



HALLAZGO MARCIANO

Después de unos meses en la Luna, nuestros aguerridos personajes son enviados a Marte. Las malas lenguas dicen que sus jefes prefieren otros subordinados y se comenta que tienen algún enchufe en las altas esferas. Otros dicen que manejan información secreta y quizás ha habido alguna que otra trifulca con compañeros un poco envidiosos. Sea como fuere son asignados a la dotación del equipo de seguridad en la base Akagui 11.

UN LARGO VIAJE

El viaje hasta la base se realiza en el carguero Kujira, una enorme nave de 300 metros de largo y 20 puentes (algunos de los almacenes ocupan varios puentes, el más grande 10). La distancia media entre la Tierra y Marte es de unos 225 millones de Km. La velocidad que alcanzan las naves en Walküre asumo que es cerca de los 100.000 Km/h (actualmente la más veloz va a unos 58.000 Km/h). Eso quiere decir que recorren 100 millones de Km en unos 40 días. Para los 225 que asumimos es la distancia más normal para un momento cualquiera tenemos que el viaje tardará unos 90 días: 3 meses.

Los personajes son asignados al grupo de guardia. Lo que quiere decir que harán las guardias de la nave junto con unos pocos miembros de la tripulación. Pero a diferencia de ellos que pasan en animación suspendida la mayor parte del tiempo (solo hay un piloto y un ingeniero activos) ellos se mantendrán despiertos todo el viaje. Y la cosa es especialmente aburrida ya que sus obligaciones son triviales. Han de verificar el funcionamiento de varios sistemas y controladores diariamente siguiendo una pauta de control. Si ven que algo no cuadra han de avisar al ingeniero activo. Así durante todo el turno de guardia de seis horas (las naves hacen tres turnos de seis horas para un día de 18 horas: 6 horas de trabajo, 6 de descanso y 6 de sueño).

Para dar un poco de animación al viaje podemos hacer que ocurra un accidente, uno poco probable pero no imposible: el impacto con un meteorito. Cuando ya llevan 60+D20 días de viaje suena la alarma de la nave. Los radares han detectado un meteorito acercándose rápidamente en ruta de colisión. El piloto activo está en ese momento en su turno de sueño así que tarda un tiempo en llegar al puente. ¿Hay algún personaje que sepa de pilotaje en el grupo? Si es así podría tomar la iniciativa de intentar corregir el rumbo antes. Pero es una decisión muy arriesgada. Si algo falla será culpa suya.

El ordenador de control de la nave ya ha hecho una maniobra preliminar de seguridad para evitar un impacto directo. El problema es que los protocolos impiden que el desvío sea muy grande para evitar que la nave se desvíe tanto de su ruta que luego sea incapaz de corregir la trayectoria con el resultado de que no se podría entrar en la órbita de Marte. Y si no puede entrar en la órbita de Marte la nave quedaría perdida para siempre en el espacio. Cualquier intento de rescate sería fútil y morirían de inanición o falta de oxígeno.

Si un personaje capaz de hacer cálculos de trayectoria de nave (un científico, piloto de nave o ingeniero) llega antes que el piloto oficial puede intentar hacer una tirada. La dificultad es 20 pero cualquier valor por encima de 9 acumula un punto de bonificación por cada margen de 2 que supere el 9 para una tirada posterior. Una vez hechos los cálculos se puede aplicar la corrección activando los cohetes de maniobra de la forma adecuada o se puede intentar afinar el cálculo anterior. Pero el problema es que todo cálculo posterior tiene una dificultad aumentada en 1 punto debido al movimiento de aproximación del meteorito.

En cualquier momento se puede aplicar el resultado del cálculo efectuado sabiendo que si no se ha llegado a la dificultad requerida el meteorito alcanzará la nave aunque el impacto puede ser más o menos grave dependiendo de la diferencia por la que se falle. De todas formas el máximo número de intentos es de cinco antes de tener que aplicar obligatoriamente

el último resultado del cálculo y activar los cohetes de maniobra.

Si deciden esperar a la segunda tirada aparece el piloto oficial. Se hacen entonces dos tiradas (personaje y piloto) y se queda la mejor. Recuerda que si el personaje ha hecho los cálculos previos se puede aplicar la bonificación correspondiente a pasar de 9 la tirada en ambos. El piloto tiene Pilotaje a 5.

Si deciden esperar a la tercera tirada aparece el ingeniero que también puede tirar. El ingeniero tiene Ingeniería a 5. Se hacen tres tiradas (con las bonificaciones aplicadas) y se queda la mejor.

Si a la hora de aplicar la tirada no se llega a la dificultad de ese momento, el meteorito roza más o menos la nave dependiendo de la diferencia obtenida. Con el resultado consulta la siguiente lista:

- Se ha llegado o superado la dificultad: el meteorito es esquivado.
- Se ha fallado de 2: Daños leves de fácil reparación.
- Se ha fallado de 4: Daños considerables.
 - o Hay que hacer una tirada de reparación (la hace el ingeniero y puede ayudar cualquiera con una habilidad adecuada). Dificultad 12 (+1 por intento)
- Se ha fallado de 6: Daños graves.





o Dificultad 16 de reparación (+1 por intento)

- Se ha fallado de 8: Daños críticos.

o Dificultad 20 de reparación (+1 por intento)

Cada intento de reparación consume 3 días. El soporte vital se ha visto afectado por el impacto y el incremento del tiempo de viaje empeora su estado. Puedes ser descriptivo al respecto: la temperatura desciende a -20 bajo cero. El aire está enrarecido y se han de hacer tiradas para mantener la consciencia, etc.

La desviación de la ruta es proporcional al resultado de la tirada del cálculo aplicado para evitar el meteorito. Es decir, evitar el meteorito por mucho tiene como consecuencia desviarse mucho. Si, por ejemplo, se sacó 20 en la primera tirada y se aplicó la maniobra evitando así al meteorito, hay un incremento en el tiempo de vuelo de 20 días. Por otra parte, si el meteorito impacta, produce una desviación de la ruta que puede ser beneficiosa o perjudicial en el tiempo de viaje. Para determinar el efecto del impacto en el tiempo de viaje tira dos dados de seis de distinto color (uno negativo y otro positivo) y considera sólo la tirada mayor. Suma o resta su valor al resultado debido al cálculo anterior. El total son los días de retraso para llegar a Marte. En teoría habría un

valor a partir del cual ya no se puede corregir la trayectoria y quedarían como un pecio flotando a la deriva. Pero mejor no lleguemos a esos extremos de realismo o nos quedaremos sin grupo. Ten en cuenta que las reparaciones han de estar completadas antes de entrar en la órbita de marte.

LLEGADA A MARTE

La base japonesa en marte, Akagi 11, tiene una larga pista de aterrizaje dominada por una torre de control de altura considerable. Hay además varias pistas menores que acaban en ella de forma perpendicular formando como un peine. Más allá y comunicado por túneles, se alza la parte superficial de la base con los hangares, almacenes, depósitos de combustible y otros fluidos. Y un poco más apartado se hallan los campos de cultivo, protegidos por invernaderos adosados y que se extienden por varios cientos de metros. Pero la verdadera base está bajo tierra: una inmensa ciudad subterránea llamada Neo-Kioto. A diferencia de otras colonias marcianas que aprovecharon enormes cuevas subterráneas, la japonesa es una obra de ingeniería pura y dura. Eso hace que los elementos de protección contra la radiación que se desplegaron desde la superficie hasta la profundidad donde se construyeron los hábitats de Neo-Kioto, sean los mejores de todo Marte.

El cuartel de los jugadores se halla en un domo a 10 Km de la base. También aquí la mayor parte de la construcción está bajo tierra pero a menor escala. La profundidad a la que se haya la zona de hábitat es de sólo 20 metros y la protección contra la radiación no es tan buena. Una carretera subterránea sale desde los hangares del astropuerto y conduce hasta el acuartelamiento militar. Allí hay varias unidades del ejército imperial: dos batallones de la infantería de marina y una compañía de mechs. No hay unidades de las fuerzas especiales así que ellos son los únicos de esa rama.

Cuando salgan de la nave serán conducidos a la estación de autobuses del hangar donde un bus militar les estará esperando para llevarles a la base. A su llegada serán recibidos por la teniente Ishino, encargada de la formación de las nuevas tropas en el entorno marciano. Junto a ellos también llega un pelotón de soldados de infantería de marina. Los personajes de los jugadores, dado su entrenamiento previo en la luna, podrán evitar buena parte de la instrucción. Pero hay muchos elementos, como las tormentas de arena, las lluvias de nieve cristalizada y algunos peligros específicos de Marte en los que han de ser instruidos. Sin olvidar, claro está, su entrenamiento rutinario de combate.

Debido a pertenecer a una unidad que no tiene representación aquí y al trato especial al no participar en algunos cursos de instrucción, los personajes son vistos con envidia. Además la rivalidad natural entre distintas unidades no juega en su beneficio. Has de remarcar esta situación haciendo que las tensiones entre ellos y el resto de

soldados produzcan algunos incidentes menores.

NEO KIOTO

En algún momento los personajes tendrán su periodo de permiso y lo más lógico es que vayan a disfrutar de él a la ciudad subterránea de Neo Kioto. Para ir pueden utilizar los autobuses marcianos que se mueven por un complejo de carreteras subterráneas que comunican la base principal con las secundarias y el astropuerto.

La ciudad subterránea es un paradigma de la eficiencia en arquitectura. Varios ascensores y montacargas de gran tamaño descienden unos 100 metros desde el complejo de la superficie hasta alcanzar la ciudad subterránea. Los ascensores descienden entonces varios pisos, siguiendo la cara de un cilindro hueco de unos 25 metros de altura y 20 de diámetro, hasta llegar al nivel llamado "de calle" donde la base del cilindro hace las veces de plaza mayor. Por encima hay 6 niveles cuyos pasillos dan al cilindro en amplias balconadas. Un entramado de túneles se extiende horizontalmente en cada nivel formando una cuadrícula a su alrededor. Hay cuatro calles salientes de la plaza en el nivel de calle. Son muy anchas, de unos 6 metros, y salen de la plaza en las direcciones Norte, Sur, Este y Oeste. Por su parte central avanzan tranvías eléctricos en ambos sentidos (el único tipo de vehículo permitido en la ciudad). Un trayecto en tranvía para ir de un extremo al otro tan solo dura unos 30 minutos y tiene entre 4 y 6 paradas a cada lado de la plaza.





La altura de los túneles del nivel central es de 6 metros, mucho mayor que los demás de tan solo 3 metros y su anchura es de unos 4 metros. Se corresponde con lo que sería la calle. Allí están las tiendas, comercios, centros de recreo, cines, restaurantes, etc. Enormes anuncios de propaganda comercial y estatal iluminan las ya de por sí iluminadas aceras y todo tiene un ambiente casi festivo. La estratificación de la sociedad se muestra también aquí ya que los niveles superiores corresponden a las clases sociales más elevadas. A medida que se asciende por los niveles superiores éstos van haciéndose más lujosos y su acceso, realizado mediante ascensores especiales, es cada vez más restringido. El primer nivel se dedica a las viviendas del personal de clase media, el segundo a técnicos de cierto rango y funcionarios, el tercero a ejecutivos de segundo orden y oficiales del ejército, el cuarto a altos ejecutivos y mandos del ejército, el quinto a los jefes de las empresas y altos mandos del ejército y el sexto al gobernador de la colonia.

encontramos otro mundo que coexiste con el anterior. Aquí no hay una plaza central y calles cuadrículadas. No hay anuncios de neón y luces brillantes. Los túneles son estrechos, de 2 metros de altura, y se extienden en un entramado laberíntico y desigual donde los niveles se entremezclan con escaleras de altura variable. Apenas hay ascensores y cuando los hay son más bien montacargas. En los 6 niveles de este submundo la profundidad se corresponde con la pobreza de la gente que los habita. Son progresivamente más sucios y faltos de mantenimiento hasta llegar al nivel inferior que se dedica a los servicios: conducción de agua, generadores, cloacas, sistemas de depuración, etc. Uno podría pensar que hay pocos motivos para ir a estas zonas y que los pasillos deberían estar desiertos, sin embargo la gente se agolpa en ellos y el tránsito se hace difícil. Es aquí donde se puede encontrar el mercado negro. Si alguien quiere alguna cosa mínimamente ilegal tendrá que ir a los mercadillos que se extienden a lo largo de estos pasillos infectos y poco iluminados.

Por debajo del nivel de calle

En el nivel inferior el gremio de

operadores de mantenimiento ejerce un férreo control sobre su territorio y es interesante estar a buenas con ellos si uno es amante de lo prohibido. Los negocios más clandestinos, los que requieren tener alejados a las fuerzas del orden, tienen lugar aquí. Bajo la vigilancia de los Yakuza y la aquiescencia del gremio que recibe su comisión.

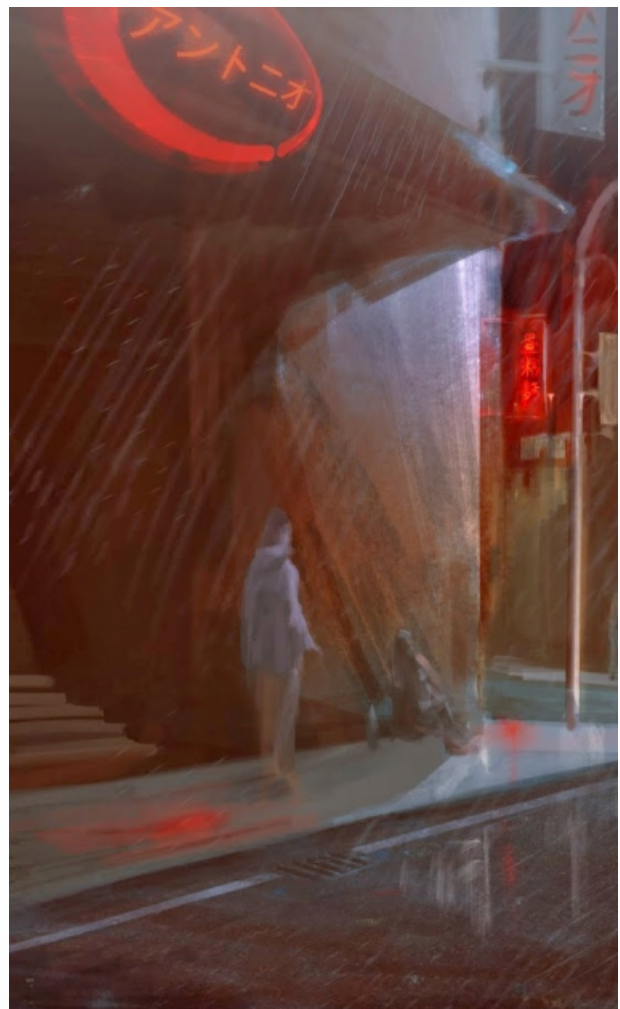
EL NIVEL DE CALLE DE NEO KIOTO

Los autobuses entran en la ciudad por el nivel intermedio, el llamado "nivel de calle", donde tienen sus terminales en el extremo enfocado hacia el astropuerto. Desde allí los personajes entrarán en la ciudad accediendo al extrarradio. Un tranvía les podrá llevar al centro en cuestión de minutos. Allí podrán admirar la magnífica plaza central que tiene un estanque central con una estatua de un héroe japonés de la segunda guerra mundial rodeado de un parque con algunos árboles. Al lado de la parada hay un cartel anunciando las atracciones más importantes:

- Ares-Afrodita: La discoteca más elegante y exclusiva de Marte. Seguro que no es de su tipo pero puede ser interesante entrar si les deja pasar el gorila de la entrada. Podrías poner por aquí a la nieta del emperador que fue rescatada en el módulo 3 si te interesa. Pero en esta ocasión hay varios miembros de la guardia imperial disimulados controlando la situación.
- El Domo: Es una atracción consistente en un cilindro de 10 m de diámetro y 15 de altura con una zona circular central que contiene una red en su base. Grandes ventiladores dan un impulso vertical hacia arriba. Se viste un traje especial que semeja al de las ardillas voladoras pero de un material fino y elástico que permite aumentar la fuerza de suspensión. Así se puede volar más o menos abriendo o cerrando los brazos extendidos. Todo ello favorecido por la menor gravedad. Se salta desde un balcón situado a mitad de altura. Si se cae esta la red desde la que se puede acceder a una pequeña puerta lateral para salir.
- Deimos Club: Uno de los bares de moda. El ambiente es exclusivo y suele haber gente de la alta sociedad marciana. Los guardias

de seguridad de la entrada es raro que dejen pasar a los personajes jugadores. También aquí puede estar la nieta del Emperador.

- Fobos Club: Es la antítesis del Deimos Club. Aquí se reúne la gente normal, de clase media tirando a baja. La música está un poco alta para ser sólo un bar musical y no una discoteca.
- Géiser: Es un conjunto de montañas rusas que aprovechan la baja gravedad marciana para dar espectacularidad a sus cabriolas. Hay tres: la "White Horse", con aceleraciones contenidas y adecuada para todos los públicos. La "Eagle", sólo para adultos sin problemas cardíacos y que tiene aceleraciones de hasta 10g y La "Red Dragon", para los más osados, donde has de firmar un papel de conformidad antes de acceder. En esta última la aceleración llega en sus puntos más intensos a 15g (Tirada de Vigor de dificultad 15 para no perder la consciencia durante algunos segundos).



- Kabukicho: Zona “roja” pero elegante controlada por la Yakuza. Aquí se puede encontrar damas de compañía o prostitución de alto standing al servicio de las clases pudientes y los altos oficiales. Las autoridades miran hacia otro lado y pretenden que tan solo son bares musicales normales. Nunca hay redadas.
- Koryu: Es un centro de combates marciales de todo tipo: Kendo, Judo, Aikido, Karate, etc. Hay espectáculos diarios donde los aspirantes se van enfrentando para ascender en el ranking y conseguir ser dignos de participar en el Gran Combate que se realiza una vez al año. Allí podrán enfrentarse al campeón de Marte de su especialidad. Para participar hay que estar federado y previamente hay que pasar un examen donde se da la clasificación correspondiente. Puedes hacer que se encuentren con uno de los monjes del módulo 2 si te interesa.
- Monte Olimpo: Otra discoteca pero ésta de ambiente. Suelen haber temáticas relacionadas con la mitología griega y japonesa. La entrada esta poco controlada.
- Red Sands: Esta discoteca es de música house y electrónica. Los decibelios atacan los oídos con fuerza y el nivel de alcohol de las bebidas supera los límites habituales. No pidas mucha calidad aquí, te miraran raro. Oscuridad, niebla, luces azuladas e iridiscentes que permiten los juegos escabrosos. Es sin duda un sitio adecuado para los personajes y de hecho hay muchos militares de bajo rango desbravando sus frustraciones aquí.
- Shinjuku: Es la zona comercial más importante. Aquí se hayan las mayores tiendas de electrónica, electrodomésticos, informática, mobiliario, etc.
- Shujin: Es un teatro modernista donde las obras se representan introduciendo juegos de colores y aromas. Se interpretan obras de teatro, musicales, sinfonías, óperas, etc. Son remarcables las obras de Noh y Kabuki, teatro tradicional japonés, que aquí son aderezadas con toda clase de efectos

visuales y sonoros. Un ejemplo de nombre de pieza puede ser: Yuzuru (la grulla del crepúsculo). Podrías poner aquí a uno de los monjes del módulo 2 que ahora se dedica al teatro si te interesa.

- Xanthe: Es el cine principal de la colonia, con un aforo de 340 personas. Los cines son bastante abundantes y no todos están en el nivel de calle. Existen algunos semi clandestinos en los niveles inferiores dedicados principalmente al cine porno.

EL SUBURBIO DE LOS NIVELES INFERIORES

Si buscan un poco, preguntando a la gente en los bares o discotecas, podrán saber que hay tugurios peligrosos pero interesantes en los niveles inferiores. Aquí presento unos cuantos, todos ellos controlados por la Yakuza:

- Red Ring: Es un club de lucha que hace espectáculos todos los días. Es clandestino pero tolerado por las autoridades aunque siempre existe el peligro de las redadas. Para que les permitan la entrada primero han de ganarse la confianza de algún miembro que pueden encontrar en los bares o discotecas cutres de los niveles inferiores. Un combate dura entre 10 y 15 minutos y antes de empezar se hacen apuestas. Suele haber unos 12 combates por sesión. Para participar en un combate sólo hay que decírselo al encargado. Éste te emparejara con el siguiente en la lista de combates (hay un 50% de que quede desparejo y entonces habrá que esperar a la siguiente sesión). Te hacen salir al ring y te presentan con el nombre artístico que hayas elegido. En la lucha vale todo (menos las armas). Si ganan recibirán una comisión de lo recaudado. También aquí puedes hacer que se encuentren con uno de los monjes del módulo 2 que ha venido a menos.
- Yamishi: Es el mercado negro. No está nunca en el mismo sitio y habrían de preguntar para saber dónde se halla en ese momento aunque será en los niveles inferiores más profundos. Se extiende por varios pasillos y alguna zona de intersección relativamente amplia. Aquí se puede encontrar de todo pero particularmente se puede encontrar lo ilegal: drogas, armas, objetos robados,



etc. La prostitución callejera es abundante y hay que vigilar con los carteristas, trileros, embaucadores, estafadores y gente de la peor ralea. Y también con las redadas, claro, aunque no son muy frecuentes. A la policía le disgusta meterse en estos suburbios. Si quieren algo realmente especial tendrán que negociar directamente con la Yakuza. Y para ello habrán de acceder al nivel -6 que está controlado por el gremio de operadores de mantenimiento (chicos rudos con malas pulgas).

- Yoshiwara: Es el "barrio rojo" de los niveles inferiores. Bares de mala muerte y oscuros tugurios con chicas casi desnudas (o totalmente desnudas) haciendo el baile de barra pueblan los estrechos pasillos de esta zona del nivel -3. Aquí se puede encontrar información al respecto del Red Ring y del Yamishi. La prostitución es barata aunque no de calidad pero al menos hay locales dedicados a ello. Las redadas no son frecuentes pero pueden suceder en el peor momento.

La intención es que vivan el ambiente de Neo Kioto y a lo mejor se metan en algún lío. Puede ser que al ser ellos de las fuerzas especiales un grupo de marines se les ponga chulos y la cosa acabe en una pelea. O puede que su pasión por las cosas ilegales les haga ponerse en mala situación. Si eso sucede la policía militar aparecerá y si puedes hacer que sean arrestados sería lo adecuado. Si la arman gorda recuerda que hay cámaras que

de forma disimulada controlan el nivel de calle. Y siempre existe la posibilidad de que salgan en alguna grabación amateur de alguien que sí cayó en una redada policial.

Al volver a la base después del permiso serán enviados a una estación que la compañía Hotaru tiene en los riscos Coprates, la Estación minera y de Investigación Asuka, en respuesta a una petición de ayuda que el jefe de la estación ha hecho recientemente. Serán enviados allí para reforzar la seguridad de la base.

UNA PETICIÓN DE JUSTICIA

Chihiro Yashiro es una joven y bella geóloga que trabaja en los laboratorios de investigación que la universidad de Tokio tiene en Marte. Su trabajo consiste en investigar las posibilidades de vida marciana. Su novio, el doctor Khageshi, también geólogo, trabajaba en la estación Asuka, a 500 Km al sur, en el Coprates Chasma, como analista de control de calidad. Hasta que sufrió un accidente hace cosa de una semana en el que murió. La chica está convencida de que alguien lo asesinó para evitar que divulgara una información importante para la ciencia pero que iría en contra de las prioridades de la Hotaru. Tiene algunos mensajes que le envió Khageshi explicando sus hallazgos en la búsqueda de vida marciana. En concreto explicando el descubrimiento de una cueva donde las posibilidades de vida eran superiores a lo normal. Ha averiguado por

sus contactos en el ejército (un oficial que la quiere aunque no es muy correspondido) que los personajes de los jugadores van a ser enviados a la estación para reforzar la seguridad y ha decidido contactar con ellos para explicarles el caso y pedir su ayuda. Quiere encontrar al asesino y que se haga justicia.

Chihiro intentará que su encuentro con los personajes parezca casual y no tiene reparo en intentar seducir a alguno. Una estrategia es aparecer triste y abatida para que sean ellos los que se interesen por ella y entonces explicarles poco a poco la muerte de su novio y sus sospechas. El hecho es que los jugadores aún no sabrán cuando se encuentren con ella que han sido elegidos para reforzar la seguridad de la base. Cuando se enteren ya habrán regresado a la base militar y puede que sospechen.

EL INSPECTOR HAN SICHI

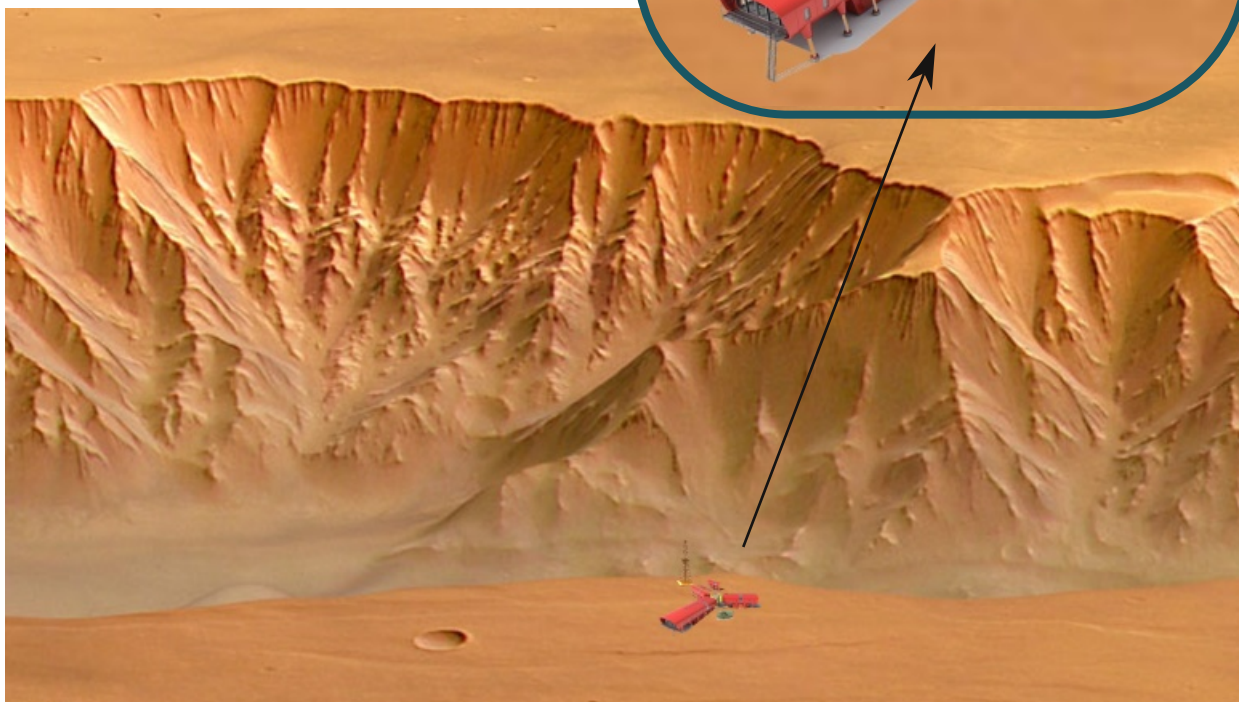
La muerte de Khageshi fue notificada a las autoridades como accidente. En principio no había ningún indicio que hiciera sospechar de lo contrario pero el inspector Han Sichi, de la prefectura de Neo Kyoto, pidió que se le enviara el informe forense. Y más tarde pidió que se le enviara el cuerpo a lo que la Hotaru respondió que lamentablemente había sido incinerado ya según el deseo del finado, expresado en su testamento. Además empleó sus influencias para que el inspector

abandonara el caso. Un caso que de hecho no existía. Todo ello incrementó aún más las sospechas de Han pero tenía las manos atadas así que tuvo que ceder.

Sin embargo un amigo suyo, oficial en la base militar, le comentó que iban a enviar un equipo de seguridad a la estación como refuerzo. Han decidió que era su última oportunidad así que va a vigilar a los personajes jugadores. Su plan es ayudarles si se meten en un lío o hacerse su amigo de alguna manera. Entonces les comentará sus sospechas sobre la muerte de Khageshi y les pedirá que le avisen si encuentran algo.

LA ESTACIÓN ASUKA

El Coprates Chasma es un enorme cañón que discurre unos 900 Km de Este a Oeste a través del Valle Marineris. La estación Asuka está en la meseta Ophir, en la cara norte del risco, a unos 500 Km al sur





de la colonia Akagi. Está situada cerca del borde del precipicio cuya profundidad en esa zona es de unos 4 Km y la anchura del valle inferior de unos 20. Varios vehículos de carga, gigantescos camiones herméticamente cerrados de 5 m de altura por 20 de largo, transportan el material extraído desde aquí hasta la colonia donde es procesado. Una gran torre, justo en el límite, contiene el gran ascensor / montacargas que baja, siguiendo la pared del precipicio, donde hace paradas en las plataformas de excavación. Hay un total de 20 plataformas hasta llegar al fondo donde hay un pequeño hábitat para los obreros y algunos vehículos pequeños usados para la exploración del valle.

La estación Asuka se construyó como una colaboración entre la universidad de Tokio y la Hotaru. Además de sus funciones rutinarias de minería tendría la de investigar los posibles yacimientos de minerales y agua, haciendo especial hincapié en los hallazgos de vida primitiva que se pudieran encontrar. Pero en la práctica está controlada casi en su totalidad por la Hotaru y se dedica a la extracción de una veta de ricos minerales que fueron descubiertos en los exámenes preliminares. Cuando se descubrieron la compañía se inventó la excusa de la investigación por dos motivos: uno el recibir las importantes subvenciones que el gobierno japonés dedica a este concepto y otro evitar que otras compañías mineras conocieran la existencia de esta importante veta. Esto último toma crucial importancia dada la situación de la veta, ya que está localizada en la frontera

acordada entre las zonas de influencia nipona y aliada.

Adjunto un organigrama de la empresa que gestiona la estación. En total trabajan 34 personas. Los 21 obreros de la parte industrial trabajan en turnos de 6 horas por lo que en un momento dado hay 7 trabajando, 7 de tiempo libre y 7 descansando. Hay bastantes personajes cuya descripción detallada se puede encontrar en el apéndice de "Dramatis Personae" al final del módulo.

Los problemas empezaron cuando el geólogo del equipo, el doctor Khageshi, que depende a medias de la Hotaru y la universidad, encontró en la base del risco, a unos 10 Km al Oeste de la estación, la entrada a una enorme cueva que se adentraba en las profundidades. Los primeros hallazgos fueron prometedores: había abundante agua en forma de hielo e incluso el porcentaje de oxígeno era superior a las trazas habituales de la atmósfera marciana. Seguía siendo minúsculo, claro está, pero la cosa era muy interesante. Debido a eso el doctor Khageshi hizo un informe preliminar que envió al gerente de la base, Shoji Isshiki. Éste, influenciado por el director industrial, Yoshi Paghomash, decidió archivar el informe como "no concluyente" y le dijo a Khageshi que se centrara en sus funciones de control de calidad y que no perdiera el tiempo en tonterías. Evidentemente Khageshi no se lo tomó bien y eso fue observado por Paghomash. Éste decidió que Khageshi tenía que ser vigilado pero no

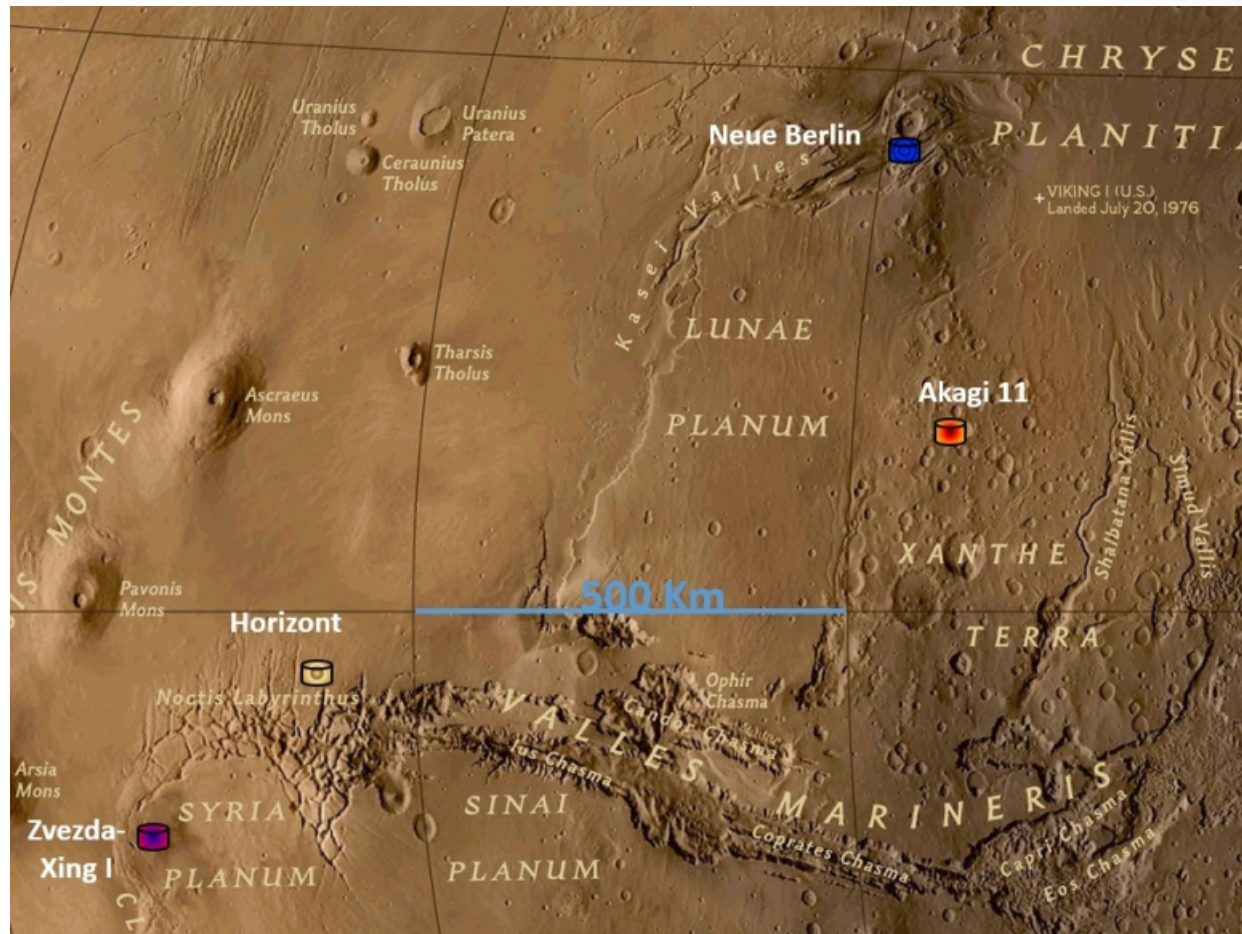
podía confiar en el gerente para hacer maniobras turbias ya que es una persona muy honorable. Así que, saltándose a su jefe, explicó la situación a los jerarcas de la Hotaru en la central y les pidió que le enviaran a un agente de la Atharashi. Había que impedir que Khageshi informara de algo que pudiera estropear las extracciones de mineral. Cuando llegó el agente lo hizo bajo la tapadera de un técnico de reconocimiento del terreno, supuestamente llamado Tukaya Mato que, gracias a sus deberes de exploración, tenía mucha libertad de movimiento y podría espiar con discreción los movimientos de Khageshi.

Khageshi no podía ir de forma oficial a la cueva así que fue en su tiempo libre y sin permiso usando un pequeño vehículo, saltándose los protocolos de seguridad de la empresa. Sin saberlo, estaba siendo vigilado a distancia por Tukaya. Hizo varios viajes descubriendo mayores y mejores indicios de vida. De todo ello fue informando en secreto vía e-mail cifrado a Chihiro Yashiro, su amada. Fue profundizando en la cueva hasta que al final llegó a una zona de la caverna en la que había restos de una

cultura antigua. ¡Era el descubrimiento del siglo!

Cuando salió de la caverna su estado de excitación no pasó desapercibido a Tukaya que preparó un encuentro aparentemente casual cuando éste regresaba de la cueva. De forma amistosa le preguntó si había encontrado algo y el confiado Khageshi le dijo que sí, que ahora no tendrían más remedio que hacerle caso. El mundo temblaría ante la noticia de una civilización anterior en Marte. Tukaya entendió que había que parar a Khageshi usando cualquier medio que fuera necesario y que no tenía mucho tiempo así que lo mató allí mismo rompiendo su traje y sujetándole mientras moría. Cogió todos los datos, colocó el cadáver dentro del vehículo y lo envió a gran velocidad contra la pared del precipicio donde se estrelló de forma violenta. Luego borró las huellas lo mejor que pudo.

La ausencia de Khageshi se notó al cabo de unas horas y se organizó su búsqueda. Los pocos que sabían o sospechaban de sus continuas excursiones



no autorizadas se temían que hubiera sufrido un accidente en la cueva. Al final encontraron su cuerpo y lo llevaron a la enfermería de la base para su autopsia. Las pruebas preliminares apuntaban a la teoría de un accidente. Posiblemente sufriera una desorientación debido a alguna tormenta de arena local y su aparato se estrelló contra las rocas del risco. El doctor Kashikuro sin embargo tenía sus dudas. La autopsia revelaba que la causa de la muerte había sido la asfixia debido a una rotura del traje que podía explicarse por el impacto. Pero la sangre que se encontró congelada en su ropa no se correspondía con la de alguien que estuviera vivo en ese momento. Tukaya le hizo una visita recomendándole por su salud que no indagara más en el caso y éste, atemorizado, no incluyó sus dudas en el informe final que presentó.

ACCIDENTES EN LA ESTACIÓN

Por otra parte y sin que tenga nada que ver con lo anterior, uno de los técnicos de mantenimiento de la base, Aichi Tijhode, esta resentido con la compañía y sobre todo con su jefe, el jefe de mantenimiento, Aghi Jhomanu, el cual es un tirano al que le gusta abusar de su poder y poner en situaciones comprometidas a sus subordinados acusándoles de incompetencia. Por ello consiguió el plan de revisiones de Jhomanu para el trimestre en curso robándolo de su habitación y se ha dedicado en los últimos

meses a sabotear los aparatos e instalaciones justo antes de la revisión de su jefe (que es un negado como técnico) para que se estropearan o causaran un accidente. Así las culpas tendrían que recaer a la larga en la gestión de su jefe. Al principio eran pequeños accidentes, cosas sin importancia. Pero a medida que ganaba confianza se fue envalentonando y los dos últimos accidentes se saldaron con varios heridos, uno de ellos grave. Su próximo intento será atentar directamente contra la vida de Jhomanu, aprovechando alguna visita de inspección. Las sospechas de sabotaje junto con la extraña muerte de Khageshi es lo que ha motivado al gerente de la estación a pedir más seguridad.

ANTES DE LA LLEGADA

Una vez eliminado Khageshi, Tukaya fue a informar a Paghomash enseñándole de paso los datos robados. Paghomash se mostró contrariado por la muerte de Khageshi aunque entendió la necesidad. Y cuando estudió los datos que Khageshi había conseguido vio que aquello era una bomba. Era algo magnífico pero que tenía que ser bien gestionado. Una información así no podía darse de cualquier manera porque entonces todo el mundo podría tener acceso. Además la cueva estaba situada en la zona aliada. Había de ser muy prudente y guardad el secreto de momento. Lo mejor era estudiarla y analizarla por personas de total confianza y, una vez adquirido todo lo que fuera importante y bien expurgada de lo valioso, se podían dar los restos al mundo.

Lo primero fue informar directamente a la central (al gerente no, ya que éste no entendería sus puntos de vista, era demasiado honorable). Éstos coincidieron con él y decidieron que antes de dar la noticia al público debía estudiarse discretamente el hallazgo. Más tarde se descubriría de forma accidental después de que Japón reivindicara la zona a cambio de algunas concesiones menores con alguna elaborada excusa. Y también entendieron que era mejor dejar al noble Shoji fuera del asunto. El problema es que no había nadie en la estación en que se pudiera confiar y Paghomash no es un científico. Así que la Hotaru decidió enviar a uno de sus investigadores más destacados, el eminente Dr. Aisho Minamoto que, aunque buena persona, comprendería las necesidades del



secreto. Así que lo enviaron como sustituto del fenecido Khageshi y, para justificar que alguien de su nivel se rebajara a funciones menores, arguyeron que se necesitaba un sustituto con urgencia y que la medida sólo era temporal. Cualquiera que entienda la importancia de Minamoto, no solo como científico sino también por pertenecer a uno de los principales clanes del Japón, verá que esa explicación no es plausible.

LA LLEGADA

Los personajes van a la estación en un aerobús marciano. Con ellos viaja el sustituto de Khageshi, el Dr. Minamoto pero que se presenta a los personajes como el Dr. Aisho. Los personajes pueden hacer una tirada de idea (yo he incluido esa habilidad en el juego) para darse cuenta de que eso suele ser un nombre y no un apellido. Y no es normal que alguien use su nombre en vez de su apellido al presentarse. Sería una descortesía preguntarle al respecto y lo más educado es no decir nada pero si se lo comentan el responderá un tanto molesto que está acostumbrado a esa forma de tratamiento y que lo prefiere así. Por lo demás parece un viejecito amable y simpático (ver Dramatis Personae).

Pero el misterio al respecto durará poco porque al llegar a la estación y una vez han sido conducidos a su interior, aparecerá el gerente, Shoji Isshiki, que realizará un saludo formal y total arrodillándose frente a Minamoto, poniendo la cabeza a la altura del suelo y mencionando las palabras rituales de saludo a un superior de la clase más alta (mencionando el apellido Minamoto). Minamoto parecerá sorprendido al principio pero resignado luego y contestará al saludo de la forma ritual que corresponde. Y luego añadirá que durante su estancia se supriman los respetos debidos a su persona. Y lo hará con la entonación formal de una orden (que es una forma especial de hablar o entonar las palabras usada por los jerarcas japoneses). Después de eso, Shoji se levantará y le tratará con respeto pero de forma normal, haciendo las preguntas habituales cómo si le ha ido bien el viaje, etc. Le acompañará personalmente a sus habitaciones y se mostrará encantado de enseñarle la estación más tarde.

Los personajes tienen un recibimiento más normal. El Jefe Industrial,

Paghomash, les recibirá y encargará al Jefe de Turno que les acompañe a la habitación que han habilitado para ellos (una comunal capaz para 8 personas). Les dice que cuando estén instalados vayan a la sala de reuniones donde él y el Jefe de mantenimiento les explicarán las sospechas que tienen de sabotaje.

LA REUNIÓN

Durante la reunión les irán explicando los casos que han detectado y sus sospechas. Todos son accidentes que podrían tener un motivo normal relacionado con una acción inadecuada. Si alguien con alguna capacidad técnica estudia los informes se dará cuenta con una tirada de dificultad 12 de que antes del accidente todos los sistemas habían sido supervisados directamente por el Jefe de Mantenimiento, Jhomanu. Si lo mencionan éste se pondrá rojo de cólera y responderá de malas maneras. Comentaré que tiene a una banda de inútiles bajo sus órdenes y que no es extraño que aparezca su marca de supervisión porque se ve obligado a hacerlo en todos los casos. Si más tarde verifican esa información verán que es ridículamente falsa ya que apenas hace inspecciones. De hecho si algún personaje es técnico podrá ver que Jhomanu es un negado total.

Las preguntas al respecto del accidente de Khageshi son contestadas rápidamente por Paghomash diciendo que no tienen ninguna relación. El caso está claro, no había ningún elemento defectuoso en el vehículo y el traje se rompió debido a un elemento cortante. Seguramente por la rasgadura contra alguna parte del vehículo (que no se ha podido determinar). El Dr. Kashikuro hizo la autopsia y no encontró nada raro. La causa de la muerte fue por asfixia, el golpe en sí mismo sólo causó traumatismos graves pero no mortales.

Al finalizar la reunión les darán un dossier con los informes y las fichas de personal. Allí están las fichas detalladas de todo el mundo menos de Tukaya. Si se encuentran con él más tarde verán que no está en el dossier que les han dado. Si preguntan les dirán que no pertenece a la estación propiamente dicha sino a la central y que ha llegado recientemente, hace cosa de un mes, para una labor de prospección rutinaria de la zona. Los personajes quedan

libres para investigar los lugares de los accidentes y hablar con las personas. También les dan carta blanca para mejorar la seguridad de la estación como crean conveniente siempre y cuando no vaya en contra de la productividad.

LA COMIDA

Después de la reunión, uno de los personajes, el que sea considerado como jefe del grupo, es invitado por el gerente a la comida que celebra en honor de Minamoto y los jefes de la estación: el director industrial, Paghomash, el jefe de logística, Matema Koko y el médico, Kasikhuro. Los jefes de turno y el de mantenimiento, Jhomanu, no son invitados (ya ha invitado a Paghomash como su representante).

Para la comida Isshiki ha encargado un servicio especial de catering a la colonia. Y se sirve sake de su reserva personal que es de primera calidad. El personaje elegido tiene la oportunidad de interactuar con ellos y disfrutar de la velada.

El resto de personajes pueden ir a la cantina de la estación donde encontrarán a los operarios del turno de trabajo y de descanso (los del tercer turno están durmiendo) junto con los jefes de turno respectivos. Además de 4 de los 6 empleados de mantenimiento. Jhomanu no estará aquí ya que prefiere comer en su

habitación. Pueden hablar con ellos al respecto de los accidentes o de cualquier otro tema. En general son muy respetuosos y amables y contestarán a las preguntas lo mejor que puedan. Tihjode estará allí y se mostrará muy colaborador.

También estará allí Tukaya que se presentará a los personajes directamente. Su actitud es amistosa aunque no puede dejar entrever que es una persona dura.

LA INVESTIGACIÓN DE LOS "ACCIDENTES".

Pongo un detalle de los dos últimos accidentes que además son los más importantes.

- Hace 6 días. Una explosión en el compresor que da fuerza a los martillos neumáticos utilizados en la extracción de mineral del nivel de extracción 14. La explosión causó heridos leves a dos trabajadores que estaban cerca. Si examinan el informe verán que el accidente fue debido a una válvula mal colocada que produjo un aumento de presión. La inspección de Jhomanu debería haber detectado el problema porque es algo muy visible.
- Hace 3 días. La abertura indebida de la puerta de la cámara de descompresión del nivel de extracción 20 (el inferior). El procedimiento normal para entrar desde



el exterior consiste en abrir la puerta externa cuando la cámara está a presión marciana. Entrar y cerrar la puerta externa. Subir la presión a normal y luego abrir la puerta interior. En este caso cuando se acciono el interruptor para abrir la puerta interior lo que pasó es que se abrió la exterior. La persona que la estaba usando salió despedida hacia fuera con la mala fortuna de que ya se había sacado el casco (contraviniendo las normas de seguridad). Apenas pudo volvérselo a poner y sufrió una descompresión que casi lo mata. Fue enviado a la colonia para su tratamiento. Al examinar el informe verán que la inspección de Jhomanu debería haber visto el problema ya que simplemente la conexión estaba invertida.

Si buscan por algún técnico de mantenimiento Tjihode se hace el encontradizo. Éste les responderá a las preguntas de forma eficiente aunque intentará comunicar de forma disimulada la absoluta inutilidad de su jefe.

Si preguntan a Jhomanu éste les responderá con prepotencia y malas maneras. Les dirá que no tiene tiempo que perder en tonterías y que si no saben hacer su trabajo no es asunto suyo. Pero si le presionan o usan la violencia aparecerá el cobarde que en realidad es. Llegará al extremo de llorar y suplicar que no le hagan daño. Entonces responderá a todas sus preguntas lo mejor que pueda (que no es mucho). A partir de ese momento intentará esquivar a los personajes. y no saldrá de su habitación si no es necesario.

Si van a ver al Dr. Kashikuro, éste estará un poco nervioso por las preguntas al respecto de la muerte de Khageshi. Si lo presionan bastante acabará confesando que tenía algunas dudas. No se explicaba la cantidad minúscula de sangre con los traumatismos que tenía el cuerpo a menos que éste ya estuviera muerto cuando se estrelló. Pero no dirá directamente que recibió amenazas de Tuyaka. Dirá que le pareció algo sin importancia en ese momento pero que más tarde, cuando ya había hecho el informe, lo estuvo pensando. Si es presionado a fondo acabará confesando que Tuyaka le amenazó para silenciar esa parte.

El plan de Paghomash es que Tukaya acompañe al doctor Minamoto hacia la cueva descubierta por Khageshi. Para ello han de esperar un poco ya que antes Isshiki quiere mostrarle personalmente las instalaciones y agasajarle en la comida. Después de la comida Tukaya se lo lleva con la excusa de mostrarle el valle. Lo lógico, si van a alejarse, es que uno o varios de los soldados que han venido a mejorar la seguridad les acompañen. Pero por ello mismo Tukaya omite declarar sus intenciones y en principio sólo parece que vayan a inspeccionar la zona al lado del habitáculo del nivel inferior del risco. Cuando toman el vehículo para llegar a la cueva lo hacen de forma disimulada y su ausencia no es detectada sino al cabo de varias horas. Evidentemente Paghomash está informado de todo y se mantiene en comunicación permanente con Tukaya aunque si es preguntado por la ausencia de Minamoto declarará que no sabe nada al respecto. Su intención es hacer pasar la cosa por un capricho repentino de Minamoto ante el cual Tukaya no pudo sino satisfacerle.

En la cueva Tukaya conduce a Minamoto hacia las ruinas antiguas siguiendo las indicaciones del diario de Khageshi. Allí bajan del vehículo para entrar a pie en la cueva. A medida que se adentran en el interior de la roca se va perdiendo la comunicación por radio hasta que al final ésta es imposible. Una vez en la zona de ruinas Minamoto queda extasiado ante lo que contempla y muy exaltado empieza a inspeccionar e investigar. Se trata de una caverna inmensa con lo que parecen varios vehículos, ahora difícilmente reconocibles, y depósitos vacíos. Sus estructuras son de algún tipo de acero inoxidable pero está parcialmente evaporado y el que queda está deformado por la acción de la gravedad durante un millón de años. En algunos casos sólo queda una masa amorfa de metal aplastada contra el suelo.

En la pared del fondo hay un inmenso portón de un metal desconocido, mucho más resistente, y una especie de consola al lado del mismo material. Minamoto se pone a estudiar los aparatos y sus manipulaciones ponen en funcionamiento un antiguo sistema de seguridad que activa un robot de combate. Hay que tener en cuenta que han pasado un millón de años y, aunque la erosión

y desgaste debido a fenómenos naturales es mínima, después de ese enorme lapso de tiempo, la funcionalidad de la maquinaria perteneciente a la civilización que fue destruida por los destructores no es muy buena. De hecho su nivel tecnológico es superior al actual humano pero en tan solo unos cientos de años. Algo insignificante comparado con el nivel alcanzado por los destructores.

Ante la aparición del robot que es una enorme máquina de metal desconocido con forma vagamente humanoide de 3 metros de una altura, Tukaya reacciona de forma violenta y dispara una ráfaga contra él. El robot responde con un rayo de plasma de máxima magnitud que desintegra a Tukaya. El doctor queda paralizado por el miedo y el robot lo clasifica de inofensivo. Entonces decide capturarlo para que sea inspeccionado por sus amos. Aunque esos amos murieron hace un millón de años eso no importa a su fría lógica que sigue instrucciones pre-programadas. Así que Minamoto acaba en una de las celdas del complejo donde puede quitarse el casco si quiere porque se activa de forma automática el suministro de aire. El tanto por ciento de oxígeno es el adecuado para los humanos aunque la presión atmosférica queda bastante por debajo de la media terrestre, parecida a la que hay en el Everest. Esto puede provocar alguna molestia pero es soportable.

EL SIGUIENTE SABOTAJE DE TIHJODE

Por la mañana de ese día, antes de la llegada de los jugadores, Tihjode preparó el siguiente accidente siguiendo el plan de revisiones de Jhomanu. En este caso fue una de las dos tanquetas de exploración que están en el hangar que da al fondo del cañón. El sabotaje fue sencillo: consistió en desgastar el cable de la dirección para que se rompiera a la mínima y cambiar los discos de freno por otros muy utilizados para que fueran prácticamente inútiles.

Jhomanu hizo su "revisión" habitual, es decir, las miró por encima y marcó la cosa como revisada. Evidentemente no vio el sabotaje. Eso fue justo antes de ir a la reunión con los jugadores. Cuando Tukaya cogió la tanqueta para ir a la cueva con Minamoto escogió la que no estaba saboteada (exigencias del guion).

Cuando se produce la alarma por la ausencia de Minamoto, Tihjode tiene una idea. Ya tenía preparado un programa modulador de voz para imitar la de Isshiki y lo utiliza para dar una orden tajante a Jhomanu. Le ordena acompañar personalmente al equipo de búsqueda sin que le acompañe ningún técnico más. Si pregunta le dirá que no le corresponde hacer preguntas (en tono enfadado). Jhomanu deducirá que su competencia ha sido cuestionada (lo cual es muy probable) y que Isshiki lo está poniendo a prueba.



OPERACIÓN DE BÚSQUEDA

Cuando llega la hora de cenar, unas 6 horas después de la partida de Minamoto, su ausencia es detectada e Isshiki pone a todo el mundo a buscarlo. Al poco se descubre la desaparición de una de las tanquetas de exploración y la falta de Tukaya (su ausencia en el comedor es habitual y nadie le había echado en falta hasta ahora). No hay testigos de su partida pero no cabe duda que han tomado la tanqueta. Así que el director ordena a los personajes que salgan en su busca. Les menciona entonces la presencia de una cueva al oeste que había atraído a su antecesor y cree que Tukaya la conocía. Quizás le ha llevado hacia allí y han tenido un accidente.

Para ir a la cueva se puede hacer con la tanqueta que queda (capaz para 8 personas) o con alguno de los cuatro vehículos ligeros con capacidad para 2 personas que hay en el hangar de abajo. Pero la mejor opción es la tanqueta y eso es lo que sugerirá el gerente. Cuando se estén montando aparecerá Jhomanu, muy apurado y con su maletín de reparaciones, diciendo que el director le ha ordenado ir con ellos.

No creo que a ningún jugador se le ocurra revisar la tanqueta pero si lo hace es fácil descubrir el problema: $DF=9$. Para ver que es un sabotaje se necesita que la tirada sea de 15 o más. Si las averías no son descubiertas el accidente ocurre cuando ya casi han llegado a la entrada de la cueva. El conductor pierde la dirección y no puede frenar. Para evitar estrellarse contra la pared del risco o alguna de las rocas del fondo, hay que pasar una tirada de pilotaje de $DF=17$. Por cada 2 de fallo se recibe 1D6 de daño (se suman todos los dados a la vez antes de restar la armadura) mínimo 1D6. Jhomanu no se había puesto el traje de vacío ya que no pensaba salir para nada de la tanqueta.

Para permanecer conscientes después del impacto se requiere una tirada de Vigor ($DF=\text{Daño recibido} + 6$). Se puede intentar la tirada cada turno con un +1. Además la tanqueta ha sufrido un gran boquete y perdido todo su aire. Los personajes van con sus trajes pero si el daño que pasa la armadura es superior a 6, el traje se ha roto de tal manera que tiene una fuga de aire que los sistemas de auto reparación no pueden sellar. Es preciso hacer una



reparación improvisada (técnica o similar de $DF=9$). Jhomanu tiene un traje de vacío ligero de protección 2. Por cada turno con el traje agujereado se recibe 1D3 puntos de daño (sin absorción de armadura).

Después del accidente y de hacerse unos primeros auxilios podrán ver el estado de su situación. La tanqueta ha perdido presión y no tiene aire en su interior además el motor está destrozado. La radio ha quedado estropeada y la reparación llevará tiempo (horas). Las radios de los trajes funcionan pero no tienen potencia para emitir hasta la estación aunque pueden escuchar sus emisiones. El oxígeno de sus trajes puede durar 60 horas sin problema (-1 por cada turno de pérdida). La gente que esté malherida no podrá moverse y es mejor que permanezcan en la tanqueta. El resto puede seguir hasta la cueva para cumplir con la misión de rescate.

EN LA CAVERNA

Los personajes que puedan podrán ir en busca de Minamoto. Seguir su rastro en la cueva es bastante sencillo. Basta pasar una tirada de supervivencia $DF=9$. Esto les indicará que en hay huellas recientes de dos personas. Si se pasa de 15 se verá que hay huellas más antiguas de una solo persona haciendo varios viajes. Seguir las huellas les conducirá hacia la gran caverna con las ruinas de la civilización antigua. Pasar una

tirada de Atención les mostrará que aquí ha habido recientemente un combate violento con armas de fuego. Una de las cosas más llamativas es una gran mancha negra en una parte del suelo que se alarga hacia la pared cercana. En esa zona el suelo está carbonizado, como si hubiera sido quemado o expuesto a temperaturas de miles de grados (es donde fue desintegrado Tukaya). Cerca de ahí, tirado en el suelo, hay un rifle de asalto totalmente descargado. Podrán observar también los restos de lo que parecen vehículos, algunas cisternas gigantes, todo muy deformado, y el gran portón de entrada con su consola al lado.

Al cabo de unos 15 minutos de estar en la sala o antes si se dedican a manipular la consola, se abrirá el portón y entrará el robot de combate. La pulida superficie de metal que cubre todo su cuerpo tiene varios agujeros de bala. Afortunadamente para ellos su arma principal, el rayo de plasma, ha quedado descargado después de desintegrar a Tukaya y además el robot recibió daños de la descarga de ráfaga. Por no mencionar el desgaste debido al tiempo. Por tanto no es la máquina de matar que fue concebida en su día sino sólo una sombra de ella. Aquí doy sus detalles de combate:

| | |
|--------------|-----------------|
| AGILIDAD: | 3 |
| ATENCIÓN: | 3 |
| VIGOR: | 16 |
| COMBATE: | 6 |
| PUNTOS VIDA: | 40 (ahora a 20) |
| ARMADURA: | 8 |

Armas:

| | |
|-----------------|----------------------|
| Rayo de Plasma: | +6 / 6D6 (Inactivo) |
| Rayo Eléctrico: | +6 / 2D6 de Daño (*) |
| Puñetazo: | +6 / 8+1D6 de Daño |

(*): Se ha de superar una tirada de vigor de DF = Daño recibido o caer inconsciente.

Propiedades especiales:

- Regeneración 1D6/turno (inactivo)
- Vuelo (inactivo)

Una vez destruido el robot el resto es más fácil. Se puede abrir y desbloquear el portón manipulando la consola después de un tiempo de estudio y prueba y error. El interior del complejo no es muy extenso. El portón de entrada da a una gran sala que



contiene algunos vehículos en mucho mejor estado que los de fuera. Hay varias puertas más pequeñas con esclusas de aire ahora inactivas ya que el aire en el interior del complejo desapareció hace tiempo. Sólo quedan las reservas en algunas habitaciones como la celda en la que está encerrado Minamoto. El resto son cuatro niveles de una extensión de varios cientos de metros cuadrados, llenos de pasillos y salas.

Todo el mobiliario, puertas y demás parecen diseñados para seres humanoides un poco más altos que los humanos. Sobre los dos metros de altura pero probablemente más delgados. Investigando a fondo se pueden encontrar datos sobre la especie que lo habitó en su día (ver apéndice "Los Antiguos"). Los sistemas de seguridad están prácticamente inservibles debido al tiempo transcurrido pero siempre puedes dar algún susto a tus jugadores: rejillas electrificadas, láseres disimulados, algunos biomorfos de limpieza (amebas gigantes) usados como último recurso, etc.

En el centro del nivel principal se halla la sala de control que contiene al ordenador. Con tiempo se puede iniciar un diálogo con él descubriendo que la base de los antiguos era una especie de refugio construido cuando Marte empezó a perder su atmósfera (debido a las manipulaciones

de los destructores). No queda claro cómo murieron (el ordenador los mató al quitar la atmósfera influido por el virus de los destructores. Una vez realizada su función el virus se auto-eliminó).

Pero la prioridad de los personajes habría de ser rescatar a Minamoto. Para ello habrían de ponerlo en lugar seguro (la tanqueta) y contactar con la estación. El director puede enviar alguno de los vehículos ligeros con capacidad para dos personas. De hecho es muy probable que ya lo hiciera cuando perdió contacto por radio con los personajes.

CONCLUSIÓN

Es muy posible que no se puedan descubrir los tejemanejes de Paghomash. La versión que da Minamoto es que Tukaya le mencionó la cueva y él insistió en verla forzándole a que le llevara. Cuando vio las ruinas se entusiasmó y debió de tocar algo que activó las antiguas defensas. Queda el hecho de la propia existencia de esas ruinas. Lo que hace la que la muerte de Khagueshi sea más sospechosa. Más aún después del accidente de la tanqueta. Todo ello hace que la Hotaru esté ansiosa por eliminar de la escena a los personajes pero no puede hacerlo por la vía dura. Ha de ser más sutil. Por ello la Hotaru moverá los hilos para que sean ellos los elegidos para ir a Titán cuando la estación de investigación establecida allí deja de comunicar (próximo módulo). Lo que no puede evitar es que la noticia de la existencia de las ruinas se haga pública. Al menos a nivel militar.

Minamoto aconsejará a los personajes que no indaguen mucho. Pero en su caso no lo hace para amenazarles, es un consejo sincero. Les comenta que están en una sociedad donde la jerarquía lo puede todo y este asunto es demasiado grande. Además la cueva está en el lado teóricamente concedido a los aliados. Japón ha de tener tiempo para maniobrar astutamente a fin de que ésta zona caiga en su poder antes de que esto se descubra.

Probablemente Jhomanu haya muerto en el accidente. Pero si no es así Tihjode intentará matarlo. Y esta vez será algo más directo aunque procurará que parezca un accidente. Los jugadores pueden encontrar las pruebas que demuestren sus acciones de

sabotaje y detenerlo. Si es así esto es un regalo para la Hotaru que no tendrá problemas en cargarle también la muerte de Khagueshi.

Y no hay que olvidar al inspector Han. Éste tendrá sobrados motivos después de lo ocurrido para exigir una investigación de la policía en la estación lo cual es una patata caliente para las autoridades. Probablemente querrá hablar con los personajes cuando vuelvan a la colonia.

Todas estas posibilidades están abiertas al master para que alargue la partida a su conveniencia. Hasta que la próxima crisis lleve a los personajes hacia Titán puede que sufran un atentado o dos, todos explicables como accidentes, intentos de robo, malentendidos con la mafia local, etc.

DRAMARIS PERSONAE

Shoji Isshiki (Gerente): Hombre de pequeño tamaño pero que se impone por sus maneras que aunque amables le distinguen por ser de la casta dirigente. Perteneciente a una antigua familia de samuráis de rango intermedio siempre ha ocupado cargos de cierta importancia. Sin embargo su estricto sentido del honor ha hecho que en el pasado haya tenido más de un conflicto con los jefes de la Hotaru. Por eso ha sido relegado a un cargo que, sin ser menor al que está acostumbrado, sí que está apartado de la política y los círculos empresariales. Además Paghomash, su segundo, ha sido instruido para que le mantenga al margen de cualquier cuestión conflictiva.

Yoshi Paghomash (Director Industrial): Hombre práctico y sin escrúpulos. Es la imagen del típico ejecutivo más preocupado por las cuestiones económicas o políticas que por el bienestar de sus trabajadores. Es un fiel y leal servidor de sus jefes en la Hotaru hasta el punto de ser capaz de cometer cualquier fechoría si ésta no ha de ser descubierta. Frente a los personajes de los jugadores mostrará su cara más amable y colaborará con ellos siempre y cuando la cosa no vaya en contra de los intereses de la compañía. No tiene problemas en sacrificar a Jhomanu si es necesario, al que considera un simple sicario del todo prescindible, por lo que si el tema de su incompetencia sale a flote será el primero

en renegar de él y preparará un expediente para despedirle de mala manera.

Aghi Jhomanu (Jefe de Mantenimiento): Es un hombre gordo y seboso al que le cuesta bastante moverse por la estación. Normalmente no abandona su despacho y manda llamar a sus subordinados frecuentemente para pegarles la bronca con cualquier pretexto ya que ésta es su idea de ser un buen jefe. Para lo único que sale del despacho es para hacer las inspecciones que tiene obligación de hacer (las mínimas posibles) que hace de forma incompetente y muy rápida. Y también sale si Isshiki o Paghomash le hacen llamar, claro está. Ante ellos es un lameculos de cuidado. Fue enviado desde la colonia por su jefe anterior que quería librarse de él por su incompetencia. Pero para evitar follones simplemente lo hizo en plan de promoción.

Matema Koko (Jefe de Logística): Persona absolutamente anodina y entregada a su labor que efectúa con precisión. Es un individuo pequeño y de aspecto inofensivo que no se entera de nada de lo que sucede a su alrededor que no esté relacionado con su trabajo.

Dr. Anki Kashikuro (Médico): Anki es una persona mayor cercana a la jubilación y lo único que quiere es pasar estos últimos meses con tranquilidad. Es honesto y bastante eficiente en sus labores médicas pero no es una persona valiente. Tukaya sólo tuvo que presionarle un poco para que cediera.

Aichi Tijhode (Técnico de mantenimiento): Aichi es un joven delgado y poca cosa de carácter tímido pero rencoroso y resentido. No es valiente y es incapaz de atacar de frente pero tiene paciencia y puede elaborar sus planes en silencio durante tiempo preparando su venganza. En el plano laboral es el más eficiente de todos los técnicos con diferencia. Quizás por eso Jhomanu le tiene una ojeriza especial. El odio de Tijhode a Jhomanu ha atravesado ya la línea de lo normal y entrado en lo patológico.

Dr. Aisho Minamoto: Es una celebridad a nivel mundial en el plano científico y aunque es doctor en geología eso es sólo uno de sus múltiples doctorados. En realidad su especialidad es la genética y la biología

molecular. Está en Marte estudiando la posibilidad de metamorfar el planeta a fin de darle atmósfera y un entorno más adecuado para la vida. Trabaja para la Hotaru al más alto nivel y ha sido cómplice en el pasado en alguna de sus actividades poco éticas (clonación humana, activación del cuerpo post-mortem, etc.). Es una persona muy amable que nunca ha necesitado imponer su autoridad ya que siempre se le ha reconocido de entrada aunque ello no le ha subido los humos. Es como si estuviera tan por encima de la otra gente que ve sus problemas con la empatía que una buena persona tendría hacia los problemas de sus mascotas.

Mato Tukaya: Es una agente de la Atharashi que antes había sido asesino profesional y antes que eso comando como los jugadores. Es un tipo duro donde los haya. Alto, fuerte, de complexión atlética y experto en el combate cuerpo a cuerpo y en todo tipo de armas (sus valores relacionados con combate: agilidad, vigor, armas, etc. son todos de 5). Su actitud en la base es amable y hasta simpática aunque no se puede dejar de adivinar que tras su sonrisa y su fachada de afabilidad hay un tipo realmente frío y duro.

Inspector Han Sichi: Es uno de los inspectores de la prefectura de Neo Kyoto y el encargado de los puestos, bases y estaciones al sur de la colonia. Es muy eficiente y competente. Tanto que se ha visto en problemas con las autoridades en más de una ocasión por ver lo que no debía. Ello ha conseguido que no haya sido ascendido a comisario hasta ahora a pesar de que es el mejor preparado para ello.

Chihiro Yashiro: Es una bella joven geóloga que trabaja para la universidad de Tokyo en Neo Kyoto. Khagueshi había sido su profesor en el último año de universidad y el que dirigió su tesis. Cuando se enamoraron tuvieron que esconder la relación ya que está muy mal visto que un profesor se relacione con una de sus alumnas. Por ello Khagueshi aceptó el contrato de cinco años en la estación Asuka como geólogo. Así al volver podría formalizar las relaciones con Chihiro sin problemas. Y de paso tendría la posibilidad de estudiar las formaciones geológicas del Caprates Chasma que siempre le habían fascinado.