

Traveller:

El Teorema de Thomas

J. Fernando Martín Ramírez AKA Doctor Alban

Teorema de Thomas:

"Si las personas definen las situaciones como reales, estas son reales en sus consecuencias".

RESUMEN DE LA PARTIDA

Los PJ son contratados por una pareja que quiere que les proporcione asesoramiento y protección para un edificio un tanto especial.

El edificio es una escuela que se llama "El Liceo". Su directora, **Edwina Lori**, es una mujer que tuvo que sufrir en sus carnes el ser maltratada por la sociedad por tener potencial Psi. Harta de ser vejada, huyó de su planeta natal y se hizo exploradora. Tras muchos años de servicio, en una de sus expediciones descubrió a la deriva en un cinturón de asteroides un gran número de contenedores cilíndricos de manufactura obviamente alienígena, atrapados por la fuerza gravitatoria de un pequeño planeta cercano. Dentro de esos contenedores se encontraban restos de una tecnología alienígena desconocida. Consiguió recuperar todos los contenedores y venderlos por una absurda cantidad de créditos. Invertió parte de su inmensa fortuna en unas instalaciones en un planeta alejado donde fue "reclutando" a los jóvenes que demostraban tener potencial Psi, para insertarlos en la sociedad y que no les pasara lo mismo que a ella. Edwina vive en una nave que vagabundea sin rumbo fijo por la galaxia para no atraer la atención sobre "El Liceo".

Desgraciadamente, un grupo terrorista llamado "**Amanecer Humano**" ha tenido noticias de la existencia de "El Liceo". Pretende secuestrar a los niños y jóvenes y llevarlos a sus propias instalaciones, adoctrinándolos para que cometan actos terroristas contra todas aquellas instituciones "abiertamente hostiles" contra los humanos con potencial Psi. El grupo "Amanecer Humano" tiene a un psiónico con "clarividencia/clariaudiencia" por el cual saben que los profesores de "El liceo" van a ir a contratar los servicios de unos mercenarios para su protección.

Dependiendo de si los PJ son capaces de encontrar un dispositivo rastreador en la nave o no, la aventura será una batalla contrarreloj para montar unas instalaciones defensivas o una aventura de correr a través de la selva para intentar llegar antes de que los de "Amanecer humano" se lleven a todos los niños.

COMENZANDO

Aurkene: *Veo una batalla en la escuela.*

Profesor Hidar: *¿Cuándo? ¿Puedes ver cuándo ocurrirá eso Aurkene?*

Aurkene: *Pronto, muy pronto.*

Los PJ se encuentran en un planeta llamado Aghosha. Han estado deambulando por las tabernas, cafés, clubs, las dependencias de la Travellers' Aid Society y otros lugares públicos en busca de un patrón que necesite sus servicios. Parece que no están de suerte.

Cuando más desesperada está la cosa, uno de los PJ, ojeando un diario local, encuentra el siguiente anuncio:

"Se busca personal para asesoramiento en seguridad en unas instalaciones privadas. Se valorará experiencia en combate. Todo aquel que esté interesado llamen al teléfono 223 3FH EE3 o al 823 3FH EE3, de 09 a 12 y de 14 a 17 horas. Preguntar por el señor Letor o por la señorita Umrae".

Si investigan los números de teléfono, corresponden al mejor hotel de la ciudad. Si deciden investigar en el hotel antes de ponerse en contacto con los que han puesto el anuncio, sobornando al personal del hotel, les proporcionará sólo un par de rumores. Para el resto, tendrán que patearse la ciudad.

RUMORES

A Un veterano de la armada espacial (43 años, 246869) dice que este sector del espacio está bastante aislado, pero curiosamente está muy bien abastecido.

B Un oficinista del astropuerto (25 años, 69A975) dice (tras hacer memoria) que este planeta fue colonizado por gentes que buscaban una libertad religiosa que no tenían en su planeta de origen.

C Un experto en ordenadores, que ha tenido relación con el servicio de exploración interestelar, dice haber visto a una pareja comprar de forma regular materiales y víveres sin importar el precio.

D Un teniente de la armada espacial (30 años, 844BA9) dice que las idas y venidas regulares de una nave en concreto no hace presagiar nada bueno. Ya ocurrió una cosa parecida hace años.

E Hace un par de meses hubo una venta enorme de módulos de viviendas prefabricadas y de mobiliario.

F Van a atacar a unas naves específicas en cuanto salgan de este planeta.

G Un académico (58 años, 692CC9) dice que hay un planeta deshabitado pero habitable en las proximidades de este sistema planetario. El problema es que no tiene gigante de gas.

H Un miembro de la Travellers' (34 años, 397479) dice que niños con habilidades Psi están "desapareciendo" de todo el sector.

I Un capitán mercenario (33 años, 9A6DA8 ex-Infante de Marina) dice que hay una pareja buscando a un grupo de aventureros para un trabajo. Él los rechazó porque acaba de llegar de un trabajo y lo que quiere es gastarse lo ganado.

J Un capitán mercenario (33 años, 9A6DA8. ex-infante de marina) dice que hay un par de asesinos que están intentando cubrir sus huellas con unos pardillos.

K Al pasar frente a una taberna puede oírse la expresión Eugenesia Psíquica.

L Un obrero de los astilleros retirado (66 años, B97577) dice que hace un par de años una exploradora encontró unos restos de una tecnología alienígena desconocida y los vendió por una cifra astronómica.

M Un noticiario electrónico contiene un artículo que afirma que el sector está poco transitado, pero que debido al comercio en los últimos tiempos, es un lugar con mucha proyección de futuro.

N El gobierno del subsector es una democracia representativa.

O Un ex-explorador ya maduro (alrededor de 50 años, 433976) dice que hay unos cuantos grupos que quieren obtener el trabajo que ha aparecido en el periódico local. Van a hacerle una contraoferta a Karl y a Umrae.

P Un vagabundo (50 años, 83799A) es encontrado por los aventureros en un callejón tras haber recibido una buena paliza. Si el grupo le presta ayuda, el hombre, agradecido, les dará conversación explicándoles que cuando hay una batalla contra personal con habilidades Psi, lo mejor es llevar un casco de protección Psi artificial.

Q Un funcionario del gobierno del subsector (32 años, 2639BC) afirma pomposamente que son el sector con mayor proyección de futuro según los datos económicos de los últimos 3 años.

R Por alguna razón, este individuo (43 años, 98659) repite una y otra vez "los chicos querían irse", como en una letanía.

S Un joven, cuarto oficial de la armada mercante (22 años, 8968A8), que actualmente sirve en el carguero "Renegado", cree que el grupo está interesado en encontrar los chicos desaparecidos que parecían poseer potencial Psi, y se niega a seguir hablando con los aventureros.

T Un especialista en armamento naval (38 años, 656AAA), dice que el contrabando de especies animales ha incrementado, sin duda alguna, la riqueza del planeta y parece que hay alienígenas que consideran a los humanos con capacidades Psi como animales.

U El planeta ha visto incrementado su PIB en un 15% desde hace 3 años.

V Hay más animales exóticos en esta región del espacio que en cualquier otra.

W La empresa de servicios Art deRoup ha hecho una petición a todos sus suministradores del subsector para adquirir más productos básicos como son alimentos frescos, edificios modulares, etc.

X Es imposible poner un astropuerto en Aristae: no tiene gigante gaseoso.

Y La administración de este planeta está siendo "engrasada" por fuertes sumas de dinero que nadie sabe ni quiere conocer su procedencia. Este dinero se está usando para quitar trabas a todo tipo de transacciones comerciales, todas ellas legales, pero el tiempo de espera es ridículamente corto.

Z El "Bufón de Zen", una nave yate tipo (y) va a atracar dentro de poco en el astropuerto. Es una nave casino para el uso y disfrute de los nobles del sector.

LOS DETALLES DEL TRABAJO

Una vez decidan ir a hablar con Letor y Umrae, les recibirán muy cordialmente y les llevarán a una sala especialmente habilitada por el hotel para hacer entrevistas.

El trabajo consiste en asegurar unas instalaciones y repeler el ataque de unos terroristas en un planeta que no es este y que no pueden decir su nombre a no ser que acepten el trabajo. La paga es de 100.000 Cr. y lo que necesiten para la misión pueden comprarlo en este planeta a cuenta de los clientes, pero no se lo podrán quedar ellos, si no que deberán dejarlo en el planeta destino. Si aceptan la misión les darán más detalles.

En este momento, los Pjs pueden aceptar directamente o decir que se lo van a pensar. Si es esta segunda opción, el precio de la paga se reducirá y pasará de 100.000 Cr. a 90.000 Cr.

ACEPTANDO LA MISIÓN

Una vez acepten la misión, Letor y Umrae desvelarán que ellos son unos "simples" maestros de colegio. Colegio que está en un planeta próximo y aislado llamado Aristos. El colegio se llama "El Liceo" y en él a los chicos con potencial Psi aprenden sobre dos grandes bases:

- a) Pasar desapercibidos entre el resto de la población.
- b) Aumentar su potencial Psi.

Han sido contratados porque una de las alumnas llamada Aurkene, ha tenido una serie de visiones en las que el colegio era asaltado por unos mercenarios. Quieren que construyan las defensas del mismo, y si se encuentran en las instalaciones cuando se produzca el asalto, ayudar en la misma. Para ello tendrán una línea de crédito abierta (sin restricciones) para comprar lo que quieran, con el único límite que debe caber en una nave exploradora/enlace.

"El Liceo" consta de 10 módulos interconectados en medio de la jungla (L01, L02... L09 y L10). En cada módulo hay entre 4 y 6 alumnos, cada uno con un maestro. No tienen torres defensivas ni ningún tipo de arma. La evacuación es inviable, porque un grupo grande de niños como este llamaría la atención en cualquier otro lugar.

VISITANDO LA NAVE EXPLORADORA

Pues es una nave normal y corriente que lleva una voladora. Si los PJ quieren, se puede dejar la voladora en el astropuerto para que quepa más material. Esta decisión tienen que tomarla ellos. El máster no debe darle ningún tipo de pista sobre hacer más hueco o no. Si no van a visitar la nave, se tomará por defecto que la exploradora va en la nave.

DE COMPRAS

Podrán comprar cualquier tipo de armas/blindajes/suministros a una escala de NT10 o inferior. Para niveles superiores, se le deberán ponerle dificultades para conseguirlas (a elección del máster) no a nivel monetario, si no de existencias. No podrán comprar otra nave. Los tratantes de armas no pondrán ninguna pega en cuanto a cantidad de armas que necesiten. El límite de cajas y material son 3 TM. Si quitan la voladora serán de 7 TM. Pueden comprar y acoplar cualquier tipo de arma para naves tanto a la exploradora como a la voladora.

DEJANDO AGHOSHA

Una vez hayan realizado las compras que crean oportunas, deberán embarcar las compras en la nave. Si alguien quiere encontrar algún tipo de aparato o de programa "extraño" en el interior de la nave deberá realizar la tirada oportuna a 10+ (electrónica o computadora). Si se especifica que se busca algún tipo de aparato o programa de rastreo, la tirada será de 8+. Si la pasan, encontrarán un aparato (o programa) cuya finalidad era mostrar en todo momento la ubicación de la nave. Si se desactiva o anula, la nave no sufrirá daños, ya que además de rastreo el aparato o programa estaba programado para destruir el ordenador de a bordo, dejando a la nave sin ningún tipo de ayuda de pilotaje en el aterrizaje (ver parte B, sin haber detectado el sabotaje).

EL VIAJE

Una vez embarcados, los maestros pondrán rumbo a Aristos, con un viaje de duración de una semana. En este punto del juego ya no podrán encontrar ningún tipo de programa o aparato de rastreo sin poner en peligro la nave. Durante el tiempo de viaje, los PJ pueden hacer preguntas sobre los residentes en "El Liceo". Para tener una descripción detallada, pueden pedir a la computadora de abordó los datos de alumnos y maestros. Los alumnos, en un total de 50, serán todos prácticamente de 445246, pudiendo variar 1 o 2 dígitos arriba o abajo. A continuación los PPU, edades y habilidades de los maestros, además de en qué barracones se encuentran.

Karl Letor 737CC6. Edad 46. Astronavegación-3, Computadora-4. Maestro en Cognición, con la especialidad en Regeneración. Grado de potencial psi: 12. Es el encargado de L01.

Umrae Dalael 959996. Edad 38. Ingeniería-2, Electrónica-1, Piloto de Lanzadera-2. Maestra en Telepatía, con la especialidad en Telempatía. Grado de potencial psi: 7. Es la encargada de L02.

Alvar Logos 676584. Edad 38 Asistente de a bordo-1, Arma de Fuego-1. Maestro en Telekinesis. Grado de potencial psi: 7. Se encuentra en L03.

Arya Amnia 629488. Edad 39. Medicina-3, Jugador-1. Maestra en Telepatía, con la especialidad en Asalto mental. Grado de potencial psi: 10. Se encuentra en L04.

Fröin Hidar 454368. Edad 50. Falsificación-2, Administración-1. Maestro en Clarividencia, con la especialidad en Percepción. Grado de potencial psi: 8. Se encuentra en L05.

Usddoog Grimlord 996656. Edad 36. Computadora-1. Maestro en Telepatía, con la especialidad en Telempatía. Grado de potencial psi: 7. Se encuentra en L06.

Wanfe Dralban 3A6889. Edad: 70. Liderazgo-4. Maestro en Telepatía, con la especialidad en Ciberpatía (disciplina especial, igual que Telempatía pero con cualquier máquina que sea programable). Grado de potencial psi: 10. Se encuentra en L07.

Alorma Salmarín 473B73. Edad: 53. Administración-1, Jugador-1. Maestro en Multiplicación (disciplina especial, capaz de generar una copia de sí mismo con voluntad propia durante un corto periodo de tiempo). Grado de potencial psi: 11. Se encuentra en L08.

Vik Brunogl 877A9A. Edad 46. Soborno-1, Rifle-1. Maestro en Amnepatía (disciplina especial, capaz de poder borrar los recuerdos de una persona. Necesita contacto visual). Grado de potencial psi: 10. Se encuentra en L09.

Neelu Leunam 295705. Edad 50. Computadora-1. Maestro en Teleportación. Grado de potencial psi: 10. Se encuentra en L10.

PARTE A. HABIENDO DETECTADO EL SABOTAJE

LLEGADA A ARISTOS

Si se desactivó el dispositivo, la aproximación a Aristos, la entrada en órbita y aterrizaje en las cercanías de "El Liceo" será rutinaria. 1D6+2 días para preparar el asalto que se les viene encima (aunque eso ellos no lo saben). Podrán colocar a los maestros y alumnos como quieran, mandarlos a donde quieran o si lo desean, que "ayuden" en lo que quieran. La disposición de los módulos es en forma de barracones, sin ningún tipo de perímetro de seguridad (los animales salvajes son amigables gracias a la Telempatía de Neelu Leunam).

Cualquier cosa que sea más complicada que poner unas armas en el tejado de algún módulo (no instalación) tardará entre medio día y un día completo. Que definan qué hacer durante mañana, tarde y noche.

EL ASALTO

Llegarán 4 naves repletas de mercenarios y de fanáticos de "Amanecer humano" con armas automáticas y/o láser (ajustar dificultad dependiendo de lo bien o lo mal que se hayan preparado). Los mercenarios vienen en oleadas igual al número de PJ+2 por los 4 flancos. Si consiguen hacerse con algún alumno, lo usarán como escudo para protegerse mientras reculan para llevarlo a sus naves.

El total de oleadas puede ser regulable, pero no menos de 3 y no más de 10. En la penúltima oleada, el 50% de los mercenarios llevarán cascos de protección psi artificial. En la última oleada, llegarán los fanáticos de "Amanecer humano". Son psíquicos y están armados. Todos poseen la habilidad de Asalto Mental (de Telepatía). Sin un casco de protección psi artificial, los PJ estarán perdidos.

Los PJ pueden pedir que los maestros ayuden en tareas defensivas, pero no los alumnos que estarán muertos de miedo ya que ellos son las presas.

PARTE B. SIN HABER DETECTADO EL SABOTAJE

APROXIMACIÓN A ARISTOS

La aproximación a Aristos va a ser movida.

Para empezar, no hay conexión con "El Liceo" de ningún tipo. Es en ese momento, en el que la nave comenzará a fallar. Deberán hacer una serie de tiradas de pilotaje so pena de hacer una reentrada brusca y un aterrizaje sin control, que tendrá una consecuencia de la pérdida de 1, 2 o 3 puntos de Fuerza, Destreza y/o Resistencia.

Tras la caída llega el momento de las explicaciones, si es que alguien quiere trastear en la nave en busca de aparato o programa de rastro, en cuyo caso se encontrará fácilmente con 4+.

Deberán moverse hacia "El liceo" desde una zona de jungla.

ENCUENTROS CON ANIMALES

La caminata que se deberán meter en el cuerpo es de 2 días. Más si pretenden llegar con parte sustancial de la carga. Los terroristas de "Amanecer humano" llegarán en 1D6+2 días.

En este punto de la aventura, deberá hacerse una tirada en una tabla previa preparada de encuentros con animales con la única indicación que es terreno de jungla. 1D6+1 encuentros por día. Uno de ellos puede ser un carnívoro. Describe a los animales siempre como si fueran muy peligrosos, aunque después sean herbívoros.

ELECCIÓN

Existen varias posibilidades llegados a este punto:

Que lleguen antes que los de "Amanecer humano", en cuyo caso podrían hacer algo en cuanto a preparar las medidas defensivas.

En cualquier otro caso llegarán cuando entren al asalto los de "Amanecer humano".

Si es el caso número 2, deberán decidir qué barracón (o barracones) intentarán defender. Si han hecho los deberes (han leído los datos de los alumnos y maestros) podrán decidir qué barracón salvar y cual dejar a su suerte. Tirar 1D6 para saber en qué momento del asalto han llegado:

1: Los de "Amanecer humano" sólo han conseguido hacerse con un barracón completo: tirar 1D10 y ese será el número del barracón que han conseguido llevarse a los niños.

2-3: Los de "Amanecer humano" han conseguido hacerse con tres barracones completos: tirar 1D10 y ese será el número del barracón que han conseguido más el número anterior y el posterior (por ejemplo, si se saca un 1 con 1D10, se habrán llevado el barracón 1, el 2 y el 10).

4-5: Los de "Amanecer humano" han conseguido hacerse con cinco barracones completos: tirar 1D10 y ese será el número del barracón que han conseguido más dos números anteriores y dos posteriores (por ejemplo, si se saca un 1 con 1D10, se habrán llevado el barracón 1, el 2, el 3, el 10 y el 9).

6: Los de "Amanecer humano" han conseguido hacerse con siete barracones completos: tirar 1D10 y ese será el número del barracón que han conseguido más tres números anteriores y tres posteriores.

El/los maestro/s de los barracones que hayan sido capturados estará/n muertos (a no ser que sea el L01 o L02, ya que son Letor y Umrae que van con los PJ).

Llegados aquí sólo quedará defender lo que puedan del asalto de los de "Amanecer humano": Los mercenarios están dentro de los barracones en número igual al de los PJ +2. Intentarán usar a los alumnos como escudo para protegerse. Los PJ pueden pedir que los maestros ayuden en tareas defensivas/ofensivas (si no están ya muertos: 50% de posibilidades en cada barracón), pero no los alumnos que estarán muertos de miedo ya que ellos son las presas.

Si los PJ consiguen hacerse fuertes en un barracón salvando a los que haya allí, entrará un grupo de nº Pjs+2 de fanáticos de "Amanecer humano". De ellos 1D6 tendrán como habilidad Asalto Mental (de Telepatía).

RECOMPENSAS Y MAGNÍFICO FIN DE FIESTA

Si consiguen rechazar completamente el asalto de "Amanecer humano", les darán el pago prometido + adiestramiento gratuito de potencial Psi.

Si consiguen rechazar parcialmente el asalto de "Amanecer humano", les darán el pago prometido.

Si "Amanecer humano" consigue llevarse a todos los niños, no recibirán nada, pero pueden quedarse con el material que quieran (ya que los maestros han muerto todos).

Para poder salir del planeta, ocurra lo que ocurra, les llevarán en una nave que se encuentra escondida en las afueras de los barracones (o que deberán encontrar en la selva si no queda nadie que se lo pueda decir).

Las consecuencias de esta aventura (o flecos) son varias:

"Amanecer humano" tomará como enemigos a los PJ, sea el final que sea.

Edwina Lori tomará como enemigos a los PJ si "Amanecer humano" se lleva a todos los niños.

Si "Amanecer humano" se lleva a parte de los niños, Edwina Lori puede encargarles la tarea de encontrarlos y recuperarlos.

Esta última parte puede ser el principio de una campaña o serie de aventuras en la que los PJ intenten recuperar a los niños o para acabar con "Amanecer humano".