

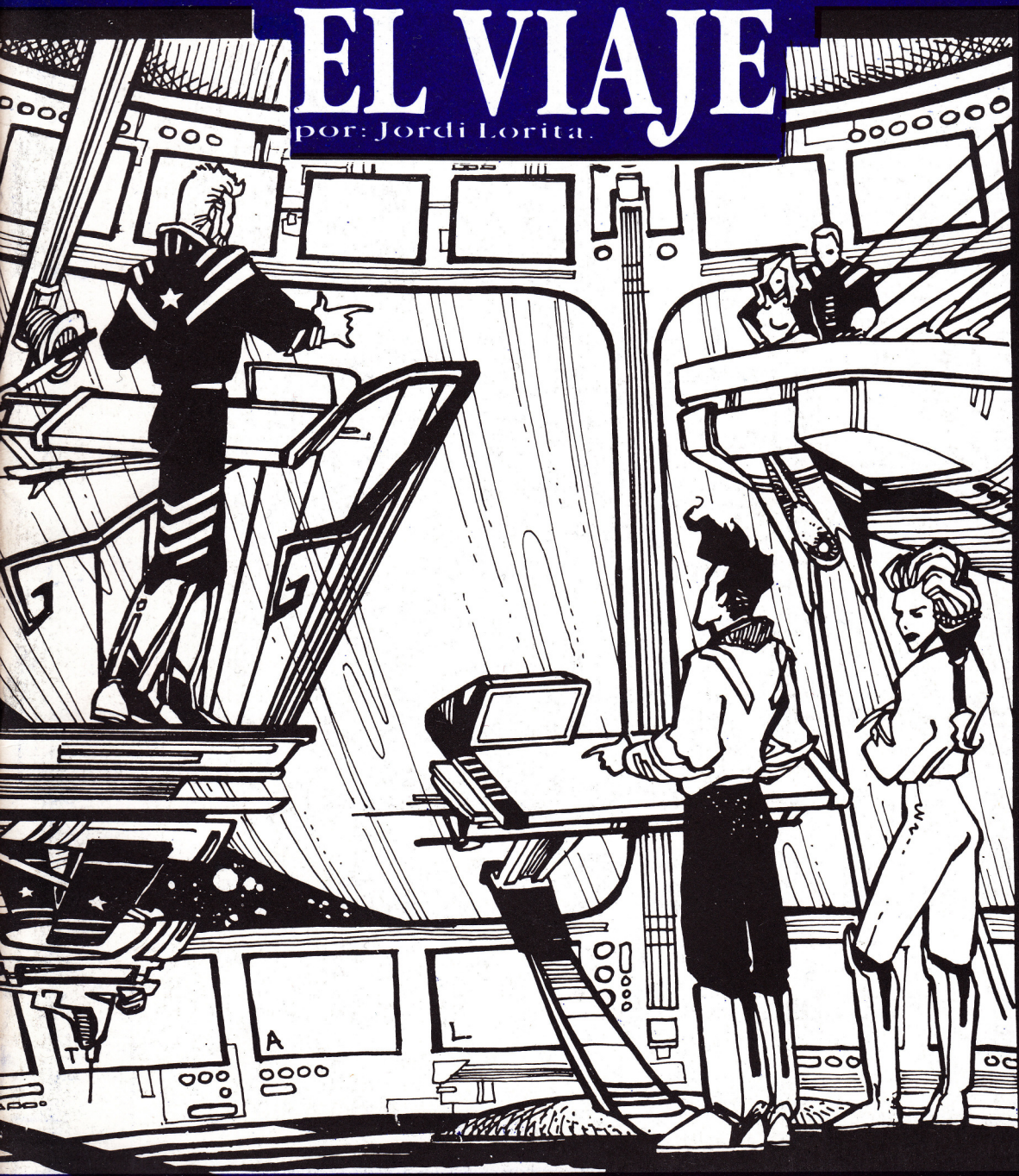
CIENCIA FICCION

# S·A·M·

LA SAGA DEL VALHALLA I

## EL VIAJE

por: Jordi Lorita.



## **NOTA DEL EDITOR**

Existen diversas reglas opcionales  
aparecidas en otros módulos de aventuras para SAM  
reglas sobre interrogatorios y rumores.

Si no dispones de dichas reglas y deseas obtenerlas,  
envía una carta a:

**Tercer Cercle**  
**C/Valencia 186 1º 3ª**  
**08011 Barcelona**

No olvides incluir un sobre franqueado,  
con tu nombre y dirección, y 20 ptas en sellos de correos.  
Puedes usar la misma carta para consultarnos tus dudas  
y hacernos sugerencias.

Responderemos puntualmente a tu carta.

**Esperamos que este módulo sea de tu agrado.**

Título: La Saga del Valhalla - I, El Viaje

° Jordi Lorita i Moles y F. Xavier Caselles i Magallón

Ilustraciones °: Jordi Valbuona "ARTAL"

Edita: Xavier Caselles i Magallón

C/ Valencia 186, 1º 3ª - 08011 Barcelona

Tel.: (93) 253 62 56 - 242 86 30

Fax: (93) 451 71 24

1ª Edición: Diciembre de 1990

Depósito legal B - 44229 - 90

ISBN: 84-87646-01-8

Fotocomposición: Ràpid A.D. scp.

C/ Valencia 186, 1º 3ª - 08011 Barcelona

Tel.: (93) 253 62 56

Fax: (93) 451 71 24

Imprime: J.M.G. Arts Gràfiques

C/Berenguer Raudors, 14 baixos

Teià (Barcelona)

Tel.: (93) 555 49 59

---

CIENCIA FICCION

---

• S • A • M •

LA SAGA DEL VALHALLA I

---

EL VIAJE

---

por: Jordi Lorita.

---



Tercer Cercle  
EDITORIAL XAVIER CASELLES

# INDICE

## INTRODUCCION HISTORICA

La Conquista .....	1
Estamentos sociales .....	2
Tecnología .....	3
Las naves espaciales .....	3

## LA AVENTURA

La «Princesa del Espacio» .....	4
Planos de la nave .....	5
Los ocupantes .....	7

## SECUENCIA DE ACONTECIMIENTOS

El astropuerto. Primer contacto .....	10
El secuestro .....	15
El rescate .....	17
La llegada a Valhalla .....	18

## OTROS LUGARES DE INTERES

Rama y Wanka Tanka .....	19
--------------------------	----

## DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

La tripulación .....	20
Militares de permiso .....	21
La «gente guapa» .....	22
El funcionario De Blanc .....	23
Los colonos .....	23
El grupo terrorista .....	25
Los comerciantes .....	27

## APENDICES

Evolución de la humanidad .....	28
Tabla de niveles tecnológicos .....	29

## REGLAS OPCIONALES

Explosivos .....	30
Heridas: contusiones .....	31

## AMBIENTACION

Sistema económico .....	32
-------------------------	----



**Tercer Cercle**  
EDITORIAL XAVIER CASELLES

La Tierra en el año 4531. La humanidad conoce los mecanismos del salto hiperespacial y está colonizando la galaxia. Desde el siglo XX, los principales acontecimientos de la historia pasaron por la colonización del sistema solar, las primeras guerras interplanetarias entre las colonias y la Tierra y, en un momento crítico de la historia, en el siglo XXVI, el primer salto hiperespacial, que abrió a la humanidad la puerta a las estrellas. En aquel momento, la humanidad estaba en una fase de decadencia. Las guerras de los siglos XXII y XXIII la dejaron en un estado de apatía. Al haber conquistado el sistema solar entero, faltaban nuevas fronteras que conquistar. Además, volvía a aparecer el problema de la superpoblación. El gobierno de la federación se hizo cargo rápidamente del nuevo sistema de transporte e inició una cuidada planificación de los recursos que podían llegar a la Tierra provenientes de nuevas colonias fundadas en el espacio exterior.

Esto dio como resultado una sociedad económicamente dirigida, con un control gubernativo estricto que, poco a poco, fue llegando a todos los estamentos sociales, creando una sociedad totalmente burocratizada y monolítica, con una sólida escala de clases sociales.

Toda la economía del Imperio se basa en un crecimiento constante y controlado, tanto de la producción como del consumo. El estado controla totalmente la producción y distribución de recursos, generalmente destinados a cubrir las necesidades del sistema solar, que aloja al 75% de la raza humana y produce tan sólo el 5% de sus recursos, en forma, generalmente, de tecnología avanzada y productos de lujo.

Para garantizar este crecimiento constante, se ha elaborado toda una teoría social llamada “La Conquista”, que trata de justificar esta expansión constante. La Conquista se basa en las exploraciones mediante naves pequeñas y rápidas a la busca de nuevos mundos, seguidas de expediciones militares y científicas para determinar si son plenamente habitables y si es necesario transformarlos. Teóricamente, también se trata de averiguar si las formas de vida autóctonas son inteligentes o, al menos, susceptibles de alcanzar un grado razonable de inteligencia, pero nunca se ha dado antes el caso de que ocurriera algo así, lo que está haciendo cada vez más popular la idea de que la humana es la única raza inteligente que existe, y que, por lo tanto, está destinada a dominar el universo. Una vez que ha sido aprobado el planeta, se proclama su apertura a la colonización. El gobierno le asigna, con antelación, sus cuotas de producción y se recluta a los futuros colonos después de una estudiada selección, en función de las necesidades. Cuando se funda una nueva colonia, se cubren de una sola vez todos los estamentos de la pirámide social, desde los peones menos cualificados hasta los altos rangos de la administración, pasando por los técnicos medios, las fuerzas de seguridad, la Iglesia, ...

Las necesidades iniciales de la colonia se cubren con un préstamo, hecho por el gobierno terrestre, a cambio del compromiso por parte de la colonia de respetar sus cuotas de producción hasta la devolución del préstamo. La teoría dice que, cuando haya devuelto el préstamo, con los intereses correspondientes, la colonia quedará libre para planificar su economía y su futuro. En la práctica, tras casi 1000 años de esta política, ninguna colonia ha acabado aún de devolver ese préstamo inicial, por lo que todas se acogen todavía a la dirección del Imperio Terrestre. Esta situación ha generado focos de descontento en las colonias más antiguas, focos que han sido neutralizados gracias a rápidas acciones policiales y militares. Incluso se rumorea que algunos individuos se han aventurado a viajar al interior de la Galaxia, en la zona que queda fuera de la disciplina de la Conquista, pero son considerados proscritos y perseguidos por las fuerzas de patrulla del ejército.

---

## INTRODUCCION HISTORICA

---

---

## LA CONQUISTA

---

## ESTAMENTOS SOCIALES



La sociedad humana del siglo XLVI está muy estratificada. Es muy difícil, aunque no imposible, que una persona cambie de nivel social, tanto para mejor como para peor. La propia sociedad se encarga de suministrar ocupaciones adecuadas al nivel de cada individuo, cosa que hace difícil el cambio. Tan sólo la gente excepcionalmente capaz, o la inepta, puede ver modificado su status. Por otra parte, la mayoría de cargos públicos de importancia son, en la práctica, hereditarios, y cuando no sucede así, se proporciona al individuo un cargo acorde con su clase social. La estructura de niveles es, aproximadamente, la siguiente:

(Dentro de cada clase, las categorías están ordenadas de mayor a menor.)

### CLASE ALTA:

- Miembros del gobierno de la Tierra.
- Altos cargos militares y eclesiásticos.
- Directores de las grandes empresas estatales y de la administración pública de la Tierra.
- Gobernadores de colonias. Dado que el poder real de un gobernador puede variar mucho de una colonia a otra, en este caso hay una graduación implícita, en función de la categoría y antigüedad de la colonia.
- Mandos intermedios del ejército, oficiales de la flota mercante y grandes comerciantes.

### CLASE MEDIA:

- Miembros de las administraciones locales y pequeños funcionarios de los diversos departamentos de la administración pública.
- Miembros de bajo nivel de las jerarquías militar y eclesiástica.
- Profesionales independientes altamente cualificados (médicos, ingenieros, científicos investigadores...)
- Comerciantes libres.
- Terratenientes de las colonias. (El grado de poder de alguno de éstos puede variar según la colonia y según la extensión y riqueza de sus terrenos. En algunos casos pueden llegar a tener mayor influencia que el propio gobernador.)

### CLASE BAJA

- Operarios cualificados y miembros de la flota mercante.
- Pequeños propietarios y comerciantes a baja escala.
- Empleados y administrativos en empresas privadas.
- Operarios no cualificados y peones.
- Jornaleros de las colonias.

El hecho de tener una estructura tan rígida y completamente planificada, determina que el paro sea un mal prácticamente desconocido. Si una persona se limita a hacer lo que el gobierno le recomienda, tiene asegurado el alojamiento, la alimentación y una gran variedad de posibilidades para ocupar su tiempo libre. El uso de drogas está totalmente liberalizado, y está incluso recomendado en las clases bajas. Por el contrario, está mal visto su consumo entre la clase dirigente. El hecho es que el gobierno estimula el uso de estupefacientes entre las capas más deprimidas de la sociedad para, de esta forma, poder mantenerlas bajo control.

Dentro de la escala de tecnologías definida para este juego (véase el apéndice II), esta época está en el nivel 14 (partiendo del nivel 10 como el nivel de la Tierra a finales del siglo XX). Los impulsores hiperespaciales pueden llegar a recorrer hasta 5 años luz en un día (sin embargo, el hecho de que la velocidad proporcionada sea inversamente proporcional a la masa del objeto a impulsar, hace posible obtener velocidades superiores, casi el doble, con naves más ligeras de lo normal, como las usadas para la exploración). Se dispone de sistemas para la clonación y regeneración de extremidades y órganos no vitales perdidos, y la esperanza de vida humana se cifra en unos 150 años.

Es habitual el uso de la energía nuclear a gran escala, lo que ya ha provocado accidentes de diferente gravedad, aunque la versión oficial es que se trata de un sistema con un índice de errores cercano a 0.

Por lo que se refiere al armamento, se dispone de armas de energía de gran tamaño, instaladas en satélites y naves de combate (rayos láser y de partículas). A nivel personal todavía se usan armas de proyectiles, aunque más potentes y ligeras que las del siglo XX. Se han mejorado considerablemente las protecciones antibalísticas, y los combatientes suelen llevar diferentes tipos de corazas realizadas con materiales resistentes y considerablemente ligeros.

Los proyectiles se impulsan mediante explosivos químicos o, en el caso de las armas diseñadas para el combate en el vacío, por aire comprimido. Hay algunas unidades especiales dotadas de magnéticos lineales, armas que, debido a la especial tecnología que requieren, resultan muy caras y por encima de las posibilidades de una persona. Por otra parte, la tenencia de armas sin permiso es considerada ilícita, y una infracción muy grave. Las unidades también disponen de pequeños cañones, lanzacohetes y lanzallamas ligeros, así como de una gran variedad de vehículos armados.

El aspecto de las naves espaciales es muy similar a las que se desarrollaron durante las primeras guerras interplanetarias. La existencia del impulsor hiperespacial no ha hecho variar su forma, ya que la mayoría de las maniobras tienen lugar en el espacio normal, en el interior de los sistemas planetarios.

Las naves de combate o exploración, que requieren una gran maniobrabilidad, son esféricas, con el centro de masa coincidente con el centro de la esfera. El desplazamiento de peso de los ocupantes y la carga se equilibra mediante un sistema de tuberías con mercurio u otro líquido pesado, que es desplazado de un lugar a otro para mantener el equilibrio por el ordenador de la nave. Las hay de diferentes tamaños y, generalmente, carecen de impulsor hiperespacial. Tienen en el exterior gran cantidad de sistemas auxiliares de maniobra para asegurar su capacidad de reacción ante cualquier eventualidad.

Las naves de transporte, así como las de combate de mayor tamaño, son cilindros que pueden girar alrededor de su eje para simular una gravedad artificial para sus ocupantes. Las naves militares detienen su giro en las situaciones de combate, y todas lo hacen al maniobrar para atracar en una estación espacial o al preparar el hipersalto.

La conexión con la superficie de los planetas se realiza mediante lanzaderas, naves con forma aerodinámica especialmente diseñadas para el transporte de hombres y mercancías desde la superficie de un planeta a su órbita y al revés. La Tierra, así como alguna de las colonias más antiguas, disponen de cañones orbitales para lanzar las cápsulas de salida.

También existen naves polivalentes, capaces tanto de maniobrar atmosféricamente como de viajar por el espacio, pero tan sólo se usan dentro del sistema, sin capacidad de salto. Este tipo de nave tiene mucho éxito entre la clase dirigente como yates de recreo, y hay un gran mercado de pequeñas naves de lujo. También son populares las naves propulsadas por velas solares, principalmente como deporte de competición.

## TECNOLOGIA

### PERDIDA

Durante viaje a Rama

### PERRA LANUDA

Responde al nombre de FREDA

Se gratificará. 10.000 Cr.

Llamar al 091-3445-76

## LAS NAVES ESPACIALES

### EMPRESA DE SEGURIDAD PRECISA

Cuatro profesionales audaces para cubrir un turno de vigilancia en un almacén de explosivos en Vierfoon (Alfa Cetii).

Enviar curriculum a:

Seguragur S.A. - DP 3429 - 40097  
Iernon - Alfa Cetii

## LA AVENTURA

Esta aventura forma parte de una serie de tres módulos en la que se repasan los principales acontecimientos en la historia de una colonia en el planeta Valhalla. Cada uno de estos módulos puede jugarse de manera independiente, pero es conveniente seguirlos todos.

En este primer módulo se narran los hechos que tienen lugar durante el viaje de la primera remesa de colonos hacia el planeta. La mayor parte de la acción tiene lugar en la nave "Princesa del Espacio", un transporte que hace la ruta TIERRA - Rama - Wanka Tanka - Valhalla - TIERRA. Valhalla ha sido descubierto recientemente, y se envía el primer grupo de colonos, junto con un pequeño contingente de militares, que ya han llegado con naves propias, para proceder a la colonización. También viajan un alto cargo del gobierno con su escolta, un grupo de turistas ricos y un porcentaje de comerciantes y gente en viaje de negocios. Una de las misiones del alto cargo gubernativo es recoger el análisis de la situación hecho por el grupo de exploración preliminar e indicar a los colonos qué tipo de material han de producir. Rama es una colonia antigua, a donde se dirige la mayor parte de los viajeros pobres. Wanka Tanka es un planeta turístico, que contiene uno de los mayores parques de atracciones del imperio. Allí la nave estará un mes, y es el destino de la mayoría de los pasajeros ricos.

## EL "PRINCESA DEL ESPACIO"

**Nota para el máster**

### ¿NOTICIAS? ¿ANUNCIOS?

Te preguntarán qué hacen aquí estos anuncios y noticias. Pues bien, hemos situado aquí noticias y anuncios por dos motivos concretos: En primer lugar para que, a través de los anuncios, los personajes puedan encontrar trabajo, en este trabajo pueden sucederles nuevas aventuras que tú puedes desarrollar. Quién sabe si la propietaria de la perra lanuda escondió algo en el collar para pasar la aduana (piedras preciosas, microfilmes,...)

El otro motivo es proporcionarte algunos elementos para dar mayor realismo al juego y mas información sobre el universo en que te mueves. No olvides que las noticias son controladas por el gobierno. No por ello son falsas, pero contienen una versión "manipulada" de los hechos. Deja que los jugadores descubran esto por su cuenta, pero ten presente que las noticias no mencionarán el secuestro, y si hay víctimas, solamente se mencionarán como víctimas de un desgraciado incidente.

El "Princesa del Espacio" es un transporte de larga distancia, con una funcionalidad parecida a la de los grandes transatlánticos de principios del siglo XX. Tiene una gran capacidad y en él viaja gente de todo tipo. El nivel más bajo es el de 3.ª, (ver planos en las páginas 5 y 6) en el que los viajeros están hibernados para ahorrar recursos. Todo el ganado que se transporta a las colonias también va hibernado. Esta zona es cilíndrica y está cerca del casco de la nave, separada del espacio por la zona de bodegas de carga. Es la más expuesta a la radiación, en el caso de que la nave se acerque a alguna fuente emisora.

El nivel siguiente lo ocupan los pasajeros de 1.ª Categoría. Es una zona con una gravedad ligeramente inferior a la terrestre, lo que hace que sea mucho más cómodo viajar. En la proa de la nave hay una gran sala con paredes transparentes que dan al exterior. Es donde se celebran las fiestas y se desarrollan la mayor parte de la vida social en 1.ª. Dispone de camarotes individuales, dobles y suites que, con la salvedad del espacio disponible, no tienen nada que envidiar a las de los mejores hoteles. Los precios tampoco tienen nada que envidiar a los de los hoteles. El servicio ofrecido en la nave a los pasajeros de esta clase es exquisito, y disponen para el entretenimiento de estos de gimnasio, piscina (en la gran sala de proa), diversos restaurantes y todas las comodidades deseables (aunque la mayoría no van incluidas en el precio del billete). Los pasajeros de segunda viajan en el tercer cilindro de la nave. La gravedad es equivalente a la de la Luna, lo que hace que hayan de hacer ejercicios periódicos en las cubiertas inferiores, para mantener la forma física.

En el mismo nivel de segunda, pero en una zona aparte, están los habitáculos de la tripulación, formada por los técnicos, responsables de la navegación y el mantenimiento, y los camareros, cocineros y gente de la limpieza, encargados del servicio a los pasajeros. Aquí también se encuentra la enfermería.

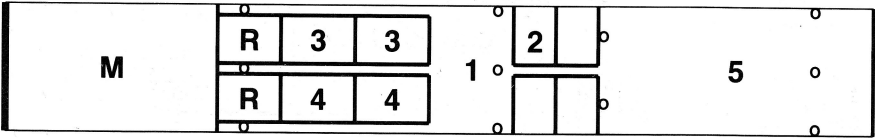
El cilindro central de la nave, donde la gravedad es casi nula, se reserva para la maquinaria y los pasillos de mantenimiento. Dado que no hay referencias arriba/abajo, es muy fácil perderse para una persona que no los conozca. Los viajeros están encerrados. En el centro de la nave está la cabina del piloto y el refugio contra las radiaciones, una zona especial para acoger a los viajeros en caso de que la nave se acercara a una fuente de radiación que no pudiera ser deflectada por el blindaje normal, o en caso de accidente. Esta área dispone de un sistema propio de soporte vital, con una autonomía limitada. Un caso típico de utilización es el de las tormentas solares, durante las cuales se produce una gran emisión de partículas alfa que pueden afectar a los ocupantes de una nave.

CILINDRO INTERIOR

POPA

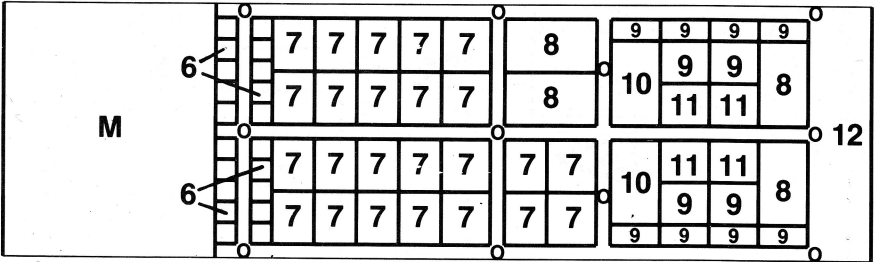
Gravedad extremadamente baja

PROA



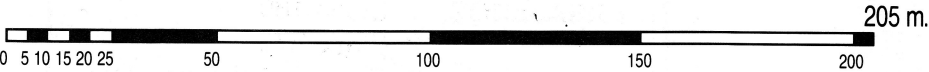
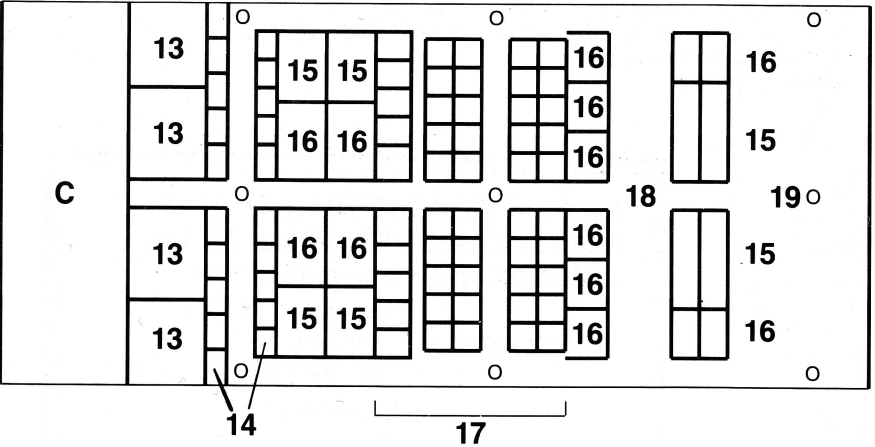
NIVEL 2

Gravedad similar a la lunar. Pasajeros de 2ª clase y tripulación



NIVEL 3

Gravedad similar a la de la tierra. Pasajeros de 1ª clase



- O** : Pozo de comunicación entre niveles

**M**: Motores

**C**: Tanques de combustible

**1**: Cabina del piloto y puente de mando

**2**: Sección de Control y computadoras

**3**: Taller y laboratorio

**4**: Enfermería
- 5**: Gimnasio Solo tripulación y primera clase

**6**: Tripulación

**7**: Camarotes de segunda 10-15 pasajeros cada uno

**8**: Comedores y salas de recreo de segunda

**9**: Tripulación

**10**: Cines y salas de recreo de segunda clase
- 11**: Cocinas, servicios,...

**12**: Galeria de paseo 2ª clase

**13**: Granjas y almacenes

**14**: Camareros 1ª clase

**15**: Salones 1ª clase

**16**: Suites 1ª clase

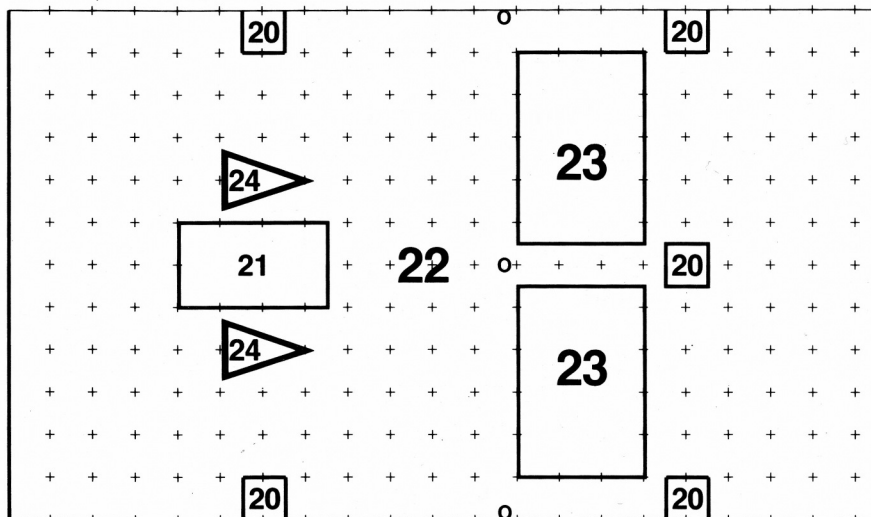
**17**: Camarotes 1ª clase

**18**: Sala de ejercicio 1ª clase

**19**: Gran salón con piscina. La pared de proa es transparente

## BODEGA DE CARGA

Alta gravedad (2 G.)



20: Esclusas de carga y acceso a la nave desde el exterior

21: Esclusa de salida de las naves atmosféricas

22: Bodega de carga (las + son puntos de anclaje fijos al suelo de la misma)

23: Tanques de hibernación

24: Naves atmosféricas

**NAVE:** Princesa del espacio

**DESPLAZAMIENTO:** 235.312,1 Tm.

**DIMENSIONES:** Longitud 205 m

Diámetro 38,197 m

**TRIPULACION:** Oficiales 15

Suboficiales 35

Marinería 115

Camareros 65

**PASAJEROS:** 1ª Clase 180

2ª Clase 375

3ª Clase 950 (hivernados)

En la nave espacial "Princesa del espacio" se podrá encontrar los siguientes grupos de gente:

### **Emigrantes pobres al planeta Rama. 3.<sup>a</sup> clase**

Los emigrantes, igual que el resto de los viajeros de tercera clase permanecen todo el viaje hibernados. Si tienen alguna actuación en la partida, esta será únicamente la de víctima. A no ser que alguno de los secuestrados logre fugarse y contactar con un ingeniero de la nave para que los reanime, el proceso de reanimación dura varias horas y solamente puede reanimarse grupos reducidos de hibernados de forma manual, sin acceder al puente de mando (un grupo de 8-10 personas cada 3-5 horas).

### **Grupo de colonización de un planeta. 2.<sup>a</sup> - 3.<sup>a</sup> clase**

Los escogidos para dirigir la colonia y los que disponen de más dinero no van hibernados. Los que hayan podido costearse un pasaje viajarán en 2.<sup>a</sup> clase, el resto en 3.<sup>a</sup>. También pertenecen a este grupo los individuos que ejercerán como guardias de seguridad en la colonia, desempeñando las mismas funciones.

Viajan también clérigos oficiales, para mantener la salud espiritual y establecer los centros educativos.

### **Gente normal, viajeros, comerciantes, etc. 2.<sup>a</sup> clase**

Se encargan de gestionar las importaciones y exportaciones entre la Tierra y las colonias. En general son gente con una mentalidad más abierta que la media de sus coetáneos, ya que ven mucho más mundo que el resto, pero son muy bien tratados por la administración, por lo cual le son muy fieles. Sienten menosprecio por los comerciantes libres, que tratan sólo con pequeñas partidas de material no dirigido por la economía global, y son sospechosos permanentes de contrabando (un crimen capital).

Los comerciantes libres gestionan partidas de materiales de poca importancia. Son auténticos comerciantes, en el sentido de que los tratos que hacen no vienen impuestos por la política económica global. Comercian con productos de artesanía, ornamentos, souvenirs y antigüedades. Como que esto no da dinero, también realizan pequeños contrabandos de libros (muy peligroso), artículos de lujo (tolerado), droga (tolerado por el estado, perseguido por los distribuidores oficiales) y armas cortas (muy peligroso, y sólo lo hacen los que disponen de naves propias).

### **Militares volviendo de permiso a la Tierra. 2.<sup>a</sup> - 1.<sup>a</sup> clase**

Los militares son la clase dominante de la sociedad. Gobiernan el imperio y son considerados la élite social. Son orgullosos y arrogantes, temidos por el resto de la gente. Se consideran superiores al ciudadano medio, la gente de las colonias les tiene un temor mezclado con odio, ya que son considerados como una fuerza opresora, aunque la doctrina oficial es que son los responsables de la salvaguarda de los valores fundamentales del imperio. En la guerra, en cambio, son reverenciados y estimados. El máster habrá de tener en cuenta el origen de los PJ a la hora de describir su relación con los militares (héroes de una casta superior contra agentes de una política de opresión). En todo caso, la actitud de los militares siempre es prepotente y avasalladora (pueden hacerlo, son MAS fuertes que cualquier otro ciudadano, incluyendo los PJ). Los soldados son un grupo de 5 soldados, un sargento y un teniente. El teniente se relaciona directamente con la oficialidad de la nave, el sargento con los comerciantes y los soldados con los turistas ricos, de clase alta, que los tratan muy correcta y educadamente.

## **LOS OCUPANTES**



### Grupo de turistas ricos. 1.ª clase

Son gente amable, tranquila y muy tolerante. Pertenecen a la clase dirigente de la Tierra, y todo el sistema gira a su alrededor, por ello pueden permitirse el lujo de ser felices. No son conscientes del problema del imperio, y están convencidos de su invulnerabilidad. Están fascinados por la presencia de militares, a los que consideran unos héroes (la propaganda es muy fuerte. Constantemente se pasan películas de aventuras militares por la

televisión del imperio...). También están fascinados por la presencia de colonos, a los que ven como gente valiente, llena de energía y amante de las emociones que viajan fuera de la Tierra por el placer de ver nuevos mundos, como ellos (prefieren ignorar que la mayoría de contratos de trabajo en las colonias da a los emigrantes un estatuto ligeramente superior al de esclavos). Entre los turistas puede haber uno o dos famosos. Cantantes, artistas, actores, etc.

Esta gente está convencida de su superioridad, creen que todo gira a su alrededor y que todo lo pueden comprar y arreglar a su gusto. La mayoría es gente mayor, con mucho dinero, pero hay un pequeño núcleo de gente joven.



### Miembro del gobierno con séquito. 1.ª clase

#### ERNO VII INAUGURA UNA PRESA EN YEREE

Yeree. Su Alteza Imperial ERNO VII inauguró hoy la presa mas alta jamás construida. Dicha presa, maravilla de la técnica y la ingeniería imperial permitirá a los habitantes de este planeta recuperar su posición predominante entre los planetas productores de cereales. La presa se alza en lo que fué un paraje inhóspito al noroeste de la capital, ocupado anteriormente por unas pocas industrias altamente contaminantes.

Durante la estancia de S.A.I. en la capital se produjeron diversas manifestaciones populares de agradecimiento al gobierno imperial por los créditos y soporte técnico que han dispensado al planeta. Gracias a esta presa Yeree podrá reconducir su economía, maltrecha a causa de la presencia de algunas empresas industriales, nuevamente hacia la producción agrícola, fuente secular de la riqueza de este fértil planeta.

Es preciso mencionar, que durante las manifestaciones de agradecimiento ante el palacio en el que se alojaba S.A.I. Erno VII, se produjeron algunos incidentes entre los manifestantes y las fuerzas de seguridad que intentaban contener la muchedumbre para preservar el merecido descanso de S.A.I., a causa de estos incidentes hay que lamentar la muerte de algunas decenas de ciudadanos de la capital.

Su misión oficial es inaugurar la colonia recién creada. Aunque técnicamente un alto cargo del gobierno formaría parte de la alta sociedad, forman una aristocracia aparte, sin mezclarse. Su misión oficial es inaugurar el nuevo asentamiento en el planeta Valhalla, un honor inusual para los colonos. La realidad es que en Valhalla se ha encontrado vida semiinteligente, y lo que parecen ser restos de una antigua civilización. La misión del político es asegurarse de que ambas cosas queden totalmente destruidas, sin que trascienda nada. La confirmación de que hay otras razas inteligentes afectaría a la política de expansión de la facción gobernante; por eso hace falta eliminar la evidencia. Su séquito está compuesto por un pequeño grupo de administrativos y una sección de élite de la policía estatal, de incógnito, especialmente preparada para exterminar (mediante agentes químicos) los habitantes del planeta y para destruir con explosivos los restos arqueológicos. La excusa para el voluminoso equipaje es que quieren hacer pruebas de la superficie del planeta, para saber qué se puede extraer.

### Tripulación

Los tripulantes de las naves espaciales son considerados, en conjunto, como "peligrosos" para la seguridad del estado. Dado que, al igual que los comerciantes libres, conocen diferentes entornos y pueden comparar los distintos aspectos de la vida del imperio, están mucho más cerca de la situación real que la mayoría de ciudadanos. Aunque son sensibles a la propaganda, y a pesar del trato de favor que reciben por parte del estado, tienen tendencia a considerar la situación del imperio desde un punto de vista bastante cínico. Son gente pragmática que procura evitar los problemas. Es habitual que entre la tripulación haya algún agente secreto de la seguridad. Tienen muy buenas relaciones con los comerciantes libres, ya que, a menudo, se pasan contrabando los unos a los otros.

## Terroristas independentistas de una colonia.

Tienen los siguientes objetivos:

- Secuestrar la nave para pedir la liberación de unos compañeros.
- Sublevar a los viajeros más pobres.

Hay un grupo de apoyo en la Tierra que anunciará el acto.

Son nativos de Rama, una colonia antigua, que a pesar de los siglos que han transcurrido desde su creación, aún no ha logrado devolver ni tan siquiera una ínfima parte del crédito inicial concedido por el gobierno. Debido a su ya larga historia, han podido desarrollar una civilización ligeramente diferenciada a la estándar marcada por la Tierra. Son conscientes de su dependencia total del imperio y se sienten oprimidos, por eso han decidido emprender la lucha armada. Este será su primer acto de sabotaje de envergadura, hasta ahora se habían dedicado a quemar cosechas de su planeta, a enviar material deteriorado a la Tierra y otros pequeños sabotajes que no han logrado preocupar al gobierno de la Tierra. Cuentan con el apoyo de un grupo muy importante de comerciantes libres (ni siquiera los terroristas lo saben. Creen que son marginales, como ellos). Viajan disfrazados de comerciantes que vuelven a casa después de un provechoso negocio. En los embalajes con maquinaria agrícola portan también armas y explosivos. Dos de ellos estuvieron en el ejército, y han entrenado al resto del grupo. No pueden compararse a soldados bien preparados, pero son capaces de luchar con un cierto orden. Además, cuentan con el factor sorpresa. Su intención es apoderarse de la nave y llevarla hasta Rama. Una vez allí, piensan hacer chantaje a las autoridades para que liberen a un grupo de compañeros prisioneros y condenados a trabajos forzados (hay un par de ellos que no están en el planeta, por lo tanto tienen la intención de mantener la nave en órbita hasta que retornen y sean liberados). Si no aceptan sus condiciones, amenazan con matar un turista rico por día (eso es cierto, están dispuestos a hacerlo) y con estrellar la nave contra la sede del gobierno imperial cuando no queden turistas (la presencia del político la consideran como una propina interesante). Si se ven acorralados, su intención es hacer estallar la nave contra el planeta, aunque no hayan podido salir.

### Los jugadores.

Los jugadores pueden pertenecer a alguno de los siguientes gupos: 2 (colonos), 3 (comerciantes), 4 (militares), 5 (turistas) o 7 (tripulación). Su actitud delante de los acontecimientos dependerá, evidentemente, de quien son. En todo caso, el máster habrá de resaltar el hecho de que no son ciudadanos normales, fieles al imperio y convencidos de que cualquier oposición es delictiva.

Cuando el máster haga la descripción del entorno, habrá de forzar la nota en los aspectos más positivos de la sociedad (seguridad, ausencia de paro, estabilidad), ignorando los negativos. Eso es una cosa que deberán de ir viendo a lo largo de las diferentes aventuras que forman la campaña.



## SECUENCIA DE ACONTECIMIENTOS

### EL ASTROPUERTO.

### EL PRIMER CONTACTO

En este capítulo trataremos de los principales acontecimientos que tienen lugar en el transcurso de la aventura. Como se verá, están poco detallados, ya que todo el juego se basará principalmente en la interrelación entre los personajes y el resto de caracteres.

La nave sale de la Tierra el 15 de junio del año 4531. Por ser una nave espacial, no baja nunca a la superficie, sino que se mantiene en órbita cerca de una estación espacial. La subida desde la Tierra se hace mediante lanzaderas impulsadas por un cañón electromagnético (un acelerador lineal, tangencial a la superficie terrestre, de 150 km de longitud i situado en la meseta de la China interior, apoyado sobre las primeras vertientes del Himalaya).

El primer encuentro de los pasajeros puede tener lugar en la central de salida de Lo-Piang, en el antiguo desierto de Gobi, donde está la terminal de pasajeros. Las cápsulas tienen una capacidad de 100 toneladas, y salen cada media hora hacia las diferentes estaciones orbitales. En su aspecto, la terminal no difiere demasiado de una estación de tren moderna o de un aeropuerto. Hay las consignas, los despachos de venta de billetes, la salida del "puente aéreo" a la Luna (siempre llena a rebosar), etc. Por lo que hace a los futuros pasajeros de la nave, su aspecto es el siguiente:

#### LOS COLONOS.

Los colonos viajan en dos grupos. Los que van hibernados son gente miserable, cargados de maletas pequeñas y de baja calidad que se dirigen hacia la enfermería para recibir la primera parte del tratamiento previo a la hibernación. Son gente de muy bajo nivel social, muchos de los cuales se ven obligados a emigrar. Hay pocas familias con hijos, la mayoría son adultos. La impresión general que dan es de desánimo y de resignación, no se hacen ilusiones respecto a la tarea que les ha tocado, aunque la propaganda habla de grandes oportunidades en las colonias. Saben que las oportunidades no son para ellos. En total hay unos 350.

Por otro lado, el aspecto que ofrecen los colonos voluntarios, que viajarán en segunda, es totalmente diferente. Ellos sí que esperan conseguir mejoras para su nivel en las colonias, y salen con suficientes recursos como para conseguirlo. Ellos formarán la élite social de la nueva colonia, y sus hijos serán la aristocracia. En este grupo predominan las parejas jóvenes con hijos pequeños. Algunos vienen de familias de granjeros, pero la mayoría son gente de ciudad que ha ahorrado lo suficiente como para comprar la concesión y el pasaje. Procuran no mezclarse con el resto de colonos, los de tercera, que, cuando lleguen, serán sus servidores y empleados. Entre ellos hay un pequeño grupo de tres religiosos, destinados a la colonia para organizar el sistema educativo y velar por las almas de los viajeros.

Muchos de los colonos procurarán acercarse a los militares que vuelven de permiso tratando de averiguar alguna cosa sobre el ambiente que les espera. Los militares reaccionan, en general, de forma condescendiente, y se dejan invitar mientras explican anécdotas (la mayoría falsas) de la época de exploración.

Los más espabilados procurarán entablar relación con los comerciantes que viajan en la nave intentando establecer una base para futuras operaciones comerciales.

Por su parte, los niños actuarán como lo hacen siempre, es decir, jugando, riendo, estorbando al resto de la gente e investigando todo aquello que no entiendan. Si los jugadores están atentos, verán que un grupo de comerciantes se muestran particularmente molestos por las constantes intromisiones (son los terroristas, y tienen miedo de que se les descubra el armamento que llevan oculto).

Esta actitud por parte de los terroristas se mantendrá por parte de los colonos a lo largo de todo el viaje.

### VACACIONES DE ENSUEÑO TRAVELTOURS

Traveltours le ofrece un amplio catálogo de posibilidades para sus vacaciones. La inhóspita **Bumedian**, la sofisticada **Andranaera**, **Airet** la etérea, **Tour 15 días por los "Mundos paradisiacos"**.

#### OFERTAS DEL MES:

**Wanka Tanka** 15 días, hoteles 1ª, con tarjeta-pase libre acceso a TODAS las atracciones de los parques "Color Brush".

**1.495.000 Cr.**

**IRGOLEN**, el planeta del placer, 9 días. Hoteles 1ª clase, seguro de rescate.

**950.000 Cr.**

**NEOHYPERION**, la luna salvaje, 28 días, los participantes deberán enfrentarse a la naturaleza virgen de Neohyperion sin mas recursos que los que puedan transportar a sus espaldas. Incluye seguro y operación de rescate si fuera preciso.

**1.999.500 Cr**

## LOS MILITARES

Los militares actuarán con la seguridad de quien ya está acostumbrado a este tipo de situaciones. Procurarán mantenerse agrupados, pero aceptarán las invitaciones a copas de colonos (sin extralimitarse) tratándolos como a miembros de una casta inferior. Los militares son gente orgullosa y se pueden molestar si alguien no les muestra el debido respeto. Hasta pueden llegar a la violencia, si se consideran suficientemente provocados. No matarán a nadie por una pelea, pero sí pueden romper algún hueso. Si algún colono se pelea y tiene la desgracia de ganar, lo buscarán durante el viaje para hacerle pagar su atrevimiento. Si lo pillan, se podrá pasar todo el trayecto en el hospital. Serán mucho más respetuosos con la gente de clase alta que se dirija a ellos, sobre todo porque sus oficiales forman parte de ellos. También serán respetuosos con los sacerdotes, que disponen de un status similar al suyo.

Los militares de esta época están absolutamente convencidos de su superioridad sobre el resto de la gente. No están acostumbrados a perder y se toman muy mal, como una ofensa personal, cualquier derrota por parte de alguien teóricamente inferior. Este carácter se ha de tener en cuenta en cuanto haya un enfrentamiento con ellos. No saben rendirse a tiempo, ni conocen el arte de la diplomacia.

## LOS COMERCIANTES

Los comerciantes forman dos grupos claramente diferenciados, que no se juntan entre ellos. Por una parte, los grandes jefes comerciantes de la Tierra, que viajan como último recurso para poner orden a alguna frivolidad de una delegación suya en las colonias. En general son gente de despacho, no de acción, y como se ha dicho, viajan sólo como último recurso. Consideran a los comerciantes libres como una plaga y unos intrusos, que hacen negocio sin respetar las normas (las suyas, claro). Los jefes comerciantes se consideran a ellos mismos como responsables de la buena marcha de la economía terrestre y, entre ellos, se muestran condescendientes con el resto de pasajeros, incluidos los ricos (son como niños, incapaces de hacer nada productivo) y los militares (todo músculo, nada de cerebro: una herramienta más). Pero de cara a la galería, muestran la actitud adecuada al nivel social del resto de la gente. Creen que lo pueden comprar todo, y están convencidos de que pueden negociar con cualquiera, en las circunstancias que sean (hasta con los secuestradores cuando llegue el caso).

Los jefes comerciantes llegan al astropuerto en vehículos lujosos y se instalan en las salas de espera de primera clase.

Por otro lado, los comerciantes libres están mucho más cercanos a los colonos, abiertos a cualquier idea para futuros negocios, conversarán con ellos si es preciso, e incluso sentarán las bases de ulteriores tratos comerciales. Los comerciantes libres se ocupan de todas aquellas mercancías que no están reguladas por el gobierno del imperio, como son la artesanía típica, algunas comidas extrañas, pequeñas obras de arte y cualquier otro tipo de mercancía de menor importancia, siempre que las cantidades sean lo suficientemente pequeñas para no despertar el interés de las grandes corporaciones oficiales. También hacen contrabando de droga (muy peligroso porque rompen el monopolio estatal sobre el tema) y de armas (que está absolutamente prohibido). Los comerciantes libres acostumbran viajar en naves propias para hacer sus negocios, cosa que, como se puede apreciar, no es el caso. Estos comerciantes vienen de cerrar tratos con empresas importadoras de la Tierra para suministrarles su mercancía.

Si algún PJ (Personaje Jugador) se fija (tirada contra percepción dificultad baja), notará que hay 5 ó 6 comerciantes que se agrupan frecuentemente, hasta parecer que viajan juntos. Tampoco responden a los intentos de entablar conversación con los colonos. En realidad, se trata del grupo terrorista, disfrazado.



### LOS TURISTAS

Los turistas pertenecen a la clase alta de la sociedad terrestre. Forman parte de la cúpula de la pirámide social y pertenecen, por lo tanto, a la clase dirigente. La mayoría son altos cargos del gobierno, o familiares cercanos. También hay propietarios de grandes empresas de producción terrestres y algunos integrantes de la antigua nobleza, que mantienen su posición privilegiada por el dinero o los cargos de que disponen, no por el hecho de ser nobles. La alta sociedad está compuesta por gente amable, educada, que viste bien, tiene cultura y da gusto mirar. Una de sus funciones sociales es, como ahora, deslumbrar a la clase trabajadora produciéndoles una sana envidia y unos deseos de mejorar el nivel para acercárseles, lo que provoca un aumento de productividad. La mayoría tienen estudios superiores (en humanidades, claro) y forman un grupo cerrado, siempre condescendiente con las clases inferiores. El único grupo con el que se mostrarán medianamente respetuosos es con los militares, considerados como héroes aventureros, con una vida intensa, similar a los personajes de leyenda de épocas anteriores.

Si un individuo de otra clase les dirige la palabra, procuran ser siempre bien educados, pero si se propasa o les resulta molesto, no dudarán nunca en avisar a los servicios de seguridad para deshacerse de ellos. Esto se refiere a cualquiera de una clase inferior, incluidos los sacerdotes y militares.

### EL POLITICO Y SU ESCOLTA

Aunque técnicamente el político pertenece a la alta sociedad, no se mezclará más que el mínimo indispensable, cosa que puede provocar alguna crítica o comentario, así como un buen número de especulaciones referidas a su misión. Se trata de un secretario del gobierno, y la inauguración de una nueva colonia no suele justificar la presencia de una persona de ese nivel, ni mucho menos su reserva. En general, este tipo de ocasiones se utilizan para premiar a funcionarios de nivel medio con un viaje de placer, con una pequeña misión puramente formal de por medio.

Ninguno de los turistas que forman parte del gobierno tienen idea de cuál es su misión real, y pueden especular igual que el resto.

El político llega al astropuerto en un coche cerrado, con escolta, y pasa directamente a una sala de espera privada. Sólo se le verá en el paso del astropuerto a la lanzadera, y de la estación espacial a la nave. Después, se recluirá en sus habitaciones hasta que haya comenzado el viaje.

### LA TRIPULACION

La tripulación no entra en escena hasta que la acción se sitúa en la estación espacial. Como que los astronautas son considerados socialmente "peligrosos", no es habitual que dispongan de permisos para bajar a la Tierra. La estación espacial dispone de suficientes atractivos como para mantenerlos ocupados todo el tiempo que dure la escala.

Los astronautas forman un cerrado, que sólo se relaciona con los pasajeros (la "carga") desde un punto de vista profesional. Esta actitud es favorecida por la administración, que de esta forma pretende evitar al máximo los posibles contagios de ideas liberales que podrían portar los tripulantes si se relacionaran libremente con el resto de la gente.

La mayoría han pasado casi toda su vida en el espacio, y se encuentran confortables en espacios cerrados y en condiciones de vida extrañas, con gravedad cero.

Los que tienen mejor trato con ellos son los comerciantes libres, ya que, a menudo, utilizan astronautas amigos para pasar pequeñas dosis de contrabando. El resto de pasajeros sólo encontrará una actitud fría y profesional en su trato con la tripulación. Un caso aparte son los oficiales. Los oficiales han



de pasar rigurosos controles antes de acceder al cargo, y son considerados "seguros" por el estado: por lo tanto, tienen a menudo permisos para bajar al planeta y relacionarse normalmente con los pasajeros, sobretudo con los de primera clase.

A la terminal terrestre, los viajeros irán llegando por grupos. Los viajeros con dinero tenderán a ir a pasar el rato de espera en el restaurante, a tomar unas copas. El resto estará, junto con sus equipajes, en la sala de espera, haciendo cola para la consigna. El ambiente que se respira es el mismo que el que hay en un gran aeropuerto actual, con grupos de emigrantes pobres, niños jugando a pelota entre los asientos, parejas de guardias de seguridad, ocasionalmente persiguen a un ladronzuelo de poca monta. Antes de salir hacia la lanzadera, todos los pasajeros han de pasar por una inspección de pasaportes y equipaje. Estas inspecciones son poco rigurosas, pero los oficiales son muy celosos de sus prerrogativas, y si una persona (de bajo nivel, claro) se les insolenta, pueden ordenar un registro completo, de equipaje y persona.

Las lanzaderas salen cada media hora, y van a cada una de las cinco estaciones orbitales civiles que hay en torno a la Tierra. El acceso es por riguroso orden de llegada a la recogida de billetes. El aspecto de las lanzaderas es similar al de un tren, con la diferencia de que la mayor parte del viaje se hace bajo gravedad 0 (con los consiguientes problemas de mareos para la mayoría de pasajeros).

Una vez los viajeros llegan a la estación espacial, después de un viaje de 3 horas, la impresión que pueden tener es que es muy semejante a la terminal terrestre, aunque las tiendas son muy caras y hay un mirador que da a la Tierra. En la estación espacial estarán entre 3 y 6 horas, antes de que llegue la orden de embarcar. El acceso a la nave se hace mediante pequeñas naves que llevan a la gente de la estación a la nave interestelar.

El hecho de estar en una estación espacial giratoria, tiene algunos efectos colaterales que hay que tener en cuenta. En primer lugar, el giro de la estación provoca una aceleración de una gravedad en la periferia (cubierta de 1ª clase), pero esta aceleración se hace menor cuanto más cerca se está del núcleo de la estación. Para moverse y actuar normalmente en zonas con menos de 0.5 G (media gravedad) hace falta tener la habilidad de cero-G, en caso de no poseer dicha habilidad, un pasajero puede moverse con precauciones por las cubiertas, que disponen de pasamanos en todos los pasillos, camarotes, etc..., a fin de facilitar los movimientos de los pasajeros. Las áreas restringidas a la tripulación carecen de estos aditamentos.

Otro punto que habrá de tenerse en cuenta más adelante es que el hecho de estar en un entorno "giratorio" provoca aceleraciones laterales que no son percibidas normalmente: es el denominado "efecto de Coriolis". Esto hace que **cualquier** proyectil que se lance a una cierta distancia, se desviará de su trayectoria inicial. Si la persona que lanza el objeto o dispara el arma no tiene experiencia en el combate en naves espaciales (¡y sólo los tripulantes de la nave o los militares pueden tener este tipo de experiencia!) sufrirá una penalización de -2 en su acción.

## VENDO ORDENADOR

10 Mb. RAM, D. duro 100 Mb., 2 Floppys 20 Mb., extras y muchos programas.

**TODO 100.000 Cr.**



Una vez los viajeros hayan hecho su entrada en la nave espacial, pasará un cierto tiempo (uno o dos días) en que viajarán en caída libre, mientras la nave maniobra y acaba de cargar toda la mercancía (los viajeros de primera son los últimos en entrar, para evitar incomodidades). Tras ese tiempo, se activará el sistema de giro de la nave y ésta iniciará la ruta que la llevará fuera del Sistema. Debido a las fuertes perturbaciones provocadas por la cercanía al Sol, no es posible realizar el salto hasta haber superado la órbita de Saturno. Una vez en el punto adecuado (tardarán una semana en llegar a él), se realiza el salto. La rutina del salto provoca que la nave pase al llamado "hiperespacio", un sistema de dimensiones distintas de las normales, en las que es posible alcanzar velocidades muy superiores a la de la luz en nuestro universo. La nave apunta a través de una "línea geodésica", de acuerdo con un sistema especial que tiene en cuenta la "curvatura" del espacio y es impulsada, en línea recta, por el hiperespacio hasta su objetivo.

Durante la travesía por el Sistema Solar, una de las mayores atracciones es visitar los salones con vistas al exterior para observar los planetas o, si se prefiere, las estrellas a que se dirigen. Como que es muy difícil apreciar algún detalle a simple vista, la nave dispone de salones con pantallas murales que recogen imágenes captadas mediante telescopios de la Tierra, Júpiter, Saturno, o cualquier otro cuerpo celeste que sea de interés, incluidas otras naves que pasen relativamente cerca. Esta diversión desaparece cuando se está en el hiperespacio, del que únicamente se percibe una negrura absoluta. Los únicos medios de diversión en la nave en ese momento pasan a ser los tres cines que hay en ella (en las salas de recreo), el cabaret, el casino y las fiestas que se celebran cada noche en alguno de los restaurantes.

La nave dispone de los mismos equipamientos que un hotel de lujo en la Tierra para mantener ocupados a sus clientes. Además, hay gimnasio y algunas pistas deportivas (las fuerzas de Coriolis hacen que las partidas de squash sean muy entretenidas, ya que es muy difícil predecir los botes de la bola). Para los pasajeros más arriesgados hay incluso un gimnasio en la zona de gravedad cero, para que puedan experimentar con ese ambiente.

Pese a estar separadas las zonas para las diferentes categorías de pasajeros, hay muchos lugares en los que es posible que se encuentren gente de todos los niveles, como son el gimnasio principal, los cines y el gran salón de proa, que están abiertos a todo el mundo. Por otra parte, los pasajeros de primera pueden tener el deseo de explorar la nave, siempre en las zonas de pasajeros, y nadie les va a decir nada. No ocurre lo mismo con los de segunda, que pueden ser amonestados si se dedican a frecuentar las zonas de primera y se reciben quejas de ellos, aunque el control no es demasiado riguroso.

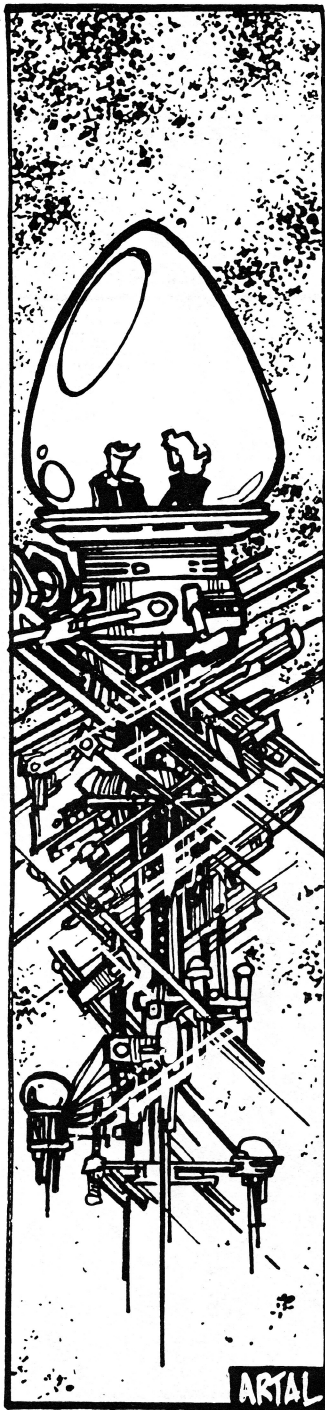
El capitán y los oficiales de la nave cenan cada noche en el comedor principal de primera, y procuran alternar con todos los pasajeros. El hecho de cenar en la mesa del capitán es considerado un honor, y se asigna de manera que la mayoría de pasajeros de primera lo hagan al menos una vez durante el viaje. Por otra parte, los oficiales de menor rango cambian cada noche de mesa, para así alternar con el mayor número de pasajeros.

En algunos casos es posible que un pasajero de especial importancia esté permanentemente asignado a la mesa del capitán. En este viaje, esto ocurre con el oficial al mando de los soldados y con el alto funcionario del gobierno.

Por lo demás, la vida en la nave es parecida a la de los pasajeros de un crucero por el Pacífico en un barco de placer... o a la de los pasajeros del *Titánic*.

Si los personajes pertenecen a grupos distintos, es durante la primera parte del viaje cuando pueden entablar conocimiento entre ellos. Durante esta etapa no debe ocurrir nada especial, salvo pequeños incidentes que alteren la rutina de la nave, como, por ejemplo:

- La señora mayor que da un espectáculo al quejarse constantemente de lo mal que huele el aire de la nave.
- Un grupo de niños de segunda clase que han entrado en uno de los salones de primera y molestan con sus juegos a los presentes.



— Una pelea entre dos grupos de pasajeros (no importa el nivel) con cualquier excusa. Si es entre gente de primera clase, probablemente la cosa no irá a más; en cambio, si es en la zona de segunda, donde están los colonos, puede degenerar en una divertida pelea de taberna en la que intervenga todo el mundo. Si es entre dos grupos de diferente clase, la cosa acabará con la detención de los de menor nivel.

Esta rutina se repite hasta que se llega a alguno de los planetas del recorrido. El salto entre planeta y planeta dura, como promedio, tres semanas, además de otra necesaria para realizar las maniobras de amarre.

Durante el viaje los jugadores también pueden detectar anomalías que les hagan sospechar de algunos pasajeros (los terroristas), que se relatan en el siguiente apartado.

Como ya se ha indicado, el secuestro tendrá lugar al llegar al sistema de Rama, de donde son nativos los terroristas. Las armas las han introducido desmontadas entre la carga, y las han ido montando durante el viaje. Para ello habrán tenido que acceder a las bodegas a través de los conductos de aire. Es posible que alguno de los personajes los haya podido ver manipulando bultos de un tamaño mediano (al transportar el equipo a sus camarotes) o entrando en las zonas de mantenimiento de la nave (para colocar cargas explosivas). Si esto ocurriera, es posible que el personaje en cuestión desee investigar por su cuenta lo que está ocurriendo; en este caso, puede suceder alguna de las siguientes cosas:

-El personaje es descubierto por los secuestradores, que lo encierran en su camarote para evitar que dé la alarma. Si el personaje tiene amigos, éstos pueden denunciar su desaparición, lo que provocará una investigación en toda regla (si se ven muy acosados, los terroristas pueden tratar de simular un «accidente» que haya acabado con la vida del personaje). El máster puede usar también un PNJ como víctima para dar pie a que los jugadores inicien la investigación del misterio.

-El personaje es arrestado por la tripulación de la nave cuando estaba accediendo a las zonas de mantenimiento. Si es bastante elocuente, quizá consiga convencer a los oficiales de la nave de lo que estaba haciendo, lo que provocará que se investiguen las acciones de la persona que vio el jugador. En este caso, si los terroristas se ven descubiertos, se adelantará el secuestro de la nave.

-El personaje descubre la trama, lo que provocará que los oficiales traten de arrestar a los terroristas y éstos, con la amenaza de hacer estallar las cargas, se apoderen de la nave antes de lo previsto.

Si no ocurre ningún imprevisto, el secuestro tendrá lugar un día antes de llegar a la estación orbital de Rama. Los terroristas se dividen en tres grupos. El principal, compuesto por su líder y tres más, ocupará la sala de mando de la nave. Otro, el más numeroso, se encargará de mantener a los pasajeros a raya. Para ello, se les concentrará a todos en el gran salón de proa, donde poderlos vigilar. El tercero se adueñará de la zona de popa de la nave, y es el que tiene el control de los explosivos que han colocado.

Los secuestradores no ofrecerán ninguna explicación a los pasajeros, se limitarán a vigilarlos estrechamente. Si algún pasajero los intenta atacar, dispararán sin contemplaciones. (Si ningún jugador se decide, puede ser una buena idea hacer que un pasajero cualquiera, preferiblemente un soldado, intente sorprender a los terroristas. De esta forma los jugadores podrán ver que la cosa va en serio).

A la oficialidad de la nave se les explicará lo mismo que a las autoridades de Rama, que reclaman la liberación de sus compañeros presos por las fuerzas imperiales, y que luchan por la independencia de su planeta y su liberación de la tiranía terrestre.



## EL SECUESTRO



Es posible que alguno de los pasajeros de menor nivel social simpatice con los secuestradores, y que incluso los ayude si se entera de algún plan para acabar con ellos (a la discreción del máster). La cronología del secuestro es la siguiente (si los jugadores no hacen nada por evitarlo):

#### PRIMER DÍA:

Los secuestradores se apoderan de la nave. Al amanecer (hora de la nave), pasan por todas las cabinas sacando a la gente de las camas a punta de rifle, y sin permitirles cojer nada los conducen al salón principal. Puede haber algún incidente entre los militares y los secuestradores, pero éstos están muy atentos e impiden con contundencia cualquier conato de resistencia.

Se envía un comunicado al gobierno local de Rama amenazando con matar uno a uno a los rehenes y acabar destruyendo la nave si no se atiende a sus peticiones.

#### SEGUNDO DÍA:

Se organizan turnos entre los pasajeros para acudir a los servicios y recibir comida. A algunos viejos y enfermos se les permite estar en la enfermería, con poca vigilancia (puede ser una buena oportunidad para algún jugador que desee escabullirse).

Por la tarde hay un intento de ataque por parte de los militares que han sido capturados, pero acaba con dos de ellos muertos y un par más heridos de gravedad. Los secuestradores les vigilan muy estrechamente.

#### TERCER DÍA:

Para demostrar al gobierno local que hablan en serio, uno de los pasajeros de primera (preferentemente alguno que se haya destacado por protestar demasiado por el trato recibido) es asesinado, y su cuerpo lanzado al espacio. Se le disparará ante las cámaras de televisión del circuito cerrado de la nave, y se transmitirán las imágenes al planeta. Los terroristas anuncian que seguirán matando un rehén cada 6 horas si no se aceptan sus peticiones.

#### CUARTO DÍA:

Hay un segundo intento por parte del resto de los militares (10) de reducir a los secuestradores. Esta vez consiguen eliminar a uno y apoderarse de su arma, por lo que la situación acaba en un tiroteo en que son muertos o heridos la mayoría de los militares y tres de los secuestradores.

Muchos de los rehenes también reciben heridas, y alguno de ellos muere a causa del combate. Los secuestradores endurecen las medidas de control de los rehenes, pero son menos para controlar a toda la gente. Se limitan a ocupar las entradas al salón, por lo que es posible escabullirse a través de los conductos de aire acondicionado.

#### QUINTO DÍA:

Siguen las ejecuciones. La nave maniobra para colocarse en una órbita diferente a la de la Estación Espacial (la órbita elegida les permitirá estrellarla sobre la capital del planeta cuando decidan acabar con todo).

#### SEXTO DÍA:

El capitán de la nave y algunos oficiales intentan reducir a los terroristas cogiéndolos por sorpresa. Pese a que consiguen acabar con uno de ellos, son capturados por el resto. Algunos de los oficiales mueren en el acto, y al capitán se le asesina ante las cámaras cuando se cumple el siguiente plazo.



**SÉPTIMO DÍA:**

El gobierno planetario anuncia que cede a las peticiones de los secuestradores, y envía una lanzadera con uno de sus consejeros para negociar la liberación de los rehenes. La lanzadera está ocupada por un comando de fuerzas especiales que intentará reducir a los terroristas. Cuando se produce el ataque, los miembros de la escolta del funcionario, junto con un grupo de rehenes, aprovecharán la sorpresa para reducir a los vigilantes de los pasajeros. Los atacantes consiguen ocupar la cabina de mando, pero no logran evitar que los ocupantes de la zona de popa hagan estallar las cargas que han dispuesto en los motores y las cubiertas exteriores de la nave, que es destruida con todos sus ocupantes.

Como puede verse, si los PJ no hacen nada el final del secuestro puede ser bastante dramático. Sin embargo, durante el tiempo del secuestro ocurren algunos acontecimientos que les pueden permitir actuar, adoptando un papel decisivo en la historia.

Los jugadores pueden aprovechar alguna de las rupturas en la «rutina» del secuestro para actuar por su cuenta y reducir a los secuestradores (o colaborar decisivamente en el combate final). La sala donde están reclusos los pasajeros dispone de varios accesos, no todos vigilados. Por un lado están las puertas, guardadas permanentemente por un grupo de guardia. También están los conductos del aire acondicionado, camuflados en forma de columnas que definen diferentes zonas en el salón. Abrir una de las entradas del aire, suficientemente grandes como para admitir el paso de una persona, es algo complicado, por lo que no se podrá hacer a no ser que un número grande de rehenes oculten esta maniobra a los secuestradores, o se aproveche alguno de los intentos de ataque de los militares (incluso es posible que alguno se justifique precisamente como una diversión para que los PJ escapen de la sala).

Después del segundo intento de revuelta de los militares, la vigilancia se reducirá un poco, y será más fácil para los jugadores encontrar una salida.

Además de los conductos de ventilación, otra posible salida es el ascensor de servicio usado para transportar platos desde la cocina a los bares del salón. Cabe justo una persona en él, y es posible desmontar las bandejas de forma que se pueda bajar. El inconveniente es que en la cocina puede haber algunos terroristas vigilando a los cocineros, con lo que los PJ habrán de ser muy mas precavidos.

La tercera opción es que alguno de los PJ se haga pasar por enfermo y trate de escapar de la enfermería. De todas formas, si lo consigue, los secuestradores sabrán lo que ha hecho, y tratarán de encontrarlo, por lo que su situación será muy comprometida.

Una vez los PJ hayan salido del salón principal (y es de esperar que lo consigán) hay varias posibilidades. Por una parte, es de suponer que formarán un grupo pequeño y sin armas, por lo que va a ser muy difícil que puedan reducir a los secuestradores. Si quieren hacerlo, deberán sorprenderlos uno a uno y apoderarse de su equipo para poder enfrentarse a ellos. Al principio, los rehenes desconocen la existencia del grupo de popa encargado de volar la nave, pero es una buena idea que escuchen una conversación (por ejemplo, mientras se mueven por el aire acondicionado) que haga referencia a ellos. Además, según como hayan ido las cosas tal vez tengan noticia de la colocación de explosivos, por lo que una buena forma de enfocar el problema por su parte puede ser descubrir el emplazamiento de las tres cargas (los motores, las puertas de la bodega y los sistemas de soporte vital) y desactivarlas: Son explosivos muy sencillos, para desactivarlos puede bastar con romper las antenas del aparato de telecontrol preparado para hacerlas

---

**EL RESCATE**

---

**Nota para el máster:** Recuerda que los terroristas carecen de experiencia. Las cargas son muy rudimentarias y no están demasiado ocultas, lo que hace que los PJ deban tener buenas posibilidades de encontrarlas y neutralizarlas parcialmente si tienen idea de donde están. Si, además, alguno de los personajes dispone de conocimientos de explosivos, es posible que las pueda desmontar fácilmente. En todo caso, no se trata de acabar la campaña con la destrucción de la nave (aunque es un final muy bonito), por lo que no hay que ponérselo muy difícil a los PJ.

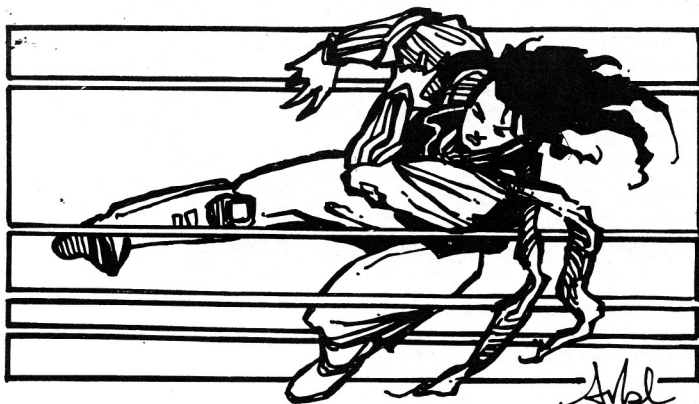
estallar. Esto no las destruye, pero obligaría a los terroristas a ir en persona para hacerlas detonar, lo que puede salvar a la nave durante el asalto final. En todo caso, si sólo una de las cargas estallara, la mayor parte de la nave se salvaría, y aún sería posible salvar a la gente. Si estallan dos o las tres, no hay ninguna esperanza.

Si los jugadores consiguen evitar la destrucción final de la nave (mediante alguno de los métodos sugeridos aquí, o de cualquier otra forma que a ellos se les ocurra) serán tratados como héroes por el resto de la gente. Se les hará un homenaje a la llegada a Rama y serán agasajados por toda la sociedad. Los terroristas serán ejecutados públicamente poco antes de la marcha de la nave, por lo que los personajes, si lo desean, aún podrán asistir a la ejecución. (Por cierto, sin juicio. Son culpables, ¿no?) Durante el resto del viaje a Valhalla serán tratados como si pertenecieran a primera clase, e incluso los militares se relacionarán amablemente con ellos. (Esto puede ser importante si eran simples colonos, ya que les puede dar un status alto dentro de la sociedad de la futura colonia)

## LA LLEGADA A VALHALLA

Este módulo finaliza con la llegada de la nave al planeta Valhalla, esperando ser colonizado. Al carecer de estación espacial, todo el traslado de gente y material se hace directamente de la nave a la superficie, mediante lanzaderas. Como que la nave deberá permanecer un mes en órbita, sin girar para facilitar las operaciones de carga y descarga, todos los pasajeros descenderán al planeta. El planeta carece de instalaciones lujosas, y lo máximo que puede ofrecer a los turistas ricos y a los personajes importantes de la colonia (entre los que se encuentran los jugadores) son pequeñas excursiones de exploración por los alrededores del enclave del descenso.

Lo que acontece en el planeta se verá contemplado en el siguiente módulo de esta serie, pero puede ser interesante dar una orientación para que el máster pueda dejar, si lo desea, la aventura encarrilada para la segunda parte:



Valhalla es un planeta montañoso, con más zona terrestre que marítima. Las grandes extensiones de agua no están comunicadas entre ellas, sino que forman grandes lagos. Las condiciones de vida son similares a las de la Tierra, aunque algo más frías. La producción que le ha destinado el gobierno imperial es de ganado, una especie autóctona de animales, parecidos a las vacas, pero mucho más ágiles, adaptados a la vida en la montaña, que ha sido declarada apta para el consumo humano. Además, habrá un poco de agricultura de apoyo e industria básica.

Un detalle que pueden percibir los colonos es la importante presencia militar en el planeta. Generalmente, los enclaves militares de un Sistema no se hallan situados en los planetas habitables, sino en algún planeta exterior o alguna luna, para no interferir con el proceso de colonización. Además, pese a que lo normal es que la colonia esté gobernada por civiles elegidos por el gobierno, en este caso se mantiene la presencia del gobernador militar.

Hay algunas zonas del planeta que han sido declaradas de acceso prohibido, aunque no se haya anunciado la presencia de nada potencialmente peligroso para la colonización.

En esta sección se van a describir de forma breve el resto de lugares que pueden aparecer en el transcurso de la aventura. No está previsto que tengan lugar acontecimientos de importancia, por lo que el comentario será superficial, destinado únicamente a dar información general del entorno.

**Rama:** Éste es el planeta donde hace la primera escala la nave. También es el lugar de origen del grupo de terroristas. Se trata de un planeta industrial, que fue colonizado durante los primeros años de conquista, hace ya unos 5 siglos, de ahí que tenga una historia compleja y haya llegado a desarrollar una cultura propia. Con el tiempo, sus habitantes han llegado a la conclusión (acertada) de que están siendo explotados por el imperio terrestre, que les limita las posibilidades de superarse con su política absolutamente dirigista. De ahí que, durante esos 5 siglos, se haya despertado entre la población un sentimiento nacional que ha servido de caldo de cultivo para proporcionar militantes a varios grupos terroristas.

Hasta el momento, las actividades de estos grupos se habían limitado a pequeños sabotajes, con más o menos éxito, contra las instalaciones gubernamentales del planeta, y a ponerse en contacto, a través de los comerciantes libres, con otros grupos parecidos de otros planetas de cara a extender su movimiento de resistencia. El secuestro de la nave es su primera acción de importancia.

La población en general es bastante hostil hacia los terrestres, sobre todo hacia los de alto nivel social. En cambio, tratan bien a los emigrantes, que consideran que van engañados, y a los que tratan de convencer de sus ideas secesionistas. Si bien no habrá ningún acercamiento directo por parte de los grupos independentistas, los jugadores podrán apreciar que este sentimiento está latente en todas las capas de la población, y podrán escuchar opiniones muy negativas acerca de la política de la conquista terrestre (totalmente distintas a lo que están acostumbrados a oír en la propia Tierra).

Por otra parte, la clase dirigente, que se ve amenazada por la actitud de los rebeldes, está totalmente a favor de la Tierra, y serán los que con más fuerza aplaudirán la acción de los PJ de salvar la nave, invitándoles a sus casas y repitiendo constantemente lo bárbaros que son los habitantes del planeta y asegurando que la Tierra debería tomar medidas drásticas contra ellos para evitar que incidentes como ése se repitan en el futuro.

El planeta en sí no tiene gran cosa que visitar. La población está concentrada en grandes ciudades, y hay grandes extensiones destinadas a la industria pesada. El planeta se dedica a manufacturar todo tipo de metales que les son enviados desde otras colonias. Prácticamente carece de agricultura y, al igual que todos los planetas del imperio, no está en condiciones para autoabastecerse a sí mismo de algunos productos importantes. A los viajeros de élite se les muestran los grandes complejos de tratamiento de metal, de varios kilómetros de longitud, en los que se introduce el metal en bruto y se extrae ya purificado para ser enviado a otros planetas donde es usado para la fabricación de todo tipo de aparatos.

**Wanka Tanka:** La escala en Wanka Tanka se produce a la vuelta de Valhalla, por lo que es probable que los PJ ya no se encuentren en la nave en este momento. Wanka Tanka está destinado al ocio de la clase dirigente, y no es más que un gigantesco parque de atracciones de todo tipo. El clima es parecido al de la Tierra, y se han destinado grandes áreas como parques naturales donde se pueden practicar todos los deportes, principalmente la caza de especies más o menos exóticas. Estos grandes parques están completamente controlados para evitar que los turistas sufran algún daño, pero recrean la emoción de aventuras en parajes exóticos, «enfrentados a la naturaleza».

Los habitantes del planeta se dedican todos a dar servicio a los turistas que llegan a él, y se caracterizan por su amabilidad almibarada y obsequiosa. En este planeta es posible conseguir prácticamente cualquier diversión, suponiendo que se disponga de fondos para pagarla. Nada está prohibido mientras no se interfiera con los otros visitantes.

---

## OTROS LUGARES DE INTERES

---

## DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES LA TRIPULACION

En este apartado se reseñan las características personales de algunos de los personajes que se pueden encontrar en la nave. Algunos de ellos son únicos y tienen un papel relevante en los acontecimientos que se producirán. Otros pretenden representar caracteres genéricos, para ofrecer una muestra del resto de la gente de su grupo. Caso de precisarse el nivel de conocimiento de alguno de ellos en un campo específico, como por ejemplo el nivel de un terrorista en armas cortas, se determinará de la misma forma que se describe en las reglas de creación de personajes, el la página 3 del libro de reglas S · A · M, juego de rol, la tabla de conocimientos del apéndice B, página 18, y para los jugadores, la hoja de personaje de la página 20 del mismo libro de reglas.

La tripulación de la nave está compuesta por los oficiales, representantes de la alta sociedad imperial o antiguos miembros del ejército, y los marineros, técnicos y camareros. La tripulación es mixta, y se puede encontrar gente de ambos sexos en todos los niveles, aunque hay un predominio de hombres entre la oficialidad. En general, los oficiales actúan también como relaciones públicas de la Compañía ante los pasajeros de primera (los otros no valen la pena) y, además de atender a sus labores de tipo técnico, se dedican a alternar con los pasajeros procurando hacer su viaje agradable. Por otra parte, los tripulantes de menor nivel trabajan intensamente y tienen pocas oportunidades de descanso. Sólo se les permite acceder a los locales destinados a segunda clase, y aún así se les recomienda no salir de sus acuartelamientos. Las áreas de la nave restringidas a la tripulación están claramente señaladas y aisladas



### Capitán Max Krishnamurti

El capitán Krishnamurti es un veterano de la flota espacial, con muchos años de servicio y mucha experiencia. Es un hombre educado y afable, acostumbrado a tratar con viajeros de nivel social elevado, que requieren mucho tacto y discreción.

Le disgustan las situaciones conflictivas y procura resolver cualquier problema que se le plantee con el máximo de discreción posible.

Clase: Astronauta

Características: FUE 9, DES 17, PER 13, RES 16, PV 34

Además de los propios de su clase tiene conocimientos en Diplomacia/ Etiqueta (4D).

### Doctor Julius Marx

El médico de a bordo. Antiguo miembro de la Armada, se retiró del servicio activo hace 5 años. (Las malas lenguas aseguran que fue expulsado por su afición a la bebida). Es un hombre de edad, a punto para la jubilación, al que le gusta, además del buen licor, contar sus experiencias en el ejército embelleciéndolas un poco. Pese a todo, es un hombre bastante divertido y agradable, apreciado por todos.

Clase. técnico

Características: FUE 10, DES 17, PER 9, RES 13, PV 27

Tiene conocimientos especiales de primeros auxilios. Tira dos veces los dados y escoge el mejor resultado.

**Maquinista Alfredo García:**

Uno de los tripulantes de menor rango de la nave. Al igual que a sus compañeros no se le permite relacionarse con los pasajeros de primera, pero sí con el resto. Es un hombre fuerte, con 15 años de carrera en el espacio. Al igual que sus compañeros, ha podido ver el efecto de la política de la conquista terrestre en muchos planetas, y es escéptico con respecto a la bondad de dicha política.

Con un nivel cultural bajo, y pocas posibilidades de acceder a la oficialidad de la nave (puestos reservados a ex-militares o a miembros de familias nobles), no se priva de hablar mal de sus superiores ante cualquiera, aunque está orgulloso de su nave y es capaz de enfrentarse a quien hable mal de ella.

Conoce perfectamente la distribución de la zona de servicios, y se maneja tan bien en ausencia de gravedad como en su presencia. Su máxima aspiración es poder retirarse de la flota mercante y, si tiene suerte, entrar a trabajar con un comerciante independiente. Su contrato con la flota (o sea, el estado) finaliza dentro de 10 años, y espera mantenerse en forma para cuando llegue ese día.

Clase: Técnico

Características: FUE 16, DES 7, PER 8, RES 11, PV 33.

**Como ya se ha indicado, los militares son gente prepotente y orgullosa, a los que se permite relacionarse con la gente de mayor nivel social. De todas formas, los soldados rasos pasan más tiempo con la gente de segunda que con los de primera, entre los que no se encuentran demasiado a gusto.**

**Sargento Barry Kowalsky**

El sargento Kowalsky es un veterano de varias campañas de conquista que se dirige al que será, probablemente, su último destino. No está descontento de acabar su carrera en un puesto tranquilo, donde podrá dedicarse a colonizar, con grandes ventajas, cuando le llegue el retiro. Es un hombre corpulento y orgulloso, y no tolera ninguna familiaridad por parte de sus subordinados. Se considera superior a todo el mundo en la nave, excepto a su oficial al mando, y se comporta con ese convencimiento.

Si se le trata con el debido respeto es de trato relativamente agradable, pero si un inferior se le insolenta o no se presta a obedecer sus órdenes, se pone hecho una furia y es probable que envíe al infractor al hospital (aunue se trate de un colono que no esté a sus órdenes).

Clase: Fuerzas de choque.

Características: FUE 15, DES 16, PER 7, RES 12, PV 29

**Teniente Cornelio Silveira:**

El teniente Silveira es el oficial al mando del grupo de soldados. Es un hombre joven recién salido de la academia, que se dirige a su primer destino. Está ansioso de demostrar su valía para ver si consigue ser trasladado a una de las unidades de exploración de primera línea. Es un hombre educado, perteneciente a una familia rica que se mueve a sus anchas entre la alta sociedad. Por otra parte, procura mantener una relación lo más cercana posible con sus hombres, ya que esa es la política general del ejército.

Es muy sensible a los encantos de las mujeres jóvenes que viajan en la nave, y no duda en aprovechar cualquier oportunidad para establecer una relación lo más íntima posible con cualquiera de ellas, sin importar su nivel o estado.

Clase: Fuerzas de choque

Características: FUE 15, DES 17, PER 16, RES 14, PV 33.

---

## LOS MILITARES DE PERMISO

---

## LA

## «GENTE GUAPA»

### CIENTOS DE MUERTOS Y MILES DE HERIDOS DURANTE LAS FIESTAS DE NUEVA BAHIA

**Nueva Bahía** Las tradicionales fiestas de Nueva Bahía se cobraron su no menos tradicional precio en vidas humanas. Como ya es costumbre, las fiestas de Carnaval de Nueva Bahía, una de las fiestas mas antiguas de todo el imperio se saldaron con un sanguinario balance de vidas humanas. Pese a las advertencias del gobierno de La Tierra, un año mas las autoridades de Nueva Bahía autorizaron el uso de máscaras y disfraces en sus fiestas de Carnaval; y un año mas, los traidores y covardes se ocultaron tras esta permisividad para perpetrar los mas variados crímenes y fechorías.

No podemos justificar, pero comprendemos, la postura de los honrrados ciudadanos que, indignados por las villanías cometidas durante estas fechas, y llevados por un, quizá mal entendido, patriotismo; se lanzaron a la calle para intentar frenar los desmanes que presenciaban, y reconducir la fiesta a lo que esta debe ser: expresión de alegría y regocijo.

No comprendemos pues que el gobierno de Nueva Bahía haya detenido a estos jóvenes, y los inculpe de los tumultos que se produjeron cuando en diversas ocasiones intentaron hacer recapacitar a aquellos que, bajo los efectos de las drogas, lanzaban gritos, y cantaban tonadillas contra el gobierno de La Tierra.

La «gente guapa» de la nave son, en general, miembros de la alta sociedad de la Tierra. Se comportan con una educación exquisita entre ellos, aunque no dudan en difamarse mutuamente a la menor oportunidad. En general son más bien hedonistas y despreocupados, convencidos de que no les puede pasar nada simplemente porque son quienes son. Para la mayoría de ellos, el secuestro representará un shock absoluto que no sabrán como afrontar. No están acostumbrados a ser maltratados, ni siquiera a no poder satisfacer sus caprichos, por lo que en las primeras fases del secuestro tratarán de imponerse a los terroristas simplemente con el peso de su personalidad (yo soy el hijo de..., no pueden hacerme esto, no tienen derecho, exijo que se me trate según mi rango, etc.).

#### Srta. Linda Leclerc

Una actriz famosa, que hace el viaje para descansar de su última película. Su cara es conocida por todos los ocupantes e la nave, y le gusta explotar su fama.

Clase: Otros

Características: FUE 8, DES 4, PER 15, RES 6, PV 16

#### Sr. Carlos Eduardo Krupp

Director de una importante empresa de fabricación de comida sintética, el señor Krupp (de 55 años), es uno de los industriales más influyentes de la sociedad terrestre. Realiza el viaje como vacaciones y para celebrar su reciente boda. Se comporta como si fuera el amo de la nave, haciendo constante ostentación de su riqueza y tratando a todo el mundo como si fueran sus empleados, incluido el capitán Krishnamurti.

Clase: Otros

Características: FUE 10, DES 10, PER 13, RES 16, PV 31

#### Sra. Matilde Krupp

La nueva esposa del señor Krupp es una modelo de alta costura de 22 años de edad. Proveniente de una familia de clase social baja, ha aprovechado sus oportunidades hasta unirse a un hombre rico. No se encuentra a gusto entre la gente de la alta sociedad, pero hace lo posible para comportarse como una de ellos. Su marido la trata como al resto de la gente (mal), pero ella se consuela pensando que aún es joven y que más vale aguantar algo ahora en bien de su futuro.

Clase: Otros

Características: FUE 10, DES 16, PER 11, RES 10, PV 23.

#### Sr. Johnny Benson

Se trata de un joven recién licenciado de una prestigiosa universidad que, junto con un grupo de compañeros, viaja a Wanka Tanka como celebración del fin de carrera. Él y sus amigos forman un grupo bullicioso y alegre, y les gusta participar en cualquier acontecimiento que se organice, en concreto, asistir a las fiestas que se organicen entre los colonos, que consideran mucho más auténticas y desinhibidas que las de su propio nivel.

Tratan de dar una impresión abierta y condescendiente con la gente de menor nivel social, confraternizando con ellos (sin pasarse) y charlando de sus cosas, pero no dejan de considerarse una casta superior dentro de la sociedad.

Clase: Otros.

Características: FUE 12, DES 13, PER 11, RES 8, PV 23.

El funcionario De Blanc permanece durante casi todo el viaje en sus habitaciones, sin mezclarse con el resto de los pasajeros, por lo que provoca todo tipo de comentarios entre el resto de la gente, incluida la tripulación. A la puerta de su suite siempre hay uno de sus guardaespaldas, que se turnan durante todo el día para proteger su intimidad.

#### Secretario Harold De Blanc

La misión oficial de De Blanc es la de inaugurar el nuevo asentamiento en Valhalla. Sin embargo, no es normal enviar a un funcionario de su nivel a realizar una misión tan rutinaria, cosa que la gente sabe. En realidad, debe estudiar los informes presentados por el comandante de la misión de exploración acerca de los vestigios de vida inteligente, no humana, en el planeta, y decidir si se debe proceder a su destrucción o no (esto tendrá lugar en la segunda aventura de esta campaña; no os la perdáis). Nadie, ni siquiera sus guardaespaldas, conocen esto. La documentación de que dispone está cifrada, y nadie puede acceder a ella si no conoce el código.

Clase: Otros

Características: FUE 10, DES 11, PER 17, RES 12, PV 28

El secretario tiene habilidades especiales en Idiomas, Xenología y Diplomacia.

#### Los guardaespaldas

Junto con el secretario viaja un grupo de 6 guardaespaldas, miembros escogidos de las fuerzas armadas destinados a misiones especiales para el gobierno. Técnicamente tienen todos rango de oficial del ejército, aunque están fuera de la línea de mando. Al igual que su jefe, procuran no mezclarse con el resto del personal de la nave.

Clase: Mercenario

Características: FUE 17, DES 16, PER 15, RES 14, PV 35

El grupo de colonos forma la primera avanzada hacia Valhalla. En general se trata de gente técnicamente bien preparada, con predominio de personal con conocimientos sobre ganadería. Son todos personas jóvenes, con edades no superiores a los 40 años.

#### Rufu Jordan

Antiguo capataz de una gran hacienda en Brasil, compró su contrato con todos sus ahorros para poder acceder a un puesto importante en la nueva colonia. Es un hombre de mediana edad, que viaja con su esposa y sus dos hijos de 12 y 13 años. Ocupará un cargo en el consejo de la nueva colonia, formando la base de la futura alta sociedad del lugar. Es un hombre inteligente y ambicioso, que no vacila en usar cualquier medio para conseguir sus objetivos.

Clase: Otros

Características: FUE 17, DES 11, PER 9, RES 16, PV 36

#### Burt Wayne

Burt Wayne es un joven hijo de una familia de pastores de montaña, que ha accedido a la nave gracias a sus conocimientos sobre este tipo de ganadería. Ve la emigración como la única forma de poder mejorar su nivel social.

Clase: Otros

Características: FUE 12, DES 11, PER 12, RES 8, PV 25

## EL FUNCIONARIO DE BLANC

**VENDO**  
**Automóvil**  
**AK-23**  
**2.000.000 Cr.**

## LOS COLONOS



### Rosa Mujumbe

Habiendo vivido toda su vida en una gran ciudad, no es la persona más indicada para establecerse en una colonia ganadera, pero gracias a su gran energía y a sus ansias de salir de los barrios bajos ha podido ser incluida en la expedición. Es de las pocas personas del grupo de colonos que saben leer y escribir, lo que la hace particularmente valiosa para la futura organización. También tiene una gran capacidad de organización. Rosa puede ser una colaboradora útil si se intenta liberar la nave.

Clase: Otros

Características: FUE 11, DES 12, PER 18, RES 6, PV 23.

### Ramon Worthington

Worthington era un empleado de una fábrica de productos eléctricos que cerró debido a una reestructuración del sector. Se le dio a elegir entre vivir del subsidio de paro hasta que se le asignara un nuevo empleo o integrarse en el grupo de colonización de un nuevo planeta con un cargo técnico, y aceptó lo último. Es un hombre joven que viaja en compañía de su esposa. Su máxima aspiración es lograr que sus futuros hijos dispongan de oportunidades para poder iniciar su escalada en la pirámide social.

Clase: Otros

Características: FUE 14, DES 14, PER 11, RES 13, PV 33

Tiene conocimientos de Ingeniería y Mecánica.

### Michael Lewis

Habitante de un ghetto de Chicago, y sin ningún conocimiento, técnico o no, de utilidad, Lewis es uno de los muchos individuos que van a trabajar como peones en la nueva colonia. Cuando se le ofreció la posibilidad de realizar el viaje, disponía del dinero justo para poderse pagar uno de los billetes menores de segunda. No tiene aspiraciones reales, vive la vida al momento y no le da importancia a nada. Está convencido de que no puede hacer nada para mejorar su situación, y toma lo que se le ofrece tal como viene sin cuestionarlo.

Clase: Otros

Características: FUE 11, DES 6, PER 10, RES 11, PV 28.

### Carl Jackson

Carl Jackson es el hijo de un obrero de la construcción que se esforzó por pagarle los estudios primarios para que pudiera aspirar a un cargo mejor. En lugar de eso, se dedicó a leer literatura antigua sobre «libertades individuales» y «derechos humanos» y se juntó con un grupo de autodenominados «rebeldes», que se dedicaban a preparar grandes proyectos para reformar la sociedad. Tuvo la desgracia de querer realizar uno de esos proyectos, para lo cual, junto con otros de los suyos, realizó un pequeño robo en un establecimiento comercial. Sus compañeros fueron capturados y él optó por emigrar, aunque fuera como peón, antes de ser detenido.

Cuando tenga lugar el secuestro, se identificará con los terroristas y colaborará con ellos en lo que pueda (mientras no se entere de su intención de hacer explotar la nave). Si es descubierto por las autoridades, será ajusticiado con ellos.

Clase: Otros

Características: FUE 13, DES 10, PER 15, RES 13, PV 30.

En total son 17 los terroristas. Son fanáticos, dispuestos a todo. Durante el secuestro, se reparten en tres grupos. Cinco de ellos ocuparán la sala de mandos. Diez se quedarán vigilando a los pasajeros y la tripulación, y dos tomarán posiciones en popa encargados de hacer estallar los explosivos.

Su equipo consta de pistolas para todos, más media docena de subfusiles. (Usar las reglas standard del juego para su manejo.) El explosivo de que disponen es de fabricación propia (no olvidar que provienen de un planeta industrial) y muy potente. Cada una de las tres cargas pesa, junto con el sistema de detonación, dos kilos. No llevan otro equipo especial.

Hay que recordar que es una nave de pasajeros, y normalmente no se permite transportar armas en ella, de ahí que la tripulación carezca de ellas. Sin embargo, los jugadores podrán encontrar armas de caza en el equipaje pesado de los colonos, claro que este equipaje está embalado en la bodega más exterior de la nave y al vacío, por lo que para llegar a él deberán obtener antes trajes de vacío, que no es evidente que sepan como manejar. De todas formas, ésta no es una aventura de combate, sino más bien de investigación, donde el mejor jugador será el que sepa aprovechar sus posibilidades sin necesidad de recurrir a la violencia, salvo cuando ésta sea imprescindible.

## EL GRUPO TERRORISTA

### Grigor Fujiwara

Es el líder del grupo. Un hombre de unos 50 años, de aspecto tranquilo, absolutamente convencido de la ideología que propugna.

Clase: Delincuente

Características: FUE 10, DES 12, PER 16, RES 14, PV 30

### Estanis McPherson

Desertor del ejército, es el que ha entrenado al resto del grupo en las técnicas de combate. Odia a los militares, y aprovechará cualquier ocasión para maltratarlos.

Clase: Fuerzas de choque

Características: FUE 12, DES 14, PER 9, RES 14, PV 29.

### Katerina Bengoetxea

Antigua trabajadora de una cantera, es la que se ha encargado de preparar e instalar los explosivos por la nave. También es la que se encargará de hacerlos saltar cuando llegue el momento.

Clase: delincuente

Características: FUE 9, DES.16, PER 15, RES 16, PV 30

Tiene conocimientos especiales en explosivos. 2 dados.

### Jorge dos Santos

Oficial retirado de la marina mercante, su misión es la de vigilar que los miembros de la tripulación no preparen ninguna trampa con algún pretexto técnico. Es un hombre de edad avanzada, ya retirado.

Clase: Astronauta

Características: FUE 13, DES 15, PER 12, RES 12, PV 31



## EXPLORADORES SE PRECISAN

Para trabajos de prospección en planetas no explotados. Se precisa: gran preparación física, conocimientos técnicos, preferentemente, geología, biología, física o similares.

Enviar datos escritos a mano a:  
Proexplosa - DP 5549 - 00987

**VENDO****Equipo de camping**

Compuesto por:

Anzuelos, Cable (3 m.), Cantimplora, Cuchillo, Mochila, Tienda 2 plazas.

**Todo 2.500 Cr.**

**Rogelio Bogdanovitch**

Un hombre joven e idealista, está convencido de que su actitud marcará el inicio de una nueva época. Tratará de convencer a los rehenes de que hace lo correcto, e intentará atraerlos a su causa.

Clase: Otros

Características: FUE 12, DES 15, PER 10, RES 10, PV 26

**Peter O'Hara**

Otro antiguo miembro de las fuerzas armadas, ya retirado, que se ha unido al grupo terrorista despedido por considerar que el Imperio Terrestre le ha tratado mal con su jubilación.

Clase: Fuerzas de choque

Características: FUE 12, DES 16, PER 12, RES 12, PV 30.

**Manolo Jones**

Manolo Jones es el cerebro del grupo. Es el que ha preparado la acción y el que hizo todo el análisis previo de la situación. Está convencido de que el gobierno cederá a sus demandas y podrán escapar. Por si acaso, tiene preparada una de las naves de socorro para salir de la nave si se hace necesario hacerla estallar.

Clase: Delincuente

Características: FUE 11, DES 13, PER 10, RES 12, PV 25.

## LOS COMERCIANTES

**Los comerciantes son gente acostumbrada a tratar con todo tipo de personas. Su principal objetivo son los negocios, y tratarán de negociar con los secuestradores, mientras crean que pueden obtener alguna ganancia. Sin embargo, en cuanto vean que no pueden hacer nada, colaborarán con cualquiera que emprenda alguna acción con posibilidades.**

**Cornelius Wellington**

Cornelius es representante de una empresa que se dedica al diseño y venta de mantas decoradas según un sistema típico de su planeta. Vuelve de vender una partida importante en la Tierra, y dejará la nave en Wanka Tanka para, desde allí, enlazar con otro vuelo a su mundo de origen. Está interesado en todos los aspectos de la artesanía que puedan desarrollar los colonos de Valhalla.

Clase: Otros

Características: FUE 13, DES 18, PER 15, RES 12, PV 28

**Eldril Lamark**

Oficialmente, se dedica a la compra-venta de naves usadas. Su principal ocupación es la de miembro directivo del ilegal Sindicato de Comerciantes Libres, que conspira para liberarse del sistema económico dirigista del Imperio. Tratará de ocultar su verdadera personalidad a cualquier persona con cargo oficial. Por otra parte, tratará de averiguar lo máximo posible del grupo terrorista para poder aprovecharlo en el futuro para sus propios fines.

Clase: Explorador

Características: FUE 14, DES 16, PER 15, RES 16, PV 35

**Naburo Pitti**

Representante de una empresa con base en la Tierra y dedicada a la importación de comidas extrañas, destinadas a los restaurantes más caros, su principal ocupación durante el viaje es hacer una evaluación de las posibilidades de Valhalla en el tema culinario. Es un individuo con gran peso y con un carácter permanentemente afable, enamorado de su profesión.

Clase: Otros

Características: FUE 9, DES 6, PER 18, RES 12, PV 23.



Aunque este módulo está basado en documentación muy variada, su principal fuente de inspiración han sido las novelas de Ciencia Ficción, en particular las siguientes:

«Lágrimas de luz», de Rafael Martín Trechena me ha servido de base para montar todo el trasfondo social de la Conquista, y la economía de expansión de la Tierra.

El cañón orbital está explicado con bastante detalle en «La luna es una cruel amante», de Robert A. Heinlein.

El carácter de los militares está muy basado en el de los de «¿Quién anda por ahí?» de Bob Shaw.

Y por supuesto podéis ver detalles de I. Asimov, Arthur C. Clarke, Larry Niven, Poul Anderson y muchos otros que también han influido en la definición del entorno.

Una última palabra acerca del entorno. Este escenario no es del tipo Space Opera. Se ha tratado de basarlo más bien en las historias de ciencia ficción «dura». Aunque la ciencia actual todavía no ha dicho nada sobre el tema de viajar más rápido que la luz, y la posibilidad de terraformar planetas, todos los demás detalles tecnológicos, es decir, los mecanismos de funcionamiento de las naves espaciales y el famoso cañón orbital, son ideas razonables desde el punto de vista de una tecnología que evolucione a partir de la que disponemos hoy en día, de ahí que no haya «pistolas de rayos», ni «antigravedad», y que las naves no tengan ni alas ni cientos de protuberancias irregulares en el exterior, destinadas a ocultar extraños mecanismos. El máster de esta aventura puede sentirse libre de modificar lo que quiera para adaptarla más a sus gustos personales, pero tened en cuenta que, si este módulo tiene éxito, irán saliendo más, basados en este ambiente histórico, incluso es posible que aparezcan algunos situados en un futuro más lejano, en el que todos los «gadgets» tecnológicos de las «Space Operas» tengan cabida, pero esto ya es otra historia.

Jordi L&M, 1990

---

## REFERENCIAS, PLAGIOS Y FUENTES DE INSPIRACION

---

## **APENDICE I** **EVOLUCION** **DE LA** **HUMANIDAD**

SIGLOS	NIV. TEC.	ACONTECIMIENTOS IMPORTANTES
20	10	Primeros viajes interplanetarios. Sondas no tripuladas al espacio exterior.
21-25	10-11	Colonización del sistema solar. Primeras guerras interplanetarias. Confederación Solar
26-30	12-13	Descubrimiento del viaje hiperespacial. Colonización de los primeros mundos no solares.
31-50	13-14	Epoca de la conquista. Primer imperio terrestre. Economía de la expansión.
50-70	14-15	Independencia de las colonias. Predominio de los príncipes comerciantes.
71-150	15-16	Primeros contactos con razas no humanas. Primeras guerras interestelares a gran escala.
151-200	16-17	Segundo imperio terrestre. Régimen semi militar. Confrontaciones con otros imperios estelares.
201-300	17-20	Punto álgido del segundo imperio. Traslado de la capital fuera de la Tierra.
301-500	20-16	Decadencia del imperio galáctico. Atomización del poder. Revueltas en la periferia y caída final.
501-700	16-14	Guerras entre las diferentes provincias del imperio. Nuevas guerras interraciales. Decadencia general
701-1000	14-13	Años oscuros. La Galaxia está habitada, pero no hay ningún gobierno dominante. Se pierde la memoria de la Tierra.
1001-1050	13-14	Restauración del imperio galáctico a pequeña escala. Años de pequeñas conquistas y asentamientos tranquilos.
1051-1060	14-15	Instauración de la Confederación de Mundos Libres para luchar contra el tercer imperio. Nuevos descubrimientos técnicos del imperio anterior.
1061-1500	15-16	Hegemonía de la Confederación de Mundos. Primeros viajes a las Nubes de Magallanes. Redescubrimiento de la Tierra. Explosión del núcleo de la galaxia. Se inician las evacuaciones de los sistemas interiores.
1501-2000	17-18	Guerras con seres provenientes del espacio intergaláctico
2001-20200	18-20	Contacto con razas amistosas de las Nubes de Magallanes.
20201...	20-21	La explosión del núcleo de la Galaxia llega a la periferia. Emigración de las razas inteligentes a las Nubes de Magallanes y al espacio intergaláctico.

**To be continued...**

- 1 Herramientas de hueso y madera
- 2 Edad de piedra.  
Paleolítico y Neolítico.  
Recolección y caza.
- 3 Cultivos controlados.  
Cobre y estaño; metales blandos.  
Sociedades complejas.
- 4 Bronce, navegación a vela (Egipto).
- 5 Edad de hierro. (Grecia, Roma)
- 6 Estudios matemáticos teóricos. (Edad Media, árabes).
- 7 Uso de la pólvora.  
Renacimiento.
- 8 Máquinas de vapor.  
Revolución industrial.
- 9 Definición de la ciencia moderna.  
Electrónica.
- 10 Informática.  
Capacidad de viajar por el espacio.  
Energía nuclear.
- 11 Energía solar de alto rendimiento.  
Grandes construcciones espaciales.  
Curación del cáncer.  
Viajes interplanetarios a gran escala.
- 12 Elaboración de la teoría matemática del viaje hiperespacial.  
Uso directo de la energía nuclear.
- 13 Construcción de los primeros aparatos hiperespaciales.  
Saltos cortos, 1 año luz → 1 día  
Capacidad de transporte hiperespacial limitada.  
La energía necesaria para el salto aumenta geométricamente con la masa a transportar.  
Avances de la medicina, clonación de miembros.
- 14 Mejora del motor hiperespacial, 5 años luz → 1 día.  
Incremento de la longevidad.  
Tiempo de vida humano medio de 150 años.
- 15 Dominio de la ingeniería genética.  
Posibilidad de construirse un cuerpo a medida (MUY caro).  
Nuevas formas de energía no nuclear.
- 16 Incremento de velocidad hiperespacial 50 años luz → 1 día.  
Armas de energía de gran escala y de pequeño tamaño.  
Armaduras de combate con mecanismos de ampliación.  
Gravedad artificial.  
Esperanza de vida humana de 250 años.
- 17 Teleportación a pequeña escala (nivel planetario). Requiere cabinas de origen i final.  
Completa integración hombre/máquina para crear cyborgs.
- 18 Mejora de los sistemas de teleportación. Puede prescindirse de una de las estaciones.  
Radio limitado a 50 000 km (teóricamente insuperable).
- 19 Robots inteligentes en el sentido estricto de la palabra.  
Fabricación de andróides semihumanos.
- 20 Velocidad hiperespacial 1000 años luz → 1 día.  
Esperanza de vida humana de 500 años.  
Estudio de poderes psíquicos y alto aprovechamiento de la mente.
- 21 Comunicación telepática a gran escala (entre diferentes razas).
- 22 Transmutación completa de materia en energía y al revés.  
Transmutación de elementos.  
Esperanza de vida prácticamente ilimitada.  
Pleno aprovechamiento de la mente humana.

---

## APENDICE II

### TABLA DE NIVELES TECNOLÓGICOS

---

## REGLAS OPCIONALES

### EXPLOSIVOS

En el transcurso de este módulo pueden darse situaciones de combate con armas especiales, no contempladas estrictamente en las reglas básicas. Si bien puede resolverse cualquier situación usando dichas reglas, puede darse mayor realismo a la partida si se usan reglas más precisas, por ello, a continuación se describen algunas reglas opcionales que el máster es libre de usar o no, en función de si prefiere la simplicidad, la claridad y la velocidad en el juego, o por el contrario prefiere el realismo.

En el transcurso de este módulo, la posibilidad de una explosión que desintegre la nave, es el principal impulsor de los personajes. No es preciso recordar que si se produce la explosión de TODOS los explosivos situados en la nave, ésta se desintegrará en el espacio sin dejar rastro. Pero puede suceder que los investigadores logren desactivar todas o casi todas las cargas, y trasladar las restantes lejos de los puntos vitales de la nave. Puede suceder que a causa de los disparos que pueden producirse en la nave se produzcan pequeñas explosiones, o sencillamente que alguien transporte material explosivo, y sea tan loco como para usarlo en el interior de la nave.

En estos casos, el máster puede optar por aplicar las reglas básicas, con lo que cada uno de los presentes en el radio de acción del explosivo sufrirá los daños producidos por el mismo, de la misma forma, todo aparato no protegido por una carcasa metálica quedará inutil. Por el contrario, si el aparato está protegido, se restará del daño sufrido por el aparato la protección ofrecida por la carcasa (desde 1D las más usuales a 30D o más las cajas blindadas).

Si el máster desea mayor realismo, puede aplicar las siguientes reglas:

- Determinará la distancia de cada jugador a la carga explosiva.
- Determinará cuáles de los personajes están a cubierto (protegidos por un objeto).
- Determinará la potencia de la explosión y decidirá si el explosivo contenía metralla (todas las granadas y explosivos de uso militar expulsan metralla, no así los explosivos usados en demoliciones).

Todos los personajes que estén a menos de dos metros del explosivo reciben el doble de los PV causados por la explosión, la mitad de ellos causados por la explosión en sí y la otra mitad por la metralla que pudiese desprender o la que se produce al volatizar el suelo, pared u objeto en el que se hubiese fijado dicha carga.

DISTANCIA	0-2 m	2-4 m	4-8 m	8-16 m
<b>Daño por explosión</b>	<b>1</b>	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$ **	$\frac{1}{8}$ **
<b>Daño por metralla</b>	<b>1*</b>	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{8}$

\*Este daño se recibe aunque el artefacto no contenga metralla

\*\* En exteriores el daño resultante puede dividirse a la mitad si el personaje se halla a cubierto.

Cualquier personaje situado a entre dos y cuatro metros de la explosión, recibe  $\frac{1}{2}$  del daño producido por el explosivo más otra mitad causado por la metralla, si la hay. Si la distancia es de 4 a 8m, el daño recibido es de  $\frac{1}{4}$  por cada concepto (explosión y metralla). Así, cada vez que se dobla la distancia (8-16, 16-32,...) se reduce a la mitad el daño recibido ( $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ ,...).

Deliberadamente se ha separado el daño causado por la explosión del causado por la metralla. Esto es debido a que aquellos personajes que se hallen a cubierto no se verán afectados por la metralla, pero sí por la explosión. En caso de que un personaje se halle a cubierto, el máster verificará si el objeto resiste la explosión (explosión y metralla), si lo hace, el personaje cubierto no sufre heridas por metralla, si no resiste, el personaje escondido tras el objeto recibe como heridas de metralla la diferencia entre la resistencia del objeto y la potencia de la explosión. (ATENCIÓN: un jugador cubierto por un objeto endeble, como una mesa de madera delgada, puede recibir más daño del que hubiese recibido si no se hubiese escondido. Esto se debe a que la mesa al ser alcanzada por la explosión, si no resiste, se desintegra en forma de astillas de madera que pueden causar una verdadera carnicería en el personaje que se protege tras ella.

Veamos un ejemplo: En el gráfico se produce una explosión de una potencia de 8D. Los personajes A y B se encuentran a menos de dos metros de distancia de la explosión. Como quiera que el explosivo se hallaba encima de una mesa de madera, ésta se convierte en astillas que actúan como metralla a corta distancia, por tanto A perderá 8D P.V. a causa de la explosión y 8D más por las astillas. Como el personaje B vio el explosivo, pudo esconderse tras un armario metálico (resistencia 6D). Tiramos los dados por el armario, y descubrimos que soporta 29 PV, a continuación tiramos los dados por el explosivo y descubrimos que solamente le ha causado 23 P.V.; así pues el armario ha resistido la explosión y por tanto, B recibe solamente 8D P.V.

C y D se encuentran a más de 2 m y a menos de 4, pero C se halla a cubierto tras una pared. Así pues, C recibirá 4D P.V. ( $8D/2$ ) a causa de la explosión (la pared resiste 45 P.V. y la explosión solamente le causa 25). D sufrirá 4D P.V. a causa de la explosión y otros tantos a causa de la metralla.

Por último, E se encuentra a 6 m de la explosión y a cubierto, por lo que sufrirá solo 2D P.V. a causa de la explosión, pero la mesa tras la que está parapetado (resiste 8 P.V.) es destruida por la explosión (11 P.V.), por lo que a estos 2D debe sumárseles 2D suplementarios por la acción de la metralla que la mesa a sido incapaz de detener y otros 3 P.V. causados por las astillas de la mesa destruida.

Durante el transcurso de la explicación de la anterior regla opcional habrá podido apreciar que se distinguen las heridas causadas por la metralla de las causadas por la explosión propiamente dicha, ello es debido a que las heridas causadas por la explosión no implican la existencia de cortes o rotura de tejidos y órganos, en muchos casos el efecto de una explosión de potencia moderada no supera el efecto causado por unos puñetazos.

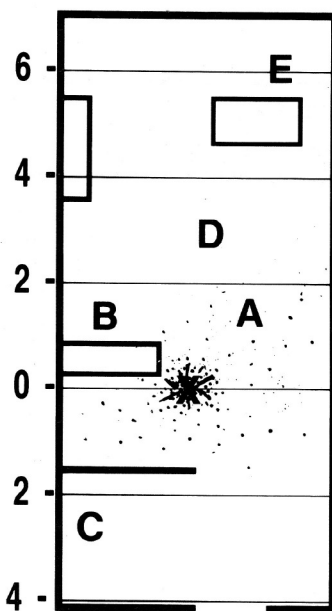
Todos hemos sufrido en uno u otro momento un golpe, contusión, o similar, y sabemos que incluso una buena paliza puede curarse en un plazo de tiempo relativamente corto. Por contra, hasta el pequeño corte que podemos hacernos con un cuchillo al cortar el pan, tardará varios días en desaparecer.

Por este motivo, esta regla opcional te permite diferenciar los P.V. perdidos a causa de heridas "sangrantes", o por contusiones. Por ello es preciso tener en cuenta los siguientes puntos: Las heridas sangrantes se anotarán separadas de las contusiones (pero se sumarán para calcular si el personaje está muerto o en coma), las contusiones pueden causar lesiones internas de mayor o menor importancia, estas lesiones internas son heridas "sangrantes", si el máster desea dar mayor realismo a esta regla, puede decidir que la mitad de los puntos de vida perdidos a causa de contusiones son en realidad heridas internas (sangrantes) y solamente la mitad restante será tratada como P.V. perdidos por contusiones.

Las heridas "sangrantes" siguen el proceso normal explicado en las reglas. Por contra, cualquier personaje que haya perdido P.V. a causa de contusiones, independientemente de los P.V. por heridas "sangrantes" y su recuperación, podrá recuperar P.V. perdidos por contusiones al siguiente ritmo:

- Hasta cuatro P.V. una hora después de finalizada la agresión.
- La mitad de los puntos restantes (redondeado a la cifra superior) cada día después de dormir un mínimo de 8h, si durante ese día no ha realizado ningún ejercicio físico violento (a discreción del máster).
- Una cuarta parte si el personaje duerme de seis a ocho horas y/o realiza ejercicios físicos violentos.
- En cualquier otro caso recuperará un P.V. al día, si reposa al menos 2 h.

Opcionalmente, si el máster lo desea, puede considerarse que un personaje queda inconsciente si en un solo turno de juego pierde a causa de heridas contundentes, más de un tercio de los P.V. que le faltaban antes de entrar en coma. Si a Luis, que normalmente aguanta 15 P.V., le quedan al recibir el impacto de una porra 9 P.V., y a causa de dicho impacto pierde 3 o más P.V., quedará inconsciente.



## HERIDAS: CONTUSIONES

---

## SISTEMA ECONOMICO

---

En esta sección se incluye una somera aproximación al sistema económico de este mundo, pero es necesario tener en cuenta que, dada la magnitud del espacio colonizado y las diferencias existentes entre los planetas, los salarios, precios, etc. pueden variar bastante de un planeta a otro, e incluso dentro del mismo planeta, de un individuo a otro con su mismo nivel social.

Al considerar las retribuciones es preciso dividir la población en grupos, según su nivel social y el nivel de desarrollo de la colonia en que se encuentran. Los niveles sociales son básicamente tres: clase alta, media y baja. Cada una de ellas está dividida, a efectos prácticos para el cálculo de los salarios, en cinco subclases distintas:

### CLASE ALTA:

1. Miembros del gobierno de la Tierra.
2. Generales, almirantes, obispos, cardenales,...
3. Directores de grandes empresas estatales, altos cargos de la administración pública.
4. Gobernadores de colonias.
5. Oficiales y jefes del ejército (capitán, teniente, coronel, ...), oficiales de la flota mercante y grandes comerciantes.

### CLASE MEDIA:

1. Funcionarios y miembros de la administración pública.
2. Suboficiales, tropa, bajas jerarquías eclesiásticas.
3. Profesionales independientes altamente cualificados.
4. Comerciantes.
5. Terratenientes.

### CLASE BAJA:

1. Operarios y técnicos.
2. Pequeños propietarios y comerciantes.
3. Empleados.
4. Operarios, peones.
5. Jornaleros de las colonias.

El gobierno de la Tierra restringe las actividades económicas de las colonias para evitar que sean autosuficientes (y así puedan lograr la independencia). Por ello dividiremos las colonias en cinco grupos, según su actividad económica:

1. Colonias recién instauradas, o fracasos de planificación. Son pobres, apenas pueden autoabastecerse.
  2. Colonias agrícolas. Algunas tienen un nivel económico respetable, pero sufren graves problemas a causa del cupo de producción que les impone el estado. Normalmente la población (excepto la clase alta) no dispone de artículos de lujo, pero no pasa hambre ni penuria.
  3. Colonias mineras. El nivel económico de estas colonias es aparentemente superior al de las colonias agrícolas, ya que los salarios son superiores, pero dado que en estas colonias no se producen alimentos ni artículos de ninguna clase, los precios también son altos. Por otro lado, el trabajo es muy duro y la vida, gris y sin objetivos, por lo que los habitantes de estas colonias acostumbran gastar gran parte de su salario en diversiones que les distraigan, por lo que a final de mes acostumbran andar cortos de dinero. El consumo de drogas es bastante elevado, por lo que el estándar de vida es muy bajo.
  4. Colonias industriales. Acostumbran tener su poca agricultura y minería (exigencias del gobierno). El estándar de vida es aceptable y los precios y los salarios son moderados.
  5. El sistema solar. Los planetas del sistema solar están muy masificados, la superpoblación es un mal endémico del sistema. La producción de materias primas y alimentos es inexistente. El imperio se ve forzado a trasladar a este sistema millones de toneladas diarias a fin de abastecer a sus habitantes. Un caso particular es la Tierra en sí: no produce nada, y limita su actividad a tareas administrativas y burocráticas
- 
-

A continuación encontrarás una tabla de salarios. En ella se indica el salario neto mensual mínimo y máximo en miles de créditos (crédito: moneda del imperio) de cada clase social en cada tipo de colonia.

CLASE SOCIAL	T I P O D E C O L O N I A				
	1	2	3	4	5
ALTA - 1	—	—	—	—	?
ALTA - 2	—	—	—	500 - 600	550 - 650
ALTA - 3	—	—	—	450 - 750	550 - 850
ALTA - 4	300 - 450	450 - 500	400 - 550	400 - 550	—
ALTA - 5	200 - 220	200 - 250	200 - 250	220 - 280	200 - 300
MEDIA - 1	200 - 300	200 - 300	200 - 300	200 - 300	200 - 300
MEDIA - 2	150 - 220	150 - 220	180 - 250	150 - 220	150 - 220
MEDIA - 3	100 - 200	100 - 200	150 - 300	100 - 300	100 - 200
MEDIA - 4	150 - 200	100 - 250	100 - 200	100 - 250	100 - 200
MEDIA - 5	100 - 150	200 - 400	100 - 150	100 - 250	100 - 150
BAJA - 1	50 - 75	50 - 75	75 - 125	75 - 125	50 - 125
BAJA - 2	50 - 100	50 - 100	50 - 125	50 - 125	50 - 125
BAJA - 3	30 - 60	30 - 60	50 - 90	30 - 90	30 - 75
BAJA - 4	25 - 50	25 - 50	35 - 70	25 - 70	25 - 60
BAJA - 5	15 - 35	15 - 35	20 - 45	15 - 45	15 - 40

Atención: Obsérvese que un nivel social superior no implica necesariamente un salario superior. Existen profesiones como la militar, que corresponden a un nivel social elevado, pero que no se corresponde con el salario percibido.

Para calcular el dinero disponible, o la capacidad de un individuo para ahorrar, es preciso tener en cuenta que los miembros de las clases media y alta acostumbra a gastar entre el 80% y el 95% de sus ingresos en mantener un tren de vida acorde a su nivel social. Esto incluye desde la vivienda y la comida, hasta las fiestas y recepciones de la "jet". Los miembros de la clase baja carecen prácticamente de la capacidad de ahorrar, ya que sus ingresos apenas llegan para pagar las facturas; de todas formas, aquellos que perciban más de 75.000 Cr. pueden, a costa de muchos sacrificios, ahorrar algo de dinero (entre un 5% y un 10%) para destinarlo a gastos "superfluos".

Trataremos por último de los precios de los objetos y servicios. Encontrarás a continuación una lista: para cada concepto se especifican tres precios (lujo, usual, barato). Lo normal es que los miembros de la clase alta usen objetos y servicios de lujo, la clase media los usuales y la clase baja los baratos. El hecho de usar objetos y servicios por encima de la propia clase social es considerado presuntuoso por el contrario, si se usan objetos o servicios de menor calidad, el individuo puede ser marginado de su grupo social.

Los precios indicados son aproximados, y representan el estándar de la categoría. De todas formas siempre existirán artículos y precios de superlujo y, por el contrario, objetos de dudosa reputación, a precios irrisorios.

## PRECIOS DE LOS ARTICULOS DE USO MAS COMUN

### ALOJAMIENTO Y COMIDA

Hoteles (por noche).....	20.000	3.500	1.200
Residencias (por semana) .....	90.000	23.000	7.700
Viviendas (al mes).....	200.000	90.000	30.000
Comida (en Bar o Restaurante) .....	12.000	3.000	600
Litro de leche .....	—	100	—
Barra de pan .....	—	25	—
Cerveza, licor,... (consumición).....	500	200	75
Cerveza, licor (litro) .....	1.500	600	120
Comida un día (lata, bocadillo,...).....	5.000	1.200	300
Alimentos un día (carne, patatas,...) .....	750	350	100

**EQUIPO VARIADO**

Calculadora (lujo y usual program.).....	5.000	3.000	500
Ordenador (8 Mb. 2 discos 2x40 Mb.).....	100.000	75.000	—
Ordenador portátil (4 Mb. 1 disco 60Mb.) .....	175.000	100.000	—
Biblioteca 10 tomos (diskettes ordenador).....	—	1.000	—
Programa de ordenador (utilidades).....	—	3.000	—
Programa de ordenador (juegos).....	—	500	—
Bolígrafo, pluma, lápiz,.....	500	100	50
Bloc, libreta, papel,....	75	75	50
Reloj (digital, cronómetro, multifunción) .....	25.000	15.000	1.000
Drógas exóticas*.....	7.000	5.000	—
Drogas (relajantes, excitantes, euforizantes, etc.) .....	—	500	5

**EQUIPO DE ACAMPADA Y SUPERVIVENCIA**

Anzuelos surtidos 1 docena .....	20	15	10
Baúl (50 litros).....	400	200	75
Cordel 10 m (soporta 50 kg) .....	—	50	—
Cuerda 10 m (soporta 200 kg) .....	—	100	—
Cable 10 m (soporta 1.000 kg).....	—	500	—
Cantimplora 1 litro .....	65	50	35
Caña de pescar.....	400	250	200
Sedal .....	100	80	75
Cuchillo de caza .....	130	95	60
Ganzúas* (decodificador electromecánico).....	3.000	1.000	850
Herramientas (hacha, pala, pico,...) cada una.....	75	60	45
Hilo y aguja (set de costura completo).....	—	25	—
Linterna (baterías 24 horas) .....	200	150	85
Baterías .....	—	15	—
Mechero.....	50	45	10
Mochila, petate o similar .....	250	175	100
Piquetas metálicas (para tiendas de campaña) 1 dz. ..	—	500	—
Piquetas metálicas (para escalada) c/u.....	—	1.500	—
Tienda cámping isotérmica 2 plazas (1 kg) .....	5.000	3.000	1.000
Tienda cámping isotérmica 6 plazas (2.5 kg) .....	7.000	4.500	1.300

**ROPA**

Ropa de trabajo (bata, mono,...) .....	—	1.300	750
Ropa de vestir (traje, vestido,...) .....	25.000	15.000	2.000
Ropa de abrigo o especial .....	35.000	20.000	4.000
Ropa deportiva (camiseta, chandal, zapatillas,...).....	9.500	5.000	1.500

**TRANSPORTE (en miles de créditos)**

Automóvil.....	9.500	3.000	—
Camión, autobús, autocar,.....	12.000	5.000	—
Neumáticos (cada uno).....	5	3	—
Reparación leve .....	10	7	—
Reparación grave .....	Hasta el 40% del valor del auto		
Carburante para 100 km.....	3	2	—
Transporte urbano (billete).....	—	100 Cr.	—
Transporte interurbano cercanías.....	3 Cr./km.	2 Cr./km.	1 Cr./km.
Grandes recorridos (500 km ó más), cada 100 km....	130 Cr.	80 Cr.	45 Cr.
Transporte interplanetario (dentro del sistema).....	100	75	50
Transporte a otros sistemas (3ª clase va hibernada)...	850	400	100
Avión, vehículo aéreo (compra).....	12.000	8.000	—
Vehículo aéreo (alquiler) por día.....	35	15	—
Nave espacial compra (en millones de créditos) .....	95.000	6.500	—
Nave espacial, yate (alquiler por semana).....	600	—	—

**EQUIPO Y SERVICIOS ESPECIALES**

Comunicador personal (teléfono portátil) .....	25.000	15.000	1.000
Comunicador medio alcance (radio) .....	40.000	30.000	—
Comunicador de largo alcance .....	60.000	40.000	—
Comunicador interplanetario (dentro del sistema) ..	75.000	48.000	—
Codificador (codifica emisiones de comunicador) ...	10.000	7.000	—
Decodificador* (decodifica los mensajes cifrados por un codificador. Es preciso superar una tirada de informática con una dificultad equivalente a la calidad del codificador) .....	25.000	20.000	15.000
Traje de protección (antibalas) .....	20.000	15.000	—
Traje de protección (traje de astronauta) .....	45.000	33.000	—
Traje de camuflaje (mimético) .....	15.000	8.000	3.000
Traje de buzo (traje, bombonas, regulador,...) .....	23.000	17.000	12.000
Respirador (máscara antigas, oxígeno o similares) ..	10.000	8.000	5.000
Emisores (localizadores, micrófonos, aparatos de espionaje a distancia,...)			
Emisor oculto (tamaño botón, alcance 10 km) .....	5.000	3.000	1.500
Emisor oculto (tamaño mechero, alcance 100 km) ..	7.000	4.500	3.000
Emisor oculto (tam. cajetilla de tabaco, alc. Ilím.) ..	10.000	7.000	5.500
Receptor direccional (para emisor oculto) .....	5.000	3.700	2.600
Radar de campaña, 2 operarios, 120 Kg .....	150.000	100.000	85.000
Bolsa, maletín,... doble fondo, compartimento oculto o protegida contra rayos X (Precio de la adaptación)* .....	15.000	7.000	5.000
Maleta o caja blindada .....	50.000	35.000	15.000

NOTA: Los precios indicados en el apartado "Equipo y servicios especiales" no corresponden a productos de mayor o menor lujo, sino a productos de mayor o menor calidad y efectividad. Por este motivo, los productos de mejor calidad no están reservados a la clase alta, sino a aquellas personas que, pudiéndolos pagar, prefieran productos más efectivos.

Soborno* .....	Entre 1/10 y 1/4 del salario mensual del sobornado		
Matón* (según dificultad del encargo) .....	100.000	30.000	1.000
Delincuente* (robo, secuestro,... por encargo) .....	200.000	75.000	35.000
Asesinato* (según víctima) .....	500.000	300.000	100.000
Falsificador* (según clase de documento y calidad) ..	150.000	75.000	60.000

**ARMAS Y EXPLOSIVOS**

Pistola o revólver* (según calibre y calidad) .....	50.000	25.000	10.000
Subfusil, armas semiautomáticas* .....	75.000	65.000	50.000
Fusiles de uso militar* .....	65.000	50.000	40.000
Fusiles y escopetas de caza .....	25.000	15.000	10.000
Lanzagranadas* .....	150.000	120.000	100.000
Lanzallamas* (producen una pérdida de 6D PV) ...	120.000	100.000	85.000
Granadas de fragmentación* cada una			
pérdida de 3D PV + 3D PV por metralla .....	1.000	700	500
pérdida de 2D PV + 2D PV por metralla .....	800	600	400
Explosivos*, precio por cada 100 gr.			
HD-90. Daño: 1D/gramo (plástico) .....	5.000	3.000	2.000
HD-100. Daño: 2D/gramo (plástico) .....	8.000	5.000	3.000
Dan-32 Daño: 5D (Cartuchos de 100 gr.) .....	28.000	16.000	9.000
Detonador temporizador* .....	1.000	700	500
Detonador térmico* .....	2.500	1.200	700
Detonador especial por encargo* .....	7.000	5.000	3.000
Mecha rápida o lenta*, cada 10 segundos .....	300	270	220

NOTA: En el apartado de armas y explosivos, los precios son proporcionales a los contactos de que se disponga en el planeta. Los objetos y servicios marcados con un \* son ilegales; para su obtención es preciso superar una tirada de "Barrios Bajos" o similar. Un fallo en esta tirada obliga a una nueva tirada para determinar si el comprador ha sido denunciado. Para transportar los objetos marcados \* es preciso superar una tirada de "esconder". Un fallo indica que el objeto no está bien oculto y puede ser localizado con un registro de rutina (en las aduanas, por ejemplo).

# CIENCIA FICCION

ESTA ES LA PRIMERA ENTREGA DE UNA SERIE DE AVENTURAS DE CIENCIA FICCION PARA EL JUEGO DE ROL S · A · M .

ESTAS AVENTURAS PUEDEN SER JUGADAS INDEPENDIENTEMENTE LAS UNAS DE LAS OTRAS, O EN FORMA DE HISTORIA CONTINUADA. EN "EL VIAJE", LOS PROTAGONISTAS DEBEN LUCHAR PARA SALVAR SU VIDA, USANDO TODO SU INGENIO PARA SALIR CON VIDA DE LA TRAMPA MORTAL EN QUE ESTAN ENCERRADOS.

ESTE MODULO CONTIENE, ADEMAS DE LA AVENTURA "EL VIAJE", REGLAS OPCIONALES Y DATOS TECNICOS PARA DAR MAYOR REALISMO A TUS AVENTURAS.

PARA JUGAR ESTE MODULO ES IMPRESCINDIBLE DISPONER DEL JUEGO DE ROL S · A · M.

PARA 3 O MAS JUGADORES A PARTIR DE 12 AÑOS.



9 788487 646010

ISBN 84-87646-01-8