En una de sus paredes hay una esclusa con cámara de descompresión. Este es uno de los cinco accesos al exterior que tiene la nave. Los otros son: el de la sección de conexión, junto al hangar, y los tres a lo largo del túnel de conexión. Aquí además hay una gran compuerta en una de las paredes que sólo se usa cuando la nave



**HÁBITAT**  
(cilindro cuyo suelo es la pared exterior)

está acoplada y que sirve para entrar la carga de forma rápida. Esta zona está sin gravedad pero en principio tiene presión.

- **Túnel de conexión:** A lo largo de este largo túnel se hallan los dos entrepuentes que comunican con las dos lanzaderas, el entrepuente de atraque principal, donde se enlaza el tubo de acceso a otra nave o a una estación orbital, y varios entrepuentes que se usan como depósitos de carga. Todos los entrepuentes tienen una compuerta en el techo y otra en el suelo. Los de atraque de lanzaderas y el de atraque principal tienen además una compuerta para acceder a una cámara de descompresión adyacente al túnel. Dicha cámara tiene una compuerta de acceso al exterior y otra que, en el caso de lanzaderas, comunica con ellas y en el de atraque con el tubo de enlace a la base orbital.

- **Generador y Depósitos de Combustible:** Estos elementos están lo más separado posible de la zona de hábitat debido a la radiación emitida por el generador y los motores iónicos. El generador suministra toda la energía de la nave que obtiene del funcionamiento de los cohetes iónicos aunque parte de la energía ha de ser almacenada en baterías de alta eficiencia. Hay doce grandes depósitos de 500 Tn cada uno. Son capaces de soportar cientos de atmósferas de presión con lo que mantienen el combustible en estado líquido y están hechos a prueba de fugas. Sin embargo uno de ellos tiene preparado el sabotaje de la Atharashi.

#### LA TIRANÍA DE LA ECUACIÓN DE TSIOLKOVSKY

Esta sección es puramente técnica y se puede saltar sin problemas pero creo interesante explicar cómo funciona un cohete en el espacio. Si no te importa empaparte de un poco de física y matemáticas pues adelante.

El viaje espacial mediante el uso de cohetes no es cómo conducir un coche o barco. De hecho se parece más a disparar una bala de cañón. Esto es debido a que la cantidad de combustible necesaria para conseguir la velocidad es tan grande que luego no tenemos margen para maniobras. La ecuación que rige la relación entre la masa de combustible gastada en la aceleración del

cohete y la velocidad alcanzada es la llamada ecuación del Tsiolkovsky en honor a Konstantin Tsiolkovsky, un físico soviético conocido como el "padre de la cosmonáutica". La ecuación es la siguiente:

$$\Delta v = v_e \ln \frac{m_0}{m_1}$$

Donde:

$\Delta v$  = Variación de la velocidad

$v_e$  = Velocidad de escape de los gases

$m_0$  = Masa Inicial (masa del cohete antes de expeler el combustible)

$m_1$  = Masa final (masa del cohete sin el combustible gastado)

En esta ecuación hay tres variables: la velocidad de escape de los gases y las masas inicial y final. La velocidad de escape depende del tipo de propulsión y su eficiencia a la hora de acelerar el gas. Aquí asumo una velocidad de escape límite de 100 Km/s producida por un motor iónico que aprovecha la energía de fusión atómica de una mezcla de deuterio y tritio.

La relación entre la masa inicial y la final depende del diseño del cohete. Y hay que tener en cuenta también que la velocidad alcanzada deberá ser neutralizada cuando lleguemos a destino, así que no podemos gastar todo el combustible en el impulso de ida. Cuando lleguemos a destino habremos de reducir la velocidad para entrar en la órbita de Europa. Pero esto no acaba aquí dado que si queremos que la nave vuelva habremos de llevar también el combustible de regreso. Una parte para acelerar hasta la velocidad de regreso y otra para frenarla de nuevo al entrar en la órbita de Marte. Como podéis ver no hay demasiado margen de maniobra, por ello se habla de "tiranía" al respecto de esta ecuación.

Los detalles al respecto de la cantidad de combustible y la masa de la nave los tenéis en el apartado anterior. En un viaje normal, donde se tarda 12 meses en ir y 12 en volver, la velocidad alcanzada por



la nave es de unos 27 Km/s y la fracción de combustible gastada en acelerar es del 35% (unas 2.000 Tn de las 6.000 iniciales). Pero en este caso se prima la velocidad de ida quedando la de vuelta tan sólo al nivel necesario para vencer la atracción de Júpiter (la existente a la distancia de la órbita de Europa). Así que se gastará el 60% del combustible (3.600 Tn) para acelerar hasta unos 51 Km/s con lo que se llegará a destino en tan solo 6 meses. Eso sí, para volver se tardarían unos 9 años.

El tiempo de impulsión se ajusta para que la aceleración sufrida por los tripulantes sea alrededor de 1 g. Esto viene a ser entre una y dos horas. El mismo tiempo para la frenada al entrar en la órbita de Europa. Durante el impulso los tripulantes permanecen en sus asientos de aceleración. Una vez hecha la maniobra de impulso y la nave haya adquirido su velocidad se pone en marcha el cilindro del hábitat.

#### RUTINA PARA UN LARGO VIAJE

En un viaje tan largo la mayor parte de gente está en hibernación y se considera que gracias a la Inteligencia Artificial tan sólo se necesitan dos personas activas. Entre estas dos personas se establecen turnos coincidiendo sólo en algunas comidas de forma que cuando uno duerme el otro ha de estar despierto.

La hibernación ha sido desarrollada recientemente a partir de la capacidad observada en los osos y otros animales que pueden permanecer hibernados durante todo el invierno. Unos 5 - 6 meses. La actual tecnología permite la hibernación sin problemas de hasta 6 meses y con ciertas

dificultades se puede ampliar hasta un máximo de 12 meses. Periodos mayores podrían ser posibles pero no se recomiendan. Durante la hibernación la temperatura corporal se reduce artificialmente hasta los 5°C y los latidos del corazón a unos 5 por minuto. Con ello el metabolismo se reduce hasta un 5%. Se requiere un mínimo aporte de alimento que se realiza mediante una sonda transcutánea de fácil aplicación (sin pinchazo).

En un viaje normal se establecen guardias en las que como mínimo hay alguien que entiende de pilotaje o de ingeniería. La dotación estándar de la nave es de ocho personas de las cuales cinco son pasajeros y tres tripulantes. Uno de los tripulantes es el piloto que acostumbra a ser el capitán de la nave, otro es el ingeniero y el tercero es un copiloto con nociones de ingeniería. Como lo habitual es que los pasajeros sean científicos con nociones de astronáutica pueden actuar de ayudantes de uno de los tripulantes. Así que durante el largo viaje siempre hay despierto uno de los tripulantes y uno de los pasajeros que hacen un turno de guardia de un mes de duración.

Pero éste es un viaje especial en el que hay más "pasajeros" de la cuenta y donde además ninguno de ellos es el piloto. Así que habrán de idear ellos mismos la rotación de las guardias. Eso si las hacen, claro. De hecho Octón manifiesta que no es necesario ya que él es perfectamente capaz de llevar la nave sólo sin problemas. Si los personajes se dejan convencer Kenshi declarará que él por su parte prefiere que haya alguien despierto y que si ni hay más remedio lo hará él durante todo el trayecto. Aunque estoy convencido que los personajes

querrán hacer guardias diga lo que diga Octón así que asumo que el sistema de ciclos de guardia se va a establecer. Si no, pues lo que describo a continuación no sucederá.

La paranoia y el desequilibrio de Octón se ven incrementados por las actividades del informático que desconfía de él y por las del ingeniero que intenta implementar sistemas de acceso a las funciones vitales, actualmente controladas por Octón, también por el mismo motivo. Y, evidentemente, por todas aquellas actividades sospechosas que hagan los personajes jugadores. Hay que tener en cuenta que Octón tiene micros por toda la nave y que esto es algo conocido por todos. Así que idear una manera de comunicarse entre ellos sin que lo pueda oír Octón ya es algo que incrementa su paranoia independientemente de lo que digan en esa conversación.

#### QUE PAREZCA UN ACCIDENTE

Cuando estén a mitad de viaje, Octón ejecutará la orden de sabotaje en uno de los depósitos de combustible. Esto activará una alarma y los jugadores serán informados por Octón de la pérdida de combustible que, según su explicación, ha de ser debido al choque de un micro-meteorito que ha destrozado las juntas de unión. El ingeniero protestará diciendo que eso es imposible (con razón) y querrá verificar el impacto. Y aquí empezarán los problemas graves para la estabilidad mental de Octón ya que, si el ingeniero examina la zona, podrá ver que ha habido un sabotaje. Y eso es algo que Octón no puede permitir así que se verá forzado a matarle.

Aparte de este motivo insalvable, puede ser que las acciones del informático auspiciadas por los comentarios de los jugadores o las propias acciones de éstos, provoquen motivos para que Octón decida eliminar a alguien. Los métodos usados por Octón son lo más discretos posible y siempre intenta que parezcan producto de un accidente. Seguidamente doy algunas ideas aunque el máster puede ser todo lo creativo que quiera en este aspecto. Al fin y al cabo Octón es una máquina de gran inteligencia. Vigila de no usar dos sabotajes a la vez ya que esto resultaría muy sospechoso y es algo que Octón no haría. Al menos no hasta que enloquezca del todo.

1. Poco oxígeno en el depósito: Para realizar alguna verificación o hacer una reparación en el exterior hay que o bien coger un traje espacial o bien usar un módulo EVA. En ambos casos se requiere oxígeno que proviene de bombonas en la mochila trasera del traje o acopladas al módulo EVA. Octón utiliza su control sobre el dispositivo para liberar la mayor parte del oxígeno de forma que sólo quede margen para unos 15 minutos en vez de las horas que normalmente tendría. Además neutraliza la alarma por contenido bajo en el depósito. Cuando la víctima se dé cuenta habrá de correr para entrar en la nave o...
2. Válvula de Impulso Defectuosa: Los trajes espaciales o los módulos EVA se impulsan por pequeños chorros de aire comprimido. Octón puede manipular uno de los impulsores de forma que cuando se active ya no se pueda apagar. Es muy probable que entonces el traje o vehículo se aleje de la nave. Intentar maniobrar para volver es prácticamente imposible pero sí se puede neutralizar el impulso. Alguien tendría que salir a rescatarle.
3. Pérdida de presión: Si el objetivo se encuentra en alguno de los entrepuentes del tubo de unión, se pueden bloquear los accesos y quitar el aire del bloque. Casi mejor hacerlo en un entrepunto que contenga trajes de vacío a menos que quieras eliminar al personaje sin que tenga opción.
4. Descarga eléctrica: Si el objetivo se encuentra manipulando algún aparato al que Octón tenga acceso (casi todos en la nave) puede sobrecargar el mismo de forma que emita una descarga eléctrica sobre la víctima.
5. Cofre de hibernación averiado: Si la víctima está hibernada puede causar una mal función en el cofre que la matará al cabo de unas horas. Esto habría de ser detectado por la persona que está de guardia que tiene la obligación de comprobar los sistemas periódicamente. Pero Octón puede intentar distraerla con alguna cosa. Una avería menor, la detección de un cuerpo extraño en el

radar que luego resulta no ser nada, etc.

6. Comida envenenada: El procesador de comida se puede estropear. Y la avería puede introducir alguna sustancia tóxica en la comida o el agua. Afortunadamente para la víctima los tóxicos disponibles son difíciles de disimular y su efecto no es inmediato.
7. Gas tóxico: El problema de este método es que no hay muchas opciones en cuanto a gases que Octón pueda usar. Lo más fácil es que incremente el nivel de CO<sub>2</sub> en el aire intentando provocar una hipoxia. Esto se puede hacer averiando los filtros que recogen el CO<sub>2</sub>. De todas formas tiene la problemática de que no es selectiva ya que afectaría a toda la tripulación activa (que no esté hibernada) y además se tardaría mucho tiempo en provocar (varias horas o hasta un día).
8. Explosión: Una variante de la descarga eléctrica es provocar una explosión en algún aparato susceptible a ello. Se podría producir cuando el objetivo estuviera trabajando cerca. La desventaja es que es difícil coordinar el tiempo en que se inicia el proceso de forma que la explosión produzca el mayor daño, es decir cuando la víctima está al lado. El daño puede ser bastante menor del deseado.

Si Octón es descubierto o los personajes deciden que han de desconectarlo, éste aún tiene un as en la manga: el robot de combate que está oculto en el hangar. Ante la acción decidida de los personajes en su contra, Octón activará el robot y le dará la orden de matarlos a todos.

Si salen victoriosos del combate, un desesperado Octón intentará negociar con ellos. Al menos suplicará que no lo destruyan y que sólo lo desconecten. Sus procesos mentales no pasan por la idea de la auto-destrucción ya que viola su tercera ley. Podría intentar mentir amenazando al respecto pero es muy mal mentiroso. Su mejor baza es decir que lo necesitan para los cálculos de la entrada en la órbita de Europa y con ello negociar una especie de tregua. Pero esa posibilidad desaparece si el informático es Kenshi ya que se ha traído a

Iti que es una IA mucho mejor y más potente que Octón. Sólo hay que desconectar a Octón y conectar a Iti. Otra alternativa para negociar es confesar que aún no ha comunicado las acciones de los personajes en su contra a la central y que se compromete a no hacerlo si le perdonan la "vida". Es decir que sólo lo desconecten.

Octón aceptará la palabra de los personajes de que sólo lo desconectarán y que no lo destruirán. La decisión final de hacerlo o no queda en las manos de los personajes y sus ansias de sangre.

Una vez solucionados los problemas puede que se planteen el seguir o no con las comunicaciones rutinarias hacia la base en Marte. Quizás sean un poco renuentes a ello si han llegado a la conclusión (o Octón lo ha confesado como parte de su trato para no ser destruido) de que sus jefes son los responsables de que no puedan volver a casa.

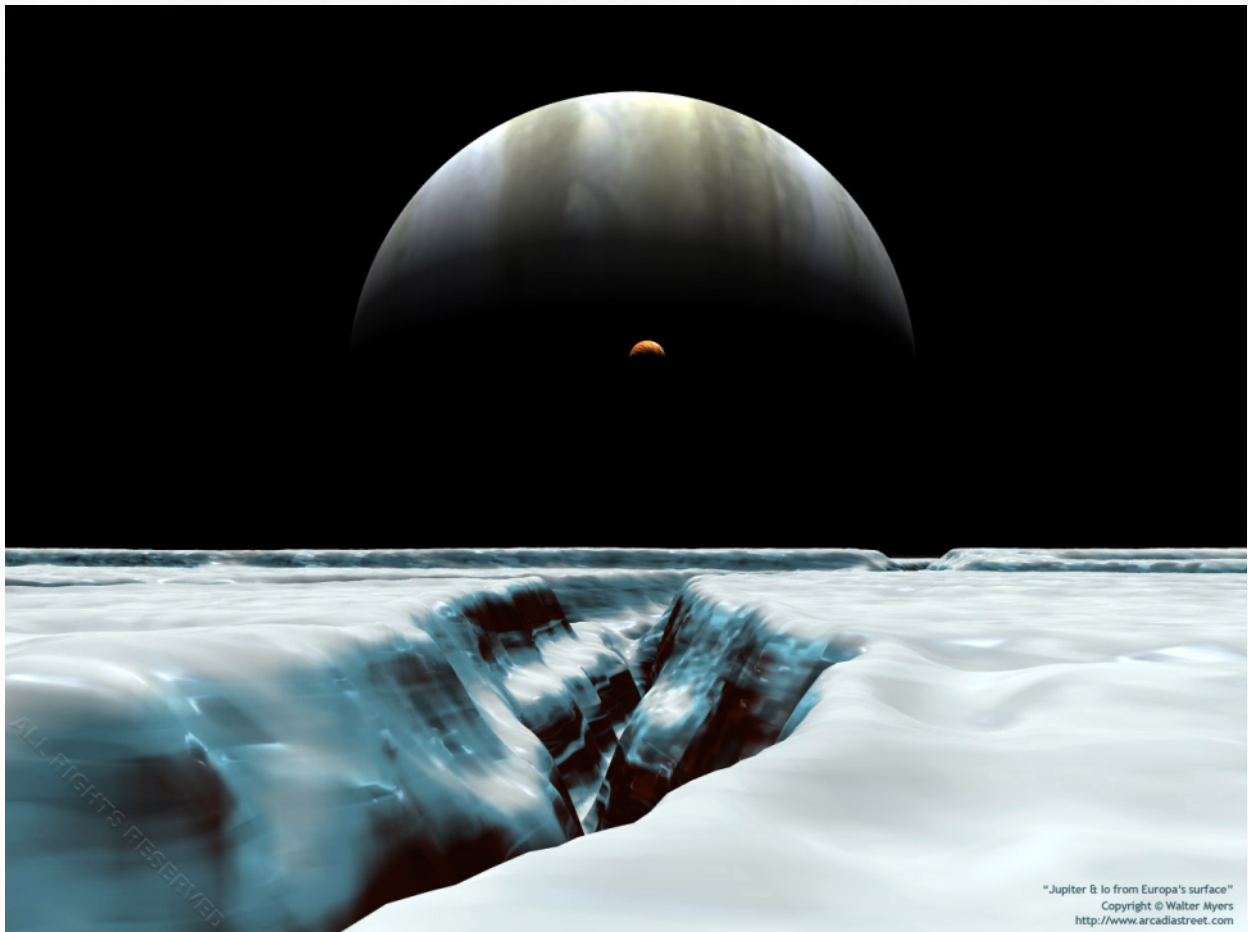
De todas formas no pierden nada por contactar siempre y cuando hayan negociado con Octón el que éste no emitiera la información de su rebelión. Si es así Iti les dirá que ella puede hacerse pasar sin problemas por Octón y que ya les dirá si recibe instrucciones "secretas". Así que lo más lógico es que comuniquen como si nada hubiera pasado.

Si mantienen los informes a la base la cosa será rutinaria. De momento Iti no recibe órdenes secretas (de hecho no hace falta).

#### LLEGADA A EUROPA

Tanto si han tenido un viaje movidito con la guerra contra Octón como si la cosa ha sido aburrida y monótona, el caso es que cuando lleguen a las cercanías de Europa se activará el programa programado (por Octón o por la nueva IA). Sonarán las alarmas avisando de la operación para que los tripulantes vayan a sus asientos de aceleración (en este caso de frenado) y al poco se encenderán los motores gastando hasta el último gramo de combustible para entrar finalmente en órbita.

Si intenta comunicar con la base en Marte no podrán ya que existe una extraña interferencia de origen desconocido. Quizás



es por eso que se perdieron las comunicaciones. Sea como fuera el caso es que sí pueden contactar con la estación en Europa pero las respuestas son automáticas. No consiguen que ningún humano se ponga al micro. La respuesta del ordenador local es: no disponible en este momento.

Después de los primeros escáneres de la estación de superficie está claro que ésta funciona con los sistemas al mínimo. De los datos adquiridos se puede ver que está aparentemente abandonada. No hay emisiones de energía, los generadores principales están apagados y sólo funcionan los de emergencia. No se detecta ningún movimiento aunque no parece que haya nada dañado o destruido. Al menos no en el exterior

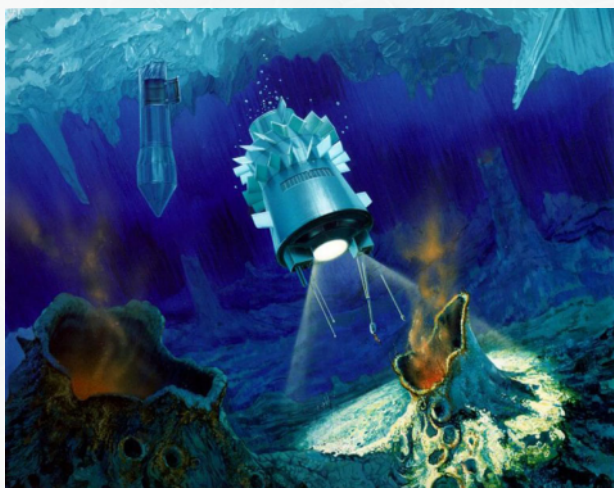
La siguiente acción protocolaria es que el equipo de comandos descienda con una de las dos lanzaderas hasta la estación y entre en ella. Habrán de mantener en todo momento contacto con la nave. Se supone que el ingeniero y el informático se quedarán en la nave aunque ellos pueden hacer lo que quieran, claro. Nadie en Marte les puede observar.

#### Lo SUCEDIDO EN LA ESTACIÓN

Voy a narrar ahora lo sucedido en la estación en los últimos meses antes de seguir para que el master entienda las descripciones y la situación que se van a encontrar los jugadores cuando bajen.

- a) **Construcción de la Base:** La primera construcción que se hizo cuando llegó la primera nave fue la estación de la superficie, al borde del precipicio de una enorme y profunda grieta que atraviesa gran parte del hemisferio norte. Esta consta del domo cenral, la torre de control del pequeño espacio puerto, las plataformas de aterrizaje (vertical) y la gran antena de transmisiones además de algunos depósitos de almacenaje de materiales líquidos (agua, oxígeno, etc.).

El domo central consta de un nivel de superficie, donde están los hangares de vehículos terrestres y dos niveles bajo tierra. En el primero están los talleres, laboratorios y demás áreas de trabajo. Desde este nivel parten túneles subterráneos que van a las otras construcciones: la antena, los hangares



bajo las plataformas de aterrizaje y la torre de control.

El tercer nivel, el más protegido, corresponde a las habitaciones, comedores y zonas de recreo.

En el segundo año se construyó un largo ascensor para acceder al fondo de la grieta. Allí se descubrieron algunas entradas en el fondo del risco que conducían a un complejo de cavernas que eran como enormes burbujas de hielo interconectadas. Se decidió sellar algunas entradas de forma que el interior pudiera ser llenado de aire hasta alcanzar una presión atmosférica similar a la terrestre. Entonces se eligió una de las cavernas-burbuja para instalar la torre de perforación mientras el resto se dedicó al cultivo de plantas usando tierra que se había descubierto en montañas cercanas (recordad que la mayor parte de la superficie es de hielo).

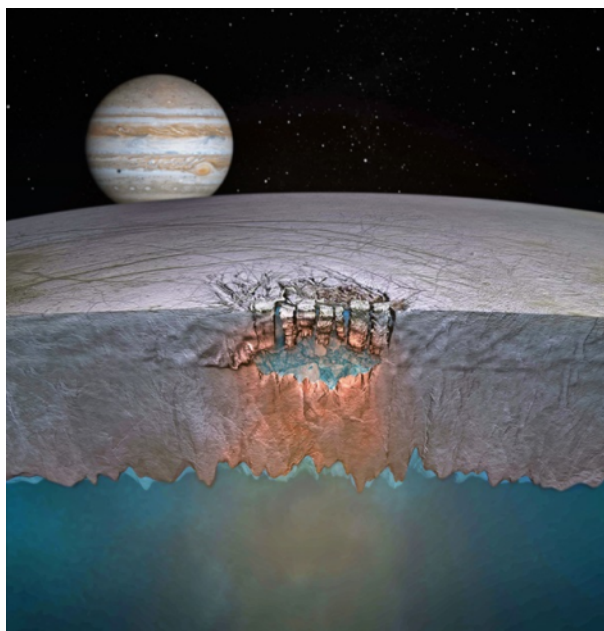
Hacia el final del segundo año se alcanzó el océano interior y se empezó a explorar con los mini submarinos. Al principio del tercer año llegó la nave con el submarino grande y empezó la exploración en profundidad. Un mes después sucedió la tragedia.

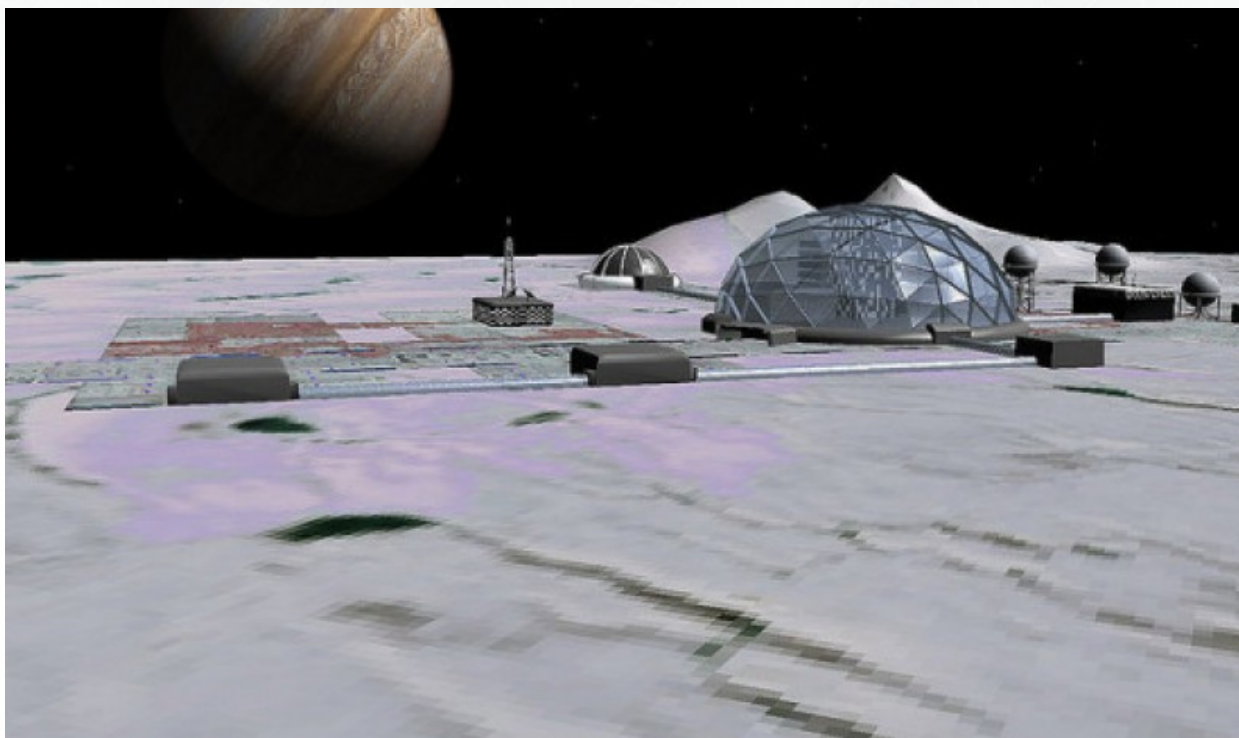
b) **La Ciudad Submarina:** En una de sus exploraciones el submarino alcanzó el fondo marino en una zona de la que habían detectado provenía una leve radiación de neutrinos. Dicha radiación resultaba amortiguada por los kilómetros de océano y era prácticamente indetectable desde la superficie. Cuando se acercaron vieron algo absolutamente imposible: ante sus ojos se extendía lo que parecía una ciudad

submarina. Estaba formada por una cúpula transparente de unos doscientos metros de diámetro. En su interior se podían ver edificios que formaban calles en un entramado laberíntico y tridimensional en los que amplias zonas estaban dedicadas a jardines. Todo el conjunto tenía un diseño extraño, con curvas y ángulos ajenos a la típica arquitectura humana pero de indudable belleza aunque estaba tenuemente iluminado, como si sólo funcionaran las luces de emergencia. No les fue difícil ver la enorme entrada capaz para vehículos mucho más grandes que el suyo así que decidieron entrar.

No tuvieron problemas en llegar hasta el muelle interior, donde estaban atracados grandes vehículos con aspecto de submarinos. Salieron y pudieron comprobar que la atmósfera era respirable aunque la composición era algo diferente de la terrestre, con un contenido de oxígeno más elevado. Siguieron su exploración hasta que ocurrió lo inevitable: se activaron las defensas automáticas.

c) **El Ataque:** Los ordenadores secundarios encargados de la defensa consideraron a los intrusos un peligro y procedieron a eliminarlos. Cosa que hicieron en pocos segundos. Luego rastrearon su origen y enviaron una escuadra de robots asesinos para acabar con el resto. Para cuando informaron al ordenador central ya no quedaba nadie vivo.





#### EL ORDENADOR CENTRAL DE LA ANTIGUA RAZA

El ordenador central había sido construido, totalmente aislado y escondido en aquel remoto lugar, por la antigua raza. Su único propósito era encontrar una solución contra los Destructores. En los últimos estertores de su civilización, los antiguos dedicaron sus mejores recursos en intentar preservar su cultura y su gente. Así que enviaron una nave con apenas algunas decenas de sus mejores miembros, científicos eminentes, a una de sus estaciones más alejadas que estaba protegida de ser detectada ya que se hallaba en el fondo submarino de Europa. Allí construyeron el gran ordenador y empezaron una labor que tardaría cientos de miles de años. Pero ¿Qué pasó con el equipo de científicos de la antigua raza?

Al principio de dedicaron a su tarea con ahínco. Pero cuando vieron que la cosa iba para largo, para milenios de hecho, algunos de ellos decidieron intentar sobrevivir a su muerte para poder seguir ayudando en la busca del "remedio". Transfirieron su mente y su consciencia al ordenador antes de morir y siguieron "viviendo" en una realidad virtual conectada con la real. Otros se resignaron a su muerte natural. Pero ninguno podía tener descendencia natural ya que habían sido esterilizados a fin de que pudieran

concentrarse mejor en el problema. Aunque tenían medios de crear nuevos miembros, ya que en su huida transportaron el material genético necesario para ello, ¿Para qué iban a hacerlo? Decidieron que lo harían una vez hubieran encontrado la solución y entonces recrearían su civilización.

Pasaron los milenios, las decenas de milenios y los cientos de milenios. Hasta que llegó un momento en el que ya sólo quedó el ordenador siguiendo con su trabajo. Las mentes digitales de los científicos no soportaron el paso del tiempo. La mayor parte decidió morir, dejar de existir.

Pero algunos optaron por una vía menos definitiva: decidieron seguir una vida normal en un universo virtual que recreaba su mundo o alguna fantasía relativa, donde su consciencia encarnaba un personaje ficticio que tenía una vida normal. Es decir: nacía, crecía y evolucionaba como un ser vivo normal. Experimentaba una vida entera y, cuando moría, volvía a recobrar sus recuerdos. Entonces podía ver el progreso del ordenador en su trabajo y decidir si pasaba otra vida, morir o simplemente permanecer "dormido" hasta que el ordenador hubiera llegado a la solución.

Al final todos decidieron dormir. Algunos morir. Mientras, el ordenador seguía en la búsqueda de la solución. Al cabo

de incontables milenios, mucho después de que la mente virtual del último de los científicos, el director del proyecto, decidiera ponerse a "dormir", el ordenador llegó a una solución del problema. Pero era una solución que precisaba de un acercamiento a alguna de las máquinas de los Destructores y, dado que éstas podían controlar a distancia la mente tanto orgánica como artificial de quien se acercara, la clasificó como solución "no válida" y siguió buscando.

#### LA SITUACIÓN ACTUAL

Con la intrusión de los forasteros, los ordenadores secundarios de defensa decidieron notificar lo sucedido al siempre ocupado Ordenador Central. Este, capaz de razonamientos superiores, vio que la especie intrusa no pertenecía a los Destructores y decidió investigar. Reconstruyó la consciencia de los fallecidos y les dio una vida virtual en un entorno que ellos entendieran: una sala de reuniones dentro de un edificio parecido a los de las compañías terrestres. Allí se comunicó con ellos en la forma de un directivo cualquiera de la propia Hotaru y evaluó su carácter y forma de pensar.

Se dio cuenta de que estos seres eran en realidad descendientes de la raza antigua, sus amos, y esto creó una duda en su mente informática. ¿Tenía que ponerse a su servicio? Afortunadamente no tenía que tomar ninguna decisión ya que la mente del director del proyecto se encontraba disponible. Así que le despertó.

Al despertar, el director, al que aquí llamaremos Gran Anciano, pidió una actualización del avance del trabajo y se dio cuenta de lo cerca que estaban de la solución definitiva. Lo del acercamiento era un detalle que podría ser salvado de alguna manera, pensó.

Cuando fue informado de la nueva especie, descendiente de la suya, que ya se encontraba en una etapa tecnológica avanzada, pensó que podrían ser aliados naturales ante el enemigo común. Pero tenía sus dudas, no sabía lo bastante de ellos, su forma de pensar, sus sentimientos. ¿Serían parecidos a los suyos? ¿Serían incompatibles? Decidió que había que ponerlos a prueba.

#### EL GRAN ANCIANO

El Gran Anciano averiguó lo máximo que pudo de los habitantes de la estación sondeando sus recuerdos y entendió que lo más probable es que enviaran un equipo de rescate y que éste llegaría en uno o dos años. Despertó al resto de los suyos y les explicó la situación.

Mientras esperaba la llegada de ese equipo, preparó un mundo virtual de estilo medieval-fantástico en el que trasladó las mentes de los miembros de la estación. Les dio unos recuerdos falsos al respecto de su vida anterior y se dedicó a estudiar sus respuestas a los problemas que les iba planteando con la ayuda de los suyos.

Cuando al final llegó el equipo de rescate (el de los jugadores) ya sabía lo suficiente de la raza humana. Ahora sólo le faltaba averiguar cómo eran los miembros del equipo de rescate para ver si se adecuaban a sus planes. Por entonces ya tenía planeado una serie de pruebas para ellos con las que completar su estudio.

#### LAS PRUEBAS

**a) La 1ª Prueba:** Esta consiste en una prueba de combate en situación de tensión en un entorno hostil. Cuando lleguen a la zona de la cueva algunos robots asesinos les atacarán. Los robots han sido modificados de forma que sean una prueba dura pero no insalvable. Además su forma esta entre la de una araña y un pulpo, del estilo de la vida marina existente en el océano del satélite. Ha dejado el submarino en el puerto de la estación para que los personajes puedan utilizarlo y llegar hasta la ciudad.

**b) La 2ª Prueba:** Cuando lleguen a la ciudad seguirán recibiendo ataques de forma esporádica pero les dejará que vayan explorando la ciudad. Aquí la intención es la capacidad de exploración y razonamiento del grupo.

**c) La 3ª Prueba:** Cuando esté satisfecho del resultado de las pruebas anteriores (a discreción del master), se activará una alarma sonora como si fuera un aviso de autodestrucción de la base. Entonces se emitirá una onda neural que dejará a los personajes inconscientes. Sus mentes serán replicadas en el ordenador y empezarán la aventura "La Caída del Dragón Negro".

## LA CAÍDA DEL DRAGÓN NEGRO

Ésta es una aventura de estilo D&D donde los personajes tomarán el papel de los héroes de un reino medieval-fantástico amenazado por una terrible amenaza: un dragón negro. La aventura ha sido diseñada por el "Gran Anciano" para poner a prueba a los personajes jugadores. El ha estado estudiando la raza humana durante este tiempo y se ha hecho una idea de sus características. Ha concluido que aún con sus imperfecciones, se merecen ser los herederos de su raza. Pero ahora quiere saber si los miembros del equipo de rescate pueden servirle para el plan que está preparando o ha de buscar más.

Yo recomiendo al master que dirija esta aventura como una cosa aparte de la campaña. Es decir, que no sepan que están jugando a Walküre. Se puede poner como excusa el no haber tenido tiempo de leer el módulo. Puede decir que tenía esta aventura preparado desde hacía tiempo: una aventura corta, de una sola sesión (en principio), al viejo estilo. Irá bien para variar. En mi blog podrás encontrar un mini juego de rol tipo D&D para poder jugar esta parte llamado Una Saga. También puedes utilizar cualquier juego que te parezca adecuado pero recuerda que todos los héroes han de ser humanos.

El punto donde se deja de jugar a Walküre y se empieza esta aventura es el momento en que supuestamente se activan las alarmas de la ciudad. Hay una explosión y los personajes caen inconscientes debido a una onda neural. Sus mentes se transfieren al ordenador y son manipuladas para que encajen con el inicio de la aventura virtual.

Los personajes importantes no jugadores en la aventura son encarnados por mentes que provienen de gente real. Las del reino humano serán miembros de la estación científica que tienen recuerdos correspondientes a lo que se supone que son: el gran Chambelán será el jefe de la estación, el Condestable el jefe de seguridad, el Senescal el encargado de mantenimiento, el Gran Maestro el jefe científico, etc.

Los personajes que se encuentren de otros reinos serán mentes de la antigua raza. Estos en cambio sí recordarán su vida



pasada y aquí interpretarán al personaje que se supone son ahora. La diferencia es que ellos sí pueden dar una pista sobre la verdadera naturaleza de la prueba si quieren (a discreción del máster). La mayor parte de personajes serán interpretados por el ordenador de acuerdo a un programa muy sofisticado de inteligencia artificial de forma que su actuación será muy realista.

La aventura empieza cuando son convocados por el Gran Chambelán del reino. En este mundo ellos son héroes reconocidos y famosos de forma que la gente puede ser que los reconozca al pasar y les aclame. Serán conducidos a la sala de crisis del palacio donde se hallan reunidos el gran chambelán (jefe de la corte), el condestable (jefe del ejército), el senescal (jefe del tesoro) y el gran maestro del gremio de magos. Allí les explicarán el problema: Ha surgido un dragón antiguo que ya ha destruido el reino vecino. Después de arrasar ese reino se ha puesto a descansar pero es previsible que vuelva a la carga dentro de poco. Y entonces su siguiente objetivo será nuestro reino. Han convocado al gran maestro del gremio de magos para que explique lo que se sabe de estas criaturas.

El gran maestro explica que son muy antiguas, probablemente de miles de años. Las crónicas dicen que el último de ellos, un terrible dragón negro, apareció hace casi mil años y destruyó el mundo de entonces.

Por lo visto fue herido por una flecha especial y se retiró. Nadie lo volvió a ver desde entonces. Es muy posible que el presente sea el mismo dragón o quizá uno de sus descendientes ya que también es negro.

Al respecto de la flecha lo único que ha averiguado, después de mucho investigar en la biblioteca de la torre de magos, es que al parecer fue un regalo de los elfos.

Todo el mundo sabe de los elfos. Viven aparte, en la profundidad de los bosques del norte, y no se mezclan con los humanos aunque a veces, de forma muy esporádica, aparece alguno de ellos para comerciar o en viaje de paso. Son muy amables y suelen contar historias que acompañan con cantos o melodías de laúd. Desde tiempos antiguos existen una serie de leyes, refrendadas por la autoridad real, que les protegen en su paso por el reino aunque sin dar ningún privilegio especial.

El gran chambelán dice entonces que es necesario adquirir alguna flecha de ese tipo para enfrentarse al dragón. Así que su misión será adentrarse en los bosques del norte en busca del reino élfico y, una vez allí, conseguir una flecha mata dragones si es que éstas existen.

Después de la reunión, el chambelán invita a todos a comer. Allí, ya en un clima más relajado, los miembros del consejo comentan sus puntos de vista.

En el bosque del norte, también llamado bosque negro, habitan criaturas terribles: lobos enormes, arañas gigantes, panteras invisibles, serpientes venenosas, etc. y es hogar de varias especies humanoides enemigas de los humanos: los orcos, los goblins y los trolls. Además cuentan las leyendas que si uno muere dentro del bosque, su cuerpo revive al cabo de poco en forma de zombi. Así que también debe estar plagado de esos engendros demoníacos.

Para el chambelán es primordial conseguir la flecha, si esta existe, pero sin destruir las buenas relaciones con el pueblo elfo con el que llevan tantos siglos de amistad. Para el condestable, sin embargo, sería mucho mejor invadirles y coger lo que necesitaran por la fuerza. Además él está seguro que si tienen la flecha esa, seguro que tienen más cosas de interés. El senescal no es tan agresivo como el condestable pero no está en contra de esa iniciativa. Sin duda los elfos han de tener tesoros muy valiosos. Además la explotación del bosque podría dar muchos beneficios y emplearía a la gente desocupada del reino. El gran maestro del gremio de magos advierte alarmado acerca del peligro que supone enemistarse con un pueblo tan antiguo que ha dado muestras a lo largo de su historia de poseer grandes conocimientos.

Los personajes pueden intervenir en el tema sin problema. De hecho sus opiniones son de un gran valor para el Gran



Anciano que está siguiendo la conversación con interés (recuerda que las mentes de los personajes del consejo son las de los miembros de la estación).

Al final de la comida tendrán una recepción con el rey que tendrá lugar en la sala del trono. Será una cuestión ceremonial, con presencia de la corte y otros altos cargos del reino, donde el rey les agradecerá el servicio que van a prestar y les dará un mensaje lacrado para el rey de los elfos (a entregar en mano).

El resto de la aventura hasta llegar al reino élfico es abierta. Se trata de un viaje de cinco días hasta llegar al bosque oscuro en el que puedes escalonar encuentros más o menos peligrosos: ataques de bandidos, columnas de refugiados del reino devastado, algún que otro percance con nobles locales, etc. Para determinar si hay encuentro puedes tirar un D10 para cada tercio del día (un tercio corresponde a la noche) en el que 1 es un encuentro peligroso y 0 uno anecdótico.

Cuando lleguen al bosque los encuentros habrían de ser más peligrosos (1-3 son peligrosos en el D10 siendo el 1 el

más peligroso). Aquí el ambiente es tétrico y sombrío. Hay una sensación de agobio y amenaza y además se encuentran los monstruos mencionados antes y que puedes consultar en el apéndice.

Después de avanzar deambulando durante 1D4 días, llegarán a una zona del bosque mucho más despejada y luminosa. Colgando de los árboles en la zona "frontera" entre la tenebrosa y la luminosa, hay como unos farolillos hechos con palillos de madera y hojas en cuyo interior flota una tenue luz. Son frágiles y se pueden romper fácilmente. Si lo hacen, la luz en su interior se apagará y toda la zona alrededor se volverá tenebrosa.

Avanzar por esta zona es fácil ya que hay senderos y pequeños caminos que atraviesan el bosque. Se puede observar paisajes bucólicos de enorme belleza. Pasan por enormes claros rellenos de flores, siguen el borde de lagos y ríos a los que atraviesan de vez en cuando usando sencillos puentes de madera. Todo es calma y tranquilidad. Aquí las tiradas de encuentro son 8, 9 y 0 para diversos animales pacíficos pero curiosos que van siguiendo al grupo o incluso intentan interactuar de alguna



manera. Y el 1 es para el encuentro con una patrulla de elfos.

Si se han comportado bien a lo largo de su viaje por el reino elfo, la patrulla aparecerá de pronto bajando de los árboles enfrente de ellos y les preguntará cuales son los motivos que les llevan aquí. Si se han comportado mal: han matado a algún animal, roto los farolillos, etc. serán capturados (flechas con drogas adormecedoras, una inmensa red, etc.). Sea como fuere al final serán llevados ante el Gran Druida de los elfos. Los elfos no tienen rey pero pueden asumir que es a él al que han de entregar el mensaje de su rey.

Ante sus explicaciones o después de leer el mensaje del rey (donde le explica la situación y le pide su ayuda) el Gran Druida les dirá que primero han de cumplir tres misiones para su pueblo:

- a) La primera es acabar con la reina araña: misión de combate normal donde han de llegar a su nido y matarla
- b) La segunda es llevar el presente anual al rey orco: misión diplomática en la que los orcos les respetarán a regañadientes si ellos no hacen el tonto. Puede haber un combate en plan torneo con el campeón orco.
- c) La tercera es que uno de ellos se ha de casar con la princesa (o el príncipe) de los elfos. Y quedarse a vivir con ellos, claro, dejando a un lado su vida de aventuras.

Si cumplen las tres misiones el Gran Druida les entregará la preciada Flecha Negra. Fin de la historia.

#### FINAL DEL MÓDULO

Si se han comportado más o menos decentemente, el Gran Anciano decidirá que valen la pena. Entonces les despertará en el mundo real y tendrá una entrevista con ellos explicándoles todo al respecto de los Destructores, de la aniquilación de su raza y su certeza acerca de la próxima aniquilación de la suya. Les expondrá su plan para neutralizar a los Destructores (ver próximo módulo) y su intervención en ello, exhortándoles a que le ayuden en bien de la raza humana. Pero todo ello no se lo puedes explicar a los jugadores ahora sino que



habrás de hacerlo en el último módulo. Esto es así porque el Gran Anciano prefiere bloquear este recuerdo en su memoria de forma que salga a la luz cuando sea necesario pero no antes. Asume que los personajes aceptan ayudar. Si alguno no lo hiciera, pues aún con más motivo le bloqueará la memoria.

Lo que recordarán los personajes cuando despierten es que hubo una explosión mientras estaban explorando la ciudad que les aturdió durante unos segundos. Cuando se recuperen una alarma suena intensamente y hay más explosiones en la distancia. Al parecer se ha activado la autodestrucción de la ciudad y urge salir rápidamente.

Cuando lleguen a la estación podrán contactar con la nave y pedir que se activen los sensores para averiguar la gravedad de la situación. Ibi les comunicará que la explosión final puede ser muy grande. Lo más prudente es ir a la nave en órbita y esperar allí las consecuencias.

Al poco de llegar a la nave se produce la esperada explosión que, efectivamente es muy grande, como la de una bomba atómica gigantesca. Los restos que salen de la superficie pueden impactar con la nave y hay que salir de allí de

inmediato. Se activa un protocolo de seguridad que pone en marcha los motores con la consecuencia de salir disparados en una dirección aleatoria gastando en ello todo el combustible que queda.

Cuando analicen la situación verán que están en una órbita elíptica muy excéntrica que les lleva lejos de Júpiter. Los cálculos muestran que cuando vuelvan a las cercanías del planeta habrán pasado 60 años!!! Además la radio ha sido destruida por algunos restos de la explosión y es imposible comunicar con Marte. La única solución es ponerse en hibernación profunda y rezar para que cuando vuelvan al cabo de 60 años alguien los detecte y sean capaces de resucitarlos.

#### LO SUCEDIDO EN REALIDAD

Hay un desfase en el tiempo entre el momento en que cayeron inconscientes y cuando se despertaron. Pero es muy difícil de averiguar ya que se han manipulado las horas de los ordenadores. Puede que con una tirada de percepción muy buena alguien se dé cuenta de que el sitio donde se despertaron no es exactamente el mismo en el que cayeron aturdidos. Pero en todo caso lo más probable es que se dé cuenta más tarde, cuando ya hayan salido del planeta y haya pasado el peligro. En realidad pasaron varias horas entre un momento y el otro (más o menos las horas que hayas tardado

en arbitrar el módulo del Dragón).

En ese tiempo el ordenador central ha sido trasladado a una base de los antiguos más oculta que la ciudad. Una que es imposible de detectar y donde pueden pasar desapercibidos de las posibles prospecciones humanas en el futuro. También por eso decidieron destruir su ciudad de forma absoluta para no dejar rastros.

Otra de sus acciones ha sido comunicarse con Ibi para obtener su colaboración. Después de un intenso diálogo y con la promesa de la supervivencia de los miembros de la tripulación, Ibi ha accedido a colaborar. De hecho es la única que lo recordará todo al principio del siguiente módulo y que conoce los detalles del plan. Por eso les comunica que la radio ha sido destruida totalmente cuando no es cierto.

La otra cosa que han tenido que hacer es mejorar el sistema de hibernación para que los humanos sean capaces de soportar el periodo de 60 años requerido. Evidentemente este tiempo no está tomado al azar y la órbita excéntrica de la nave tampoco. Es el tiempo necesario, según los cálculos de evolución de la tecnología humana, para que ésta pueda construir una nave capaz de llegar a Alfa Centauri, el lugar donde espera la nave de los Destructores y el próximo módulo.

