

## VACÍO LUNAR

Esta aventura transcurre en la Luna donde nuestros personajes han sido enviados recientemente como parte de la compañía de comandos de la Tokushu Sakusen Gun estacionada allí.

Recomiendo el uso del suplemento Mondblindheit para conocer todos los detalles de la Luna en el universo de juego de Walküre. Aquí os pongo algunos datos de interés para el desarrollo de la partida.

La base Kaguya Hime fue construida por la Hotaru (luciérnaga en japonés), una mega corporación de inmenso poder que recibió a cambio varias concesiones como la de poder tener allí centros de investigación avanzadas. Es la más reciente de las bases lunares pertenecientes a las grandes potencias y la más moderna. Tiene una población de unos 4.000 habitantes que, aunque menor que la de las bases alemanas o aliadas, sin duda es importante. Esta situada en la base del Promontorium Heráclites, en la Bahía del Sinus Iridum. A simple vista se pueden ver los edificios exteriores: astropuerto, hangares y base principal. Pero una gran parte se halla bajo tierra, extendiéndose por debajo de la montaña y siguiendo parte de su perímetro sureste. Aquí os resumo algunos datos relevantes:

- **Ordenador Central:** Una poderosa Inteligencia Artificial llamada Zuijin controla todos los aspectos de la base. Los sistemas de seguridad utilizan reconocimiento facial para permitir el acceso las diferentes zonas.
- **Ejército Imperial:** Además de la compañía de comandos de élite en la que está integrado el pelotón de los personajes jugadores, hay un batallón de la infantería de marina, otro de fuerzas espaciales y una compañía de mechs.
- **Otras Fuerzas de Seguridad:** Aparte de la policía y la inteligencia imperial, existe la Atarashi, un cuerpo de élite de seguridad privado de la todopoderosa compañía Hotaru.
- **Vista desde el exterior:** Se puede ver el astropuerto con sus hangares anexos, algunos depósitos y generadores, y un



gran edificio al pie de la montaña que es la instalación principal de la base. Todo ello conectado por amplios túneles semienterrados.

- **Base Principal:** Es un enorme edificio de base cuadrangular donde se hallan los centros de investigación de la Hotaru, el centro administrativo y los cuarteles del ejército imperial.
- **Nuevo Tokio:** Por debajo de la ladera de la montaña se extiende Nuevo Tokio. Un conglomerado de calles comerciales y residenciales donde la vida palpita a la luz de luces eléctricas y anuncios de neón.
- **Otras instalaciones:** Existen otras instalaciones mucho más pequeñas y alejadas de la base. La base de observación Sora Nome, situada más al sur. La base logística Haru, en realidad un puesto militar avanzado que se encarga de vigilar el acceso a la bahía del Sinus Iridum. Y algunos centros de extracción de hielo en la ladera montañosa del Sinus Iridum.

### LA TRAMA

NOTA: La trama que viene a continuación esta inspirada en dos personajes descritos en el suplemento Mondblindheit: Kenta Harai y Kenshi Nogi. Si quieres más información acerca de ellos habrías de consultarlo allí.

Kenta Harai, de 53 años, es el ingeniero jefe de la Hotaru en la luna. Un cargo cuya responsabilidad le quita muchas

horas de sueño y le crea un estrés galopante. Para combatirlo se aficionó hace tiempo al sinteopio. Droga de diseño extremadamente cara que aunque le ayuda, lo hace al precio de causarle una adicción intensa. Ahora mismo ya está en el camino de no retorno, o de difícil retorno, y, aunque sus ingresos son muy altos, su economía se resiente por culpa del creciente consumo. Por eso la visita del representante de la delegación alemana vino con un regalo envenenado: un maletín con una gran suma de dinero y un microchip para que lo implementara en los núcleos de proceso del ordenador central. Algo sencillo de hacer y que le aseguraron era imposible de detectar. A partir del momento en que el microchip funcionara recibiría una cantidad semejante cada mes.

Kenta decidió ser prudente e implementó el chip de forma que pudiera ser extraído rápidamente en caso de problemas. Fue una buena idea, como pudo comprobar más tarde, ya que los problemas vinieron de la mano de un insignificante operario informático: Kenshi Nogi.

Kenshi es un oscuro empleado al que no mirarías dos veces si pasases por su lado. Discreto, tímido, solitario, cuya única pasión son los ordenadores y los programas informáticos, es, sin embargo, un genio en el diseño de inteligencias artificiales. En concreto ha desarrollado a I ti x2.34.16-IJ una unidad de inteligencia bioroid, es decir, una computadora biológica a la que se le han incorporado programas y elementos de hardware para mejorar sus prestaciones como inteligencia artificial. Tanto ha llegado la evolución de esta unidad en concreto que ha desarrollado una inteligencia capaz de tener emociones. Y al final se ha establecido una extraña relación entre Kenshi y I ti.

Cuando el chip alemán fue instalado en los núcleos de procesamiento central emitió una serie de órdenes cuyos efectos fueron indetectables para los operadores humanos pero no para I ti. La unidad observó un comportamiento anómalo y decidió investigar. Algo impensable en cualquier otra inteligencia artificial, carente de curiosidad e iniciativa. Lo que descubrió fue una fuga de información clasificada al exterior y se apresuró a informar a su operario humano: a Kenshi. Éste se dio cuenta de la gravedad de los hechos y



concluyó que el responsable había de tener de alguna manera acceso al ordenador central. Desconfiando de sus compañeros y de sus inmediatos superiores decidió armarse de valor y denunciar el hecho a la única persona en la que él creía podía confiar: El director jefe, Kenta Harai.

#### LA REUNIÓN

Cuando Kenta Harai recibió la petición de reunión por parte de un insignificante empleado que además había tenido la osadía de añadir la observación de "muy urgente" enseguida sospechó. Hacía poco que había colocado el microchip y su instinto de supervivencia, algo muy arraigado en cualquier ejecutivo de la Hotaru, se puso en alerta. Así que le dijo a su secretaria que recibiría a Kenshi inmediatamente. Eso era algo absolutamente extraño, lo habitual es que una reunión con un empleado de categoría tan baja tuviera lugar pasados varios días, incluso semanas. Pero la secretaria era japonesa y no hizo ninguna observación. Tan sólo esperó un momento para que su jefe pudiera rectificar y luego obedeció. Así que Kenshi, que esperaba que la reunión no se pospusiera demasiado porque había puesto lo de muy urgente pero que suponía sería dentro de dos o tres días, se sorprendió cuando vio que se la habían puesto para esa misma tarde. Cuando le comentó a I ti, muy feliz, la suerte que había tenido ésta pensó que algo raro pasaba.

En la reunión Kenshi dio todos los datos a Kenta de forma que se veía claramente que había una filtración al exterior. Incluso le explicó su deducción, después de un análisis profundo de los flujos de datos, de que existía algún



elemento extraño en los circuitos relacionados con los núcleos de procesamiento del ordenador central. Y que sería conveniente, de hecho urgente, que se examinaran a fondo los ordenadores implicados para extraer el elemento en cuestión y que se determinara quien podía haberlo colocado allí.

Kenta estaba francamente sorprendido y alarmado ante la cantidad de cosas que había conseguido averiguar Kenshi. Y también estaba indignado con los alemanes que le habían asegurado la imposibilidad de que algo así ocurriera. Pero nada de eso se reflejó en su rostro, entrenado en la intriga y los juegos de poder de las altas esferas ejecutivas. Así que felicitó a Kenshi por su trabajo y le preguntó si había hablado de esto con alguien más. Kenshi le aseguró que no (al fin y al cabo I ti no contaba como alguien en este caso, pensó). Y Kenta le ordenó que no se lo explicara a nadie porque podría poner sobre alerta al traidor. A parir de ese momento él se encargaba, le aseguró. Kenshi podía volver a su trabajo normal, como si nada hubiera pasado. Más tarde, cuando ya hubieran capturado al culpable, recibiría una recompensa y una medalla por su servicio.

Kenshi estaba exultante y le explicó a I ti lo bien que había ido todo. Pero ésta no se fiaba y envió programas espía para controlar los movimientos de Kenta. Así averiguó que éste había ordenado a una unidad de la Atarashi que eliminara a Kenshi rápidamente pero de forma discreta. Y lo iban a hacer esta misma noche, cuando Kenshi volviera a su cubículo en Nuevo Tokio.

## LA HUÍDA

I ti comprendió que solo había una posibilidad para Kenshi: la huída. El poder de Kenta era demasiado grande para que un empleado de bajo rango como él tuviera alguna posibilidad de ser escuchado antes de ser eliminado. Lo mejor era escapar a la base de las Naciones Unidas Woodrow Wilson. Allí podría pedir asilo y explicar con calma la situación a sus superiores cuando tuviera oportunidad.

Fue difícil convencer a Kenshi. I ti le tuvo que enseñar el mensaje interceptado y

algunas comunicaciones más que mostraban la movilización de un equipo de la Atarashi. No solo eso, también fue difícil hacerle salir del estado de sorpresa y estupor en el que cayó cuando se dio cuenta de lo que se le venía encima, de lo que tenía que hacer. ¿Huir? ¿Él? Pero si él no era ningún héroe, en su vida había hecho nada más excitante que ver una película. Fue duro pero al final I ti consiguió ponerle en movimiento. Afortunadamente tenían tiempo. Los planes de la Atarashi era pillarle en su cubículo cuando volviera del trabajo y luego matarle de forma discreta: un accidente, un veneno difícil de detectar, un atraco en la calle, algo así. Eso y alguna influencia dentro de la policía que investigara el caso serían suficientes.

Kenshi recogió las pruebas que tenía y salió hacia el astropuerto. Mientras iba hacia allí I ti se encargó de arreglar las cosas. Neutralizaba el control del ordenador central cuando hacía falta y las puertas se habrieron al paso de Kenshi que era guiado por I ti a través de su pad. Hacer que hubiera un bus lunar a su disposición fue un poco más difícil. I ti no pudo evitar que el ordenador central pudiera detectar la anomalía al cabo de algunos minutos. Pero ese era el tiempo que necesitaba para despegar y salir de allí. Cuando Kenshi entro en el bus lunar, I ti envió un programa para que hiciera las funciones de piloto y se despidió de él deseándole suerte. Si hubiera podido se hubiera escapado con él pero eso no era posible. I ti existía de forma física, su parte biológica residía en algún punto dentro del complejo de ordenadores de la base. Lo único que pudo hacer fue colocar un avatar suyo (un programa con su esquema de inteligencia artificial y sus recuerdos) en el ordenador portátil de Kenshi.

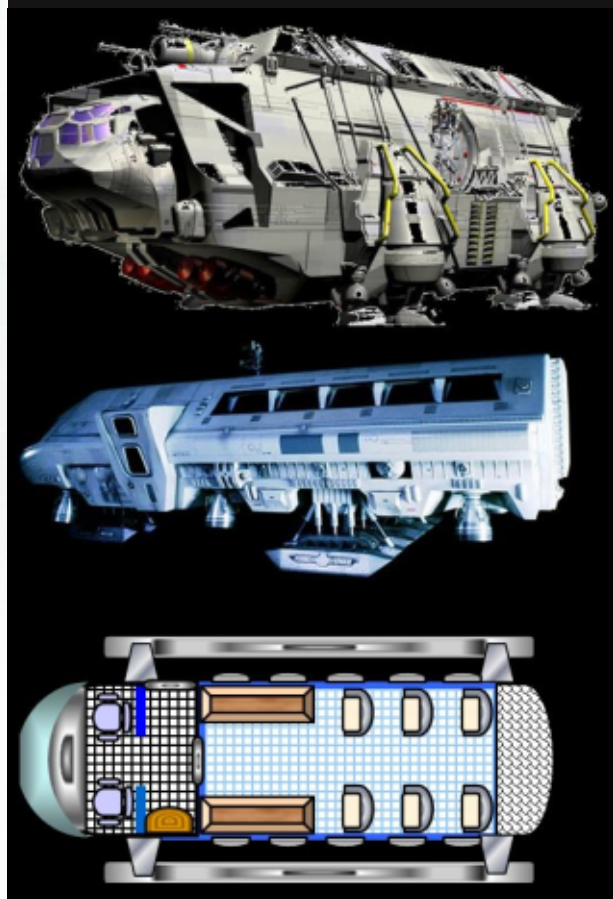
Zuijin se dio cuenta de la anomalía al cabo de 12 minutos, cuando el bus lunar ya estaba despegando, y avisó del hecho a los controladores humanos del astropuerto. Éstos estaban desconcertados. No entendían que había pasado. Las preguntas a Zuijin sólo daban como respuesta que alguien había enviado programas camuflados de control para acceder a un bus lunar y despegar con él, aparentemente sin piloto. El examen de las cámaras de vigilancia dio resultados negativos: las cámaras habían sido desactivadas por programas remotos. La búsqueda del emisor de los programas

## BUS LUNAR

El Bus Lunar que hemos adaptado aquí esta inspirado del que aparece en la película 2001 Una Odisea del Espacio, de Kubrick. Tiene unos cohetes de sustentación que hacen la fuerza necesaria para compensar la atracción de la gravedad lunar. Además tiene los cohetes de impulso y los de maniobra. Es capaz para seis pasajeros sentados cómodamente en la cabina posterior y hasta dos tripulantes, aunque en realidad sólo necesita un piloto para su funcionamiento y muchas veces el asiento del copiloto se deja vacío.

Para sus características puedes coger el transporte lunar descrito en el suplemento Mondblindheit pero cambiando el tipo por astronave, su velocidad a 400 Km/h y los pasajeros a 6.

He considerado la versión civil, que es la que sale en la película, y otra versión más acorazada y armada de tipo militar. Puedes ver ejemplos gráficos de ellos más abajo y un esquema del interior de la versión civil.



estaba siendo infructuosa de momento. Quien fuera era muy bueno borrando sus huellas.

## A LA CAZA DEL TRAIADOR

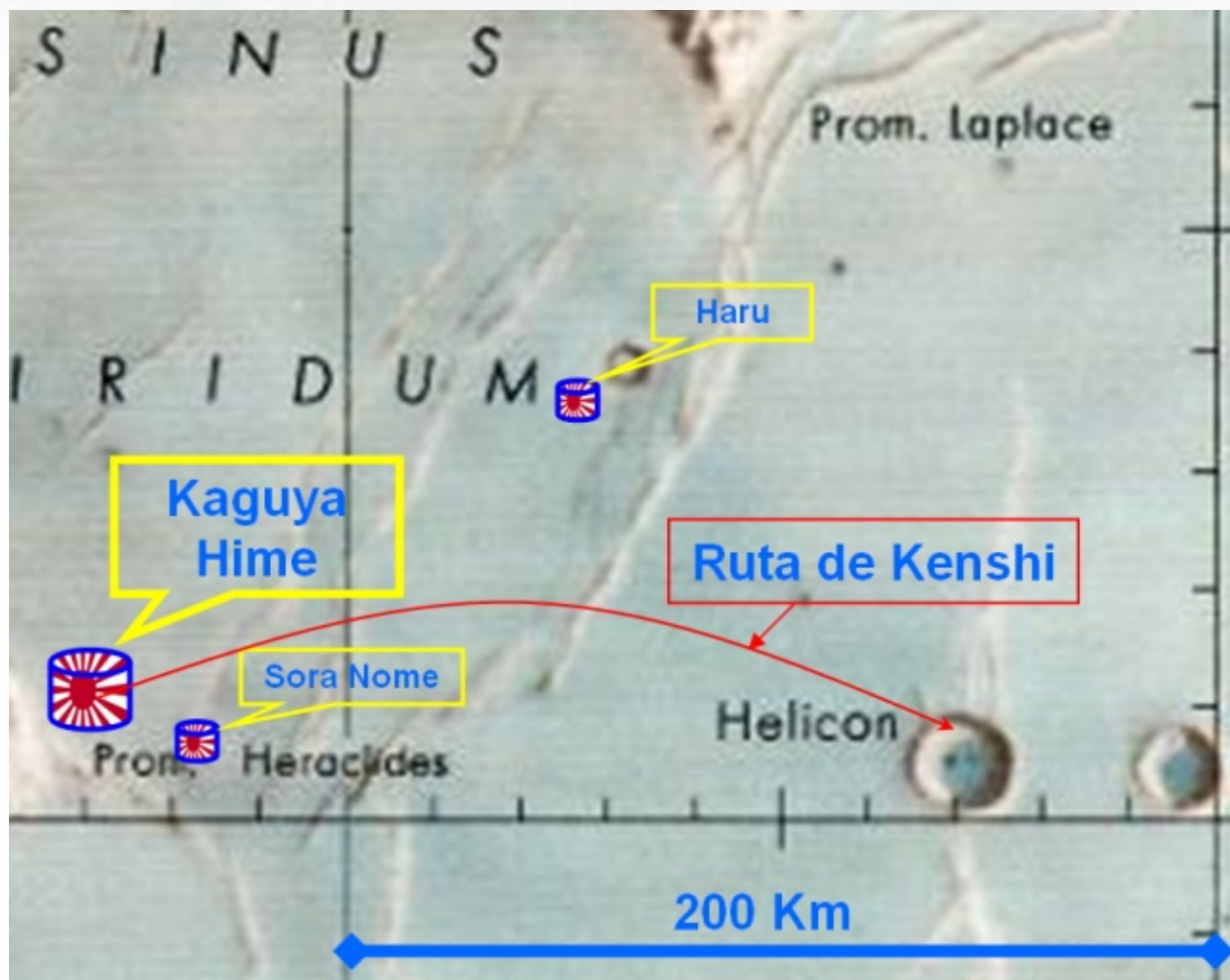
Las noticias de la captura de un bus lunar de forma tan espectacular corrieron por la base. Y cuando Kenta las oyó se temió lo peor. Comprobó que Kenshi no estaba en su lugar de trabajo. Por lo visto había salido para hacer un recado, le dijeron. Tampoco estaba en su vivienda, el equipo de la Atarashi aún estaba esperando que se acercara por la zona. No sabía cómo pero Kenshi debía haber adivinado que le iban a cazar. Su instinto se lo decía y su instinto pocas veces le fallaba en estos casos. Él ya había extraído el microchip, la operación había demostrado ser demasiado arriesgada y susceptible de ser descubierta. Pero ahora había que eliminar a la única persona que sabía de su traición. Decidió que lo mejor era aprovechar las apariencias que indicaban que Kenshi había huido y decidió acusarle de su propio pecado: la traición.

Se puso en contacto con las autoridades policiales de la base y los mandos del ejército y les comunicó que se temía que el fugado fuera Kenshi Nogi, uno de sus empleados. Les contó que había substraído información vital de la empresa Hotaru y que ahora intentaba escapar. Que había que detenerle costase lo que costase antes lo antes que llegara a su destino.

El ejército tomó las riendas de la persecución con Kenta como asesor. Se decidió que lo más sencillo era derribar el aparato en ruta lo antes posible y se ordenó a los efectivos de la base Haru, la más cercana al bus lunar en ese momento, que iniciara el ataque con misiles.

Todo hubiera acabado en ese momento si no fuera por el vigilante I ti, que había interceptado las órdenes emitidas. Con un margen de tiempo reducido lo único que pudo hacer fue enviar un programa de sabotaje al ordenador de control de las rampas de misiles. Cuando éstos salieron de la base Haru para derribar al bus lunar de Kenshi lo hicieron con un minúsculo error de trayectoria. Muy pequeño para no despertar sospechas pero lo suficiente para que el bus lunar fuera alcanzado de refilón. Así





consiguió que no fuera destruido en el aire sino tan solo derribado cuando sobrevolaba el cráter Helicon (ver mapa adjunto). En el último momento, mientras el bus lunar estaba cayendo, envió a su avatar los datos más recientes de las exploraciones del cráter con un mapa de la zona. No sabía si sobreviviría al alunizaje pero era su última esperanza.

#### MISIÓN DE BÚSQUEDA Y CAPTURA

Y aquí por fin entran en juego nuestros personajes. Para detener al traidor Kenshi o al menos recuperar su cadáver junto a los documentos que llevara, el mando militar de la base Haru encarga esta misión a los miembros de la Tokushu Sakusen Gun que están allí de prácticas para acostumbrarse a la Luna: los recién llegados personajes.

El Jefe de la base, el coronel Toikyo, llama al equipo de los jugadores para que se reúnan con él en la sala de reuniones. Les explica la situación y les ordena que partan inmediatamente hacia allí en un bus lunar

militar. Les advierte que aunque la misión parece sencilla puede complicarse. El traidor Kenshi dio muestras de una habilidad notable cuando se escabulló de la base. No digamos ya para robar secretos vitales a la Hotaru. Además probablemente los agentes enemigos a los que iba a vender su botín quizás hayan enviado alguna unidad en su busca.

Antes de despedirse llega un mensajero con la noticia de que la empresa Hotaru ha enviado uno de sus representantes para entregarles información relevante sobre Kenshi. El representante es el delegado de la Hotaru en la base Haru, Yoshaki Kozume, un técnico cuya función es la supervisión de las innovaciones que la empresa está haciendo en los sistemas de guía y sensores de Haru. Entra, saluda con una inclinación, y saca un portátil que conecta al proyector de la sala. Entonces empieza leer de unas notas que tiene a medida que hace avanzar las diapositivas. Explica los pormenores de la vida de Kenshi, desde su graduación con brillantes notas, su entrada en la Hotaru y los proyectos en los que estuvo implicado.

Todos ellos relacionados con las inteligencias artificiales. Los jugadores pueden hacer una tirada de Atención para darse cuenta de que Kozume esta leyendo toda la información por primera vez. Es decir, que no lo ha preparado él. Y que el volumen del fajo de notas es considerable. Todo esto es una pérdida de tiempo y el tiempo es algo que no tienen.

Si nadie lo hace antes el coronel interrumpirá el aburrido discurso de Kozume para decirle que sea breve y vaya al grano, que no tienen tiempo que perder. Ante esto Kozume les dirá que han de considerar a Kenshi como alguien armado y extremadamente peligroso ya que esta desesperado y es muy inteligente. Casi mejor que lo abatan tan solo verlo. Los documentos sustraídos son muy importantes y han de ser devueltos a la Hotaru o destruidos. Añade que probablemente Kenshi habrá puesto dispositivos de autodestrucción por si alguien abre su ordenador o su maletín así que es mejor que no intenten hacerlo. Si hay riesgo de que caiga en manos enemigas es mejor destruirlo todo. Les da además una copia de la ficha de trabajador de Kenshi donde esta su fotografía, su historial en la empresa y algunos datos personales.

En realidad el propósito por el que ha sido enviado Kozume es hacerles perder el tiempo. Mientras él hablaba un hombre de la Atarashi estaba sabotando el bus lunar que van a usar los personajes. Kenta ha explicado a la Atarashi que hay que evitar que nadie acceda a los documentos robados y que es necesario que la Atarashi envíe un equipo para eliminar a Kenshi y recuperar todo lo que lleve encima antes que nadie más pueda hacerlo. Al respecto de la necesidad de eliminar a Kenshi en vez de capturarlo para interrogarle, aduce que su mera existencia supone un gran peligro para la Hotaru. Y dada la alta posición de Kenta nadie discute sus órdenes... de momento.

### UN VIAJE ACCIDENTADO

La nave de los personajes parte hacia el cráter Helicon. Una vez allí desciende buscando a la nave siniestrada traspasando la línea del borde del cráter. Pueden hacer una tirada de sensores para detectar el bus lunar estrellado. Con un 7 lo localizan.

Cuando la nave esta a punto de pasar por debajo del borde dejando de ser visible o detectable por el radar de la base, la Atarashi envía una señal que activa los elementos que ha instalado. Al poco se produce una explosión que afecta a los cohetes de sustentación y dirección. Al mismo tiempo la radio se avería dejándoles incomunicados. La caída es inevitable y sólo les separa de una muerte cierta la habilidad del usando los pocos cohetes de sustentación que quedan. Se ha de hacer una tirada de pilotaje para intentar alunizar en vez de estrellarse como una piedra. Afortunadamente la caída es desde una distancia no muy grande pero el daño recibido sin intervención del piloto es suficiente para destrozar la nave, es decir 22 puntos. El resultado numérico de la tirada de pilotaje se resta directamente a esos 22 puntos. La diferencia obtenida es el daño real que ha sufrido la nave y el daño aplicado a los personajes después de restarles la reducción debida a su traje (traje de vacío militar: 4 puntos, 150 h de aire). Es de suponer que la nave de los personajes se estrellará a poca distancia de la de Kenshi: haz una tirada de 3D6 x 100 metros para establecerla (o 1 Km si lo prefieres).





Mientras tanto la Atarashi ha conseguido, gracias a las influencias de Kenda, un caza Yokosuka modificado con el don camuflaje al radar (o sensores) nivel 3. La excusa que ha dado Kenda al jefe del proyecto (bajo su mando) es que necesitan hacer unas pruebas de la función de camuflaje y que la Atarashi tiene unos pilotos de primera.

Pero hay un problema. Este caza es un prototipo. Esto significa que el campo de camuflaje no es estable y falla esporádicamente de vez en cuando durante algunos segundos. Y lo que menos quiere la Atarashi es que su equipo sea detectado por los militares de la base Haru. Para minimizar esa posibilidad se ha de conducir a muy poca distancia del suelo, unos 5 metros, con la consiguiente dificultad de pilotaje. Así que la velocidad a la que se puede maniobrar en estas condiciones es mucho menor que su nominal: tan sólo 200 km/h.

Otro inconveniente es que el caza esta diseñado para un solo tripulante sin pasajeros y el equipo de la Atarashi es de 5 individuos. Así que se ha improvisado un pequeño habitáculo para cuatro personas en el actualmente vacío depósito de bombas del caza. Todo el proceso de adquirir el caza, llevarlo a un hangar reservado para la Astarashi e implementar el habitáculo les ha llevado algo de tiempo de forma que cuando ya están listos para partir habrá pasado una hora desde que la nave de los personajes se estrelló.

## DESPUÉS DEL ACCIDENTE

Los personajes llevan un traje de vacío con capacidad para 150 h de aire. Pero son conscientes de que su accidente habrá pasado inadvertido al centro de control de la base Haru. Además las comunicaciones desde el interior del cráter son difíciles. Más aún si están cerca del borde donde parecía haberse estrellado la nave de Kenshi. Así que un largo periodo sin comunicaciones por su parte no ha de extrañar al mando. Habrá de pasar bastante tiempo antes de que alguien lo considere anormal y decida investigar. Mientras tanto su deber es capturar al traidor.

Si examinan las causas del accidente les parecerá evidente que ha sido un



sabotaje. La explosión fue debida a una sobrepresión de las válvulas conductoras de combustible y el fallo en la radio por la corrosión de algunos cables (se les aplicó unas gotas de ácido). Cada una de las causas por separado podría ser explicada como un accidente pero las dos a la vez indican un sabotaje. El examen del accidente les llevará 30 minutos.

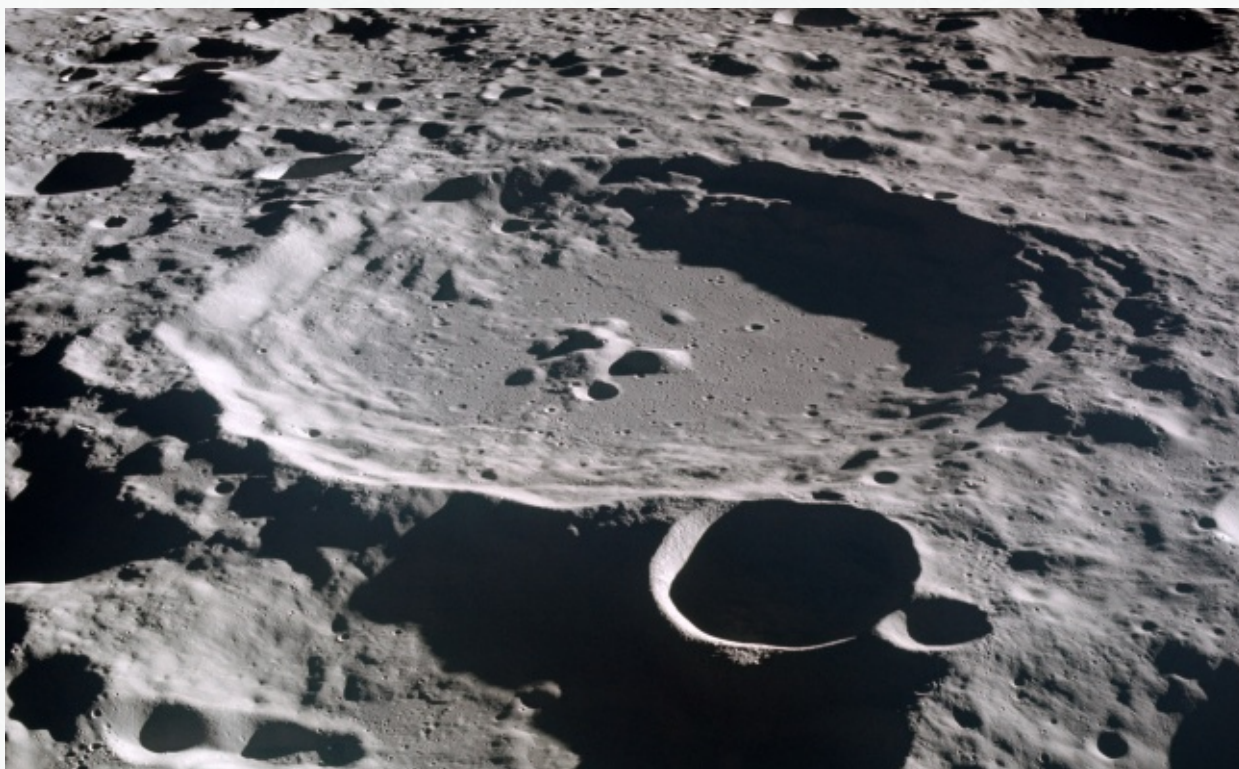
La ruta sobre el suelo lunar del fondo del cráter es lenta con los aparatosos trajes de vacío y la dificultad de caminar en la Luna. Calcula que se avanza a un ritmo de 2 Km/h. Para recorrer 1 Km se tardará unos 30 minutos. Cuando lleguen verán el bus lunar inclinado con el morro casi enterrado en el suelo y la puerta abierta.

Buscar en la nave llevará 15 minutos. Verán que los daños debido a la caída se centran en la cabina del piloto pero la parte de los pasajeros esta poco afectada (el programa piloto procuró salvar a Kenshi). La parte de los pasajeros solo tiene 12 puntos de daño mientras que la cabina del piloto esta absolutamente destrozada: no hay radio ni posibilidad de repararla.

Podrán ver las huellas de Kenshi saliendo de la puerta abierta del bus. Examinando el rastro y pasando una tirada de Atención es evidente que ha de estar herido por su forma de andar (12 puntos de daño en la nave menos 4 de protección del traje de vacío hacen 8 puntos de daño para Kenshi). No hay rastro de documentos, ordenadores, maletines, etc.

Siguiendo el rastro podrán ver que se dirige al borde del cráter. ¿Quizás quería escalarlo? Se podrían preguntar. Cualquier personaje con alguna noción al respecto verá que eso es sumamente difícil. Más si se





considera que esta herido. Además el oxígeno sólo le durará 150 horas y, aunque pudiera ascender y cruzar el borde del cráter, aún le quedarían unos 200 Km de camino a pie antes de llegar a algún sitio habitable. Esto son 100 horas más caminando sin parar y sin dormir. Esta dentro de lo posible aunque parece una decisión desesperada.

### LAS ACCIONES DE KENSHI

El avatar de I ti explicó a Kenshi que había un hábitat cercano, a unos 2 km, ya que en el pasado había llegado una expedición de exploración a esta zona y había establecido un campamento temporal dentro de unas cuevas en el borde del cráter. Ese grupo había marcado la caverna como un lugar donde instalar un centro de extracción de hielo y dejaron el hábitat allí previendo su vuelta. Pero debido al descubrimiento de hielo en las cuevas de la ladera del Sinus Iridum, mucho más cercanas, se dejó para más adelante. El módulo de hábitat que habían utilizado aún debería estar aún allí. A saber en que condiciones estará después de tantos años pero era la única posibilidad y se dirigió hacia allí.

Cuando llegó vio la entrada de una inmensa cueva y algunos paneles solares

colocados en la pared del cráter con los cables conduciendo hacia el interior. Siguiendo los cables y adentrándose un poco en la cueva vio, a poca distancia del exterior, un hábitat modular capaz para cuatro personas en bastante buen estado. Entró en él, activó el generador y los sistemas de mantenimiento vital y se aplicó unos primeros auxilios a sus heridas. Se puso entonces a examinar los documentos que provaban la fuga de información y al poco notó la necesidad de investigar el fondo de la cueva. Volvió a ponerse el traje dejando su ordenador y el maletín con los documentos encima de la mesa del hábitat.

### LOS PERSONAJES

Los personajes se estrellaron después de una hora de derribar la nave de Kenshi. Si tardan otra hora, u hora y media en llegar hasta ella y seguir su rastro llegarán hasta la cueva al cabo de unas dos o tres horas. Para entonces lo más probable es que Kenshi esté en esos momentos en el interior de la cueva.

Cuando lleguen verán los paneles solares en el exterior y el hábitat a unos metros de la entrada. Es fácil ver que se trata de una construcción de hace algunos años, de cuando se estaba construyendo la base. La entrada al mismo no es difícil.

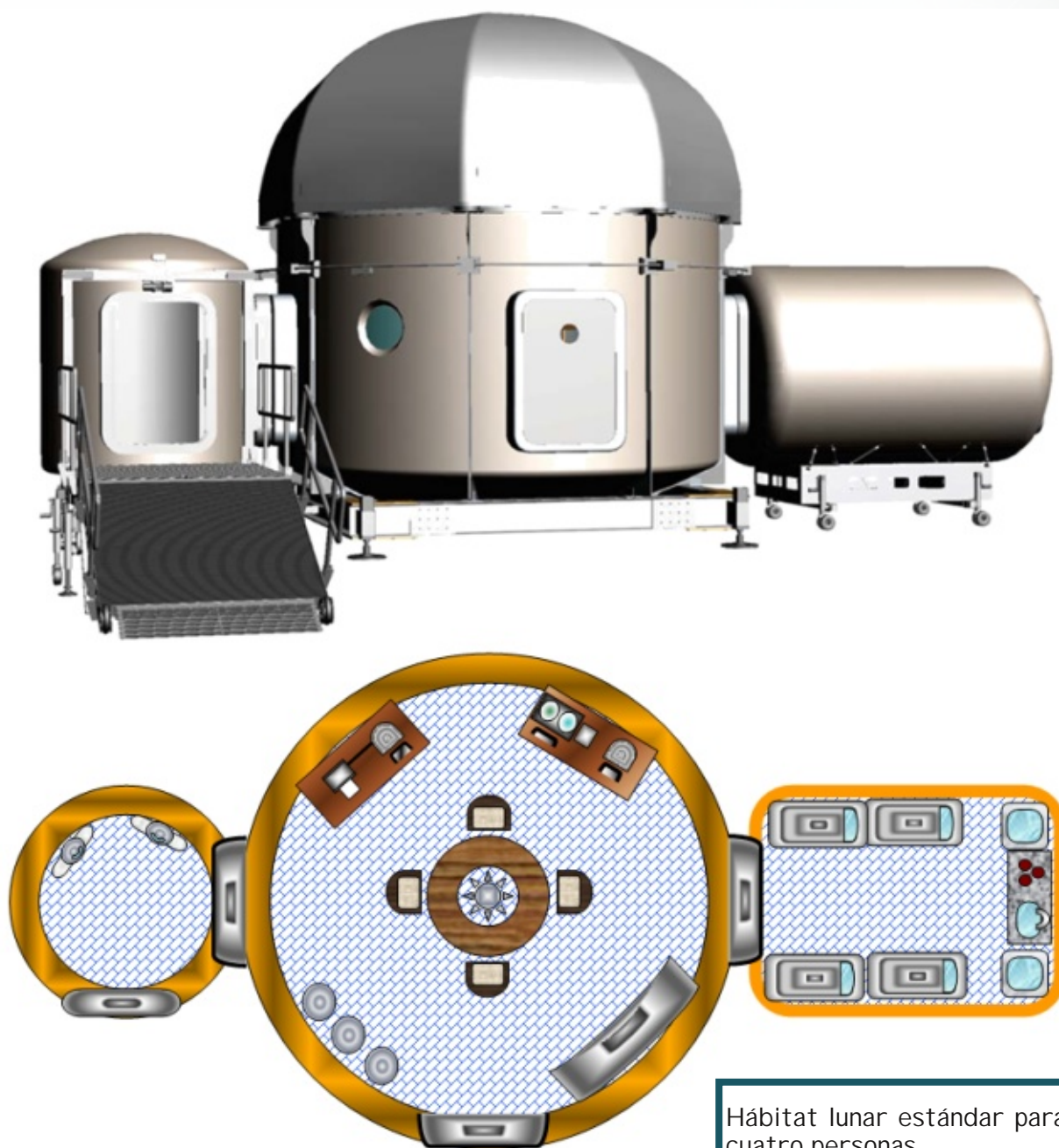


Cuando accedan a la habitación central verán el maletín encima de la mesa, abierto con parte de los papeles fuera. Kenshi estaba buscando pruebas de que Kenda estaba detrás de la fuga. Hay varias anotaciones, zonas subrayadas o marcadas con un círculo en color rojo que pueden ayudar a entender lo que significan los datos para alguien que sepa informática. El portátil también está abierto y con el salvapantallas activo. Este ordenador está controlado por el avatar de Iti. El salvapantallas es en realidad una imagen creada por el avatar, una pequeña hada con alas llevando una varita en la mano que revolotea por la pantalla y a veces se para

mirando hacia fuera.

La radio del habitáculo está fuera de servicio por el tiempo pasado sin mantenimiento. Pero se puede volver a poner en marcha cambiando algunas piezas que se pueden encontrar en el almacén. Es una tarea que lleva una media hora. Examinando el exterior podrán ver las huellas de Kenshi dirigiéndose al interior de la cueva. El master habría de decidir si la Atarashi llega ahora o más tarde, cuando lleguen hasta Kenshi.

Después de algún tiempo en el hábitat, si nadie intenta acceder antes al



Hábitat lunar estándar para cuatro personas.





ordenador o cuando ya estén dispuestos a irse, el hada golpeará con sus nudillos la pantalla (todo esto simulado con imágenes y ruido, claro está) y dirá con una voccecita infantil: Ey!! ¿Vosotros sois los que buscáis a Kenshi? ¡Os aseguro de que él no ha hecho nada malo! (aquí puedes iniciar una conversación si quieres. Trata a I ti como si fuera una niña). Al final les dirá: tenéis que ver esto. Y pondrá un video de la conversación que tuvo Kenshi con I ti después de la reunión con Kenda. En él se ve a Kenshi muy contento diciendo que el señor Kenda le ha recibido inmediatamente y que ha comprendido la gravedad de la filtración. Que le ha dicho que él ya se encargaba de todo, que siguiera como si nada hubiera pasado y no dijera nada a nadie para que el traidor no escapara. Luego le iban a dar una medalla o algo así. (Todo ello sazonado con alguna pregunta de I ti que se muestra un poco desconfiada).

### LOS MOVIMIENTOS DE LA ATARASHI

El caza con el equipo de la Atarashi sale de la base Kaguya Hime al cabo de una hora de que se estrelle la nave de los personajes. Más o menos cuando éstos lleguen a la nave de Kenshi. Como ha de ir a baja velocidad para evitar ser detectada tarda alrededor de una hora en recorrer los 200 Km que le separan del cráter. Sus sensores detectan las dos naves siniestradas y se dirigen directamente a la nave de Kenshi, llegando al cabo de 5

minutos. Es de suponer que cuando lleguen habrá pasado una media hora de la partida de los personajes. Tardarán unos 15 minutos más en reconocer la zona y encontrar el rastro. Entonces decidirán ir a pie ya que con el caza sería imposible seguir el rastro.

### EL INTERIOR DE LA CUEVA

La cueva es de techo alto y túneles amplios. Se adentra hacia el interior pasando por debajo del borde del cráter y haciendo una ligera pendiente hacia abajo, fácil de seguir al principio. Al cabo de unos 20 metros la pendiente se vuelve abrupta y es necesario trepar. A la vez el túnel se ensancha hasta desembocar en una cueva inmensa cuyos límites se pierden en la distancia, más allá de la capacidad de iluminación de las luces de los trajes. Si iluminan hacia abajo, en lo que ya es un precipicio muy inclinado, podrán ver el suelo a unos 100 m de caída. Éste brilla levemente a la luz de las linternas, lo que indica que todo él esta hecho de hielo. Resulta evidente que debe ser el lecho de algún lago congelado hace millones de años, al poco de la formación de la Luna.

Si tratan de encontrar el rastro de Kenshi lo conseguirán con una tirada de Atención, dificultad 9, y verán que éste bajó hacia el lago de hielo. De hecho si la pasan con una dificultad de 11, verán el resplandor de las luces de su traje a unos 100 metros contados desde el borde del lago de hielo en dirección al interior. Yendo en esa dirección lo encontrarán agachado, aparentemente ensimismado y mirando algo en el suelo. Algo que debe estar bajo la superficie del hielo. No dará muestras de haberse dado cuenta de su presencia aunque con un poco de insistencia saldrá de su estupor y les mirará con temor.

### UN ANTIGUO ENEMIGO

Y aquí es donde enlazamos con el propósito de la campaña. Lo que estaba mirando Kenshi de forma tan concentrada son varias esferas como las del primer módulo. En este caso las esferas fueron abandonadas aquí con el propósito de alertar de la presencia de un ser con un nivel tecnológico adecuado para llegar hasta la Luna y hacer operaciones en ella. Como



uno de los objetivos de cualquier colonización lunar es el agua, en forma de hielo en este caso, se sumergieron en el lago (fundiendo un poco de hielo) para ser recogidas por los seres inteligentes que vinieran a buscarlo. Además al estar en el interior de una cueva recibían la protección de la enorme capa de roca contra las radiaciones del Sol y el espacio, evitando de paso el impacto de los micrometeoritos. Así que se dispusieron a esperar miles de años hasta el momento en que se disparara la trampa.

Cuando vino el equipo prospector en busca de agua las esferas detectaron la presencia de seres inteligentes e iniciaron el largo proceso de su despertar. Pero el equipo de exploración no se adentró mucho en la cueva. Confirmaron la presencia de hielo y extrajeron algunas muestras para su análisis. Para cuando las esferas finalizaron el proceso de activación el equipo ya estaba preparando las cosas para su partida. Desde la entrada de la caverna estaban demasiado lejos para ejercer su influencia. Pero eso no importaba. Ya volverían, las desenterrarían y examinarían. Como siempre hacen las especies jóvenes.

Cuando Kenshi entró en la cueva las esferas ya estaban activadas. Además Kenshi llevaba implantes para comunicarse mejor con ordenadores. Un punto de acceso perfecto para las esferas. Puedes considerar que su distancia de influencia se ve reducida a la mitad con la gente que lleva implantes con acceso al sistema nervioso cerebral. En principio su influencia con seres orgánicos tienen un acceso marginal al sistema cerebral a 100 m, un acceso limitado a 50 m y un acceso normal a 25 m. Si se entra en contacto físico el acceso es total. Doy un resumen del grado de influencia y lo que pueden hacer:

- Acceso marginal (100 m): Pueden analizar por encima el funcionamiento cerebral y transmitir sugerencias vagas.
- Acceso limitado (50 m): Pueden analizar en profundidad el funcionamiento cerebral. Obtener así patrones y conocer el lenguaje. Eso les permite a transmitir sugerencias precisas aunque de influencia débil.
- Acceso normal (25 m): Lo anterior pero

añadiendo el análisis del sistema de control cerebral. Las sugerencias son más fuertes y el personaje tiende a seguirlas si no son irrazonables. Si las esferas deciden imponer su voluntad en contra de la opinión del personaje, éste ha de hacer una tirada de Voluntad a dificultad 7 + 1 por cada 5 m de aproximación por encima de 25 para resistir. Se dará cuenta de que las sugerencias son externas con una tirada de Atención a dificultad 9. Si se da cuenta tendrá un +2 a las siguientes tiradas de resistencia.

- Acceso total (contacto): El grado de control es muy fuerte y las esferas pueden dar órdenes. La tirada de resistencia es de dificultad 13 pero el efecto es tan brutal que el personaje se dará cuenta de que esta siendo dominado y recibirá un +2 para resistir las órdenes siguientes.

La distancia a la que están las esferas de la entrada de la cueva es de unos 130 m. La mitad para calcular el grado de influencia con alguien con implantes. Por lo tanto Kenshi estaba bajo los efectos de una influencia marginal cuando entró en el hábitat y recibió la vaga idea de ir a explorar el fondo de la cueva. Cuando avanzó un poco y llegó al risco que bajaba hacia el lago helado la influencia ya era más fuerte y se decidió a bajar para inspeccionar el fondo a pesar del esfuerzo.

Cuando lo encuentran los personajes, al lado de las esferas, la influencia es fuerte. Se ha convencido de que las esferas, que están a medio metro bajo la capa de hielo pero son visibles, son el hallazgo del siglo y que ha de extraerlas del hielo para llevarlas consigo. Y eso les dirá entusiasmado a los personajes.

Los personajes también recibirán las sugerencias de las esferas para que las extraigan del hielo. Su influencia puede ser fuerte si están a menos de 25 metros de Kenshi. Pero aquí las esferas tienen un problema que no podían prever y del que en principio no son conscientes: los personajes conocen las esferas del primer módulo y saben cómo funcionan. Así que en cuanto las vean y noten esa extraña sensación que les impulsa a extraerlas del hielo serán fácilmente conscientes de ello (recibirán un +2 a la tirada de Atención). De hecho yo

aconsejo que la tirada de Atención se pase de forma automática si los jugadores se dan cuenta de las circunstancias.

La estrategia de las esferas es de hacer sugerencias sutiles sin forzar a fin de no ser descubiertas. Pero pueden darse cuenta de una actitud extraña por parte de los personajes. Trátalo como si las conversaciones que tengan entre ellos y con Kenshi fueran perfectamente inteligibles para ellas y si los personajes intentan disimular ellas tienen 3 en Averiguar Intenciones. La dificultad será proporcional a lo bien que disimulen (tirada enfrentada de Averiguar Intenciones contra Persuasión). Si se dan cuenta intentarán controlar a los personajes o hacer que alguien los elimine. No olvidemos a la Atarashi. Lo más probable es que se encuentren con ellos en el fondo de la cueva.

Cuando lo hagan su actitud depende de la situación. En principio se presentarán como un equipo de apoyo que la compañía ha enviado en su ayuda. E insistirán en que ellos ya se encargan de Kenshi y de los documentos robados. Si hay alguna reticencia se mostrarán chulescos e intimidantes del estilo: es mejor que no te enfrentes a la compañía, chico, sus tentáculos pueden llegar muy lejos. O también: nosotros sabemos como premiar a nuestros amigos. Si los personajes se muestran directamente opuestos a entregarles a Kenshi lo intentarán conseguir por la fuerza.

### EVOLUCIÓN DE LA PARTIDA

Si se examinan los documentos que llevaba Kenshi se podrá deducir que son datos que prueban la presencia de algún artilugio que redirigía la información del ordenador hacia el exterior pasando una tirada de Informática de dificultad 9. Las anotaciones en rojo están hechas con la letra de Kenshi (de la que tienen muestra en su ficha de trabajador). Además si han visto el video de I ti la cosa esta clara: el traidor es Kenda. Su objetivo ahora tendría que ser encontrar a Kenshi y entregarlo a las autoridades militares junto con la información para que ellos se hagan cargo. Pero eso puede ser difícil.

Por una parte esta la cuestión de las



esferas que les intentarán dominar y que tienen bastante controlado al pobre Kenshi. Por otra la Atarashi puede aparecer en cualquier momento y ellos también tienen implantes. Las esferas pueden hacerles sugerencias en su propio interés desde que entren en la caverna. Lo más normal es que se desate una ensalada de tiros.

Si todo sale bien los personajes voleverán con Kenshi a su base donde los mandos militares se harán cargo de él. Si quieren informar de las esferas y la problemática que conllevan tendrán que recordar que su existencia es alto secreto. Por lo tanto habrían de pedir informar directamente al jefe militar de la base. Sólo él puede tener el grado de autorización requerido para esa información. Evidentemente sus mandos inmediatos mirarán con recelo tal petición. Pero al final les será concedida. Evidentemente el coronel Toikyo se informará de lo que le digan y, una vez clarificada la situación, les felicitará por el trabajo. Aunque él tampoco podrá decir nada al respecto a los jefes inmediatos de los personajes con lo que podría crearse cierta tensión. Un equipo preparado y especialista en las esferas partirá de la Tierra en su busca y llegará al cabo de unos días. Los personajes serán los encargados de su custodia.

Kenshi es rehabilitado y vuelve a su trabajo normal, a menos que los personajes se hayan explayado mucho al respecto de la intervención de I ti. Si es así pasará a ser el cuidador de una inteligencia que de repente es el centro de interés de todo el equipo de investigación. En cuanto a Kenda, bien, digamos que sufre un desafortunado accidente...