



Por Juan Regné

Situación inicial y trasfondo estándar

El grupo de jugadores se encuentra inicialmente en Strouden, La Marca Espiral, subsector de Lunion. Este subsector se encuentra dentro de los límites fronterizos del Imperio. Strouden es un mundo industrial especializado en la construcción de naves, cuyas características son A-745988-D. Dispone de una base naval encargada de las reparaciones de naves militares de la zona, junto a un astillero para su construcción. Gandr, otro de los sistemas del subsector, está formado por varios cinturones de asteroides. Sus características son E-000347-8. En él hay una explotación minera poco importante de la compañía Falcon Mining Ltd. La fecha de inicio de la aventura es 112-1105.

Los aventureros, después de terminar su anterior contrato, se dirigen al panel de anuncios de trabajo para conocer las ofertas que allí se anuncian. Junto al panel electrónico, una secretaria sentada junto a una consola de ordenador se encarga de ir introduciendo los datos que una joven bastante atractiva le está dictando. La joven va vestida con el uniforme de trabajo típico a bordo de una astronave y de su cuello pende el medallón típico de los capitanes de astronave comercial privada puesto de moda por las compañías del subsector. Cuando termina de dictar, aparece en la pantalla del panel de anuncios el siguiente texto:

REQUERIDOS MIEMBROS PARA TRIPULACION. UN SOLO VIAJE.
NO NECESARIAMENTE ESPECIALIZADOS.
RIESGO MEDIO Y ALTO BENEFICIO.
LA ROSA NEGRA. Muelle 27. CAP GOLD-HAND.

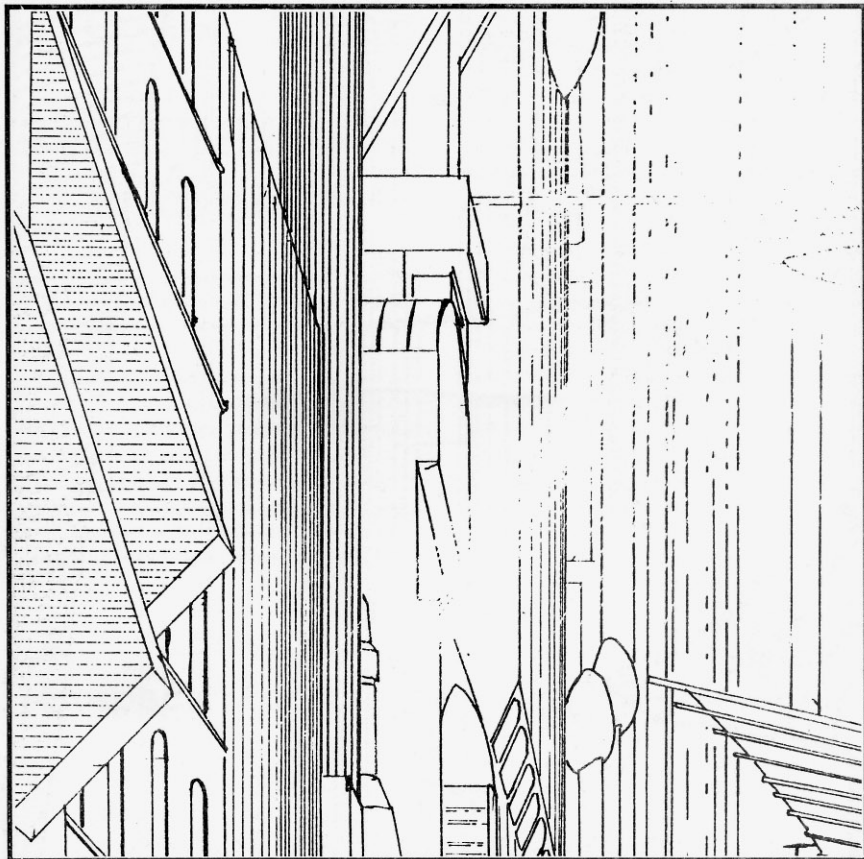
Mientras la joven está entregando su tarjeta de crédito para pagar el anuncio, tres individuos fornidos se acercan a ella y comienzan a amenazarla. Aunque tratan de contener el volumen de sus voces, hasta los aventureros, si están atentos, puede llegar el siguiente retazo de información:

"Déjalo ya, no nos gustaría hacerte daño..."
-"No intentéis detenerme porque..."
-"... porque nunca acabarás ese viaje..."

La tensión crece por momentos, hasta que uno de los hombres la coge por un brazo y trata de obligarla a acompañarles. Ella opone resistencia forcejeando con el hombre.

Si los jugadores intervienen, los individuos se retirarán rápidamente y les proferirán muchas y graves amenazas. La joven se lo agradecerá invitándoles a tomar una copa en el bar más próximo. Si sucede así, dirigirse directamente a la sección "El trabajo".

En caso de que los jugadores no lo hicieran así, pocos segundos después de comenzado



el incidente se personaría un individuo mas bien bajo, de unos cuarenta años, con uniforme también de mercante y con los parches que indican que se trata de un ingeniero. Se acercará al grupo y mostrando descaradamente una pistola, se dirigirá a la joven en los siguientes términos:

-¿Algún problema, capitana Rose?

Ante esta intromisión, los individuos se retirarán igual que más arriba.

La joven y el ingeniero también partirán.

El Patrón

Si los jugadores se dirigen al muelle 27 para interesarse por el trabajo, justo antes de llegar se les acercará un individuo para tratar de convencerles de que no se acerquen a la nave para pedir trabajo. Les dice que la persona que lleva la nave tiene un pie en la ruina y ninguna posibilidad de salvación. En la zona hay mucha gente trabajando y los jugadores no conseguirán más información de él.

La astronave del muelle 27 es un carguero "panzudo". Cuando los aventureros se acerquen, saldrá a recibirlos el capitán, Rose Goldhand. Para entrar en detalles, les pedirá que la acompañen a tomar una copa en un bar próximo.

El trabajo

Rose Goldhand se presenta a los jugadores como propietaria de la nave La Rosa negra, mercante independiente que realiza actualmente el trayecto Strouden-Lunion mensual. Ha llegado a propietaria hace seis meses, a la muerte de su padre Malcom Goldhand. Actualmente ella ocupa la posición de piloto-navegante y Ernesto Colina actúa como ingeniero. El resto de la tripulación ha rescin-

dido su contrato. ¿Por qué? Esta es la historia.

Malcom Goldhand, el padre de Rose, consiguió hace 10 años un contrato en exclusiva con la Falcon Mining Ltd. para abastecer y transportar el material generado por la pequeña y poco productiva colonia minera de Gandr. El contrato se firmó en un momento en que parecía que la colonia estaba preparada para una expansión. Ello no sucedió, pero para la recesión del contrato que obligaba a la Rosa Negra a entregar y recoger sus mercancías como mínimo una vez al mes en Gandr, hacía falta una cantidad de dinero de la cual no se disponía. Atornillado por las circunstancias, el viejo Malcom continuó malviviendo en esa situación. Los beneficios comerciales entre Strouden y Lunion se veían reducidos a un nivel de subsistencia por el paso obligado por Gandr. Cuando Malcom murió, Rose se hizo cargo de la nave y decidió negociar con Falcon Mining Ltd la recesión del contrato. Cuando estaba a punto de informar a la compañía, ésta le indico que se iba a producir un aumento en la demanda de naves de transporte ya que se había descubierto una zona extremadamente rica en dilitio.

Le advirtieron de que si no se podía poner otra nave en servicio y aumentar la cantidad de material que se podía transportar al mes, ellos cancelarían su contrato unilateralmente y contratarían los servicios de otra compañía. Incluso le dijeron quien era su competidor: Storm Translunion, una compañía que dispone de seis naves de carga repartidas por el subsector.

Rose ha conseguido un préstamo del banco y encargado el remodelaje de una 400tu para el transporte de mineral. Los certificados de compra deben ser presentados a las oficinas

de la compañía Falcon Mining Ltd. aprovechando el viaje mensual a Gandr, para la ratificación del contrato. El tiempo apremia y la nave debe estar en Gandr dentro de diez y nueve días si quiere conservar el monopolio.

Rose ofrece a los jugadores 50.000 Cr. a cada uno si le ayudan a librarse de las trampas que a buen seguro tendrá preparadas la Storm Translunion.

La nave

En caso de que los aventureros decidan contratarse con Rose, ésta les acompañará a la nave y les presentará a Ernesto Colina, su ingeniero y, hasta el momento, único miembro de su tripulación. Ernesto se ha considerado, desde la muerte de Malcom Goldhand, el protector personal de Rose. En realidad y aunque nunca lo admitiría, está enamorado de ella. Ernesto trata de demostrar su ascendencia sobre ella en casi todo momento, sin excesivo resultado.

Rose les enseñará la nave y les indicará sus cabinas. Los aventureros pueden en cualquier momento revisar sistemáticamente la nave en busca de posibles sabotajes. Siguiendo la guía siguiente, el árbitro puede saber hasta que punto los descubren y el efecto que producirán si no lo hacen:

A- Rotura del chivato de presurización de la nave: se descubre con 5+. Sus efectos son que cuando la nave despegue, si no se han cerrado bien las escotillas (11+) se producirá una descompresión lenta que no será detectada hasta llegar a un nivel peligroso para los sistemas de soporte vital. A partir de este momento, todos deberán ponerse trajes de vacío a gran velocidad. En caso de ser abordados, los intrusos podrían entrar en la nave sin que desde el puente aparezca ninguna abertura en la nave.

B- Instalación de un temporizador de desconexión de energía general: se descubre con un 11+. Se activará al salir del salto y desconectará toda la nave 15 sg. después.

C- Cambio de las hojas de carga de combustible: se descubre con un 5+. El combustible cargado en los tanques no está purificado y contiene más impurezas de lo normal. Tratar la posibilidad de Tránsito incorrecto con un modificador de +2.

Todo ello se descubrirá si los aventureros investigan con detalle. Se aplicarán a la búsqueda los modificadores por habilidad habituales y, en caso de que los aventureros especifiquen uno de los detalles, modificadores a discreción del árbitro.

Burocracia

Cuando la Rosa Negra pide permiso para despegar, sucede lo inesperado: alegando "pequeños problemas burocráticos", el control del astropuerto niega la salida. Tras ser conducidos de nuevo al muelle 27, un oficial del astropuerto pide permiso para subir a bordo junto a dos militares armados que le acompañan. La razón de la visita es la denuncia formulada por "un ciudadano anónimo" de que en la nave viajan individuos buscados por la justicia. El oficial pedirá la documentación de la nave para asegurarse de que no hay nadie escondido. Si alguno de los jugadores tiene un "asuntillo" pendiente con la justicia Imperial, será detenido y la nave no podrá abandonar el planeta hasta que se celebre el

juicio. En caso contrario, podrá obtenerse permiso de salida unas 12 h. después. Opcionalmente a criterio del árbitro, las actitudes sospechosas de los personajes pueden ser causa de retenciones, interrogatorios, etc. que aumentarán aún más el retraso.

El viaje

Si los aventureros han reconocido bien la nave antes de ponerse en marcha y han conseguido desbaratar todas las trampas puestas en la nave por los hombres de Mike Asaf, el viaje hasta el punto de tránsito y el mismo tránsito no tendrán ningún problema.

El abordaje

Al salir la Rosa Negra del tránsito habrán dos pinazas esperándoles. Las naves enemigas esperarán los quince segundos necesarios para la pérdida de energía prevista por el sabotaje. Si ello sucede, las pinazas abordarán la nave. En caso contrario se entablará un combate espacial con la intención siempre presente de abordar. Si lo consiguen, se producirá combate dentro de la astronave a no ser que entreguen a Rose. Cada pinaza lleva a cinco hombres con traje de vacío.

Se incluyen las características del jefe de grupo y las de Rose y Ernesto. El resto de los asaltantes pueden generarse o bien extraerse del suplemento **1001 Personajes**. Todos ellos tendrán como mínimo la habilidad Traje de Vacío 1.

BA9B55 -Jefe de Grupo- Subfusil
Subfusil 2 -Líder 1- Traje de vacío 17B8A75 -

7A8987 Rose-Pistola Automática.
Piloto 2 -Navegante 1- Traje de Vacío 1- Pistola
1- Administración 1

5A7985 -Ernesto Colina- Revólver
Ingeniero 3 -Falsificación 1- Revolver 0 -
Combate personal 1-

Ernesto toma drogas anagáticas para retrasar su envejecimiento.

Demuestra muy bien las ganas que tiene de que los aventureros terminen su trabajo y pueda perderlos de vista, lejos de "su" Rose.

Cuando los aventureros se cansen de esperar en el bar y estén a punto de salir, se les acercará un sonriente minero con traje de trabajo y les alargará una nota. Se la acaba de entregar el capitán de la Rosa Negra, justo antes de partir dicha nave hacia Lunion. la nota dice:

ADIOS Y GRACIAS POR TODO,
CARIÑOS.
Rose Goldhand

¿Fin?

Cuando la Rosa Negra aterrice en la base de Falcon Minig Ltd. Rose se dirige rápidamente a las oficinas para cerrar el contrato. Pide que nadie la acompañe, ya que prefiere hacerlo sola como memoria a su padre, pero emplaza a los aventureros en un bar del astropuerto para cinco horas después.

Ernesto Colina, mientras Rose ultima el contrato, lleva a los aventureros a visitar las instalaciones. En un momento dado, cuando falta media hora para la cita con Rose, pide disculpas a los aventureros por tener que dejarles mientras comprueba la carga de combustible. Ha estado comentando la gran juega que se van a correr todos cuando vuelvan a Lunion para celebrar el fin del contrato.

Las posibilidades, querido árbitro, las dejamos para tí. ¿Cómo saldrán del cinturón de asteroides nuestros aventureros?, ¿Que llevarán encima sus señorías? porque es difícil creer que hayan sacado todas sus cosas de la nave para tomarse un café.

La posibilidad de embarcarse en una búsqueda desesperada y con ánimos de venganza de la Rosa Negra y su "ingrata" capitana puede proporcionar muchas sesiones de juego. Además, ¿no se han creado los personajes unos potentes enemigos?

La campaña está servida. Con un poco de planificación y permitiendo que los jugadores decidan libremente sus acciones, la vida te será muy fácil, colega árbitro..



ATENCION: Aventurero, Heroína, Orco, Elfo, Guerrero, Esqueleto, Arquero, Cortesana, Mago, Clerigo, Astronauta, Reptil, Robot, Ranger, Troll, Goblin, Ladrón, Gigante, Paladín, Espectro, Enano, Verdugo, Ninja, Chico, Chica, Perro, Bicho, Jugador de Rol, Maquetista, Etc, Etc, Etc, Etc

Tienes problemas de identidad? Tienes problemas de espacio? Puede que una miniatura de 25mm te saque de apuros. "En que orden vais?", "Quien va primero?".

Muy facil de ver jugando con miniaturas de JUEGOS SIN FRONTERAS.

O quizas tus dioramas necesitan un poco de fantasia. Deja volar tu imaginacion.

Todas nuestras figuras estan fabricadas con la aleacion mas exquisita de plomo y laton de las Islas Britanicas. Cada matriz ha sido cuidadosamente trabajada por un verdadero artesano. Y al fin llegan a ESPAÑA gracias al esfuerzo de legiones enteras de carteros intrepidos, y, de tus amigos, JUEGOS SIN FRONTERAS.

DENIZEN, GRENADIER, MITHRIL, PRINCE AUGUST & SAM SON EXCLUSIVAS DE JUEGOS SIN FRONTERAS

Mallorca 103. Entlo 2ª - 08029 Barcelona - Tel. (93) 254 07 41 - Fax. (93) 451 38 60