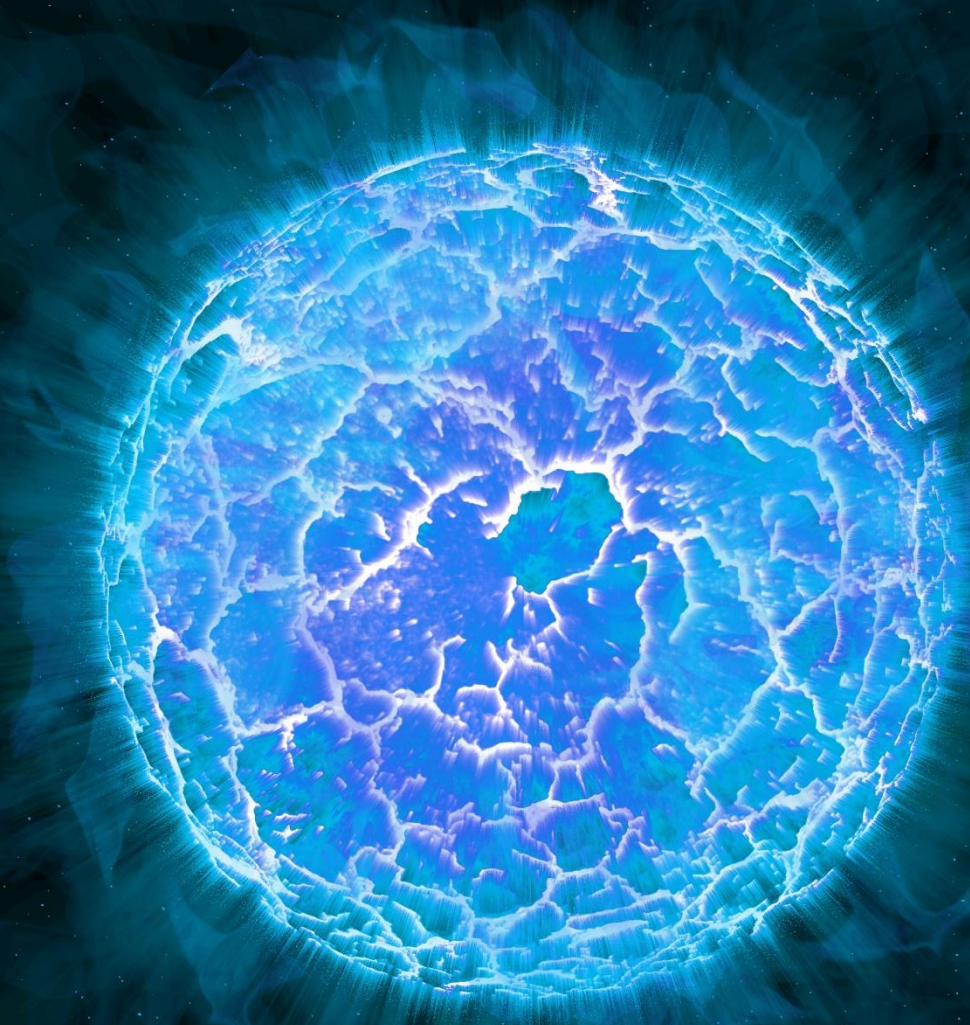


VENTANA DE OPORTUNIDAD

Albert Estrada Zambrano



PORTAL
EL JUEGO DE ROL

Edición en PDF

Publicada y liberada el 17 de junio de 2017 con motivo del Día del Rol Gratis.

La versión beta del juego, así como las hojas de resumen de reglas de **Portal, El Juego de Rol** pueden descargarse sin coste en <http://portalrol.com>, donde también podrás acceder a nuevos materiales gratuitos e información sobre el juego.

Portal, El Juego de Rol y su logotipo son marcas registradas de **Albert Estrada Zambrano**. Todos los derechos reservados.

Las fuentes e imágenes empleadas están declaradas *Public Domain* o se utilizan con licencia.

El resto del contenido de la aventura se declara *creative commons*.



Ventana de Oportunidad by [Albert Estrada Zambrano](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional License](#).

A los compañeros de Creacions Enigmàtiques

-“¿Qué puede ser peor que viajar a bordo de este transbordador con un centenar de colonos hacinados? ¡Estoy deseando llegar a Agathos y estirar las piernas!”

- Anónimo.

PRÓLOGO:

Ventana de Oportunidad es una aventura auto conclusiva, de dos o tres sesiones de duración, que puede, sin embargo, aprovecharse para sentar las bases de una campaña más larga. Originariamente se escribió con el propósito de incluirla en el número especial de ciencia ficción de la revista Crítico, cuya filosofía era ofrecer a sus lectores aventuras que pudieran adaptarse con facilidad a distintos juegos de rol de temática similar. Con ese objetivo en mente se buscó de forma deliberada que su estructura resultase adaptable a la mayor parte de ambientaciones de ciencia ficción, lo cual reviste cierta complejidad teniendo en cuenta la variabilidad existente entre los distintos universos de juego y estilos que coexisten dentro del género. Es por esta razón por la que todos los personajes que aparecen en esta historia son humanos y también es este el motivo por el cual se ha procurado que la presencia de alienígenas no resulte necesaria para mantener la coherencia narrativa, pero si las razas extraterrestres forman parte integrante del *setting* elegido por el director de juego este hará bien en convertir a algunos de los miembros del reparto en sus homólogos alienígenas más arquetípicos. Si es grande y fuerte... ¡Es un Wookiee!

Del mismo modo, la presencia o ausencia de determinados avances tecnológicos o capacidades místicas (como la fuerza de los Caballeros Jedi o el teletransportador de Star Trek) no juegan un papel decisivo a la hora de mantener la integridad estructural de la trama, como tampoco depende esta de un entorno sociopolítico definido en el que enmarcarse. El Director de Juego, no obstante, debería procurar establecer las conexiones necesarias, tanto con el universo en el que sitúe la aventura como con los personajes de los jugadores si la incorpora a una campaña ya en marcha, para asegurar su adecuada integración en la historia en curso.

Por esos mismos motivos, tampoco encontraréis adaptaciones numéricas a ningún sistema de juego en concreto, aunque en este caso, tampoco creemos que sean necesarias. Definir la dificultad precisa para abrir cada exclusiva de seguridad, el aguante de cada posible enemigo, el daño que pueda causar una caída en cada pozo minero, la protección que confiere cada barril tras el cual se pudieran ocultar los participantes en un tiroteo o la competencia de cada personaje del reparto a la hora de conducir un tipo de vehículo determinado resulta no solo

imposible, sino también innecesario. Cualquier Director de Juego con una mínima experiencia empleando su sistema de reglas favorito puede improvisar sobre la marcha esos detalles y adaptarlos a las capacidades y el estado de los personajes que interpretan sus jugadores, por no hablar de lo mucho que rompe el ritmo de la acción ponerse a buscar un dato que uno puede inventarse sin más, de modo que, si la inmensa mayoría de valores de juego tienen que improvisarse ¿por qué no improvisarlos todos?

Esta filosofía, por cierto, no se limita a los detalles mecánicos. De forma análoga, debería considerarse que cada personaje, localización y evento que aparece en esta aventura es en esencia una herramienta multiuso con la que conducir la historia, ayudando o entorpeciendo a los personajes de los jugadores según dicte el ritmo del relato. Quién traiciona a quién o qué sucede cuándo es algo que el Director de Juego deberá decidir sobre la marcha

para conseguir la experiencia de juego más satisfactoria posible, no una realidad inmutable a la que los jugadores deben enfrentarse para “superar el escenario”.

Tampoco es necesario –de hecho ni siquiera es recomendable– utilizar todo el material que se proporciona en estas páginas en una misma aventura. El camino que los personajes decidan tomar determinará que escenas tienen lugar y cuáles no. De ese modo se evita que los jugadores sientan que están siendo conducidos a través de una serie de acontecimientos predefinidos e inmutables sobre los que no tienen ninguna influencia. La mejor manera de ofrecer a los jugadores sensación de libertad es proporcionarles libertad de decisión auténtica.

¡Que os divirtáis!



INTRODUCCIÓN:

Por distintas razones, los personajes se dirigen a una minúscula luna, bautizada con el nombre de **Agathos**, en órbita a **Glaucon**, un gigante gaseoso situado en el sistema **Tymora**. Agathos es un cuerpo estelar extremadamente denso, lo que lo dota de una gravedad similar a la terrestre a pesar de su escaso volumen. Posee su propia atmósfera y también formas de vida autóctonas, y describe una órbita elíptica de seis días alrededor del núcleo sólido del gigante, adentrándose en las capas superiores de su atmósfera y emergiendo de ella en ciclos regulares de 72 horas.

El viaje hasta Agathos ha transcurrido sin lujos ni incidentes destacables, a bordo del transbordador **Antístenes**, en compañía de la primera oleada de colonos de la colonia; un centenar de valientes hombres y mujeres dispuestos a comenzar de nuevo en el pequeño satélite.

Las condiciones de vida en su futuro hogar prometen ser bastante duras. Tras su paso por la estratosfera del gigante gaseoso la propia atmósfera de Agathos queda ionizada, produciéndose fuertes tormentas provistas de gran aparato

electroiónico que imposibilitan, entre otras cosas, las comunicaciones, el despegue y el aterrizaje seguro de astronaves, y que interfieren el normal funcionamiento de la mayoría de instrumentos tecnológicos sofisticados. Poco a poco, la ionización se desvanece, permitiendo unas estrechas ventanas de oportunidad de menos de media hora durante las cuales resulta posible el tráfico orbital, hasta que, de nuevo, la inhóspita luna vuelve a sumergirse en las densas nubes de Glaucon.

Si bien es posible sobrevivir en la superficie del satélite, al menos durante cortos periodos de tiempo, o si se dispone del equipo adecuado, la Colonia se encuentra estratégicamente situada bajo tierra, aprovechando la protección que ofrece la compleja red de túneles y cavernas que perforan la corteza lunar. Las instalaciones preliminares para albergar a los nuevos colonos han sido ya construidas por los equipos técnicos y científicos de acondicionamiento del Profesor **Aminoff**, y con la llegada de nuevas almas y suministros, la colonia no tardará en expandirse hasta alcanzar su verdadero potencial.

SINOPSIS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Un grupo de **prisioneros fugados** se estrelló hace veintisiete días en la superficie del satélite y se han hecho con el control del personal de acondicionamiento.

Su plan consiste en esperar a la llegada de la primera oleada de colonos, adueñarse de la nave que los transporte y escapar. Si todo sale según lo planeado deberían poder lograrlo sin que hubiera que

lamentar víctimas, pero, si las cosas se ponen feas, muchos estarán dispuestos a cometer una masacre con tal de completar con éxito su plan de fuga.

Para complicar un poco más las cosas, el geólogo jefe del equipo de acondicionamiento realizó un hallazgo sorprendente durante sus prospecciones. Un yacimiento líquido de **Cromoborato fosfórico** altamente estable. Dicho

descubrimiento podría hacerle inmensamente rico, siempre que lo mantenga oculto de las autoridades coloniales. Con la ayuda de un viejo conocido de su ayudante, ahora en el negocio del contrabando, ha iniciado una explotación minera privada que, sin saberlo, pone en peligro la pervivencia de la misma colonia.

Prófugos y contrabandistas no son, sin embargo, los únicos peligros presentes en Agathos. Las prospecciones han despertado una **antigua conciencia alienígena**, atrapada en las profundidades del núcleo, que también desea escapar de su agónico encierro.

A medida que los distintos incidentes se sucedan uno tras otro las incoherencias que presenta la versión oficial se harán cada vez más patentes, hasta que las investigaciones de los personajes

destapen los secretos ocultos tras el velo de mentiras, momento en que se desatará el caos sobre la colonia y los acontecimientos se precipitarán hacia un final frenético.

Estas tres tramas (los prisioneros evadidos, los contrabandistas y la criatura alienígena) están estructuradas de forma modular, de manera que cualquiera de ellas pueda eliminarse sin entorpecer demasiado el desarrollo de las otras, incluso durante el desarrollo del juego, si el tiempo aprieta o los jugadores han ignorado por completo alguno de los caminos a explorar. Podría decirse que Ventana de Oportunidad engloba tres aventuras en una que, aunque se retroalimentan unas a otras, podrían jugarse de forma independiente. Si se pretende jugar este módulo en una sola sesión es aconsejable elegir una de las tres tramas y eliminar las otras dos.

LOS PRESOS HUÍDOS:

Conforman este grupo una quincena de individuos, varios de los cuales presentan heridas de distinta consideración sufridas durante la fuga y la posterior colisión contra el satélite. Un pequeño contingente se encuentra en los restos de la nave siniestrada en la que viajaban, dónde mantienen bajo custodia como rehenes al equipo de la **Doctora Longo**. Los heridos más graves han sido trasladados a las instalaciones médicas de la colonia, dónde oficialmente constan como miembros del equipo de la Doctora Longo alcanzados por una tormenta eléctrica durante la exploración de la superficie. El resto, ocupan las dependencias de seguridad, desde dónde mantienen el control del resto de instalaciones.

Cuándo su nave se estrelló en Agathos la Doctora Longo y su equipo de xenobiólogos se encontraban en la superficie, tomando muestras de la flora y fauna locales y tuvieron ocasión de ver el accidente, acudiendo de inmediato en ayuda de los posibles supervivientes. La fuerte ionización de la atmósfera impidió que pudieran avisar de lo ocurrido al resto de equipos de acondicionamiento. Para cuándo llegaron al lugar del siniestro los prófugos ya habían tomado posiciones y les resultó sencillo reducir al desprevenido grupo de científicos.

Se obligó a los rehenes a atender a los heridos y se les interrogó en profundidad. Provistos de la información táctica necesaria y de las armas de sus guardianes los presos fugados no tuvieron excesivas

dificultades a la hora de infiltrarse en las instalaciones y hacerse con el control de la colonia, aprovechando el momento en el que la menor cantidad posible de personal estaba presente.

Sin que su líder lo sepa, además de la docena de convictos que forman su grupo, perdidos por la inhóspita superficie de Agathos aún sobreviven algunos de los presos y vigilantes que conformaban el convoy. Estos elementos inesperados pueden llegar arrastrándose a las instalaciones de la colonia, ser encontrados por los personajes que exploren el planeta, caer víctimas de la criatura alienígena o asaltar a quienes se adentren en terreno salvaje según necesite el Narrador.

Kai Hotaka:

Es el líder de los presos fugados y uno de los cerebros criminales más peligrosos de la Galaxia. Un hombre atractivo y atlético, de unos cincuenta años que habla pausadamente y raramente levanta la voz. Se ha hecho con un uniforme de oficial de la armada y se hace pasar por inspector colonial ante quienes no están al tanto de lo que realmente ocurre. Eso le permite dar órdenes y ocupar las instalaciones de seguridad sin levantar sospechas. Es amable con todos, aunque siempre mantiene cierta reserva. Es un hombre brillante y cínico, que no dudará en exterminar a los colonos si con ello se incrementan sus posibilidades de fuga. A pesar de su falta de empatía, no obstante, es profundamente perceptivo, y comprende mejor que muchos la naturaleza humana. Está al corriente de las dudas de **Katz** y no dudará en eliminarlo si cree que el riesgo de mantenerlo con vida supera a los beneficios.

Hotaka es el villano principal de esta historia, y por ello es importante por razones narrativas que, al menos al principio, sea capaz de ganarse la confianza de los personajes. También es importante que sea derrotado en el último momento o, si el Director de Juego planea utilizar este escenario como el inicio de una campaña, que finalmente logre escapar.

Ricardo Rey:

Rey es un hombre cruel. Una inmensa cicatriz cruza su rostro y se pierde en su musculoso cuello. Una descuidada barba de tres días enmarca su mandíbula de mastín. Masca constantemente una hedionda bola de hojas secas y no tiene problemas en escupir dónde le pilla. Cumplía condena por diversos asesinatos y violaciones. Se ha dedicado a la piratería durante buena parte de su vida adulta. Es totalmente leal a **Hotaka**, que le suelta de tanto en cuanto algún hueso para que se entretenga, y, por su parte, mantiene en su sitio al resto de presos mediante el miedo y las amenazas. El problema es que lleva meses fingiendo ser un sargento relativamente disciplinado a las órdenes de Hotaka y empieza a estar harto de la charada. El uniforme le va pequeño (asegúrate de dejárselo caer a los jugadores), le molesta, y no entiende por qué no pueden simplemente asesinar y violar a todos los científicos y luego tomar la nave de los colonos a punta de pistola (tras asesinar y violar a los colonos, claro), pero bueno, Hotaka manda.

Rey es un hombre de acción y hace demasiado que no se mete en una buena pelea. Tiene que ganarse desde el principio las antipatías de los personajes. Como jefe de seguridad puede complicarles bastante la existencia y constituye un buen enemigo

al que derrotar al inicio del desenlace de la historia.

Charles Katz:

Katz es un experto programador y hacker informático, de profundas convicciones políticas, que ha sido acusado y condenado por delitos de ciberterrorismo. Es un joven algo tímido, aunque bien parecido, cuya determinación en sus proclamas flaquea a la hora de enfrentarse cara a cara a personalidades más dominantes. No se le da bien mentir, ni, para el caso, ningún otro tipo de interacción social, de modo que intenta pasar desapercibido y parecer siempre muy ocupado. Mantiene la mirada baja constantemente y la oculta tras el tupido flequillo que le cae frente al rostro. No quiere mancharse las manos de sangre y cada vez ve menos clara la idoneidad del plan de Hotaka, pero tiene miedo de traicionarle. Para colmo de males, el indiscutible atractivo y la genuina ternura de la Doctora Longo han hecho mella en él, confiriéndole quizás la pizca de heroicidad que necesita para rebelarse.

Durante la infiltración tomó el control del ordenador de la colonia y, aunque ahora es Hotaka quién lo controla desde su despacho en las dependencias de

seguridad, sigue manteniendo abierta alguna puerta trasera, por si las moscas.

Katz tiene el potencial de convertirse en un héroe, conseguir a la chica y ganarse el respeto de su futuro suegro, pero también tiene el potencial de convertirse en una víctima trágica cuyos altruistas actos de heroísmo no conduzcan a nada, o, peor aún, acaben por provocar la pérdida de muchas vidas humanas, incluida la de la Doctora Longo.

Si sobrevive puede representar un dilema moral para algunos de los jugadores decidir qué hacer con él, pues sigue siendo un prófugo de la justicia y ha participado en el secuestro de la colonia.

Además de Katz, Hotaka y Rey hay otros seis criminales evadidos en las instalaciones de la colonia. Dos de ellos están gravemente heridos y se encuentran sedados en las dependencias médicas. Los otros cuatro se turnan para custodiar los despachos de seguridad o acompañar a sus jefes cuándo estos lo requieren. **Erkin Traversa**, el cirujano responsable de atender a los prisioneros heridos es consciente de lo que está ocurriendo, pero evitará decir nada por miedo a causar la muerte de los rehenes.

LA SUPERFICIE:

La atmósfera de Agathos está cargada de electricidad estática debida a la ionización. En las capas altas de la estratosfera una miríada de relámpagos fotónicos cruza el cielo conformando pautas iridiscentes en constante cambio. Un hermoso espectáculo para la vista que alcanza a contemplarse desde el espacio.

En tierra, las corrientes electroiónicas se transmiten aleatoriamente entre distintos puntos de la superficie, formando vistoso arcos voltaicos que, en realidad, son menos peligrosos de lo que parecen. Si una persona desprovista del equipo adecuado es alcanzada por estos arcos recibirá una descarga de magnitud variable que puede suponerle desde un pequeño

calambrazo hasta lesiones importantes. El problema a la hora de combatir este efecto es que la superficie del satélite está igualmente polarizada, de modo que no existe posibilidad de descargar el voltaje recibido mediante una toma de tierra. Los trajes autónomos que emplean los exploradores de los equipos de acondicionamiento utilizan condensadores eléctricos para absorber las descargas, pero estos terminan por sobrecargarse y pierden poco a poco su efectividad. La mayoría de vehículos de superficie y astronaves disponen de sistemas de soporte vital más sofisticados, capaces de mantener a sus ocupantes protegidos durante periodos de tiempo prácticamente indefinidos, pero sus instrumentos de navegación y sus motores pueden verse afectados gravemente por la ionización si no se encuentran especialmente preparados para operar en este entorno, y aún en ese caso requieren de un mantenimiento periódico constante.

Ocasionalmente se forman tormentas electroiónicas de plasma de mayor envergadura que los exploradores han aprendido a identificar y temer. Cuando uno de estos fenómenos da comienzo la mejor alternativa acostumbra a ser refugiarse en las profundidades de la tierra. Afortunadamente, la presencia de grutas es una constante en el paisaje del satélite.

Además de estar plagada de cuevas, cráteres y agujas de roca, la superficie de Agathos es abrupta y pedregosa. Los vehículos más eficaces para desplazarse en este terreno resultan ser unas gigantescas arañas robóticas cuya principal ventaja consiste en la seguridad que ofrecen a sus ocupantes y en poder desplazar cargas de elevado tonelaje sin esfuerzo, pues tanto en velocidad de desplazamiento como en sencillez de

manejo no aventajan demasiado a una expedición que se desplace a pie.

La abrupta superficie, y la presencia de cañones y laderas empinadas convierten los desplazamientos en Agathos en una cuestión no tanto de velocidad como de pericia... y también de arrojo a la hora de asumir ciertos riesgos.

La fauna y flora es escasa. Se encuentra fundamentalmente entre los cristales de hielo del interior de las cuevas más próximas a la superficie y en muchas ocasiones se limita a bacterias y otros organismos unicelulares. Se ha descubierto también la presencia de una especie desconocida hasta el momento, a medio camino entre el gusano y la serpiente, que puede resultar comestible si uno está lo bastante desesperado. Si la ambientación lo permite pueden existir algunos grandes depredadores (identificados ya por los equipos de acondicionamiento) con los que generar encuentros de combate. Cualquier monstruo de aspecto feroz servirá.

Nótese también que los animales peligrosos no tienen por qué ser forzosamente nativos de Agathos. **Bosko** podría haber introducido en la colonia animales peligrosos de contrabando para celebrar peleas ilegales que posteriormente se le hayan escapado, **Zagers** podría tener un tigresaurio como mascota, etc.

La Meteorito:

La nave de los prófugos se encuentra en una hondonada, en equilibrio al borde de un profundo cañón que se pierde en las entrañas de la luna. A su alrededor existe una profusión de agujas de roca y puentes de piedra que han sido empleados por el retén de Hotaka como puestos de vigía,

ofreciéndoles cobertura y una relativa buena visibilidad de los alrededores.

En la nave quedan seis presidiarios, dos de los cuales están heridos (aunque llegado el caso pueden moverse renqueando un poco y disparar). También permanece en la nave uno de los convictos con mayor experiencia en ingeniería, que ya ha dejado de intentar arreglar la nave, convencido (tiene razón) de que jamás volverá a volar.

Los rehenes están desarmados y confinados en las celdas de prisioneros, de modo que su vigilancia no requiere grandes esfuerzos por parte de los secuestradores. La principal preocupación de estos consiste en asegurarse de que nadie descubra la nave por accidente y regrese para informar o que se produzca un asalto para liberar a los rehenes, de modo que mantienen vigías en el exterior de forma constante y se organizan patrullas ocasionales para verificar que nadie se aproxime al vehículo siniestrado.

Si la nave resulta atacada sus ocupantes se retirarán hacia las posiciones defensivas de popa (dónde están también los rehenes) provocando involuntariamente que la nave se incline peligrosamente sobre el risco poniendo en riesgo la supervivencia de todos los que se encuentren a bordo.

Los criminales están cansados y aburridos tras prácticamente un mes soportando las terribles condiciones externas de la luna. Su número es insuficiente para mantener con efectividad la rotación de guardias de vigilancia establecida por Hotaka y no son precisamente disciplinados. La llegada del transbordador, no obstante, les ha puesto de nuevo en tensión. Saben que en estos tres días se juegan su libertad, y eso les hace estar más nerviosos de lo habitual. Algunos no confían en Rey ni en Hotaka y pueden temer (y ser inducidos a pensar) que sus jefes planean dejarlos en la

estacada y huir del satélite sin ellos (lo cual, llegado el caso, ninguno de los dos dudaría en hacer). La imposibilidad de comunicarse por radio con su jefe y solicitar instrucciones juega a favor de los jugadores, pues los secuestradores serán reacios a matar a los rehenes, que constituyen su única moneda de cambio, aun cuando sufran un asalto directo.

Las Fauces:

No hace falta alejarse demasiado de la colonia para divisar una llamativa formación rocosa en lontananza que algunos exploradores imaginativos han bautizado como Las Fauces. La cima de la estructura se asemeja vagamente a un costillar asimétrico puesto medio de costado. Si bien la cumbre no se encuentra a mucha distancia, los accidentes del terreno que deben superarse para llegar a ella (grietas, paredes escarpadas, etc.) son suficientes para disuadir al más temerario de los exploradores. Si los personajes preguntan por la colonia algún miembro de los equipos de exploración geológica recordará haberle oído comentar a **Neuman** que deseaba explorar ese lugar. Si los personajes son expertos en geología o planetología (o si tienen algún tipo de sensibilidad mística) podrían percibir también que algo (resulta difícil precisar el que) no encaja en el promontorio de piedra.

Las Fauces es en realidad un atávico templo alienígena dónde aún yace enterrada una de sus naves. El emplazamiento se puede alcanzar también a través de las cuevas subterráneas, aunque el camino tampoco es fácil por el subsuelo. El Profesor Neuman puede encontrarse por los alrededores o no a criterio del Director de Juego, aunque probablemente sea lo más aconsejable. De todos modos, que Neuman esté presente

no significa que esté dispuesto a compartir la gloria de su descubrimiento con los personajes, o que no desconfíe de un grupo de forasteros desconocidos. Probablemente se oculte y se asegure de contar con alguna ventaja táctica a la hora de encararse con los recién llegados. Si no se encuentra en la cima de Las Fauces probablemente esté en su nave, la **Pequeña Isabella**, que los personajes podrían divisar desde la cumbre con relativa facilidad.

Al llegar a la cima los personajes encontrarán un inmenso glaciar salpicado de gigantescos cascotes, cómo si en otro tiempo los colmillos de piedra hubieran conformado arcos completos sobre el lago helado. Si exploran el lugar, en un extremo apartado descubrirán dos paredes pulidas, oscuras como la noche, que sobresalen del hielo. Alguien las ha limpiado, evidenciando que difícilmente tengan un origen natural y ha excavado a su alrededor. Se trata de las eminencias del fuselaje de la nave alienígena sepultada en el hielo.

Esta impresionante reliquia de una civilización largo tiempo desaparecida está medio enterrada en el hielo, y eso no solo ha dificultado su descubrimiento, sino que supondrá un obstáculo adicional que los personajes deberán superar para acceder al núcleo de control, considerando que estén en disposición de activarlo.

El Profesor Neuman lleva semanas intentando liberar la nave de su prisión de hielo, pero su avance es más bien escaso. Se opondrá rotundamente a pedir ayuda al personal de la colonia, pues considera que Aminoff se apropiaría de su descubrimiento y desestimaría cualquier sugerencia para incrementar la efectividad de su trabajo que suponga el más leve riesgo siquiera de dañar la nave. En realidad sus miedos son infundados. El

vehículo alienígena es capaz de resistir las mayores agresiones externas. Una voladura con explosivos que destruyera el glaciar y derrumbara los colmillos de roca ni siquiera harían mella en el fuselaje. De hecho, esta (o alguna alternativa igualmente radical) va a ser la estrategia que los personajes tengan que adoptar si pretenden poder utilizar la nave a tiempo para enfrentar las múltiples amenazas que se les vienen encima. Neuman se resistirá como gato panza arriba pero al final la gravedad del peligro (o un buen golpe por la espalda) acabará por imponerse. Los personajes, no obstante, harán bien en contar con un experto en demoliciones si quieren poner en práctica este plan. Aunque el vehículo no pueda sufrir daños de poco les servirá liberarlo del hielo para sepultarlo entre cascotes de piedra.

Una vez liberada los personajes podrán estudiar la nave a su antojo. La estructura se asemeja a una gigantesca concha abierta, hecha de un material parecido al ónice. En el centro de la misma se ubican una serie de soportes que recuerdan vagamente a primitivos altares o sarcófagos. Presentan una disposición en forma de estrella, y constituyen el centro neurálgico desde dónde se dirige el vehículo.

Si se activan los controles (gracias a los conocimientos adquiridos con el descubrimiento de los relieves o merced a la generosidad del Director de Juego si prevé que no hay margen para más correrías) las valvas internas de la concha se cerrarán sobre sí mismas (los personajes cobardes están a tiempo de saltar fuera) y la nave comenzará a brillar en un refulgente blanco nacarado mientras se coloca en posición vertical. Con independencia del grado de ionización de la atmósfera la nave se elevará y abandonará la superficie del satélite.

EL DEMONIO DE AGATHOS:

El mayor peligro que encierra la pequeña luna es la malévola inteligencia atrapada en su núcleo, bajo una película líquida de Cromoborato fosfórico estable que alguien ha estado succionando. Esta conciencia alienígena transdimensional es capaz de interactuar con este universo a nivel molecular, animando las moléculas de agua y transmitiendo su impronta a través de las mismas.

El agua investida de la voluntad de la criatura se estructura en forma de cristales de hielo (aunque su temperatura en realidad supera con mucho su punto de ebullición) y es capaz de transmitir la identidad molecular de la criatura a otras masas de agua con las que entre en contacto. El rastro de hielo debe mantener la continuidad hasta el núcleo del satélite, dónde se encuentra atrapada la criatura. Cualquier masa que se separe de dicho origen dejará rápidamente de estar bajo el control del ser.

A los ojos de un observador humano parecería que la escarcha avance por las grietas de las paredes de roca, aunque la temperatura ambiental aumentaría y el ambiente se percibiría seco (el vapor de agua que entre en contacto con la escarcha viviente es absorbido por esta). Si la ambientación lo permite, los personajes sensibles a este tipo de intuiciones deberían percibir a esta entidad y su rastro como algo fuertemente maligno.

Si un ser vivo entra en contacto directo con la criatura la esencia de esta se propagará rápidamente por todo su cuerpo, congelándolo de inmediato, a no ser que la víctima tenga los reflejos necesarios para separarse de la entidad. Lo más probable es que pierda cualquier extremidad que haya estado en contacto con el monstruo. Si el estilo de juego admite este tipo de

consideraciones una muerte como la descrita resulta especialmente horrible de contemplar y debería afectar a la estabilidad emocional de los observadores.

Cuanto mayor sea la cantidad de agua con la que entre en contacto la criatura mayor será su capacidad intelectual y la rapidez con la que podrá moverse, pues su conciencia y su comprensión del mundo se sustenta en el soporte que le proporcionan las estructuras de hielo que forma. De todos modos, la mente e incluso la fisiología humana es demasiado distinta de la suya propia como para que este ser pueda hacerse pasar con eficacia por una persona, o incluso llegar a comunicarse de forma efectiva con los humanos. Lo máximo que podría lograr si lo intentara sería animar una especie de zombi de escarcha, e incluso eso le requeriría buena parte de sus recursos. La criatura debe tratarse más bien como un desastre natural inanimado que, poco a poco, va ganando en malicia y astucia pero que limita sus estrategias a maniobras básicas y poco sofisticadas, como destruir y ocultarse, provocar desprendimientos, etc.

Su objetivo, evidentemente, es romper su prisión y escapar. Una vez fuera del núcleo asimilará toda el agua presente en la superficie y podrá abandonar el satélite y moverse por el espacio trasformada en una entidad cristalina de hielo. Si eso llega a pasar la criatura demostrará ser un rival temible para cualquier astronave presente en el sistema. Inmune a los efectos del armamento tradicional, los personajes tendrán que emplear el valiosísimo Cromoborato o la tecnología alienígena que hayan podido encontrar en Agathos para destruirla o, cuanto menos, encerrarla en el pozo gravitatorio del gigante de gas.

LAS GRUTAS:

Si esperabas topar con un mapa de los túneles aquí no lo vas a encontrar. Las grutas, como cualquier otro elemento de esta aventura, constituyen un recurso narrativo mutable, que debe adaptarse a las necesidades de la historia. En lugar de dibujar un mapa que abarque centenares de kilómetros de galerías subterráneas concéntrate en las descripciones y sensaciones de los personajes a medida que se adentran en ellos.

Los túneles forman un entramado complejo y tridimensional en el que resulta sencillo perderse. En algunas galerías se han instalado fuentes de iluminación autónomas o se ha abandonado equipo que, llegado el momento, puede resultar útil a los personajes.

En el interior de las cuevas pueden observarse floraciones fúngicas autóctonas, que desprenden una suave fluorescencia rojiza. Los equipos de acondicionamiento han encontrado en los túneles pequeños crustáceos ciegos que pueden servir de alimento en caso de necesidad. De nuevo si la ambientación lo permite pueden existir depredadores de mayor tamaño ocultos entre las grutas, aunque en este caso, la presencia de la criatura de hielo supone ya de por sí un elemento de peligro más que suficiente.

Las Telarañas de Espuma:

Los equipos de acondicionamiento emplean con regularidad en la exploración de las cavernas aparatos lanza-telaraña. Estos artilugios pueden tener la forma de una pistola, con menor carga, o de un lanzallamas provisto de mochila, parecido a los empleados en la segunda guerra

mundial, más pesado e incómodo, que resulta su presentación más habitual. Los lanza-telarañas permiten disparar un grueso cordón de espuma que se solidifica al contacto con el aire cuyas moléculas presentan una alta cohesión, creándose un material flexible y a la vez prácticamente irrompible. Para deshacer la telaraña debe aplicársele una corriente eléctrica de elevado voltaje (que la mayoría de equipos de lanza-telarañas están preparados para suministrar) licuándose el material a una velocidad parecida a la que arde la pólvora casera.

La Telaraña de Espuma es una herramienta muy interesante y frecuentemente utilizada en la exploración de túneles. No solo se emplea para bloquear el paso a secciones peligrosas, permite levantar escaleras, tender puentes flotantes, instalar redes de seguridad en las profundidades de los pozos, etc.

Jugar con las posibilidades que ofrece su lanzamiento y su disipación permite darle múltiples e imaginativos usos con los que superar toda clase de retos. Si a tus jugadores les gusta resolver esta clase de puzzles y planear estratagemas pueden preparar trampas basadas en el derrumbe de cascotes sujetos por una de estas redes, disolver puentes en el momento que el enemigo pasa a través de ellos durante una persecución, inmovilizar a sus rivales, etc. La descarga eléctrica afecta a toda masa de espuma en contacto continuo con el punto dónde se aplique, de modo que se puede extender un hilo de espuma como “mecha” improvisada.

Liberar a una persona atrapada en una de estas redes resulta problemático, pues la descarga eléctrica necesaria para fundir el

material bien podría acabar con su vida o, como mínimo, causarle serias quemaduras (el truco de la mecha podría funcionar). Del mismo modo, resultan poco eficaces en el exterior, (dónde las tormentas eléctricas y la ionización reducen severamente su utilidad) o como medio para inmovilizar a un ciborg descontrolado (que puede electrificar la telaraña por sí mismo en caso de necesidad).

Los relieves:

Si los jugadores se adentran en las secciones de túneles inexploradas y disponen del equipo y los conocimientos geológicos necesarios pueden descubrir una galería que llamará su atención. Al principio no serán conscientes de qué es lo que distingue esa sección de las cavernas de las demás, hasta que al explorarla a fondo se percaten de que es un conducto artificial, aunque tampoco presenta huellas de que haya sido fabricado por la mano del hombre. El túnel atraviesa estratos de roca que ninguna fuerza geológica presente en el satélite habría perforado del modo en que lo ha hecho, siendo más factible que hubiera rodeado esos estratos o los hubiera reventado, pero la erosión de las paredes no concuerda con la de ningún tipo de maquinaria conocida.

Enterados de la existencia de estos extraños corredores subterráneos los personajes tendrán ocasión de distinguirlos del resto de conductos y seguir su trayectoria a través de la red de túneles. La expedición espeleológica se complicará cada vez más, a medida que las grutas se tornan más peligrosas y difíciles de transitar.

El rastro les conducirá hasta un decepcionante callejón sin salida consistente en una cámara subterránea,

infestada de hongos fluorescentes. Al examinar las paredes en profundidad descubrirán, medio escondidos tras las floraciones fúngicas, unos misteriosos relieves de origen claramente alienígena. Los grabados pertenecían a una civilización muy avanzada tecnológicamente y aún se mantienen operativos a pesar del paso de los milenios. Descifrar su significado resulta imposible, pero al tocarlos con las manos desnudas descargarán un exorbitante volumen de datos directamente en la mente del personaje, que caerá inconsciente debido al shock.

La inconsciencia puede durar más o menos en función de las necesidades narrativas del momento. Asimismo, la información que ha sido transferida al cerebro del personaje puede quedar disponible al momento o revelarse de forma paulatina en forma de flashes. Si los personajes realizan este descubrimiento demasiado temprano resulta posible esperar hasta que la persona que haya tocado los glifos se retire a descansar para revelar la información a la que ahora tiene acceso a través de los sueños. En estas circunstancias podría ser también interesante que el personaje manifestara un episodio de sonambulismo que acabe por colocarlo en una situación comprometida. Por el contrario, si los jugadores necesitan un empujón, la información será más clara y el personaje la comprenderá de forma efectiva de inmediato.

La persona o personas que hayan estado en contacto con los grabados almacenan en su subconsciente la siguiente información:

1. Un conocimiento intuitivo sobre cómo llegar al templo alienígena desde cualquier punto de la red de túneles.

2. Información confusa sobre la criatura cristalina, su naturaleza maligna y los medios de eliminarla.
3. La manera de operar la misteriosa nave que los constructores de esta prisión dejaron atrás.

La presentación inicial de esta información puede venir en forma de confusas imágenes que los personajes aun no puedan interpretar a estas alturas de la historia pero que, llegado el momento, cobren sentido. Una estructura de hielo que recuerda a un copo de nieve flotando en medio del espacio, extendiéndose ominosamente hasta cubrirlo todo, imágenes de una flota de naves alienígenas como la que se encuentra en el templo enfrentándose a ella, etc.

De todos los líos en los que puede meterse **el pequeño Ed** este es el que mejor encaja con su naturaleza infantil y fantasiosa, además de convertirle en un personaje valioso a causa de los conocimientos que le han sido infundidos. Una opción más inquietante podría ser que la información depositada por los alienígenas en el cerebro del receptor vaya extendiéndose de forma paulatina, borrando poco a poco su identidad hasta volverlo loco. Un colono extraviado que dibuja misteriosos copos de nieve de forma obsesiva al que un equipo de exploradores encontró vagando por los túneles no solo añade misterio a la historia sino que plantea un interesante dilema a los personajes. ¿Quién se sacrifica tocando los glifos para aprender a controlar la nave extraterrestre a sabiendas de que eso puede acabar volviéndole loco?

LOS CONTRABANDISTAS:

Hace poco menos de seis meses, durante una prospección profunda, el Profesor **Gentian Abels** descubrió una veta de partículas de Cromoborato fosfórico altamente estable que, al parecer, conforman una película líquida que recubre todo el núcleo de la luna. A parte de lo inexplicable del hallazgo (desde un punto de vista geológico) al profesor Abels no le pasó desapercibida, desesperado como estaba, la importante oportunidad de conseguir pingues beneficios con su venta. El problema, no obstante, es que los derechos de explotación no le pertenecen.

Es ahí donde entra en juego su joven ayudante, **Isidor Forney**, un subalterno sin escrúpulos al que solo le interesan los beneficios rápidos, y cuyos amigos de la infancia han seguido caminos similares.

Forney convenció a Abels de extraer el Cromoborato y sacarlo ilegalmente del planeta con la ayuda de **Siorus Zegers** y su tripulación.

Además de Abels y Forney se ocupan de la extracción del mineral otros tres técnicos del equipo de condicionamiento, amigos de correrías de Forney. La tripulación de Zegers la componen otras tres personas que permanecen en su nave la mayor parte del tiempo. Ya han completado una docena de entregas y el Profesor Abels ha empezado a tener dudas acerca de la operación. La inestabilidad geológica de Agathos ha aumentado desde que comenzaron a drenar el mineral y con el dinero obtenido Abels puede hacer frente a sus problemas económicos y retirarse con comodidad. Forney y Zegers, por el contrario, no están dispuestos a parar

hasta que hayan extraído la última gota de Cromoborato, y si para eso Abels debe sufrir un accidente, que así sea.

La llegada por sorpresa del falso inspector colonial ha levantado suspicacias en el grupo, que ignorantes de la verdadera identidad y motivos de Hotaka sospechan que haya podido ser enviado al planeta para investigar su operación y detenerles.

Profesor Gentian Abels:

Abels es un hombre gordo y desastrado, que prácticamente tartamudea cuándo habla. Mira a un lado y a otro y se frota las manos con nerviosismo. Se está quedando calvo prematuramente y la preocupación que siente ante la posibilidad de ser descubierto no ayuda en nada a conferirle un aire más digno. El susto de Abels cuándo se enteró de que un inspector colonial había llegado al planeta por sorpresa fue mayúsculo. Tiene clarísimo que Hotaka está aquí siguiendo la pista del Cromoborato, y cada vez que el inspector le sonríe y le trata con amabilidad se afianza en su corazón la certeza de que Hotaka está ya al corriente de todo y que simplemente le está dando más sogas con la que ahorcarse.

Tal es su miedo que Abels planea huir del planeta durante la próxima ventana de oportunidad. Para ello tendrá que convencer primero a Zegers y Forney, claro, y luego sabotear las lanzaderas del Antístenes y los equipos de comunicación para que Hotaka no pueda seguirles.

Abels fue víctima de una estafa por parte de un socio comercial. Invertió todo su dinero (y buena parte del dinero de otros) en la explotación de unas supuestas ruinas de origen alienígena en las que teóricamente se encontrarían artefactos cuya tecnología superior les haría ricos,

pero todo era una burda mentira y ahora el profesor se encuentra con el agua al cuello.

Isidor Forney:

Forney es un tipo simpático y estridente, alto y delgaducho y provisto de una prominente nariz. No rehúye el contacto y, en ocasiones, puede invadir ligeramente el espacio corporal de su interlocutor. Prefiere socializar a trabajar, de modo que no es difícil encontrarle en las timbas de juego que organizan los operarios de menor rango.

Bajo esa fachada de cordialidad, no obstante, se oculta un hombre tramposo y egoísta que sólo piensa en su propio beneficio personal.

La llegada de Hotaka ha puesto sobre alerta a Forney, que comparte las preocupaciones de Abels pero no su cobardía. Su intención es investigar qué ha averiguado Hotaka y, llegado el caso, ofrecerle una participación en el negocio. La parte de Abels por ejemplo. Si eso no resulta, siempre queda el plan de Zegers.

Capitán Siorus Zegers:

Zegers es un hombre callado y tranquilo. En sus labios siempre luce la media sonrisa del gato que se comió al canario. Viste un estrafalario sombrero de paja chino que le oculta el rostro y acostumbra a fumar en pipa. Tiene un cierto deje de afectación.

Su solución respecto al problema del inspector colonial es simple. Las colonias mineras son lugares peligrosos dónde a menudo ocurren accidentes. ¿Qué peligro puede representar un burócrata como Hotaka para los curtidos contrabandistas de Zegers?

LA PROSPECCIÓN CLANDESTINA:

El pozo:

Los equipos de extracción se encuentran ubicados en una galería sellada con telarañas de espuma que el Profesor Abels ha declarado en riesgo de colapso. El Cromoborato se almacena en una gran cámara adyacente al pozo de extracción y se iza hasta la superficie a través de un montacargas, dónde **La Venganza de Avadora** la recoge y embarca en sus bodegas.

Abels, Forney o uno de sus dos colaboradores están siempre presentes, supervisando el funcionamiento del equipo. Disponen de una pistola de telarañas que pueden utilizar para inmovilizar a un intruso inesperado, y del apoyo cercano de los contrabandistas ubicados en la nave que acudirán fuertemente armados al pozo de extracción si se produce alguna señal de alarma.

Los túneles que conducen al pozo han sido equipados con sensores sismográficos modificados por el Profesor Abels capaces de detectar los ligeros movimientos de una persona a pie. Si las lecturas ponen en alerta a los operarios del pozo estos saldrán al encuentro de los intrusos para disuadirles amigablemente de transitar por una zona tan inestable desde un punto de vista geológico, mientras los contrabandistas bajan al pozo preparados para abrir fuego en caso de que las cosas se pongan feas. Los sensores sismográficos son difíciles de detectar y parecen lo que son, sensores sismográficos. Su presencia, además, resulta fácilmente justificable y muy poco sospechosa. Parece complicado que los personajes puedan eludir esta medida de seguridad en una primera incursión, si bien en una ocasión posterior, una vez puestos

sobre aviso, podrán intentar trazar un plan para evitar ser localizados por los detectores sísmicos.

Si Abels se entera de la presencia de intrusos merodeando por los túneles circundantes se pondrá muy nervioso e insistirá en poner fin a la operación antes de que vuelvan y descubran el pastel. Si es Forney, por el contrario, quien resulta puesto sobre alerta, es probable que convenza (o soborne) a algunos de sus amigos más brutos para que vigilen o escarmienten a los personajes, según aconsejen las circunstancias.

Si los personajes son capturados en el Pozo por los hombres de Zegers este ordenará liberarlos en la superficie, sin equipo ni armas, para practicar su deporte favorito. La caza. Seguramente no sea lo más inteligente por su parte, pero desde un punto de vista narrativo ofrece a los personajes una segunda oportunidad para salvar la vida si tienen suerte y no cometen más errores. Si Abels se opone a ello se unirá al grupo de presas.

La Venganza de Avadora:

La Venganza de Avadora es el carguero de Zegers. Es una nave capaz de penetrar en la atmósfera de Agathos y también de abandonar el sistema de Tymora por sus propios medios. Está equipada con algo de armamento, aunque fia su supervivencia a la velocidad y maniobrabilidad. Al fin y al cabo, por muy bien pertrechada que esté la nave de un contrabandista nunca es suficiente como para hacer frente a los buques de la armada.

La nave se encuentra en una grieta abierta de la superficie que hace las veces de hangar improvisado. A bordo están Zegers

y dos de los tres miembros de su tripulación. Si bien todos tienen las armas siempre al alcance de la mano uno de los tripulantes estará durmiendo y los otros dos probablemente no estén muy alerta. El tercer componente de su banda se halla en el exterior, patrullando los alrededores por si algún equipo de exploración se acerca a su escondrijo.

Robots mineros:

Aunque no son necesarios para la extracción del Cromoborato Forney ha reprogramado y situado en los túneles circundantes algunos robots mineros operados por control remoto. Recuerdan a grandes arañas de metal, provistas de herramientas de perforación y equipadas con lanza-telarañas industriales. Si una fuerza superior pretende asaltar el pozo los operarios pueden utilizar este último recurso para enfrentarla, aunque también podrían acabar girándose en su contra si Katz o alguno de los personajes tiene ocasión de reprogramarlos.

Robots parecidos pueden encontrarse a lo largo de todo el complejo de túneles, realizando las extracciones pertinentes de mineral y transportándolo a los almacenes de la colonia. Un grupo imaginativo podría emplearlos también para enfrentarse con los presos fugados, ya sea en la colonia, ya en el asalto a la Meteoro, aunque no son precisamente las máquinas de guerra más efectivas que existen.

Explosivos:

En contra del criterio de Abels, Zegers ha ordenado colocar cargas explosivas en los túneles anexos al Pozo como último recurso para cubrir su retirada. Las detonaciones desestabilizarán la estructura de los túneles y provocarán derrumbes también en las galerías cercanas y daños en las instalaciones de la colonia. Además, las detonaciones contribuirán a debilitar la cárcel de la entidad atrapada en el núcleo del satélite.

En general los explosivos se mantienen convenientemente custodiados en las instalaciones de la colonia y hace falta la autorización informática de **Aminoff, Neuman, Abels o Longo** para acceder a ellos. Sin embargo, no es impensable que algunas pequeñas cargas sobrantes hayan podido quedar olvidadas en algún túnel perdido. Hotaka, por su parte, tiene los medios para hacerse con ellos, bien coaccionando a los científicos bien por la fuerza y de hecho ha colocado cargas explosivas y bombas trampa en puntos estratégicos de los túneles circundantes.

Si los personajes se molestan en comprobar las reservas de explosivos y cotejan sus datos con los registros informáticos descubrirán el desfalco y, con un poco de esfuerzo, podrán seguir la pista hasta Abels. Si encuentran los explosivos que este ha colocado en el pozo, no obstante, llegarán a la conclusión de que aún faltan más (se trata de aquellos que el propio Hotaka ha sustraído sin necesidad de registro alguno).



LOS EQUIPOS DE ACONDICIONAMIENTO:

Llegaron hace nueve meses, después de que los equipos de exploración dieran el visto bueno a la colonización de Agathos y se han estado ocupando de completar los registros e informes preliminares de esos primeros equipos y de construir las instalaciones subterráneas donde se alojaran los colonos. Están compuestos por una treintena de trabajadores, bajo las órdenes del Profesor Philip Sigsworth Aminoff y su equipo de científicos.

Profesor Phillip Sigsworth Aminoff:

Aminoff es una vieja gloria del cuerpo de exploradores, perteneciente a una prestigiosa familia aristocrática con una larga tradición de servicio en el ejército. Su porte y distinción resultan aparentes en cada uno de sus gestos, puede que hasta el punto del esnobismo. A sus sesenta y muchos años sigue manteniéndose en forma. Su prestigio académico es más bien escaso. Aminoff es un hombre de acción, práctico, y no siente demasiado respeto por los científicos teóricos, ni ellos por él. Es el jefe de expedición y, hasta que la colonia elija a un gobernador, la máxima autoridad de la misma.

Durante el asalto de los prisioneros huidos Aminoff fue capturado y conducido hasta la Meteoro, donde obligaron a la Doctora Longo a instalarle un dispositivo de control mental recuperado del cadáver de uno de los presidiarios fallecidos en el accidente. Kats reprogramó las subrutinas informáticas del dispositivo y ahora Aminoff es un obediente títere de Hotaka. Su marcado cambio de carácter no ha pasado desapercibido a los ojos de los miembros de los equipos de acondicionamiento que no están enterados de lo que ocurre y actualmente es la comidilla de toda la colonia. Aminoff

se comporta como si estuviera drogado, con la mirada perdida y vidriosa. Reacciona con una pasmosa lentitud de reflejos y su tono de voz es monótono y monocorde.

Si bien el control que el dispositivo ejerce sobre Aminoff puede parecer total lo cierto es que la Doctora Longo cometió ciertos errores deliberadamente a la hora de instalarlo, permitiendo que Aminoff escape a su control cuando consuma grandes cantidades de alcohol. Las tormentas iónicas también podrían mermar la eficiencia del aparato, que se encuentra ubicado en la espalda, entre los omóplatos, pero Aminoff raramente sale a la superficie.

Profesor Kamal Neuman:

El profesor Neuman, segundo al mando, es un desprestigiado arqueólogo obsesionado con las civilizaciones perdidas. Aborrece la compañía humana, motivo por el cual ha hecho carrera en el cuerpo de exploración, y, desde el principio, se ha mantenido alejado de las instalaciones de la colonia. Formaba parte del equipo de exploración original, y ejerció su influencia para que le permitieran integrarse (administrativamente como mínimo) en los equipos de acondicionamiento. Su puesto oficial es el de asesor de desarrollo, pero a lo que realmente se dedica es a buscar restos arqueológicos que demuestren su teoría de que Agathos fue en el pasado el mausoleo de una antigua cultura alienígena. Él se encuentra a gusto explorando el satélite en solitario y Aminoff más a gusto todavía por no tenerle cerca. La rivalidad entre ambos es un secreto a voces entre el personal de acondicionamiento.

Neuman es un tipo bajito y algo entrado en carnes que, sin embargo, se mueve con una agilidad impropia para un hombre de su edad y complexión. Habla muy rápido y de forma constante. Tiene muy poca paciencia con sus interlocutores y no tolera interrupciones, aunque tampoco es que se calle cuándo no hay nadie a su alrededor. Gesticula vehementemente para acompañar su discurso, incluso cuándo lleva un arma entre las manos que podría dispararse.

Si los personajes se percatan de la ausencia del asesor de desarrollo (una figura importante en los equipos de acondicionamiento) Aminoff les explicará que vaga a su antojo explorando el planeta, lo cual es cierto. Estas referencias previas al arqueólogo (además de levantar sospechas infundadas) permitirán que Neuman pueda aparecer posteriormente para salvar el día (o complicarlo) sin que parezca que el Director de Juego se ha sacado un conejo de la chistera. Facilitará las cosas que alguno de los personajes tenga como objetivo personal para viajar hasta Agathos entrevistarse con Neuman. Si eso no encaja con el trasfondo de ninguno de los personajes de los jugadores podría ser **Lestrangle** quién solicite en algún momento entrevistarse con el profesor o que incluso solicite a los personajes de los jugadores que le acompañen en una expedición en su busca.

Neuman dispone de su propia nave de exploración, la Pequeña Isabella, aunque su obsesiva búsqueda le ha conducido a descuidar su mantenimiento. Si los personajes necesitan hacer uso de ella deberán llevar a cabo una puesta a punto de emergencia.

Al final, el duro trabajo de Neuman ha dado sus frutos, y el histriónico hombrecillo ha encontrado restos de indubitada procedencia alienígena en la

cima de la montaña conocida como Las Fauces. No quiere compartir su hallazgo con nadie, y menos con Aminoff, su eterno rival.

Profesor Walter Longo:

El Profesor Longo es el ingeniero jefe de los equipos de acondicionamiento y el padre de la joven Doctora Longo. Se trata de un hombre prematuramente envejecido, escuálido y encorvado que parece hallarse en estado de perpetua somnolencia. Longo perdió a su esposa **Arabella** hace tres años, víctima de una misteriosa enfermedad, y aún no se ha recuperado del golpe. El secuestro de su hija lo ha llevado más allá del límite. Su única preocupación es el bienestar de Durada. No hará nada que amenace la seguridad de su hija, y tratará de protegerla aún a costa de su vida. Es un hombre extremadamente hábil con las máquinas y los equipos electrónicos y puede ser un aliado decisivo o un enemigo pertinaz en función del riesgo que los personajes supongan para su pequeña.

Durante el último mes Longo ha estado escamoteando materiales aparentemente inocuos ante las mismas narices de Hotaka con los que ha conseguido fabricar un pequeño arsenal secreto. Mantiene estas armas bien ocultas y confía en no tener que utilizarlas. Si los personajes pueden convencerle de que contando con sus armas serán capaces de rescatar a Durada el profesor no dudará en entregárselas. Cada pieza de armamento es una pequeña maravilla, como mínimo dentro del campo de las chapuzas tecnológicas, y requiere un poco de práctica poder manejarlas adecuadamente. En combate, los jugadores deberían esperar que el Director de Juego les sorprenda con unos cuantos efectos inesperados (tanto positivos como negativos) si deciden utilizar estos

artilugios. El Doctor Longo ha conseguido fabricar tantas armas como el Director de Juego estime oportuno para que la aventura resulte lo más interesante posible.

Doctora Irene Durada Longo:

La Doctora Longo es una joven de inusitada belleza y bondad. Pese a su juventud es la responsable del equipo de xenobiólogos y está especializada en gerontología y paleobiología. Su padre es el profesor Walter Longo, jefe de ingenieros. De hecho, Durada solicitó el puesto para tener ocasión de pasar más tiempo con su padre, que se hallaba muy afectado por la muerte de su esposa Arabella. En estos momentos Durada se encuentra retenida por los presidiarios fugados en el interior de una celda de la Meteoro. A pesar de las circunstancias la joven ha mantenido la sangre fría y trata de hacer lo posible para solventar la situación sin que nadie resulte herido.

Instaló mal a propósito el dispositivo de control mental de Aminoff y se mantiene alerta ante cualquier oportunidad que pueda presentarse. Se ha dado cuenta de los sentimientos que Katz parece manifestar por ella y últimamente está comenzando a apreciar a su joven carcelero, tal vez a causa del síndrome de Estocolmo, tal vez fruto de un afecto genuino.

Heber McGee:

Hace un mes y medio que McGee desapareció y, en estos momentos, se le da por muerto, aunque su cadáver no ha podido ser recuperado. Se trataba de un técnico de nivel intermedio, solitario y no

demasiado prudente que en el pasado había tenido problemas con el alcohol. Aminoff cree que debió de perderse entre los túneles donde probablemente sufrió un accidente mortal. Infortunios como este no son por desgracia infrecuentes en este tipo de trabajo.

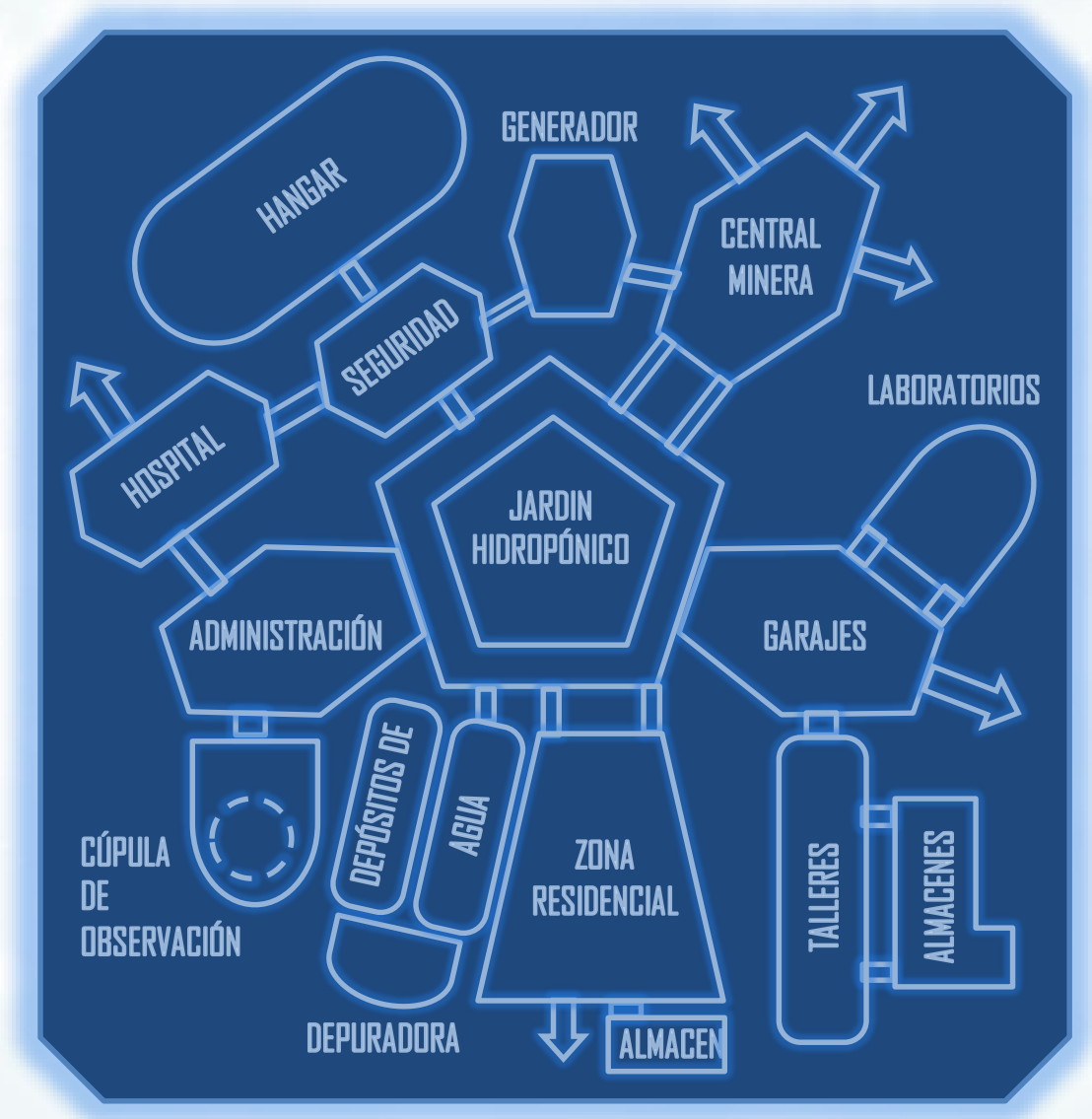
El destino de McGee está completamente en manos del Director de Juego. Su propósito es servir de acicate a la paranoia de los jugadores, obligarles a investigar y sentar un precedente que evidencie que las cosas no van del todo bien en Agathos. Las posibilidades incluyen (pero no se limitan a):

1. El técnico efectivamente se perdió medio borracho en los túneles y se mató accidentalmente.
2. McGee tropezó con la prospección ilegal de Cromoborato y los hombres de Zegers le mataron. Puede aparecer tirado en el fondo de un túnel con las tripas llenas de plomo o despedazado a los pies de un risco en la superficie.
3. Tocó los glifos alienígenas y ahora vaga medio loco por los túneles o se ha refugiado en el templo dónde no para de dibujar copos de nieve.
4. Cayó víctima de la misteriosa criatura de hielo. Sus células aparecen reventadas por la congelación pero no hay otros signos de que se viera sometido a bajas temperaturas.

Nótese que McGee desapareció **ANTES** de la llegada de los presidiarios, de modo que estos no pueden tener nada que ver con su desaparición. Esto es deliberado, y pretende alertar a los personajes de que en Agathos hay otros peligros aparte del que suponen los presos fugados.

LAS INSTALACIONES:

La colonia está preparada para acoger hasta un millar de personas. Las instalaciones transmiten una angustiosa sensación de despersonalización. Está compuesta por módulos prefabricados, idénticos los unos a los otros, sin apenas decoración ni elementos hogareños. Las flechas del mapa indican accesos a los túneles subterráneos y, eventualmente, a través de los mismos, al exterior del complejo.



Dependencias de Seguridad:

Desde aquí puede monitorizarse toda la colonia y también operar las esclusas de los pasillos principales. Hotaka ha mejorado los sistemas de seguridad internos aprovechando algunos sistemas de vigilancia de la Meteor.

Dependencias Médicas:

En sus laboratorios pueden sintetizarse drogas y gases nerviosos con los que enfrentarse a los presos fugados. También puede recabarse información sobre los misteriosos pacientes que ingresan en las instalaciones hospitalarias.

Módulos de viviendas:

Existen distintos módulos de viviendas en función del tamaño de la unidad familiar que ha de ocuparlos, y también habitaciones para huéspedes no permanentes. La mayor parte de habitáculos poseen un único espacio común con habitaciones y baños separados, pero algunos pocos son más lujosos e incluso han sido amueblados con cierto gusto.

Laboratorios científicos:

La mayor parte de dichos laboratorios se dedican al estudio geoplanetológico. Aquí pueden comprobarse los datos recogidos por los sismógrafos, que revelan que la actividad geológica del planeta ha aumentado y también puede descubrirse la falta de informes relevantes, que se hallan en posesión de Abels.

Cantina:

La cantina es el principal núcleo de encuentro de los habitantes de la colonia. Mesas largas dónde se sirven comidas por turnos a todos los habitantes de la colonia. Iluminación blanca y monótona y comidas aún más monótonas.

Almacenes:

Este es el territorio de Longo. Dispone de un taller clandestino dónde trabaja en secreto en su arsenal casero. Los personajes pueden sospechar de su existencia si ven salir a Longo de los almacenes tras haberlos registrado y haberse asegurado de que no estaba.

Jardín Hidropónico:

El Jardín Hidropónico está rodeado por una pasarela circundante que constituye uno de los pocos lugares de paseo agradables de la colonia. En el centro del jardín crece una especie de amalgama de lianas y troncos que se entrelaza sobre sí misma y en la que florecen frutos que unos pequeños robots recolectan constantemente. Al fondo, un lago de aguas turbias dónde se adivinan bancos de peces de diversos tamaños.

Depósitos de Agua:

Estos depósitos y la depuradora de agua pueden emplearse para envenenar a todos los habitantes de la colonia, ya que los sistemas de soporte vital también se operan desde aquí. También son el principal objetivo de la criatura de Agathos.

Generador de Energía:

El generador de energía está bien protegido por sistemas automáticos. Aun así, puede ser un objetivo estratégico de interés si hay que luchar por el control de la colonia.

Cúpula de observación:

La recepción inicial de los nuevos colonos se celebrará en este lugar. La cúpula de acero transparente permite contemplar los arcos voltaicos que producen los relámpagos iónicos de la atmósfera del satélite.

Hangar y Garaje:

El hangar se emplea exclusivamente para naves de despegue orbital. Los vehículos de superficie se ubican en el garaje. En el Hangar no hay más naves que las lanzaderas del Transbordador. En el Garaje hay entre media docena y una docena de arañas, de las cuales la mitad aproximadamente estarán fuera de servicio o bajo mantenimiento.

LOS COLONOS:

Una treintena de familias conforma la primera remesa de colonos de Agathos. En total, un centenar de personas, incluyendo mujeres y niños. La mayor parte de los colonos están en el negocio de la minería, aunque hay algunas figuras entre ellos que se salen de la norma.

Edmund “Ed” Reginal Stone:

Ed -sólo su madre le llama Edmund Reginald Stone, y sólo cuando tiene que llamarle la atención- es un pequeño pillastre de apenas doce años demasiado listo para su propio bien. Disfruta más con la compañía de otros adultos que con la de los niños de su edad. Sobre todo si son aventureros veteranos con montones de historias que contar.

Edmund es muy curioso, escurridizo y no demasiado obediente, lo cual acabará conduciéndole a descubrir algo que no debiera. También tiene una imaginación muy activa, lo cual hará que nadie le crea, llegado el caso. Nadie salvo los personajes.

Es importante conseguir que Ed le caiga bien a todo el mundo, para que su desaparición genere preocupación y ponga en marcha a los personajes. El chico es huérfano de padre, y su madre **Neela** conserva todavía intacta la belleza de su juventud.

Loke Carran:

Carran es un Ciborg. Por su condición ha sido repudiado en su planeta natal (o en el conjunto de la galaxia en función de la ambientación) y ha decidido exiliarse a Agathos, donde aprovechará su condición de hombre máquina para trabajar como

minero. Es tímido y no se le da bien hacer amigos, sobre todo porque en cuanto alguien le hace casa se le agarra como una lapa, y puede hacerse pesado.

Accidentalmente, Carran descubrirá que el efecto que la ionización atmosférica tiene sobre sus implantes cibernéticos no es perjudicial tal y como temía, sino muy agradable, aunque, eso sí, puede producir algunos efectos secundarios exóticos. La exposición a la ionización le resultará muy pronto adictiva, y sus actos se irán volviendo cada vez más descontrolados y peligrosos a medida que se expone a mayores niveles de ionización.

Carran debe resultar un personaje simpático, una víctima de la incompreensión injustamente tratada que, sin embargo, puede resultar muy útil y leal como aliado. Eso hará mayor el drama de su adicción a la ionización.

Rúna Garver:

Esta sofisticada y atractiva mujer que se hace pasar por una artista bohemia de buena familia es en realidad una investigadora a sueldo de una corporación transestelar, interesada en averiguar el origen del Cromoborato fosfórico. Aparenta estar alrededor de los cuarenta (aunque sigue conservando gran parte de su belleza) y se comporta como si la vida fuera una gran fiesta. Si alguno de los personajes entiende de arte, no obstante, verá que cuánto menos los conocimientos al respecto de la señorita Garver resultan más bien decepcionantes. Si se la interroga Garver dirá que a lo largo de su vida ha tenido muchas aficiones, y que estas no le duran mucho, pero que está convencida que los fenómenos de tránsito de Agathos a través de Glaucon le

inspiraran grandes obras pictóricas... o musicales.

Una vez en el satélite Graver deberá darse prisa en averiguar todo lo que necesita saber antes de que las lanzaderas despeguen de regreso. La competente agente considera que tendrá tiempo más que de sobras para encontrar el origen el Cromoborato en esos tres días.

Graver puede servir tanto como de inesperada ayuda en caso de que los personajes se metan en un lío del que no puedan salir ellos solos como de motor que impulse la investigación en el caso de que estos decidan quedarse de brazos cruzados.

Dr. Ampelius Lestrangle:

Lestrangle y su familia son peregrinos religiosos, que consideran que Agathos es sin duda el mundo elegido, descrito en una serie de oscuras profecías antiguas de la fe que profesan. Su teoría es considerada herética por algunos de los miembros más bien posicionados del culto, de modo que Lestrangle tiene intención de recabar pruebas que demuestren de forma indubitada la santidad de la luna de Agathos. Los Lestrangle son gente cultivada y decente, con un porte que recuerda al de una puritana familia británica de la era victoriana. Ampelius luce un frondoso mostacho retorcido en las puntas que se atusa constantemente. Lestrangle es un médico medianamente competente (aunque su pasión religiosa puede enturbiar su credibilidad profesional y llevar a los personajes a desconfiar de su buen hacer). Eso no solo le confiere cierta utilidad que puede convertirlo en valioso a los ojos de los personajes sino que además facilita que las incongruencias alrededor de los pacientes ingresados en las dependencias médicas de la colonia y la

evasiva actitud del cirujano encargado de atenderles se pongan de relieve.

Tozudo, bocazas, metomentodo, fanático e irracional Lestrangle es el perfecto candidato a meterse en líos (y a arrastrar con él a los personajes). Su esposa **Elfleda** es una excelente cocinera (mucho menos cargante que su marido) y la hija mayor del matrimonio **Joasia** un dulce e inocente caramelito dispuesta a hacer cualquier cosa con tal de convencer a los personajes para que ayuden a su padre si este se mete en líos.

Jelena Bosko:

Jelena Bosko es una despiadada empresaria del ocio nocturno y el entretenimiento para adultos. Su experiencia abarca desde la prostitución hasta los antros de juego, pasando por todo tipo de sustancias neuroquímicas y, por qué no, otros negocios de parecida catadura moral aunque no estén relacionados con el entretenimiento propiamente dicho. De piel oscura, lleva la cabeza totalmente afeitada y el cuerpo perforado por aros y tachuelas. A pesar de ser muy directa y franca, sobre todo en lo que a su lenguaje corporal se refiere, emplea constantemente eufemismos y metáforas para hablar de sus actividades.

Viaja con sus seis jóvenes y bellas hijas (de tres etnias distintas y edades parecidas) y su esposo **Nebo**, un hombretón de rasgos asiáticos cuya falta de cerebro es tan destacable como su hipertrofiada musculatura. Tras algunos problemillas sin importancia en su último paradero conocido han decidido viajar a Agathos dónde planean hacerse cargo de la cantina de la colonia. En contra de lo que pudiera parecer Jelena es muy leal a su familia y no los traicionará bajo ningún concepto.

Rag y Gaia Appelhof:

Esta pareja de hermano y hermana son los pilotos de la **Eurípides** y la **Leucipo**, las lanzaderas de descenso orbital del Transbordador Antístenes. No tienen previsto quedarse en el satélite y se dedicarán a beber y pasarlo bien durante los tres días de espera antes de que vuelva a abrirse una ventana de oportunidad para abandonar la luna. Durante esos tres días pueden trabar amistad con los personajes o con otros habitantes de la colonia y acabar convirtiéndose en valiosos aliados a la hora de defender a los colonos. Por supuesto su máxima lealtad es la que sienten el uno por el otro y, en segundo lugar, hacia su capitana.

Capitana Cornelia Wood:

La Capitana Wood no descenderá a la superficie, pero ejercerá de anfitriona para los personajes mientras esperan para descender al satélite y puede jugar un papel importante en el enfrentamiento final contra Hotaka.

Es una mujer madura, práctica y razonablemente bondadosa, que pondrá la seguridad de su tripulación por delante de todo. A pesar de ser una vieja loba espacial no ha recibido adiestramiento militar, y su Transbordador dista mucho de ser una nave de guerra.



DESARROLLO DE LA AVENTURA:

0.- EL GANCHO:

En función del trasfondo de los personajes y de la ambientación el Director de Juego deberá decidir qué motivos les han impulsado a embarcarse en dirección a Agathos. A continuación presentamos algunas opciones, aunque las posibilidades son virtualmente ilimitadas. Si los personajes se conocen entre ellos probablemente compartan la misma meta (aunque algunos podrían tener sus propios objetivos si estos encajan con su historia personal). Si los personajes no habían coincidido con anterioridad cada uno deberá tener sus propios motivos para viajar al satélite.

Para mantener el impacto de la historia es aconsejable que las razones que impulsan a los personajes no recuerden, se solapen ni entren en colisión con las motivaciones de los personajes del reparto (por ejemplo, no es buena idea que sean fugitivos que quieren esconderse en Agathos a no ser que hayas decidido eliminar la trama de los presos fugados).

Enfermedad:

El personaje o alguno de sus seres queridos sufren una enfermedad rara de la que apenas se conoce nada. Los artículos más prometedores al respecto han sido escritos por la Doctora I.D. Longo, cuya madre falleció a causa de esa misma dolencia.

Cobro de Deudas:

El personaje representa a un consorcio de acreedores del Profesor Gentian Abels interesados en recuperar el dinero que le prestaron al respetable científico o él

mismo le financió y ahora desea recuperar su inversión o, cuanto menos, averiguar qué ocurrió para reclamarle los fondos robados a su socio.

Asesoramiento Arqueológico:

Ha llegado a las manos del personaje un misterioso artefacto alienígena, perteneciente a una cultura desaparecida tiempo atrás cuyos grabados se asemejan pavorosamente a otros hallados por el Profesor Neuman en los restos de una nave derelicta recuperada en el Cinturón de Pralix. Para averiguar cómo funciona el objeto (o qué valor podría tener en el mercado) el personaje debe encontrar al Profesor Neuman y solicitarle que examine el misterioso hallazgo.

Los diagramas:

El personaje debe ponerse en contacto con el Profesor Longo, jefe de ingenieros de Agathos, para que le entregue los diagramas técnicos de un nuevo motor de salto, una computadora, un arma o cualquier otro gadget tecnológico que resulte atractivo para él. Se trata de un material sensible y muy valioso que no puede ser enviado por los canales habituales, de modo que la entrega deberá efectuarse en mano. Los planos pueden ser de interés para el propio personaje o para sus jefes.

Noblesse Obligue:

Tras la muerte de su muy noble padre y la lectura de su diario privado el personaje ha llegado a la conclusión que tiene un asunto de honor pendiente con Lord Philip S.

Aminoff que debe ser limpiado con un duelo. O tal vez sospeche que Lord Aminoff es en realidad su padre y desee realizar las pruebas biológicas que confirmen o descarten esta posibilidad.

Los informes científicos:

El personaje ha sido contratado por una corporación transestelar para recopilar los informes que los equipos de exploración y acondicionamiento han estado realizando sobre el satélite. El único problema es que no se trata de la misma corporación que ostenta los derechos de explotación del planeta, de modo que los datos tendrán que ser sustraídos de forma ilegal y con la mayor de las discreciones, y posteriormente remitidos a la sede central para que los patronos del personaje puedan decidir si merece la pena lanzar una Opa hostil de adquisición sobre los derechos de explotación de la luna o no.

Retiro:

El personaje ha decidido abandonar la vida de aventurero y pretende instalarse como colono en Agathos. Puede que el viejo soldado esté hastiado de la guerra, o que el ladrón se haya dado cuenta de que está a punto de cruzar el límite y haya decidido dejarlo antes de que sea tarde. Tal vez simplemente se ha enamorado perdidamente de alguien que ha adquirido una patente de colonización en el satélite y desee formar una familia.

Tripulantes:

El personaje sirve a las órdenes de la capitana Wood, que ha decidido concederle un permiso en tierra de tres días en la pintoresca luna de Glaucon. Si esto es un

premio o un castigo queda a la libre interpretación de cada cual.

No es necesario que el personaje posea habilidades especiales para servir como tripulante del transbordador, puede que sea un mercenario encargado de la seguridad o un diplomático responsable de las relaciones públicas, o incluso un pasajero en tránsito hacia otro mundo cercano que se baje en Agathos simplemente a estirar las piernas.

Cualquiera de las motivaciones no empleadas como gancho puede convertirse con facilidad en un personaje del reparto improvisado adicional que, llegado el momento, sirva para darle un impulso a la historia y volver a poner a los jugadores en la buena dirección. De manera análoga, los personajes del reparto podrían convertirse en personajes jugadores y la historia podría jugarse, por ejemplo, desde la perspectiva de unos presidiarios atrapados en un satélite dejado de la mano de Dios.

1.- LA ESPERA:

La historia comienza con los personajes a bordo del Antístenes, en órbita a Glaucon, el gigante gaseoso, contemplando la emersión de Agathos de entre las brumas. La coordinación de la llegada no ha sido perfecta y, en estos momentos, la atmósfera del satélite se encuentra en su grado de ionización máximo, haciendo imposible el aterrizaje hasta de aquí a tres días.

El propósito de este periodo de espera, justo al inicio de la aventura, responde a varios propósitos.

1.- Permitir que los personajes de los jugadores se conozcan entre ellos si no se conocían ya con anterioridad.

2.- Permitir que interactúen y se relacionen con los colonos que viajan con ellos.

3.- Permitir que exploren y se familiaricen con el transbordador, por si al final de la aventura deben luchar contra los prisioneros fugados para hacerse con el control del mismo.

4.- Explicar con detalle las peculiaridades de la pequeña luna, sobre todo en lo concerniente a los periodos ventana en los cuales se puede aterrizar o despegar y la imposibilidad de comunicarse con la superficie fuera de ese periodo.

Una vez estos cuatro puntos se hayan cumplido (y siempre que los jugadores no estén disfrutando interactuando con el resto de colonos o entre ellos) es el momento de anunciar que los tres días han pasado y colocar a los personajes a bordo de una de las dos lanzaderas de descenso orbital. No es necesario prolongar esta introducción hasta que los personajes conozcan en profundidad el trasfondo de cada colono y ni todos los detalles sobre el satélite, tendrán ocasión de seguir interactuando con los colonos y de informarse de cualquier cosa que necesiten saber a lo largo de la aventura.

Una buena manera de enfocar esta escena podría consistir en situar a los personajes en el observatorio de popa, contemplando como la pequeña luna surge de entre las nubes de Glaucon, acompañados por el resto de colonos, impacientes por bajar a la superficie, y de la capitana Wood, que se prodiga en explicaciones técnicas acerca de la imposibilidad de hacerlo hasta que hayan transcurrido tres días.

2.- LA RECEPCIÓN:

Las lanzaderas descenderán directamente a los hangares subterráneos de la colonia, dónde les esperan el Jefe de expedición, Philip Aminoff, el inspector colonial Kai Hotaka, junto al sargento Rey y dos de sus hombres, el Profesor Walter Longo y algunos técnicos de bajo nivel para ayudar a los colonos a descargar los suministros.

El saludo de Aminoff sonará vacío y robótico, aunque, desafortunadamente, al estar dirigiéndose a una multitud en lugar de a personas concretas, no resultará tan sospechoso como podría haber sido. Tras presentar al resto de sus acompañantes y anunciar que todos los colonos están invitados a un coctel de bienvenida que se celebrará a las 20:00 en la cúpula de observación se retirará.

Hotaka y Rey inspeccionaran la documentación de algunos colonos al azar entre los cuales invariablemente estarán los personajes de los jugadores. Este es un buen momento para acabar de presentar a aquellos que hayan pasado desapercibidos durante la escena de “La Espera”. Hotaka se mostrará amigable y comprensivo, su examen parecerá superficial y dejará pasar pequeñas infracciones. Rey tampoco se comportará de forma demasiado profesional, pero al contrario que Hotaka se mostrará rudo y particularmente hostil con cualquier otro macho alfa que pueda olisquear y cariñoso con los personajes de sexo femenino, a quienes acosará sin miramientos. Hotaka intervendrá antes de que la cosa se salga de madre, pero la semilla de odio ente Rey y los personajes debe quedar sembrada ya a partir de este encuentro.

Longo se ofrecerá por último a enseñarles a los colonos las instalaciones. Tras el tour (que no debe ser muy tedioso), les conducirá a los alojamientos que se les han asignado y los personajes dispondrán

de algo de tiempo libre hasta la celebración nocturna.

A las 20:00 se servirá un tentempié en la Cúpula de Observación, a través de la cual se contemplan las nubes de las capas altas de la estratosfera de Glaucon. La comida no es fresca ni ha sido preparada con demasiado acierto pero como mínimo las bebidas espirituosas abundan y son de una calidad aceptable.

Durante el pisolabis los personajes podrán interactuar libremente con los colonos y los científicos que deseen. La Doctora Longo, evidentemente, no está presente, como tampoco lo está ninguno de los miembros de su equipo que se hallan recogiendo muestras en la superficie, según les explicarán. Los rumores, las miradas y actitudes sospechosas de los científicos y los susurros deben aderezarse con interacciones de carácter más cómico con otros colonos recién llegados y, en caso de que los jugadores comiencen a atosigar a alguien, Rey podría aprovechar la ocasión para derramarles accidentalmente el ponche por encima.

Si la fiesta acaba en pelea los personajes pasarán la noche en los calabozos de la colonia. Por la mañana Hotaka les dejará en libertad, pidiéndoles que no se metan en más líos y disculpándose por la actitud de su subordinado, al que excusará diciendo que está saturado de trabajo. Si Aminoff bebe demasiado podría recuperar cierto grado de control sobre sus acciones y en su estado de embriaguez los personajes seguramente le parecerán los candidatos idóneos para convertirse en sus aliados.

A partir de este momento los personajes deberían contar con indicios suficientes de que algo raro está ocurriendo en la colonia y ponerse a investigar.

3.- DESHACIENDO EL OVILLO:

El nudo de la aventura se desarrollará conforme a las acciones de los personajes. Si el ritmo se enlentece lánzales el hueso que creas que les resultará más jugoso. Si están perdidos o metidos en un lío asegúrate de que algún personaje del reparto aparece para echarles una mano. Si necesitan acción mételes una pelea con los mineros, el ciborg, los hombres de Rey u oblígales a recorrer los túneles o la superficie en busca de algún habitante de la colonia extraviado. De todas maneras, tampoco es bueno abrumar a los jugadores con eventos a los que tengan que reaccionar. Ellos también deben poder trazar sus propios planes y tomar la iniciativa o rápidamente adoptarán un papel pasivo y se sentarán a esperar el siguiente problema que el Director de Juego tenga a bien lanzarles.

Estas son algunas herramientas útiles con las que encauzar el desarrollo de la aventura o generar escenas memorables:

- Katz contacta de forma anónima con los personajes a través del sistema informático de la colonia para socorrerles o pedirles ayuda.
- Hotaka llama a los personajes a su despacho para interrogarles acerca de lo que saben.
- Aparece un cadáver (accidentado, asesinado, víctima de la criatura cristalina, vestido con un uniforme de presidiario chamuscado, con evidencias de haber sido víctima de una violación, víctima de crueles torturas).
- Alguien desaparece misteriosamente tras haber compartido sus sospechas con los personajes o haberse ganado su simpatía.
- Alguien que había desaparecido es encontrado (atrapado en una red de Espuma de Telaraña, malherido en el

fondo de un pozo, loco de atar musitando incoherencias sobre hielos vivientes o conchas voladoras)

- Los personajes sorprenden a alguien comportándose de forma sospechosa (robando explosivos, adentrándose en un túnel cerrado al público, registrando las pertenencias de alguien, pirateando los ordenadores, sabotando las lanzaderas, siguiendo a Hotaka o a alguno de sus hombres, curioseando en la enfermería, entregando un misterioso paquete, abandonando la colonia por una esclusa de mantenimiento, etc.).
- Neuman acude al rescate. Puede haberse olvidado de cargar su arma, pero al menos servirá como distracción.
- Uno de los prisioneros fugados o de los guardias a quién Hotaka daba por muertos se arrastra, tullido y delirando por la fiebre, hasta las puertas de la colonia.
- Joasia Lestrangle se enamora de uno de los personajes (el más inadecuado) y comienza a cortejarle y a poner a prueba su caballerosidad y virtud.
- Una sección de los túneles se derrumba, provocando algunos heridos y dejando atrapados a varios operarios. Curiosamente la galería estaba catalogada como segura.
- El Ciborg se descontrola.
- El “combinado especial de Bosko” hace que algunas personas terminen fuertemente colocadas y hablen más de la cuenta o cometan alguna locura.
- Una partida de cartas en la que Forney y sus hombres demuestran lo tramposos y despreciables que son y la asombrosa cantidad de dinero que manejan.
- Una tormenta eléctrica sorprende a los personajes en el exterior.
- Un inocente es acusado de asesinato, robo, sabotaje o cualquier otro crimen

que se haya cometido. Nebo Bosko o los propios personajes son los candidatos ideales.

- Rey y sus hombres han decidido arrestar a una de las colonas más guapas y se la llevan hacia los túneles, lejos de miradas indiscretas.
- Una de las “hijas adoptivas” de Bosko ha descubierto alguna terrible verdad mientras yacía con uno de sus clientes y ahora teme por su vida.
- Revienta un conducto de gas y se declara un incendio en la colonia. El examen posterior revelará que el accidente fue provocado.
- Seguirle el rastro a alguien por los túneles.

Escucha a tus jugadores y actúa consecuentemente en base a la información del escenario. Si tienen una buena idea asegúrate de que tienen éxito, si tienes que introducir algún cambio para conseguir una historia mejor hazlo sin dudar, cualquier cosa que te inventes sobre la marcha se adaptará mejor a los gustos de un grupo particular de jugadores y a la aventura que estás narrando en este momento concreto que las notas más concisas y bien preparadas que pudiéramos proporcionarte.

4.- A VIDA O MUERTE:

Cuándo los personajes hayan averiguado al menos parte de lo que está ocurriendo en la colonia y decidan pasar a la acción los acontecimientos se precipitarán. En función de lo que sepan y del plan de acción trazado pueden acabar aliándose con los presidiarios o los contrabandistas para derrotar a la entidad de hielo, liderando una rebelión civil armada, luchando por recuperar el control del transbordador de manos de Hotaka, pilotando una exótica nave alienígena o corriendo para salvar su vida en uno de los

entornos más hostiles que jamás hayan pisado.

La estrategia de Hotaka:

Cuándo las cosas comiencen a torcerse (es de esperar que lo hagan) Hotaka emprenderá una política de contención de daños. Sacrificará a tantos de sus hombres como sea necesario y procurará asegurarse de controlar el mayor número posible de rehenes.

Durante el mes que ha tenido para prepararse ha explorado a fondo las instalaciones de la colonia y los túneles circundantes para asegurarse de dominar bien el terreno. Ha colocado trampas, explosivos y sensores con los que cubrir la huida o destruir la colonia en caso de necesitarlo. Tras la llegada de las lanzaderas enviará a Rey a la Meteoro con más explosivos y un dispositivo de control remoto. Durante la media hora en la que la atmósfera permanece libre de ionización las comunicaciones vuelven a ser operativas, de modo que Hotaka puede detonar sus bombas a distancia. Ese, no obstante, es el último recurso que desea utilizar, pues las explosiones serían detectadas por el Transbordador y complicaría el abordaje en gran medida.

En los tres días que quedan tratará de ganarse la confianza de los miembros de la tripulación del Antístenes y averiguar todo lo que pueda sobre el Transbordador y sus medidas de seguridad. Es posible que cometa el error de intentar sonsacarle esta información disimuladamente a alguno de los personajes. Obtener información del transbordador también puede servirte de excusa para capturar vivo a un personaje en lugar de matarlo.

Llegado el caso, el criminal tampoco tendrá ningún inconveniente en apresar a

alguno de los colonos y torturarlo sin más sutilezas para que revele cuánto sepa.

La estrategia de Zegers:

El contrabandista que huye vive para luchar otro día. Esa ha sido siempre la filosofía de Zegers y está en una excelente posición para seguir siendo fiel a sus principios. Defenderá la posición y tratará de negociar una salida. Si es preciso tomará como rehenes a Abels o incluso a Forney (no es nada personal) y finalmente intentará abandonar el sistema a bordo del Venganza de Avadora. Si tiene que compartir su botín (o incluso dejarlo atrás) lo hará sin renuencia, al fin y al cabo ya ha sacado una buena tajada de esta operación.

Las posibilidades de que Zegers escape son altas, lo cual permite convertirlo en un personaje recurrente si el Director de Juego quiere aprovechar esta aventura como punto de partida de una campaña. La próxima vez que los personajes se encuentren con este simpático chacal es posible que deban ser aliados (oh, vamos, sin rencores... solo son negocios).

Si por el contrario el Director de Juego prefiere no dejar cabos sueltos y darle a la historia un final dónde los malos paguen por sus fechorías lo más inteligente es hacer que Zegers y los suyos sucumban al ataque de la entidad de hielo. Al fin y al cabo han abierto un agujero justo encima de ella.

La estrategia del Demonio de Agathos:

El ente de escarcha necesita hacerse con el mayor volumen de agua posible para aumentar su tamaño y capacidades. A pesar de eso, parece tener cierta predilección por capturar humanos,

aunque en determinado momento un volumen de agua mayor podría resultarle más tentador y comprarle unos segundos extra al personaje.

De todas maneras, tentar a la criatura con grandes masas de agua es pan para hoy y hambre para mañana, pues aumenta su volumen y capacidad de causar daños. De hecho, una de las consideraciones estratégicas que los personajes deberían tener en cuenta a la hora de enfrentarse a ella es evitar, en la medida de lo posible, que acceda al jardín hidropónico y a los grandes depósitos de agua adyacentes al mismo.

De todas formas, independientemente de lo que hagan los personajes, una vez libre de su prisión, la criatura se dedicará a explorar el subsuelo de forma sistemática, filtrándose entre las grietas e irá encontrando regularmente acuíferos con los que incrementar su tamaño, de modo que intentar detenerla privándola del acceso al líquido no resultará particularmente eficaz.

Si los personajes logran subir a bordo de una lanzadera y abandonar la luna antes de que el hielo les alcance déjales creer que han ganado. Describe cómo el pequeño satélite se hunde de nuevo en la estratosfera de Glaucon hasta desaparecer y dales un tiempo para volver al Transbordador y relajarse (o recuperarlo de manos de Hotaka y sus rufianes). Transmite con tu actitud, el ritmo de tus narraciones y tu lenguaje corporal una sensación de cierre. Empieza incluso a recoger los dados, y entonces, cuando todo esté en calma, anuncia como, de entre la brumosa estratosfera del gigante de gas, surge una inmensa entidad de hielo como la que aparecía en las visiones, que se dirige hacia su nave a una velocidad vertiginosa.

Si los personajes no tienen medios para enfrentar a la criatura permíteles escapar del sistema en el último instante, mientras explicas que la entidad abandona la persecución y pone rumbo al cinturón exterior de asteroides de hielo.

Si los personajes se encuentran a bordo de la nave alienígena puedes permitir que se establezca algún tipo de conexión telepática entre ellos y la entidad y convertir la lucha contra la criatura en un duelo de voluntades entre el hombre y la bestia; entre el bien y el mal. Obliga a los personajes a revivir las decisiones que han tomado los últimos tres días, las altruistas y las egoístas, y ofrece una oportunidad a aquellos que no han estado a la altura de sacrificarse en un último acto de heroísmo para derrotar al ser. Déjales claro que saben, con toda certeza, que morirán e insinúa que aún tienen la oportunidad de escapar de la entidad si rehúyen el enfrentamiento. Si a pesar de todo acceden a inmolarsé despertarán indemnes sobre uno de los altares de la nave alienígena, que se halla posada y abierta en un planeta desconocido. Están vivos, después de todo, pero no recordarán nada de lo ocurrido ni podrán volver a interactuar con la tecnología de esta civilización perdida.

Si los personajes no han encontrado la nave alienígena pero se esfuerzan por trazar algún plan descabellado y pseudocientífico empleando el Cromoborato, la refracción laser sobre el hielo y la fuerza gravitatoria del gigante gaseoso, por Dios, ¡Haz que funcione! Si es lo bastante bueno para ellos como para arriesgar la vida de sus personajes en un último intento a la desesperada no existe razón alguna para que no sea también lo bastante bueno para ti.