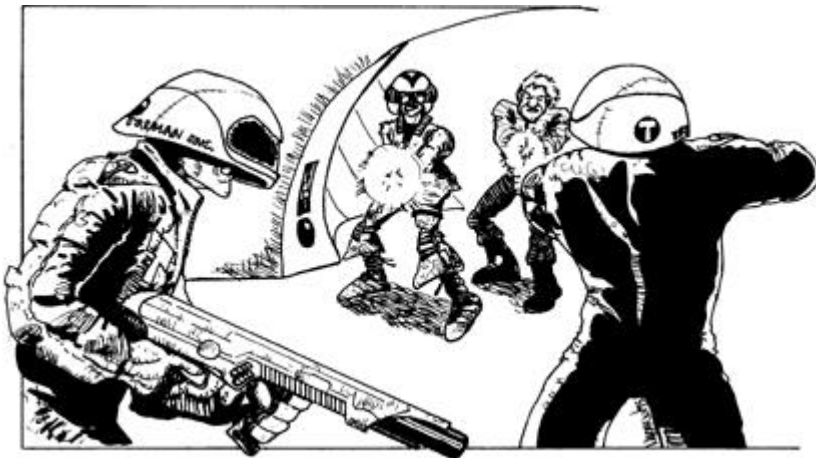


Cuenca Minera

Por **Fernando Chavarría Múgica**



Día primero del año 1201, según el calendario imperial. Subsector M del sector de los antiguos territorios, planeta Aubaine.

Comienza una nueva era ...

Contenido

- [Año Nuevo, Era Nueva](#)
- [Movida promovida por el... ¡Ayuntamiento!](#)
- [Problemas](#)
- [La Verdad](#)
- [Estación minera E-531](#)
- [El Regreso](#)
- [Adendas](#)
 - [La Droga](#)
 - [PNJs](#)
 - [Gary y George](#)
 - [Matones de la corporación](#)
 - [Pilotos de la corporación](#)
 - [Mark Stewart](#)
 - [Jeff García y Harry Clever](#)
 - [Willy Idol](#)

Año Nuevo, Era Nueva

El grupo se encuentra en la ciudad de Trantown, capital administrativa del planeta, realizando allí un trámite burocrático con relación a su astronave, alguna transacción comercial o cualquier otra cosa. Durante su estancia habrán oído algunos rumores sobre escándalos financieros relacionados con dos de las corporaciones más importantes de la RC.

Los personajes recibirán una llamada citándolos "Para tratar un asunto importante" en la sede del gobierno en la ciudad. Si no les interesa y pasan de la llamada, más vale que tengas un

parchís a mano, porque la partida habrá terminado. En caso contrario, un vehículo gravitatorio, color gris metalizado muy discreto, les estará esperando en la puerta de su hotel por la mañana para conducirlos directamente a la pista de aterrizaje situada en la azotea del enorme edificio del gobierno. Allí les espera la señorita Janet McIntosh para conducirlos ante el señor Joe Sarenson, consejero del gobierno para el desarrollo industrial y tecnológico. Después de las presentaciones de rigor irá directamente al grano:

"Bien, señores, les he hecho llamar porque necesitamos personas capaces y con recursos para llevar a buen término un pequeño trabajo en el exterior de la RC. Hace poco más de un mes una astronave militar descubrió, por casualidad, unas instalaciones mineras abandonadas en el sistema Adrián. La expedición militar, que estaba de paso, no pudo pararse a investigar y nos comunicaron rápidamente su hallazgo. Al enterarnos lo pusimos en conocimiento público, para que diversas empresas privadas presentaran sus proyectos para explotar y aprovechar la estación minera. El gobierno escogería el mejor de ellos y subvencionaría una parte de los gastos. Presentaron sus proyectos tres empresas: MINING CORPORATION y STEEL & ALUMINIUM ENTERPRISES (como muchas otras veces) además de QUÍMICAS TRUMAN, la cual nunca se había presentado a proyectos de este tipo. Esto, unido a las últimas acusaciones vertidas contra MINING CORPORATION sobre diversos escándalos financieros, nos hace suponer que hay algo raro detrás".

"La policía investiga algunos de estos escándalos, aunque carece de pruebas concluyentes como para detener a alguien. Hemos decidido tomar cartas en el asunto para esclarecer la situación. Aquí es donde entran ustedes. Deberán investigar este asunto con rapidez y discreción, pues dentro de dos días partirán hacia el sistema Adrián, donde explorarán la estación minera. El señor John Smith, un técnico del gobierno, les acompañará. La paga será de 2.000 créditos por persona, que cobrarán al final de la misión, más un plus en caso de haber peligros imprevistos, o quizás alguna ventaja comercial...".

Dicho esto les presentará a John Smith, facilitándoles un número de videoteléfono para contactar con él y les pedirá que comiencen las investigaciones cuanto antes.

Movida promovida por el ¡Ayuntamiento!

Los PJs podrán investigar, durante los próximos dos días, por varios caminos aprovechando sus contactos:

- Podrán acceder a la **hemeroteca del holo-periódico Aubaine News**. Con una tirada de computer fácil y otra de research media conseguirán encontrar las últimas noticias sobre los escándalos financieros en los que, supuestamente, está envuelta MINING CORPORATION sobre impago de impuestos. Si deciden buscar información sobre QUÍMICAS TRUMAN, con una tirada de computer fácil y otra de research difícil descubrirán que una empresa filial suya fue acusada de contrabando de tecnología hace más de un año. Se cerró la empresa y se detuvo al director de ésta, aunque, inexplicablemente, el escándalo apenas afectó a QUÍMICAS TRUMAN.
- En las zonas marginales de la ciudad podrán encontrarse (tirada fácil de streetwise) con **Jeff García**, un "camello" local. El tal Jeff es un Solomani de origen hispano, mide unos dos metros de estatura y es muy delgado. De piel negra, lleva todo el pelo rapado a excepción de una enorme cresta de color verde brillante. Pero su característica más peculiar es que tiene todo el lado derecho de la cara semi-paralizado desde su nacimiento, hace ya 23 años. Es uno de los tipos de más baja calaña que andan por aquí. ⁄ltimamente trafica con una nueva droga sintética que hace unos tres o

cuatro meses que circula por el planeta. Si le sobornan (mínimo 300 créditos) les proporcionará la dirección del que se la pasa, pero no sabe nada mas al respecto.

Si consiguen la información presionándole (el cuello) de forma violenta, en cuanto se vayan avisará a su proveedor desde el video-teléfono más cercano. ste no tardará en largarse a un lugar mas tranquilo y Jeff hará lo mismo. Si, por el contrario, han actuado con tacto y discreción no tendrán ningún problema en encontrar el domicilio de Harry Clever, pues así se llama el individuo, en los suburbios de la ciudad. Harry vive en un cuchitril (baño, cocina y recibidor-salón-cuarto-de-estar-dormitorio, todo en 18 m2). Apenas está amueblado y lo único que destaca es un viejo ordenador portátil en mal estado. Si se examina descubrirán que en su interior hay escondido un paquete con 5 dosis de la nueva droga (observation difícil). Además hay un video-teléfono portátil, una televisión holográfica y anotaciones sobre sus clientes (nada importante), entre ellos Jeff García. Harry es un tipo bajo, calvo y con una enorme barba. Se mostrará siempre desconfiado y muy suspicaz. Si desean hablar con él deberán tener una buena "tapadera" (quizás se hagan pasar por clientes...). De cualquier manera no les permitirá entrar y hablará siempre desde la puerta. No dará ningún tipo de información a no ser que empleen métodos más expeditivos. Lo único que sabe es que cada cierto tiempo viene un tipo en un aerodeslizador de color negro y le proporciona la droga en cantidades pequeñas para que las distribuya por el barrio. No sabe ni su nombre ni su dirección, pero el tipo es alto, pelo corto y rubio, ojos castaños y va armado. Dicho esto, Harry huirá de la ciudad. Si se ve en un apuro no dudará en disparar.

- **La policía** responderá de mala gana a sus preguntas comprobando primero que han sido enviados por el gobierno. No tienen ninguna novedad con respecto a las dos corporaciones. Lo único interesante que ha ocurrido últimamente es que hay una nueva droga sintética circulando por la ciudad, es muy adictiva y peligrosa, sólo han podido detener a pequeños traficantes con unas pocas dosis. Deben estar traficando desde hace cuatro meses y todavía no han incautado ningún alijo importante.
- Pidiendo un permiso especial al gobierno (algunas llamadas, unas cuantas horas de espera y una tirada media de persuasde) podrán acceder a los archivos de la policía bajo la atenta mirada de un fornido agente. Podrán encontrar (computer fácil y research normal) las fichas de varios delincuentes (uno de ellos es Jeff García). Si buscan datos sobre la nueva droga no encontrarán mas información que la que ya saben. Sobre el pleito entre QUÍMICAS TRUMAN y MINING CORPORATION se indica que esta última ha sido absuelta por falta de pruebas (se le acusó de evadir impuestos), por otra parte la policía tiene fichado a Alex Truman, presidente de la compañía del mismo nombre. Hace un año fue acusado de evasión de impuestos, contrabando de tecnología y soborno a funcionarios pero también fue absuelto por falta de pruebas. También hay varias multas de tráfico sin pagar por ambas compañías. Si la buscan podrán encontrar la ficha de un tal Willy Idol que es un asesino profesional, estuvo en la cárcel durante cuatro años.
- Ninguna de las dos **compañías** aportará ningún tipo de información adicional. Se limitarán a defender sus posturas y seguir la corriente a los PJs.
- Si deciden ir a hablar con **John Smith**, el técnico que acompañará a los PJs en su viaje a Adrián, podrán localizarlo en su domicilio por las tardes y no tendrá ningún problema en recibirles en su casa. John es una persona tranquila y afable. Les expondrá su punto de vista sobre la expedición: *"La estación minera debe ser bastante grande, posiblemente pueda extraerse hierro, además de explotar la mina podremos aprovechar la tecnología utilizada para aplicarla en otras estaciones mineras"*.
- Si investigan en el registro de astronaves del espaciopuerto del planeta Aubaine (tirada media de persuadir) descubrirán que QUÍMICAS TRUMAN posee varias

astronaves-laboratorio, exploradoras y algunas de transporte. Dos de éstas hacen el trayecto Aubaine-Keipes (pasando por Adrián) desde hace siete meses. Si consiguen acceder al archivo de mercancías (computer fácil y research difícil) verán que esas mismas astronaves comercian con productos farmacéuticos desde hace siete meses. Una de las astronaves se encuentra actualmente en el espaciopuerto pero les será imposible inspeccionarla, está fuertemente vigilada.

Problemas

Durante todo este tiempo los PJs estarán siendo vigilados por un tipo alto, pelo corto, rubio y ojos castaños (se trata de Willy Idol), advertirán que están siendo espiados si pasan una tirada difícil de streetwise.

El PJ de peor calaña recibirá una llamada anónima citándole a solas en un tugurio de la ciudad inmediatamente, ofreciéndole la oportunidad de ganar una importante suma de dinero. Allí le está esperando Willy Idol (aunque el no se presentará en ningún momento) para hacerle una proposición: El PJ deberá introducir un disco de ordenador, que Willy le habrá proporcionado con anterioridad, en el ordenador de la entrada número 3 de la estación minera de Adrián, a cambio recibirá 300 créditos ahora y 700 más cuando termine la misión. Willy se irá sin dar ninguna explicación en un aerodeslizador negro. Si el PJ quiere conocer el contenido del disco además del equipo necesario debe superar una tirada imposible de computer. El disco está muy protegido, en su interior hay un mensaje dirigido a la terminal de ordenador número 34 de la estación minera de Adrián, dice algo as’; !ALARMA! Intrusos en la puerta 3. Topo 2". Si el PJ se ha tomado la molestia de memorizar la matrícula del aerodeslizador y comprobarla en la policía descubrirá que el vehículo pertenece a QUÍMICAS TRUMAN.

Durante la noche del primer día John Smith desaparecerá de su casa aunque su ausencia no será advertida hasta la mañana siguiente que es cuando informarán a los PJs. Si lo desean podrán entrar subrepticamente en su casa (tirada de intrusión y electrónica media) con una tirada normal de investigation descubrirán que la cerradura electrónica de la casa ha sido forzada, en el interior todo está intacto. Los vecinos se mostrarán reticentes a hablar con los PJs pero con un poco de suerte podrán persuadirles, les dirán que John es una persona amable, no acostumbraba a trasnochar y nadie sabe donde podría estar.

Un encargado del gobierno les comunicará que se ha puesto en marcha una investigación policial pero no les es posible retrasar la misión así que Mark Stewart, otro técnico del gobierno, sustituirá a John. Mark evitará encontrarse con los PJs hasta el día del viaje y se mostrará algo distante.

La Verdad

Hace más de siete meses una nave exploradora perteneciente a QUÍMICAS TRUMAN encontró las instalaciones. Debido al duro golpe que recibieron sus negocios ilegales por el desmantelamiento de la red de contrabando de tecnología decidieron que aquel era un buen lugar para instalar su nuevo centro de operaciones. Una parte de la estación se reparó y se utiliza actualmente como laboratorio para producir y almacenar la nueva droga sin temor a ser descubiertos, desde Allí se distribuye a varios planetas de la RC así como a Keipes pero siempre en pequeñas cantidades. La materia prima para producirla proviene de Aubaine y de Keipes, se transporta junto a otras sustancias químicas y así, por separado, son productos aparentemente inocuos. La astronave de transporte sale del planeta, hace una escala en

Adrián donde aprovecha para repostar en el gigante de gas, descarga las materias primas y recoge la droga que oculta en compartimentos secretos de la nave. ⁄nicamente dos astronautas poseen ese compartimento y es por esto que siempre realizan el mismo trayecto.

Los problemas llegaron cuando la RCES descubrió, por casualidad, la estación minera. No pudieron investigarla y la creyeron totalmente deshabitada. El gobierno se enteró del asunto y las empresa presentaron sus proyectos para reutilizar las instalaciones mineras, entre ellas QUÍMICAS TRUMAN en un intento desesperado por hacerse con ellas de forma legal lo que provocó que se enzarzara en una disputa con el resto de las corporaciones para apartarlas del proyecto. Gracias a sus contactos se enteraron de la contratación de los PJs para investigarles así que enviaron a Willy Idol para que se encargara de ellos. Mientras, intentarán que su misión fracase: Primero se mantiene una estrecha vigilancia de los PJs para controlar sus movimientos, Después se encarga a uno de ellos la inserción de un disco en el ordenador de la estación minera que contiene un mensaje alertando a los que se encuentran allí y, de paso, posiblemente provocará una división dentro del grupo, por último se hace desaparecer a John Smith para que lo sustituya Mark (que ha sido sobornado por QUÍMICAS TRUMAN). Es un plan arriesgado enviar otra astronave para desmontar el laboratorio y recoger a todo el personal. A estas alturas John estará muerto pero su cadáver no será encontrado hasta días Después de que se hayan marchado del planeta.

Estación minera E-531

Al cabo de dos días partirán hacia Adrián. La estación minera se encuentra en un satélite del planeta. Tardarán unas cuatro semanas en llegar a bordo de la astronave "Navigator" (un Far Trader del gobierno), al mando de la cual se encuentra un hombre de mediana edad llamado Nick Wolfman. La nave está bien equipada, hay trajes de vacío para todos y una voladora abierta.

Al acercarse al lugar los PJs podrán observar que la estación minera es una enorme semi-esfera opaca y negra situada en la superficie, dos conductos cerrados por los que antaño transitaba un monorail la comunican con un pequeño espaciopuerto y con las minas propiamente dichas. En el interior de la esfera se encuentra la zona residencial a la que se accede por tres entradas una situada en el acceso a cada monorail y otra que exterior (es el único acceso directo). A simple vista no se detecta ninguna señal de vida. Mientras los PJs se acercan en la voladora la astronave se dirige al gigante de gas para repostar, al terminar regresará para recoger al grupo. Mark deberá acompañar a los PJs en todo momento.

Hace varias decenas de años la estación minera pertenecía al Imperio, si bien no era un centro de gran importancia al menos reportaba beneficios. Dependía totalmente del exterior, principalmente del planeta mas cercano. Un día una nave de abastecimiento se estrelló a pocos kilómetros de la estación sin razón aparente, lo único que pudo rescatarse fue una parte del ordenador de a bordo. Se intentaron descubrir las causas del accidente aprovechando los datos del ordenador de la astronave, lamentablemente estaba infectado por el virus y, desde ese mismo momento, también lo estuvo la estación minera. El virus (strain 2 "samson") se apoderó rápidamente del soporte vital de la estación matando por asfixia a la totalidad de sus habitantes.

Mucho mas tarde llegaron los hombres de QUÍMICAS TRUMAN, consiguieron aislar la zona científica para desarrollar sus actividades delictivas aunque el virus sigue presente en el resto de la estación.

El único acceso posible desde el exterior es a través de la entrada 3, es una gran puerta

metálica que se abre al introducir un código que puede saltarse si se dispone del instrumental adecuado y se pasa una tirada de intrusión y electrónica difícil. Si tienen éxito la puerta se deslizará a un lado con un chirrido dejando entrever una pequeña sala en la que hay un ordenador y otra puerta de menor tamaño, automáticamente la puerta se cerrará a sus espaldas y un chorro de polvo blanco les cubrirá por completo, un mensaje parpadeante puede leerse en el ordenador: "DESINFECCIÓN". Unos minutos mas tarde estarán completamente limpios, otro mensaje aparecerá en el ordenador: "NIVELES DE PRESIÓN Y TEMPERATURA CORRECTOS. INTRODUZCA DISCO DE IDENTIFICACIÓN", si el PJ que lleva el disco no reacciona Mark tomará la iniciativa insertando en el ordenador un disco idéntico al que Willy entregó al PJ, también puede accederse con una tirada formidable de electrónica y computer. Al introducir el disco la puerta delantera se abrirá permitiéndoles el paso al interior ("BIENVENIDOS A LA ESTACIÓN MINERA IMPERIAL E-531" podrá leerse en la pantalla) y por toda la megafonía de la estación podrá oírse una voz femenina impersonal advirtiéndoles sobre la presencia de intrusos en la entrada 3, aunque no podrán oírla con los trajes de vacío puestos. Si deciden quitarse los trajes de vacío (en el interior las condiciones de presión, temperatura y gravedad son normales) pronto se darán cuenta de la falta total de oxígeno. La estación minera está dividida en:

- **Hospital**, al atravesar la puerta pequeña entrarán en una antesala, tres pasillos conducen al hospital, zona de seguridad y sector residencial respectivamente. El hospital es pequeño pero está bien equipado, encontrarán un esqueleto en una de las camas y otro vestido con una bata blanca sentado y recostado sobre una mesa enfrente de un ordenador (totalmente inservible). En uno de los cajones de la mesa encontrarán una caja estanca con discos de ordenador (todavía funcionan) que contienen datos médicos sobre diversos pacientes (el último es un tal Marcus Wilcox que padecía gripe), nada fuera de lo normal, finalmente en uno de ellos encontrarán (computer y research difícil) fragmentos de lo que parece ser un diario:

"51-1137. Comienzan a llegar rumores sobre sucesos extraños ocurridos en diversos lugares del imperio, dicen que algunas máquinas se vuelven locas, creo que está pasando algo importante".

"83-1137. Hoy se ha estrellado una astronave de abastecimiento a pocos kilómetros de aquí. Según parece la nave no mantuvo ningún contacto con la estación antes de estrellarse. Lo único que pudimos salvar fue una parte del ordenador de abordaje, en estos momentos estarán investigándolo".

El diario pertenecía al doctor Robert Nixon.

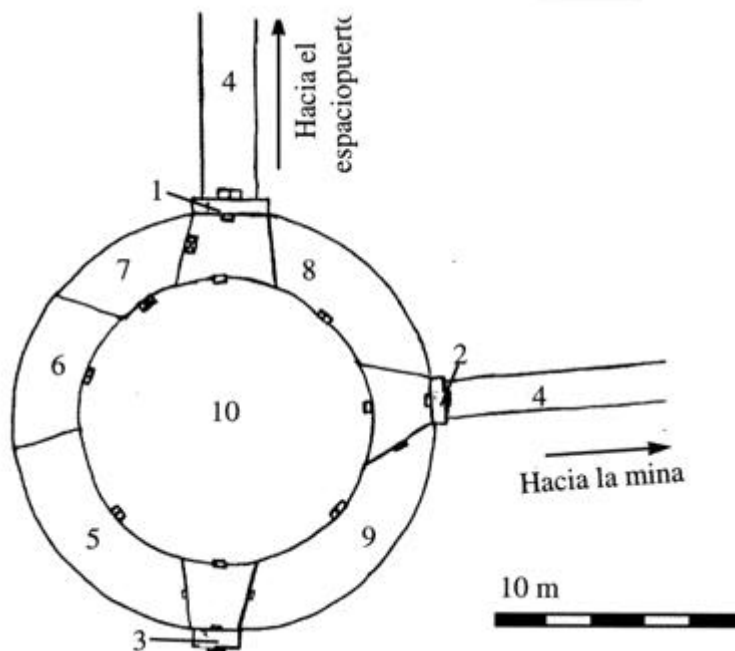
- **Zona de seguridad**, hay varios monitores de control y varias celdas desocupadas. Cuatro agentes de seguridad yacen muertos en sus puestos, todos van armados con porras y pistolas con dardos tranquilizantes. Hay una terminal de ordenador utilizable y 10 trajes de vacío.
- **Sector residencial**, es la zona mas amplia, ocupa todo el centro de la estación. Mide varios de metros de altura, Está ocupado por edificios monótonos de tres pisos.

Sobre el techo se proyecta un holograma de un cielo estrellado durante la noche y de un cielo azul con algunas nubes (que van moviéndose simulando el viento) durante el día, para aliviar el sentimiento de claustrofobia. Si los hombres de QUÍMICAS TRUMAN han sido alertados les tenderán una emboscada aquí.

- **Zona recreativa**, hay un pequeño centro comercial, discoteca, sala de juegos, bar, gimnasio, escuela y guardería.

- **Zona administrativa**, oficinas del gobierno y la corporación que se encargaba de la explotación de la mina. Hay algunas terminales de ordenador todavía en buen estado. Con una tirada fácil de computer y research descubrirán que se extraía hierro de la mina y ésta era bastante rentable.
- **Zona científica**, está totalmente remodelada por sus nuevos inquilinos, solo puede accederse por medio de una puerta estanca de apertura mecánica. En el interior puede respirarse con normalidad (tienen un soporte vital independiente). Además de los dos laboratorios donde se elabora la droga hay dos almacenes, uno de ellos es utilizado como dormitorio. En estos momentos se encuentran en la estación 5 criminales que ayudan en el proceso de elaboración y se encargan de los asuntos sucios y dos científicos de la corporación que, pese a su escasa ética profesional, no son gente dada a la violencia. Entre sus pertenencias encontrarán varios trajes de vacío modernos y en perfecto estado, armas y un ordenador con información sobre su red de distribución. Los matones no dudarán en disparar pero si no tienen una clara ventaja intentarán huir.
- **Monorrail**, hay dos que conducen a la mina y a un espacio-puerto de superficie respectivamente. El primero no funciona pero el segundo ha sido reparado recientemente. Lo utilizan para transportar mercancías rápidamente del espaciopuerto a los laboratorios y viceversa.
- **Espacio-puerto**, hay una lanzadera en la que están cargando la droga. En cuanto se percaten de la presencia de los PJs intentarán despegar y huir hacia el gigante de gas, donde les está esperando una de las astronaves de QUÍMICAS TRUMAN. En estos momentos hay dos personas en la lanzadera.

Hay cadáveres por todo el complejo, algunos están semi-momificados, y ninguno presenta signos de violencia. Mark, aunque acompañará al grupo en todo momento, se mostrará pasivo, solo actuará directamente contra ellos si tiene una oportunidad muy clara.



1. Puerta 1
2. Puerta 2
3. Puerta 3
4. Monorraíl
5. Hospital
6. Zona Administrativa

7. Zona científica
8. Zona de recreo
9. Zona de seguridad
10. Sector residencial

El Regreso

Una vez a bordo de la "Navigator" serán informados de que han interceptado una astronave y una lanzadera mientras repostaban en el gigante de gas.

El viaje hasta Aubaine será tranquilo. Al llegar el gobierno les felicitará y pagará lo acordado. Con la información aportada por los PJs se encarcelará al presidente de QUÍMICAS TRUMAN y se irán esclareciendo los hechos.

Las cosas no quedarán así, Alex Truman mandará matar a los PJs hasta que éste sea encarcelado definitivamente.

Adendas

La Droga

Como se ha dicho anteriormente, la droga es artificial, elaborada en laboratorios especializados. No tiene ninguna utilidad farmacéutica, tiene efectos alucinógenos y excitantes, pero en el mercado negro se llega a pagar 900 créditos por dosis. Después de que pase el efecto (unas cuatro horas) se suelen producir estados de shock y coma durante varias horas, mas tarde provoca fuertes depresiones nerviosas. Es muy adictiva tanto física como psicológicamente. Cuando la policía detenga a Alex se llegará a pagar 2.000 créditos por dosis de droga en el mercado negro.

PNJs

Gary y George (Científicos de la corporación)

Novice

Combat Assets: -

Other Assets: Computer 8, Química 13, Medical (diagnosis) 6, Research 6 (solo Gary).

Matones de la corporación (5)

Experienced

Combat Assets: Slug Weapon (pistol) 11, Unarmed martial arts 7,

Other Assets: Streetwise 10, Bribery 9.

Pilotos de la corporación (2)

Novice

Combat Assets: Unarmed martial arts 7.

Other Assets: Computer 6, Pilot (interface/grav) 10, Astrogation 6, Zero-G Environment 10.

Mark Stewart (Técnico del gobierno)

Novice

Combat Assets: Slug Weapon 6.

Other Assets: Intrusión 8, Excavation 12, Leadership 7, Construction 6, Observation 6, Electronics 7, Computer 7.

Equipo: Disco de ordenador, ordenador personal portátil.

Jeff García y Harry Clever (Criminales)

Experienced

Combat Assets: Slug Weapon (pistol) 11, Unarmed martial arts 8,

Other Assets: Streetwise 12, Persuasion 6.

Willy Idol (asesino profesional)

Veteran

Combat Assets: Slug Weapon (pistol) 12, Unarmed martial arts 8, Energy Weapon (pistol) 8.

Other Assets: Stealth 10, Pilot (interface/grav) 8, Intrusión 7, Streetwise 10, Persuasion 6, Disguise 8, Interrogation 8, Investigation 9, Observation 7, Research 7, Electronics 7.



NOTA: El arbitro debe escoger las armas de cada PNJ según sus habilidades de combate.

Módulo de Fernando Chavarría Múgica.

[Sir Roger Mercenario](#), abril de 1999.

Webmaster: Pedro Arnal Puente, srm.webmaster@kobo.es.

<http://www.kobo.es/srm>