

CONTRATO BASURA

A los aventureros se les ofrece un contrato para transportar una inocente carga de alimentos de un sistema estelar a otro. Sin peligros y bien pagado... ¿Qué más se puede pedir?

Información para el Master

Los personajes van a ser contratados para lo que parece ser una misión rutinaria de transporte de mercancías. Sin embargo, el contratista les está engañando, pues el carguero estelar lleva más de lo que saben los personajes. Este contratista ha sido captado por una secta de impuros seguidores de la maldad que trabaja directamente para la Plaga Negra.

El carguero carece de planos del mismo en su ordenador, y los personajes, al principio, ignoran el hecho de que existe un piso oculto entre las varias plantas de su interior. A este piso no se puede acceder desde arriba ni desde abajo. En su interior se esconde un terrible ser servidor de la Plaga Negra: Un Tentacular. El destino final de esta nave es el planeta capital de la Unión Interplanetaria, Belardia, y una de sus ciudades gemelas: Radonar. El contratista pretende que, sin saberlo, los personajes trasporten a la blasfema criatura a tan importante lugar, donde sembrará el terror. El Tentacular planea desplazarse a las cloacas de Radonar, una vez llegados, y allí unirse a los miembros de la Plaga Negra de la zona.

Por si esto fuera poco, la comida que transportan, casi toda carne de vacas y otras conservas, ha sido metódicamente infectada con huevos de Cestodos, a fin de crear el terror entre los habitantes del planeta Belardia.

En definitiva, los personajes van a ser, sin quererlo, los artífices de un abominable acto de terrorismo.

El contratista

Espiral Alfa, en las proximidades del Núcleo, sistema estelar Balista, planeta UKX-314. Aquí comienza nuestra historia, en este planeta situado en los límites fronterizos de la Unión Interplanetaria con los Clanes Elvar. Un mundo pobre y carente de recursos, donde se mal vive de la agricultura y la ganadería. La capital del planeta es Nuevo Destino. La ciudad más avanzada tecnológicamente de este mundo, lo cual no es mucho decir.

Nuevo Destino es una pequeña ciudad de edificios grises, donde viviendas funcionales cohabitan con pequeños negocios. En el centro está el desvencijado (por no decir cochambroso) astropuerto, el único del planeta. Las empresas mayores rodean la ciudad en un basto polígono con forma de anillo. Más allá vienen las granjas, aisladas a menudo, fortificadas siempre.

Los dos soles amarillos, uno en el cenit y el otro próximo al horizonte, iluminan con su luz débil la ciudad. Todo parece gris en este día, pero siempre es así en Nuevo Destino.

Los PJs están en un amplio almacén. Por el techo de fibroplástico entra una luz mortecina que les acaricia con tristeza. Por todas partes hay grandes cajas de embalaje, llenas

de alimentos, aguardando un largo viaje. Hay hombres y mujeres atareados, yendo de un sitio para otro. Algunos conducen desvencijados andadores, cuyos poderosos pasos retumban en el amplio almacén, mientras sus articulaciones metálicas chirrían de forma inquietante.

Un curioso personaje acompaña a nuestros amigos. Se trata de un hombre pequeño, pero fabulosamente orondo. Es de mediana edad, y su pelo está ensortijado y es rojo como el fuego. Su cara es una orgía de grasa, sus labios tiemblan por su propio peso, y salivan de forma obscena. Los ojillos del hombre aparecen diminutos, negros y ávidos, apenas intuidos entre los pliegues de carne que los rodean. Sus ropas son muy coloridas, y contrastan de forma casi grosera con el ambiente gris que le rodea. Una capa multicolor pende de sus hombros. El hombre no deja de frotarse las manos sudorosas mientras habla con los PJs. Su nombre es Joshua Volkovitz.

-Las cosas marchan bien, sí. Las cosas marchan bien... -dice con expresión codiciosa y con voz aguda- Pronto habré formado una gran empresa de logística y distribución. Si hacen bien su trabajo, podrán ganar mucho dinero en el futuro con el viejo Joshua, sí. Haremos grandes negocios, si hacen bien su trabajo.

"Pero hablemos de cifras, hablemos de cifras... 50.000 Créditos Republicanos para cada uno de ustedes. ¡No está nada mal! ¡Nada mal!

"Se trata, queridos amigos, de trasladar estas mercancías hasta Radonar, la capital de Belardia. Usareis un carguero espacial de mi flota, lo llevareis hasta el muelle de descarga del astropuerto de

Radonar, y haréis entrega del material a mi empleado en el punto de destino. Trabajo fácil, sí, pero es necesario contar con gente como vosotros, dispuestos a sortear obstáculos como los Lobos o cualquier otro grupo de piratas sin escrúpulos..."

Una tirada de Conexiología revelará que Joshua está haciendo un gran negocio, aunque de ningún modo les pagará más de los 50.000 por cabeza, insistiendo en que ya están cobrando más de lo habitual para un trabajo de transportistas. Si se le presiona dirá que hay muchos grupos de profesionales dispuestos a hacer el trabajo en su lugar, así que o lo toman o lo dejan.

Si preguntan por el contenido de las cajas de embalaje, Joshua será sincero: Se trata de alimentos enlatados. Es cierto, todo lo que encontrarán si abren una caja son latas de conservas, sobre todo de verduras, y carne de vaca.

Manos a la obra

En cuanto firmen el contrato, que Joshua portará entre sus ropajes, y podrán sellar sobre una caja de madera sin más formalidades, podrán ponerse manos a la obra. El empresario les adelantará en ese momento 1.000 Créditos a cada uno, en efectivo. Lo primero que tienen que hacer es meter todas las cajas de material en la lanzadera que les llevará al carguero que aguarda estacionado en órbita planetaria.

La lanzadera es una nave alargada de gran tamaño, lo suficiente para transportar toda la carga de una sola vez. La pintura que antaño fuera blanca ahora se ve gris y desconchada, y su interior no muestra mejor aspecto. Sus

enormes alerones no parecen nada robustos, al igual que el enorme timón en uve de la cola, que muestra sospechosas marcas de óxido. La estructura interna de la lanzadera es muy simple: Una cabina en proa, con 12 butacas en fila de 3, siendo las 3 primeras para la tripulación, y una enorme bodega de carga que ocupa casi todo el resto de la nave, exceptuando las zonas de motores e impulsores. En esta zona se almacenará todo el material para transportarlo al carguero. La nave entera se introducirá en la bodega del carguero, se fijará a las plataformas de este, y así el carguero partirá hasta su destino en el sistema Belardiano, donde se estacionará en órbita de Belardia y se descenderá con la lanzadera para descargar todo el material. Recordemos que la lanzadera no está equipada con motores hiperimpulsores, aunque sí tiene motores subluz.

Pero volvamos a la carga del material en la lanzadera. Hacerlo a mano es imposible, pues se trata de cajas enormes. Habrá que usar los andadores que están en el almacén para ese propósito. Aún así, hará falta unas 6 horas de trabajo, cifra que puede verse reducida equitativamente si se usa más de un andador. **Si los PJs usan los andadores se les exigirá una tirada de Tripular Vehículo Pesado: Andadores cada hora de trabajo.** Con un fallo normal se puede corregir, pero si se falla de inmediato la mercancía se estrella contra el suelo, rompiéndose la caja y rodando las latas por todos lados, algunas de las cuales se abollarán o romperán. Esto provocará la guasa del personal del almacén, para vergüenza del PJ. Si además Joshua está en el almacén (50% de probabilidad) se encarará

con el PJ gritando hecho un basilisco, amenazando con descontar las latas estropeadas del sueldo). Si hay nuevos incidentes de este tipo Joshua se pondrá de muy mal humor, y le ordenará al PJ que abandoné al andador, para que lo coja un empleado suyo. La guasa que se montará en el almacén a costa del PJ será antológica. Si alguna de las tiradas resulta ser una pifia, no habrá posibilidad de enmienda. El andador se estrellará contra el suelo, sufriendo una seria avería. Cuando Joshua se enteré estallará en cólera, y descontará el precio de la reparación del importe final. **La reparación costará 40.000 Créditos, cosa que los PJs podrán calcular por encima con una tirada de Comercio.** De todos modos, teniendo en cuenta el desarrollo de la aventura, lo más probable es que nunca sufran este descuento en sus sueldos.

Por supuesto, les queda la opción de pedir ayuda con los andadores a los empleados del almacén, pero estos no trabajarán gratis, y con la aprobación de Joshua, cobrarán 100 Cr por hora de trabajo (es decir, 600 Cr en total).

La lanzadera

Una vez cargada la lanzadera resta ponerla en órbita y meterla dentro del carguero que les aguarda. Está terminantemente prohibido salir del planeta desde cualquier lugar que no sea el astropuerto, así que tendrán que partir hacia allí sobrevolando la ciudad. **Se requerirá una tirada para despegar. Si el piloto tiene más de 50% en su habilidad de Tripular Nave Espacial: Nave Espacial, no hará falta tirada para llegar hasta el astropuerto. De lo contrario bastará con una tirada**

para llegar sin percances. En cualquier caso sí habrá que tirar para aterrizar.

El techo del almacén se abrirá con un ruido grave y la lanzadera podrá despegar hacia el cielo gris.

Desde las alturas disfrutarán de un panorama privilegiado de la ciudad circular. La lanzadera sobrevolará a gran velocidad el polígono industrial, y luego los grises edificios de la ciudad, volando hacia el centro de esta, donde está el astropuerto. Una pista de aterrizaje en forma de círculo, rodeada de luces rojas, les aguarda.

Si no hay problemas durante este corto trayecto, sólo les restará hacer los trámites de aduanas, cosa que no llevará contratiempos. En menos de una hora estándar podrán volver a la lanzadera y emprender el vuelo hacia el carguero que les aguarda en órbita.

Las maniobras para salir del planeta son algo complejas, pues hay que vencer la atracción de la gravedad, y requerirán 3 tiradas de Tripular Nave Espacial: Nave Espacial, para salir al espacio. Tras esto, el mundo se volverá negro y estrellado alrededor de la lanzadera. Tras la nave quedará el colosal disco gris del planeta que abandonan, frente a ellos el vasto espacio cuajado de perlas. La nave se acercará a una de esas estrellas, que al poco irá creciendo y cobrando forma claramente artificial: Es el carguero estelar Jokuljaups...

Un par de aclaraciones para el Master

Esta aventura requiere que alguno de los personajes tenga un buen nivel en las Competencias Tripular Nave Espacial: Nave Espacial y Tripular Nave Espacial: Carguero Espacial. Lo ideal, desde luego, es que sean los PJs los que desempeñen estas funciones, pero si son incapaces de hacerlo tendrán que contratar a alguien que les ayude. A continuación aparecen un par de PJs simplificados para este menester. Cada uno de ellos cobrará 200 Créditos diarios. El viaje desde el Sistema Balista al Sistema Belardia dura 31 días.

Tim Providence

Experto navegante y tripulante de naves espaciales.

FUE 10

AGI 11

PV 14

Navegación estelar: 80%

Tripular Nave (todas): 80%

Tim es un hombre delgado y atractivo. Es pelirrojo y lleva barba y una larga melena recogida en una cola de caballo. No es en absoluto un cobarde, pero no arriesgará su vida sin una buena causa. Sus habilidades de lucha son las básicas.

John Valart

Experto capitán

FUE 8

AGI 10

PV 12

Coordinar tripulación: 75 %

Tripular naves (todas): 85 %

Pistolas automáticas: 70%

John es un hombre pequeño y sin pelo, de mediana edad. Suele llevar gafas de sol, y casi siempre está malhumorado, aunque es un buen tipo que se toma en serio su trabajo. De su cinto cuelga siempre su inseparable pistola automática.

Pistola automática CLT-11 A5.45
(US\$):

A.B: 30 m

AxA: 1

Cargador: 42

RES: 10

Fallo: 95

Daño: 2d6+2

NL: 7

Peso 2,8

Precio: 10.500

tiempo tienen sus equipos a la vista. Además, la planta oculta del carguero Jokulhaups está protegida con un raro y poco frecuente artefacto maligno. Se trata de un cubo de un mineral verde con vetas negras, y que quizá terminen por encontrar más adelante. Este artefacto evita que la presencia del Mal pueda ser detectada mágicamente. En términos de juego, da un -50% a cualquier tirada de Detectar la Corrupción.

Por otro lado, puede que alguno de los personajes lleve en su equipo algún material de laboratorio. Cosas como microscopios, analizadores de materia orgánica o similares. Joshua se asegurará de que nada de esto salga de UKX-314, pues teme que los aventureros descubran la infección de la comida. Así pues, cualquier material de este tipo les será robado en el astropuerto a no ser que los PJs dejen claro que durante todo el