LOS PIRATAS DE DRINAX

TRAVELLER

TRAVELLER

PIRATAS DE DRINAX: LOS PIRATAS DE DRINAX

CRÉDITOS

TRAVELLER CLÁSICO
Marc Miller

John Harshman, Frank Chadwick, Darryl Hany, Winston Hamilton, Tony Svajlenka, Scott Renner, Doug Poe, David MacDonald, Wayne Roth, Paul R. Banner.

Autor y editor originales
Gareth Hanrahan y Matthew Sprange

Traducción y edición española
Diego García González y Felipe Pérez Palencia

Maquetación y diseño gráfico
Amy Perrett, Sandrine Thirache
Pablo Jaime Conill Querol

Ilustraciones del interior
Alexandre Honoré, Andoni Fernandez, Matthias Kinnigkeit, Shen Fei, Álvaro Nebot, Takashi Tan, Anderson Maia, Amy Perret, Tomislav Tikulin, Vasburg, Michael Rookard, Sandrine Thirache, Jon Torres

Círculo interno de TRAVELLER
Andrew James Alan Welty, Colin Dunn, M. J. Dougherty, Rob Eaglestone, Sam Wissa, Joshua Bell, Maksim Smelchak

Agradecimientos especiales
Marc Miller, Loren Wiseman

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	2
RESUMEN DE LA CAMPAÑA	3
DIRIGIR LOS PIRATAS DE DRINAX	7
QUIERO SER PIRATA	9
LOS PIRATAS DE DRINAX: HONOR ENTRE LADRONES	25
LA NAVE DEL TESORO	51
¡HATEI!	77
EL OJO DEL DEMONIO	98
EL TESORO DE SINDAL	120
EL JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN	145
EL GAMBITO VORITIANO	171
EL PARIA PRÓDIGO	196
LA SANGRE DEL DRAGÓN ESTELAR	222
EL GRAN FINAL	244
PATRONES Y OPORTUNIDADES	263

Traducido bajo licencia de Mongoose Publishing. Copyright (R) Far Future Enterprises Inc. Traveller y sus logos, personajes, lugares y elementos distintivos son propiedad de Far Future Enterprises Inc. a menos que se indique lo contrario. Todos los derechos reservados. Usuario autorizado Mongoose Publishing Ltd.

ISBN: 978-84-123524-3-6

Depósito Legal: LG BI 01059-2021

Impreso en Vitoria-Gasteiz por Gráficas Irudi

Sugaar editorial

MONGOOSE PUBLISHING

INTRODUCCIÓN

***Los piratas de Drinax* es una campaña completa. Si eres un Viajero en esta campaña ¡DEJA DE LEER INMEDIATAMENTE! Si eres un árbitro, continúa por favor…**

En *Los piratas de Drinax* los Viajeros interpretan a un grupo de aventureros a los que el rey de Drinax otorga una patente de corso que les permite atacar el comercio «ilegal» dentro de las fronteras del desaparecido reino. El rey espera que esta piratería le otorgue la ventaja que necesita para devolver a Drinax su antigua gloria y que los Viajeros recuperen todos los planetas perdidos a lo largo de los últimos doscientos años. Sin embargo, los planes del rey son solo el punto de partida de esta campaña.

Una vez los Viajeros tengan su patente de corso y su nave, lo que hagan a continuación depende solo de ellos. ¿Permanecerán leales a su patrón y ayudarán a restaurar Drinax? ¿Le traicionarán y fundarán su propio reino? ¿Serán héroes o monstruos, piratas o corsarios? ¿Hallarán su fortuna entre las despiadadas estrellas o se convertirán las gélidas profundidades del Brazo Troyano en su tumba?

Para dirigir esta campaña solo necesitas un ejemplar del *Manual básico de Traveller*. Aunque no son indispensables, te recomendamos encarecidamente los siguientes libros:

- El *Manual naval*, con reglas ampliadas de naves y combate espacial.
- El *Catálogo central de suministros*, útil para cualquier campaña de Traveller.

Los piratas de Drinax es una campaña por episodios. Las diez aventuras predeterminadas (consulta el capítulo «Descripción de la campaña») se entremezclan con vagabundeos, incursiones, robos y aventuras creadas por el árbitro. Sin embargo, son los jugadores los que eligen la dirección de la campaña. El Brazo Troyano es tu *sandbox*: el rey Oleb pretende que sus recién estrenados corsarios interfieran con el comercio imperial y le proporcionen ventaja para reconstruir su reino, pero eso es solo el comienzo. ¡Los viajeros pueden elegir un rumbo completamente diferente!

Ahora deberías coger el libro *El Brazo Troyano* y leer sus primeros capítulos, hasta el capítulo «Comenzar la campaña» (inclusive).

C A P Í T U L O - U N O

RESUMEN DE LA CAMPAÑA

Esa lectura te proporcionará toda la información que tienen los Viajeros antes de empezar la campaña y te ayudará a comprender qué está pasando desde su perspectiva, además de darte algunas ideas sobre cómo presentar esta campaña a tus Viajeros.

Puedes prestarles tranquilamente el libro *El Brazo Troyano* para que puedan estudiar el escenario con detalle y así lleguen preparados y con ganas de acción. Como alternativa, puedes decidir que quieres empezar la campaña leyendo en voz alta a tus jugadores el texto que hay al principio del capítulo «Empezar la campaña». Esto te permitirá presentarles al rey Oleb desde el principio. Todo depende de ti como árbitro. ¡*Los Piratas de Drinax* es una verdadera campaña *sandbox*, adaptable a cualquier estilo de juego y a cualquier conjunto de Viajeros!

Cuando hayas leído esos capítulos, vuelve aquí y continúa.

Los piratas de Drinax está concebida como una campaña tipo *sandbox*. Una vez que los Viajeros despegan de Drinax, pueden ir a cualquier lugar que deseen dentro del alcance de su motor de salto. Su destino les pertenece. Si quieren seguir el plan del rey Oleb y construir una alianza de mundos financiada por corsarios, pueden hacerlo. Si quieren robar el *Aguilucho* y convertirse en reyes piratas renegados, también pueden hacerlo. Puede que acaben sus aventuras gobernando las estrellas… o colgando de una soga.

Durante la primera parte de la aventura, los Viajeros tendrán su base en Drinax y es probable que vuelvan a este mundo una y otra vez para reabastecerse y buscar ayuda. Más adelante, puede que decidan emprender el camino por su cuenta. Las reglas de campaña de la pág. 9 cubren el deambular por las estrellas, el ataque a los transportes y cómo liderar una tripulación de piratas. Utilízalas como estructura para crear tus propias aventuras. Existen innumerables maneras en las que una tripulación pirata podría verse envuelta en una aventura más complicada y peligrosa. Por ejemplo:

- Un viejo pirata les habla de una legendaria nave pirata perdida que falló en un salto con un gran tesoro en su bodega. Si encuentran la nave, encontrarán el tesoro.
- Una de las pasajeras de la nave que acaban de emboscar resulta ser una noble de incógnito, una emisaria del Imperio en una misión desesperada para evitar una guerra con el Hierato. ¿Le ayudarán los Viajeros o se aprovecharán de la guerra para obtener beneficios?
- El navegante de la astronave muere en una pelea de bar y necesitan reemplazarlo. Los Viajeros se enteran de que existe un prodigio de la navegación, un síndrome de savant que puede calcular los saltos más complicados en un instante, pero que está preso en un manicomio de un planeta lejano. ¿Podrán colarse en el frenopático y rescatar a este atribulado genio?
- Sus espías informan a los Viajeros de que uno de sus viejos Enemigos está en movimiento. Los Viajeros tienen la oportunidad de interceptar la nave enemiga y acabar con él, pero, para hacerlo, necesitan localizar su nave, capturarla, asaltarla y enfrentarse a su antiguo enemigo.
- Mientras huyen de los cazapiratas imperiales, los Viajeros saltan a un sistema aislado y descubren las ruinas de una civilización muerta hace mucho tiempo.

Además de las aventuras que pueda crear el árbitro, la campaña *Los piratas de Drinax* incluye diez aventuras épicas. Las nueve primeras pueden jugarse en (casi) cualquier orden, mezcladas con las creaciones del árbitro. La décima y última aventura determinará el éxito o fracaso del plan maestro del rey Oleb y el destino de aquellos que recibieron la patente de corso de sus manos.

Estas aventuras se dividen en Golpes, aventuras en las que los Viajeros roban algo valioso y pirático, y Peligros donde la marea de los acontecimientos les arrastra y los Viajeros deben luchar para sobrevivir.

GOLPES

Honor entre ladrones

Incursores del núcleo atacan los antiguos mundos drinaxianos de Torpol y Clarke, saqueando sus fábricas orbitales y destruyendo sus lanzaderas de defensa del sistema. Estos asaltantes no son bandidos desesperados, sino que cuentan con las armas, la tecnología y la disciplina suficiente para ser considerados unos corsarios peligrosos. Los prebostes de Torpol y los psicopompos de Clarke han puesto conjuntamente precio a la cabeza de esos malditos incursores. Cualquiera que traiga pruebas de su muerte recibirá una lluvia de lantano y oro.

La pista de los incursores conducirá a los viajeros hasta el mundo pirata de Theev. Tendrán que encontrar a los asaltantes en las calles y callejones de Puerto Arenasnegras bajo la siempre atenta mirada de los sombríos gobernantes de Theev. ¿Podrán los Viajeros completar su misión y escapar del mundo de los piratas? ¿O tendrán

que aliarse con trúhanes poco fiables para sobrevivir? Llevar a los incursores ante la justicia hará que Torpol y Clarke sean más proclives a una alianza con Drinax, pero ¿a qué precio? ¿Y qué causó esas incursiones? Las sombras de Puerto Arenasnegras esconden un millar de secretos y un millar de puñales.

La nave del Tesoro

Viajar del Imperio al Hierato implica una serpenteante travesía por el Brazo Troyano. Cada mes, convoyes de cargueros escoltados por naves de guerra imperiales emprenden el largo viaje entre Pax Rulin y los mundos aslan; salto tras salto, sistema tras sistema. Y en cada paso del camino, el convoy corre el riesgo de sufrir un imprevisto o un ataque. Las naves más importantes y mejor protegidas son las legendarias «naves del Tesoro», pequeños cargueros muy defendidos que transportan las cargas más importantes: eufoespecia, anagáticos, artefactos alienígenas, cartas selladas entre el gobierno imperial y el Hierato y quién sabe qué más. Capturar una nave del Tesoro es el sueño de cualquier pirata.

Emboscar a una de estas naves es inútil, ya que incluso una flota pirata tendría dificultades para capturar una nave del Tesoro antes de que sus escoltas los convirtieran en polvo espacial. Se necesita algo más que sigilo, astucia y audacia; se necesita un enorme golpe de suerte.

Un golpe de suerte como enterarse de que una nave del Tesoro Imperial ha sufrido una avería en sus motores y que está siendo reparada en Arunisiir. Lo único que tienen que hacer los Viajeros es ir a allí, infiltrar a alguien a bordo, idear un plan para robar el tesoro y ejecutarlo en las propias narices de las naves de escolta.

El ojo del demonio

Tecnomundo es una extraña aberración, una colonia de alta tecnología donde científicos llevan a cabo experimentos prohibidos por los clérigos de la Iglesia del Escudo de Neumann. Fuera del alcance de la iglesia, los científicos prueban tecnologías peligrosas… Y algo ha salido mal. Una de las científicas ha sido víctima de su propio experimento y ahora se está convirtiendo en algo inhumano. Los Viajeros son contratados para capturarla antes de que llegue al Imperio. Mientras exploran el extraño mundo máquina, los Viajeros aprenderán la insólita historia de Neumann y descubrirán que la científica estaba trabajando en una solución para salvar a su mundo de la plaga de desensambladores.

El rastro de la científica los llevará a espacio imperial y la alcanzarán en Espejismo donde tendrán que enfrentarse a unos asesinos enviados por la Iglesia del Escudo. La científica ruega a los Viajeros que le ayuden a dominar los nanoenjambres, pero para hacerlo tendrán que ser más astutos que el semidiós máquina llamado Protector Inmortal.

El tesoro de Sindal

Hace un millar de años, el Imperio sindaliano se derrumbó entre sangre y fuego, y allí donde el Emperador Dragón gobernó un millar de mundos ahora solo quedan cenizas y ruinas desmoronadas. Aun así, Noricum es un planeta repleto de leyendas. Se dice que la noche antes de que la capital cayese, el último emperador ordenó cargar el tesoro a bordo de una astronave y lo envió a un lugar secreto.

¿Podría el tesoro de los antiguos emperadores estar todavía entre las estrellas? La visita fortuita de un arqueólogo al Palacio Flotante pone a los Viajeros sobre la pista de la fortuna escondida, pero no son los únicos que buscan este premio. ¡Esta aventura lleva a los personajes a través del sector en una búsqueda del tesoro interestelar! Otros tres piratas rivales buscan también el tesoro, así que los Viajeros deberán enfrentar a sus enemigos entre ellos para ser los que recuperen al final el tesoro de Sindal.

La sangre del dragón estelar

¡La princesa Rao ha sido secuestrada!

La supuesta heredera al trono de Drinax desaparece del Palacio Flotante y el reino se sume en la anarquía. El príncipe Harrick, el otro potencial heredero, viajó a Asim pocas horas antes de que su hermana desapareciese. ¿Está planeando un golpe de estado o hay algún otro villano que está aprovechándose de la brecha que hay entre los hermanos para sembrar la disensión? ¿Quizás la implicación de Rao en la política interestelar ha obligado a alguno de sus enemigos a actuar? ¿O habrá sido la propia Rao la que ha huido de Drinax por alguna razón? Al no poder confiar en sus cortesanos, ni siquiera en el capitán de su guardia, el rey Oleb pide a los Viajeros que investiguen el rapto de su hija.

La búsqueda de la princesa lleva a los Viajeros desde Drinax hasta Asim, e implica tanto intrigas palaciegas como sangrientos tiroteos. Por supuesto, los Viajeros pueden tener sus propias ideas sobre cuál debería ser el destino de Rao. Retener a la princesa de Drinax daría a los piratas control sobre el naciente reino.

PELIGROS

¡Ihatei!

Los espías informan de una gran concentración de segundos hijos aslan en los campamentos de Kteiroa, a dos parsecs de Drinax. Los *ihatei* son una amenaza explosiva: si surge un líder carismático, podría lanzar una invasión a través de la frontera. Es necesario desactivar esta amenaza, por lo que los Viajeros son enviados al espacio aslan con la misión de asegurarse que ningún señor de la guerra convierte a los *ihatei* en una fuerza de combate.

Los Viajeros descubren que el flujo de *ihatei* proviene de un clan aslan menor, los *htyowao*. Los *htyowao* han luchado durante décadas con sus rivales, los *hkaaiheir*, por el control del planeta Keaih, pero, tras varios triunfos de los *hkaaiheir*, parece que estos se van a alzar con la victoria y aquellos *ihatei* que normalmente buscarían la gloria bajo el estandarte de los *htyowao*, ahora la buscan en otro lugar. La mejor manera que tienen los Viajeros de proteger Drinax es prolongar la guerra.

El juego del gato y el ratón

Tanto va el cántaro a la fuente que al final se rompe. Un destacamento de naves de guerra imperiales parte de la base de la flota en Pax Rulin con destino al espacio salvaje del Brazo Troyano. Estos cazadores de piratas son una amenaza para todos los incursores y corsarios del sector, incluidos los Viajeros.

Aunque los Viajeros escapan de la redada inicial, muchos otros piratas son capturados por el Imperio y llevados presos a Pax Rulin. Si los Viajeros fueran capaces de perseguir a las naves de guerra hasta la base naval y rescatar a sus camaradas de prisión, se labrarían una reputación y tocarían las narices al Imperio.

El gambito voritiano

Los Viajeros capturan un premio menor: una nave correo. Normalmente, estas naves tan pequeñas no merecen la pena, pero esta es distinta ya que pertenece a la Compañía General de Desarrollo, una megacorporación creada para fomentar el comercio por todo el sector. Al registrar la nave correo los Viajeros encuentran un alijo oculto de documentos que dejan al descubierto el siniestro plan de la compañía: los agentes de la CoGeDe manipulan los mundos por todo el Brazo Troyano para crear una especie de colchón contra los aslan. Tienen espías por todas partes ¡incluso en Drinax! El comerciante Rachando es un agente secreto de la CoGeDe.

Al enfrentarse con el espía en Drinax, el villano ruega por su vida: si lo perdonan, Rachando ayudará a los Viajeros a saquear la caja fuerte de la sede de la CoGeDe. ¿Podrán los Viajeros superar las defensas de la corporación y entrar en la cámara acorazada sin ser descubiertos? ¿Cuál es el verdadero objetivo de CoGeDe? ¿Decía Rachando la verdad cuando cambió de bando?

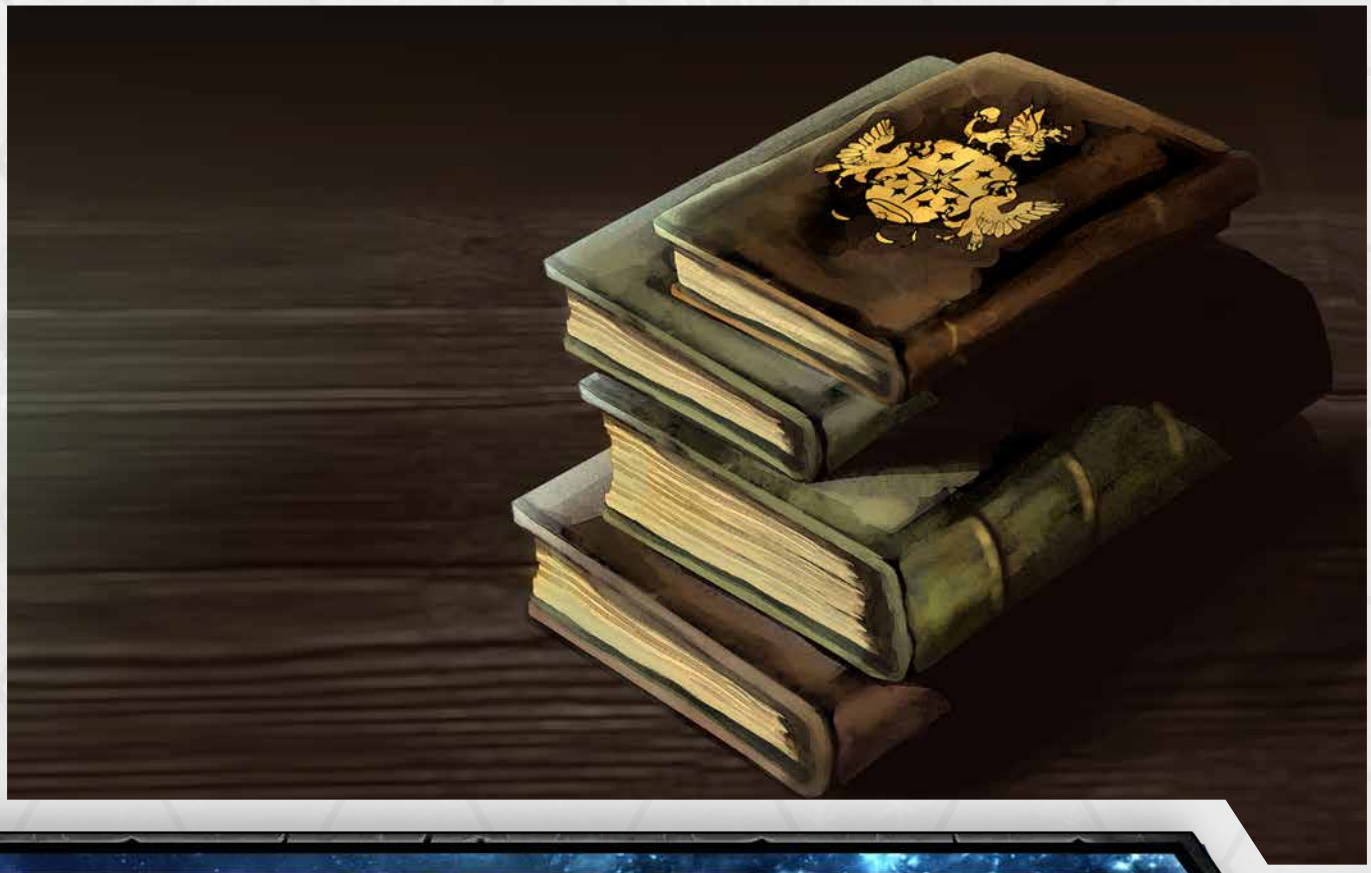
El paria pródigo

Kasiyl, el exiliado aslan del clan *ahroay'if*, acude a los Viajeros con una proposición. Confiesa su vergonzoso secreto: fue expulsado de su familia por asesinar accidentalmente al señor de un clan rival. Si los Viajeros le ayudan a demostrar que fue falsamente inculpado, los recompensará como solo un príncipe aslan puede hacerlo. Para restablecer el honor de Kasiyl, los Viajeros deberán adentrarse en el Hierato y enfrentarse a los extraños rituales y costumbres de la sociedad aslan.

Si fracasan, se encontrarán tras las líneas enemigas con dos clanes aslan cazándolos…

Gran final

¡El león ruge! Una flota de invasión aslan llega para conquistar el Brazo Troyano. Sin ninguna posibilidad de detener la flota invasora en una batalla abierta, deberán utilizar todas las habilidades y contactos que hayan adquirido durante la campaña para interrumpir las líneas de suministro enemigas, capturar sus correos y salvar a Drinax antes de que el Palacio Flotante caiga. Si los Viajeros consiguieron aliados por todo el Brazo, podrán liderar una gran coalición de mundos para derrotar a los aslan. Si no, ¡todo el sector caerá inevitablemente bajo la garra del gato!



RUMORES DEL BRAZO

D66	Rumor	D66	Rumor
11	Un convoy comercial aslan se ha desvanecido cerca de Acrid. No hay restos ni informes de disparos. ¿Es posible que una docena de naves hayan tenido un fallo de salto simultáneamente?	41	Ningún asaltante aslan abordará una nave que lleve a uno de los dioses del clan. Solo tienes que conseguir la estatuilla adecuada y estarás a salvo.
12	Hay un asteroide en el sistema Sperle que es 90% oro y platino.	42	El Fantasma de Sindal pilota una nave invisible. Tiene un dispositivo de ocultación de los Ancestrales.
13	Da mala suerte saltar sin antes rezar al dios de los ojos estrellados que gobierna el espacio entre las estrellas.	43	Hay una flotilla colonial solomani que sigue atravesando el Brazo Troyano a velocidad sublumínica. Millones de colonos congelados buscando un hogar.
14	Los hiver gobiernan en secreto la ciudad de Arenasnegras de Theev.	44	Un noble imperial viaja disfrazado por el Brazo, cazando animales exóticos.
15	Los gobernantes de Byrni quieren construir un puerto orbital para controlar el tráfico a través de su sistema.	45	Los gobernantes del clan *ahroay'if*, el clan aslan más rico del subsector Tlaiowaha, son todos adictos a la eufoespecia.
16	Hay estaciones imperiales secretas de reabastecimiento en hexágonos vacíos en el sector Sindal.	46	Los Ine Givar están construyendo una flota de naves de guerra en el Brazo Troyano. Van a lanzar una invasión del sector Corredor y aislar la Marca Espiral del Imperio.
21	Los cazadores de piratas aslan no pueden detectarte si te escondes en la atmósfera superior de un gigante gaseoso.	51	Cualquier pirata que revele las coordenadas de salto de Theev será desollado vivo y su piel ondeará como bandera sobre Puerto Arenasnegras.
22	Las erupciones solares en Pandora bloquean el viaje por el sistema una vez cada siete años.	52	Hay un agente zhodani suelto por el Brazo que pagará por cualquier información sobre el transporte y las defensas del Imperio.
23	El Imperio permite a los científicos de Tecnomundo experimentar con tecnologías ilegales.	53	El legendario pirata Dave el Grosero enterró su tesoro en algún lugar de la luna de Hogar.
24	El buque insignia del Almirante Darokyn, el *Doncella Afligida*, tiene una matriz de sensores de babor dañada.	54	La atmósfera del gigante de gas de Cordan tiene una impureza que freirá tu motor de salto si tratas de repostar mediante una toma de combustible.
25	Hay una conspiración secreta de hembras aslan que desafían las normas sociales y poseen propiedades en mundos humanos, trabajando a través de agentes humanos.	55	Los emperadores de Sindal eran inmortales, solo morían si eran asesinados. Conocían la droga anagática perfecta, pero su secreto se perdió con la caída del Imperio sindaliano.
26	Hay una anciana que regenta el bar del astropuerto en Halcón que sabe más que nadie sobre los horarios de los cargueros y sobre cómo robarlos.	56	Si el Imperio te captura, puedes evitar la ejecución si pides que, en lugar de eso, te transfieran al Servicio de Exploración. Te enviarán a la misión más peligrosa y suicida que tengan, pero al menos tendrás una oportunidad…
31	Nunca confíes en un vargr con un diente de oro.	61	Hay una mina de rubíes perdida en Paal que fue invadida por monstruos de otro mundo.
32	Cada nave del Gremio de Comercio de Tobia lleva a bordo al menos seis marines entrenados para repeler a los piratas.	62	El juego de cartas aslan llamado Garra de León está amañado: nunca apuestes contra un gato que tenga soles morados.
33	El *Milenrama*, un megacarguero de 50.000 toneladas que sufrió un salto fallido hace seis años, fue visto a la deriva en el espacio profundo cerca de Marduk.	63	El Imperio puede seguirte a través del espacio de tránsito si saltas a menos de 5.000 km de una de sus naves.
34	Da buena suerte dejar un contenedor de carga después de saquear una nave.	64	Hay un empleado en Puño al que se puede sobornar para enterarse del manifiesto de carga de cada nave que salga del puerto.
35	La placa del casco con la bandera pirata de la nave de Dave el Grosero está en algún lugar de Pourne.	65	Ve al puerto estelar de Camoran. Encuentra a la traficante de armas. Dile «Nunca olvides». Ella te dirá qué hacer a continuación.
36	Los locos que viven en la estación espacial llamada El Mundo tienen extraños poderes psíquicos.	66	El kraken espacial tiene hambre este año…

C A P Í T U L O - D O S

DIRIGIR LOS PIRATAS DE DRINAX

Convierte *Los piratas de Drinax* en algo tuyo. Añade tus propias aventuras y deja que el capricho de los dados afecte al curso de tu campaña. Si los Viajeros cometen un error catastrófico y estrellan su nave en un planeta desierto, no falsees el resultado: deja que luchen por encontrar una forma de abandonar el planeta y volver al espacio. ¡Se trata de una auténtica campaña *sandbox* en la que todo puede pasar!

¿POR QUÉ DRINAX?

¿Por qué prodigar toda esta atención a un único planeta que nunca ha desempeñado un papel importante en el *Universo del Tercer Imperio de Traveller,* más aún cuando es probable que los Viajeros lo abandonen al comienzo de la campaña? ¿Por qué no simplemente decirles a los Viajeros: «sois piratas, adelante»?

Existen tres razones para escoger Drinax como punto de partida de esta campaña.

En primer lugar, se necesita un contexto para la piratería, ya que los piratas no se dedican a atacar a los mercaderes por que sí; siempre hay una razón para que los piratas arriesguen sus vidas y para que esos mercaderes estén ahí en primer lugar. Drinax, con su imperio perdido y su ubicación entre el Hierato aslan y el Tercer Imperio cumple ambos requisitos y convierte a los Viajeros en corsarios más o menos legales en lugar de en piratas sanguinarios, lo que permite que cualquier Viajero, desde el bribón sediento de sangre hasta en noble honorable, pueda participar en la campaña.

En segundo lugar, Drinax es una excelente base de operaciones para un pirata, pero sin proporcionar demasiada ventaja. Los Viajeros pueden retirarse allí para realizar reparaciones, buscar refugio o consejo, o para vender sus ganancias adquiridas con malas artes.

En tercer lugar, el destino de Drinax constituye la columna vertebral de la metatrama de la campaña. Los últimos días del renacimiento de Drinax impulsan los acontecimientos a lo largo de la campaña, independientemente de si los Viajeros luchan por salvar Drinax o se benefician de su derrota.

DIRIGIR LOS PIRATAS DE DRINAX

Esta campaña requiere un ligero toque por parte del árbitro. Anima a los Viajeros a desenfundar sus sables y a fundirse con el escenario. Haz que todo sea en tecnicolor. La corte de Drinax debería parecer un drama de Shakespeare, con nobles enfrentados y cortesanos intrigantes. Haz que el Imperio parezca un enemigo invencible, insuperable y antiguo, describiendo su enorme tamaño y su todavía más vasta burocracia. Presenta a los aslan como alienígenas exóticos y a los planetas del Brazo Troyano como islas aisladas en un mar de estrellas. Utiliza descripciones escabrosas y extrañas, inspirándote en obras como *Dune* o *Firefly*. Añade a la mezcla tradiciones y jerga pirata del mundo real.

Coloca el mapa de sector del Brazo Troyano en la pared de la habitación de juego y deja que los jugadores estudien el mapa y planifiquen sus próximos movimientos. Registra sus movimientos, los de los piratas rivales y convoyes de transporte en el mapa; anota qué puertos son amistosos y cuales quieren ahorcar a los Viajeros. Al final de la campaña, el mapa debería parecer una maraña de intrigas y aventuras.

Sigue a los Viajeros, no a la trama. Si los Viajeros quieren apoderarse de un planeta y convertirlo en su pequeño reino, que lo hagan. Si deciden comenzar una guerra entre el Imperio y el Hierato, déjales intentarlo. Ofrece a los Viajeros la libertad del espacio abierto.

CREAR ALIANZAS

Mantén la Reputación de los Viajeros y su relación con los distintos puertos como algo importante durante la partida. Los piratas no existen en el vacío, por así decirlo; no tiene sentido robar la carga si no tienes un lugar donde venderla y gastar tus ganancias. Anima a los Viajeros a que intenten ganar planetas para su bando, ya que cada sistema que se convierte en un Refugio es una victoria para ellos. Y recuérdales la siempre inminente amenaza de represalias por parte de una de las grandes potencias imperiales.

Registra la disposición de cada puerto en el mapa para que los Viajeros puedan ver cómo se extiende su influencia. Si tienen suficientes aliados, podrán sobrevivir a la tormenta que se desata al final de la campaña.

LA VIDA PIRATA

La piratería significa problemas. Un pirata previsible es un pirata muerto. Si el mismo pirata ataca a los cargueros que aterrizan en Wildeman seis veces en seis meses, el séptimo carguero será una nave-Q repleta de interceptores escondidos y con una brigada de marines imperiales. Recompensa a los Viajeros cuando se muevan a sistemas nuevos y vayan por delante de los cazadores de piratas y castígales sin piedad si permanecen en los mismos terrenos de caza durante demasiado tiempo. El éxito genera peligro; el fracaso, motines.

Anima a los Viajeros a planificar sus golpes en lugar de simplemente saltar y ver qué presas probables hay. Las reglas de la piratería aleatoria suponen que no hay preparación por parte de los Viajeros, pero un buen pirata tiene una red de espías y mensajeros que le avisan con antelación de los posibles objetivos y de los peligros que se acercan.

Recuerda caracterizar a la tripulación. Se vago en tus descripciones de los matones y sicarios contratados por los Viajeros, un rasgo distintivo de personalidad es suficiente para la mayoría de ellos. Si los Viajeros se interesan por uno de los PNJ, puedes desarrollar más la historia y la personalidad de ese pirata. La tripulación también son los sustitutos más obvios para Viajeros que hayan muerto o se hayan marchado.

CONTABILIDAD Y FINANZAS

Deja que los Viajeros se encarguen de la contabilidad. Siempre hay algún Viajero en el grupo al que le gustan las hojas de cálculo y llevar la cuenta de sus créditos. Las ganancias de la piratería varían mucho. La mercancía de un carguero rico puede valer miles de millones de créditos y eso sin tener en cuenta el valor de las propias naves. El alto coste que tienen los bienes y el equipo en *Traveller* significa que la piratería puede ser un negocio extremadamente lucrativo si los piratas tienen suerte.

Aunque los costes básicos (combustible, mantenimiento, soporte vital, munición y reparaciones) son fijos e invariables, puedes ajustar otros factores económicos para mantener a los Viajeros al borde de la pobreza si es necesario. Si los Viajeros tienen problemas, deja que se ganen el apoyo de los mundos no alineados de forma barata mediante las aventuras. Si necesitas vaciar sus arcas, haz que los mundos no alineados exijan costosas mejoras como puertos orbitales, lanzaderas de defensa del sistema, astilleros y fábricas automatizadas.

Si lo prefieres, puedes prescindir de la mayoría de la contabilidad y asumir que los Viajeros llegan a fin de mes la mayoría de las veces, para centrarte solo en sus cambios de situación grandes y dramáticos. Si los Viajeros dan un gran golpe, dales la posibilidad de elegir cómo gastarlo: ¿compran una nueva nave? ¿Mejorarán un puerto amigo? ¿Invertirán en un negocio legítimo? ¿Financiarán un ejército de mercenarios?

LA CORTE DE DRINAX

La corte del rey Oleb es la base de operaciones de los Viajeros y el rey Oleb les convoca para informarles de sus progresos a intervalos irregulares. A medida que los esfuerzos piráticos de los Viajeros tengan éxito, serán cortejados por las distintas facciones del palacio.

Fue a la princesa Rao a quien se le ocurrió la idea de atacar el transporte imperial bajo una falsa bandera para forzar concesiones, pero no tiene ningún deseo de casarse con un pirata sin educación. Si alguno de los Viajeros pretende aceptar la oferta del rey Oleb de la mano de su hija, tendrá que demostrar que es un digno partido para una princesa.

El príncipe Harrick es un enigma. ¿Sigue cuerdo? ¿Está celoso de su hermana menor? ¿Es un peón de alguna otra facción o un héroe a la espera de probarse a sí mismo en la próxima guerra?

Lord Wrax es un obstáculo que los Viajeros deberán superar. Los quiere fuera de la corte y los Viajeros deberán probar su valía o desacreditar las objeciones de lord Wrax. El erudito Voha es el encargado de proporcionar información sobre el Imperio sindaliano y el Brazo Troyano mientras que el embajador imperial Thao Poloc está ahí principalmente como alivio cómico, aunque los Viajeros deben asegurarse de que nunca descubra que son piratas.

Algunos de los otros cortesanos tienen sus propios objetivos e intereses que pueden avanzar con la ayuda de los Viajeros. ¿Ayudarán los Viajeros a los oprimidos asimitas o trabajarán junto a los vespéxeres para restaurar Drinax? Si lady Hil insinúa que puede ayudar a los Viajeros en la corte ¿qué pedirá a cambio?

Varios cortesanos desempeñarán un papel clave en las próximas aventuras: Kasiyl (*El paria pródigo*), Rachando (*El gambito voritiano*) y Sal Dancet (*¡Ihatei!*) son PNJ importantes en las futuras aventuras.

C A P Í T U L O - T R E S

YO QUIERO SER UN PIRATA

Los piratas de Drinax comienza cuando los Viajeros reciben su patente de corso del rey Oleb. Sin embargo, los piratas necesitan lugares en los que detenerse para realizar reparaciones, repostar y vender los bienes conseguidos con sus malas artes y, a diferencia de un mercader honesto, que puede hacer negocios en cualquier puerto, los piratas o bien frecuentan mundos sin ley o establecen una red de contactos y peristas que puedan gestionar los bienes robados en puertos legales. Recuerda que, a diferencia de zonas más civilizadas como la Marca Espiral, el Imperio no controla los astropuertos del Brazo Troyano. El puerto de cada mundo es independiente.

En esta campaña, además de clasificar los puertos por las letras (A-E), se clasifican por su disposición para con los piratas. Los puertos pueden ser Refugio, Amistoso, Tolerante, Neutral, Receloso, Contrario u Hostil.

Los puertos **refugio** o bien forman parte de la organización pirata o consideran las naves piratas como naves propias. Los piratas pueden desembarcar aquí y, además, las lanzaderas de defensa del sistema y la población local los defenderán contra naves enemigas y cazapiratas. Solo Drinax se considera como refugio al principio de la campaña.

Los puertos **amistosos** son cómplices voluntarios del comercio pirata. Aunque no tomarán las armas para defender a los piratas en una batalla abierta, harán todo lo que puedan para ayudar a la tripulación, como reparar daños de combate sin hacer preguntas, proporcionar tripulación de reemplazo y comerciar con bienes robados.

Los puertos **tolerantes** están dispuestos a hacer la vista gorda con el comercio de mercancías robadas e incluso pueden proporcionar instalaciones de reparación sin demasiadas preguntas, pero por lo demás, no están involucrados en la piratería. Los Viajeros pueden aterrizar sin problemas, pero deben tratar de no llamar la atención.

Los puertos **neutrales** están dispuestos a aceptar el dinero de los Viajeros, pero no les ofrecen ninguna protección y las autoridades portuarias irán a por ellos si causan problemas.

Los puertos **recelosos** respetan la ley y tienen razones para sospechar que los Viajeros son piratas. Todo es más difícil en los puertos recelosos y, aunque los Viajeros pueden seguir desembarcando aquí, deben dar por supuesto que serán registrados o detenidos.

Los puertos **contrarios** no toleran a los piratas. No está permitido desembarcar aquí; si los viajeros lo intentan, serán detenidos. Si permanecen en el sistema, se desplegarán lanzaderas de defensa del sistema para ahuyentarlos.

Un puerto **hostil** abrirá fuego contra cualquier nave pirata tan pronto como llegue. Las caras de los Viajeros pueden verse en los hologramas de «Se busca» por todo el astropuerto; el perfil de sensores de su nave estará registrado en cada puesto de escucha y en cada lanzadera de defensa del sistema.

Puerto	% Venta	Reclutamiento	Riesgo de arresto	Riesgo de espías	Protección
Refugio	30%	3+	-	12+	3+
Amistoso	25%	5+	-	12+	7+
Tolerante	20%	7+	12+	10+	11+
Neutral	10%	9+	12+	10+	-
Receloso	10%	11+	10+	8+	-
Contrario	-	12+	10+	8+	-
Hostil	-	-	2+	2+	-

% Venta: El porcentaje que los Viajeros reciben de las mercancías robadas vendidas en el puerto. Por ejemplo, en un refugio los piratas consiguen el 30% del valor normal de las mercancías. Consulta «Repartir el botín» en la pág. 12.

Reclutamiento: La probabilidad de reclutar tripulación de reemplazo en ese puerto. Ten en cuenta que la tirada indica la presencia de voluntarios, pero no garantiza que posean la experiencia o las habilidades necesarias.

Riesgo de arresto: Cuando los Viajeros aterrizan en este puerto, el árbitro debe lanzar 2D contra el número indicado. Si la tirada tiene éxito, las autoridades locales intentarán detener a los Viajeros.

Riesgo de espías: Cuando los Viajeros abandonan este puerto, el árbitro debe lanzar 2D contra el número indicado. Si la tirada tiene éxito, un espía en el puerto informa de su presencia y dirección a los enemigos de los Viajeros, si los hay.

Protección: Si los Viajeros son atacados en el espacio controlado por el puerto, tira 2D contra el número objetivo indicado. Si la tirada tiene éxito, las defensas del puerto ayudan a proteger a los Viajeros.

NIVELES INICIALES

Al comienzo de la campaña, los puertos tienen las siguientes disposiciones hacia los Viajeros.

- Drinax es el único Refugio al inicio de la campaña.
- Theev es el único puerto Amistoso al inicio de la campaña.
- Todos los puertos aslan son Contrarios.
- La actitud del resto de puertos se determina en función de su Nivel de Ley, tal y como indica la tabla Disposición del puerto.

DISPOSICIÓN DEL PUERTO

Nivel de Ley	Actitud
2-	Tolerante
3-5	Neutral
6-9	Receloso
10-11	Contrario
12+	Hostil

MEJORAR PUERTOS

En el transcurso de la campaña, los Viajeros pueden alterar la disposición de un puerto hacia ellos:

- Estableciendo contactos y completando las misiones de los patrones.
- Gastando dinero en el puerto para mejoras, actualizaciones, reparaciones o sobornos.
- Donando naves y equipos capturados.

Los costes de hacer esto varían de puerto en puerto; puedes encontrar algunos ejemplos en la pág. 263.

TRIPULACIÓN

Aunque el *Aguilucho* drinaxiano inicial puede volar con solo un puñado de tripulantes, tradicionalmente las naves piratas llevan una tripulación completa y por una buena razón: cuando abordas una nave enemiga, el número importa. Además, las naves piratas necesitan ingenieros, pilotos, navegantes y artilleros, sobre todo si los piratas tienen intención de capturar naves en lugar de simplemente saquearlas.

La vida de un pirata es peligrosa y probablemente corta, por lo que sus recompensas deben ser muy lucrativas. La tripulación pirata cobra dos veces: reciben la paga normal por sus tareas habituales (tal y como indica la tabla Pagas) y también reciben una parte de las ganancias por los cargamentos y las naves robadas.

Consulta «Repartir el botín» en la pág. 12.

PAGAS

Puesto	Habilidades clave	Salario base/mes
Piloto	Electrónica, Pilotar, Táctica (naval)	6.000 Cr
Navegante	Astronavegación, Electrónica	5.000 Cr
Ingeniero	Ingeniería, Mecánica	4.000 Cr
Médico	Auxiliar, Ciencia, Medicina, Trajes	4.000 Cr
Artillero	Artillería, Electrónica, Mecánica	2.000 Cr
Marine	Armas de fuego, Atletismo (destreza), Combate CaC, Trajes	2.000 Cr

La destreza y experiencia de los miembros de la tripulación varía enormemente. Como regla general:

- Un recluta novato tiene MD+0 para sus habilidades clave y MD-2 para otras habilidades.
- Un tripulante medio tiene MD+1 para sus habilidades clave y MD+0 para otras habilidades.
- Un buen pirata tiene MD+2 para sus habilidades clave y MD+1 para otras habilidades. Un buen pirata puede exigir una parte extra del botín.
- Un pirata excelente tiene MD+3 para sus habilidades clave y MD+2 para otras habilidades. Un pirata de este tipo merece, sin duda, una parte extra del botín.
- Un pirata legendario tiene MD+4 para sus habilidades clave y MD+2 para otras habilidades. Si no le das a un pirata legendario una parte extra del botín, te cortará el cuello y se quedará con tu nave.

Las tablas Nombres de tripulantes y Rarezas pueden utilizarse para dar sabor y carácter a los reclutas.

NOMBRES DE TRIPULANTES

11	Black Jack	41	Tom Caravargr
12	Cyrex	42	Escarlata Sal
13	Adro Venniser	43	Pete el Apestoso
14	Penitente Sombrío	44	Shayra Ventassen
15	Jim Queso	45	Drax el Acuchillador
16	Sutton Vries	46	La pequeña Cleo
21	Hali la Cuentista	51	Streph el Titubeante
22	William Magnus	52	Brimmer Manoclonada
23	Abra Harper	53	Ópalo Bivaciado
24	Scarr	54	Targ Matagatos
25	Ben Parr	55	Florian el Gordo
26	Halcón Kolx	56	Cerdic
31	Maestro Dank	61	Viejo Jaek
32	Golim Gryer	62	Laerte
33	Edd Ley	63	Ramsay Grog
34	Kagni Vasiir	64	Sperric
35	Silencioso Unter	65	Belit la Segadora
36	Wulf Hachasangrienta	66	Ed Tech

RAREZAS DE LOS TRIPULANTES

11	Pierna cibernética	41	Sediento de sangre
12	Alcohólico	42	Se marea en el espacio
13	Sed de venganza	43	Siempre nervioso
14	Siempre lleva un cuchillo	44	Cuenta largas historias sobre los buenos tiempos
15	Pelo o barba multicolor	45	Con cicatrices horribles
16	Una vez disparó a un hombre en el Distrito 268 solo para verlo morir	46	Parche
21	Cree que tiene poderes psiónicos	51	Canta canciones marineras espaciales
22	Quiere estar al mando	52	Guarda rencor a un Viajero
23	Mano cibernética	53	Antiguo granjero
24	Paranoico	54	Huele fatal
25	Colecciona curiosidades alienígenas	55	Una chica en cada puerto
26	Siempre hambriento	56	Presunto caníbal
31	Exige su propio camarote	61	Criminal asesino
32	Huyó al espacio siendo joven	62	Exmarine imperial
33	Antiguo bárbaro	63	Red de contactos
34	Tiene un loro diseñado genéticamente	64	Ambicioso
35	Muriendo de una enfermedad exótica	65	Cobarde
36	Cubierto de tatuajes de prisión	66	Mal carácter

MORAL

La Moral (MOR) es un atributo especial que se aplica a toda la tripulación. La MOR inicial de la tripulación es 1D+6. La MOR funciona como el resto de atributos; proporciona un MD a algunas tiradas de dados y puede sufrir daño.

Si la MOR de la tripulación baja demasiado, estará descontenta. Si MOR llega a 0, la tripulación se amotina y trata de derrocar a los líderes actuales y tomar la nave.

El árbitro debe realizar un chequeo de MOR cuando:

- La nave esté en peligro (el Casco se ha reducido a menos del 10% de su valor inicial).
- Se ordene a la tripulación que arriesgue su vida.
- La tripulación tenga que soportar dificultades innecesarias.
- El capitán y los líderes piratas se muestren divididos o indecisos.

Daño a la Moral: Si se falla un chequeo de MOR, la MOR de la tripulación recibe 1D de daño.

Además, la MOR se reduce en 1:

- Por cada mes que pase sin repartirse botín (ver a continuación).
- Por cada intento fallido de capturar carga o naves.

Restaurar la moral: La MOR aumenta en 1 cuando:

- La nave capture una cantidad considerable de carga o una nave.
- Los líderes piratas recompensen a la tripulación con permisos en tierra, estupefacientes y otros placeres.

REPARTIR EL BOTÍN

Según una antigua e inviolable tradición, la tripulación de una nave pirata consigue un porcentaje de los beneficios de sus actividades. Este reparto se realiza una vez la nave pirata está en un puerto seguro y se ha vendido cualquier mercancía capturada.

El botín se suele dividir de la siguiente manera:

- En primer lugar, el rey Oleb de Drinax exige el 10% de las ganancias de cualquier piratería y si los Viajeros se niegan a entregarle su diezmo real, perderán los beneficios de la patente de corso y Drinax se convertirá en su enemigo.
- En segundo lugar, calcula el número total de partes. Cada tripulante ordinario tiene una parte; los Viajeros tienen dos partes cada uno y el capitán tiene cinco partes.
- Por último, divide el valor total del botín entre el número total de partes para calcular el valor de cada parte.

CONSERVAR LA TRIPULACIÓN

Después del Reparto del botín algunos tripulantes pueden decidir irse. Tira 2D + la MOR de la tripulación contra un número objetivo de 6+ por cada tripulante. Si la tirada falla, el tripulante decide marcharse en el siguiente puerto con disposición Tolerante o mejor.

REPUTACIÓN

Existen dos grandes potencias que proyectan sus largas sombras sobre todo el Brazo Troyano: el Tercer Imperio y el Hierato aslan. La Reputación que tenga una nave pirata en estas dos potencias determinará cómo reaccionan ante las acciones de esos piratas. Ambas potencias están dispuestas a ignorar actos menores de latrocinio y extorsión siempre y cuando no tengan impacto en el flujo del comercio, y ambas están secretamente a favor de los ataques de piratas contra la otra potencia. Cuantos menos cargueros aslan haya en el espacio, más posibilidades tiene el Imperio de dominar las rutas comerciales y viceversa. Sin embargo, si los piratas son demasiado descarados y su Reputación baja demasiado, las potencias responderán con violencia.

La Reputación en el Imperio comienza en 0; la reputación con el Hierato aslan comienza en -5 y se aplican los modificadores siguientes.

Robo de carga: -1 por cada incidente en el que se roben más de 100.000 Cr.

Por incidente notorio: -1D por incidentes en los que los piratas roben una gran cantidad de carga, capturan naves y, de alguna manera, «sacuden el bote».

Por atrocidad: -1D por incidentes en los que los piratas destruyan naves, asesinen a prisioneros o infrinjan de otro modo el código de las estrellas.

Por interferencia: -1D por incidentes en los que los piratas ataquen a las naves exploradoras imperiales, naves mensajeras o convoyes registrados, dañen astropuertos o estaciones de reabastecimiento, o interfieran de otro modo en el flujo del comercio.

Por hazaña heroica: +1D por atacar a los piratas o infligir un daño significativo a la otra potencia.

Por mes transcurrido sin incidentes: Con el paso del tiempo, la Reputación tiende a volver su punto de partida. La Reputación se mueve un punto hacia su valor inicial (0/-5) por cada mes en el que los piratas no hagan nada importante.

Estas tiradas pueden combinarse. Por ejemplo, un incidente en el que un pirata roba un cargamento de millones de créditos, destruye un escolta imperial y derriba las cápsulas de escape que huyen, se calificaría como un incidente notorio, una atrocidad y una interferencia, por lo que la Reputación del pirata en el Imperio bajaría en 3D+1.

Sin embargo, los aslan estarían complacidos por este revés para el Imperio, por lo que la Reputación del pirata en el Hierato aumentaría en 1D.

EFECTOS DE LA REPUTACIÓN

Reputación	Efectos
20+	**Aliado**: Los piratas son recompensados por sus heroicos esfuerzos. Todos los puertos pertenecientes a la potencia son Amistosos y los piratas ganan SOC+2 dentro del territorio de la potencia.
6-20	**Tolerados**: La potencia está dispuesta a ignorar los excesos del pirata. Todos los puertos pertenecientes a esa potencia son ahora Tolerantes con ese pirata.
-5-+5	**Ignorado**: Sin efecto.
-6--20	**Irritante**: Se ofrece una recompensa de 1.000 Cr x 1D x la Reputación del pirata (ignorando el negativo) por la cabeza del pirata.
-21--40	**Infame**: Se envía una patrulla para acabar con los problemas en el Brazo, incluyendo la amenaza pirata.
-40+	**¡Enemigo del Estado!**: Los agentes de la potencia, desde asesinos a naves de la armada, persiguen al pirata. La actitud de cualquier puerto que no sea Amistoso o mejor baja un nivel.

MEJORAR O REPARAR NAVES

El *Aguilucho* drinaxiano con el que los Viajeros comienzan la campaña es una buena nave, pero los Viajeros ambiciosos quizás sueñen con capitanear una nave de guerra más grande o incluso ser comandantes de una flota pirata y llamarse a sí mismos almirantes piratas (mientras que los piratas más tacaños podrían preferir una nave menos ostentosa y más barata de mantener). Cualquier nave capturada puede ser reequipada con armas y convertida en un buque pirata, y los Viajeros pueden encargar nuevas naves como *Corsarios* en los astilleros de Theev. Además, varias aventuras de la campaña incluyen la oportunidad de obtener diferentes naves.

Las naves adicionales pueden ponerse bajo el mando de personajes no jugadores y pueden unirse a los ataques de los Viajeros o ser enviadas a realizar sus propias incursiones. Por defecto, un almirante pirata se lleva el 10% de cualquier botín conseguido por las naves bajo su mando.

Los daños en las naves deben repararse en un puerto adecuado (idealmente, un astropuerto de clase C o superior).

PIRATERÍA

Como la mayoría de las profesiones peligrosas, la piratería consiste sobre todo en esperar y observar; un 99% de aburrimiento mezclado con un 1% de terror y violencia. Estas reglas pasan por alto la espera y la vigilancia y se concentran en la cacería, la persecución y la captura.

EL CÓDIGO DE LAS ESTRELLAS

Existe un código de entendimiento no escrito entre los piratas, los comerciantes y las grandes potencias. Aunque robar cargamentos es un delito, el coste de perseguir y exterminar a un pirata de este tipo es mucho mayor que el valor de los cargamentos que probablemente robe ese pirata a lo largo de toda su carrera. Algunos piratas de poca monta han sobrevivido durante años porque nunca se llevan más de lo que las compañías de seguros y las empresas comerciales pueden soportar. Mientras un pirata solo se lleve carga (o, mejor aún, acepte sobornos para dejar pasar libremente a un carguero), las grandes potencias harán la vista gorda ante el corsario, al menos durante unos meses, ya que un pirata que intercepta una nave, roba unas cuantas toneladas de carga y deja ilesos tanto la nave mercante como a la tripulación no se considera una amenaza importante.

Sin embargo, asesinar tripulaciones, robar naves o atacar convoyes imperiales es algo totalmente distinto. Los piratas que infringen este código no escrito llaman la atención y ¡deben ser destruidos! Ni el Hierato ni el Tercer Imperio pueden tolerar ningún desafío a su autoridad.

ENCONTRAR UNA PRESA

La ruta comercial entre el Tercer Imperio y el Hierato aslan es un territorio de caza privilegiado para los piratas ambiciosos. Los cargueros que surcan esas rutas van repletos de carga valiosa y la relativa ausencia de mundos civilizados en el camino significa que es menos probable que los piratas se topen con lanzaderas de defensa del sistema o con cazadores de piratas. La mayoría de los cargueros viajan en convoyes escoltados por naves militares o mercenarias armadas para evitar los ataques, pero siempre hay buques desafortunados que no pueden permitirse una escolta o que la pierden por culpa de un salto mal calculado.

Fuera de las rutas comerciales, los objetivos son más escasos. Aunque siempre hay comerciantes libres y vagabundos que prueban suerte en los mundos más apartados del Brazo, es menos probable que los piratas encuentren un objetivo adecuado en los sistemas alejados de las rutas habituales.

Cuando un pirata intenta localizar una presa, tira en la tabla Presa encontrada para determinar el objetivo más probable. Un resultado de «No hay presa» no significa

que no haya otras naves en el sistema, solo implica que no hay otras naves que el pirata tenga la posibilidad de abordar con éxito en este momento, aunque esto puede cambiar en cualquier momento si una nave salta.

La cantidad de tráfico en el sistema determina cuándo se tira en la tabla de Presa encontrada.

Tira D66, aplicando los MD de la siguiente manera:

Sistema apartado: MD-1 solo al primer dado.
Mundo peligroso: MD-1 solo al segundo dado.
Sistema de mucho tráfico: MD+1 solo al primer dado.
Mundo seguro: MD+1 solo al segundo dado.
Capital o sistema clave: MD+2 solo al primer dado.
Base naval: MD+2 solo al segundo dado.

Un **sistema apartado** es uno con un astropuerto de clase X o E que está fuera de la ruta comercial Imperio-Hierato.

Un **sistema de mucho tráfico** es aquel con un astropuerto de clase A o B y con al menos uno de los siguientes códigos comerciales: Alta tecnología, Alta población, Industrial, Agrícola, Rica; o un sistema en la ruta comercial Imperio-Hierato.

Una **capital u otro sistema clave** es una capital de subsector, como Pax Rulin.

Un **mundo peligroso** tiene un código de viaje ámbar o rojo, un Nivel de Ley de 3 o menos, o es incapaz de patrullar su espacio.

Un **mundo seguro** tiene un Nivel de Ley de 7 o más y tiene la tecnología necesaria para proteger a los Viajeros, o tiene una base naval presente a menos de siete parsecs de distancia.

Una **base naval** en el sistema ofrece la mejor protección posible para los Viajeros.

PRESA ENCONTRADA

00	Viajero	40	Carguero pequeño
01	Viajero	41	Viajero
02	Sin presa	42	Convoy
03	Sin presa	43	Carguero pesado
04	Carguero pequeño	44	Sin presa
05	Sin presa	45	Sin presa
06	Sin presa	46	Crucero
07	Sin presa	47	Lanzadera de defensa del sistema
08	Patrulla naval	48	1-3: Sin presa; 4-6 Patrulla Naval
10	Viajero	50	Viajero
11	Sin presa	51	Convoy
12	Sin presa	52	Carguero pequeño
13	Sin presa	53	Carguero mediano
14	Carguero pequeño	54	Sin presa
15	Sin presa	55	Carguero pesado
16	Sin presa	56	Crucero
17	Carguero mediano	57	Lanzadera de defensa del sistema
18	1-3: Sin presa; 4-6: Patrulla Naval	58	1-2: Sin presa; 3-6 Patrulla Naval
20	Viajero	60	Viajero
21	Sin presa	61	Convoy
22	Sin presa	62	Carguero pequeño
23	Carguero pequeño	63	Carguero mediano
24	Carguero mediano	64	Crucero
25	Sin presa	65	Convoy
26	Nave inusual	66	Carguero rico
27	Lanzadera de defensa del sistema	67	Lanzadera de defensa del sistema
28	1-3: Sin presa; 4-6 Patrulla Naval	68	Patrulla naval
30	Viajero	70	Viajero
31	Carguero pequeño	71	Carguero pequeño
32	Convoy	72	Carguero mediano
33	Nave inusual	73	Convoy
34	Carguero mediano	74	Nave inusual
35	Sin presa	75	Crucero
36	Sin presa	76	Carguero rico
37	Carguero rico	77	Lanzadera de defensa del sistema
38	1-3: Sin presa; 4-6 Patrulla Naval	78	Patrulla naval

Viajero: Una nave que no sea un carguero, como una nave de exploración, un pequeño buque militar, una nave correo o incluso otro pirata. Los viajeros son un mal objetivo para los piratas, ya que es poco probable que lleven cargas valiosas, pero pueden ser saqueados para obtener piezas.

Carguero pequeño: Un carguero lejano, mercader independiente u otra nave comercial de 100-300 toneladas. Estas naves suelen ser la presa ideal para la mayoría de los piratas, ya que pueden saquearlas rápido y no suelen tener defensas dignas de mención.

Carguero mediano: Un carguero de 400-1.000 toneladas. Sigue siendo un buen objetivo para los piratas, aunque buscar el cargamento más jugoso en su cavernosa bodega de carga puede llevar más tiempo del que el pirata se puede permitir.

Carguero pesado: Es un carguero de 1.000 toneladas o más. Los cargueros de este tipo suelen viajar con naves escolta o transportar sus propios cazas o naves defensivas, y pueden ser más de lo que el pirata promedio puede manejar.

Carguero rico: Tira 1D para determinar el tipo de carguero encontrado. 1-3: Carguero pequeño, 4-5: Carguero mediano, 6: Carguero pesado. Este carguero transporta una carga especialmente valiosa; al tirar por una carga al azar, tira dos veces y toma el resultado más valioso.

Crucero: Se trata de un buque de pasajeros, una nave colonial, un transporte de tropas o un buque turístico. Los pasajeros de estas naves pueden llevar muchos objetos de valor, pero los piratas se verán superados en número si deciden abordar la nave.

Nave inusual: Un yate de un noble, una nave científica, una nave-X, un transporte mercenario, un buque de reconocimiento u otro tipo de nave poco común. La nave puede ser totalmente inútil o un gran premio para el pirata, en función de qué lleve a bordo. Incluso podría ser un pirata rival.

Lanzadera de defensa del sistema: Tira 1D. De 1-5, se trata de una LDS clásica de algún tipo: una nave espacial fuertemente armada y muy rápida sin motor de salto. Con un 6, es un nave-Q, un pequeño carguero que ha sido reequipado con armas ocultas como un señuelo para los piratas.

Convoy: Un convoy se compone de 2 a 12 naves, repartidas entre cargueros pesados, medianos y ricos y escoltas armados.

Patrulla naval: El pirata se ha topado con una nave militar fuertemente armada, desde un pequeño buque de escolta o cazador de piratas hasta una gran nave de guerra.

MORAL

Las naves enemigas tienen una puntuación de Moral, al igual que los piratas. La MOR para un carguero comienza en 1D+3; para una nave armada comienza en 1D+6; y para un buque naval como una nave escolta, en 1D+8. La Moral se reduce en -1 por cada impacto crítico y en -1D por impactos críticos de gravedad 4+. Una nave con su MOR dañada puede estar dispuesta a sacrificar una parte de su carga a cambio de la promesa de un pasaje seguro (consulta «Exigir la rendición» en la página 17).

Si la MOR llega a 0, la víctima salta (si es posible) o se rinde.

DISTANCIA Y SINCRONIZACIÓN DEL ENCUENTRO

La «ventana de encuentro» para un ataque pirata es escasa, ya que una nave solo tarda unas pocas horas en despegar del astropuerto y alcanzar el punto de salto de cien diámetros o en viajar desde donde entró en el sistema hasta la seguridad de la atmósfera. Dentro de esa ventana, el pirata tiene que acercarse al objetivo, inutilizarlo o forzar su rendición, igualar su velocidad, atracar, saquear la carga y luego escapar.

La distancia inicial de encuentro la establece el árbitro; como regla general, tira 3D y multiplica el resultado por el diámetro del mundo principal (o 1.000 km para mundos de Tamaño 0). Una nave entrante aparecerá en algún lugar fuera del límite de salto de los 100 radios, por lo que los valores de Tránsito al límite de salto indican el tiempo mínimo de viaje de la nave que acaba de llegar.

Tira 1D o elige la dirección de desplazamiento de la presa. Con 1-3, se dirige al planeta para aterrizar; con 4-5, se dirige al límite del diámetro de salto. Con un 6, está inmóvil o se dirige a algún otro destino, como una luna, otro planeta u otra nave.

La tabla Tránsito al límite de salto indica el tiempo que tarda una nave en alcanzar la superficie o el límite de salto de cien diámetros, dependiendo de su Propulsión y del Tamaño del planeta. Ten en cuenta que es mucho más rápido abandonar un planeta y viajar a toda potencia hacia el límite de salto que volar hacia la superficie, ya que la nave tiene que hacer un giro a mitad de camino (o utilizar el frenado atmosférico; en cualquier caso, debe llegar con velocidad cero o se producirá una desafortunada interacción con el suelo denominada «choque»).

Si la nave se encuentra en otro lugar del sistema, puede saltar inmediatamente cuando se vea amenazada, suponiendo que tenga combustible suficiente.

Tránsito al límite de salto

Tamaño del planeta	Propulsión 1		Propulsión 2		Propulsión 3		Propulsión 4		Propulsión 5		Propulsión 6	
	Ascenso	Descenso	Ascenso	Descenso	Ascenso	Descenso	Ascenso	Descenso	Ascenso	Descenso	Ascenso	Descenso
0 (80.000 km)	1 h	1,5 h	45 min	1,2 h	40 min	1 h	33 min	45 min	30 min	42 min	27 min	38 min
1 (160.000 km)	1,5 h	2 h	1,2 h	1,5 h	1 h	1,2 h	45 min	1,1 h	42 min	1 h	38 min	0,9 h
2 (320.000 km)	2 h	3 h	1,5 h	2,25 h	1,2 h	2 h	1,1 h	1,5 h	1 h	1,5 h	0,9 h	1,2 h
3 (480.000 km)	3 h	4 h	2 h	2,75 h	1,5 h	2,2 h	1,3 h	2 h	1,2 h	1,75 h	1,1 h	1,5 h
4 (640.000 km)	3 h	4,3 h	2,25 h	3 h	1,9 h	2,5 h	1,5 h	2,25 h	1,5 h	2 h	1,2 h	1,9 h
5 (800.000 km)	3,5 h	5 h	2,5 h	3,5 h	2 h	3 h	1,75 h	2,5 h	1,6 h	2,2 h	1,5 h	2 h
6 (960.000 km)	4 h	5,5 h	2,75 h	4 h	2,25 h	3,2 h	2 h	2,75 h	1,75 h	2,5 h	1,5 h	2,25 h
7 (1.120.000 km)	4,2 h	6 h	3 h	4,2 h	2,4 h	3,5 h	2,1 h	3 h	1,9 h	2,6 h	1,75 h	2,5 h
8 (1.280.000 km)	4,5 h	6,3 h	3,2 h	4,5 h	2,6 h	3,7 h	2,25 h	3,1 h	2 h	2,9 h	1,9 h	2,4 h
9 (1.440.000 km)	4,75 h	6,75 h	3,3 h	4,75 h	2,75 h	3,9 h	2,3 h	3,3 h	2,1 h	3 h	2 h	2,75 h
A (1.600.000 km)	5 h	7 h	3,5 h	5 h	3 h	4,1 h	2,5 h	3,5 h	2,25 h	3,1 h	2 h	3 h

ATAQUE PIRATA

Una vez que el pirata ha localizado un objetivo adecuado, hay que dar los siguientes pasos:

- Interceptar el objetivo.
- Atacar al objetivo/impedir la huida del objetivo.
- (Opcionalmente) Abordar el objetivo.
- Saquear el objetivo.
- ¡Escapar!

INTERCEPTAR EL OBJETIVO

El pirata se enfrenta a una tarea difícil: no solo debe alcanzar el objetivo, sino que debe igualar la velocidad con él para poder intentar el abordaje. El objetivo puede intentar esquivar al pirata, pero cualquier maniobra evasiva aumentará el tiempo que necesita para alcanzar su destino. Cuando la distancia es Corta o menor, se utilizan chequeos opuestos de Pilotar para simular que el blanco gira y esquiva intentando evitar a la nave pirata que se le acerca.

Por norma general, si el pirata tiene una Propulsión mayor que la del blanco y está a menos de 100.000 km, es realmente muy difícil que el blanco se escape.

El reloj se pone en marcha tan pronto el pirata abre fuego, ya que tiene una cantidad limitada de tiempo para abordar el objetivo y saquearlo antes de que lleguen las autoridades (consulta «Cazapiratas» en la pág. 21). El árbitro debe tener en cuenta cuánto dura el ataque para saber cuánto tiempo tienen los piratas para hacerse con su botín.

En esta parte del ataque se utilizan chequeos de las siguientes habilidades:

Localizar un objetivo: Chequeo de Electrónica (sensores) Normal (8+) (1D minutos, INT).
Estimar el valor aproximado de un blanco: Chequeo de Bróker Difícil (10+) (1D segundos, INT).
Trazar un curso de intercepción: Chequeo de Pilotar Normal (8+) (1d x 10 segundos, EDU).

ATACAR AL OBJETIVO

Los piratas no quieren destruir su objetivo; quieren inmovilizarlo. Se pueden utilizar ataques con misiles y torpedos para «ablandar» un blanco, pero tan pronto se compromete la integridad de su casco, los piratas corren el riesgo de destruir la carga que buscan. La mayoría de los piratas darán el alto al objetivo en cuanto se produzca el primer disparo, exigiendo a su presa que se rinda, que se detenga y que se prepare para ser abordada.

Los mejores resultados para los piratas son los impactos críticos en el motor de maniobra (que reducen la propulsión del blanco y hacen que la intercepción sea más fácil) o en el depósito de combustible (haciendo que el blanco pierda parte de su combustible y, probablemente, evitando que huya saltando).

Exigir la rendición: Para obligar a una nave a rendirse, haz un chequeo de Electrónica (comunicaciones) Normal (8+) (1D x 10 segundos, SOC), utilizando la MOR actual del objetivo como MD negativo. Las rendiciones rara vez son incondicionales; normalmente el carguero exige una promesa de paso seguro para la nave y la tripulación a cambio de entregar parte de la carga. Muchos mercaderes llevan a bordo algunas toneladas de carga «de sacrificio» para mantener a raya a los piratas.

En esta parte del ataque se utilizan chequeos de las siguientes habilidades:

Exigir una rendición: Chequeo de Electrónica (comunicaciones) Normal (8+) (1D x 10 segundos, SOC).
Acoplamiento con un objetivo inmovilizado: Chequeo de Pilotar Rutinario (6+) (1D minutos, DES).

DISPAROS DE PRECISIÓN

Las naves pueden intentar hacer disparos de precisión con armas de fuego directo (no misiles ni torpedos) a una distancia Corta o inferior. El atacante indica el lugar al que desea apuntar y luego hace una tirada de ataque con MD-2. Si el ataque tiene éxito y consigue un golpe crítico, el atacante puede elegir qué lugar es golpeado.

ABORDAR EL OBJETIVO

Para abordar el objetivo, la nave pirata debe acoplarse a él o enviar tropas de abordaje utilizando paquetes de propulsores, cinturones de gravedad, líneas de enganche u otros métodos de transporte (el teletransporte psiónico puede ser ideal para la piratería). Una vez que los abordadores han alcanzado el objetivo, tienen que forzar una esclusa para abrirla. La mayoría de los piratas avisan al blanco antes de perforar el casco, exigiendo a la víctima que abra o que pierda su atmósfera y todos, salvo los más valientes, dejan entrar a los piratas llegados a este punto.

Si la víctima tiene intención de defenderse, la situación se complica. Si los defensores no llevan trajes espaciales, el problema desaparece con solo abrir una brecha en la esclusa, pero nadie es tan estúpido como para resistirse a los abordajes sin ponerse primero los trajes espaciales (o cerrar las compuertas internas, asegurándose de que una brecha en la esclusa principal o en la bodega de carga no extraiga el aire del puente y de los cuartos de la tripulación). Suponiendo que ambos bandos estén preparados para luchar en el vacío, los piratas deben abrirse paso por el interior de la nave y eliminar cualquier resistencia. Las armas preferidas en una acción de abordaje son los sables, las pistolas chatas y otras armas para gravedad cero de corto alcance.

Lo ideal es que la nave pirata se acople al objetivo, para permitir que la carga y otros botines se transfieran rápidamente.

En esta parte del ataque se utilizan chequeos de las siguientes habilidades:

Preparar una carga de brecha: Chequeo de Explosivos Normal (8+) (1D minutos, EDU).
Moverse en gravedad cero: Chequeo de DES Normal (8+) (1D segundos).
Encontrar la bodega de carga: Chequeo de Reconocimiento Normal (8+) (1D minutos, INT).

SAQUEAR EL OBJETIVO

Si el pirata ha asegurado su presa, la tripulación puede empezar a saquear. Los piratas exitosos han refinado esta operación hasta convertirla en un arte, buscando primero los artículos más valiosos y enviando a grupos especializados a obtener objetivos específicos. Es necesario burlar o destruir los sistemas de seguridad, la carga escogida debe transferirse a la nave pirata y se liberan y roban naves pequeñas y otros vehículos. El saqueo es tan peligroso como cualquier otra parte del ataque: si el capitán pirata no es rápido, será capturado por las autoridades y muchos piratas se han quedado abandonados en un carguero averiado cuando su capitán ha decidido huir en lugar de quedarse y pelear. Una tripulación pirata bien entrenada dejará atrás todo lo que no pueda robar con seguridad.

En esta parte del ataque se utilizan chequeos de las siguientes habilidades:

Abrir el pañol de la nave: Chequeo de Electrónica (computadoras) Muy difícil (12+) (1D x 10 segundos, EDU).
Encontrar la carga adecuada: Chequeo de Reconocimiento Normal (8+) (1D minutos, INT).
Mover un contenedor de carga manualmente: Chequeo de FUE muy difícil (12+) (1D minutos).

¡ESCAPAR!

El desafío final para el pirata es escapar sin ser capturado. Una vez que el pirata se ha hecho con su botín, todavía tiene que volver al límite de salto de cien diámetros para escapar. Uno de los errores más frecuentes que cometen los piratas inexpertos es perseguir a su presa penetrando demasiado en la sombra de salto planetaria, de tal forma que después no pueden huir saltando con seguridad (saltar dentro del límite de los cien diámetros impone MD-4 al chequeo).

PECULIARIDADES DE LAS PRESAS

Todas las naves ocultan sorpresas; tira en las tablas Peculiaridades y Complicaciones de la presa para animar cualquier encuentro con una nave mercante.

Peculiariades de la presa

11	**Cobarde**: Se rinde fácilmente. Reduce la MOR inicial en 1D.	41	**Fuertemente armada**: La nave mercante está lista para pelear. Todos los puntos de anclaje están equipados con torretas láseres o lanzamisiles.
12	**Mentirosa**: Finge rendirse para atraer a los piratas, acoplarse y luego pelear a Corta distancia.	42	**Berserker**: Uno de los tripulantes del carguero es un marine entrenado y equipado con traje de combate o espacial de abordaje y un arma pesada.
13	**Contrabandista**: La carga realmente valiosa está escondida en un compartimento secreto.	43	**Autodestrucción**: El capitán prefiere morir antes que perder su nave. A menos que los piratas puedan detenerlo, destruirá su nave antes que perder su carga.
14	**Excéntrico**: El capitán está loco, borracho o es un excéntrico.	44	**Misión de ayuda**: La nave transporta suministros de vital importancia, como medicinas o alimentos, a una colonia en problemas.
15	**Rendirse, jamás**: La tripulación no se rendirá en ninguna circunstancia. Ignora su MOR.	45	**Difícil de matar**: Uno de los tripulantes del mercante se esconde cuando la nave es abordada y se cuela en el buque de los Viajeros para sabotearlo.
16	**Duelo de honor**: El capitán desafía a uno de los piratas a un duelo de estoques con trajes espaciales en el casco exterior de su nave.	46	**Defensor psiónico**: Uno de los tripulantes de la nave mercante es un psiónico.
21	**Noble**: Hay un noble a bordo. Si se pide un rescate, vale mucho más de lo normal.	51	**Carga extraña**: La nave mercante lleva un cargamento inesperado: ¿qué hacen aquí?
22	**Alienígena**: Hay un alienígena exótico como un hiver a bordo.	52	**Carga perecedera**: La carga es valiosa, pero solo si se vende en menos de un mes.
23	**Familia**: La familia del capitán viaja a bordo de la nave.	53	**Carga peligrosa**: La carga del mercante es peligrosa para llevarla a bordo.
24	**Diplomático**: Hay un diplomático imperial o aslan a bordo y lleva un mensaje secreto.	54	**Carga viva**: La carga está viva: animales, insectos o incluso esclavos.
25	**Polizón**: Hay alguien escondido en el contenedor que los piratas acaban de robar.	55	**Carga caliente**: El cargamento era robado… Y su verdadero propietario lo quiere recuperar.
26	**Prisionero**: Hay un criminal, quizás un pirata capturado, en el calabozo de la nave.	56	**Carga alienígena**: El carguero lleva algo de una parte muy lejana del espacio o incluso una reliquia ancestral.
31	**Nave de la peste**: La tripulación está infectada con una enfermedad potencialmente mortal.	61	**Traidor**: Uno de los tripulantes del mercante está dispuesto a traicionar a sus compañeros a cambio de una gran recompensa.
32	**Nave moribunda**: La nave ha sufrido un salto fallido y se está quedando sin comida, oxígeno o combustible.	62	**Infestación**: Hay algo vivo a bordo de la nave.
33	**Nave dañada**: La nave ya ha sufrido 1D impactos críticos, cada uno de gravedad D3.	63	**Nave fantasma**: Esta nave ha estado a la deriva durante siglos. Los Viajeros fueron atacados por armas automáticas.
34	**Mapa del tesoro**: Mientras saquean la nave, los Viajeros encuentran un mapa que señala un alijo de provisiones oculto, un depósito de minerales u otro tesoro valioso.	64	**Objeto curioso**: Hay una reliquia u otro objeto extraño en la cabina del capitán.
35	**Documento importante**: La caja fuerte de la nave contiene las escrituras de una propiedad, una patente de corso, un contrato empresarial o algún otro documento de valor.	65	**Es una trampa**: Este «carguero» es en realidad una nave-Q disfrazada o un cazador de piratas.
36	**Cápsula de mensajes**: La nave lleva un tambor de datos de 5 toneladas que contiene correo. Decodificar estos datos podría proporcionar información útil.	66	**Drinaxiano a bordo**: Uno de los personajes de la página 24 de *El Brazo Troyano* está a bordo… ¿qué hace aquí?

Complicaciones de la presa

11	**Llamaradas solares**: La estrella primaria del sistema escupe enormes llamaradas y altos niveles de radiación. Todas las naves reciben 3D x 100 cSv por hora.	41	**Reacción rápida**: Las fuerzas de seguridad locales responden muy rápidamente. Aplica MD+4 a la tirada de tiempo de respuesta.
12	**Campo de basura espacial**: El encuentro tiene lugar en un campo de basura espacial. Son necesarios chequeos de Pilotar para esquivar los obstáculos flotantes. Por el lado bueno, quizás haya algo que merezca la pena recuperar.	42	**Policías corruptos**: Se puede sobornar a las fuerzas de seguridad para que ignoren el ataque.
13	**Campo de hielo**: El planeta está rodeado por un anillo de partículas de hielo y la presa se refugia en él. Las armas de fuego directo están limitadas a corto alcance.	43	**Asteroide cercano**: Hay un asteroide cerca de la batalla; el carguero puede volar a refugiarse y esconderse detrás de él. El asteroide podría incluso estar habitado.
14	**Interferencias de comunicaciones**: Algo en el sistema bloquea las comunicaciones. La víctima no puede pedir ayuda.	44	**Interferencias en los sensores**: Las condiciones del sistema bloquean los sensores.
15	**Detrás de la luna**: Hay una luna cercana. ¿Qué se esconde ahí? ¿Otro pirata? ¿Un interceptor? ¿Un espía aslan?	45	**Patrulla**: Hay una patrulla imperial o aslan en el sistema, en busca de piratas. Están lejos todavía, por lo que puede que los Viajeros tengan tiempo suficiente para terminar el ataque antes de que lleguen los primeros cazas…
16	**Escolta entrante**: El carguero tiene una escolta, pero aún no han saltado. Llegará en cualquier momento.	46	**Llamada de auxilio**: Los Viajeros detectan una llamada de socorro de una nave siniestrada. ¿Cancelan su ataque?
21	**Pirata rival**: Hay otro pirata que busca la misma presa.	51	**Repostaje**: Hay una nave inesperada repostando en el gigante de gas del sistema (o en otra fuente de hidrógeno, como un lago). ¿Por qué evitan el astropuerto?
22	**Fuga lenta**: El tanque de combustible de los Viajeros tiene una fuga lenta; pierden 1D toneladas de combustible por turno.	52	**Espía en el sistema**: Un espía del sistema se pone en contacto con los Viajeros por radio y les ofrece información útil sobre el tráfico.
23	**Fuera de control**: La presa pierde el control de sus propulsores de actitud y comienza a girar a gran velocidad. Ahora es fácil de atrapar, pero acoplarse será muy difícil.	53	**Chivata**: La nave mercante advierte a todo el mundo que quiera escucharle sobre los piratas y no solo en este sistema, sino en cualquier sistema que visite.
24	**Carga derramada**: En un momento de pánico, el carguero arroja por la borda la mayor parte de su carga, enviando al espacio una nube de contenedores que se va expandiendo.	54	**¡Misil detectado!**: El astropuerto dispara misiles tierra-espacio. El primer misil impactará en 1D+10 turnos…
25	**¡Alerta de colisión!**: Ambas naves están a punto de colisionar con un pequeño asteroide u otro trozo de basura espacial.	55	**Cálculo complicado**: La compleja disposición de las lunas y los planetas en este sistema dificulta los cálculos de salto. Aplica MD-4 a cualquier chequeo de Astronavegación.
26	**Salto fallido**: La primera nave que salte para huir sufre un salto fallido.	56	**¡Frena!**: El carguero no frena al aproximarse al planeta, planea utilizar el aerofrenado para aminorar su velocidad de descenso.
31	**Observador**: Hay otra nave cerca. Se mantiene alejada de la refriega, pero está observando…	61	**La señal negra**: Los piratas detectan la legendaria «señal negra» en la nave; un patrón de radiación grabado en el casco que la señala como enemiga de los piratas de Theev.
32	**Mal salto**: Este fue un mal salto. Los piratas han llegado a una parte muy alejada del tránsito del sistema.	62	**Nave familiar**: Los Viajeros se han encontrado con esta nave mercante antes…
33	**En mal momento**: Otra nave salta en medio de la batalla.	63	**Incursores aslan**: Varios incursores aslan liderados por un ambicioso señor de la guerra ihatei llegan al sistema.
34	**Disidencia en la tripulación**: Uno de los tripulantes de la nave de los Viajeros tiene problemas que repercuten en la batalla. Quizás no está de acuerdo con esta presa en concreto, a lo mejor está borracho o está saboteando deliberadamente el ataque.	64	**Bajo el escudo del Sol Imperial**: Una patrulla imperial salta al sistema; no están cazando piratas, están aquí para imponer la voluntad del Tercer Imperio al gobierno planetario.
35	**Fallo del sistema**: Un sistema clave falla a bordo de la nave pirata. Tira un impacto crítico al azar con una Gravedad de D3.	65	**No esperaba encontrarte aquí**: Un Contacto (o Aliado o Enemigo) de un Viajero está a bordo del carguero.
36	**Cápsulas de escape**: La tripulación del mercante abandona su nave en cápsulas de escape y pequeñas embarcaciones. Podrían llevar algo valioso a bordo de esas cápsulas, pero los piratas solo tienen tiempo de perseguir a una de ellas…	66	**Anomalía**: Los Viajeros se encuentran con algo inusual, como una nave destrozada o una anomalía espacial.

CAZAPIRATAS

Cualquier sistema con suficientes recursos y comercio mantendrá una flota de lanzaderas de defensa del sistema (LDS) y naves de aduanas. Incluso en mundos tecnológicamente primitivos, el gobierno pagará a contratistas privados o solicitará la ayuda del Imperio. Estas LDS patrullan el espacio cercano al mundo principal y cualquier otra localización clave del sistema, como un gigante gaseoso o un cinturón de asteroides. Aunque el cometido principal de una flota de LDS es proteger frente a una invasión, perfeccionan sus habilidades cazando piratas.

Esta caza de piratas también es un deber importante para la Armada Imperial y las armadas de subsector. La Armada Imperial solo se preocupa de cazar piratas cuando está entrenando a tripulantes nuevos o cuando existe un nido de piratas especialmente problemático. Puede que la armada tarde años en molestarse en actuar, pero cuando lo hace utiliza una fuerza abrumadora, desplegando sus naves para asediar y destruir las bases piratas.

Las armadas de subsector son mucho más activas en la caza de piratas, ya que es una de sus principales funciones. Al utilizar naves de guerra más pequeñas y ágiles, las armadas de subsector son ideales para operaciones de patrulla y antipiratería. Normalmente, los piratas actúan atravesando fronteras de subsector para evitar estas flotas: la mano muerta de la burocracia es un arma poderosa en el estratificado Imperio y un duque puede no estar dispuesto a permitir que las naves de su vecino penetren en su espacio.

Cualquiera de estos cazapiratas puede responder a una llamada de auxilio de una nave mercante. Tira en la tabla Respuesta cuando comience el ataque pirata.

Respuesta

2D	Resultado
5-	Sin respuesta. Vuelve a tirar en una hora.
6-7	Una nave parte del astropuerto para investigar.
8-9	Una nave parte del puerto o del límite de salto de cien diámetros, lo que esté más cerca.
10	Una nave en órbita responde; el tiempo de respuesta es de 1D+1 horas.
11	Una nave en órbita responde; el tiempo de respuesta es de 1D horas.
12	Una nave en órbita responde; el tiempo de respuesta es de 1D10 x 10 minutos.
13+	Una nave en órbita responde, el tiempo de respuesta es de 1D x 5 minutos.

Aplica los modificadores siguientes:

Sistema apartado: MD-1
Mundo peligroso: MD-1
Sistema de mucho tráfico: MD+1
Mundo seguro: MD+1
Capital o sistema clave: MD+2
Base naval: MD+2

NAVES ADUANERAS

Las naves aduaneras son naves pequeñas y rápidas, ligeramente armadas, diseñadas para interceptar a contrabandistas y patrullar las rutas espaciales. Una nave de aduanas no está diseñada para enfrentarse a disparos contra otra nave, aunque muchas podrían causar grandes daños a una nave pirata pequeña. Normalmente las naves aduaneras son las primeras en responder a un ataque pirata, aunque pedirán el apoyo de las LDS si es necesario.

LANZADERA DE DEFENSA DEL SISTEMA

El tamaño de las lanzaderas de defensa del sistema es muy variado. Las LDS más grandes son asteroides huecos más grandes que cualquier nave capital, supermonitores diseñados para luchar contra las flotas invasoras que podrían aplastar a todos los piratas del subsector con un solo ataque, aunque las LDS que suelen encontrarse los piratas son escoltas mucho más pequeñas. Las LDS son extremadamente peligrosas, ya que son más rápidas y están mejor armadas que cualquier nave pirata. Sin embargo, no tienen capacidad de salto y su tripulación puede no ser tan hábil como una banda de piratas curtidos, por lo que un pirata inteligente puede evitarlas o escapar de ellas.

NAVE-Q

Las naves-Q son naves mercantes con armas ocultas que se utilizan como cebo para los piratas y los incursores comerciales. La mayoría de armadas de subsector tienen unas pocas naves-Q antiguas almacenadas y las sacan cuando la actividad de los piratas se convierte en un problema. La nave-Q salta «convenientemente» a un sistema peligroso y se convierte en un blanco tentador para los piratas, pero cuando comienza el ataque la nave-Q responde revelando sus armas y lanzando sus cazas.

Algunos mundos utilizan una variante del concepto nave-Q, enviando mercantes cuya carga tiene trampas explosivas que se activan al ser robadas. Aunque las cargas explosivas de alta eficacia son lo más común, otras naves-Q transportan marines con armadura ocultos, toxinas o incluso minas nucleares.

NAVES DE LA ARMADA

Las naves militares pequeñas, como la escolta cercana de la clase *Gacela*, son ideales para la caza de piratas. Estas naves pueden superar en armamento a la mayoría de las naves piratas y, a diferencia de una LDS, cuentan con tripulaciones cualificadas y pueden perseguir a los corsarios de un sistema a otro. También pueden transportar cazas de gran aceleración que pueden perseguir a las naves piratas de la misma forma que los piratas persiguen a su presa.

Las naves militares pequeñas son la perdición de la piratería. La única posibilidad para el pirata es huir a un subsector menos patrullado y empezar de nuevo. En realidad, destruir una nave de la armada es el peor curso de acción posible, ya que garantiza que el pirata será cazado y exterminado por la armada. Al menos rendirse significa que el pirata podría sobrevivir.

NAVES CAPITALES

Las inmensas naves de guerra capitales son demasiado grandes y caras para «malgastarse» cazando piratas. No obstante, los piratas se encuentran a veces con naves capitales. Existen dos escenarios probables: o bien la armada ha detectado una base pirata y quiere reducirla a polvo flotante en el espacio, o bien algún noble o corporación influyente ha montado un escándalo y la armada quiere demostrar que se toma muy en serio el problema de los piratas. En ambos casos se matan moscas a cañonazos.

CAZARRECOMPENSAS

Si todo lo anteriormente mencionado es incapaz de encargarse de un corsario especialmente problemático, siempre queda el tradicional sistema de las recompensas. Poner precio a la cabeza (o al casco) de un pirata significa que todos los aventureros y cazarrecompensas del subsector lo estarán buscando, aunque, a menudo, es otro pirata quien acaba reclamando la recompensa.

BOTÍN PIRATA

Una vez abordado el objetivo, puede comenzar el saqueo. Cada tipo de botín tarda un tiempo determinado en ser transportado a la nave pirata, por lo que los piratas deben escoger cuidadosamente qué se van a llevar. Los tiempos que aparecen en la tabla Tiempo de saqueo asumen que solo se dedica un pirata a la tarea. Si se asignan más tripulantes, el tiempo se reducirá, pero nunca por debajo del tiempo mínimo indicado.

Tiempo de saqueo

Artículo	Valor	Tiempo medio requerido	Habilidades necesarias
Suministros	-	1D x 10 minutos	Ninguna
Carga	Varía (aprox. 50.000 Cr/t)		
A mano		1D minutos por tonelada	Atletismo (destreza)
Con robots		D3 minutos por tonelada	Ninguna
Con brazo de agarre		1 minuto por tonelada	Electrónica (operaciones a distancia)
Tesoro			
Caja fuerte de la nave	20.000 Cr/100 toneladas	1D Horas	Reconocimiento
Tesoro personal	10.000 Cr por pasajero de primera clase 5.000 Cr por pasajero medio 1.000 Cr por pasajero bajo	1D minutos por pasajero	Ninguna
Equipo	1.000 Cr por tripulante	1D minutos por tripulante	Ninguna
Prisioneros	Varía (si se pide rescate)	1D minutos por pasajero	Combate CaC
Vehículos	Varía (según el tipo)	1D x 10 minutos por vehículo	Electrónica (computadoras), Pilotar
Cualquier cosa no atornillada al suelo	50.000 Cr/100 toneladas	1D horas por 100 toneladas	Atletismo (destreza), Mecánica
Nave capturada	Varía	Varía	Varía

SUMINISTROS

Se trata de piezas de repuesto, componentes de la nave, productos electrónicos, alimentos, oxígeno y otros artículos de utilidad inmediata. Los piratas tienen que pasar meses sin atracar en un astropuerto totalmente equipado, por lo que no pueden reabastecer y mantener sus naves de la forma habitual. El robo de los suministros permite a un pirata seguir volando sin reabastecerse. Saquear suministros de esta manera lleva 1D x 10 minutos.

CARGA

La carga de la nave mercante puede ser el premio más interesante a bordo, pero manejar un gran número de contenedores de carga de forma precipitada puede ser difícil.

Como media, un carguero tendrá 1D x 10 + 40% de su bahía de carga llena. La mitad de la carga será de un solo tipo, elegida entre las cargas disponibles en el mundo que el carguero acaba de abandonar, entre las que se venden bien en el mundo de destino, entre la lista de mercancías que se intercambian habitualmente entre el Imperio y el Hierato (como se muestra en la tabla Imperio/Hierato), o eligiendo uno de los seis tipos de carga básicos. El resto de la carga debe ser determinada al azar (usando la tabla Bienes comerciales de las pág. 212-213 del *Manual básico de Traveller*) en bloques más pequeños de 20 toneladas cada uno.

La cantidad de contenedores de carga que pueden trasladarse a la vez dependerá del tamaño de las puertas de la bodega de carga, que varía de nave en nave, pero asume que la puerta tiene, como mínimo, el ancho de un contenedor por cada cincuenta toneladas de carga (como regla general).

Si el pirata carece de equipo de manipulación de carga, los contenedores tendrán que moverse de uno en uno.

La carga necesitará un perista en función de cuán reconocible sea: cincuenta toneladas de madera o de mineral pueden venderse en cualquier parte mientras que cincuenta toneladas de robots NT15 nuevecitos repletos de números y códigos de serie necesitarán ser vendidos a través de un perista.

2D	Imperio → Hierato	Hierato → Imperio
2	Armas avanzadas	Radioactivos
3	Animales vivos	Mineral poco común
4	Bienes de lujo	Bienes de lujo
5	Consumibles de lujo	Consumibles de lujo
6	Especias	Textiles
7	Productos manufacturados básicos	Materias primas básicas
8	Bioquímicos	Polímeros
9	Medicamentos	Cristales y gemas
10	Productos manufacturados avanzados	Materias primas poco comunes
11	Piezas de máquinas avanzadas	Metales preciosos
12	Lujos ilegales	Armas ilegales

TESORO

Esto incluye efectivo, piedras y metales preciosos, bienes comerciales de alto valor, *software*, equipo exótico o alienígena y otros objetos pequeños y valiosos. Normalmente, este tesoro se guarda en una caja fuerte oculta a bordo y encontrar este escondite requiere un chequeo de Reconocimiento Difícil (10+) (1D horas, INT) por cada cien toneladas de la nave. El valor del tesoro es generalmente igual a 20.000 Cr por cada 100 toneladas de nave.

Los pasajeros a bordo de la nave también pueden tener tesoro. Como media, asume 10.000 Cr para los pasajeros de primera clase, 5.000 Cr para los pasajeros medios y 1.000 Cr para los pasajeros bajos. El tesoro es en metálico o en artículos fácilmente vendibles y no necesita perista. Saquear este tesoro lleva 1D minutos por pasajero, a menos que el tesoro esté escondido en la caja fuerte de la nave.

EQUIPO

El equipo incluye artículos como armaduras, armas, ordenadores y otros equipos personales que pueden venderse. Asume un valor de 1.000 Cr por tripulante. Este equipo debe venderse mediante perista, por lo que el pirata probablemente solo obtenga una parte del valor «real». El saqueo del equipo lleva 1D minutos por miembro de la tripulación.

VEHÍCULOS

Los vehículos de las naves, como las lanzaderas auxiliares o los transbordadores, son muy valiosos para los piratas. Un transbordador de 20 toneladas vale 5 MCr, lo que equivale a una carga de 250.000 Cr/tonelada. Aunque para vender estos vehículos se necesita un perista, siguen siendo el botín preferido si es posible robarlos.

Si la bodega de carga de la nave pirata puede dar cabida al vehículo robado, los piratas solo necesitan volar con él hasta su nave. Si los piratas no tienen dónde estibar el vehículo, pueden tratar de acoplarlo a una esclusa externa, aunque esto tiene sus riesgos, ya que cualquier objeto grande unido al casco puede causar problemas a la hora de saltar (aplica MD-2 al chequeo de salto por cada 10 toneladas de vehículo robado si no hay un anclaje adecuado disponible).

Anular los sistemas de seguridad de un vehículo requiere un chequeo de Electrónica (computadoras) Difícil (10+) (1D x 10 minutos, INT). Volar con él hasta la nave requiere un chequeo de Pilotar Normal (8+) (1D minutos, DES).

PRISIONEROS

Algunos piratas toman prisioneros para un pedir un rescate. Los secuestros son un proceso difícil y deberían tratarse como una aventura en sí mismos. Normalmente, los prisioneros se colocan en una litera fría para «almacenarlos». Obligar a un prisionero involuntario a subir a una nave pirata requiere un chequeo de Combate CaC y tarda 1D minutos (o, mejor aún, usar un aturdidor).

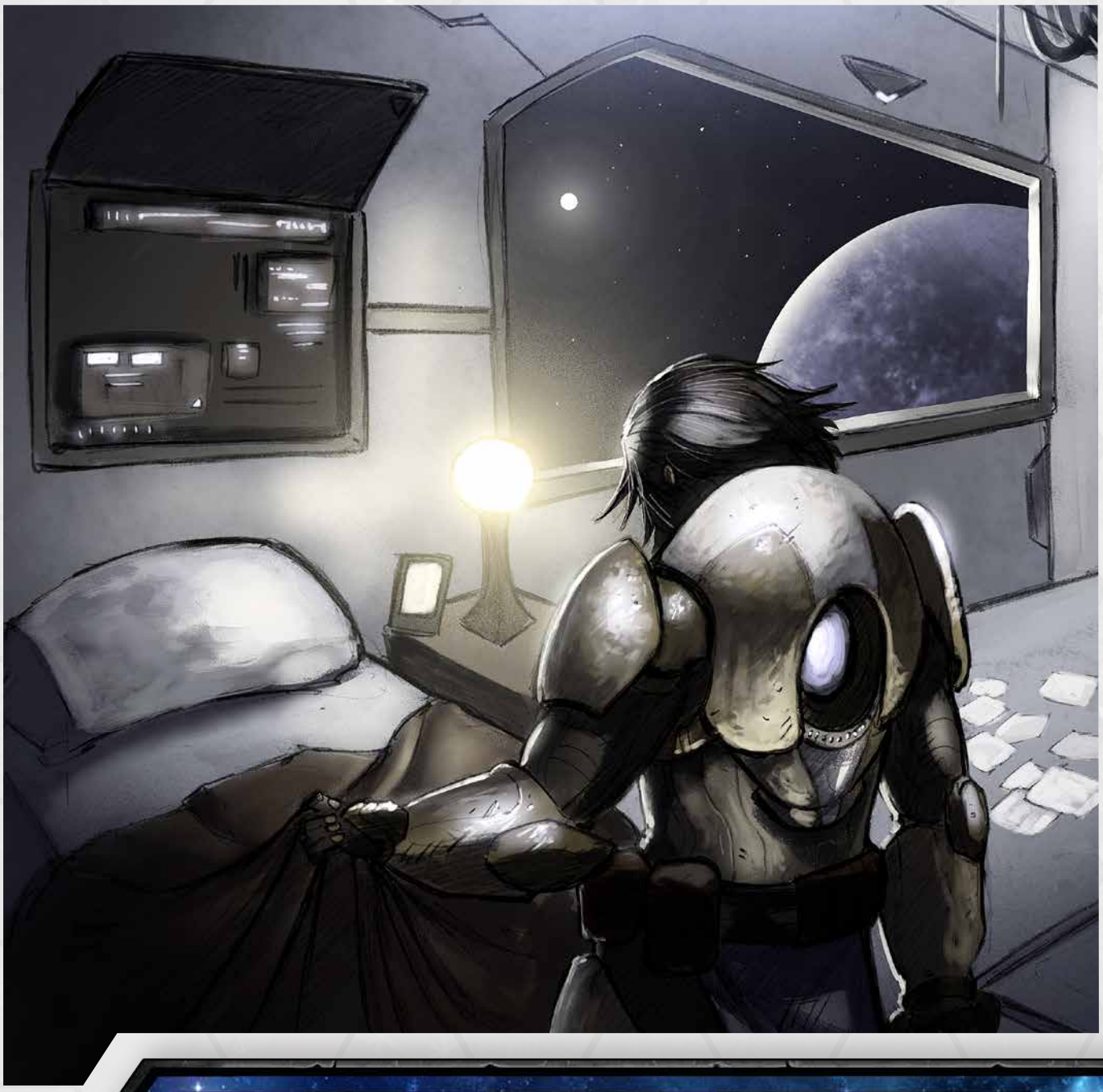
CUALQUIER COSA NO ATORNILLADA AL SUELO

Es posible, aunque muy costoso en tiempo, despojar a una nave capturada de cualquier cosa de valor, desde el cableado de la computadora y el combustible hidrógeno hasta los componentes del motor de salto y las baldosas del suelo. Retirar completamente todos los elementos fácilmente transportables de una nave lleva 1D x 10 horas por cada 100 toneladas de nave. Cada cien toneladas de nave desguazada producen 10 toneladas de piezas de recambio por valor de 5.000 Cr cada una (o 50.000 Cr/100 toneladas).

NAVE CAPTURADA

Para escapar con una nave capturada, los piratas deben tener suficientes hombres para volar ambas naves. Otra opción es que un pirata decidido y carismático pueda convencer a parte de la tripulación de la nave mercante de que cambie de bando y se convierte en pirata.

Vender una nave robada es casi completamente imposible. No solo es una propiedad «caliente» gracias a las balizas IFF y a los números de serie grabados en la estructura molecular del casco, sino que pocos brókeres tienen efectivo suficiente para comprar una nave. Algunos piratas que roban una nave se la quedan y la utilizan como almacén de carga o incluso como mercante legítimo; otros la añaden a su flota pirata. Otra opción es donar la nave robada a un sistema amigo para ganarse el favor del gobierno local.



C A P Í T U L O - C U A T R O

LOS PIRATAS DE DRINAX: HONOR ENTRE LADRONES

—Aquí el carguero independiente Beowulf, en llamada de auxilio a cualquiera que pueda oírnos… Mayday, mayday, estamos siendo atacados.

Los asaltantes no se molestaron en detenerse a saquear el carguero independiente. Tenían en mente una presa mayor. Tres naves pasaron rápidamente por delante del Beowulf, girando mientras lo hacían. Sus placas gravitacionales funcionaron a plena potencia, frenando su rápido acercamiento hacia el planeta que tenían delante. Cuando los fantasmales zarcillos de la atmósfera exterior comenzaron a calentar sus cascos, dos de las naves volvieron a girar para sumergirse en el pozo de gravedad del planeta. La tercera nave aerofrenó y se situó en una órbita de vigilancia, con las armas montadas en sus torretas preparadas para defender a sus compinches mientras aterrizaban para saquear el planeta.

—Mayday… el casco está perdiendo presión rápidamente… llamando cualquiera que pueda oírnos… por favor, ayuda.

No hubo respuesta. Las bandas de radio estaban vacías, excepto por los chillidos codificados de los piratas y el interminable silbido del vacío.

Y pronto, solo quedó el vacío.

Esta aventura tiene lugar en los subsectores Tlaiowaha y Sindal del Brazo Troyano. Es el año 1105. La aventura supone que se parte de Drinax, aunque los Viajeros pueden empezar en cualquier sistema donde puedan enterarse de los rumores.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Dos mundos cercanos a Drinax, Torpol y Clarke, han sufrido incursiones recientemente. Aunque estos planetas están acostumbrados a ver actos de piratería al estar en la ruta comercial floriana, estos ataques no fueron piratas que atacaban las líneas de transporte, sino que fueron incursiones contra los propios planetas. Los gobiernos de ambos mundos están furiosos y ofrecen recompensas por cualquier información que conduzca a la captura de estos incursores.

Tanto Torpol como Clarke fueron una vez parte del Reino de Drinax y Rao, la hija del rey Oleb, cree que si unos héroes drinaxianos llevaran a esos incursores ante la justicia, ambos mundos serían más proclives a una alianza con sus antiguos gobernantes. Los agentes de Drinax contactan con los Viajeros y los envían a visitar Torpol y Clarke, donde descubren que algunas de las naves implicadas en el ataque solo eran capaces de salto-2, lo que limita a solo un puñado el número de sistemas que podrían haber alcanzado. Los Viajeros averiguan rápidamente que los asaltantes huyeron a Borite.

Al registrar el sistema, los Viajeros descubren que uno de los incursores fue abandonado por sus antiguos camaradas y exiliado a una estación espacial apenas habitable. Tras rescatar al incursor, un vargr llamado Krrsh, este revela quiénes eran los asaltantes y guía a los Viajeros hasta el mundo pirata de Theev. Los incursores estaban bajo el mando de un advenedizo llamado Ferrik Redthane, que está tratando de forjar una alianza con una de las bandas piratas de Theev.

Una vez en Theev, los Viajeros deberán negociar una tregua o una alianza con las bandas si quieren capturar a Ferrik. Miria Silverhand, una mujer que es la mano derecha de Ferrik, está negociando en su nombre en Theev. Los Viajeros deberán utilizarla para crear una situación en la que puedan emboscar la nave de Ferrik y capturarlo, vivo o muerto.

1. EL TOQUE DEL REY

La princesa Rao contactará con los Viajeros, en persona si están en Drinax o mediante un mensaje holográfico entregado por Sal Dancet que rastrea a los Viajeros donde quiera que estén. El mensaje holográfico será conciso y directo, pero si la princesa habla con los Viajeros directamente, su conversación tendrá un tono más conspiratorio y presentará el plan como una inteligente estratagema para manipular la política del subsector en lugar como una orden del rey.

Rao explica que dos mundos cercanos, Torpol y Clarke, fueron atacados por el mismo grupo de incursores. Aterrizaron primero en Clarke y luego se dirigieron a Torpol para después huir saltando y no volver a ser vistos. Ambos gobiernos quieren castigar a los asaltantes y han puesto precio a sus cabezas.

La disposición de los príncipes mercantes prebostes de Torpol hacia Drinax es relativamente amistosa; sin embargo, los psicopompos del aislado Clarke son mucho menos confiados, a pesar de que últimamente han hecho movimientos para acercarse a la corte del rey Oleb. Rao cree que si los Viajeros capturan a los piratas y los entregan en nombre del rey Oleb, inclinarían la balanza hacia Drinax, por lo que les conmina a dirigirse hacia Clarke y Torpol lo más rápidamente posible.

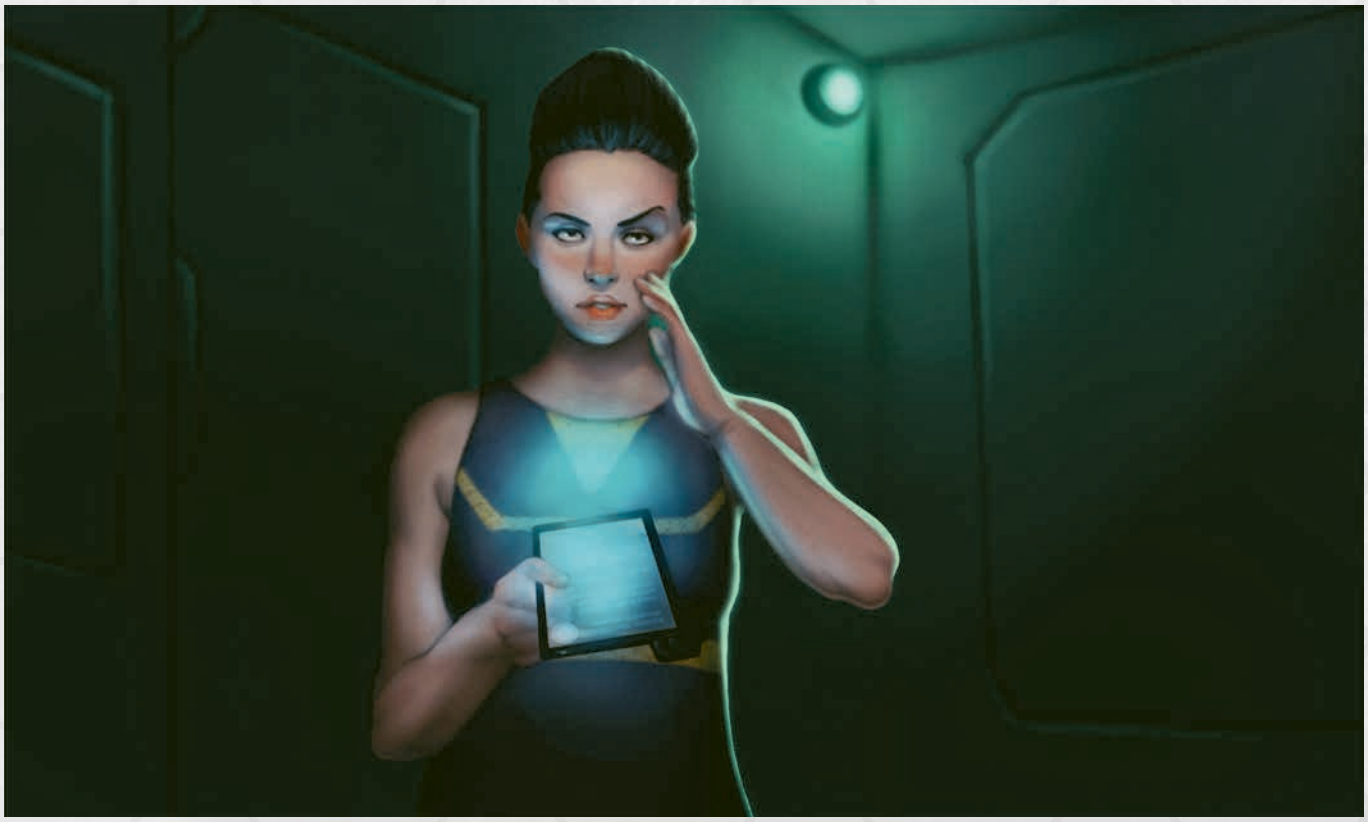
RUMORES Y SECRETOS

Los Viajeros pueden descubrir varios rumores posiblemente relevantes si hablan con contactos o aliados, se mueven por los bares de los astropuertos haciendo chequeos de Socializar o Callejear o simplemente mediante su propia experiencia.

- Prácticamente todos los piratas de esta región del espacio tienen su base en el «mundo pirata» de Theev o lo visitan regularmente.
- Sin embargo, llegar a Theev es complicado, ya que todos los que aterrizan allí sin el permiso de los señores de Arenasnegras suelen acabar muertos. Para poder visitar Theev con seguridad es necesario tener un código pirata y ninguno de los Viajeros tienen un código así.
- Asaltar un planeta con una fuerza tan pequeña es inusual para los piratas por lo que, o bien buscaban algo en particular, o bien intentaban labrarse una reputación.

LAS RECOMPENSAS

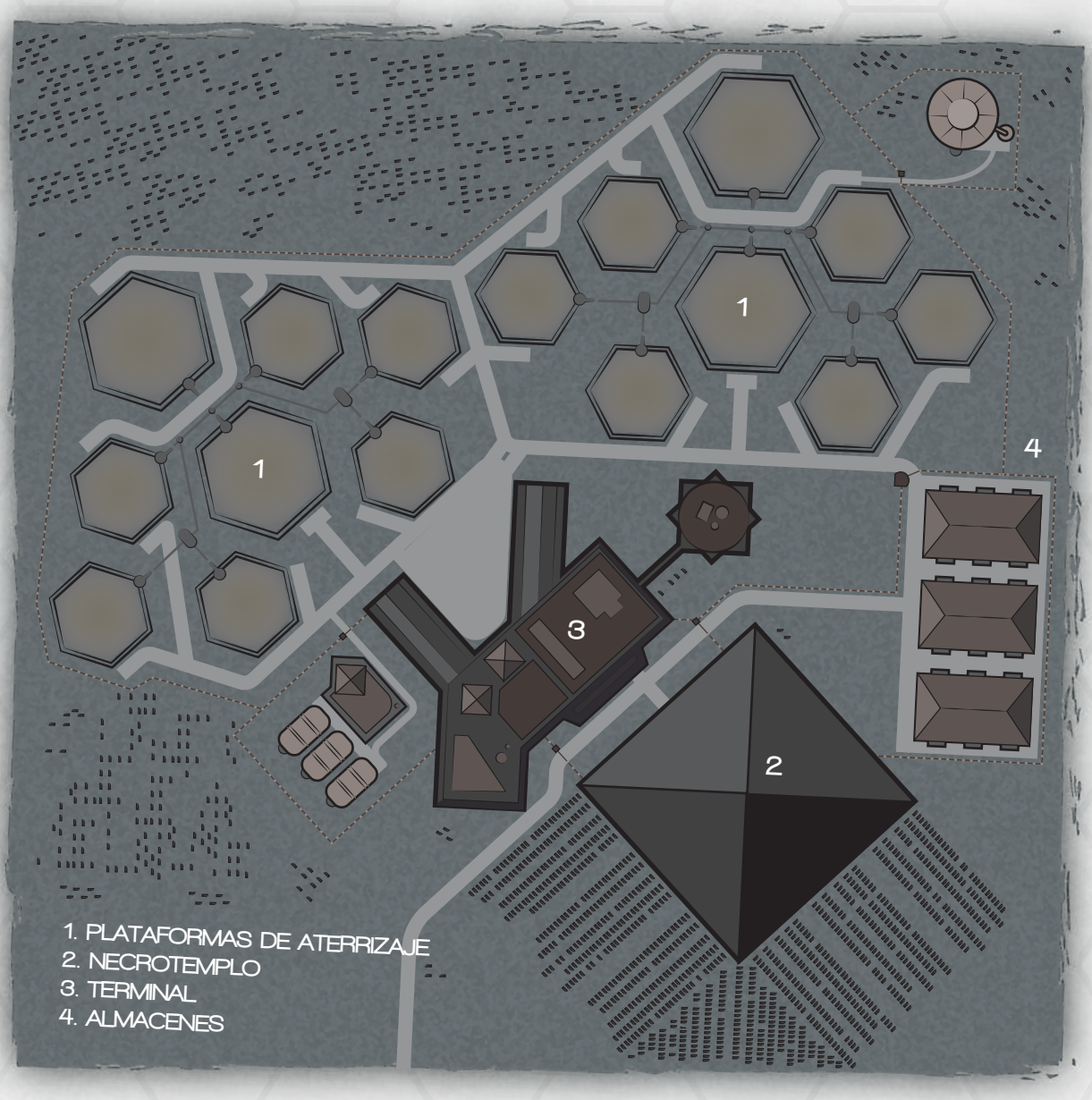
Las noticias de las recompensas que ambos planetas ofrecen por los piratas están llegando lentamente a partes más alejadas del Brazo. Dado que no existe una red de naves-X fuera de los sectores imperiales, las noticias viajan tan rápido como las naves que las llevan. Clarke ofrece una recompensa de 0,5 MCr, mientras que Torpol ofrece 2 MCr, en ambos casos vivos o muertos, aunque deben proporcionarse pruebas de que son realmente los incursores que atacaron ambos mundos.



2. LOS PSICOPOMPOS DE CLARKE

Clarke (consulta *El Brazo Troyano*, pág. 180) no es un mundo acogedor. Los Viajeros se acercan al astropuerto atravesando una tormenta gris y sobrevolando un cementerio con más de un millón de tumbas antes de llegar a la plataforma de aterrizaje. El poder político de este aciago mundo está en manos de los psicopompos, los sacerdotes adoradores de la muerte. También controlan el astropuerto, aunque es un territorio neutral. Es un astropuerto relativamente bullicioso, pero pocas naves pasan mucho tiempo en él. La mayoría aterrizan, repostan y se marchan de nuevo sin hacer ningún negocio. Aunque Clarke es una parada de la ruta comercial floriana, no es una parada popular y la mayoría de las naves se marchan hacia Torpol o hacia los mundos del Cinturón de Polvo (Oghma, Marduk, etc.) tan pronto como pueden, antes de que el ambiente mortuorio de Clarke cale en sus almas.

Si los Viajeros preguntan por los recientes ataques, les dirigen al necrotemplo que hay en lo alto del astropuerto. El necrotemplo es una pirámide negra construida con miles de losas monolíticas negras. Cuando las examinan de cerca, los Viajeros se dan cuenta de que esas losas negras son, en realidad, tumbas de carbonita y que en cada una de ellas hay un cadáver cuyos rasgos resaltan, como un bajorrelieve, en una de las caras del monolito. Los Viajeros están rodeados de muertos.



ASTROPUERTO DE CLARKE

EL GUARDIÁN MALOS

El administrador del astropuerto es también un sacerdote del culto a la muerte y atiende sus obligaciones comerciales con el mismo celo que las religiosas. Malos viste una túnica negra y, a su espalda, lleva un tanque de congelación ceremonial que contiene el aerosol de espuma de carbonita utilizada para preservar a los muertos. Nunca deja esta mochila, ya que la primera y principal obligación de un psicopompo es salvar a aquellos que, de otra manera, «sufrirían la verdadera muerte». Malos es alegre y simpático para ser un psicopompo, aunque esto solo significa que es ligeramente menos sombrío y adusto si lo comparas con otro sacerdote.

Malos, al igual que el resto de habitantes de Clarke, considera a los extraplanetarios «efímeros», aquellos que morirán una vez y serán olvidados en lugar de recibir la bendición de la preservación mediante espuma de carbonita. Por ello, trata de terminar las conversaciones con efímeros lo antes posible. Al fin y al cabo, ¿para qué molestarse en perder el tiempo con aquellos que han aceptado su naturaleza temporal y desaparecerán en un abrir y cerrar de ojos?

Si se le pregunta por los asaltantes, Malos se enfada visiblemente. Los asaltantes *mataron* a muchas personas antes de que pudieran ser preservadas y el homicidio deliberado es el pecado más grave en la fe de los psicopompos. Los asesinados por los asaltantes no resucitarán en el Día de la Curación. Muestra a los Viajeros la ubicación del ataque utilizando su terminal de ordenador.

EL GUARDIÁN MALOS

EDAD			PERIODOS	
42			6	
FUE	5	**INT**	9	**HABILIDADES**
DES	6	**EDU**	8	Administración 3, Arte (intérprete) 2, Ciencia (teología) 3, Diplomacia 2, Electrónica (ordenadores) 1, Electrónica (comunicaciones) 1, Medicina 2, Persuadir 1
RES	8	**SOC**	8	

Interpretar a Malos:

- Haz muchas bromas morbosas. Habla de las recompensas que obtendrán los Viajeros si sobreviven, de cómo la muerte llega a todos, de lo efímera que es la vida.
- Sonríe con la cara más triste que puedas.
- Junta las manos e inclina la cabeza como un monje.

LA CANTERA DE RELIQUIAS

Los incursores atacaron una cantera de reliquias, una excavación arqueológica en los límites de las ruinas de la ciudad de Hiewad donde los exploradores buscan objetos de alta tecnología y materiales que sobreviviesen al bombardeo. Al ver a los exploradores, los Viajeros se acordarán de los vespéxeres de Drinax, que practican una forma de carroñeo similar.

Las huellas del ataque son evidentes: marcas de impactos de armas de fuego por todo el suelo, huellas en el barro donde aterrizaron las naves y los restos del almacén que guardaba las reliquias de la ciudad en ruinas. El almacén fue destruido con un láser de pulso montado en una nave.

Un chequeo de Investigación Normal (8+) (1D horas, INT) permite a los Viajeros reconstruir lo que ocurrió aquí. Sus hallazgos dependen del Efecto del chequeo. Además, los Viajeros puede utilizar Electrónica (sensores) o Reconocimiento como parte de una cadena de tareas para mejorar sus posibilidades.

No hay más pistas disponibles en este sistema de mala muerte. El rastro continúa en Torpol.

Efecto	Descubrimiento
0	Dos naves piratas aterrizaron aquí y atacaron, matando a todos los presentes, reventando la puerta del almacén y saqueando el lugar. Según el registro del almacén, robaron principalmente piezas de ordenador recuperadas que podrían ser reaprovechadas por una cultura de NT14. Cualquier Viajero con Bróker 2+ o una habilidad de Profesión adecuada sabe que la Liga floriana compra este tipo de material para reciclarlo.
1-2	Las naves piratas eran una exploradora tipo-S y un carguero lejano, ambos reequipados con armas adicionales. No son exactamente una fuerza aterradora, por lo que si son las mismas naves que atacaron Torpol, debe de haber una tercera nave con mucha más potencia de fuego.
3-4	Los psicopompos de Clarke ya han visitado el lugar del ataque y hay media docena de monolitos de espuma de carbonita preservando a los muertos que podrían ser salvados. Al examinarlos, los Viajeros se dan cuenta de que una de las víctimas podría ser revivida con equipos médicos de alta tecnología. Para ello se necesita un chequeo de Medicina Muy difícil (12+) (1D x 10 minutos, INT). Si tiene éxito, la víctima les dice a los Viajeros que los piratas estaban liderados por un hombre joven que vestía algo parecido a un uniforme de la Armada Imperial. También mencionará que la exploradora cargó sus bodegas primero y abandonó el planeta varias horas antes que el carguero. Si los Viajeros no logran revivir a la mujer, los psicopompos estarán furiosos ya que, a sus ojos, han interferido con el monolito sagrado. Los Viajeros ya no son bienvenidos fuera del astropuerto de Clarke.
5+	Los viajeros descubren que el sistema de radio de los exploradores ha grabado varios mensajes emitidos por los piratas. Los mensajes están cifrados y se necesita un chequeo de Electrónica (comunicaciones) Difícil (10+) (1D minutos, INT) para descifrarlos. Si se descifran, revelan que el líder pirata se llamaba Ferrik; también había una mujer llamada Miria al mando de una nave que permanecía en órbita y un tercer capitán llamado Krrsh.

3. LOS PREBOSTES DE TORPOL

Torpol posee tanto puerto orbital como puerto planetario, aunque el puerto orbital se usa exclusivamente para repostar, por lo que los Viajeros se dirigirán al puerto polar del sur donde los recibe el preboste marcial Haddo Falx. Las secciones públicas del puerto polar resaltan la cuidadosamente mantenida reputación de Torpol como un paraíso acuático que es a la vez un lugar seguro para repostar y un planeta de fiesta salvaje. Los hologramas de playas tropicales y mares iluminados por el sol no dejan ver las ventiscas polares del exterior. Los Viajeros son escoltados por los pasillos grises del astropuerto privado para reunirse con el preboste Falx, que les informa de lo sucedido.

EL ATAQUE

La falta de tierra firme en Torpol significa que muchas de sus instalaciones industriales están en órbita y el objetivo del ataque ha sido, precisamente, una de estas fábricas orbitales: una refinería química automatizada. Las cámaras de la fábrica transmitieron imágenes del ataque justo antes de ser destruidas. En ellas se ve cómo dos naves se aproximan desde el muelle de reabastecimiento orbital. Una andana de mortíferos y precisos rayos láser secciona el módulo de carga de la refinería y una de las naves se adelanta para recogerlo mientras la otra proporciona cobertura y después se marcha. Una de las naves era un carguero lejano y la otra un carguero chatarrero clase *Buitre*.

Falx confirma que ambas naves repostaron en el muelle orbital, utilizando medios electrónicos y nombres falsos (*Argo 1* y *Argo 2*). Solo cargaron combustible y se marcharon, las tripulaciones nunca abandonaron las naves.

PREBOSTE FALX

El administrador del astropuerto es uno de los prebostes, una orden de administradores y facilitadores que dirigen la sociedad en Torpol. Falx viste una túnica naranja brillante y lleva un pequeño fez dorado con una maqueta a escala del astropuerto en la parte superior. Es joven, ambicioso y aspira a ser Gran Preboste en menos de diez años.

INVESTIGACIÓN

Para conseguir más información sobre sus objetivos, los Viajeros pueden ampliar las imágenes de vídeo con un chequeo de Electrónica (sensores) Difícil (10+) (1D minutos, INT). El carguero lejano de 200 toneladas tiene dos torretas dobles, ambas equipadas con láseres de pulsos. El carguero chatarrero tiene dos torretas simples y dos torretas dobles y está armado con dos láseres de pulsos, dos proyectores de arena y dos lanzamisiles. Aunque el carguero chatarrero acaba de ser repintado, los Viajeros podrán utilizar el análisis computarizado para distinguir un logo y un registro debajo de la pintura: ¡el carguero chatarrero tiene el sol imperial y la nave, el emblema de la Armada Imperial! En realidad, es la nave de la Armada Imperial *Mercifuge*.

Los Viajeros pueden conseguir más información consultando los registros electrónicos con un chequeo de Administración o Electrónica (computadoras) o preguntando en el bar del astropuerto utilizando Socializar. Según los boletines oficiales, el *Mercifuge* formaba parte de la flotilla que desertó del Imperio hace unos treinta años bajo el mando del renegado llamado «almirante» Darokyn y figura como nave robada. De acuerdo con el saber popular pirata, la base de Darokyn se encuentra en el misterioso mundo de Theev, en el subsector Sindal. Los viajeros con experiencia naval o con los Contactos apropiados habrán oído hablar de Darokyn (haz que lean la sección «Datos de la biblioteca» en *El Brazo Troyano*).

Si acceden a los registros de comunicaciones con un chequeo de Electrónica (comunicaciones) Muy Difícil (12+) (1D x 10 minutos, INT) descubrirán que el supuesto *Argo 1*, el carguero lejano, realizó una única transmisión de radio mientras estuvo atracado en la estación de reabastecimiento. Emitió un saludo cifrado a otra nave, una exploradora reacondicionada que estaba en el puerto planetario de Torpol. Si los Viajeros siguen esta pista, se enteran del incidente del *Sarcomond*. Por otro lado, si ya habían descubierto en Clarke que había una tercera nave pirata implicada, investigar dicha nave con un chequeo de Investigar Normal (8+) (1D x 10 minutos, SOC) les conducirá al *Sarcomond*.

La nave exploradora, la *Compañía de la Miseria,* aterrizó en Torpol un día antes de la llegada de los dos *Argos*. Allí, el capitán de la nave exploradora, un vargr llamado Krrsh, vendió a otro comerciante llamado Holmer material informático recuperado. Los Viajeros no tendrán problemas para determinar que esas piezas informáticas provienen del material robado en Clarke. Tras esto, la *Compañía de la Miseria* repostó, partió y, cerca del límite de salto, se vio envuelta en un incidente con otra nave, el *Sarcomond*, pero solo los tripulantes del *Sarcomond* saben exactamente qué pasó.

PREBOSTE FALX

EDAD			PERIODOS	
34			4	
FUE	6	INT	10	HABILIDADES
DES	4	EDU	11	Administración 2, Callejear 2, Diplomacia 2, Electrónica (computadoras) 3, Electrónica (comunicaciones) 2, Persuasión 3, Socializar 2
RES	6	SOC	9	

Interpretar a Falx:

- Todo el mundo es tu amigo. Sé amable y abierto. Haz que te cojan aprecio.
- Encontrar a estos piratas dispararía tu carrera. Fomenta la investigación y presiona a los Viajeros para que tengan éxito.
- Ten siempre una bebida en la mano y asegúrate de que los Viajeros también tengan bebidas.

DANEL VLAW

EDAD			PERIODOS	
50			8	
FUE	6	INT	6	HABILIDADES
DES	6	EDU	7	Administración 1, Artillería (torreta) 2, Astronavegación 3, Bróker 2, Combate CaC (desarmado) 1, Electrónica (comunicaciones) 2, Electrónica (ordenadores) 1, Ingeniería (energía) 1, Ingeniería (motor-S) 2, Mecánica 4, Pilotar (astronave) 3, Socializar 1, Supervivencia 2, Trajes 2
RES	7	SOC	5	
ARMADURA			Traje espacial (+8)	
ARMAS			Pistola automática (3D-3)	

Interpretar a Vlaw:

- No confíes en nadie. Todo el universo quiere joderte.
- Habla con voz grave y gutural.
- Enfatiza todo lo que dices con gestos. Haz que todo sea físico.

EL INCIDENTE DEL *SARCOMOND*

El *Sarcomond* es un carguero lejano de 200 toneladas capitaneado por un asimita llamado Danel Vlaw. Es un viejo y maltrecho carguero, construido en el apogeo del Reino de Drinax, pero todavía capaz de volar. Ahora está atracado en el puerto planetario de Torpol, donde está siendo reparado de los daños sufridos cuando fue atacado por una nave exploradora. Los Viajeros podrán localizar al capitán Vlaw fácilmente en el bar del puerto planetario, pero hacerle hablar les costará un poco más. Vlaw huyó de Asim cuando fue conquistada por los drinaxianos hace veinte años y desprecia a los nobles del Palacio Flotante. Conseguir que hable requiere un chequeo de Persuasión, Socializar o Subterfugio Rutinario (6+) si no sabe que son de Drinax o Muy Difícil (12+) si cree que trabajan para los conquistadores.

Al principio, Vlaw no está dispuesto a hablar de lo que ocurrió entre su nave y la *Compañía de la Miseria;* es un comerciante curtido e independiente que ha tenido su propia cuota de tratos turbios y piratería oportunista. Si los Viajeros se ganan su confianza o revelan que la nave exploradora estuvo involucrada en una incursión asesina contra Clarke, entonces les da cuenta de lo sucedido. Cuando el *Sarcomond* se aproximaba a Torpol, una nave exploradora se acercó a él en un curso sospechosamente cercano. Cuando estuvo a su alcance, giró, igualó la velocidad del *Sarcomond* y exigió que el carguero lejano entregase su mercancía.

Al llegar a este punto, Vlaw sonríe.

—Verás, mi nave tiene algunas sorpresas. Como dos torretas emergentes. Malas noticias para los piratas. Alcanzo a la nave aquí y aquí.

Golpea con el dedo a uno de los Viajeros en el estómago y en el pecho, para enfatizar

—Se asusta como si hubiera visto un demonio. Por la radio puedo oír como ordena el salto. Creo que su capitán es vargr. Les ordena que salten a Borite.

SEGUIR A LOS INCURSORES

La historia de Vlaw hace que los Viajeros se dirijan directamente a Borite. Si no consiguen dar con él, una rápida inspección de las cartas estelares revela que hay pocos sistemas a los que podrían dirigirse los piratas. Un salto-2 desde Torpol les permitiría llegar a Clarke, Blue, Drinax, Asim, Oghma, Marduk y Borite. De estos sistemas, tres pueden ser eliminados inmediatamente: saben que los piratas no han regresado a Clarke y no han recibido noticias de ataques piratas en Drinax o Asim.

Si los Viajeros visitan los otros sistemas, consulta *El Brazo Troyano*. El rastro sigue en Borite.

4. EL NÁUFRAGO

El escaneo del sistema Borite capta algo interesante: una llamada de socorro muy débil que proviene del gigante gaseoso. Al acercarse, los Viajeros detectan una antigua estación espacial en órbita. La estación tiene más de dos mil años y se remonta al antiguo Imperio de Sindal. Era un puesto de guardia alta de la flota sindaliana, encargado de proteger a las naves que repostaban en el planeta rico en hidrógeno que la base orbitaba. Ahora es una antigualla abandonada, desmoronada y perforada por miles de micrometeoritos que está lentamente descendiendo hacia la atmósfera y arderá en ella en unos quinientos años. Un chequeo de Electrónica (sensores) Normal (8+) (1D x 10 minutos, EDU) con éxito en las cercanías de la estación proporciona varios datos interesantes.

- La estación muestra señales de haber sido reparada durante el último siglo, probablemente por piratas que la usan de base, pero ahora parece estar vacía.
- La llamada de socorro es una baliza automatizada de baja potencia, del tipo incorporado en un traje espacial de buena calidad, aunque alguien ha debido de aumentar la señal para que fuera detectable por los Viajeros. Un examen minucioso muestra que el sistema de comunicaciones del traje ha sido retirado y conectado a la antena parabólica de la estación: el usuario del traje no tiene ahora forma de comunicarse con el mundo exterior a menos que vuelva a la unidad de comunicaciones.
- Hay algunos restos flotando cerca de la estación espacial: un análisis muestra que son fragmentos del casco y remaches de una pequeña nave, probablemente la *Compañía de la Miseria*, aunque no los suficientes para pensar que ha explotado. Lo más probable es que haya atracado aquí para reparar los daños provocados por el *Sarcomond*.
- Las imágenes térmicas de la estación muestran al menos una fuente de calor a bordo; su rastro indica que se trata de un humanoide, probablemente un vargr, herido y en un traje espacial.

Los intentos de contactar con el vargr no reciben respuesta.

Acoplarse a la estación es complicado, ya que requiere un chequeo de Piloto Difícil (10+) (1D minutos, DES), debido a la extrema antigüedad y fragilidad de la estación. Maniobras como embestirla, cortar su casco o dispararle con armas de la nave provocarán, con mucha probabilidad, que se desprendan partes de la estación.

EL HORROR DURMIENTE

En efecto, los piratas utilizaban esta antigua estación sindaliana como refugio y estación de repostaje hasta que apareció Su Alteza. Su Alteza era un pirata que afirmaba ser hijo ilegítimo del duque de Tobia y divertía a sus compañeros de tripulación con sus aires y maneras nobles. En consonancia con su noble ascendencia, era un coleccionista de arte y curiosidades de todo el Espacio Conocido. Una de sus posesiones más preciadas era la escultura de lo que él creía ser un espécimen hiver fosilizado y, cuando descubrió que los hivers no se parecían en nada a una tarántula doblada sobre sí misma, empezó a decir que pertenecía a la mítica reina hiver. De hecho, la escultura procedía del sector Foreven.

Cualquier Viajero sabe lo que pasa si introduces un artefacto alienígena misterioso en una estación espacial aislada, sobre todo si el mercader al que se lo compraste jura una y otra vez que está inactivo y es completamente inofensivo.

Su «escultura» despertó, atraída por el calor de los cuerpos humanos y el rastro psiónico de sus emociones, estirándose y desplegando unos miembros insectoides que se extendían obscenamente como un origami quitinoso. Depósitos de ácido petrificado se desprendieron, dejando a la vista unas mandíbulas afiladas como cuchillos. La primera víctima del cazador chamax fue Su Alteza. Persiguió al resto de la tripulación por toda la estación, matándolos uno a uno hasta que el último superviviente logró escapar. Una vez privado de presas frescas, el chamax se sumió de nuevo en su letargo.

Desde entonces, la estación espacial está casi completamente abandonada, salvo por algunas tripulaciones de piratas que la utilizan como medio de ejecución ceremonial. Cuando una tripulación decide que uno de los suyos les ha fallado o traicionado, traen a la desafortunada víctima al sistema Borite y lo abandonan a bordo de la estación innominada.

Quizás ocurra de inmediato, quizás tarde varias horas, pero es seguro que la presencia de calor y vida despertará al chamax…

CAZADOR CHAMAX

ANIMAL	PUNTOS DE VIDA	VELOCIDAD
Cazador chamax	39	9 m
HABILIDADES	Atletismo (destreza) 3, Armas de fuego (espray ácido) 0, Combate CaC (mordisco) 3, Reconocimiento 3, Sigilo 4, Supervivencia 4, Telepatía 3	
ATAQUES	Ácido (10m, 3D), Mordisco (2D+2)	
RASGOS	Armadura (+3), Sentir vida, Psiónico (8), Sentir radio	
COMPORTAMIENTO	Omnívoro, Depredador	

Sentir vida: El animal es telepático, pero solo es lo suficientemente inteligente como para usar Detectar vida.
Sentir radio: El animal puede oír y comunicarse en el espectro radioeléctrico.

Un chamax es un xenomorfo hostil de un mundo recóndito del sector Foreven. Parece una tarántula del tamaño de un perro muy grande y posee la habilidad de secretar un poderoso ácido molecular por sus mandíbulas. En su mundo natal, las criaturas son una horda imparable que arrasa el planeta, devorando todo lo que encuentra a su paso. Afortunadamente, este espécimen en particular es un cazador estéril, no una fecunda materna chamax, capaz de producir miles de crías.

EL PRISIONERO

El vargr de la estación es Krrsh, antiguo capitán de la *Compañía de la Miseria*. Sus compañeros lo abandonaron aquí después de que ordenara impetuosamente el ataque al *Sarcomond*. Sabe que ser abandonado en esta estación es una sentencia de muerte y ha oído leyendas que afirman que al monstruo le atraen las ondas de radio. Al conectar el comunicador de su traje a la antena parabólica de la estación, ha conseguido aumentar las posibilidades de que su llamada de socorro sea detectada y también alejar al monstruo de él. El único inconveniente es que sus rescatadores están dirigiéndose hacia una trampa…

Cuando los Viajeros rescaten a Krrsh, consulta la página 38 para ver la «Historia de Krrsh».

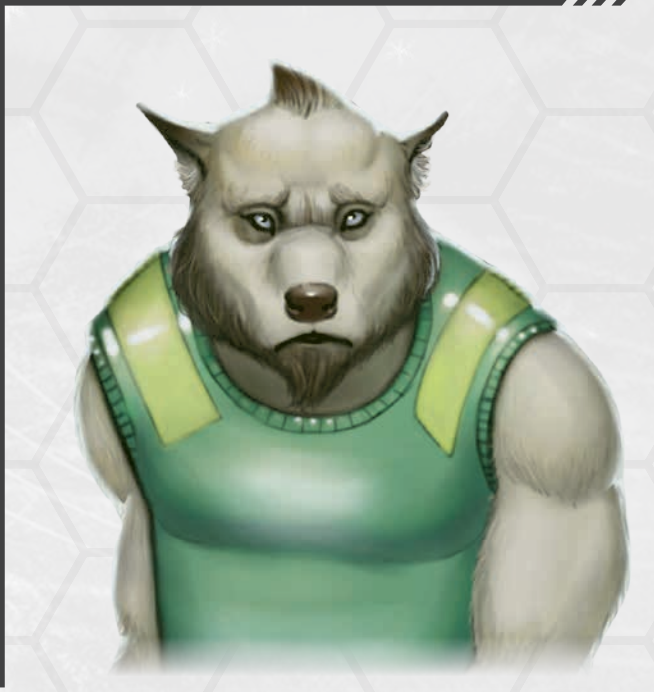
LA ESTACIÓN

La mayor parte de la antigua estación no funciona en absoluto. No hay luz, gravedad, aire o calefacción; no funciona el sistema de computadoras, las puertas automáticas ni las esclusas. Los Viajeros tendrán que utilizar trajes espaciales y accionar todas las puertas de forma manual para poder moverse por la estación. Unas pocas zonas tienen luz, calefacción y una tenue atmósfera gracias a unas baterías nucleares.

El mapa muestra las zonas en las que se divide la estación. Asume que se tarda un minuto en atravesar cada zona y diez minutos en registrar una zona con un chequeo de Reconocimiento Normal (8+) (INT). La mayoría de las zonas no son más que tramos de pasillos vacíos y habitaciones abandonadas, pero algunas tienen algo de interés.

KRRSH EL VARGR

EDAD			PERIODOS	
34			4	
FUE	6	INT	4	HABILIDADES
DES	8	EDU	5	Armas de fuego (balas) 1, Artillería (torreta) 2, Astronavegación 1, Callejear 2, Ciencia 0, Combate CaC (filo) 1, Electrónica (comunicaciones) 1, Ingeniería (motor-S) 1, Mecánica 1, Persuadir 2, Pilotar (astronave) 2, Reconocimiento 1, Sigilo 1, Subterfugio 0, Trajes 1
RES	7	SOC	3	
CAR			10	
ARMADURA			Traje espacial (+10)	
ARMAS			Sable (3D)	



Interpretar a Krrsh:

- No es que seas muy listo, pero estás acostumbrado a ladrar órdenes y que se cumplan.
- Te sientes humillado, roto y derrotado por la pérdida de tu nave, y buscas un líder fuerte que se haga cargo de ti.
- Inclina la cabeza, encoge los hombros, gime como un perro azotado.

1. Esclusas manuales: Al otro lado de estas esclusas se encuentran las pocas partes de la estación que aún son habitables. El chamax puede sobrevivir en el vacío durante breves periodos, pero prefiere la comodidad y la calidez de la presión, y tiene la inteligencia suficiente para accionar torpemente las esclusas.

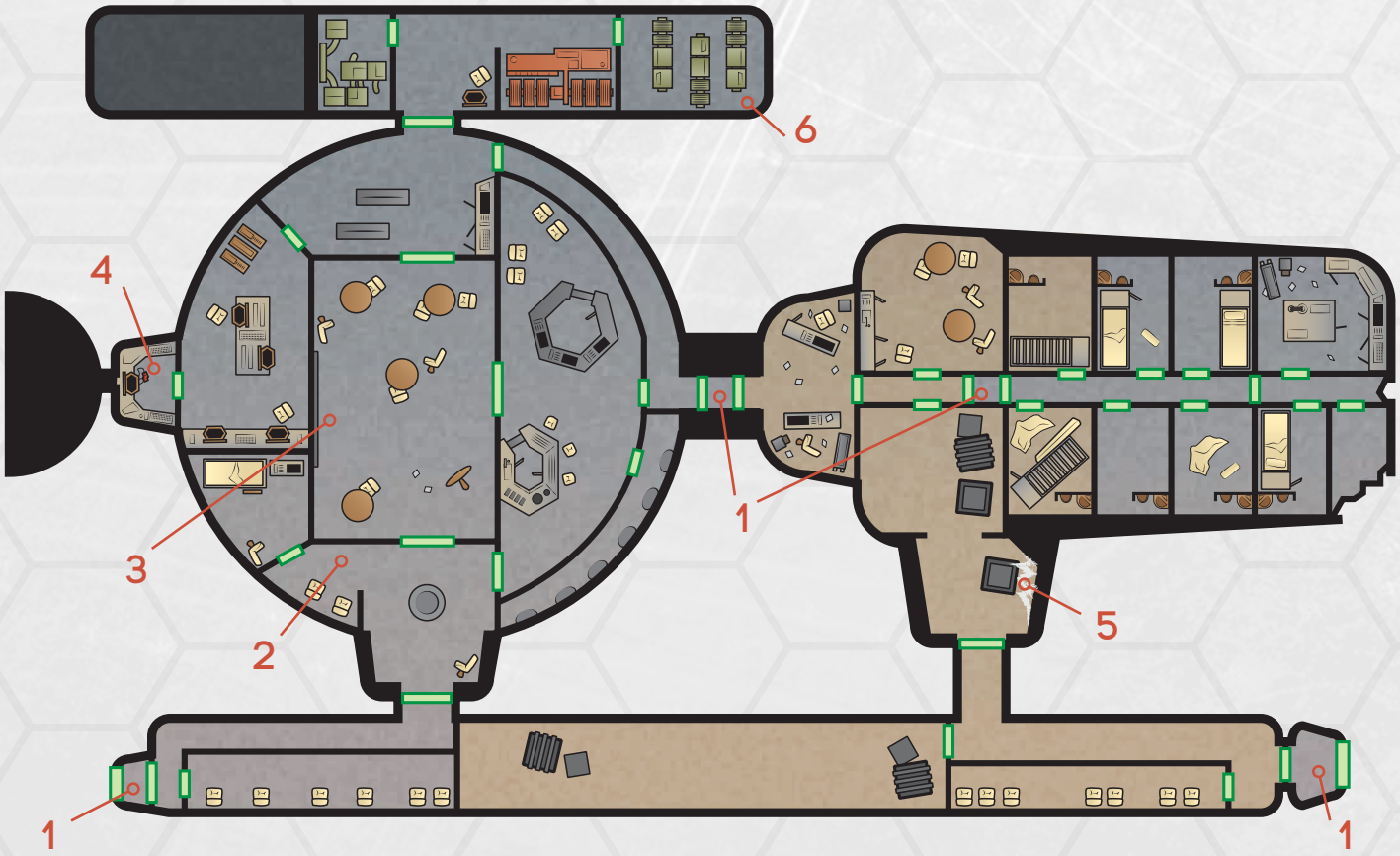
2. Desvaríos enloquecidos: Uno de los náufragos anteriores grabó mensajes con un trozo de metal en una de estas paredes. Los mensajes hablan de «*el fantasma*» y de «*la voz de la radio*», pero en su mayoría se limita a repetir «*ya viene*» una y otra vez. Cerca de allí, los Viajeros encuentran los restos quemados por ácido de un traje espacial: algo fundió la placa pectoral y devoró todo lo que había dentro. Un chequeo exitoso de Animales, una Ciencia adecuada o Medicina sugiere que el ocupante del traje espacial fue parcialmente disuelto y luego succionado. El traje estaba hecho para un humano, no para un vargr. Además, no es una muerte reciente.

3. Cuadro del emperador: Un cuadro antiguo, preservado por el vacío, adorna esta pared. Representa a un emperador de Sindal muerto hace mucho tiempo que porta las tradicionales joyas de la corona del Imperio sindaliano: la corona de aleación de lantano, la perla de Thalassan, los anillos de Kether con incrustaciones de diamantes y la legendaria Águila de Sol.

4. Antena de comunicaciones: El sistema de comunicaciones del traje de Krrsh está aquí, conectado a la antena y emitiendo sin cesar su llamada de socorro.

5. Guarida del chamax: El chamax duerme en este respiradero cuando no está cazando. El respiradero está cubierto de secreciones resinosas para convertirlo en un cómodo nido para el monstruo. Si se excava el nido, se encontrará algunos restos indigeribles de antiguas víctimas, tales como implantes cibernéticos o dientes artificiales.

6. Escondite de Krrsh: El vargr se esconde aquí hasta que se queda sin oxígeno. Cuando sus suministros se agotan, se dirige a la esclusa más cercana para rellenar su traje.



Vacío Presurizado

CACERÍA DE BICHO

El chamax caza utilizando tres sentidos diferentes: puede detectar el calor, puede percibir psiónicamente la presencia de vida y tiene un órgano interno que «ve» y «habla» en el espectro radioeléctrico. Utiliza los tres para elegir sus objetivos. El rasgo Sentir vida lo despierta cuando la presa llega a la estación; los rastros de calor le permiten detectar armas y movimiento, y el órgano del espectro radioeléctrico le permite determinar cuál de los objetivos es el más dominante. También puede transmitir sus propias emisiones de radio; puede utilizar esto para crear ráfagas de estática que interfieren las comunicaciones o puede imitar la frecuencia de una llamada de socorro, aunque no es lo bastante inteligente como para imitar voces humanas.

El bicho es lo suficientemente rápido y ágil como para cruzar dos zonas en el tiempo que los Viajeros tardan en atravesar una. Solo puede permanecer un máximo de seis minutos en el vacío; más allá de este límite de tiempo, recibe 1D de daño por turno. Intenta atacar a los viajeros que están solos y desarmados. En el vacío, puede utilizar su ácido para romper sus trajes espaciales y luego arrastrar sus cadáveres a las zonas habitables.

Oír al bicho: Chequeo de Reconocimiento Muy difícil (12+) (1D segundos, INT). Formidable (14+) en el vacío.

Detectar al bicho: Chequeo de Electrónica (sensores) Difícil (10+) (1D x 10 segundos, INT). Se necesita el equipo adecuado, como un detector de movimiento.

Rastrear al bicho: Chequeo de Supervivencia Muy difícil (12+) (1D segundos, INT).

ENFRENTARSE AL BICHO

Las explosiones o las armas de proyectiles pueden dañar la decrépita estación. Si un ataque contra el chamax falla e inflige 10 o más daños, la estación recibe un impacto. En la sección presurizada, esto provoca que parte de la estación sufra una descompresión. En las secciones no presurizadas, el daño a la estación causa roturas en el casco e incluso puede hacer que se desprendan partes de la estación.

El objetivo principal del chamax es matar tantos Viajeros como le sea posible. En un mundo ideal, después escaparía en la nave de los Viajeros, pero no tiene la inteligencia suficiente para planear el escape.

Cuando los Viajeros llegan, a Krrsh le quedan 10 minutos de oxígeno en su traje. Se dirige a la sección habitable más cercana cuando se le acaba el aire y se queda allí mientras rellena su traje (un minuto en la zona habitable le da otros cinco minutos de aire).

LA HISTORIA DE KRRSH

El vargr está patéticamente agradecido por el rescate y lo confiesa todo ante un plato de comida y una botella de ron o cuatro. Su relato es farragoso y ligeramente confuso, pero básicamente dice lo siguiente:

- Era el capitán de la *Compañía de la Miseria* y formaba parte del séquito de un pirata humano llamado Ferrik Redthane.
- Su tripulación lo abandonó en la estación. Se volvieron contra él después de que ordenara un ataque a un carguero que resultó tener más armas de las esperadas. Uno de sus tripulantes murió en el ataque.
- También formó parte del grupo incursor que atacó Clarke.
- Ferrik Redthane formaba parte de la banda de piratas comandada por el almirante Darokyn, uno de los señores piratas de Theev. Krrsh no sabe lo que ha pasado, pero Ferrik y Darokyn se han peleado y Darokyn ha puesto precio a la cabeza de Ferrik.
- Ferrik necesita la protección de una de las otras bandas de piratas. Lanzó las incursiones en Torpol y Clarke para demostrar lo peligroso y competente que es.
- Como Ferrik no se atreve a poner un pie en Theev, probablemente haya enviado a su teniente de confianza, Miria Silverhand, a negociar con las otras bandas en su nombre. Krrsh y Miria se odian, y Krrsh no sabe a qué bandas se acercará ni dónde está en Theev.
- Si los Viajeros lo llevan a un mundo seguro o le ofrecen un puesto en su tripulación, jura servirles lealmente.
- Conoce las rutas secretas a Theev y las entregará con gusto. No solo conoce un código de aterrizaje seguro, sino que también sabe dónde hay una estación de repostaje en una región vacía del espacio a un pársec de Theev. Esto implica que los Viajeros podrán utilizar una nave de salto-2 para viajar a Theev.

DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE

Así que, después de confiar su astronavegación al relato de un pirata vargr borracho y traicioneramente incompetente, los Viajeros saltan al espacio vacío. Los saltos de este tipo son siempre angustiosos: si el salto es inexacto, los Viajeros acabarán en el espacio profundo, con muchos años de viaje subluz por delante si esperan volver a ver la civilización. Un mal salto aquí sería desastroso.

Al llegar, un chequeo de Electrónica (comunicaciones o sensores) exitoso detecta inmediatamente una señal de baliza débil (si el chequeo falla, haz sudar a los Viajeros durante varias horas de juego mientras escanean más). El depósito de combustible, construido durante varios años con un gran coste, es casi invisible, ya que tiene la misma temperatura que el espacio que lo rodea y no hay luz más allá de las estrellas distantes. El depósito está compuesto de cientos de barriles de hidrógeno de 4 toneladas cada uno, algunos de los cuales, según dice Krrsh, son trampas que contienen hidrógeno «envenenado» (hidrógeno con compuestos pesados que dañan el interior del motor de salto o provocan automáticamente un salto fallido). Aconseja a los Viajeros que utilicen siempre purificadores de combustible en el hidrógeno procedente de ese depósito, aunque parezca que ya es combustible refinado.

Una vez que los Viajeros hayan repostado, podrán dar otro salto al sistema Theev.

5. CIUDAD DE ARENASNEGRAS

Usando el código de Krrsh, los viajeros pueden pasar los ojos vigilantes de la Calavera y aterrizar en el puerto de Theev. Desde arriba, el puerto parece un enjambre de enormes escarabajos negros: todas las plataformas de aterrizaje tienen enormes puertas de muelle que se cierran cubriendo la nave una vez ha atracado para ocultar al visitante de miradas indiscretas y protegerlo del polvo. La ciudad en sí misma está formada por cientos de rascacielos que se alzan desde una red de cañones, unidos por pasarelas cubiertas

Al llegar al astropuerto, los Viajeros son recibidos por una joven que se presenta como Viuda. Está claro que se ha beneficiado de aumentos genéticos y cibernéticos, e incluso es posible que sea un clon. Viste una túnica negra ancha que permite esconder cualquier arma. La Viuda explica las sencillas leyes de Arenasnegras: en el astropuerto, en la Ciudad Alta o en cualquier edificio marcado por banderas rojas, rige la Ley de los Señores, es decir, nada de asesinatos, disparos o cualquier cosa que perturbe la calma y la tranquilidad de la ciudad. En cualquier otro lugar de la superficie del planeta, en cualquier lugar de los cañones de abajo, en cualquier lugar que no esté marcado con banderas rojas, rige otra ley: la Ley de la Calle. Lo único que está prohibido son las armas que puedan romper el sello medioambiental de la ciudad. El castigo por infringir cualquiera de las dos leyes es el mismo: la muerte.

Las zonas de bandera roja se mueven, por lo que algunos edificios de la Ciudad Baja están protegidos un día y quedan sujetos a la Ley de las Calle al siguiente.

LAS VIUDAS DE ARENASNEGRAS

Las Viudas son las fuerzas de seguridad de este mundo sin ley. Nadie sabe con certeza cuántas son. Sus figuras encapuchadas y vestidas de negro pueden verse en cualquier calle. ¿Serán todas asesinas mejoradas genéticamente? Todas las Viudas están conectadas entre sí mediante implantes cibernéticos y podría debatirse si son entidades separadas o una única entidad que ocupa varios cuerpos. Hacen cumplir las leyes con una perfección letal.

VIUDA DE ARENASNEGRAS

EDAD			PERIODOS	
16			4	
FUE	10	INT	7	HABILIDADES
DES	14	EDU	10	Armas de fuego (balas) 1, Artillería (torreta) 2, Astronavegación 1, Callejear 2, Ciencia 0, Combate CaC (filo) 1, Electrónica (comunicaciones) 1, Ingeniería (motor-S) 1, Mecánica 1, Persuadir 2, Pilotar (astronave) 2, Reconocimiento 1, Sigilo 1, Subterfugio 0, Trajes 1
RES	12	SOC	9	
EQUIPO			Visión mejorada, comunicación neural (NT14)	
ARMADURA			Armadura policaparazón ligero (+12), armadura subcutánea (+3)	
ARMAS			Rifle de gauss (4D), Pistola láser (3D+3), Aturdidor (3D)	

Interpretar a las Viudas:

- No digas ni una palabra, que tu sonrisa sea como el reflejo de la luz en un cuchillo afilado.

CIUDAD DE ARENASNEGRAS

1. Puerto planetario
2. El Gran Hotel
3. Distrito del acantilado
4. Astilleros Kallos
5. Pabellón de las Rosas
6. Consorcio Murghen
7. Campamento de Asharden
8. La Chatarrería
9. Oscurecimiento Cerebral
10. Iglesia del Viajero
11. Casa de Tuk
12. La Casa sin Preguntas
13. Foso de Sangre

Justicia de Arenasnegras

Por supuesto, las Viudas no son el único peligro en Arenasnegras, ya que las calles aplican su propia justicia. Si los Viajeros empiezan a causar problemas, las bandas de piratas responderán y son muchas y con muchas armas. Causar problemas en Theev hace que te maten, a menos que formes parte de una banda de piratas o tengas aliados. Por eso Ferrik Redthane no se atreve a volver después de que el almirante Darokyn le haya expulsado de su banda. Necesita aliados o acabará en un callejón de la Ciudad Baja con la garganta rajada.

LA CIUDAD ALTA

Las partes «seguras» de Arenasnegras parecen un enclave corporativo o un hotel de varias estrellas. Unos pasillos impecables conducen a cómodas salas de reuniones y zonas de entretenimiento donde los hombres de negocios y los diplomáticos pueden reunirse para debatir temas importantes. En la Ciudad Alta todo el mundo habla con circunloquios, como si se avergonzasen de admitir abiertamente que hablan de piratería y asesinatos.

Aquí hay varios lugares interesantes.

- **El Gran Hotel:** El Gran Hotel se cierne sobre la ciudad como una espada de Damocles. Es el mejor y más grande hotel de Theev, dirigido principalmente a visitantes del Imperio, aunque el consorcio propietario del hotel también tiene otros para piratas y ladrones.
- **Distrito del acantilado:** Las empresas radicadas en esta zona se especializan en armas ilegales, fuerzas mercenarias, tecnologías prohibidas y otras actividades… cuestionables. Es una tienda con todo lo que un revolucionario o un criminal de guerra podría necesitar. En Arenasnegras, la expresión «tirarse por el acantilado» quiere decir utilizar métodos ilegales.
- **Astilleros Kallos:** La compañía tapadera de la Calavera donde suministran armas y naves a las bandas piratas y desmontan las naves robadas para aprovechar sus piezas.
- **El Pabellón de las Rosas:** Un restaurante caro y exclusivo con muchos reservados para discusiones y tratos secretos.
- **Consorcio Murghen:** Un grupo de mercenarios con sede en Theev; el Consorcio Murghen tiene sus propias naves y casi mil soldados entrenados bajo el mando de Johanna Murghen.
- **Campamento de Asharden:** Hay gente que llega a Theev sin dinero suficiente para pagar los abusivos precios de la Ciudad Alta y sin las agallas y las habilidades de combate necesarias para sobrevivir en Ciudad Baja. De ellos, lo más afortunados terminan en el campamento Asharden, un campo de refugiados a las afueras de la Ciudad Alta. Muchos acaban en la Ciudad Baja siendo prácticamente esclavos.

Hay varios encuentros que el árbitro podría querer desarrollar para la Ciudad Alta.

- Es un lugar excelente para conocer a patrones como Varik Nirgal (consulta la pág. 263).
- Un trío de Viudas entra por la fuerza donde sea que están los Viajeros. Después, cortan un agujero en una ventana, una de ellas sale por él y las otras dos cierran la brecha ambiental. En el exterior, la tercera Viuda, que no muestra síntomas de incomodidad en la tenue atmósfera, monta un rifle de francotirador y dispara a alguien en las calles que hay por debajo.
- Un espía llamado Gesh interroga a los Viajeros sobre su asociación con Drinax.
- El almirante Darokyn (consulta pág. 45) invita a los Viajeros a cenar con él en el Pabellón de las Rosas, ya que se ha enterado de sus indagaciones en la ciudad y desea discutir el asunto de Ferrik Redthane.

LA CIUDAD BAJA

Las zonas sin banderas rojas de la Ciudad Baja son extremadamente peligrosas, oscuras, sucias y llenas de todo tipo de depravaciones. Las calles son una maraña de bares, burdeles, locales de alterne y entretenimientos baratos para aquellos que están de permiso en tierra. Más allá de los puestos baratos, se esconden placeres más exóticos y caros: drogas alienígenas, cultos extraños, tecnologías ilegales…

La Ciudad Baja está en un cañón en el que puedes salir al exterior con una máscara de respiración, siempre que no permanezcas mucho tiempo fuera.

Hay varios lugares de interés en la Ciudad Baja.

- **La Chatarrería:** Un enorme depósito de chatarra de bienes robados y naves destrozadas a las afueras de la ciudad. Algunas personas incluso viven en los cascos quemados de viejas naves.
- **Oscurecimiento Cerebral:** El nombre hace referencia a la antigua práctica del «oscurecimiento de salto», en la que se disminuía temporalmente la intensidad de las luces de la nave para dar potencia al motor de salto. En Oscurecimiento Cerebral puedes comprar cualquier droga que puedas nombrar, muchas más que no sabías que existían, algunas más que no podrás pronunciar e incluso otras que no podrás ni metabolizar. Este antro tiene clientes adictos de todas las especies y tipos.
- **Iglesia del Viajero:** Este culto tiene muchos adeptos en Theev, especialmente en la Ciudad Baja. Este culto cree que Dios ha asumido forma humana y viaja de incógnito por el universo, espiando a la humanidad para juzgar a todas las especies. Algunos creyentes practican la caridad y la bondad con la esperanza de que uno de sus beneficiarios sea Dios disfrazado, mientras que otros creen que la forma más efectiva de encontrar a Dios es el asesinato en serie.

- **La casa de 'Tuk:** 'Tuk es un barman k'kree del otro lado del Imperio, propietario de uno de los mejores o, por lo menos, más seguros bares de la ciudad. Algunos de los piratas más duros se han vuelto vegetarianos tras meses de comer en 'Tuk. El bar solo tiene un portero: el propio 'Tuk.
- **La Casa sin Preguntas:** Se dice que este misterioso establecimiento es más antiguo que el propio Theev. Es el último recurso para los Viajeros, un lugar donde uno va cuando no tiene donde ir, que te abrirá sus puertas, te vestirá, te alimentará y te dará refugio sin hacer preguntas. También puedes ir a la Casa y contratarlos para que realicen cualquier tarea. Si la tarea es posible, te darán un precio y, si lo pagas, ellos de alguna forma conseguirán tu objetivo. De nuevo, nada de preguntas por ninguna de las partes. A todos los efectos, es algo a medio camino entre casa de acogida y gremio de asesinos.
- **Foso de Sangre:** Una arena de deportes de sangre, donde sofontes luchan a muerte contra monstruos o entre ellos. Gladiadores, prisioneros que luchan contra depredadores alienígenas, combates en jaulas de acero contra robots asesinos, tiroteos a la carrera… todo vale en el Foso de Sangre.

Hay varios encuentros que el árbitro podría desarrollar para la Ciudad Baja.

- Una de las numerosas «bandas de sangre», carroñeros que atacan y asesinan a los visitantes de la ciudad y sobreviven vendiendo sus pertenencias y órganos, atacan a los Viajeros, aunque se retirarán si los Viajeros muestran la suficiente potencia de fuego.
- Una refugiada llamada Vii Lon ruega a los Viajeros que la lleven fuera del planeta. Pertenecía a un equipo corporativo del subsector Tobia que vino a contratar mercenarios, pero sus jefes fueron asesinados en la Ciudad Baja y ahora ella vaga sin dinero y sin hogar por las calles.
- Una banda de piratas ha visto la nave de los Viajeros aterrizando en el astropuerto de Theev y pretenden robarla. Como la mayoría de las astronaves cuentan con sistemas de seguridad de alta tecnología, su método de robo es sencillo y directo: secuestrar a uno de los tripulantes y cortarle trozos hasta que les entregue los códigos.
- Los Viajeros se encuentran con uno de sus Contactos, que necesita ayuda: está siendo acosado por matones, amenazado por piratas o tiene una misión que realizar.

MATONES

Unos cuantos matones genéricos para lanzar a tus jugadores.

ROMPEHUESOS

FUE	10	INT	4	HABILIDADES
DES	4	EDU	4	Atletismo (fuerza) 2, Callejear 1, Combate CaC (desarmado) 1, Combate CaC (contundentes) 1, Persuadir 1
RES	10	SOC	3	
ARMADURA				Cuero (+1)
ARMAS				Garrote pesado (2D)

PISTOLERO CON GABARDINA

FUE	6	INT	5	HABILIDADES
DES	6	EDU	4	Combate con armas (balas) 2, Reconocimiento 1, Sigilo 1
RES	7	SOC	3	
ARMADURA				Cuero (+1)
ARMAS				Pistola invisible (3D-3)

MACK LA CUCHILLO

FUE	7	INT	5	HABILIDADES
DES	9	EDU	4	Callejear 1, Combate CaC (espada) 1, Reconocimiento 1
RES	5	SOC	3	
ARMADURA				Cuero (+1)
ARMAS				Monofilo (3D, PA 10)

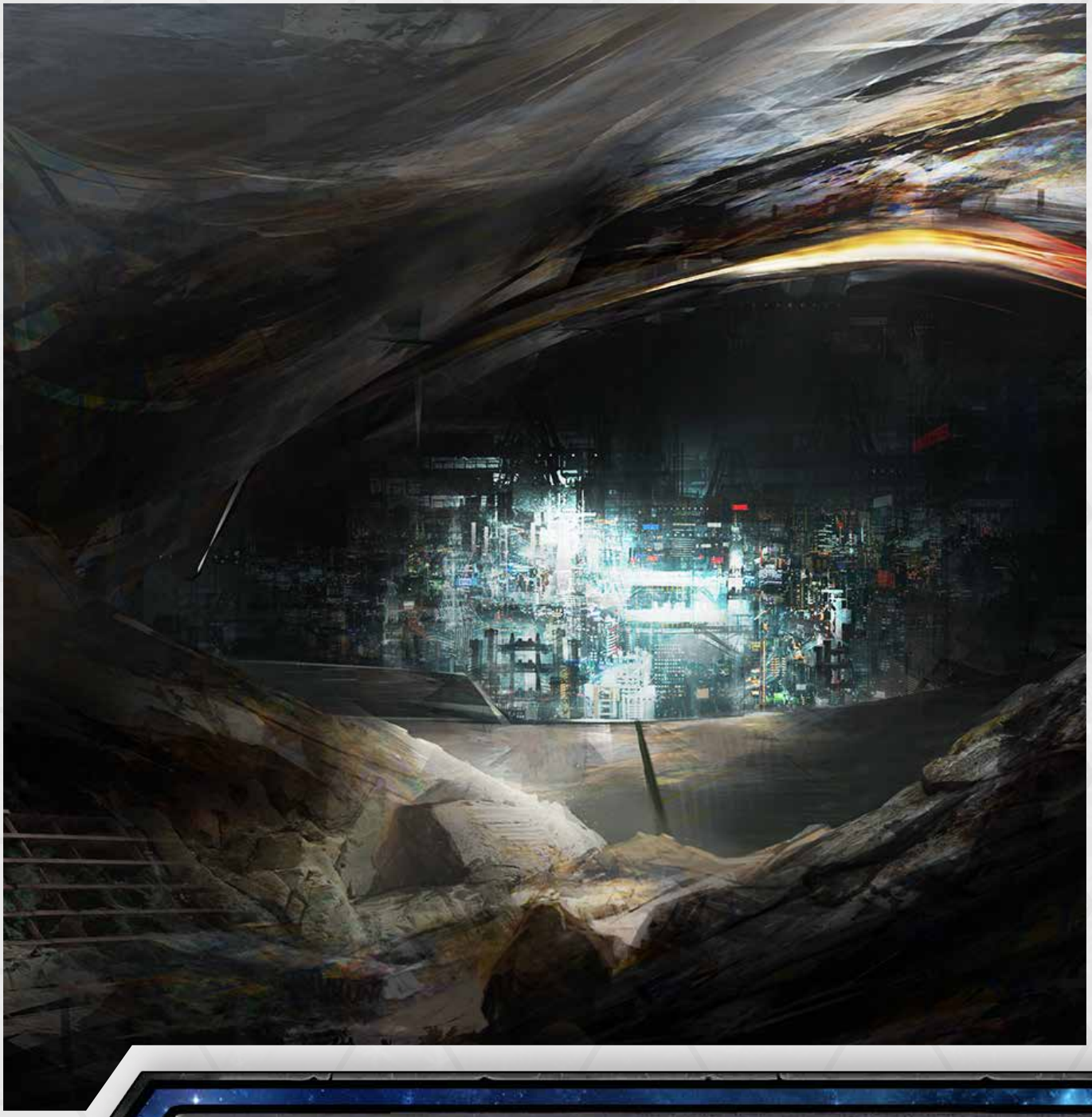
GATA DE CALLEJÓN

FUE	5	INT	4	HABILIDADES
DES	5	EDU	4	Callejear 2, Combate CaC (desarmado) 1, Sigilo 1
RES	7	SOC	3	
ARMADURA				Cuero (+1)
ARMAS				Garrote pequeño (2D)

INVESTIGACIONES EN ARENASNEGRAS

Hacer preguntas directas en la ciudad de Arenasnegras solo conseguirá que te apuñalen, a no ser que infundas el miedo suficiente a quien preguntas. Existen varias formas de conseguir información en la ciudad. La cantidad de información que se consigue depende del Efecto del chequeo de habilidad.

- **Amenazas e intimidaciones:** Chequeo de Persuadir Difícil (10+) (1D horas, FUE). Si tienen éxito, los Viajeros encuentran un informante que les dice lo que necesitan saber. Si no lo consiguen, los Viajeros se crean más problemas.
- **Cotilleos y rumores:** Chequeo de Callejear o Socializar Difícil (10+) (1D días, INT). Lento, pero bastante seguro.
- **Soborno:** Chequeo de Bróker Normal (8+) (1D horas, SOC). Puedes comprar a la abuela de alguien por 5 Cr; comprar información es más caro, con una media de 5.000 Cr. Si fallas, te estafan.
- **Contactos de Krrsh:** El pirata Krrsh conoce a las bandas de Arenasnegras, sobre todo porque ha molestado a la mayoría de ellas en el pasado. Puede dirigir a los Viajeros hacia el almirante Darokyn y también conoce a Miria Silverhand.
- **Encuentros:** Si los Viajeros pasan en la Ciudad Alta de Arenasnegras el tiempo suficiente, el almirante Darokyn se pondrá en contacto con ellos.



6. LA CHICA Y LAS PANDILLAS

Aunque existen multitud de tripulaciones y bandas piratas en Theev, hay cuatro que son especialmente relevantes para esta aventura. Una ya la hemos conocido: la pequeña banda de piratas bajo el mando de Ferrik Redthane que atacó Torpol y Clarke. La segunda es uno de los grupos más poderosos y el más organizado: el séquito del pirata almirante Darokyn. Hasta hace poco, Ferrik era uno de los seguidores de Darokyn, pero ahora este quiere ver a Ferrik muerto (¡la razón la encontrarás en el cuadro lateral de la pág. 49!).

Las otras dos bandas son casi tan poderosas como la de Darokyn y ambas están hambrientas y deseosas de reclutar sangre nueva. Petyr Vallis, un incursor con cuentas pendientes con los aslan y cierta costumbre de atacar planetas, lidera una de ellas. La otra está bajo el mando del terrible pirata aslan llamado Hroal Dientedehierro. Ferrik necesita convencer a alguna de estas dos últimas bandas de que merece la pena protegerle de Darokyn, ya que sin esa protección no puede volver a Theev.

Ahora está escondido en otro sistema y los Viajeros no lo encontrarán nunca… a no ser que puedan hacer que salga de su escondrijo o que alguien le delate.

La chica: Miria Silverhand, lugarteniente y emisaria de Ferrik, llega a Theev solo unas horas después que los Viajeros. Se dirige a la Ciudad Baja, se esconde en la Chatarrería y utiliza a sus espías y contactos para hablar con Hroal Dientedehierro y Petyr Vallis y explicarles la situación de Ferrik. Miria conoce la ciudad muy bien y los Viajeros no tienen ninguna posibilidad de encontrarla sin ayuda. Sale de la Chatarrería en contadas ocasiones y utiliza mendigos y piratas sin dinero para que le hagan recados y lleven mensajes a Hroal y Petyr.

ENCONTRAR A FERRIK

Los Viajeros tienen varias formas de encontrar a Redthane, pero todas pasan por Miria:

- El almirante Darokyn puede decir a los Viajeros dónde está Miria si considera que son de confianza.
- También puede hacerlo cualquiera de las otras dos bandas, pero los Viajeros tendrán que pagar muy cara esa información.
- Si los Viajeros se infiltran o espían a las bandas, pueden identificar a los mensajeros de Miria y seguirlos hasta su escondite.
- Los Viajeros podrían fingir ser una nueva banda dispuesta a aliarse con Ferrik y atraer a Miria para que se ponga en contacto con ellos.

Una vez que los Viajeros han localizado a Miria, hay varias maneras de manejar la situación:

- Viajar a la Chatarrería, capturarla y obligarla a hablar (consulta pág. 48).
- Viajar a la Chatarrería y registrar su habitación para averiguar el escondite de la nave de Ferrik (consulta pág. 48)
- Reunirse con ella en una zona marcada con banderas rojas de la Ciudad Baja y convencerla de que debería traicionar a su actual jefe.
- Reunirse con ella en una zona marcada con banderas rojas de la Ciudad Baja y engañarla para que revele el escondite de Ferrik.
- Colarse en la nave de Miria, un carguero chatarrero armado de 400 toneladas llamado *Mercifuge* que se encuentra atracado en la Calavera. Consulta la pág. 21 de *Naves del Brazo.*

Si los Viajeros no lo impiden, Miria negocia un puesto para Ferrik, sus dos naves y ella misma en la organización de Petyr Vallis. Con el apoyo de Vallis, Ferrik logra la protección de una banda poderosa y casi una docena de naves. Vallis las utilizará para lanzar incursiones contra los planetas aslan en la zona espiral de los subsectores Tlaiowaha, Goertel y Nora'a, lejos del alcance de los Viajeros.

EL ALMIRANTE DAROKYN

Darokyn, un antiguo oficial imperial (consulta pág. 49), es un caballero culto y refinado de sesenta y muchos años, aunque un uso juicioso de anagáticos lo ha mantenido en forma para el combate. Viste un uniforme naval impecable con una calavera con dos tibias de plata y una D dorada por toda insignia. Puede que sea un pirata, pero actúa como el perfecto oficial naval.

Interpretar a Darokyn:

- Sé encantador, viajado, culto. Eres mejor que todos los que te rodean. Habla como si estuvieras en una cena organizada por el emperador en tu honor, no como un pirata en una cueva de ladrones.
- Mantén la postura erguida como si te hubieras tragado una escoba.
- Nunca admitas directamente que quieres ver a Ferrik muerto y, sobre todo, oculta la razón por la que Ferrik abandonó tu flota (consulta pág. 49).

Lugar de encuentro: Darokyn se reúne con los Viajeros en su mesa preferida del restaurante Pabellón de las Rosas de la Ciudad Alta.

La organización: La banda de Darokyn está dividida claramente entre sus lugartenientes de confianza, muchos de los cuales también son antiguos oficiales o miembros de la Armada Imperial, y los reclutas piratas. Estos últimos tratan de imitar la disciplina naval de los primeros, pero no suelen conseguirlo. La organización es extremadamente eficiente, está bien entrenada para ser un grupo de piratas y tiene la reputación de realizar el trabajo con una pérdida mínima de vidas.

La flota: Darokyn comanda una flotilla de casi treinta naves, más de la mitad de las cuales las robó de la Armada Imperial cuando desertó. Aunque ninguna de las naves robadas supera el millar de toneladas, son sobre todo naves de apoyo e interceptores pequeños, fue un gran golpe para el orgullo imperial.

Las negociaciones: Tratar con el almirante Darokyn requiere un chequeo de Diplomacia difícil (10+) (SOC) para impresionarlo o simplemente SOC 10+. Si decide confiar en los Viajeros, entonces explica que Ferrik fue una vez parte de su séquito, pero después de una… diferencia de opinión, se separaron y no lloraría si Ferrik muriese. Insinúa que él podría averiguar dónde está Miria si los Viajeros prometen asegurarse de que Ferrik muere discretamente y que no volverán a Theev en un año, tiempo suficiente para que la ciudad se olvide de que una vez existió Ferrik Redthane.

PETYR VALLIS

Lo primero que llama la atención a los Viajeros cuando conocen a Petyr Vallis son sus ojos, de un azul pálido y más fríos que el espacio más profundo. Su cara y sus manos están marcadas con un entramado de pequeñas cicatrices descoloridas. Se mueve como un gato, balanceándose sobre las puntas de los pies, siempre en movimiento. Tiene una personalidad extrañamente atrayente y carismática, pero cualquier Viajero con Ciencia (psicología) o una INT alta puede decir que Petyr es casi un psicópata.

Petyr odia al pirata aslan Hroal Dientedehierro y haría casi cualquier cosa para verlo caer.

Interpretar a Petyr:

- Sonríe en los momentos equivocados.
- Petyr sufrió horribles heridas a manos de los esclavistas aslan del Imperio Glorioso, que además asesinaron a su esposa y a su hijo, por lo que está decidido a llevar su venganza a todos los aslan. Que este odio absoluto a los aslan transpire en cada frase.
- No dejes que nadie te toree. Has levantado tu imperio criminal de la nada utilizando únicamente tu voluntad de hacer daño a los demás y tu capacidad de no rendirte nunca.

Lugar de encuentro: La base de Petyr está en los pisos inferiores de una torre. Es una zona de bandera roja, y ni siquiera un psicópata loco como Petyr enfadará a las Viudas. Si tiene que matar a un Viajero, le invita a salir al balcón, que no está cubierto por las banderas rojas.

La organización: Petyr ha reclutado una banda de asesinos *motivados* que quieren dinero, pero que prefieren robárselo al Hierato aslan. Algunos son simplemente piratas dispuestos a luchar contra el Hierato, pero la mayoría tienen cuentas pendientes u otras razones para hacerlo. Al igual que su líder, todos son extremadamente violentos y proclives al uso de la fuerza. La organización es inestable y es probable que se venga abajo en unos pocos años cuando la venganza ya no sea motivación suficiente y algunos miembros decidan que prefieren el dinero. Aunque, por ahora, la banda de Vallis es un cuchillo que apunta a las colonias aslan.

La flota: Petyr y sus seguidores prefieren los incursores rápidos y fuertemente armados. De hecho, el *Aguilucho* de los Viajeros representa su tipo de nave ideal. Solo tiene ocho naves, pero dos son cañoneras clase *Feroz* de 400 toneladas y dos *Corsarios* de 600 toneladas.

Las negociaciones: Negociar con Petyr es sencillo. Si los Viajeros están dispuestos a apoyarle en su cruzada contra los odiosos aslan, Petyr estará dispuesto a llegar a un acuerdo justo. Si no, quiere dinero, mucho mucho dinero. Si los Viajeros no están dispuestos a cumplir sus exigencias, no pierde el tiempo con ellos.

Para revelar el escondite de Miria, pide 50.000 Cr o la promesa de que podrá utilizar cualquier refugio con el que los Viajeros tengan relación como plataforma en su guerra contra los aslan.

Si quieren su ayuda para capturar a Ferrik, pide 1 MCr o la promesa de que los Viajeros le ayudarán en su guerra contra los alsan.

Aliarse con Vallis reduce en 1D la Reputación de los Viajeros en el Hierato aslan.

HROAL DIENTEDEHIERRO

El aslan Dientedehierro es el pirata más tradicional de los tres: está en esto por el botín. Abandonó el Hierato en busca de poder, gloria y riqueza, pero ahora añora su hogar. Se niega a admitirlo ante nadie y sublima su deseo innato de territorio en violencia y salvajismo.

Interpretar a Hroal Dientedehierro:

- No hables. Ruge.
- No negocies. Exige.
- Sé todo lo pirata que puedas ser. Tu sangre aslan anhela territorio, pero tus seguidores humanos nunca entenderían tu deseo de tierra firme.

Lugar de encuentro: Hroal frecuenta un antro de baja estofa llamado Bomba de Achique.

La organización: Hroal comanda una banda de unos cincuenta bastardos sedientos de sangre de varias especies: humana, aslan, unos pocos vargr, un par de yont e incluso un gorila elevado llamado Pelonegro. Su objetivo es el transporte imperial a lo largo del subsector la Frontera.

La flota: La joya de la flota de Hroal es su buque insignia, una nave de combate de bolsillo de clase *Halaheike* de 1.200 toneladas. Sus otras naves son una mezcla variopinta de cargueros reconvertidos, exploradoras armadas y monstruosidades hechas con piezas rapiñadas.

Las negociaciones: Los Viajeros necesitan impresionar a Hroal con su determinación y fuerza; chequeo de Persuasión Difícil (10+) (FUE). Les dará la ubicación de Miria o incluso les ayudará a cazar a Ferrik si le dan lo que anhela secretamente: tierras. Jamás lo pedirá directamente, pero si los Viajeros prometen convencer al rey Oleb de que entregue un territorio al aslan cuando el Reino de Drinax sea restaurado, Hroal les ayudará. De cualquier modo, los Viajeros pueden conseguir su cooperación para encontrar a Miria si le ofrecen algo con un valor de al menos 50.000 Cr.

MIRIA SILVERHAND

Miria empezó como camarera a bordo de un crucero imperial en la rentable ruta floriani, atendiendo a los ricos aristócratas en el extremo espiral del Gran Tour. Las antiguas ruinas de Floria atraen a muchos visitantes. Su nave fue atacada, los piratas mataron al resto de la tripulación, ella fue capturada y demostró tener una determinación y una crueldad que habían estado escondidas hasta entonces. En un año, pasó de esclava a teniente; en cuatro, capitaneaba su propia nave.

Su brazo derecho quedó lisiado en el ataque y lo reemplazó por un miembro cibernético.

MIRIA SILVERHAND

EDAD			PERIODOS	
30			3	
FUE	6	INT	8	HABILIDADES
DES	9	EDU	8	Administración 0, Apostar 1, Armas de fuego (balas) 1, Artillería (torreta) 1, Armas pesadas (personales) 1, Astronavegación 2, Atletismo (destreza) 1, Auxiliar 1, Combate CaC (desarmado) 1, Electrónica (comunicaciones) 1, Electrónica (computadoras) 2, Electrónica (sensores) 1, Ingeniería (energía) 1, Liderazgo 2, Persuadir 0, Pilotar (astronave) 2, Sigilo 0, Socializar 0, Subterfugio 1, Trajes 1, Volar (gravitacional) 1
RES	8	SOC	6	
EQUIPO			El ciberbrazo de Miria le proporciona FUE 15.	
ARMADURA			Traje espacial de abordaje (+13)	
ARMAS			Pistola de gauss (3D, PA 3, Auto 2), Ametralladora de fuego rápido (3D, Auto 4)	

HACIA LA CHATARRERÍA

Si los Viajeros no son capaces de hacer salir a Miria, tendrán que encontrarla en la Chatarrería. Los Viajeros atravesarán un paisaje formado por naves destartaladas y montañas de óxido y chatarra para llegar a un pequeño complejo de cascos destrozados soldados entre sí. La extraña estructura está formada por una docena de naves desmontadas y Miria está en algún lugar de ese laberinto de pasillos, camarotes y bodegas cavernosas.

En la entrada ondean banderas rojas, pero si se miran de cerca se podrá ver que son falsas. Los pobres habitantes de la Chatarrería las usan para ahuyentar a los matones de la Ciudad Baja.

Si los Viajeros se cuelan discretamente en la Chatarrería, podrán llegar hasta Miria disfrazados. Sin embargo, si no tratan de esconderse, Miria sabrá que vienen y puede tenderles una emboscada si tiene razones para creer que vienen a atacarle.

La guarida de Miria está en la cubierta superior de un carguero panzudo. La cubierta de carga inferior está inundada por un cenagal tóxico de residuos químicos y materiales pesados, pero la cubierta superior todavía es habitable. El pecio se comunica con el resto de la Chatarrería a través de su válvula iris del techo de popa. Miria espera en el puente con su ametralladora de tiro rápido (consulta el *Catálogo Central de Suministros,* página 124) apoyada en la silla del capitán, en el centro del puente. Las puertas del pasillo principal de la cubierta están oxidadas y abiertas, dándole un campo de tiro ininterrumpido.

Si resulta gravemente herida, Miria activa una bomba suicida integrada en su brazo cibernético; esta explosión hace el mismo daño que una granada de fragmentación y tiene una cuenta atrás de un turno.

La ubicación del escondite de Ferrik Redthane puede descubrirse entre las posesiones personales de Miria.

COLARSE EN LA CALAVERA

Como alternativa, los Viajeros pueden viajar hasta el puerto orbital y localizar la nave de Miria, el *Mercifuge.* La seguridad en la Calavera no es especialmente estricta y los Viajeros conseguirán entrar en la nave sin ser vistos con un chequeo de Sigilo Normal (8+) (DES). Hay que tener en cuenta que todo el asteroide es una zona con banderas rojas bajo la protección de las Viudas.

Tres de los cinco miembros de la tripulación están en la nave realizando tareas de mantenimiento y reparación. La nave está bloqueada y necesita los códigos de acceso de Miria. Se puede hackear, pero hacerlo es un chequeo de Electrónica (computadoras) Formidable (14+) (1D minutos, INT). Sin embargo, acceder a los registros de navegación es trivial.

El destino del salto: Sea como sea que consigan la ubicación, esta les conduce al escondite de Ferrik, que se encuentra a un solo salto de distancia, oculto en la cuarta luna del gigante gaseoso del sistema Palíndromo.

LA TRIPULACIÓN DE MIRIA

FUE	5	**INT**	7	**HABILIDADES**
DES	7	**EDU**	6	Armas de fuego (balas) 1, Artillería (torreta) 1, Electrónica (computadoras) 1, Ingeniería 0, Mecánica 1, Pilotar (astronave) 1, Reconocimiento 1, Sigilo 0
RES	5	**SOC**	5	
ARMADURA				Traje espacial (+4)
ARMAS				Pistola invisible (3D-3)

7. ¡EMBOSCADA!

La parte final de esta misión consiste en capturar a Ferrik Redthane, vivo o muerto. Capitanea un carguero lejano de 200 toneladas, el *Janal Torsk*, que tiene dos torretas dobles equipadas cada una con láseres de pulsos y una tripulación de diez personas (cinco tripulantes, cuatro marines y el propio Ferrik).

El *Janal Torsk* ha aterrizado en los helados eriales de metano de la cuarta luna, una roca sin nombre etiquetada como 540PD-5/4. Si alguna nave se acerca, los piratas aguardan con la esperanza de no ser vistos; si la nave realiza un escaneo de la luna, los piratas asumen que han sido detectados y atacan o intentan huir, dependiendo de lo bien armados que estén los Viajeros.

FERRIK REDTHANE

Ferrik es originario de Belgard, un mundo a medio Brazo de distancia en el que los espaciales son venerados como héroes. Soñaba con ir al espacio y aprovechó su oportunidad cuando una nave pirata aterrizó para ser reparada. Se escapó de casa a los 12 años y desde entonces es un pirata. Es un joven piloto salvaje, famoso por su audacia y su voluntad de poner a prueba los límites de la cordura y la seguridad.

MATAR A REDTHANE

Matar a Redthane es fácil: solo hay que seguir disparando al *Janal Torsk* hasta que salte en pedazos. La nave pirata está bastante bien armada, pero el *Aguilucho* tiene mayor potencia de fuego y si los Viajeros han traído ayuda de Theev, Redthane estará en una desventaja aún mayor. Si el casco del *Janal Torsk* se rompe, entonces Redthane hace una petición desesperada de clemencia (ver la barra lateral «El secreto de Darokyn»). Si los Viajeros siguen disparando, destruirán la nave y podrán recuperar el cadáver del espacio más tarde.

CAPTURAR A REDTHANE

Capturar vivo al pirata es más difícil. La mejor opción es engañarlo para que se rinda; los Viajeros podrían atraerlo a una emboscada si han capturado o engañado a Miria Silverhand, o fingir que son una nave averiada que ha entrado por error en el sistema y dejar que el pirata venga a ellos. Como alternativa, podrían aterrizar en la luna de hielo, atravesar el páramo y luego asaltar el *Janal Torsk* mientras está aterrizado, o dañar la nave pirata y abordarla.

EL SECRETO DE DAROKYN

Si Redthane cree que corre peligro de ser capturado o asesinado, se pone en contacto con los Viajeros con una última oferta. Fue expulsado porque descubrió el secreto de Darokyn y venderá ese secreto a los Viajeros a cambio de su vida. Aunque no sirve de nada sin pruebas, Redthane contactará con los Viajeros y les dirá cómo conseguirlas si le dejan ir.

Redthane descubrió que Darokyn sigue en contacto con la Inteligencia Imperial que apoya en secreto a su banda de piratas y utiliza al almirante como su espía y agente en las zonas más salvajes del Brazo Troyano. Redthane consiguió obtener pruebas de ello, interceptando y grabando algunas de las comunicaciones de Darokyn con el Imperio, pero estos archivos interceptados están almacenados en un ordenador seguro a bordo de la nave insignia de Darokyn. Si los Viajeros consiguen estos archivos, podrán chantajear a Darokyn o hacer caer toda su organización desde dentro. Los archivos también podrían darles pistas sobre las operaciones antipiratería imperiales en el sector.

Interpretar a Ferrik:

- Ríete a carcajadas. Todo es divertido de algún modo, incluso tu muerte inminente.
- Ten un cuchillo en la mano y juguetea con él todo el rato.
- Habla rápido, piensa rápido, muere rápido.

CONCLUSIÓN

Si llevan a Redthane de vuelta a Torpol y Clarke, los Viajeros obtendrán la recompensa de 2,5 MCr. También consiguen que ambos planetas avancen dos pasos hacia el estatus de Refugio.

Si los Viajeros traen a Redthane para que se haga justicia, entonces los dos mundos acuerdan una sentencia de compromiso. Redthane es congelado en una tumba de carbonita al estilo de Clarke y luego colocado en la órbita de Torpol como una advertencia eterna para otros piratas que tengan tentaciones de romper la ley no escrita del Brazo Troyano.

FERRIK REDTHANE

EDAD			PERIODOS	
38			5	
FUE	6	INT	8	HABILIDADES
DES	10	EDU	4	Atletismo (destreza) 1, Artillería (torreta) 3, Armas de fuego (balas) 2, Astronavegación 1, Bróker 2, Combate CaC (desarmado) 1, Electrónica (comunicaciones) 1, Electrónica (computadoras) 2, Electrónica (sensores) 1, Ingeniería 0, Liderazgo 2, Mecánica 2, Sigilo 1, Socializar 1, Táctica (naval) 1
RES	8	SOC	6	
ARMADURA			Traje espacial de abordaje (+13)	
ARMAS			Pistola gauss (3D, PA 3, Auto 2)	

LA TRIPULACIÓN DE REDTHANE

FUE	5	INT	7	HABILIDADES
DES	7	EDU	6	Armas de fuego (balas) 1, Artillería (torreta) 1, Electrónica (computadoras) 1, Electrónica (sensores) 1, Ingeniería 0, Mecánica 1, Pilotar (astronave) 1, Reconocimiento 1, Sigilo 0
RES	5	SOC	5	
ARMADURA			Traje espacial (+4)	
ARMAS			Pistola invisible (3D-3)	

MARINES DE REDTHANE

FUE	9	INT	5	HABILIDADES
DES	6	EDU	6	Atletismo (destreza) 2, Armas de fuego (balas) 1, Artillería 0, Combate CaC (filo) 1, Mecánica 0, Reconocimiento 1, Sigilo 0, Trajes 2
RES	9	SOC	5	
ARMADURA			Traje espacial de abordaje (+13)	
ARMAS			FCA (3D, Auto 3), Sable (3D)	

C A P Í T U L O - C I N C O

LA NAVE DEL TESORO

...no impugnará, protestará, intercederá ni obstaculizará en modo alguno la anexión de estos mundos, que se consideran dentro del territorio del Hierato aslan...

—El Tratado de Puño

Esta aventura tiene lugar subsector La Frontera del Brazo Troyano. Los Viajeros pueden empezar en cualquier sistema donde puedan enterarse de los rumores.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Los Viajeros se enteran de que los motores de una nave del Tesoro Imperial han sufrido un fallo y la nave está varada en el puerto neutral de Arunisiir. Tienen la oportunidad de robar una de las mayores presas en el Brazo Troyano.

Arunisiir es un mundo dividido entre los humanos y los aslan. Una vez que los piratas llegan al sistema, tienen que idear un plan para capturar la nave del Tesoro en tierra o bien infiltrarse en la tripulación y conseguir un puesto a bordo.

Una vez en la nave del Tesoro, los piratas descubren que el buque fue saboteado como parte de un plan pirata para robarlo, que el saboteador todavía sigue a bordo y que es posible que la nave salte a una emboscada pirata cuando abandone Arunisiir.

Además, los saboteadores piratas no son los únicos espías en la tripulación. La Compañía General de Desarrollo ha urdido un plan que utiliza la reputación de la nave del Tesoro y tiene la intención de colocar un tratado falso en su bóveda. Cuando la nave del Tesoro salte a Tecnomundo, los agentes de la CoGeDe obtendrán los códigos necesarios para abrir la bóveda segura. Desde allí, la nave viajará a Byrni donde se encontrará con un enfrentamiento entre las fuerzas imperiales y la antigua flota sindaliana que sigue patrullando el sistema. Si el plan de la CoGeDe tiene éxito, la nave del Tesoro será abordada y el falso tratado saldrá a la luz.

Todo eso, sin embargo, depende de las acciones de los piratas...

DIRIGIR LA AVENTURA

La nave del Tesoro es una aventura no lineal: los Viajeros pueden abordar el reto de saquear la nave del Tesoro de la forma que deseen. El árbitro responderá a las acciones de los Viajeros añadiendo detalles allí donde investiguen. La aventura se divide en tres secciones:

- **Los ladrones de Arunisiir** cubre cómo los piratas se enteran de la nave averiada, cómo llegan a Arunisiir y el estado inicial de la nave.
- El **Viaje al Hierato** describe el viaje de la reparada nave del Tesoro desde Arunisiir a Tecnomundo y después a Byrni, y los sistemas que visita en el camino.
- **La nave del Tesoro** describe la propia nave del Tesoro, su tripulación y sus sistemas de seguridad, además de las escoltas imperiales que la protegen.

Tres subtramas complican la tarea de los piratas:

- El plan de la CoGeDe para colocar un falso tratado en la nave del Tesoro y causar tensiones entre el Hierato aslan y los mundos neutrales del Brazo Troyano.
- El plan del pirata Hroal Dientedehierro para hacerse con la nave del Tesoro.
- Las tensiones e intrigas que existen a bordo de la propia nave del Tesoro.

Las tácticas que con más probabilidad utilizarán los Viajeros son:

- Infiltrarse en la tripulación de la nave del Tesoro en Arunisiir, conseguir información sobre ella y después robar objetos de valor o sabotearla desde dentro.
- Atacar la nave mientras se encuentra en Arunisiir.
- Infiltrarse en la nave en Arunisiir, descubrir la ruta que va a seguir y después interceptarla.
- Infiltrarse en la nave, descubrir el plan de la CoGeDe y aprovecharlo para robar la bóveda.
- Infiltrarse en la nave y provocar un motín.
- Aliarse con el pirata Hroal Dientedehierro para capturar la nave del Tesoro.
- Seguir a la nave hasta que se presente la oportunidad de robarla en Byrni.
- Infiltrar algunos Viajeros en la nave mientras otros la siguen en el *Aguilucho* drinaxiano u otra nave pirata.

Cualquier táctica tiene posibilidades de éxito, pero los Viajeros tendrán que adaptarse a las circunstancias cambiantes para conseguir el premio final.

La competencia

Otra banda de piratas tiene planes para lo que sea que transporte la nave del Tesoro, ya que el pirata aslan Hroal Dientedehierro tiene intenciones de robar su carga. Tres tripulantes de la nave, un marine llamado Salvesdes, un mecánico llamado Felmar y una piloto de transbordador llamada Henshaw, están a sueldo del pirata aslan. El plan original era provocar a la *Martín II* un salto fallido, de tal forma que saltase a la parte más alejada del sistema Tecnomundo donde la flotilla de Dientedehierro estaría esperando. Felmar trabajaba en el motor de salto y tenía órdenes de alterar la solución de navegación trazada de tal forma que la nave saltase en el lugar equivocado del sistema de destino.

Por desgracia, Eco, el ingeniero jefe, descubrió el sabotaje de Felmar y este, presa del pánico, abrió las válvulas de seguridad del motor de salto, causando la explosión que dañó la nave y la obligó a aterrizar en Arunisiir.

Ahora los dos piratas restantes, Salvesdes y Henshaw, deben ingeniárselas para llevar la *Martín II* hasta la trampa o se enfrentarán a la ira de Hroal Dientedehierro.

Secretos del Brazo

En un extremo del Brazo Troyano está el Imperio; en el otro, el Hierato aslan que se expande rápidamente. Entre ambos, cientos de mundos humanos independientes.

Los aslan tienen un deseo insaciable de territorio. Imperativos biológicos y culturales exigen que se expandan. El Imperio, con la esperanza de evitar otra guerra fronteriza, trata de ralentizar el inexorable avance del Hierato aplacándole con regalos o dirigiendo su crecimiento hacia espacio no reclamado. Los mundos neutrales entre el Imperio y el Hierato son peones en este juego de imperios.

El mayor freno para la expansión aslan es la Paz de Ftahalr que garantiza que los clanes aslan no se acercarán a menos de treinta parsecs de las fronteras imperiales. Hacerlo provocaría el descontento de los clanes más poderosos y al Imperio le conviene mantener a estos clanes fuertes para que puedan hacer cumplir el tratado.

La paz es imperfecta. Son inevitables las escaramuzas fronterizas, las incursiones y los renegados que desafían el tratado, sobre todo cuando los principales clanes caen en luchas intestinas. Sin embargo, se ha mantenido durante cientos de años y los mundos neutrales del Brazo son libres gracias a este tratado.

La siniestra megacorporación conocida como la CoGeDe fue fundada para mejorar la situación de las distintas colonias humanas, pero ahora pretende influenciar el curso de la historia del Brazo. Sus psicohistoriadores predicen que a menos que se detenga a los aslan, estos conquistarán inevitablemente todo el Dominio de Deneb y arrancarán la Marca Espiral del Imperio. La Paz de Ftahalr no puede resistir la inevitabilidad de la presión demográfica. La política de contención y apaciguamiento del Imperio es inútil: ¡la única forma en que la humanidad puede conservar esta región del espacio es mediante una guerra sangrienta! La CoGeDe pretende convertir todo el Brazo Troyano en un cortafuegos para frenar el avance aslan.

Las naves del Tesoro Imperial transportan más cosas además de mercancías raras y objetos valiosos; también transportan mensajes diplomáticos entre la Asamblea Imperial y el Hierato aslan. Los agentes de la CoGeDe planean colocar un mensaje falso en la nave del Tesoro: un falso tratado que sanciona la anexión aslan de una docena de mundos en el lado más alejado del Brazo Troyano. Si este tratado saliese a la luz, digamos por un ataque pirata o una inspección aduanera inesperada que de alguna manera abre la bóveda de seguridad, despertará por todo el Brazo un apoyo público a la guerra. Incluso si los aslan no hacen ningún movimiento hostil (y no lo harían, ya que seguirían estando obligados por la verdadera Paz de Ftahalr), el falso tratado llevaría a los mundos neutrales a los brazos de la CoGeDe.

Pero no basta con difundir rumores sobre la existencia de este tratado, la CoGeDe necesita la legitimación que supondría encontrar el tratado en la bóveda abierta de una nave del Tesoro.

Abrir la bóveda: La CoGeDe tiene dos agentes a bordo de la *Martín II*: la navegante y el comisario de la nave. La puerta de la bóveda está conectada con la computadora de navegación de la nave. La navegante Osha ha instalado una caja negra que recoge datos del sistema de cierre de la bóveda y del sistema de navegación. Cuando la nave llegue a Tecnomundo, llevará la caja a una supercomputadora de NT15 que se usará para descifrar el código de la bóveda, de tal forma que pueda abrir la bóveda antes de llegar a Byrni.

El comisario Vaughan tiene el tratado falso escondido en su camarote y su misión es asegurarse de que el tratado sea «descubierto» en el momento preciso cuando se abra la cámara. Ninguno de ellos conoce al otro, pero ambos saben que hay alguien más trabajando para la CoGeDe a bordo de la nave.

1. LOS LADRONES DE ARUNISIIR

Los rumores son la savia de la piratería, ya que hay muy pocas posibilidades de encontrar un objetivo valioso solo por casualidad. Los piratas rastrean los registros marítimos y los horarios de los puertos en busca de pistas sobre posibles víctimas. Pagan a observadores en los puertos para que vigilen los movimientos de los cargueros y mercaderes; siguen a otras naves cuando van y vienen de los astropuertos, buscando cualquier señal de un objetivo que merezca la pena. En los bares y antros de todo el Espacio Conocido, los rumores se intercambian y se venden.

Algunos rumores son perennes. Saber que un carguero tiene una ruta fija entre cinco sistemas o que una corporación tiene una explotación minera en una luna concreta es siempre útil para los piratas, pero estos rumores pueden utilizarse en cualquier momento. Solo tienes que estar al acecho en el lugar adecuado, y tu presa vendrá a ti.

Sin embargo, hay otros rumores sobre los que hay que actuar inmediatamente.

Se suponía que la nave del Tesoro *Martín II* debería haber cruzado el Brazo formando parte de un convoy de megacargueros imperiales y sus escoltas, pero sufrió un fallo crítico en su motor de salto y se vio obligada a aterrizar en el apartado mundo de Arunisiir para ser reparada. El convoy continuó sin ella, dejando una única escolta clase *Gacela* en órbita para vigilar a la *Martín II* varada en tierra. Como la información solo puede viajar tan rápido como la nave que la transporta, los rumores sobre la nave del Tesoro pueden tardar varias semanas en llegar a los piratas.

Las noticias se difunden desde Arunisiir a un ritmo de 3 parsecs/semana, aproximadamente. Por lo tanto, si los piratas están en el subsector La Frontera, se enteran de la nave varada en dos semanas; si están en Tlaiowaha, las noticias tardan una o dos semanas más en llegar.

RUMORES Y MENTIRAS

Todas las historias comienzan de la misma manera: una de las legendarias naves del Tesoro Imperial se averió y aterrizó en Arunisiir.

Los Viajeros pueden enterarse de los siguientes rumores en cualquier bar de astropuerto o cubil de piratas con un chequeo exitoso de Callejear (1D días, INT). Ten en cuenta que algunos rumores son falsos…

Tira un número de veces igual al Efecto del chequeo para determinar cuántos rumores escuchan los piratas. Los piratas pueden seguir buscando rumores (o analizando noticias, que viene a ser lo mismo) si quieren, pero cada búsqueda adicional consume 1D días.

Los piratas también pueden enterarse de rumores cuando aterricen en los muelles de Arunisiir, gastando solo 1D horas por chequeo de Callejear.

LLEGAR A ARUNISIIR

En función de cuándo y dónde se enteren los piratas del rumor, pueden tardar varias semanas en llegar a Arunisiir en el subsector La Frontera.

Ocho semanas después del aterrizaje de la *Martín II*, la flotilla de rescate llega a Arunisiir (consulta la pág. 76 para los detalles de la flotilla).

Doce semanas después de su aterrizaje, la *Martín II* ya reparada despega de nuevo y salta a Tecnomundo (consulta la pág. 58). Si los piratas no llegan antes de que esto pase, sus posibilidades de interceptar la nave del Tesoro son muy pequeñas.

LLEGADA A ARUNISIIR

Arunisiir (consulta *El Brazo Troyano*, página 187) tiene pocas naves propias. En su órbita estará la *Arshad*, una escolta tipo *Gacela*. Recuerda comprobar la Reputación de los piratas en el Imperio. Si su Reputación es -6 o menos, la *Arshad* los identificará y los atacará, aunque los piratas pueden esconder su identidad de la *Arshad* con un chequeo opuesto de Electrónica (sensores) (EDU).

Arunisiir es un mundo sin ley y una vez que los piratas hayan pasado la patrulla imperial, podrán aterrizar en cualquier lugar que quieran, aunque si lo hacen muy cerca de la *Martín II,* atraerán una atención no deseada.

ASTROPUERTO DE ARUNISIIR

El astropuerto de clase B de Arunisiir consiste en un puñado de kilómetros cuadrados de plataformas de aterrizaje de seudogranito rodeadas de unos edificios apiñados. Los invasores aslan destruyeron el antiguo edificio de control de tráfico y hoy en día el corazón del astropuerto es el casco de un portanaves de asalto aslan clase *Sakhai*. A su alrededor hay una docena de torretas de misiles; aunque Arunisiir es oficialmente NT6, conserva algunas industrias de alta tecnología y puede producir misiles tierra-espacio.

Hay seis naves en las plataformas de aterrizaje:

- **La nave del Tesoro *Martín II*:** La nave del Tesoro ocupa una plataforma en el extremo del astropuerto y el acceso a ella está estrictamente controlado (consulta «Precauciones de seguridad», más adelante). El suyo fue, evidentemente, un aterrizaje de emergencia: plataformas gravitacionales sujetan su popa y el impacto agrietó la plataforma de granito bajo la nave. La nave está rodeada de andamios.

Rumores y mentiras

11	Una explosión obligó a la *Martín II* a aterrizar.	41	El capitán Torsa de la *Martín II* es una marioneta que consiguió su puesto gracias a sus conexiones familiares.
12	Su sección de ingeniería está dañada.	42	La primera oficial de la *Martín II*, Jagad, es una veterana de la armada que favorece a otros veteranos.
13	Su ingeniero jefe murió.	43	El segundo ingeniero, Polo, es muy supersticioso.
14	Todo el personal de ingeniería murió.	44	El comandante del destacamento de marines, Harc, es un cíborg.
15	El motor de salto de la nave está dañado.	45	La navegante de la nave, Osha, es oriunda del Brazo.
16	El Imperio ha enviado un equipo de reparación para arreglar la nave.	46	Tecnomundo es una guarida de espías y criaturas extrañas, así que no bajes la guardia.
21	La nave no podrá volver a saltar.	51	Todas las naves del Tesoro llevan un escuadrón de marines a bordo.
22	La nave fue atacada por piratas.	52	Todas las naves del Tesoro tienen un mecanismo de autodestrucción.
23	Solo una *Gacela* protege la nave.	53	La bóveda de una nave del Tesoro solo puede abrirse cuando llega a su destino.
24	Está desprotegida.	54	El capitán tiene una llave que abre la bóveda.
25	El Imperio ha enviado otras tres naves para escoltar a la *Martín II*.	55	La bóveda de una nave del Tesoro está cerrada utilizando un código matemático indescifrable basado en la posición de las estrellas y los datos de salto.
26	La flotilla de rescate llegará en ocho semanas.	56	Es imposible acceder a la bóveda.
31	Todas las naves del Tesoro transportan bienes valiosos.	61	La ruta de la nave pasa por Tecnomundo y Byrni.
32	La *Martín II* lleva un tratado secreto a bordo.	62	La ruta de la nave pasa por Exe, Halcón y Byrni.
33	La *Martín II* lleva armas biológicas a bordo.	63	Este rumor hace que los piratas obtengan los datos de la nave de la *Martín II* (pág. 63).
34	La *Martín II* lleva un artefacto ancestral a bordo.	64	Este rumor hace que los piratas obtengan los planos de la nave *Martín II*.
35	La *Martín II* lleva un cargamento de piedras preciosas a bordo.	65	Este rumor hace que los piratas obtengan el listado de la dotación de la *Martín II*.
36	La *Martín II* es una nave relativamente pequeña y sin importancia.	66	La *Martín II* fue saboteada.

- **Carguero lejano *Fafnir:*** Un carguero independiente registrado en el Imperio, propiedad de un equipo compuesto por un matrimonio: Hral y Gila Zafnen. Aunque en el pasado tuvieron sus escarceos con la piratería y han venido aquí atraídos por los mismos rumores que los Viajeros, se han enterado de que la bóveda de la nave del Tesoro es impenetrable y han renunciado a sus grandes planes para robar la *Martín II*.
- **Nave del Servicio de Exploración Imperial (tipo S) *Relámpago*:** Esta nave, tripulada por un excéntrico explorador llamado Yan y su compañero robot Cubo, sirvió de correo a la averiada *Martín II*. Yan saltó de vuelta al Imperio, informó a la oficina naval en Puño sobre el accidente de la nave del Tesoro y después volvió a Arunisiir. Se considera a sí mismo el héroe del momento y se le puede encontrar en el bar del astropuerto, donde la agradecida tripulación de la *Martín II* le está invitando a bebidas.
- **Carguero lejano *Vagabundo Esperanzado*:** El *Vagabundo Esperanzado*, procedente de Acrid, es un habitual de la navegación y el comercio en este subsector. Si los piratas se hacen amigos de su capitana, una mujer llamada Bel, les dice que ha visto la nave insignia de Hroal Dientedehierro acechando en el cinturón de asteroides de Exe (consulta «Exe», pág. 58).
- **Naves de la fuerza de defensa de Arunisiir *Tigre* y *León*:** Las naves autóctonas de Arunisiir son una mezcla de tecnología humana NT6 y algunas partes recuperada de tecnología aslan NT12: parecen huevos con motores gravitacionales. Su armamento es ligero y no son rival para una nave moderna (no tienen blindaje y solo tienen un láser de pulsos), pero, aun así, dan valientemente el alto a cualquier intruso.

ENCUENTROS EN EL ASTROPUERTO

El momento en que suceden estos encuentros es deliberadamente ambiguo, pero ocurren en el orden presentado.

Extorsión aslan: Arunisiir es un mundo dominado por humanos, pero la aristocracia son los descendientes de los conquistadores aslan que aterrizaron aquí hace trescientos años. Aunque ahora son simples testaferros mantenidos como mascotas por sus criados humanos, a veces recuerdan parte de su antiguo orgullo y actúan en consecuencia.

Un macho aslan llamado Ekaft se acerca a los piratas muy enfadado, afirmando que la nave ha aterrizado en su territorio y que, por lo tanto, deben pagarle una cuota en función del valor de la astronave; valor que él mismo determinará al inspeccionarla. Si los piratas se niegan, Ekaft amenaza con hacer que los expulsen del planeta y, aunque es una amenaza vacía, puede atraer una atención no deseada sobre los piratas.

Si aceptan, Ekaft exige un pago relativamente bajo (100 Cr por tonelada).

- El objetivo principal de esta escena es aportar algo de color local, pero también puede llevar a involucrarse en la política local (consulta *El Brazo Troyano*, pág. 187).
- Técnicamente, la plataforma de aterrizaje de la *Martín II* está también en el territorio de Ekaft y, aunque no tiene la confianza suficiente para pedir un pago al Imperio, los Viajeros podrían alimentar su ego y convencerle de que exija una inspección de la nave del Tesoro. Esta es una forma en la que los Viajeros podrían entrar en la *Martín II*.

Días movidos en el bar Arunisiir: El bar está atestado. Tanto la tripulación de la *Martín II*, como la de la *Arshad* y la del resto de naves del astropuerto están allí. Los lugareños de Arunisiir están encantados con los nuevos clientes, ya que Arunisiir está fuera de la ruta comercial habitual. Mientras están en el bar, un chequeo de Socializar Rutinario (6+) permite a los piratas hacerse amigos de los tripulantes de la nave del Tesoro, O'Leary e Ilin. Esta pareja de bribones borrachuzos podría decirles que su nave está buscando mano extra o incluso colar a los Viajeros a bordo si les sobornan lo suficiente.

- El bar es un lugar excelente para escuchar rumores o conocer a los PNJ.
- Si los Viajeros están atascados, haz que el mecánico Polo se acerque a ellos y les ofrezca un trabajo.

El hombre de la CoGeDe: Si los piratas todavía tienen dudas de cómo acercarse a la *Martín II*, haz que se topen con un extraño extraplanetario en el astropuerto. Aparo afirma ser un pasajero del *Vagabundo Esperanzado* y comenta que la *Martín II* está buscando ingenieros cualificados. Él es un comercial de piezas de repuesto y quiere pedir un pequeño favor a los piratas por el que les pagará con un bonus de 1.000 Cr: quiere conocer el estado de los motores de la *Martín II*.

En realidad, Aparo trabaja para la CoGeDe y está aquí para determinar si su plan sigue siendo viable. Quiere utilizar a los Viajeros para comprobar los motores y así evitar atraer la atención sobre los dos agentes de la CoGeDe que todavía están a bordo.

- Si se le pregunta por qué necesita esa información, Aparo dice que tiene repuestos para motores en su espacio de carga del *Vagabundo Esperanzado* y quiere averiguar hasta dónde puede apretar con el precio.
- Una investigación revelará que Aparo se embarcó en el *Vagabundo Esperanzado* en Tecnomundo. Si registran el camarote de Aparo, preguntan a la capitana Bel o piratean la computadora de mano de Aparo, descubrirán que tiene alquilado un almacén en el astropuerto a nombre de CP Computing.

La pasada de la exploradora: Una exploradora modificada (han retirado camarotes para tener más espacio de carga y combustible) esquiva la vigilancia de la *Arshad* y realiza una pasada sobre el planeta y el astropuerto para después saltar de nuevo. La exploradora pertenece a la flotilla de Hroal Dientedehierro y está aquí para comprobar el estado de su presa, ya que Dientedehierro esperaba que la *Martín II* hubiese saltado a su trampa hace semanas.

- Un chequeo de Electrónica (comunicaciones) Difícil (10+) permite a los Viajeros detectar una transmisión muy corta desde la *Martín II* a la exploradora. Se trata de un mensaje cifrado enviado por Henshaw, en el que le informa de la explosión y pide a Hroal que sea paciente.
- Si los piratas visitaron Theev (en *Honor entre ladrones* o en alguna otra aventura), entonces un chequeo exitoso de Electrónica (sensores) (INT) puede permitirles reconocer la exploradora como la *Araña Danzante,* una nave perteneciente a la banda de piratas de Hroal Dientedehierro (ver «Hroal Dientedehierro», página 58).
- Si los Viajeros interceptan a la exploradora y hablan con su capitán, Thedik Vance, este podrá informarles sobre el plan de Hroal para capturar el *Martín II*.

La caballería imperial: Otras tres naves saltan al sistema Arunisiir: una clase *Gacela*, la *Komino*, una nave de reparación, la *Henry Ford* (consulta *Naves del Brazo*, pág. 31) y un crucero de patrulla, el *Sinceridad*. La *Komino* se coloca en formación defensiva junto a su hermana la *Arshad*, la *Henry Ford* desciende para llevar a cabo las reparaciones finales en la *Martín II* y el *Sinceridad* sobrevuela el puerto (ver más abajo) antes de aterrizar a repostar.

En 48 horas, los competentes ingenieros de la *Henry Ford* tienen la *Martín II* lista para despegar de nuevo. Tras repostar, la *Henry Ford* se dirige hacia el núcleo mientras que la *Martín II* se une a las dos *Gacelas* en órbita para proseguir su viaje hacia el Hierato.

El *Sinceridad* está en misión de caza de piratas y escanea todas las naves del puerto antes de aterrizar para repostar. Si los Viajeros tienen una Reputación de -6 o menos en el Imperio, necesitarán volver a disfrazar su nave o esconderse para evitar el arresto. Los sensores del *Sinceridad* son mejores que los de la *Arshad*, por lo que los Viajeros realizan el chequeo de Electrónica (sensores) con MD-4 para esconderse si están atracados en el astropuerto.

La misión antipiratas del *Sinceridad* le llevará por la ruta comercial a través del subsector La Frontera y después a lo largo del Dominio sindaliano, por lo que es posible que vuelvan a toparse con ella en otras aventuras.

SUBIR A BORDO

Hay tres maneras de subir a bordo de la *Martín II*.

Ser contratado: Mientras la nave está varada en Arunisiir, necesita tripulantes y técnicos para limpiar las secciones dañadas de ingeniería y reparar las grietas del blindaje de la nave. Cualquier Viajero con las habilidades necesarias (Ingeniería 2+, Mecánica 2+, o una Profesión apropiada 2+) puede conseguir un trabajo en el equipo de reparación (sueldo: Efecto x 200 Cr).

- Los trabajadores del equipo de reparación tienen el acceso limitado a la sección de ingeniería y no pueden explorar el resto de la nave. Dos marines armados los vigilan continuamente.
- Si un trabajador impresiona a los oficiales (mediante interpretación o por tener las habilidades necesarias como Ingeniería, Electrónica o Artillería) y tiene un historial limpio (o la identidad falsa adecuada) puede conseguir un contrato temporal por la duración del viaje hasta el Hierato.

Subterfugio: Colarse en la nave es complicado. Todos los accesos están vigilados por marines armados y grandes carteles advierten que tienen órdenes de disparar a matar. Se necesita un chequeo de Sigilo (DES) Muy difícil (12+) para superar a los guardias.

- Una vez a bordo, los Viajeros pueden esconderse fácilmente en los compartimentos de carga, que rara vez se revisan durante el vuelo.
- Para un miembro del equipo de reparación es mucho más fácil escurrirse y esconderse, solo necesita un chequeo de Sigilo Rutinario (6+).

Asalto: Si los Viajeros quieren abandonar toda sutileza, pueden simplemente coger sus armaduras y sus rifles láser e intentar asaltar la nave. La *Martín II* está protegida por seis marines estelares imperiales y toda su tripulación tiene al menos un entrenamiento básico en armas de fuego. Las autoridades locales también responden en cuestión de minutos, enviando vehículos terrestres llenos de tropas armadas con fusiles de asalto. Además de todo esto, la *Arshad* está en órbita con sus misiles de ortillería y su transbordador de asalto. Asaltar directamente la *Martín II* es poco menos que un suicidio.

- Dicho esto, un pequeño equipo de ataque podría ser capaz de colarse a bordo y luego asaltar el puente o intentar entrar en la bóveda, especialmente si es ayudado por una distracción.

2. EL VIAJE AL HIERATO

La *Martín II* abandona el pozo de gravedad de Arunisiir y se coloca entre las dos *Gacelas*. Resulta obvio que la nave del Tesoro sigue dañada: se mueve como una vaca borracha y la pintura fresca no puede ocultar todas sus cicatrices. Un buen capitán daría la vuelta y se dirigiría a un dique seco equipado en el espacio imperial, pero el capitán Torsa está decidido a llevar a cabo su misión.

Con su capacidad de salto limitada a dos parsecs, la *Martín II* y sus dos escoltas atraviesan siete sistemas durante su viaje al Hierato. En cada sistema, y salvo que se indique lo contrario, las tres naves aterrizan en el astropuerto, repostan y saltan tan rápido como sea posible. La *Martín II* pasa tres días de media en cada puerto y otros siete días en espacio de tránsito, por lo que el viaje durará 70 días.

Seguir a la flotilla: Si los Viajeros tienen su propia nave, pueden tratar de seguir a la *Martín II* a través del subsector. Seguir el mismo rumbo que la flotilla durante uno o dos saltos no despierta sospechas, aunque puede que la *Martín II* o sus escoltas saluden a los Viajeros, ya que es una práctica habitual saludar a los compañeros de viaje.

Sin embargo, seguir a la flotilla durante tres o más saltos es un comportamiento sospechoso y salvo que los Viajeros puedan proporcionar una excusa plausible que explique por qué siguen tan de cerca a la *Martín II*, puede que la *Arshad* los intercepte y aborde.

Otra posibilidad es que los piratas acechen a la *Martín II* desde la distancia, saltando a otra parte del sistema y luego detectando la nave del Tesoro en los sensores de largo alcance.

ACRID

La atmósfera cáustica de Acrid puede devorar casi tres centímetros de blindaje en solo unas horas y las tormentas de ácido y los huracanes de metano azotan su árida superficie constantemente, pero aun así sigue siendo uno de los mundos más agradables que se visitan en la ruta hacia el Hierato. Su población es de un puñado de millares de colonos agrupados en torno al asentamiento de Monte Centinela, la montaña más alta del planeta.

Los sistemas de control climatológico abren un pasillo de aterrizaje para la *Martín II* y sus escoltas, una columna antinaturalmente tranquila entre las furiosas tormentas.

- Unos piratas osados podrían atacar a las naves mientras están en el pasillo de aterrizaje. Salirse del pasillo de aterrizaje implica enfrentarse a los violentos vientos de Acrid (MD-4 a los chequeos de Pilotar). El pasillo es bastante estrecho, por lo que limita los movimientos de las naves dentro de él y proporciona a los piratas la oportunidad de enfrentarse a las *Gacelas* de una en una en lugar de las dos a la vez.
- Atacar dentro del pasillo significa quedar expuesto a las cuatro torretas automatizadas de misiles de Acrid.

EXE

La banda pirata de Hroal Dientedehierro acecha en los límites de este sistema, esperando a que la secuestrada *Martín II* salte en medio de ellos. La banda de Hroal está formada por:

- Su buque insignia, la *Picadora de Carne*, una nave de combate aslan clase *Halaheike* de 1.200 toneladas.
- El *Último Mono*, un carguero chatarrero clase *Insecto* de 300 toneladas con cuatro láseres de pulsos y una torreta de rayo de partículas pilotado por el gorila elevado Pelonegro.
- El carguero lejano modificado *Vergüenza de Sindal*, equipado con una torreta de misiles/proyector de arena y una torreta dual con láseres de pulso gemelos.
- La nave exploradora *Araña Danzante*.

LA EMBOSCADA DE DIENTEDEHIERRO

Si el plan de Hroal funciona y la *Martín II* cae en su trampa, la nave del Tesoro estará en apuros, ya que la potencia de fuego de la *Picadora de Carne*, cuyas bahías de partículas gemelas pueden atravesar el blindaje de la *Martín II*, es abrumadoramente superior. Si los Viajeros no intervienen, los piratas disparan contra la *Martín II* hasta dejarla flotando sin propulsión en el espacio para, acto seguido, abordar la nave del Tesoro y librar una sangrienta batalla con los marines supervivientes. Aunque Hroal no tiene forma de abrir la bóveda, robará la carga y dejará el pecio que podrá ser saqueado por carroñeros como los Viajeros.

La *Martín II* aparece a unos 45.000.000 kilómetros del resto de la flotilla, por lo que las dos *Gacelas* necesitarán la mayor parte del día para responder y, para cuando lo hagan, la nave estará muerta y a la deriva, aunque con su bóveda intacta. La *Komino* saltará para llevar la noticia del desastre al Imperio, mientras la *Arshad* remolcará el pecio a Exe. Los piratas todavía tienen una oportunidad de conseguir el botín si encuentran la forma de entrar en la bóveda.

El comisario Vaughan (consulta pág. 72) intenta introducir el tratado falso en la bóveda o bien lo coloca en algún lugar donde los Viajeros lo encuentren.

Si hay Viajeros a bordo, probablemente mueran a no ser que se les ocurra una manera de burlar a Hroal o, más probablemente, cambien de bando y formen una alianza con el pirata.

Hroal Dientedehierro

El criminal aslan es quizás el más agresivo y atrevido de los piratas de Theev. Es posible que los piratas se hayan encontrado con él durante *Honor entre ladrones*; si no es así, pronto se darán cuenta de que es ruidoso, agresivo y muy peligroso.

Los piratas pueden llegar a un acuerdo con Dientedehierro para dividir el tesoro de la *Martín II* o incluso forjar una alianza. Hroal esperaba que el capitán de la *Martín II* fuera capaz de abrir la bóveda, pero estaba equivocado, por lo que ahora necesita la ayuda de los Viajeros para entrar en la bóveda. Una vez que han cumplido su propósito, Hroal puede honrar su alianza o simplemente eliminarlos, dependiendo de su estado de ánimo.

LA BATALLA DE EXE

Si el plan de Hroal no funciona y la *Martín II* llega a salvo a Exe, entonces Hroal Dientedehierro pasa al plan B. Su banda supera en potencia de fuego a las dos *Gacelas*, así que lidera un asalto directo a Exe con la esperanza de capturar la *Martín* II por la pura fuerza de las armas.

Es una batalla sangrienta. Las *Gacelas* están armadas con misiles nucleares y la *Picadora de Carne* atrae la mayor parte del fuego enemigo. Las naves más pequeñas de Hroal se mueven por los límites de la batalla, tratando de conseguir un impacto afortunado en los tanques de combustible de la *Martín II* para evitar que salte. Las *Gacelas* concentran la mayoría de sus ataques en la nave aslan, pero los doce rayos láser de la *Martín II* son suficientes para disuadir a la mayoría de los atacantes.

Cuando la *Picadora de Carne* se acerca a la *Martín II*, esta lanza sus cazas. Envuelto en el manto de estos interceptores, la *Arshad* decide adoptar una estrategia más agresiva y, dejando a la *Komino* para proteger a la *Martín II*, se lanza a toda velocidad contra la *Picadora de carne*. Las bahías de partículas gemelas disparan una y otra vez, reduciendo la proa a chatarra, atravesando su casco, destrozando sus torretas… Pero el casco sigue avanzando e, incluso en su deplorable estado, es más rápida y mucho más maniobrable que la *Picadora de Carne*.

Hroal salta. Los restos de la *Arshad* atraviesan el espacio en el que segundos antes estaba la nave pirata.

Con la pérdida de una nave grande por cada bando, las tornas se vuelven contra los piratas. Las armas nucleares de la *Komino* destruyen el *Vergüenza de Sindal*. El *Último Mono* recupera seis cazas y después salta. La *Araña Danzante* hace lo mismo justo después. Las fuerzas del Imperio han ganado, pero ambas naves han sufrido graves daños. El Casco de la *Kominio* se ha reducido a 82 y ha perdido las dos torretas de partículas. El Casco de la *Martín II* se ha reducido a 402.

TECNOMUNDO

Después de la carnicería de Exe, el frío y mecánico abrazo de Tecnomundo resulta un alivio. Si la *Martín II* necesita reparaciones, atraca aquí y da a sus tripulantes tres días extra de permiso en tierra.

Durante su estancia en Tecnomundo, la navegante Osha abandona la nave con la caja negra de la CoGeDe escondida en su mochila y, guiada por su robot personal, se dirige a un almacén alquilado por una compañía llamada CP Computing. Los Viajeros pueden seguirla con Callejear o Sigilo.

Si investigan la compañía CP Computing con un chequeo de Administración o Electrónica (computadoras) (INT) descubrirán que es una empresa falsa, una pantalla creada por la CoGeDe. El almacén contiene una supercomputadora dedicada de NT15 construida por los ingenieros de Tecnomundo para CP Computing con el propósito específico de descifrar el código de apertura de la bóveda.

Un androide llamado Virgil supervisa el ordenador. Se niega a hablar de sus jefes (aunque, opcionalmente, la computadora puede determinar que necesita los datos genéticos del capitán Torsa para descifrar el código y Virgil u Osha contratarían a los Viajeros para robar una muestra de la sangre de Torsa antes de que la *Martín II* abandone Tecnomundo).

Antes de que la *Martín II* despegue, Virgil enviará un paquete al comisario Vaughan con un pequeño artefacto que, al activarse, abrirá la bóveda de la nave del Tesoro.

ERGO

Ergo es un sistema rojo, por lo que la *Martín II* solo visita la estación de repostaje automatizada antes de abandonarlo. Ergo es una de las últimas oportunidades para que los piratas intercepten la nave del Tesoro antes de Byrni.

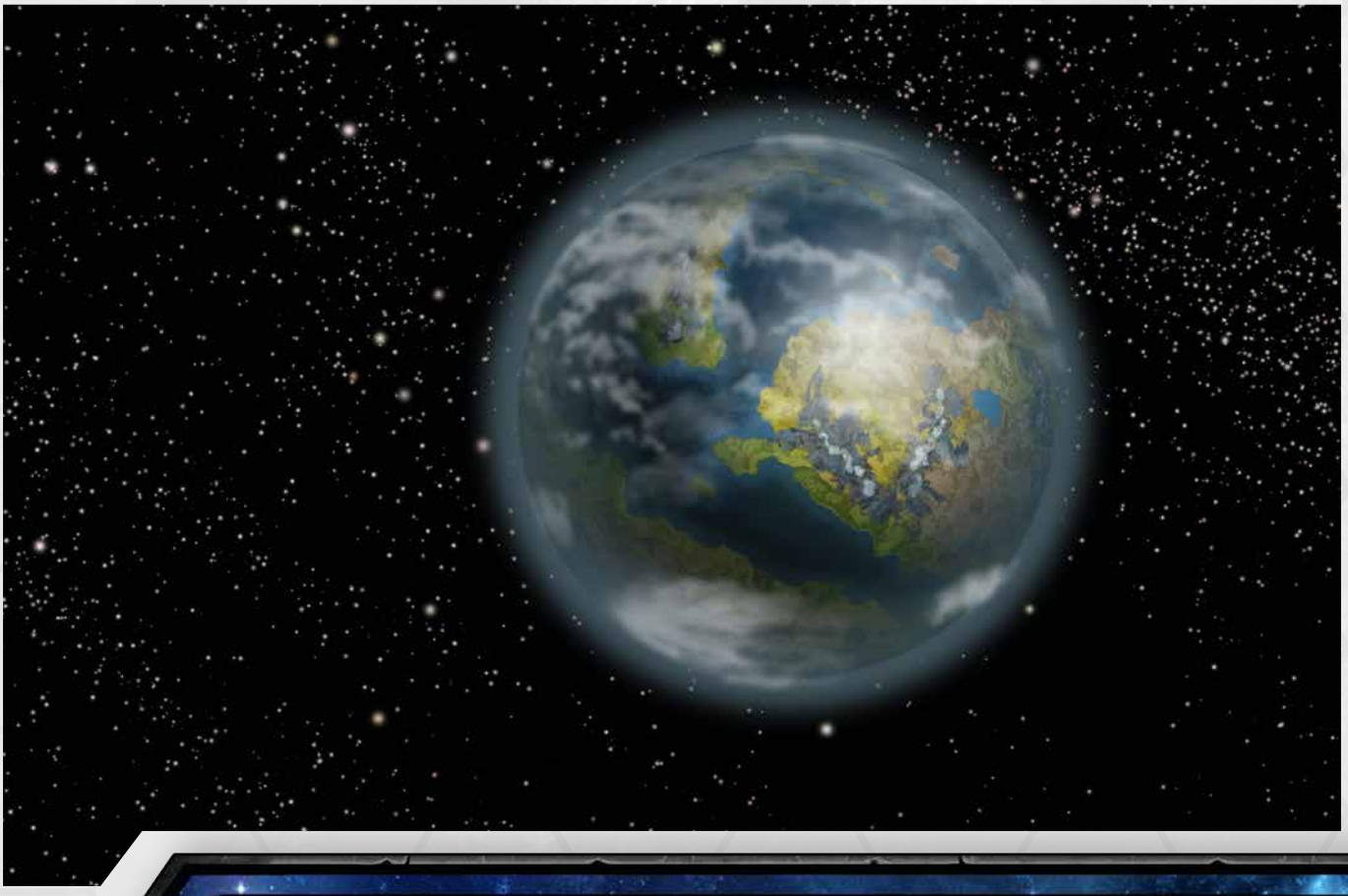
BYRNI

Cuando el antiguo Imperio de Sindal se vino abajo, dejó tras de sí puestos avanzados y colonias por todo el Brazo Troyano. Algunos, como Drinax, sobrevivieron e incluso prosperaron durante algunas generaciones. Otros se hundieron en la barbarie o se convirtieron en polvo.

Byrni se anquilosó. El sistema era una importante base naval antes de la caída del Imperio sindaliano y siguió siéndolo después de la caída del Imperio. Incluso cuando la base tecnológica del planeta declinó, los leales marineros de Byrni mantuvieron sus naves en vuelo. La lealtad a la memoria del Imperio se convirtió en uno de los valores más altos en su sociedad y, en la actualidad, tanto los humanos como los aslan de Byrni son valientes defensores de la civilización y el comercio en el Brazo Troyano.

Las ingentes inversiones de la CoGeDe reconstruyeron su maltrecha infraestructura y mejoraron sus anticuadas naves. Las patrullas byrnianas vigilan los ataques piratas a lo largo de las rutas comerciales Imperio-Hierato e Imperio-Liga floriana.

Patrullas byrnianas: La patrulla byrniana está compuesta de tres lanzaderas de defensa del sistema (consulta el



Manual naval, pág. 124); una segunda patrulla de otras tres lanzaderas está a menos de 20.000 km de distancia.
La trama CoGeDe: El último acto del plan de la CoGeDe para colocar el tratado falso tiene lugar en Byrni. La corporación presiona al regente de Byrni para que ordene la inspección de cualquier nave que atraviese el sistema para buscar contrabando. El capitán Torsa permite la inspección a regañadientes, aunque, por supuesto, la bóveda permanecerá cerrada.

Una nave patrulla byrniana se acopla a la *Martín II* y un equipo de marines byrnianos, vistiendo la antigua armadura de la Guardia Estelar de Sindal, aborda la nave. Todos los marines llevan equipos de comunicaciones que transmiten a su base todo lo que ven y escuchan en tiempo real. Realizan una inspección minuciosa de todas las bodegas y después se acercan a la bóveda, momento en el cual el comisario Vaughan activa discretamente el aparato de control que consiguió en Tecnomundo.

Las puertas de la bóveda se abren y los marines entran en ella, a pesar de las protestas de los oficiales imperiales presentes. El comisario Vaughan es uno de los varios tripulantes imperiales que entran para discutir con los soldados byrnianos y aprovecha la confusión para colocar el tratado en una de las baldas de la bóveda.

Uno de los marines byrnianos tiene órdenes de la CoGeDe de buscar cualquier tipo de documento oficial y descubre el tratado. Si lo coge, su equipo de comunicación transmitirá inmediatamente una imagen del tratado a Byrni y ya no habrá vuelta atrás.

- Si los Viajeros están en la *Martín II*, quizás puedan ver cómo Vaughan coloca el tratado.
- También pueden intentar detener a los marines byrnianos.

La apertura de la bóveda causa que la tensión entre las naves byrnianas y el convoy imperial se pueda cortar con cuchillo y los Viajeros podrían provocar fácilmente un intercambio de disparos si manipulan la situación. Si los Viajeros no intervienen, el capitán Torsa decide continuar con su misión; al fin y al cabo, el «mal funcionamiento» de la bóveda es un desastre pero no es culpa suya y él cumplirá sus órdenes de llevar su contenido a los aslan. Ordena a las escoltas *Gacela* que queden, si hay alguna, que salten de vuelta al Imperio a toda velocidad para informar de la apertura de la bóveda.

POZO

Una flotilla aslan compuesta de un crucero clase *Aositaoh* de 1.000 toneladas y dos escoltas *Ekawsiykua* de 800 toneladas sale al encuentro de la *Martín II* al llegar a Pozo. Probablemente, esta potencia de fuego sea mucho más de lo que los Viajeros son capaces de manejar, aunque todavía tienen una pequeña ventana de oportunidad para robar la nave del Tesoro antes de que se reúna con las naves aslan. Si fallan, su presa se escapa.

El Tratado de Puño

Los falsificadores de la CoGeDe hicieron un trabajo extraordinario; el tratado es idéntico a un tratado imperial hasta en los sellos genéticamente codificados colocados junto a cada firma. De acuerdo con el tratado, los aslan reclaman el derecho a anexionarse cualquier mundo de los subsectores Dpres, Sindal, Tlaiowaha o La Frontera con la condición de que no esté a menos de seis parsecs de la frontera imperial. A cambio de no oponerse estas reivindicaciones territoriales, el Imperio obtiene condiciones comerciales favorables.

En la actualidad, los mundos independientes del Brazo Troyano buscan la protección del Imperio, ya que, aunque no le tienen ningún aprecio, creen que el Imperio reaccionará ante cualquier avance a gran escala de los aslan para proteger sus propias fronteras. El estatus del Brazo Troyano como zona de amortiguación entre los dos imperios estelares es un factor esencial en la política interestelar y el tratado no solo le arrebata ese estatus, sino que lanza cientos de mundos humanos a las fauces de los aslan a cambio de beneficios económicos.

Un tratado así no solo causará el pánico entre los mundos independientes y los lanzará a los brazos de la Compañía General de Desarrollo, también alimentará los sentimientos antiaslan y las facciones militaristas dentro de la nobleza imperial. Aunque la política actual del Imperio sobre la cuestión aslan no está definida, aquellos que se oponen a los aslan verían este tratado como un paso enorme e inconsciente hacia el abandono del Brazo Troyano.

Si se corre la voz del tratado por el Brazo Troyano, cada mundo independiente empezará a buscar aliados y apoyos, por lo que su publicación no solo ayudará a la CoGeDe, sino que también beneficiará a los sueños de Drinax.

Si los Viajeros permiten que el tratado se conozca, tira 2D por cada mundo independiente que visiten. Con un 8+, ese mundo se mueve un paso hacia Refugio. Sin embargo, revelar el tratado también aumenta la tensión entre el Imperio y el Hierato, por lo que la Reputación de los Viajeros cae 1D en ambos imperios.

3. LA NAVE DEL TESORO

Hay pocas naves en el Espacio Conocido tan reconocibles, o tan feas, como una nave del Tesoro. Su diseño básico es venerable; las primeras naves del Tesoro se construyeron durante el Primer Imperio como símbolo del poder imperial. Las naves del Tesoro eran una forma de impresionar a los pequeños reyes y animarlos a unirse al Imperio o de llevarse sus riquezas con seguridad. Siguen en uso sobre todo por tradición. Aunque los poetas comparan el perfil exterior de la nave con un castillo, una tortuga o una montaña de cristacero, la metáfora más apropiada para una nave del Tesoro es la de un puño, un gigantesco puño de metal cerrado con fuerza que guarda la riqueza del Imperio en su interior.

La nave apenas puede considerarse atmosférica y puede entrar en un planeta y mantenerse en vuelo gracias a sus superficies de elevación vestigiales y sus placas gravitacionales sobrecargadas, aunque más que volar lo que hace es caer en la dirección adecuada. La proa de la nave está articulada, lo que permite el acceso a la cavernosa bahía de carga. Sus 300 toneladas de espacio de carga no están aseguradas, pero la enorme bóveda de seguridad contiene otras 60 toneladas de espacio en el corazón de la nave.

Y esa bóveda es la razón de que exista la nave del Tesoro. Incluso si un atacante logra perforar el grueso blindaje de la nave, la bóveda es capaz de soportar el impacto directo de armas de astronave y cualquier arma con la potencia suficiente para abrir la bóveda volatilizará instantáneamente todo lo que haya en su interior. Algunas bóvedas incluso tienen escudos antipsiónicos que impiden la teleportación. El mecanismo de cierre de la bóveda es prácticamente impenetrable, ya que el código que utiliza se obtiene a partir de coordenadas de salto espacial y material genético, por lo que solo puede abrirse en el sistema correcto por la persona indicada.

Encima de la bóveda y la sección de carga están las cubiertas de la tripulación. Además de los ingenieros, los pilotos y los artilleros, todas las naves del Tesoro llevan un escuadrón de marines imperiales equipados con la potencia de fuego suficiente como para repeler a cualquier grupo de abordaje. Los alojamientos en la nave son estrechos pero cómodos. Dado que las naves del Tesoro forman parte de la diplomacia imperial, su interior está decorado profusamente y las secciones públicas pueden reconfigurarse para servir como sede de conferencias o sala ceremonial de audiencias. Las cubiertas de oficiales y de vuelo se encuentran en la parte superior del «puño». Existe un transbordador de emergencia entre las filas de torretas de láseres.

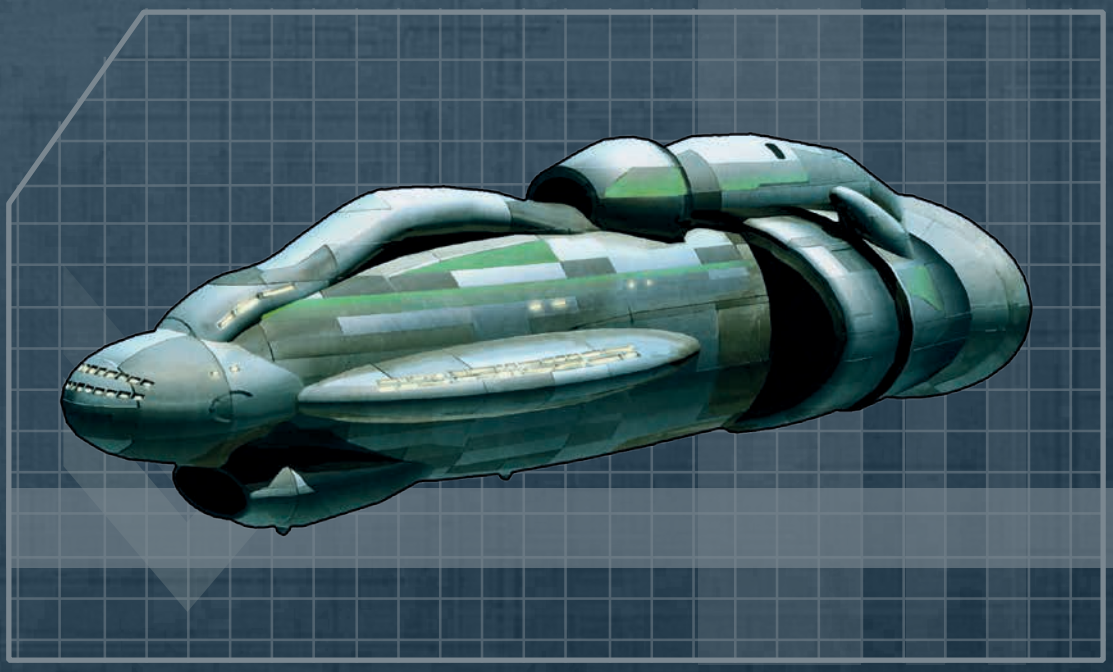
Los enormes depósitos de combustible de la nave se encuentran en la popa. Las naves del Tesoro son poco maniobrables, pero pueden hacer saltos de tres parsecs. La cubierta de ingeniería está en la cola de la nave, bajo los depósitos de combustible. Hay un segundo transbordador de emergencia en la sección de popa, junto a dos torretas más.

Pilotar una nave del Tesoro es como ponerle un motor-M a un banco: todo es tremendamente pesado y difícil de manejar, hay controles de seguridad y alarmas por todas partes y aunque algunas partes de la nave están magníficamente equipadas para impresionar a los visitantes, otras son estrechas y están abarrotadas. Todo el mundo sabe que la nave tiene una inmensa diana pintada y que cada pirata y reino menor del Brazo Troyano quiere matarlos y robarles su carga.

NAVE DEL TESORO IMPERIAL

NT12		TONELADAS	COSTE (MCR)
Casco	1.600 toneladas, aerodinámico, reforzado	-	144
Blindaje	Cristacero, Blindaje 8	160	57,6
Motor-M	Propulsión 1	16	32
Motor-S	Salto-3	125	187,5
Planta de energía	Fusión (NT12), Potencia 570	38	38
Depósito de combustible:	4 semanas de operación, S-3	484	-
Puente		40	8
Computadora	Computadora/15	-	2
Sensores	Grado militar	2	4,1
Armas	Torreta doble (rayo láser) x8	8	12
Sistemas	Tomas de combustible	-	1
	Cinta de carga (NT12) x4	4	0,04
	Armería	2	0,5
	Bóveda	120	60
	Muelle de atraque (20 toneladas) x2	44	11
	Transbordador x 2	-	11,214
	Grúa de carga	4	4
Camarotes	Estándar x 20	80	10
	Barracones x 8	16	0,8
Software	Maniobra/0	-	-
	Control de salto/3	-	0,3
	Biblioteca	-	-
Áreas comunes		28	2,8
Carga		429	-

TOTAL: 585,85 MCR



704

PUNTOS DE CASCO

TRIPULACIÓN

CAPITÁN, PILOTO, ASTRONAVEGANTE, INGENIERO X5, MECÁNICO X2, MÉDICO, ARTILLERO X8, MARINE X8

COSTE DE OPERACIÓN

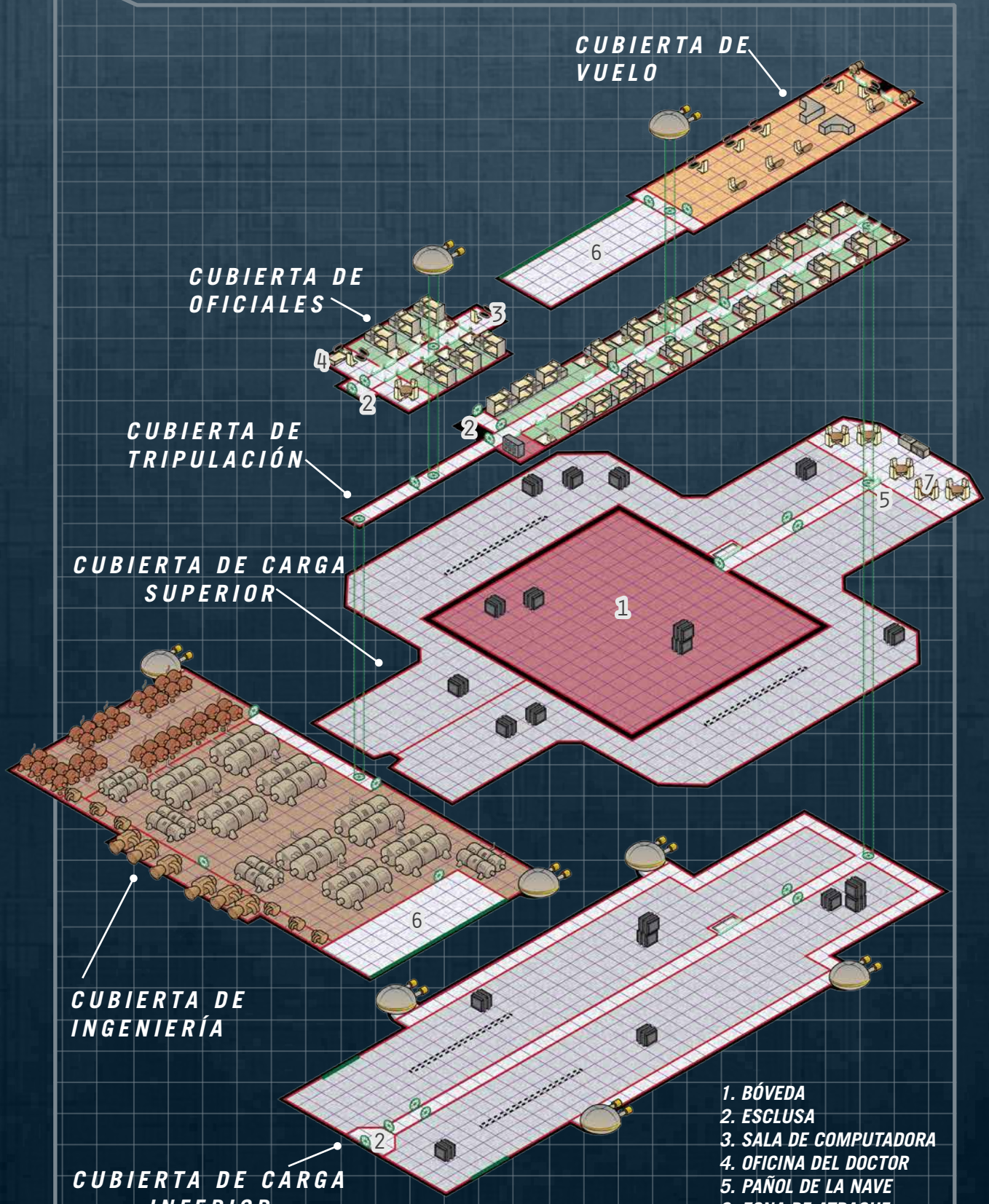
COSTE DE MANTENIMIENTO
48.821 Cr/mes

• • • • •

PRECIO DE COMPRA
585,85 MCr

REQUISITOS DE POTENCIA

160 MOTOR DE MANIOBRA	320 SISTEMAS BÁSICOS DE LA NAVE
480 MOTOR DE SALTO	2 SENSORES
72 ARMAS	


CUBIERTA DE VUELO
CUBIERTA DE OFICIALES
CUBIERTA DE TRIPULACIÓN
CUBIERTA DE CARGA SUPERIOR
CUBIERTA DE INGENIERÍA
CUBIERTA DE CARGA INFERIOR
1. BÓVEDA
2. ESCLUSA
3. SALA DE COMPUTADORA
4. OFICINA DEL DOCTOR
5. PAÑOL DE LA NAVE
6. ZONA DE ATRAQUE
7. COMEDOR

Cubierta de carga inferior

La cubierta de carga inferior está desocupada durante el vuelo. Un polizón, o incluso un grupo de polizones, podría esconderse aquí, en las bodegas de carga, si lograse evitar los sistemas de seguridad (consulta la pág. 76). Esta cubierta huele a aceite y a cableado eléctrico quemado, y está mal iluminada. Son las entrañas de la nave, llenas de chatarra y piezas de repuesto. El aterrizaje forzoso en Arunisiir dañó parte del cableado de la iluminación de la bodega, por lo que la luz va y viene.

Escotillas de carga: Estas grandes escotillas pueden ser anuladas desde el exterior con un chequeo de Mecánica Muy difícil (12+) (DES). Solo se abren en la atmósfera.

Esclusa ventral: El revestimiento gravitacional no incluye esta esclusa, que se usa sobre todo para mantenimiento o para acoplarse con naves más pequeñas.

Elevador de carga: Este ascensor de gravedad conecta con la entrada de la bóveda de arriba. Aunque está bloqueado durante el vuelo, se puede anular esta medida de seguridad con un chequeo de Electrónica (computadoras) (INT).

Bodega de carga de babor: Esta bodega de carga está llena de 120 toneladas de eufoespecia (6.000 Cr/tonelada) destinada al mercado aslan. Las cajas llevan el sello imperial, pero la eufoespecia sería irrastreable si se cambiase a contenedores menos ostentosos. Al igual que su contrapartida de estribor, esta bodega llega hasta la cubierta superior.

Bodega de carga de estribor: Esta bodega contiene 100 toneladas de productos electrónicos avanzados y productos manufacturados avanzados (ambos 100.000 Cr/tonelada) construidos en el subsector Tobia o quizás más al interior del Imperio. Todos los componentes son muy especializados y están marcados a nivel molecular con radiotrazadores y códigos de serie, por lo que son mercancía caliente que debe venderse a través de un perista.

Torreta láser: Cada torreta tiene un par de rayos láser controlados manualmente desde una estación de disparo. La *Martín II* tiene muy poco armamento en proporción a su tamaño y su protección depende de sus naves de escolta.

Cubierta de ingeniería

Las cicatrices de la explosión que inutilizó la nave pueden verse por toda la sección de ingeniería. Se produjo una fuga de hidrógeno a alta presión que atravesó una tubería y llegó a la sección de ingeniería. La mayoría de la tripulación murió por culpa de los escombros que salieron despedidos, el aumento repentino de la presión en el compartimento o las explosiones secundarias cuando el hidrógeno entró en contacto con la atmósfera. El resto murió cuando los sistemas de seguridad automáticos abrieron la esclusa del compartimento del transbordador, ventilando la atmósfera y salvando al resto de la nave. Aunque la tripulación pudo reparar la nave lo suficiente como para llevarla a Arunisiir, fue un milagro que el desastre no causara más daños.

Los estrechos pasillos de ingeniería ya eran desagradables y estaban cubiertos de aceite antes del desastre; ahora cualquier parte de los motores puede estar cubierta por sangre o fragmentos de hueso y en cualquier superficie se ven las señales de abrasión y los daños de la explosión. La explosión se centró en el motor de salto; la planta de energía y el motor-M están prácticamente intactos.

Motor de salto: El mecánico Felmar saboteó el motor de salto (consulta la pág. 52) y provocó la avería que obligó a la nave a aterrizar en Arunisiir.

- Los daños en el motor de salto son graves. Un Viajero con Mecánica 2 o Ingeniería (salto) 2 y varios días de trabajo podría repararlo, pero en la *Martín II* no hay las piezas de repuesto necesarias. Las nuevas piezas pueden obtenerse de otra nave con capacidad de salto o de la flotilla de rescate.
- Un chequeo exitoso de Ingeniería (salto) (INT) con éxito permite al Viajero averiguar la causa del desastre: al parecer, las válvulas de seguridad se desactivaron y la secuencia de salto se interrumpió en el último segundo. En lugar de bombear casi 500 toneladas de hidrógeno en la singularidad, el hidrógeno se volcó en el compartimento de ingeniería. Cualquiera que estuviera cerca del motor de salto debió de morir al instante.
- Un chequeo de Electrónica (computadoras), Ingeniería (salto), o Astronavegación Difícil (10+) (INT) permite descubrir algo extraño en los búferes de memoria del motor de salto. Parece que alguien manipuló los datos de navegación. Es imposible saber exactamente cómo, pero alguien trató de cambiar el destino de la nave manualmente alterando la solución de salto, que es como intentar cambiar el destino de un avión dando martillazos en su timón mientras acelera por la pista de despegue.

Planta de energía: Los únicos supervivientes de la sección de ingeniería estaban trabajando en la planta de energía cuando se produjo la catástrofe. Llegaron a una cabina de supervivencia justo antes de que se ventilara la atmósfera.

Taller automatizado: El taller automatizado puede producir piezas de repuesto básicas, pero no las suficientes para reparar el motor de salto.

Transbordador de emergencia: Este es el transbordador que pilota Henshaw, que estaba en él cuando se produjo la explosión (consulta pág. 74).

Torreta láser: La tripulación de ingenieros utilizaba esta torreta como cabina de recreo privada, como atestigua la basura que hay en ella. Si se rebusca en la basura, se pueden encontrar cigarrillos, botellas de alcohol vacías, holos pornográficos y una ficha de crédito que pertenece a la mecánica Talis (consulta la pág. 68), que utilizó la torreta de babor para tener un encuentro sexual con Felmar.

Cubierta de carga superior

La cubierta de carga superior es donde la tripulación se reúne con más frecuencia. El comedor y la cubierta de carga de babor son los lugares donde se junta la tripulación cuando la nave está en vuelo. La mayoría de la tripulación ignora la negra y monolítica bóveda de seguridad que domina esta sección.

Entrada de la bóveda: La única manera de entrar en la bóveda es a través de esta gigantesca escotilla, fabricada en el mismo material que la bóveda, una forma exótica de material enlazado superdenso. Las cerraduras y las placas gravitacionales que mantienen la puerta cerrada están todas dentro de las paredes de la bóveda. Un sello imperial dorado marca la entrada. Si la persona adecuada (en función del código genético programado en la bóveda) inserta la llave correcta (una llave ceremonial guardada en la caja fuerte del capitán) en el momento correcto (cuando la nave se encuentre en el sistema Tyokh), la bóveda se abre.

Al examinar la bóveda con un chequeo de Electrónica (sensores) Difícil (10+) (INT) exitoso, se puede encontrar un conector de datos microscópico unido a la conexión entre la bóveda y la computadora de navegación de la nave. Una investigación más exhaustiva descubre una misteriosa caja negra adherida al interior de la computadora de navegación (consulta Tecnomundo, pág. 60).

Bóveda: La bóveda del tesoro a bordo de la *Martín II* contiene:

- Cuatro contenedores de correo de 5 toneladas con comunicaciones electrónicas seguras entre el Imperio y el Hierato. Descifrar el código de estos contenedores requiere un chequeo de Electrónica (computadoras) Imposible (16+).
- Varios documentos legales relacionados con la diplomacia y los proyectos mercantiles imperiales en el Hierato. Si el plan de la CoGeDe de colocar el tratado funciona, se encontrará entre estos documentos. Los documentos pueden utilizarse para introducir robos y tramas futuras, o simplemente para que los vendan o pidan un rescate al Imperio por 10 MCr.
- 40 toneladas de bienes de lujo (200.000 Cr cada una).
- 20 toneladas de productos farmacéuticos (100.000 Cr cada una).
- 20 toneladas de radioactivos (1 MCr cada una).
- Piedras preciosas y otros objetos raros de masa despreciable que valen otros 30 MCr.

Cubierta de carga superior de babor: Esta pasarela está por encima de la bodega inferior de babor. Aquí se almacenan la carga personal de la tripulación y los suministros de la nave tales como comida, agua y otras necesidades básicas.

Cubierta de carga superior de estribor: La entrada a esta bodega está cerrada.

Comedor: La pequeña pero bien equipada cocina de la nave es un lugar popular para que la tripulación se relaje.

Pañol de la nave: Un cajón metálico cerrado en la taquilla contiene ocho aturdidores y veinte pistolas chatas, además de munición. También hay distintos trajes espaciales y chalecos antibalas.

Cubierta de la tripulación

La cubierta de la tripulación es la parte más populosa de la nave.

Camarotes: La mayoría de los camarotes de este nivel son de ocupación doble y se mantienen cerrados con llave cuando no están ocupados.

Barracones de los marines: Son el alojamiento del equipo de Marines de la *Martín II*. El comandante Harc tiene un camarote privado; sus seis subordinados comparten sus camarotes. Los marines se mantienen separados del resto de la tripulación.

Armería de los marines: Los marines guardan sus trajes de combate y otras armas en este cuarto cerrado.

Esclusa: Esta esclusa se utiliza para acciones de abordaje y ejercicios de combate espacial a corta distancia.

Cubierta de oficiales

La pequeña cubierta de oficiales está prohibida para la mayoría de la tripulación: el capitán Torsa mantiene una estricta jerarquía social a bordo del barco.

Camarotes: La mayoría de oficiales tienen camarotes privados, aunque los oficiales inferiores están obligados a compartir habitación. En esta cubierta hay dos camarotes vacíos, reservados para embajadores y dignatarios similares.

Sala de computadora: La computadora de la *Martín II* es pequeña y anticuada, pero es capaz de hacer frente al tipo de misiones poco exigentes que realiza una nave del Tesoro. El segundo oficial tiene su puesto aquí, donde se encarga del papeleo de la nave. El comisario Vaughan también trabaja en esta sala.

Sala de conferencias: También se utiliza como comedor para los oficiales superiores. La caja fuerte de la nave está en esta habitación; contiene 5 MCr en metálico.

Oficina: Esta pequeña oficina está cerrada con llave tras la muerte del médico de la nave. Hasta que se contrate a un nuevo médico, el autodoc se encarga de los problemas médicos de la tripulación.

Esclusa

Torreta láser: El capitán Torsa exige que se realicen regularmente ejercicios de combate cuando la nave está en vuelo; esa es una de las pocas ocasiones en que se permite a los tripulantes subir a esta cubierta para tripular las torretas.

Cubierta de vuelo

Puente: El puente de mando de la nave, cómodo y bien equipado, está atendido en todo momento, incluso en el espacio de salto.

Transbordador de emergencia

Torreta láser

LISTA DE LA TRIPULACIÓN

Las personas marcadas con * murieron en el «accidente» que obligó a la nave a aterrizar en Arunisiir. Algunos tripulantes tienen descripciones más largas después de este resumen.

Vuelo

- Capitán Torsa.
- Primera Oficial Jagad.
- Segunda Oficial Halbinar: Agotada y sobrecargada de trabajo, Halbinar se ocupa de la logística de la nave en colaboración con el jefe de carga y se queda en Arunisiir después de que la nave parta para ocuparse de las consecuencias de la explosión y de las reparaciones necesarias. Es brusca, eficiente y propensa al mareo espacial.
- Astronavegante Osha.
- Ayudante de astronavegante Ven Laffit: El joven ayudante de astronavegante está en su primera misión. Nativo de Tobia, es un firme creyente en la superioridad del Imperio y aboga en voz alta a favor de una guerra punitiva contra los aslan en lugar de la política de apaciguamiento actual. Torsa planea mantenerlo bien alejado de cualquier diplomático cuando la *Martín II* llegue a Trokh.
- Líder de pilotos Smith: El piloto jefe de la nave es un oficial naval conservador a punto de jubilarse. Conoce muy bien el subsector La Frontera y puede reconocer muchas naves piratas por su perfil en los sensores.
- Copiloto Ashen: Ashen procede de los mundos centrales del Imperio y tiene un acento y unas costumbres extravagantes. Cuando no está de servicio, lleva prendas extrañas hechas con trapos de seda hechos jirones que, según él, son el último grito en Capital.

Tripulación

- Comisario Vaughan.
- Doctor de la nave Bourke*: Bourke murió tras la explosión: abrió la esclusa de aire de la sección de ingeniería para atender a los heridos y fue expulsado al espacio cuando los sistemas automáticos ventilaron la atmósfera.
- Jefe de carga Niven: Niven es un estibador fornido y malhablado que ha bautizado a los dos robots de carga de la nave con el nombre de sus exmaridos.

Escuadrón de marines

- Comandante de marines Harc: El paranoico Harc está convencido de que la nave y, más importante, uno de sus soldados, fueron víctimas de un sabotaje y sospecha que hay un agente zhodani a bordo. Harc solo es feliz cuando viste una armadura de combate, blande un arma en su mano y flota en el espacio hacia la nave enemiga. Tiene muchas mejoras cibernéticas, incluyendo un conector craneal desalineado. Con la muerte del médico de la nave, necesita que alguien con Medicina 3 le recoloque el conector después de cada salto o sufre unos dolores de cabeza insufribles.
- 6 Marines:
  - Marine Jen Laral: Se unió a los Marines Imperiales para ver la galaxia y siempre sale a explorar cada nuevo mundo que visita la *Martín II*. Cultiva su popularidad entre la tripulación para poder cambiar turnos y asegurarse tiempo en cada planeta.
  - Marine Codenko*: Muerto en la explosión.
  - Marine Salvesdes.
  - Marines 4-6.

Artillería

- Oficial táctico Grimsbold: Una oficial naval veterana y amiga íntima del piloto Smith, Grimsbold proviene de la Marca Espiral. Tiene enfrentamientos regulares con el comandante Harc.
- Piloto de transbordador 1 Henshaw.
- Piloto de transbordador 2.
- 8 Artilleros:
  - Tripulante O'Leary y Tripulante Ilin: Esta pareja de alborotadores salen a beber en todos los puertos. El capitán Torsa los odia y tiene intención de transferirlos fuera de la nave cuando acabe la misión. Los dos saben que tienen los días contados, así que se proponen crear tantos problemas al capitán como sea posible.
  - Artilleros 3 - 8*.

Ingeniería

- Ingeniero jefe Eco*.
- Mecánico Polo: Con la muerte del ingeniero jefe, Polo se ha hecho cargo de la sección de ingeniería. Es el sencillo y típico mecánico espacial que nunca quiso estar al mando, pero que siente que debe a los tripulantes muertos conseguir que la *Martín II* llegue a su destino. Polo es muy supersticioso y le gusta contratar a personas que parecen tener «suerte».
- Mecánica Talis: En las cubiertas inferiores es un secreto a voces que ella y Felmar eran amantes. Si se la interroga, afirma que Felmar hablaba sin parar sobre un «nuevo comienzo» para ambos donde podrían ser ricos y libres, pero se negaba a explicar cuál era el plan. También pasaba mucho tiempo hablando con la piloto de transbordador Henshaw.
- Mecánico Felmar*: Parte del equipo de Hroal Diente-de-hierro. La mayoría de la tripulación sospecha que Felmar fue el culpable de la explosión, ya que tenía fama de torpe y de tener mala suerte, y además trabajaba en el motor de salto.
- Ingenieros 4 - 6*.

CAPITÁN TORSA

Comandar una nave del Tesoro es una misión prestigiosa pero, en última instancia, vacía. Por un lado, las naves del Tesoro son un símbolo del poder y la riqueza del Tercer Imperio y una parte vital de las misiones diplomáticas y comerciales, por lo que sus capitanes son, a todos los efectos, embajadores y representantes del Trono de Iridio. Pero, al mismo tiempo, una nave del Tesoro no es más un carguero con ínfulas y nunca entrará en combate o ganará gloria. Por estas razones, los capitanes de las naves del Tesoro suelen ser aquellos que combinan sus conexiones políticas y ascendencia familiar con su falta de talento.

«Prestigioso pero en última instancia vacío» también sirve para describir al capitán Torsa. Sus conexiones familiares le consiguieron un mando, pero carece por completo de carisma o imaginación. Siendo generoso, podría describírsele como «meticulosamente atento a los detalles»: es el tipo de comandante que podría reprender a un subordinado por no limpiar una pantalla hasta que parezca un espejo mientras ignora completamente la nave pirata que aparece en esa pantalla. Gobierna su nave siguiendo al pie de la letra el manual, sin permitir ninguna desviación y por eso es precisamente la peor persona posible para comandar la *Martín II* en estos momentos.

Entró en pánico cuando el motor de salto explotó y cedió el mando a su primera oficial. Sabe que necesita reafirmar su autoridad si quiere tener alguna esperanza de conservar el mando después de esta misión.

Durante el vuelo, Torsa rara vez abandona las dos cubiertas superiores; la única vez que desciende a las cubiertas de tripulación o de carga es para reprender a la tripulación por no fregar los suelos de la cubierta o por no responder adecuadamente a sus ejercicios de batalla.

CAPITÁN TORSA

EDAD			PERIODOS	
46			6	
FUE	6	INT	4	HABILIDADES
DES	6	EDU	10	Administración 2, Astronavegación 1, Atletismo (destreza) 1, Diplomacia 2, Electrónica (comunicaciones) 1, Legislación 1, Liderazgo 1, Pilotar (astronave) 1, Socializar 2, Táctica (naval) 1, Trajes 1
RES	9	SOC	11	

Interpretar a Torsa:

- Se presumido y superior. Mira con desprecio a la chusma y a los bárbaros que te rodean.
- Habla en un tono cortante. Da órdenes.
- Muestra un tic nervioso.

Usar a Torsa:

- Si cualquier pirata tiene antecedentes navales, especialmente en la Armada Imperial, puede convencer a Torsa para que lo contrate.
- Si los Viajeros le convencen de que puede confiar en ellos en lugar de en Jagad, los piratas podrán manipularlo para conseguir puestos de autoridad a bordo de la *Martín II*.

PRIMERA OFICIAL JAGAD

Cuando asignaron a Mari Jagad a la *Martín II*, le dejaron muy claro que su auténtica misión era hacer de niñera del capitán Torsa. Jagad es una estrella en ascenso en la Armada Imperial; fue la mejor de su clase en la Escuela Naval de Tobia y puede esperar ser ascendida a capitán dentro de cinco años. No tendrá el mando de la *Martín II*; tiene puesta su mirada en una clase *Gacela* y esto es solo el primer paso hacia su sueño de capitanear una nave de guerra.

Tomó el mando durante el desastre y dio la orden de ventilar la atmósfera de la sección de ingeniería. Algunos miembros de la tripulación la culpan de las muertes, afirmando que si hubiera esperado un poco más se podrían haber salvado más tripulantes de ingeniería. Otros creen que ella salvó la nave. También se ha hecho cargo de las tareas de reparación, ya que si consigue que la *Martín II* atraviese el Brazo Troyano, sus posibilidades se obtener una promoción aumentarán considerablemente.

Jagad detesta a los piratas: al principio de su carrera sirvió en una patrulla de cazadores de piratas y vio de primera mano la destrucción que causan los incursores.

COMANDANTE MARI JAGAD

EDAD			PERIODOS	
34			4	
FUE	7	INT	10	HABILIDADES
DES	9	EDU	11	Administración 2, Artillería (torreta) 2, Astronavegación 1, Ciencia 0, Electrónica (comunicaciones) 2, Electrónica (computadoras) 1, Electrónica (sensores) 1, Ingeniería (energía) 2, Liderazgo 2, Mecánica 1, Pilotar (astronave) 2, Reconocimiento 1, Táctica (naval) 2, Trajes 1
RES	7	SOC	7	

Interpretar a Jagad:

- Imagínatela como la protagonista ligeramente «marysuesca» de una serie de novelas militares de ciencia ficción. Es la heroína de una aventura que se desarrolla en paralelo a las aventuras de los piratas.
- Es franca, carismática y heroica. Siempre está en el centro de la acción.
- Siempre alerta. Siempre lista para la acción.

Usar a Jagad:

- Si los piratas impresionan a Jagad con sus habilidades técnicas, podría contratarlos para tareas de reparación o incluso para el viaje al Hierato.
- A bordo, los Viajeros pueden aprovechar la impopularidad de Jagad entre la tripulación para ponerla en su contra.
- Jagad dirige cualquier investigación a bordo de la nave.

ASTRONAVEGANTE OSHA

Osha procede del mundo acuático de Dolberg, en el subsector Sindal, y tiene las modificaciones genéticas comunes a los habitantes de ese planeta: piel azulada, branquias, dedos palmeados y extrañas crestas de grasa corporal. Pocos abandonan las frías aguas de Dolberg, pero Osha es una excepción. Se unió a la tripulación de un mercader errante a la edad de quince años y ha viajado por las estrellas desde entonces. Huía porque su familia había sido acusada de corrupción de su modificación de ADN y en Dolberg tu línea genética lo es todo.

Hace ocho años ayudó a la tripulación de una exploradora perdida a volver a Tobia y fue recompensada con una oferta de un puesto en la armada. Conoce muy bien muchos de los sistemas recónditos del Brazo y, por ello, se la considera un activo valioso para la armada.

Trabaja en secreto para la CoGeDe, ya que los agentes de la CoGeDe controlan el gobierno de Dolberg y han prometido borrar el estigma de su línea genética si ella completa la tarea que le han encargado. Ha introducido dentro de la consola de navegación una caja negra que recopila datos de los motores de salto y del mecanismo de cierre de la bóveda. Los cálculos que se necesitan para descifrar la clave de la bóveda no están al alcance de nada que haya en la nave, pero la CoGeDe tiene una computadora en Tecnomundo que usa tecnología de última generación NT15. Con los datos correctos de la caja negra, podrá abrir la bóveda.

ASTRONAVEGANTE OSHA

EDAD			PERIODOS	
34			4	
FUE	8	INT	7	HABILIDADES
DES	5	EDU	9	Atletismo (fuerza) 2, Astronavegación 3, Callejear 1, Ciencia (planetología) 2, Electrónica (computadoras) 2, Electrónica (sensores) 1, Mecánica 1, Pilotar (astronave) 2, Sigilo 0, Subterfugio 1
RES	9	SOC	5	

Interpretar a Osha:

- La intriga y el espionaje no es lo tuyo. Tartamudea y agita las manos con nerviosismo en cualquier conversación sobre la explosión o el plan de robo de la bóveda.
- Revisa continuamente tus dedos en busca de las lesiones negras que marcan la incipiente corrupción genética.
- Infla tus mejillas y actúa un poco como un pez.

Usar a Osha:

- Osha es el eslabón débil del plan de la CoGeDe: si los Viajeros investigan a Osha, pueden encontrar la caja negra.

COMISARIO VAUGHAN

El brazo de la Compañía General de Desarrollo es realmente largo y tiene agentes repartidos por todo el Brazo Troyano manipulando acontecimientos para instigar en el sector el tipo de guerra adecuado contra los aslan. Vaughan era un ambicioso empleado de la oficina naval de Tobia al que un espía de la CoGeDe empezó a sobornar para que les pasara chismes y rumores internos… luego le sobornó un poco más para que les pasara los horarios de las naves y las patrullas navales. Los sobornos aumentaron y, al poco tiempo, Vaughan cruzó la línea que separa al criminal del traidor, una traición que, de descubrirse, provocaría que la Armada le encarcelase o le ejecutase.

Ahora Vaughan está tan metido en las maquinaciones de la CoGeDe que no puede echarse atrás. La empresa le prometió una salida: si completa una última misión, le proporcionarán una nueva identidad en un sector lejano. Lo único que tiene que hacer es conseguir que el tratado falso llegue a las manos adecuadas.

El tratado falso está escondido en su camarote (consulta pág. 61).

COMISARIO VAUGHAN

EDAD			PERIODOS	
50			8	
FUE	5	INT	9	HABILIDADES
DES	6	EDU	10	Administración 3, Armas de fuego (balas) 1, Atletismo 0, Auxiliar 2, Bróker 2, Callejear, Electrónica (comunicaciones) 1, Electrónica (computadoras) 2, Sigilo 1, Subterfugio 2
RES	5	SOC	8	
ARMAS				Vaughan lleva una pistola de gauss oculta (3D, PA 6, Auto 2).

Interpretar a Vaughan:

- Preséntate como un burócrata aburrido que solo se preocupa del papeleo y el protocolo, la mano derecha del capitán Torsa.
- En secreto, sabes que este es el vuelo más importante de tu vida. Si consigues que el tratado falso llegue a las manos de la Guardia Estelar de Byrni o incluso de una banda pirata importante, tienes garantizada una jubilación en un retiro de lujo en algún distante mundo de placer. Si fallas, eres hombre muerto.
- Sé frío, antipático, incluso asesino si es necesario.

Usar a Vaughan:

- Vaughan debería permanecer en segundo plano hasta que los Viajeros descubran el plan de la CoGeDe o hasta que sea el momento de colocar el tratado falso.

MARINE SALVESDES

Salvesdes es un veterano de una expedición de caza de piratas en el Brazo Troyano que recibió la medalla de Tobia por sus acciones durante el ataque a una estación espacial pirata en el subsector Dpres. Según la versión oficial, Salvesdes quedó aislado de su grupo, pero se las arregló para atravesar él solo las defensas enemigas y hacer que los líderes piratas se retirasen.

La verdad es bien distinta. Salvesdes recuerda abrirse paso a través de la puerta de una esclusa con el soplete incorporado en su traje de batalla y verse reducido por un enorme aslan, a pesar de que él vestía una armadura potenciada y el aslan solo un traje espacial ligero. El aslan, Hroal Dientedehierro, desarmó a Salvesdes y lo sujetó mientras una mujer se quitaba su casco. La mujer era telépata… y Salvesdes no recuerda nada más.

Sabe, aunque no puede recordarlo, que debe obedecer a Hroal Dientedehierro y el condicionamiento telepático en su cerebro asegura que cumplirá con el plan del pirata.

MARINE SALVESDES

EDAD			PERIODOS	
26			2	
FUE	9	INT	6	HABILIDADES
DES	8	EDU	9	Atletismo (destreza) 1, Armas de fuego (energía) 2, Armas de fuego (balas) 1, Combate CaC (filo) 1, Combate CaC (desarmado) 3, Electrónica (sensores) 1, Pilotar (lanzadera) 1, Sigilo 0, Trajes 2
RES	10	SOC	5	
ARMAS				Salvesdes lleva una pistola invisible (2D) en todo momento. Si puede, viste su traje de batalla (NT13) y lleva un rifle láser (5D+3) o un CPP-13 (1DD).

Interpretar a Salvesdes:

- Estás atrapado en una pesadilla. Estás condicionado a obedecer a Hroal Dientedehierro y él te está obligando a romper todos los juramentos y a traicionar a tus compañeros.
- Si te presionan, recurres a la violencia. El condicionamiento te convierte en un asesino amoral y sin remordimientos cuando es necesario.
- Intenta vivir la vida todo lo que puedas en los pocos momentos en los que no estás controlado. Los demás te ven como un salvaje y disoluto buscador de placeres, cuando en realidad estás viviendo desesperadamente.

Usar a Salvesdes:

- Es la principal amenaza física a bordo de la *Martín II*. Si los Viajeros intentan frustrar los planes de Hroal mientras están a bordo, tendrán que enfrentarse a un marine espacial psicótico y su traje de batalla.

PILOTO DE TRANSBORDADOR HENSHAW

Los secuaces de Hroal Dientedehierro son minuciosos. Rastrearon a la hija de Henshaw hasta su escuela en Cyan, en el subsector Pax Rulin, y le dijeron a la niña que transmitiera un mensaje a su madre: «haz lo que te digamos o la niña sufrirá». Dado que Henshaw es una extraplanetaria, recurrir a las aislacionistas autoridades de Cyan no tenía sentido. Aceptó ayudar a los piratas.

Esperaba que todo terminara sin derramamiento de sangre, que el conservador capitán Torsa se rindiera cuando su nave cayera en una emboscada, una esperanza que saltó en pedazos cuando el motor de salto explotó. Henshaw estaba en su transbordador al lado de la sección de ingeniería cuando se produjo la explosión y lo vio todo a través del grueso visor. Observó cómo su coconspirador Felmar intentaba insertar una nueva solución de salto en el motor, vio cuando el ingeniero jefe Eco se dio cuenta de lo que Felmar hacía… y contempló con horror cómo Felmar entró en pánico y voló la sección de ingeniería.

Ahora está atrapada. Si no completa su misión para Hroal Dientedehierro, matarán a su hija. Si intenta alertar al capitán, la programación de Salvesdes se activará y la matará… pero hay tanta sangre en sus manos que no se atreve a seguir adelante con el plan. Quiere encontrar una salida, preferiblemente una que no la envíe a una prisión militar o a través de una esclusa.

PILOTO DE TRANSBORDADOR HENSHAW

EDAD			PERIODOS	
30			3	
FUE	6	INT	7	HABILIDADES
DES	10	EDU	7	Administración 0, Artillería (torreta) 1, Astronavegación 1, Electrónica (comunicaciones) 1, Mecánica 1, Pilotar (astronave) 1, Pilotar (lanzadera) 2
RES	4	SOC	4	

Interpretar a Henshaw:

- Cometiste un error cuando permitiste que los piratas te intimidaran y un error aún más grande cuando permitiste que Felmar matase a tantos compañeros. Quieres enmendarlos, pero no sabes cómo hacerlo.
- Has sido una vagabunda, rebotando de un astropuerto a otro y te sientes más a gusto con viajeros y otros vagabundos que con la aburrida y estricta tripulación de la armada. Conecta con los Viajeros.
- Tu hija es tu ancla. Estudia en un internado en Cyan.

Interpretar a Henshaw:

- Si los Viajeros traban amistad con Henshaw, ella les pedirá ayuda para escapar de su situación.

ENCUENTROS Y EVENTOS

El momento en que suceden estos encuentros es deliberadamente ambiguo, pero ocurren en el orden presentado. Se asume que los Viajeros no hacen nada. Obviamente, si los Viajeros detienen a Salvesdes o interceptan la nave ellos mismos, las cosas sucederán de forma muy diferente.

Restricciones de salto (antes de salir de Arunisiir): El capitán Torsa inspecciona los motores de salto reparados y decide no forzarlos. Anuncia que la nave solo hará saltos de dos parsecs hasta que esté totalmente reparada, por lo que en lugar de saltar directamente a Tecnomundo, viajará de Acrid a Exe, después a Tecnomundo, Ergo y finalmente Byrni. La noticia es recibida con malestar por parte de la tripulación, ya que añade varias semanas al viaje.

- Este cambio de ruta proporciona a los Viajeros muchas más oportunidades para interceptar la *Martín II*.
- Consulta «Viaje al Hierato», pág. 58, para los detalles de cada sistema del camino.

Malestar en las cubiertas inferiores: La mayoría de la tripulación, y en especial el jefe de carga Niven, piensan que la *Martín II* está demasiado dañada y la tripulación demasiado desmoralizada para completar la misión. Creen que la nave del Tesoro debería volver a Tobia y que otro buque podría llevar su carga al Hierato aslan, pero el capitán se niega a escuchar tales sugerencias.

- Los piratas pueden utilizar este creciente malestar para conseguir aliados entre la tripulación.

El nuevo plan (antes de Exe): Salvesdes y Henshaw se reúnen en secreto en el transbordador de Henshaw, en la cubierta de ingeniería y urden un nuevo plan o, mejor dicho, un nuevo enfoque de su antiguo plan. Tienen que asegurarse de que la *Martín II* salte a la emboscada de Hroal. Henshaw sabe de astronavegación y puede calcular la ruta necesaria, pero ninguno de ellos tiene acceso a los motores de salto o la computadora de navegación.

- Si los Viajeros están cerca, pueden darse cuenta y escuchar a hurtadillas.

Matar a Laffit (antes de Exe): Una vez Henshaw complete los cálculos de salto y se los de a Salvesdes, el marine irá al camarote del ayudante de astronavegante Ven Laffit, lo matará y cogerá los códigos de acceso de Laffit para la computadora de navegación.

- Salvesdes utiliza una pistola invisible para matar a Laffit.
- Intentará crear una distracción o culpar a los Viajeros si es posible.
- Si Laffit no está en su camarote, Salvesdes recorre la nave hasta encontrarlo y espera a que surja una oportunidad para atacar. Esto significa que el asesinato puede tener lugar cerca de donde estén los piratas.

Tomar el puente: Por último, Salvesdes coge su traje de batalla del armario de la cubierta de tripulación, abandona la nave por una esclusa y camina por el casco hasta el nivel superior. Vuelve a entrar en la nave forzando la esclusa de la bahía de lanzamiento y asalta el puente, matando a Halbinar y a Smith. Después, introduce las nuevas coordinadas de salto y activa los motores de salto.

- Un chequeo exitoso de Ciencia (psicología) (INT) confirma que Salvesdes está bajo algún tipo de compulsión mental como un condicionamiento posthipnótico o un control telepático.
- Salvesdes sale por la esclusa para no llamar la atención (ir al puente en traje de batalla es prácticamente la definición de llamar la atención). Si los piratas están siguiendo a la *Martín II* por el espacio, pueden ver a Salvesdes saliendo de la esclusa.
- Salvesdes necesita varios minutos para cortar la esclusa y, aunque consigue evitar los sistemas de seguridad de la nave, los Viajeros pueden utilizar este tiempo para detenerle.
- Si lo consiguen, consulta «La emboscada de Dientedehierro».

Atrapados en el espacio de tránsito (solo si Salvesdes tiene éxito): Si los peones de Hroal completan su misión, entonces la *Martín II* se dirige sin remedio hacia una emboscada. La tripulación tiene una semana en el espacio de tránsito para prepararse para su inevitable enfrentamiento con la flota de Hroal.

- La *Martín II* no tiene ninguna posibilidad en una lucha cara a cara y el capitán Torsa no tiene la suficiente imaginación táctica para pensar una alternativa. Si los Viajeros idean un plan, podrían salvar la nave.
- Por otro lado, es una excelente oportunidad para instigar un motín, ya que gran parte de la tripulación cree que la rendición es su única esperanza pero Torsa se niega a siquiera valorar entregar su carga a los piratas.
- Consulta «La emboscada de Dientedehierro» para el enfrentamiento con los piratas.

El segundo debate: Tras la emboscada de Dientedehierro (o después de que el intento de Salvesdes de tomar el puente falle), el descontento de la tripulación con la ruta de la nave crece. Eligen a uno de los marines, el popular Jen Laral, para transmitir sus preocupaciones a los oficiales superiores, pero el capitán Torsa se niega a escucharlos y amenaza con mandar a Laral al calabozo. Anuncia a la tripulación que la nave tiene una misión de vital importancia que cumplir por el bien del Imperio y que nada le convencerá de dar marcha atrás.

- Si los piratas se han infiltrado en la tripulación, uno de ellos podría acompañar a Laral a la reunión con el capitán.
- Pueden utilizar este incidente para sembrar aún más descontento o instigar un motín.

Explosión del motor de salto (después de Exe): El motor de salto dañado vuelve a fallar. Por suerte, los sistemas de seguridad esta vez sí funcionan y no vuelve a producirse una explosión, pero las dos escoltas Gacela saltan, abandonando a la *Martín* II a su suerte hasta que regresen.

- Si hay un Viajero en la sala de máquinas, un chequeo exitoso de Ingeniería (salto) (INT) puede salvar el día.
- Como las *Gacelas* tienen capacidad de salto 4 y solo hicieron un salto de dos parsecs, volverán en dos semanas. El protocolo dicta que la *Martín II* espere a que regresen.
- Si los piratas están siguiendo a la nave del Tesoro, esta es una excelente oportunidad para que ataquen.

Capturar la nave del Tesoro

Los Viajeros quizás prefieran robar la *Martín II* en sí, en lugar de robar parte de la carga o atacar la nave. Para ello, necesitan:

- Eliminar o subyugar a la tripulación
- Tomar el control del puente
- Anular los sistemas de seguridad de la nave (MD-6 a los chequeos pertinentes)

La bóveda puede ser abierta por los científicos drinaxianos de la Torre del Erudito utilizando técnicas NT15 similares a las utilizadas por los conspiradores de CoGeDe (ver página 60). Es imposible vender la nave del Tesoro, pero los Viajeros puede usarla como nave pirata o desguazarla para obtener piezas.

NAVES DE ESCOLTA

Una vez que la *Martín II* abandone Arunisiir, estará acompañada de otras dos naves, las escoltas clase *Gacela Arshad* y *Komino* (consulta el *Manual naval*, pág. 130). Las tres naves saltan al unísono, utilizando soluciones de salto sincronizado (consulta *Manual naval*, pág. 14). Técnicamente, el capitán Torsa del *Martín II* comanda la flotilla, aunque los otros dos capitanes son muy conscientes de las limitaciones de Torsa como estratega.

C A P Í T U L O - S E I S

¡IHATEI!

«Seguidme y ganaremos tierra para vuestros hijos y los hijos de vuestros hijos. ¡Seguidme y conseguiremos gloria! ¡Seguidme y tomaremos los mundos de la humanidad y los haremos nuestros hasta que las estrellas caigan!»

—Eihei el Inteligente

Esta aventura tiene lugar subsector Tlaiowaha del Brazo Troyano. La aventura comienza en Drinax o en un sistema cercano donde los personajes pueden ser contactados por el rey Oleb.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Los espías que trabajan para **Kasiyl de los *ahroay'if***, un exiliado aslan en la corte del Palacio Flotante, informan de que un gran número de segundos hijos se está reuniendo en un sistema aslan a poca distancia de Drinax y Kasiyl sospecha que se están preparando para una invasión. El rey Oleb ordena a los Viajeros que entren en territorio aslan y encuentren una forma de asegurarse de que el naciente Reino de Drinax no resulta aplastado por una flota invasora aslan.

Tras cruzar la frontera y evitar o encontrar una forma de atravesar las patrullas, los Viajeros llegan a Kteiroa. Allí, deberán encontrar la manera de espiar los consejos de los *ihatei* y demostrar que pueden sobrevivir en los violentos campos dominados por los machos. Descubren que la mayoría de segundos hijos provienen de los *htyowao*. Los *htyowao* han luchado durante décadas con sus rivales, los *hkaaiheir*, por el control del planeta Keaih, pero, tras varios triunfos de los *hkaaiheir*, parece que estos se van a alzar con la victoria y los *ihatei* que normalmente buscarían la gloria bajo el estandarte de los *htyowao*, ahora la buscan en otro lugar. La mejor manera que tienen los Viajeros de proteger Drinax es prolongar la guerra.

La guerra en Keaih es lo que los aslan llaman *tehlaicho,* una guerra estrictamente limitada en la que ambos bandos acordaron de antemano unas tropas y unas armas determinadas. Es una lucha en una arena del tamaño de un continente en un planeta cercano llamado Akoaft, un duelo entre ejércitos, y los *hkaaiheir* van ganando. Los *htyowao* podrían intensificar la guerra, pero les costaría su honor. Sin embargo, si los Viajeros consiguen sabotear la guerra limitada, el conflicto podría convertirse en una gran conflagración que atraería a los *ihatei* de la frontera.

Los Viajeros deben realizar un peligroso viaje adentrándose en el espacio aslan hasta Keaih y encontrar una forma de recrudecer la guerra…

DIRIGIR LA AVENTURA

¡Ihatei! es una aventura con un límite de tiempo: si los Viajeros no consiguen neutralizar la amenaza de los *ihatei* en 25 semanas, los aslan cruzarán la frontera y atacarán. Puede que 25 semanas parezcan mucho tiempo, pero los Viajeros tendrán que saltar por todo el sector y cada semana de tránsito consume un tiempo valioso. La aventura se divide en cinco secciones:

- **«**La Amenaza**»** informa a los Viajeros de la situación y les proporciona una introducción a la cultura aslan. También deben decidir si se llevan o no a Kasiyl con ellos.
- **«**En el Hierato**»** lleva a los Viajeros de Drinax a Kteiroa.
- «Campamento *ihatei*» presenta el problema de los *ihatei* y analiza la guerra de Keaih, que es el origen de la creciente marea de *ihatei*.
- Por último, «Escalada**»** les reta a encontrar una forma de sabotear la guerra aslan.

En cada etapa los Viajeros se encuentran en una inmensa desventaja. Esta aventura consiste en enfrentar a los enemigos entre ellos, en ser sigilosos y taimados, y en resolver los problema con ingenio y *no* con ataques frontales. Aunque hay algunas escenas en las que enarbolar una pistola (o sacar un espolón) es el enfoque correcto, la mayoría de los desafíos requieren un pensamiento lateral.

1. LA AMENAZA

Esta aventura comienza cuando los Viajeros regresan al Palacio Flotante de Drinax o cuando reciben noticias a través de canales secretos (por ejemplo, a través de la comerciante Sal Dancet) de que el rey Oleb quiere hablar con ellos. El asunto parece ser de cierta urgencia y lo suficientemente delicado como para que el rey quiera hablar con ellos en persona, en lugar de transmitir sus órdenes a través de un holomensaje.

ALERTA DE INTRUSOS

En cuanto los Viajeros salten al sistema Drinax, reciben una transmisión de lord Wrax de la Guardia Estelar, la improvisada fuerza de defensa drinaxiana. Si es la primera vez que los Viajeros hablan con lord Wrax, lo encontrarán condescendiente y desagradable. Lord Wrax quería que el *Aguilucho* fuera su nave insignia y cree que todo el plan del rey de reunificar el Imperio bajo una bandera pirata está abocado al fracaso. Wrax opina que el único pirata bueno es el que se hace papilla en las celdas de gravedad del Palacio Flotante. Avisa a los Viajeros de que los habitantes de los eriales han avistado en el extremo más alejado de Drinax un grupo incursor aslan formado por al menos tres naves con capacidad de salto y que las naves aproximándose al Palacio Flotante pueden sufrir ataques. Wrax añade con desprecio que los Viajeros no deberían «dar media vuelta y huir como suelen hacer los piratas», sino hacer una señal a la Guardia Estelar para pedir ayuda.

Temas

Esta aventura tiene dos temas entrelazados.

El primero es el miedo. En muchos momentos de la aventura, los Viajeros se enfrentan a dificultades abrumadoras. Si fueran los piratas cobardes que fingen ser, deberían darse la vuelta y salir corriendo. Juega con el peligro y el terror, haz que los aslan les intimiden, describe todo como si se tratase de una película de miedo y pregunta siempre a los Viajeros por sus rutas de escape.

El segundo tema es la inevitabilidad. En este escenario no hay villanos. Lo más parecido es el árbitro Yae, pero incluso delatarle solo retrasará temporalmente la invasión. Todos se mueven por una necesidad política o biológica. Los *ihatei* aslan no son conquistadores de grandes bigotes que luchan por su sed de sangre; son esclavos de su necesidad biológica y cultural de poseer territorio. No hay una respuesta moral fácil que resuelva los dilemas de esta aventura. Los Viajeros simplemente deberán decidir hasta dónde están dispuestos a llegar para salvar Drinax.

La información de Wrax es correcta solo a medias. Es cierto que tres naves aslan visitaron Drinax en misión exploratoria, pero dos de esas naves se marcharon hace horas y saltaron antes de que llegasen los Viajeros. La última nave, una exploradora pequeña, se quedó detrás para espiar el Palacio Flotante. El Palacio surca los cielos de Drinax flotando gracias a sus poderosos suspensores gravitacionales, por lo que los exploradores, en lugar de sobrevolar el Palacio, decidieron enterrar su nave y esperar a que el Palacio viniera hacia ellos. La nave aslan ha permanecido enterrada semanas esperando a que se acercase el Palacio Flotante mientras veía como la Guardia Estelar la sobrevolaba.

Si los Viajeros intentan detectar la nave aslan desde la órbita, necesitarán un chequeo de Electrónica (sensores) Muy difícil (12+) (INT). Si tienen éxito, los Viajeros divisan una exploradora clase *Ihateisho* (*Naves del Brazo*, pág. 64) enterrada bajo las dunas de cristal a unos 200 kilómetros al noreste del Palacio Flotante. Una vez que los Viajeros detectan la nave, pueden desviar fácilmente el rumbo para interceptarla, pero la exploradora despegará tan pronto sea evidente que el *Aguilucho* se dirige a su escondrijo.

Si los Viajeros no detectan la nave, los aslan esperan hasta que el *Aguilucho* haya atracado en el Palacio Flotante antes de intentar huir. Los Viajeros pueden asegurar su carga, desconectar las mangueras de combustible y realizar otras preparaciones normales antes de lanzarse a perseguirla o pueden mandarlo todo a la porra y despegar con las puertas de sus bodegas abiertas y arrastrando las mangueras de combustible y refrigerante con ellos. Si los Viajeros eligen esta opción, haz que uno de ellos realice un chequeo de Mecánica Muy difícil (12+) (INT); si falla, el *Aguilucho* sufre 1D de daño ignorando el Blindaje. Si el chequeo falla con un Efecto de -4 o más, el *Aguilucho* sufre 2D de daño en su lugar.

PERSEGUIR A LA EXPLORADORA

Una serie de pequeñas cargas explotan, haciendo saltar la arena del casco dorsal de la *Ihateisho*. Después, la pequeña nave despega y enciende sus propulsores, dirigiéndose a toda velocidad hacia la órbita y el límite de los cien diámetros.

La exploradora aslan tiene Propulsión 2 y el *Aguilucho* tiene Propulsión 5, por lo que en circunstancias normales la exploradora tendría pocas posibilidades de escapar. Sin embargo, en este caso la exploradora podría contar con varias ventajas. Las tormentas de arena de Drinax hacen que sea difícil disparar a otra nave mientras se esté en la atmósfera. Además, es posible que el *Aguilucho* esté en mala posición cuando empiece la persecución. La siguiente tabla muestra cuántos turnos necesita la exploradora para escapar.

Posición inicial	Turnos para vacío	Turnos para salto
Detectado desde la órbita	10	(22) 15
Despegue rápido del Palacio	8	(20) 12
Despegue lento del Palacio	6	(16) 10

Posición inicial: ¿Detectaron los Viajeros la exploradora enterrada desde la órbita, despegaron rápido del Palacio arriesgándose a sufrir daños (Despegue rápido) o amarraron su carga correctamente antes de despegar (Despegue lento)?

Turnos para vacío: El número de turnos que tarda la exploradora (viajando con una aceleración de 2 *g*) en abandonar la atmósfera. Las densas nubes de polvo de Drinax se comportan como nubes de arena: infligen MD-1 a todas las tiradas de ataque y reducen el daño de las armas láser en 1D. Además, los combates en la atmósfera son complicados: el árbitro puede pedir chequeos de Pilotar para hacer frente a la subida de las térmicas o a los vientos fuertes.

Turnos para salto: El número de turnos que tarda la exploradora en llegar al límite de salto. El valor entre paréntesis es el número de turnos necesario para alcanzar la distancia mínima de seguridad (640.000 kilómetros). El valor fuera de paréntesis es el número de turnos después del que los aslan podrían decidir que arriesgarse a un salto fallido catastrófico es más seguro que quedarse para ser destrozados por el *Aguilucho*.

La nave exploradora: La exploradora clase *Ihateisho* se describe en la pág. 64 de *Naves del Brazo*. Su tripulación tiene un MD+2 a cualquier chequeo relacionado con el combate.

Si los Viajeros inutilizan la exploradora antes de que abandone la atmósfera, los Guerreros Halcón (guardaespaldas de élite equipados con cinturones de gravedad) del rey Oleb despegarán de palacio para abordar la nave mientras esta cae en picado hacia el planeta. Los hombres del rey consiguen librar a la exploradora de su caída mortal y recuperarla (consulta «La exploradora», pág. 81). Si inutilizan la exploradora después de que haya abandonado la atmósfera, considera que la destruyen salvo que los Viajeros pongan un cuidado especial en no hacerlo.

La Guardia Estelar de lord Wrax llega muy tarde para ayudar a interceptar la exploradora, algo que los Viajeros podrían recordarle a cada oportunidad que tengan.

Si los Viajeros no consiguen detener a la nave exploradora, volverá a aparecer en Kteiroa (consulta pág. 86).

NOTICIAS DESDE EL HIERATO

El rey Oleb recibe a los Viajeros en su sala de audiencias privada. Esta «sala privada» tiene el tamaño de un gimnasio, una arquitectura majestuosa, una decoración imponente, estatuas gigantescas de antiguos reyes y emperadores y está repleta de los objetos personales de Oleb, como sacos de boxeo, trofeos pugilísticos, una motojet a medio montar y una gran colección de cuadros subidos de tono de la fase lujuriosa del maestro pintor sindaliano Thovair.

Si los Viajeros capturaron la nave exploradora, el rey está exultante y bullicioso. Si la nave escapó o fue destruida, estará malhumorado y mucho menos dispuesto a compartir su vino. Una vez hayan entrado los Viajeros («*¡Cerrad la maldita puerta tras vosotros! ¡Y conectad el puñetero campo de privacidad!*»), el rey activa un enorme mapa holográfico de los sistemas cercanos. Señala el sistema aslan Kteiroa (Tlaiowaha/2125) y aparecen una serie de imágenes holográficas que rodean el planeta. Los Viajeros ven a miles de guerreros aslan reunidos en un enorme campamento; otras imágenes muestran cientos de pequeñas naves en órbita.

—*¡Ihatei!* —dice el rey.

El rey Oleb explica que ha recibido noticias preocupantes del Hierato aslan a través del noble aslan exiliado Kasiyl. Muchos *ihatei*, hijos segundos sin tierras ansiosos por conquistar territorio propio, se han reunido en el mundo helado de Kteiroa. Si aparece un líder fuerte, podría comandar a las hordas de *ihatei* y de machos sin tierras en un ataque salvaje contra uno de los mundos cercanos. Un líder realmente fuerte podría ser capaz de convencer a los clanes del Hierato de que brindasen su apoyo en la invasión… y Drinax está a solo dos parsecs de distancia de Kteiroa.

Drinax aún no es lo bastante fuerte como para resistir una invasión, por lo que Oleb quiere que los Viajeros se dirijan a Kteiroa y desvíen de algún modo la invasión. Deben impedir que los aslan se unan bajo un líder, darles un blanco distinto o lo que sea. Este tipo de decisiones están por debajo de la dignidad de un rey y, como los Viajeros son personas con recursos, seguro que se les ocurrirá algo.

El rey Oleb advierte a los Viajeros que deben, por supuesto, evitar que se relacione a Drinax con cualquier negocio turbio o, bueno, crímenes de guerra, explosiones termonucleares u otras atrocidades. También sugiere que los Viajeros podrían querer consultar con Kasiyl… o no. Hasta ahora el aslan exiliado ha demostrado ser bastante fiable, pero su pasado sigue siendo un misterio y el rey odiaría poner en sus manos la seguridad del reino.

LA HISTORIA DE KASIYL

El noble aslan vive en un balcón en el extremo del Palacio Flotante. Odia sentirse confinado. Duerme en una tienda de campaña de alta tecnología que se monta sola y su equipo es de alta calidad pero sucio y muy mal mantenido. Parece ser exactamente lo que aparenta, un príncipe aslan exiliado que perteneció a una buena familia pero que ahora es un mendigo sin dinero.

La historia de Kasiyl se explora a fondo en *El paria pródigo*. De momento, admite ser un exiliado del Hierato y que si vuelve al Hierato atraerá la atención de los clanes gobernantes, que con toda probabilidad enviarán asesinos contra él. Sin embargo, todavía cuenta con amigos allí y fueron sus agentes los que avisaron al rey Oleb sobre la reunión de *ihatei* en Kteiroa. Debe haber alguna razón para la repentina afluencia de *ihatei* sin señor, algún cambio en el equilibrio de poder entre los clanes. La política aslan es bastante opaca para los forasteros y, aunque Kasiyl ocupó una vez un puesto importante en los consejos de gobierno de los *ahroay'if*, hace tiempo que está desconectado.

Si los Viajeros no están familiarizados con la cultura aslan, Kasiyl es explica la naturaleza de los *ihatei* y su relación con los clanes. Los machos aslan sienten el impulso de poseer territorio y no hay nada más importante para ellos. Es una compulsión biológica muy arraigada. Sin embargo, no todos los machos tienen la suerte de poseer su propia tierra. La mayoría de los territorios son propiedad de los señores de los grandes clanes, que a su vez lo reparten entre sus seguidores. La tierra pasa de padre a hijo y la mayor parte de los clanes siguen la tradición de la primogenitura: el primogénito se queda con todo.

Los *ihatei*, literalmente, segundos hijos, son machos de familias adineradas que no heredaron propiedades familiares y, por lo tanto, deben conseguir territorio de alguna otra forma. Algunos *ihatei* luchan contra otros clanes, intentando hacerse con territorio propiedad de otros aslan; otros viajan al espacio en busca de planetas que colonizar o conquistar. Los *ihatei* más peligrosos cuentan con el respaldo de sus familias, que les proporcionan naves, armas y financiación para sus guerras y expediciones. Estos exitosos *ihatei* atraen seguidores que provienen de entre las filas de otros *ihatei* y de los machos más pobres de clases inferiores que de otra manera no tendrían oportunidad de luchar por tierras.

Estos *ihatei* se reúnen en grandes campamentos. Allí, diferentes *ihatei* proponen distintos planes para ganar territorio. Uno podría sugerir unirse a la guerra de otro clan como mercenarios. Otro podría proponer la invasión de un mundo poco defendido o la búsqueda de mundos inexplorados más allá del Hierato. Y otro podría volver de una larga expedición de exploración con noticias sobre posibles objetivos.

Los *ihatei* son salvajes e imprevisibles. Mucho depende de la personalidad y los objetivos de cada líder. Un *ihatei* carismático puede galvanizar a un grupo de machos agresivos, desorganizado y peleón, uniéndolos en una cruzada inesperada. Los clanes toleran que las bandas *ihatei* causen algunos problemas, pero intervienen cuando las cosas se les van de las manos. El problema, según advierte Kasiyl, es que los clanes son tan proclives a apoyar una invasión *ihatei* exitosa como lo son de obligar a sus hijos descarriados a que se retiren. Si un *ihatei* sugiere atacar a Drinax, y obtiene suficiente apoyo para iniciar una invasión, uno de los clanes puede decidir que el riesgo merece la pena y prestar su fuerza y protección a la invasión. En términos humanos, es el equivalente a que una nación entre en guerra porque una pandilla de adolescentes revoltosos haya decidido invadir un país vecino. Los *ihatei* convierten la diplomacia con el Hierato en un campo minado.

Kasiyl aconseja las siguientes tácticas:

- Ir siempre de incógnito. Los clanes saben que los *ihatei* son una amenaza para el *statu quo* que preocupa a los sistemas vecinos, pero la tradición del conquistador sin tierra es antigua. Los aslan responderán airados si sospechan que los Viajeros están inmiscuyéndose en los asuntos de los *ihatei*.
- El mejor disfraz para los humanos en un campo es el de mecánicos, ya que los aslan asocian el género con su función y solo las hembras pueden ser técnicos. Dado que pocas hembras quieren estar rodeadas de miles de machos hiperhormonados y ultraviolentos, a veces se permite el paso de técnicos humanos para mantener las infraestructuras.
- En los campamentos, buscad agentes de los distintos clanes. Aunque las bandas de guerra *ihatei* pueden tener miembros de familias y clanes aslan diferentes, los clanes más poderosos tienen agentes en el lugar para influenciar los movimientos de las bandas guerreras. Estos agentes normalmente son machos más mayores y ya establecidos, aunque pueden estar disfrazados de criados armados de *ihatei* más jóvenes.
- Buscad también a los *ihatei* más exitosos e influyentes. Son estos líderes los que marcan la dirección futura de las bandas de guerra. Los Viajeros deberán encontrar a aquellos que planean atacar Drinax y detenerlos.
- Kasiyl se ofrece para acompañar a los viajeros como intérprete. Además, admite que puede proporcionar una nave aslan menos conspicua que el *Aguilucho*. Sin embargo, exige un pago por su ayuda: pide la promesa de que le ayudarán cuando se lo pida en el futuro (concretamente en *El paria pródigo*). Si los Viajeros lo llevan con ellos, pueden utilizar su nave (ver «La nave de Kasiyl», página 81). Las barras laterales marcadas como «Consejos de Kasiyl» describen los beneficios adicionales que se obtienen si el aslan los acompaña. Por supuesto, los Viajeros también se enfrentarán a problemas adicionales (ver «Los asesinos del *yerlyaruiwo*», página 82).

KASIYL

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	34 (5 periodos aslan)

FUE	9	INT	8	HABILIDADES
DES	9	EDU	9	Administración 1, Armas de fuego (balas) 2, Artillería 0, Bróker 1, Callejear 2, Ciencia 0, Diplomacia 2, Electrónica (computadoras) 1, Independencia 2, Legislación 2, Liderazgo 1, Mecánica 1, Combate CaC (naturales) 2, Persuadir 2, Pilotar (astronave) 2, Socializar 0, Subterfugio 1, Supervivencia 1, Trajes 2, Tolerancia 1
RES	10	SOC	2 (12)	

ARMADURA	Traje espacial de combate (9)
ARMAS	Rifle automático yeheal (3D, Auto 2)

Interpretar a Kasiyl

- Revela lo menos posible de ti mismo. Tu pasado debe permanecer oculto.
- Has vivido entre los humanos lo suficiente como para entender sus costumbres, incluyendo su miedo natural a los aslan. Utiliza eso a tu favor.
- Pasa mucho tiempo meditando. Suprime tus emociones.

Prisioneros de los aslan

La cacique Galx de los vespéxeres (los supervivientes que viven en el erial arrasado bajo el Palacio) llega al Palacio Flotante un día después. Confirma que sus exploradores vieron tres naves aslan y proporciona al rey Oleb holoimágenes de ellas. Los Viajeros pueden identificar dos de las naves como exploradoras *Ihateisho*, una de las cuales es la misma que se escondía bajo las dunas. La tercera es un carguero ligero clase *Aoa'iw* (consulta *Naves del Brazo*, pág. 72) al que se le han añadido armas, lo que sugiere que es un incursor *ihatei*.

Galx también informa de que han desaparecido cuatro vespéxeres y que, aunque lo más probable es que los aslan los hayan enterrado o devorado, puede que se los hayan llevado como esclavos. Aunque el esclavista más famoso es el Imperio Glorioso, algunos clanes del Hierato también utilizan mano de obra esclava. Si los Viajeros revelan que tienen la intención de adentrarse en el Hierato, Galx les pide que busquen a los miembros de su tribu desaparecidos.

La nave exploradora

Si la nave *Ihateisho* fue capturada semintacta, los Viajeros podrán repararla y utilizarla para su viaje al Hierato. Los dos tripulantes (ambos machos jóvenes) están muertos y la computadora de la nave se borró automáticamente cuando decidió que estaba en peligro de caer en manos del enemigo. Sin embargo, una tirada de Electrónica (computadoras) Difícil (10+) permite a los Viajeros acceder a la computadora de navegación de la nave y descubrir que vino de Kteiroa, del campamento *ihatei*. Además, si buscan entre los restos, encontrarán una *yuhaih* adornada, un hacha de batalla ceremonial (consulta *El Brazo Troyano*, pág. 112). Cualquier Viajero que tenga lazos estrechos con los aslan o que los conozca bien entenderá la importancia del arma; normalmente las *yuhaih* son entregadas por los señores feudales o los líderes *ihatei* a los guerreros. La *yuhaih* tiene un escudo familiar que ninguno de los Viajeros humanos reconocerá, pero que pueden usar en Kteiroa para reconocer qué *ihatei* ordenó la misión de Drinax.

Si le muestran el arma a Kasiyl, este adivinará que el escudo pertenece algún paria advenedizo que no es parte del Hierato, ya que no es una heráldica establecida.

La nave de Kasiyl

Como alternativa, los Viajeros pueden usar la nave de Kasiyl. Su nave, un mensajero clase *Ktiyhui* de 200 toneladas, está escondida en un asteroide hueco en el borde del sistema Drinax. La nave muestra signos de haber sufrido daños considerables en su sección de popa, lo que parece indicar que fue atacada mientras huía, pero está totalmente reparada. El interior de la nave es lujoso, lo que hace suponer que Kasiyl era un aslan con un territorio importante antes de su exilio.

2. HACIA EL HIERATO

Una vez que los Viajeros hayan terminado con sus preparativos, podrán abandonar el Palacio Flotante y dirigirse al Hierato… ¡y a las fauces de los aslan!

TRAZAR EL RUMBO

Kteiroa está a solo dos parsecs de Drinax, por lo que los Viajeros pueden saltar directamente sin problemas. Sin embargo, la mayor parte del tráfico humano de esta parte del Hierato pasa primero por Tyokh y si los Viajeros quieren evitar levantar sospechas, quizás quieran saltar a Tyokh primero y pasar por sus controles de inmigración.

Recuerda que debes restar el tiempo de viaje del límite de 25 semanas.

VIAJAR POR EL HIERATO

A diferencia del Imperio, el Hierato no tiene una autoridad única y cada clan patrulla el espacio alrededor de sus mundos colonia y controla el comercio y el tráfico en él. Los visitantes humanos de fuera del Hierato pueden obtener permisos de paso del clan *tlaiowaha* en Tyokh. Estos papeles les permitirán saltarse los tediosos controles de inmigración y escáneres de seguridad en el espacio de cualquier clan que haya firmado un acuerdo comercial con los *tlaiowaha* y casi todos los clanes tienen dicho acuerdo.

Para obtener estos documentos es necesario visitar el sistema Tyokh y realizar un chequeo exitoso de Administración (SOC). Si los Viajeros llegan mostrándose tal cual, aplica su Reputación pirata negativa como MD. Recuerda que la campaña *Los piratas de Drinax* empieza con una Reputación pirata de -5 en el Hierato.

Si llegan disfrazados, deben pasar un chequeo de Subterfugio (INT) y cambiar el transpondedor de su nave o utilizar otra. Si el chequeo para obtener los documentos de viaje falla, los Viajeros se retrasan un número de semanas igual al valor absoluto del Efecto (por ejemplo, si los Viajeros fallan con un Efecto de -4, estarán retenidos en Tyokh durante cuatro semanas). Si la tirada falla con un Efecto de -6 o peor, se les prohíbe la entrada en el espacio aslan o incluso son detenidos.

Si los Viajeros no tienen documentos, tendrán que realizar un chequeo de Administración (SOC) en cada astropuerto. Si fallan el chequeo, los Viajeros sufren un retraso en días igual al valor absoluto del Efecto, y pueden ser arrestados.

Los asesinos del *Yerlyaruiwo*

Siempre que los Viajeros aterricen en un planeta aslan con Kasiyl, tira 2D utilizando la habilidad de Callejear más alta de los Viajeros como un MD negativo. Con un resultado 8+, los asesinos del clan *yerlyaruiwo* descubren a Kasiyl e intentan eliminarlo. Si los Viajeros toman precauciones adicionales, como modificar el transpondedor de la nave o utilizar Subterfugio para disfrazar a Kasiyl, el árbitro puede aplicar MD adicionales.

Estos asesinos siguen las reglas de combate aslan e informan cortésmente a Kasiyl de que está marcado para la muerte antes de atacar. Quizás le manden un mensaje electrónico, un correo le entregue una carta o emitan un mensaje a todas las naves en el sistema (utilizando un satélite neutral para no desvelar su identidad, por supuesto).

Los asesinos de *yerlyaruiwo* son todos machos equipados con equipo de caza especializado. Considerarán a los Viajeros parte del séquito de Kasiyl y, por lo tanto, blancos legítimos. Los asesinos tratan de evitar causar bajas civiles, pero utilizarán las armas que mejor se adapten a la situación, ya sean espolones, cuchillos, armas personales o armas pesadas de energía (si, por ejemplo, los Viajeros se mueven enfundados en un traje de batalla). Los asesinos tienen acceso a naves (mensajeros clase *Ktiyhui* o exploradoras clase *Hraye*), pero no se enfrentarán a su objetivo en un combate espacial (aunque pueden intentar abordar la nave de los Viajeros mientras está en vuelo utilizando cinturones de gravedad y trajes espaciales de abordaje).

ASESINOS

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	30 (4 periodos aslan)

FUE	10	INT	7	HABILIDADES
DES	9	EDU	8	Atletismo (destreza) 1, Armas de fuego (energía) 2, Callejear 2, Combate CaC (filo) 3, Ingeniería 0, Sigilo 3, Subterfugio 2, Táctica (militar) 1, Trajes 2
RES	10	SOC	6	

ARMADURA	Traje espacial de combate (13)
ARMAS	Hoja de asesino (2D+3), armas de energía según sea apropiado

Describir a los aslan

Durante el resto de la aventura, los Viajeros recorrerán mundos del Hierato aslan y, para hacer que estos mundos parezcan diferentes y extraños, ten en cuenta las siguientes características cuando describas lugares aslan.

- Los aslan son ***grandes***. La altura media de una hembra aslan es de unos dos metros; un macho aslan puede llegar a medir dos con ocho metros, y son más fuertes, kilo por kilo, que los humanos. Esto hace que el equipo y el mobiliario aslan sea incómodo para los humanos y hace sentir a los Viajeros pequeños, vulnerables o como niños.
- Son depredadores. Esto se manifiesta de muchas formas: permiten que animales vivos campen a sus anchas por sus asentamientos (para cuando quieren cazar algo para picar), los edificios y los jardines siempre tienen sitios para esconderse y espiar y usan metáforas agresivas sobre cazar y matar con más frecuencia que los humanos. Los Viajeros deben sentirse siempre observados.
- Los aslan son artistas. Todo está decorado con glifos, poemas o imágenes de héroes del pasado.
- Recuerda la actitud de los aslan con respecto al género. Los machos luchan y gobiernan; las hembras gestionan y construyen. Los aslan podrían considerar macho a una Viajera que porta un arma o comanda una nave, mientras que un Viajero humano que gestiona un negocio o trabaja como técnico sería una hembra a sus ojos.

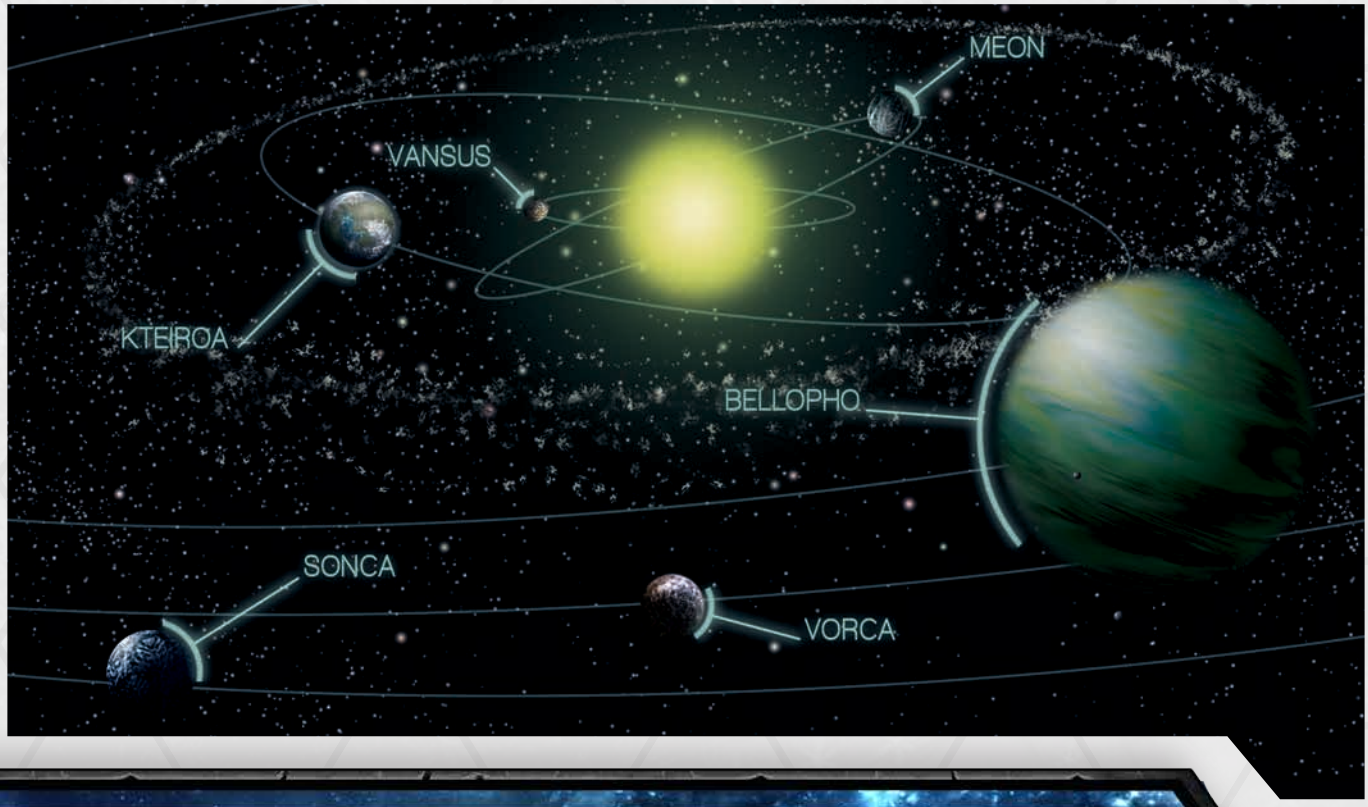
Si los Viajeros vuelan en una nave aslan, no necesitan documentos de viaje o realizar tiradas de Administración en cada astropuerto.

La piratería y los aslan: Los Viajeros más malvados quizás quieran hacerse con alguna que otra carga mientras están en el Hierato. En el Hierato se aplican las normas generales de piratería, con las siguientes excepciones:

- Las naves aslan tienen, por norma general, una Moral más alta que las del Imperio (cuando generes la puntuación de Moral de una nave, trata cualquier resultado inferior a 3 como un 3).
- Los aslan tienen más naves cazadoras capaces de combatir que podrían responder a un ataque, por lo que se añade MD+1 al tirar en la tabla Respuesta.
- Aunque los clanes defienden ferozmente su propio espacio, son algo menos propensos a perseguir a piratas a sistemas controlados por otro clan. Si los Viajeros saltan a otro sistema propiedad de un clan distinto, es muy probable que no les persigan.

SISTEMA KTEIROA

Kteiroa es un árido mundo de hielo sin recursos dignos de mención y es, con diferencia, el planeta más agradable del sistema. Los demás cuerpos del sistema todavía utilizan sus antiguos nombres sindalianos y son, partiendo de su primaria verdeamarillenta, el abrasado Vansus, el planeta sin atmósfera Meon, Kteiroa, el gigante gaseoso Bellopho y los planetas rocosos Vorca y Sonca. Un pequeño cinturón de asteroides, agotado hace siglos por los mineros sindalianos, orbita entre Kteiroa y Bellopho.



Hace siglos, Kteiroa, que por entonces se llamaba Gaitero, era un puesto avanzado del Imperio de Sindal. Las guerras punitivas que provocaron la caída del Imperio, se cobraron Gaitero como una baja temprana, cuando una nave de guerra de la Guardia Estelar sindaliana bombardeó Ciudadgaitero desde la órbita. El cráter, de seis kilómetros de diámetro, todavía tiene radiación suficiente como para freír a un Viajero en un traje espacial.

El sistema es un agujero de tan poca importancia que ningún clan se ha molestado en reclamarlo oficialmente. El único mundo con territorio válido a ojos de los aslan es el propio Kteiroa y se consigue poco prestigio por reclamar un puñado de miles de kilómetros cuadrados de tundra estéril marcada por las explosiones. Los únicos habitantes permanentes de Kteiroa son una familia de parias y aslan sin clan que se ganan la vida abasteciendo a los piratas, exploradores y comerciantes itinerantes que utilizan este mundo neutral como punto de encuentro. Desde que los *ihatei* de este subsector adoptaron Kteiroa como lugar de acampada neutral, la economía del planeta se ha disparado y por eso los parias del puerto tratan de asegurarse de que las reuniones *ihatei* transcurran sin problemas.

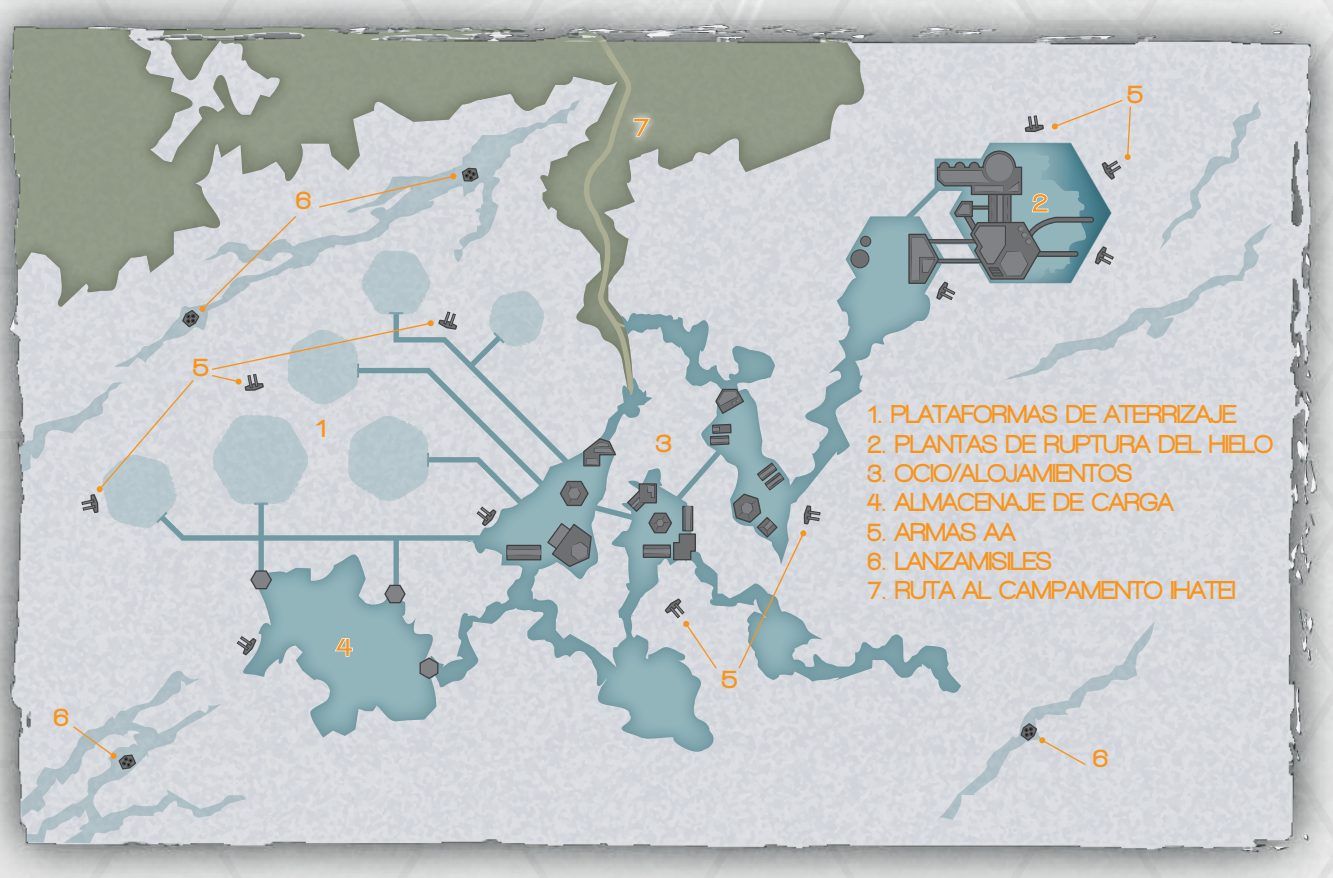
El campamento *ihatei* se encuentra a unos cinco kilómetros al norte del puerto.

EL ASTROPUERTO

El antiguo astropuerto sindaliano todavía existe, aunque está muy deteriorado y demasiado cerca del cráter de la explosión como para poder usarse. Los aslan construyeron un astropuerto nuevo sobre una meseta helada a unas docenas de kilómetros hacia el oeste. Una red de cuevas heladas, que albergan la mayoría de los módulos de ocio y de alojamiento, se extienden hacia el sur del astropuerto. Unas señales de aterrizaje brillantes alertan a las naves de que no aterricen en el hielo sobre las cavernas. Los parias están paranoicos y construyeron enormes armas antinaves, unos lanzamisiles ocultos en grietas profundas alrededor del puerto.

Cuando los Viajeros se acercan al planeta, una hembra aslan llamada Utea los saluda. Cualquier nave que se dirija al campo *ihatei* puede aterrizar allí directamente y contratar sus suministros en la oficina del astropuerto. Los demás visitantes pueden aterrizar directamente en el puerto. Si los Viajeros no van en una nave aslan y no afirman ser mecánicos, Utea les ordena que aterricen primero en el puerto.

A diferencia de la mayoría de los puertos aslan, la disposición de Kteiroa es simplemente Recelosa (ver página 10).



ESPACIOPUERTO DE KTEIROA

En el puerto: Utea es una aslan anciana. Para protegerse del frío viste un grueso abrigo de piel que parece estar tejido con las pieles de al menos tres aslan macho a los que ella se refiere entre risas como sus exmaridos. Las tasas de aterrizaje del puerto son caras (600 Cr), pero las instalaciones son sorprendentemente buenas para un puerto tan pequeño. Dispone de una planta de tratamiento de hielo para producir lodos de combustible de hidrógeno que se transportan mediante un oleoducto desde las cuevas hasta el campamento *ihatei*. Cuando los Viajeros llegan, hay otros seis cargueros en el puerto, transportando comida y otros suministros para el campamento. El negocio está en auge.

Cualquier Viajero con Callejear puede identificar a Kteiroa como un posible Refugio pirata. Los Viajeros pueden mejorar el puerto mediante las siguientes acciones:

Actitud	Acción requerida
Receloso	Ninguna.
Neutral	Visitar el planeta, incluido el campamento *ihatei* y salir sin causar problemas.
Tolerante	Gastar 10.000 Cr en el astropuerto.
Amistoso	Invertir 100.000 Cr en las instalaciones del astropuerto.
Refugio	Invertir 10 MCr en las instalaciones del astropuerto.

Utea como aliada: Cuanto más tiempo se queden los *ihatei* acampados en Kteiroa, más dinero gana Utea. Por lo tanto, quiere alargar lo más posible el debate, lo que la convierte en una potencial aliada para los planes de sabotaje de los Viajeros. Puede proponer formas de prolongar las deliberaciones de los *ihatei*, como rechazar los planes de los líderes guerreros o reunir apoyos para un candidato sin posibilidad de éxito. También puede identificar a la gente importante con la que hablar, como Fyukh o Teaw (consulta la pág. 94).

3. EL CAMPO DE LOS *IHATEI*

Abandona las climatizadas cuevas de hielo del astropuerto de Kteiroa y avanza por el desgastado camino hacia el norte de la meseta. El viento gélido aúlla, golpeándote con copos de hielo y el humo acre de los motores de los cargueros. Adéntrate en la oscuridad del mundo helado y pronto verás las luces de cientos de hogueras en una gran depresión en forma de cuenco. El campamento es una mezcla de formas caóticas, iluminado por las llamas que saltan y las luces de funcionamiento de pequeñas astronaves semienterradas en el hielo. Hay un campamento con una docena de tiendas de campaña donde jóvenes guerreros asan al calor de las brasas una carne que no logras identificar. Allí, de pie sobre su astronave, un noble joven y aguerrido ruge una canción de gloria para los reunidos en el campamento. Promete liderar una guerra que conquistará cincuenta mundos de los humanos y expandirá el Hierato hasta las mismas puertas de Pax Rulin. A un lado, cuatro guerreros más mayores, veteranos cada uno de una docena de campañas, se ríen ante la estupidez del joven noble desde la comodidad de su gran tienda. Aunque esperan a un señor *ihatei* que tenga un plan de conquista más prometedor y saben que el joven noble es un tonto, sus promesas de territorio hace que su veterana sangre hierva. Un poco más allá, una técnica, una de las pocas aslan hembras en este lugar de machos, utiliza un soplete para rechazar las indeseadas atenciones amorosas de un trío de guerreros antes de seguir reparando una armadura dañada. Y si miras allí, verás el vapor que emana del cuerpo eviscerado de un guerrero moribundo mientras su enemigo victorioso lanza un grito de triunfo y alza sus espolones ensangrentados hacia un indiferente cielo gris. Esta, en concreto, es una escena que se repetirá una y otra vez en el campamento hasta que los guerreros se unan bajo el liderazgo de un *ihatei*.

Consejo de Kasiyl

Kasiyl recomienda a los Viajeros que hablen con los parias que gestionan el astropuerto. Conocen mejor que nadie quién mueve los hilos en el campo *ihatei* y pueden estar dispuestos a ser sobornados o a cualquier otro trato bajo cuerda. Los campamentos pueden parecer reuniones caóticas de guerreros, pero son la válvula que libera la presión de la sociedad aslan y tener alguna influencia sobre el campamento podría alejar a los aslan de Drinax.

Sigue caminando, adéntrate en el corazón del campamento. Aquí es donde reside el verdadero poder. Aquí es donde están los *ihatei* importantes, aquellos con el dinero, el apoyo y el conocimiento táctico suficientes como para lanzar una campaña exitosa. Tras ellos, en las sombras, están los guerreros más ancianos y los consejeros cuyas melenas trenzadas e insignias de clan pregonan el territorio que ya poseen. Intentan influir en el líder *ihatei* con la esperanza de convertir el potencial violento de esta turba en algo que puede beneficiar a sus clanes.

Si eres una hembra aslan, este es un lugar peligroso para ti. Es un lugar de machos, de guerreros. Tú no puedes tener territorio, pero tu razón no se ve enturbiada por un instinto de conquista. Aquí todos los machos portan armas que no comprenden y se resguardan del frío viento tras unas naves que no saben arreglar. Lo único que conocen son sus sueños de conquista.

Si eres un macho aslan, este lugar hace que hierva tu sangre, conecta con tu alma. Por tu garganta suben rugidos de desafío. Aquí se forja tu destino: acamparás hasta que encuentres o formes una banda de guerra ¡y entonces saldrás a conquistar tierras!

Y si eres humano, no deberías estar aquí. Vete.

EVENTOS EN EL CAMPAMENTO

Los Viajeros llegan: Los Viajeros llegan a Kteiroa y exploran el campamento; consulta «Encuentros», más abajo. Los Viajeros también pueden intentar «Reunir inteligencia».

La primera noche: Varios *ihatei* intentan ganarse el apoyo de los guerreros del campamento, pero los resultados no son concluyentes. Los aslan Eihei y Elyo destacan como contendientes.

Los guerreros de Keaih: Durante el segundo día llegan y aterrizan en el campamento más de cincuenta naves aslan de diferentes tamaños. Son guerreros de Keaih, la mayoría del clan *htyowao*, aunque algunos vuelan bajo la bandera de sus rivales, los *hkaaiheir*. Los viajeros pueden aprender fácilmente «La historia de la guerra».

La segunda noche: Otra vez los líderes aslan tratan de unir a los guerreros bajo sus estandartes. La afluencia de tantos guerreros nuevos del clan *htyowao* convierte al señor de la guerra *ihatei* Iykhi en un factor decisivo: la mayoría del campamento irá donde él vaya.

La decisión: Salvo que los Viajeros lo impidan, Iykhi une fuerzas con Eihei y planea atacar Drinax.

ENCUENTROS

El campamento *ihatei* es una mezcla entre una batalla de bandas, una campaña electoral y un campamento mercenario. Hay más de 5.000 guerreros acampados aquí y los Viajeros podrán contar un centenar de naves aproximadamente. La mayoría son exploradoras *Ihateisho*, pero también hay naves más grandes, incluso portanaves de asalto clase *Sakhai* de 2.000 toneladas. Casi todos los presentes son machos aslan; alrededor del 5% son hembras técnicas, mercaderes o médicas. Puede que el campo parezca caótico, de hecho algunas partes son ciertamente salvajes, pero los clanes gobernantes se aseguran de que los jóvenes machos no se maten entre ellos demasiado pronto, proporcionando una infraestructura y apoyo básicos.

Cuando cae la noche, los distintos *ihatei* gritan sus propósitos de conquista con la esperanza de reclutar guerreros y seguidores suficientes para poner sus planes en marcha. De momento, ninguno de los *ihatei* importantes (consulta pág. 90) ha conseguido el apoyo suficiente, pero la temporada de caza solo acaba de empezar…

Tira 2D en la tabla de encuentros para determinar con qué se encuentran los Viajeros.

- Suma o resta un MD+1 al dado de las decenas antes de tirar si los Viajeros buscan un tipo de encuentro en particular. Los encuentros que comienzan con un 1 son Violentos; el 2 indica Oportunidad; el 3 sugiere Color local; el 4 es para Rumores; el 5 para el corazón del campamento; y el 6 para los líderes *ihatei* importantes.
- Añade MD+1 al dado de las unidades si Kasiyl está con los Viajeros o si tienen alguna otra ayuda como un Viajero aslan u otro consejero aslan.

REUNIR INTELIGENCIA

Si los Viajeros capturaron o recuperaron la nave exploradora aslan (consulta pág. 78), un chequeo de Investigar o Callejear (INT, 1D horas) les conduce hasta Fyukh. En caso contrario, deben hacer un chequeo de Investigación (INT, 1D horas) y consultar la siguiente tabla en función del Efecto de la tirada. Aplica MD+2 si los Viajeros tienen un aliado aslan.

Efecto	Resultado
-3 o menos	Las preguntas inoportunas enfurecen a un guerrero aslan. 1D+2 de sus amigos y él tratan de expulsar a los Viajeros del campamento.
-1 o -2	Los viajeros no encuentran nada de utilidad.
0	Los viajeros escuchan «La historia de la guerra».
1-2	Como 0, pero los Viajeros también descubren las identidades de los líderes ihatei.
3-4	Como 1-2, pero los Viajeros también escuchan hablar de Teaw.
5+	Como 3-4, pero los Viajeros también escuchan hablar de Fyukh.

La nave exploradora

Si los Viajeros no consiguieron capturar la nave exploradora en Drinax, la encontrarán en el campo *ihatei*. El piloto de la exploradora intentará huir si se enfrentan a él, lo que dará lugar a una frenética persecución a través del campamento. Si lo capturan, les conducirá hasta Fyukh.

D66	Encuentro
11-13	1D+4 matones alsan envalentonados molestan o atacan a los Viajeros. Los aslan está ebrios de hormonas y del grog casero de Utea. Están armados con garras (1D de daño) y pistolas automáticas (3D-3), y llevan una armadura de tejido (5).
14-15	1D+1 veteranos aslan se fijan en los Viajeros y a menos que puedan justificar su presencia (afirmando ser mecánicos/llevando una escolta aslan/Chequeo de Diplomacia), los veteranos tratan de expulsarlos del campamento. Llevan pistolas chatas (3D-3), escopetas (4D) y trajes especiales de combate (9).
16	Un campeón aslan desafía al Viajero más peligroso a una pelea. El Viajero desafiado puede elegir entre pelear con las manos desnudas o utilizar un arma de NT3 o inferior. La lucha continúa hasta que uno de los guerreros no puede aguantar más. Si el Viajero acepta y vence, ganan MD+2 en el dado de las decenas para la siguiente tirada.
17	Un guerrero aslan está enemistado con el aliado aslan y trata de matarlo. El guerrero lleva un rifle de gauss (4D, PA 5, Auto 3, Mira) y lleva un traje espacial de combate (9).
21-22	Una de las carpas más grandes es una sala de juego. Los Viajeros pueden apostar sobre cualquier cosa, desde qué *ihatei* conseguirá un mayor número de apoyos esta noche hasta en juegos de cartas o dados. Como los machos aslan apenas entienden el dinero, los Viajeros pueden ganar un dinero fácil. Haz un chequeo de Apostar (INT) y gana (o pierde) una cantidad de dinero igual al Efecto x 100 Cr.
23	Algunos aslan tienen habilidades que podrían encajar en la vida pirata. Tira 5+ en 2D para encontrar tripulación digna de ser reclutada.
24	Los *ihatei* necesitan armas y otros suministros. Los viajeros pueden vender cualquiera de los siguientes cargamentos al doble del precio normal: Armas avanzadas, vehículos avanzados, animales vivos, lujos, suministros médicos, productos farmacéuticos, vehículos, armas ilegales, drogas ilegales o lujos ilegales.
25	Los viajeros encuentran a un *ihatei* rico que necesita un pasaje para volver al espacio de su clan. Ofrece 30.000 Cr a los Viajeros si le llevan a Oiwoiieaw (Tlaiowaha/0103), a cinco parsecs de distancia.
26	Un aslan macho confunde a los Viajeros con mecánicos y les exige que reparen su nave. Un chequeo exitoso de Mecánica (EDU) arregla el problema menor del sistema de distribución de energía. Si se niegan a ayudarle, tira 1D y ve al encuentro 10+ resultado del dado de esta tabla (es decir, 11 a 16).
27	El aliado aslan se encuentra con un viejo criado de su familia, un guerrero anciano que nunca consiguió territorio. Está claro que es demasiado viejo para sobrevivir a otra campaña. ¿Impedirán que este viejo sirviente malgaste su vida o le ayudarán a conseguir su sueño de tener territorio?
31	Una manada de auas peludos (animales aslan llamados «carne de pezuña», consulta *El Brazo Troyano*, pág. 62) se escapa de un corral y sale corriendo hacia la libertad. Los Viajeros deben apartarse rápidamente del camino o ser pisoteados.
32	Un bardo aslan recita historias de héroes de antaño. Cualquier Viajero que escuche las historias del héroe Saifiwil gana MD+1 en cualquier chequeo de Persuadir contra los aslan del campamento.
33	Un mecánico humano repara un rifle láser dañado que pertenece a un guerrero. Este mecánico, un solomani llamado Jarel Yean, proviene de Borito y es un espía secreto de la CoGeDe.
34	Los viajeros se encuentran con un puesto montado por la familia de parias que dirige el astropuerto. Aquí pueden comprar combustible y otros suministros o reunirse con Utea.
35	Un trío de veteranos enseña las técnicas de combate a los jóvenes guerreros. Es evidente que los aslan son guerreros natos; puede que los machos no entiendan los aspectos técnicos de sus armas, pero eso no les impide utilizarlas con un efecto devastador.
36	Los Viajeros encuentran el cuerpo de un guerrero aslan; cualquiera con Medicina puede decir que fue envenenado. Lleva la insignia del victorioso clan *hkaaiheir*.
37	El aliado aslan lleva a los Viajeros a un santuario sagrado aslan donde los forasteros no suelen estar permitidos. En él se encuentran con un viejo sacerdote llamado Stea que les habla sobre la importancia del honor y el territorio. Si impresionan al sacerdote con un chequeo de Persuadir Difícil (10+) (EDU), les unge. Esta bendición les permite hablar en las reuniones nocturnas (consulta «Manipular los acontecimientos», pág. 95).
41-43	Los Viajeros escuchan «La historia de la guerra» (todo es cierto, pero tira 1D para determinar quién cuenta la historia: 1-3: *Htyowao* (bando perdedor), 4-5: Neutral, 6: *Hkaaiheir* (lado ganador).
44	A los Viajeros se les habla de los *ihatei* notables y de los criados notables en el campamento.
45	El clan *htyowao* necesita desesperadamente conseguir nuevo territorio o se arriesga a una división interna.
46	El clan *hkaaiheir* pretende sacar provecho de su nuevo poder; una vez terminada la guerra por Keaih, tienen la intención de expandirse fuera del Hierato (casi totalmente falso).

D66	Encuentro
47	El aliado aslan de los Viajeros consulta a sus contactos e identifica a Teaw como el individuo más influyente del campamento.
51-52	Los viajeros se topan con un muro de guardaespaldas y criados bien equipados que no les deja pasar. O consiguen un chequeo de Persuadir (TER) para atravesarlo o luchan contra 1D+4 veteranos aslan con armadura (9) y armados con rifles de gauss (4D, PA, Auto 3, Mira).
53	¡Hora de la fiesta! Haz un chequeo de Socializar (SOC); si tienes éxito, gana un número de MD+1 igual al Efecto para cualquier chequeo de Persuasión realizado en el campamento.
54	Duelo de honor: un Viajero es retado a un duelo a primera sangre por un guerrero aslan. Haz un chequeo Difícil (12+) de Combate CaC (FUE o DES); si tienes éxito, gana un número de MD+1 igual al Efecto para cualquier chequeo de Persuasión realizado en el campamento.
56	Los Viajeros conocen a Teaw. El anciano aslan se sienta en una tienda adornada, rodeado de guardias, ayudantes y suplicantes. Al reconocer a los Viajeros como visitantes inusuales, les hace un gesto para que se acerquen a hablar con él.
57	Fyukh ve a los Viajeros desde lo alto de su maltrecha exploradora. Si los reconoce como drinaxianos, es probable que intente huir. En caso contrario, se reunirá cautelosamente con ellos.
61	El joven Eihei el Inteligente arenga a sus seguidores desde su carguero ligero armado de 300 toneladas. El ambicioso aslan tiene holos de vigilancia e información sobre las defensas de Drinax que ha comprado a Fyukh.
62	El campamento del ambicioso Iykhi está en mitad de una sección del campo dominada por guerreros *htyowao*. Desmoralizados por su reciente derrota, muchos de los guerreros recurren a la bebida y a la violencia para levantar el ánimo. Llegar hasta Iykhi es una tarea peligrosa. Ten en cuenta que Iykhi no llega hasta que sucede «Los guerreros de Keaih».
63	Toiho el Valiente de los *hkaaiheir* llega en una enorme nave de combate de bolsillo de clase *Halaheike*, acorde con su posición. Toiho cuenta con mucho apoyo financiero de su clan, pero tiene pocos guerreros juramentados, por lo que da la bienvenida a cualquier visitante que pueda aumentar su prestigio, incluso si es humano. Ten en cuenta que Toiho no llega hasta que sucede «Los guerreros de Keaih».
64	El veterano guerrero Elyo se reúne con una banda de otros *ihatei* curtidos en batalla en el corazón mismo del campamento. Elyo desprecia a los humanos.
65-66	Los Viajeros se encuentran con un consejo de líderes *ihatei* y tienen la oportunidad de «Manipular los acontecimientos».
67	El aliado aslan de los Viajeros se cobra algunos favores políticos otorgando a los jugadores MD+1D en su siguiente chequeo de Persuadir.

LA HISTORIA DE LA GUERRA

La guerra entre el clan *htyowao* y sus vecinos *hkaaiheir* es fundamental para esta aventura y los Viajeros pueden oír diferentes versiones del conflicto. Los hechos básicos se describen a continuación de forma aséptica y neutral; el árbitro debe añadir color y sentimiento a las descripciones cuando los Viajeros escuchen el relato.

- Tanto los *hkaaiheir* como los *htyowao* son clanes respetables en el Hierato. Los *hkaaiheir* son mucho más poderosos, pero los *htyowao* son aliados cercanos del gran clan comerciante *ahroay'if*, que gobierna gran parte de este subsector. Hace muchos siglos, colonizaron juntos el mundo acuático de Keaih y comenzaron un proyecto de geoingeniería a largo plazo para hervir parte de sus mares y así espesar la atmósfera.
- La población de ambos clanes creció y pronto no hubo territorio sin reclamar en el planeta para los machos jóvenes. Dado que ninguno de los dos bandos estaba dispuesto a reducir su crecimiento, la alianza saltó en pedazos.
- En lugar de luchar en Keaih, donde podían poner en peligro el proyecto de geoingeniería, ambas partes acordaron luchar una guerra limitada en el mundo estéril de Akoaft. La guerra sería supervisada por un juez (un *earleatrais* en idioma aslan) llamado Yae, del gran clan de los *khaukheairl*. Ambos bandos acordaron desplegar un número limitado de tropas en el mundo sin atmósfera y el clan cuyas tropas sobrevivieran ganaría la guerra. El bando perdedor tendría entonces que ceder su territorio en Keaih.
- Durante nueve años, la guerra se mantuvo en punto muerto sin que ninguno de los bandos consiguiera ventaja. De acuerdo con las reglas iniciales de enfrentamiento, si a los diez años no había un claro vencedor, ambos clanes podían enviar refuerzos.
- Sin embargo, hace seis meses los *hkaaiheir* consiguieron de alguna manera localizar la fortaleza subterránea de los *htyowao* y destruirla con un ataque sorpresa. Aunque los combates continúan en la actualidad, no hay duda del resultado: los *htyowao* van a perder.
- Ahora los guerreros sin tierra de los *htyowao* deben adentrarse en la galaxia y encontrar territorios nuevos, ya que no tienen perspectivas de heredar o conquistar territorio en su hogar en Keaih.

El punto de inflexión en la guerra fue el descubrimiento de la fortaleza de los *htyowao*. Los *hkaaiheir* afirman que sus exploradores descubrieron las huellas dejadas por patrullas enemigas descuidadas, pero los *htyowao* sospechan de una violación de las normas, como el uso de satélites espía. Algunos incluso sugieren que Yae, el árbitro supuestamente neutral del clan *khaukheairl*, informó en secreto de la localización de la base a cambio de algún soborno (la verdad es que los *hkaaiheir* tuvieron suerte y un explorador se topó con la entrada de la fortaleza por casualidad).

CONSEGUIR UNA AUDIENCIA

Los principales *ihatei* con los que los Viajeros deben hablar son principitos ricos de familias influyentes, que son los que realmente tienen el poder y el apoyo para lanzar una invasión capaz de amenazar Drinax. Como aslan sin tierras, no tienen casi Territorio, pero como sus familias tienen gran cantidad de Territorio ellos tienen una SOC alta.

Esto significa que los Viajeros no pueden acercarse, por ejemplo, a Eihei el Inteligente y hablar con él sobre sus planes de invadir Drinax. Todos los líderes *ihatei* tienen guardaespaldas, sirvientes y cortesanos para controlar quién llega hasta ellos. Para conseguirlo, los Viajeros pueden:

- **Suplicar una audiencia:** Chequeo de Diplomacia Difícil (10+) (SOC).
  - Añade MD+1 por cada regalo de 5.000 Cr
- **Exigir una audiencia:** Chequeo de Persuadir Muy difícil (12+) (SOC).
  - Suma MD+1 por cada Viajero o nave preparados para el combate en el grupo de Viajeros.
- **Colarse:** Chequeo de Sigilo Muy difícil (12+) (DES).
  - El fracaso significa que el Viajero es descubierto y atacado.

Los aslan y la cortesía

Los aslan, en especial los machos y todavía más los *ihatei*, son muy susceptibles en lo que se refiere a las muestras de respeto y deferencia apropiadas. La sociedad aslan es un laberinto lleno de sutilezas y trampas sociales en el que resulta imposible que un forastero se mueva sin incurrir en algún tipo de ofensa (aunque esto resulta cierto en cualquier sociedad, estamos hablando de una sociedad de monstruos depredadores de dos metros con armas pesadas). Si un Viajero falla un chequeo de habilidad social mientras habla con un aslan, existe el riesgo de una mala reacción.

Usa las reglas de Reacciones en la pág. 32 de *El Brazo Troyano*.

El consejo de Kasiyl

Kasiyl puede explicar a los Viajeros cómo acercarse a un señor aslan, cómo alabar adecuadamente el linaje y los territorios familiares de un aslan y cómo evitar el provocar una respuesta agresiva. También les dice a los Viajeros que vayan armados. A diferencia de los humanos, que interpretan el hecho de llevar armas y armaduras como un gesto agresivo o provocador, no ir armado entre los aslan es visto como un signo de irrelevancia. Si no puedes defenderte, no vale la pena atacarte.

IHATEI NOTABLES

Estos cuatro nobles aslan son los candidatos más probables en el campamento para atraer una «masa crítica» de seguidores.

EIHEI EL INTELIGENTE
(CLAN *TIYKHISTO*)

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	24 (2 periodos aslan)

FUE	9	INT	11	HABILIDADES
DES	7	EDU	10	Armas de fuego (balas) 3, Astronavegación 1, Ciencia 0, Combate CaC (desarmado) 1, Electrónica (sensores) 1, Ingeniería 0, Independencia 2, Liderazgo 2, Persuadir 1, Pilotar (astronave) 1, Reconocimiento 2, Supervivencia 1, Tolerancia 1, Trajes 0
RES	8	SOC	9	
ARMADURA				Armadura de combate (15) con asistente gravitacional y tejido computarizado (computadora/1)
ARMAS				Afilado de espolón (3D+1), pistola de gauss (3D, PA 3, Auto 2)

Interpretar a Eihei:

- Sé inteligente, razonable y cultivado. Eres un aslan que ha visto mundo.
- Evalúa cuidadosamente cada situación. Utiliza la ciencia para luchar.
- Comprueba la computadora y los sensores de tu armadura cuando hablas con la gente. Utilizas la tecnología con más facilidad que la mayoría de tus congéneres.

Eihei, un joven y ambicioso aslan del clan expansionista *tiykhisto*, pasó varios años explorando los sistemas neutrales del Brazo Troyano. La mayoría de los aslan prefieren quitar el Territorio a otro clan mediante un combate ritualizado en lugar de colonizar nuevos mundos (demasiado lento y falto de gloria) o invadir otros mundos colonizados (que a menudo es peligroso, poco glorioso y políticamente arriesgado), por lo que Eihei se fue en busca de planetas aptos para la conquista. Con ayuda del bróker Fyukh, Eihei identificó Drinax como un primer blanco excelente, ya que, aunque los aslan habían ignorado anteriormente Drinax porque el planeta en sí era un erial devastado, el Palacio Flotante sería una excelente cabeza de puente de alta tecnología para las invasiones de los subsectores hacia fuga como Tlaiowaha y La Frontera.

IYKHI EL ANSIOSO
(CLAN *HTYOWAO*)

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Macho	28 (3 periodos aslan)
FUE	13 (19)	INT	7	HABILIDADES
DES	5 (8)	EDU	8	Armas de fuego (balas) 3, Armas pesadas (personales) 2, Liderazgo 2, Combate CaC (naturales) 1, Persuadir 1, Reconocimiento 2, Sigilo 2, Táctica (militar) 2, Tolerancia 0, Trajes 2
RES	8	SOC	7	
ARMADURA		Traje de batalla aslan (19, FUE+6, DES+3)		
ARMAS		Ametralladora pesada taoyuhrir (4D+3, Auto 3)		

Interpretar a Iykhi:

- Estás buscando una buena muerte. Emociónate ante probabilidades imposibles y posibilidades de una entre un millón.
- Enfádate cada vez que alguien mencione la derrota en Akoaft y lo que significará para tu clan.
- De todos los líderes *ihatei*, tú podrías ser el más carismático o inspirador si no fuera porque te regodeas en tu propio deseo de muerte.

Los *htyowao* planeaban enviar más guerreros a la guerra contra Akoaft e Iykhi habría dirigido estos refuerzos. Ha pasado los diez últimos años entrenando para liderar las fuerzas de su clan en una nueva y gloriosa ofensiva contra sus rivales *hkaaiheir*, pero entonces llegaron las noticias del desastre, cuando el enemigo localizó la fortaleza secreta de los *htyowao* y fue evidente que la guerra estaba perdida.

Iykhi cogió a sus fieles seguidores y su nave, una escolta clase *Ekawsiykua* de 800 toneladas que se encuentra en órbita geoestacionaria sobre el campamento, y vino a Kteiroa. Sus seguidores suponen que Iykhi quiere buscar un nuevo territorio para conquistar, pero en secreto el joven guerrero solo busca una buena muerte. Su clan está a punto de perder su hogar en Keaih y eso significa un largo y doloroso declive hacia la oscuridad y la eventual destrucción. Iykhi preferiría morir gloriosamente en la batalla, en lugar de ver cómo su clan se convierte en vasallo de algún enemigo odiado.

TOIHO EL VALIENTE
(CLAN *HKAAIHEIR*)

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Macho	24 (2 periodos aslan)
FUE	9 (15)	INT	8	HABILIDADES
DES	8 (11)	EDU	8	Atletismo (destreza) 2, Armas de fuego (energía) 2, Armas pesadas (personales) 2, Combate CaC (desarmado) 2, Diplomacia 2, Liderazgo 2, Persuadir 2, Reconocimiento 1, Socializar 1, Supervivencia 1, Táctica (militar) 0, Trajes 2
RES	10	SOC	12	
ARMADURA			Traje de batalla aslan (19, FUE+6, DES+3)	
ARMAS			Lanza gravitacional (2D+3, AP especial)	

Descarado y demasiado confiado, Toiho abandonó la guerra en Akoaft antes de que esta terminara. Un guerrero de su reputación debería estar en la cola para obtener Territorio en Keaih una vez que los *hkaaiheir* declaren la victoria, pero Toiho decidió renunciar a ese Territorio e irse de aventuras. Los bardos aslan ya cantan historias sobre sus proezas y es probable que este último gesto sea suficientemente heroico como para convertirse en leyenda. Dos equipos de holovisión aslan siguen a Toiho y sus hazañas son conocidas incluso a través del Gran Abismo.

Toiho pretende ganar gloria fuera del Hierato, pero todavía no ha decidido *dónde* plantar su garra. Tiene su vista puesta en el planeta Pourne (Tlaiowaha/0704); al igual que Keaih, es un mundo acuático, por lo que se puede utilizar la misma tecnología de terraformación que posee su clan, pero Pourne tiene una población de cientos de millones, por lo que conquistarlo requerirá todos los recursos de un clan entero. Aun así, ahora que todo Keaih pertenece a los *hkaaiheir*, pueden permitirse mirar al futuro…

Interpretar a Toiho

- Eres invencible. Tu clan está a punto de obtener una gloriosa victoria, lo que significa que pronto tendrás todo el apoyo que quieras para librar la guerra que quieras. La galaxia es tu presa.
- Se condesciende con todos. Haz que rueguen por tu favor.
- Mirar por encima del hombro a todo el mundo.

ELYO EL VIEJO
(SIN CLAN)

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Macho	52 (9 periodos aslan)
FUE	10	INT	7	HABILIDADES
DES	6	EDU	8	Armas de fuego (balas) 4, Combate CaC (desarmado) 3, Liderazgo 1, Persuadir 0, Pilotar (lanzaderas) 1, Reconocimiento 3, Sigilo 2, Táctica (militar) 2, Trajes 2
RES	8	SOC	8	
ARMADURA			Armadura de combate (15)	
ARMAS			Rifle automático (3D, Auto 2)	

Interpretar a Elyo:

- El resto de *ihatei* son estúpidos, no saben lo duro que es no tener tierras. Estás amargado y enfadado.
- No dejes que los clanes te manipulen. No dejes que nadie te manipule. Estás cansado de que te utilicen como arma.
- Acércate mucho a la persona con la que estás hablando. Utiliza tu presencia física para intimidarles.

La mayoría de los *ihatei* tienen entre 15 y 30 años; Elyo tiene al menos cincuenta años y cada uno de esos años trajo consigo muchas cicatrices. De los guerreros aquí reunidos, él es, de lejos, el más experimentado y hábil, pero también se le considera desafortunado, ya que es vergonzoso que alguien que ha luchado tanto tiempo no tenga Territorio que lo demuestre. Elyo es un paria y, por tanto, no cuenta con el respaldo de un clan.

Cada noche propone atacar el planeta humano Paal, un rico mundo agrícola que fue antaño parte del Reino de Drinax. Un mundo habitado por humanos gobernados por un calamar superinteligente (o eso dicen). En efecto, Paal es un objetivo probable para un ataque aslan, por lo que ha gastado billones de créditos en reforzar sus defensas comprando armas a Vorito y a la Compañía General de Desarrollo.

SIRVIENTES NOTABLES

Estos dos aslan no van a liderar ninguna banda de guerra, pero ambos tienen una influencia considerable en la suerte de los *ihatei*.

FYUKH
(SIN CLAN, ANTIGUO *KHYAHE*)

Fyukh es un aslan sin tierra. Los influyentes *khaukheairl* acabaron con el poder de los *khyahe*, el clan de Fyukh, en una batalla política hace décadas. Fyukh perdió su antigua posición y se vio obligado a sobrevivir en los límites de la sociedad aslan como traficante de influencias y bróker de información. Asesora a los jóvenes *ihatei* sobre los posibles objetivos y se ocupa de los problemas logísticos. Es el dueño de las naves que visitaron Drinax, y sugirió a Eihei el Inteligente la posibilidad de utilizar Drinax como cabeza de puente para nuevas invasiones.

A diferencia de los *ihatei*, Fyukh es razonable y capaz de llegar a un acuerdo, ya que sus metas son conseguir dinero (al contrario que la mayoría de los machos, Fyukh entiende sobre comercio) y construir una base de poder entre los *ihatei*. Sueña con vengarse de los *khaukheairl*, pero tiene pocas esperanzas de lograr cualquier forma de venganza.

Si se le acusa de espionaje a Drinax, Fyukh admite libremente que esas naves le pertenecían. ¿Por qué negarlo? Todos los mundos del Brazo Troyano pertenecerán algún día a los aslan y la marea de los *ihatei* es imparable.

Interpretar a Fyukh:

- Se astuto y taimado. Sobrevives en los límites de la sociedad aslan.
- Eres un mercenario; si los Viajeros pueden ofrecerte un trato mejor, los escucharás.
- Odias a Teaw y sus malditos y estirados compañeros de los *khaukheairl*. Pagarías lo que fuese por derribarlo.

TEAW, AGENTE DE LOS CLANES
(CLAN *KHAUKHEAIRL*)

Teaw es, oficialmente, un representante del consejo de clanes y su papel aquí es aconsejar y guiar a los *ihatei* para que no interfieran con los planes del Hierato en su conjunto. El viejo y astuto aslan ha sido la mano del látigo de los *ihatei* en esta región durante muchos años y es experto en manipular los movimientos de los jóvenes guerreros en beneficio del clan *khaukheairl* y sus vasallos.

La marea de guerreros proveniente de la guerra por Keaih significa que Teaw ostenta actualmente un poder político enorme. Podría desviar a los *ihatei* para que ataquen a uno de los otros clanes, desencadenando otra guerra por el territorio dentro del Hierato o podría enviar a la horda a atacar un mundo neutral. De momento, está esperando a que llegue el grueso de las tropas de Akoaft antes de tomar una decisión. La opción «segura» es enviar a los *ihatei* a un mundo mayoritariamente deshabitado como Pozo (Tlaiowaha/0806) o Fantasía (Tlaiowaha/0808), lo que también contrarrestaría la creciente influencia de la Compañía General de Desarrollo en Vorito (Tlaiowaha/0709), pero actuará de acuerdo con los mejores intereses del Hierato, de su clan y los suyos propios.

Interpretar a Teaw:

- Sé diplomático y agradable, a diferencia los jóvenes aslan. Compórtate como un estadista.
- Eres el representante de todo el Hierato. Intenta que los intrusos humanos no se hagan matar; son tus invitados.
- Aquí tú eres el poder en la sombra: habla con suavidad pero esgrime tu influencia como un arma.

MANIPULAR LOS ACONTECIMIENTOS

La primera tarea de los Viajeros es impedir una invasión temprana de Drinax. En la actualidad, dos figuras abogan por una invasión de Drinax (Eihei el Inteligente y Fyukh), pero ninguna de ellas tiene el apoyo necesario para lanzar dicha invasión; las otras dos (Iykhi y Toiho) ya cuentan con seguidores. Los viajeros deben asegurarse de que nunca se llegue a un acuerdo.

¿Cómo pueden conseguirlo? Tienen varias opciones:

Diplomacia:

- Es posible, aunque complicado, persuadir a uno de los aslan para que cambie de objetivo. La dificultad del chequeo de Persuadir comienza en Muy Difícil (12+), pero el árbitro debería aplicar MD en función de la interpretación de los Viajeros y la naturaleza de la oferta. Es poco probable que decir «por favor, no ataques Drinax» funcione, pero sugerir que quizás Paal es un objetivo mejor y ofrecerse a ayudar proporcionando información sobre puntos de aterrizaje podría otorgar MD+2 al chequeo.
- Atacar un planeta controlado por aslan inflige MD-2. Los *ihatei* solo atacarán otro mundo aslan si existen rivalidades de clan o si el clan que lo posee está especialmente débil en la actualidad.
- Los mundos más apetecibles para los aslan son los mundos jardín, por lo que aplica MD en función de los códigos de comercio de los posibles blancos ofrecidos.
- Los líderes *ihatei* son rivales entre sí. Si los Viajeros consiguen enfrentarlos entre ellos, deberían conseguir MD+1 como mínimo.
- A pesar de eso, todos los aslan quieren estar en el bando ganador. Si dos o más *ihatei* ya apoyan un plan de acción, los intentos de persuadir a otros para que sigan la misma táctica tienen MD+2.

Si los Viajeros no intervienen

Si los Viajeros no intervienen, los acontecimientos se desarrollarán de la siguiente manera. La segunda oleada de tropas (compuesta principalmente por guerreros *htyowao* dirigidos por Iykhi) llega desde Akoaft. Con su apoyo, Iykhi decide aliarse con Eihei el Inteligente y lanzar un ataque contra Drinax. Mientras tanto, Teaw convence a Elyo y a Toiho para que conquisten los mundos Pozo y Fantasía, ninguno de los cuales tiene influencia política.

Iykhi tarda dieciséis semanas en reunir su fuerza de invasión: más de trescientas naves *ihatei* con más de cinco mil guerreros aslan en su interior saltan al sistema Drinax. Incluso si el Palacio Flotante sobrevive (consulta «Sin tiempo», pág. 97), el naciente Imperio de Drinax queda gravemente afectado.

Códigos de comercio y MD de conquista

Agrícola (Ag):	+1
Asteroide (As):	-3
Baldío (Ba):	-2
Desierto (De):	-1
Océanos fluidos (Fl):	-1
Jardín (Ga):	+3
Alta población (Hi)	-1
Alta tecnología (Ht)	+1
Glacial (Ic):	-1
Industrial (In):	+1
Baja población (Lo):	+1
Baja tecnología (Lt):	+0
No agrícola (Na):	+0
No industrial (Ni):	+0
Pobre (Po):	-2
Rico (Ri):	+2
Mundo acuático (Wa)	+0
Vacío (Va):	-1

Sabotaje:

- Los Viajeros pueden retrasar las migraciones *ihatei* adulterando el combustible del astropuerto. Existen muchos compuestos químicos que pueden añadirse al hidrógeno líquido para atascar los conductos internos de un motor de salto o aumentar muchísimo las probabilidades de un salto fallido. Para entrar en el astropuerto se necesita colarse con Sigilo o convencer de alguna manera a la familia de parias para que les ayuden; si los Viajeros pueden garantizar a Utea de que no se verán implicados, los parias darán la bienvenida a un gran retraso de las migraciones *ihatei*, ya que eso prolonga su clientela cautiva.
- Eliminar a uno de los *ihatei* de la contienda mediante envenenamiento o alguna otra estratagema podría afectar a los debates en los campamentos. Si Eihei no puede propugnar la invasión de Drinax, el riesgo de una invasión se reduce.
- Los Viajeros también pueden proporcionar evidencias falsas que disuadan a los *ihatei* de invadir Drinax. Por ejemplo, podrían utilizar a Fyukh para proporcionar pruebas que sugieran que Drinax tienen unas defensas excepcionalmente poderosas o que el Palacio Flotante está bajo la protección imperial.
- Del mismo modo, preparar una trampa o un accidente que elimine a uno de los *ihatei* podría desequilibrar la balanza.

Violencia:

- El asesinato es común entre los aslan y, aunque la etiqueta dicta que debes avisar a tus enemigos que vas a asesinarles, los Viajeros podrían ser maleducados y asesinar sin aviso a, por ejemplo, Iykhi o Eihei.
- Los Viajeros más ambiciosos podrían tratar de eliminar todo el campamento. Están en una absoluta desventaja, pero podrían tratar de colar un arma nuclear u otra arma de destrucción masiva en el campamento o incluso provocar un corrimiento del hielo utilizando cargas explosivas de minería.
- Otra opción es atacar a uno de los *ihatei* y culpar a otro. La tensión entre los *htyowao* y los *hkaaiheir* se puede cortar con un cuchillo y un pequeño incidente podría desencadenar el conflicto.

Si los Viajeros consiguen alterar los acontecimientos de tal forma que Drinax no sea atacado este año, habrán conseguido una victoria parcial en esta aventura.

En cualquier caso, todas las medidas son temporales. Detener a la generación actual de *ihatei* puede salvar el Palacio Flotante durante unos pocos años, pero cuando termine la guerra de Akoaft y uno de los clanes tenga que abandonar Keaih, habrá millones de aslan desplazados hambrientos de territorio con su mirada fija más allá de la frontera. Si los Viajeros quieren encontrar una solución permanente, tendrán que adentrarse todavía más en el Hierato.

El consejo de Kasiyl

Kasiyl sugiere a los Viajeros que miren al futuro. Dirigir el ataque de los aslan hacia un enemigo de los Viajeros beneficiaría tanto a los *ihatei* como a Drinax. Por ejemplo, Hilfer es un planeta de Nivel de Ley 10 que odia a los piratas, por lo que si consiguieran empujar a los aslan hacia los desiertos abiertos de Hilfer, quizás el represivo gobierno actual sería reemplazado por una facción más proclive a la reunificación con Drinax. Tal vez los Viajeros podrían ir al rescate en unos años, expulsando heroicamente a la horda aslan una vez los ejércitos de Hilfer hayan embotado las garras de los gatos.

4. ESCALADA

En el borde del subsector Tlaiowaha se encuentran dos mundos: el mundo acuático de Keaih (Tlaiowaha/0210), muy poblado, y una roca estéril llamada Akoaft (Tlaiowaha/0308). Estos dos mundos están íntimamente ligados: el resultado de la guerra de una década en Akoaft determina qué clan se queda en Keaih. Los perdedores deberán abandonar Keaih, y su migración desencadenará inevitablemente una ola de invasiones y derramamiento de sangre. Ahora mismo, los aslan creen que la guerra ya está decidida.

Los *hkaaiheir* solo necesitan eliminar a las últimas tropas *htyowao* y declararse vencedores. Pero, si los *htyowao* pudieran resistir unos pocos meses más, podrían traer refuerzos y prolongar la guerra durante al menos otra década.

Trazar el rumbo

Los Viajeros pueden trazar una ruta directa a Akoaft siguiendo la frontera aslan hacia el borde o pueden saltar fuera del Hierato y bordear los sistemas independientes, atravesando el antiguo Reino de Drinax y después el territorio de la CoGeDe alrededor de Vorito.

Dirigirse hacia Keaih significa adentrarse mucho en el Hierato y atravesar sistemas fortaleza como Tlaiowaha y Tyokh. Si los Viajeros tienen una Reputación negativa en el Hierato, deberán esquivar patrullas y cúteres de aduanas mientras viajan. Muchos de estos sistemas contienen bases navales aslan y el poder del Hierato se hace evidente cuando se ven pasar naves de guerra y naves capitales de miles de toneladas.

KEAIH

Un anillo de estaciones de construcción orbital rodea Keaih. Los asteroides caen hacia el planeta, empujados por las placas gravitacionales colocadas por los mineros. Pronto, estos asteroides serán ahuecados y convertidos en naves coloniales para llevar a millones de aslan del clan *htyowao* lejos de los mares de sus ancestros y a través de las estrellas. Algunos encontrarán su lugar en el subsector Tlaiowaha, pero la mayoría se extenderán inevitablemente más allá de la frontera. Muchos millones más cambiarán su lealtad, renunciando a sus pretensiones de territorio y convirtiéndose en miembros de bajo nivel del victorioso clan *hkaaiheir*.

Aunque Keaih es el núcleo del problema que acecha a Drinax, los Viajeros no conseguirán mucho visitando este mundo. Para un humano es virtualmente imposible conseguir una audiencia con el *hkaairheirko* o el *htyowaoko (el líder del clan se designa con el sufijo «-ko»).* Los Viajeros pueden informarse fácilmente de la situación política del planeta y de la importancia de Akoaft, pero no tienen forma de ejercer ninguna influencia sobre el mundo.

A diferencia del salvaje campamento *ihatei* o del mundo guerra de Akoaft, Keaih es un mundo civilizado para la norma aslan, con un montón de lanzaderas de defensa del sistema y naves de guerra. Si los Viajeros causan problemas aquí, pueden atraer la venganza de dos clanes sobre ellos.

AKOAFT

El único uso razonable para el pedazo de roca que es Akoaft es volarla en pedazos. Su atmósfera densa y contaminada implica que toda su biosfera nativa es completamente hostil para la bioquímica aslan. Todo ser vivo del planeta es un veneno mortal. El mundo fue designado como escenario de una guerra limitada entre los dos clanes hace una década.

Ambos clanes adoptaron la misma estrategia. Excavaron fortalezas unidas por túneles para proteger sus tropas del entorno letal de la superficie. Tropas con armadura de protección ambiental tratan de encontrar las entradas a los túneles enemigos atravesando los peligrosos canales de limo. Las reglas de la guerra prohíben el uso de medios aéreos u orbitales, por lo que ha sido una guerra de tanques e infantería y de combates sangrientos en los túneles.

El sistema Akoaft está compuesto por otros nueve mundos, que incluyen dos gigantes gaseosos, y está prohibido a los visitantes, por lo que cualquier nave que salte a él recibirá la orden de repostar en el gigante de gas Khuju y volver a saltar fuera del sistema. Aterrizar en Akoaft significa burlar un bloqueo de interceptores aslan (en su mayoría escoltas clase *Ekawsiykua* de 800 toneladas).

Sin tiempo

Si los Viajeros no encuentran una solución a la amenaza de los *ihatei*, tanto Drinax como otros sistemas de la sección núcleo del subsector sufrirán ataques constantes de los aslan. Estos ataques no deberían ser lo suficientemente poderosos para conquistar el Palacio Flotante (porque la campaña terminaría prematuramente), pero la amenaza continua de incursores aslan hará que las aventuras futuras sean más peligrosas y reducirán la ayuda que recibirán los Viajeros desde Drinax.

Actualmente en la órbita de Akoaft hay más de veinte mil guerreros aslan, ya que según el acuerdo original de la «guerra estrictamente limitada» (*tehlaicho*), ambos bandos podrían desplegar refuerzos si la guerra duraba más de diez años. Estos guerreros no esperan ser desplegados a estas alturas, ya que los *hkaaiheir* está a punto de ganar la guerra dentro del plazo establecido. El futuro incierto de los *ihatei* se extiende ante ellos.

ALARGAR LA GUERRA

Las posibles opciones para prolongar la guerra incluyen:

- **Piratería y secuestro**: El árbitro de la guerra, Yae, pretende abandonar Akoaft antes de la conclusión real de la guerra para poder presidir la ceremonia de la victoria en Keaih. Como árbitro neutral, viaja en su propia nave, un mensajero clase *Ktiyhui* de 200 toneladas. Si los Viajeros consiguieran interceptar y capturar esa nave, podrían:
  - Colocar pruebas o forzar una confesión, sugiriendo que Yae proporcionó la ubicación de la fortaleza de *htyowao* a sus enemigos.
  - Impedir que Yae asista a la ceremonia, lo que significa que la guerra dura más de diez años, por lo que los *htyowao* podrían entonces enviar refuerzos.
  - Matar a Yae, impidiendo la ceremonia y poniendo en duda la situación de Keaih.

- **Ayudar a los *htyowao***: Los *htyowao* casi resistieron. De no haber sido por el desafortunado descubrimiento de su fortaleza, hubieran mantenido la guerra en un empate. Los Viajeros podrían interceder en su favor, de forma sutil o abierta. Podrían:
  - Pasar armas de contrabando a través del bloqueo
  - Asaltar las naves de abastecimiento de los *hkaaiheir*, impidiéndoles asestar el golpe de gracia que acabaría con la guerra.
  - Utilizar los sensores de la nave para descubrir el cuartel general de los *hkaaiheir* y entregar esa información a las tropas *htyowao*.

- **Usar a los *ihatei***: Una solución poética podría ser utilizar los *ihatei* en Kteiroa para prolongar la guerra. Si los Viajeros pudieran convencer a Iykhi de que renunciase a su honor por el bien de su clan o convencieran a Teaw de que un conflicto entre aslan y los humanos no es lo mejor para el Hierato, entonces podrían desviar el alud de guerreros sin tierra hacia el conflicto de Akoaft.

C A P Í T U L O - S I E T E

EL OJO DEL DEMONIO

Esta aventura tiene lugar en el subsector La Frontera del Brazo Troyano. La aventura comienza en Tecnomundo o en un sistema cercano donde los emisarios de Tecnomundo puedan contactar con los Viajeros.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Los Viajeros viajan a Tecnomundo para llevar a cabo negociaciones secretas con el consejo científico que gestiona esta avanzada colonia, pero mientras están allí, Jali Astor, una brillante nanotécnica miembro del consejo, queda expuesta a un arma nanotecnológica experimental. Infectada, huye del planeta y se pide a los Viajeros que la persigan.

Gracias al ayudante de Jali, Lemuel Vinus, descubren que Jali proviene del planeta Neumann, planeta que fue víctima de una catástrofe nanotecnológica durante la Larga Noche. Ella buscaba una solución para los enjambres nanotecnológicos que todavía asolan su mundo natal, pero esta búsqueda la trastornó.

Los Viajeros siguen el rastro de Jali hasta el mundo de Espejismo, donde ella trata de matar al arconte Dreek, un representante de la Iglesia del Escudo de Neumann. Está convencida de que si consigue la tecnología reservada para la Iglesia que tiene Dreek, podrá salvar Neumann. El enfrentamiento final puede tener lugar en Espejismo o en las caóticas zonas de enjambre de Neumann.

Como complicación adicional, Lemuel Vinus no es lo que parece.

ANTECEDENTES

Los solomani creían que el camino del desarrollo tecnológico era recto y continuo como una flecha, en el que un descubrimiento daba lugar a otro y cada avance ampliaba el conocimiento científico de la especie. Podía haber accidentes, contratiempos, alguna edad oscura ocasional o una catástrofe ecológica, pero el camino del progreso siempre se curvaba hacia arriba, hacia algún inimaginable pero glorioso futuro.

Los vilani, más viejos y sabios, sabían que esto no era así, que el desarrollo tecnológico no era constante sino que era como una marea. De un mundo podía surgir una gran oleada de progreso, una inundación de conocimiento, que después se retiraba como la marea baja. Podían pasar siglos e incluso milenios sin que se produjeran cambios, generación tras generación siguiendo las reglas y sistemas que sus padres habían establecido, eligiendo una cómoda estabilidad frente a un peligroso avance. El camino del desarrollo tecnológico no es una línea recta sino un laberinto repleto de callejones sin salida, trampas y peligros.

El Tercer Imperio avanza no como una ola repentina, sino con el ritmo constante y pausado de la marea alta, en el que cada avance se mide, supervisa, sopesa y evalúa antes de permitir que se desarrolle. El Imperio ha asesinado a su cuota de genios y profetas, pero la alternativa es arriesgarse a la extinción de la Humanidad.

Fíjate en los ejemplos de avances tecnológicos sin restricciones: los Ancestrales se autodestruyeron en una guerra apocalíptica; la soberbia de los darrianíes casi hace explotar su sol. Y, en el Brazo Troyano, los transhumanistas de Neumann provocaron su propia desgracia en una sola hora espantosa. El futuro debe madurar lentamente o será amargo.

TECNOMUNDO

A unos pocos parsecs hacia fuga de Drinax se encuentra el planeta Tecnomundo. Su antiestético nombre, producto de una campaña de publicidad fallida de la Compañía General de Desarrollo, habla de la ambición del planeta, ya que en Tecnomundo no existen límites a la investigación científica ni trabas para lo que un investigador quiera hacer. La fundación de la colonia fue financiada por la Compañía General de Desarrollo y la mayoría de los científicos que vienen a ella provienen de subsectores imperiales del Brazo Troyano, especialmente de mundos como Neumann, mientras que otros son excéntricos o radicales atraídos por un mundo donde pueden llevar a cabo prácticamente cualquier experimento.

La CoGeDe permite esta amalgama de científicos locos siempre que siga produciendo de vez en cuando algo útil y mantenga operativo el astropuerto automatizado. Tecnomundo es una isla de alta tecnología entre los mundos más atrasados del Brazo.

1. OBERTURA

Los rumores se extienden con rapidez por el Brazo y, llegados a este punto de la campaña, los Viajeros deberían haberse labrado una Reputación (aunque sea negativa) que les da fama de gente peligrosa y ambiciosa. Quizás incluso hayan reclutado algunos mundos para la causa de Drinax. Los viajeros se están volviendo influyentes y eso llama la atención.

Un emisario de Tecnomundo se aproxima a los Viajeros cuando estén en el bar de algún astropuerto, en el Palacio Flotante de Drinax o en cualquier antro de mala muerte frecuentado por ladrones y corsarios. El emisario desliza un disco negro sin marcas, del tamaño de la palma de la mano de un humano, en el bolsillo de uno de los Viajeros. El disco, que solo se activará cuando los Viajeros no estén acompañados para evitar a cualquier espía de la Compañía General de Desarrollo, contiene todo lo que los señores de Tecnomundo han encontrado sobre los Viajeros: órdenes de arresto imperiales, antiguos registros navales, restos de ADN si han visitado Tecnomundo, etc.

Un enfoque alternativo

Si los Viajeros están buscando deliberadamente una alianza con Tecnomundo (un movimiento muy sabio), puedes pasar directamente a «Aterrizar en Tecnomundo»

En el momento apropiado el disco se despliega (y si los Viajeros no se han dado cuenta del disco o han decidido ignorarlo, podría ser cuando el Viajero que lleve el disco esté durmiendo o solo). Proyecta un holograma perfecto, la imagen de una figura humanoide con sus rasgos ocultos tras una máscara de plata.

—Saludos. Se solicita vuestra presencia, de forma discreta, en Tecnomundo, para poder discutir asuntos de interés y beneficio mutuos. Os ofrecemos este regalo como muestra de nuestro respeto, con la esperanza de una futura amistad.

El regalo es un módulo de datos de computador con un programa Intelecto de última generación (NT15, Ancho de Banda 4) equipado con los paquetes Experto Ciencia (lingüística) 3, Ciencia (filosofía) 3, Ciencia (psicología) 3 y Ciencia (sofontología) 3 que, si se instala en la computadora adecuada, puede asesorar a los Viajeros en sus diferentes campos de especialización. Tiene una utilidad limitada para un grupo de piratas incultos, pero da para un buen rato de conversación.

ATERRIZAR EN TECNOMUNDO

Desde la órbita, Tecnomundo parece un erial oxidado. La vida nativa es prácticamente inexistente, a no ser que seas aficionado a los limos, y el mundo carece de cualquier recurso mineral o cualquier otra cosa que lo haga deseable para ser colonizado, por lo que miles de años de colonización y de imperios en el Brazo Troyano lo pasaron de largo.

Entonces, la colonia se vuelve visible y parece como si un microcircuito se expandiese por el desierto y, en su centro, se alzase AstroPuerto, un hemisferio de color negro mate del tamaño de una ciudad. Se parece al disco que les entregaron a los Viajeros, solo que miles de millones de veces más grande. Cuando la nave de los Viajeros desciende hacia AstroPuerto, una plataforma de aterrizaje crece para que puedan aterrizar y, cuando lo hacen, transporta su nave a través de lo que parece una barrera sólida. Las paredes están compuestas por billones de robots microscópicos que fluyen y cambian de forma para adoptar la configuración necesaria.

Más robots, esta vez a macroescala, salen para atender la nave. Una androide de servicio, una mujer perfecta esculpida en latón y acero, sale a recibir a los personajes y les da la bienvenida a Tecnomundo. Se presenta como Sofía y afirma que ha sido nombrada la guía y ayudante personal de los Viajeros durante su estancia en Tecnomundo.

MARAVILLAS DE LA CIENCIA

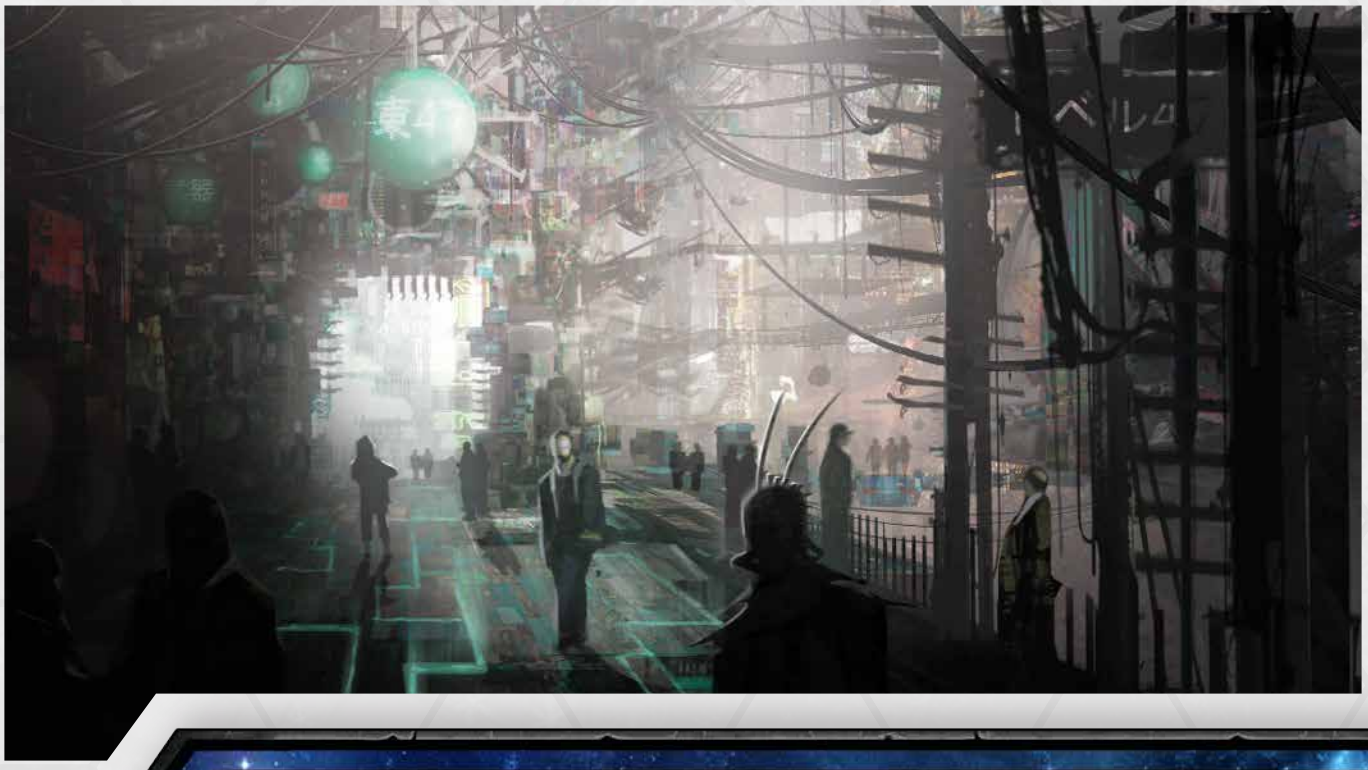
Los viajeros son libres de explorar las secciones públicas de Tecnomundo. Las tiendas automatizadas ofrecen una cantidad limitada de productos de alta tecnología; los astilleros y hangares robotizados proporcionan reparaciones y mejoras para las naves; los salones médicos tienen las mejores tecnologías anagáticas, de cibercirugía y de clonación, y se puede disfrutar de entretenimientos exóticos de última generación de todo tipo. Unas pantallas holográficas inmersivas, tan fieles que son indistinguibles de la realidad, informan a los visitantes sobre las investigaciones que se llevan a cabo en Tecnomundo. En este planeta los científicos llevan a cabo experimentos psiónicos, de aumentos cognitivos, de manipulación hiperespacial y de nanotecnología avanzada.

Los robots son ubicuos, hay millones de robots en Tecnomundo, pero los Viajeros solo ven un puñado de otros seres vivos, principalmente tripulaciones de otras naves que parecen ligeramente aturdidas por el extraño entorno.

Los convoyes del Imperio y del Hierato aslan se detienen aquí con frecuencia. Justo a las afueras de AstroPuerto existe un bar restaurante llamado Luditas en el que la tecnología más avanzada es un lavavajillas robótico y que sirve de refugio para aquellas tripulaciones de mundos de baja tecnología que sufran de «choque tecnológico». Quizás los Viajeros se encuentre más a gusto en él.

POSIBLES ENCUENTROS

1. Teniente Herold Nash de la Armada Imperial. Un joven y descarado oficial de Pax Rulin ansioso por enfrentarse con algunos de esos temibles piratas de los que tanto ha oído hablar. Su nave, una escolta clase *Gacela* llamada *Mataleones*, forma parte de un convoy comercial que se dirige al Hierato.
2. Eldreth Vaux es un prospector y explorador que trabaja para las líneas comerciales imperiales y que, junto con su tripulación, tiene la misión de cartografiar el Brazo y establecer nuevas rutas comerciales. Vaux es un cobarde con pocos escrúpulos en el que no se puede confiar.
3. Gali Flotaine es una joven del sistema Pandora que sufre una extraña enfermedad genética que solo puede tratarse en Tecnomundo. La Compañía General de Desarrollo ha pagado su tratamiento para ganarse el favor de su madre que es una importante figura política en Pandora. Flotaine desconfía de la CoGeDe, pero le debe la vida.



4. Klowaaar es un macho aslan exiliado que se gana la vida como mercader independiente y que está sufriendo un tremendo choque cultural. Apenas entiende de dinero o tecnología, pero se ha visto forzado a abandonar el Hierato y comenzar una carrera como mercader. Acabó aterrizando en Tecnomundo y ahora es incapaz de volver a su nave porque se niega a hablar con robots. Si los Viajeros quieren reclutar al pobre bruto como tripulante, estará encantado de aceptar su oferta. Klowaaar es un soldado y luchador excelente, pero un inútil en todo lo demás.

5. Talbis Doherty, otra mercader independiente y espía de la Compañía General de Desarrollo. Su nave, el *Loro de la Perdición*, recorre el subsector La Frontera dedicándose al comercio especulativo y a las aventuras. Es simpática, extravertida, encantadora y a sueldo de la CoGeDe, por lo que informará de todo lo que los Viajeros le cuenten al sr. Cerul.

6. Lemuel Vinus, investigador procedente de Neumann que trabaja con la brillante científica Jali Astor. Ambos son expertos en nanotecnología, un campo de estudio prohibido en su mundo natal por la opresiva Iglesia del Escudo. Vinus no ha viajado mucho; llegó a Tecnomundo hace unas pocas semanas y nunca ha estado en un mundo con NT inferior a 14. Le fascina cómo «solían» vivir los humanos, así que pasa horas en el Luditas con los ojos ilusionados de un joven antropólogo. O, al menos, eso finge. Para saber la verdad, consulta «El Protector Inmortal», pág. 110-111.

EL AGENTE DE LA COGEDE

Aunque Tecnomundo pueda parecer un maravilloso patio de recreo para científicos, por encima del consejo de tecnócratas se encuentra la tenebrosa Compañía General de Desarrollo. Uno de sus agentes, el sr. Cerul, se acerca a los Viajeros fingiendo ser un posible patrón y afirmando que tiene una misión para ellos, una sencilla entrega de mercancía de alta tecnología en Byrni, donde será transferida a un correo de salto-5 para un largo viaje a Villag.

Lo que Cerul quiere en realidad es averiguar quiénes son los Viajeros y qué hacen en Tecnomundo. Si los Viajeros no se han cruzado antes con la CoGeDe, el interés de Cerul será puramente académico: quiere conocer cualquier amenaza o peón potencial antes de que interfiera con las actividades de la compañía. Si sus caminos se han cruzado con anterioridad, como por ejemplo en el *Gambito voritiano*, entonces probablemente estén utilizando nombres falsos y el objetivo de Cerul es averiguar las identidades reales de los Viajeros. Si la CoGeDe quiere a los Viajeros muertos y Cerul descubre su tapadera, los escuadrones de la muerte robóticos de la CoGeDe les perseguirán mientras estén en Tecnomundo. El consejo asesor científico puede ayudarlos a escapar.

SUB ROSA

Oficialmente, Tecnomundo es una colonia independiente. AstroPuerto está gestionado por la Compañía General de Desarrollo, pero el resto de la colonia está bajo el control del consejo asesor científico, por lo que la CoGeDe no es responsable del trabajo que llevan a cabo los investigadores.

Esto no es más que una ficción útil, ya que Tecnomundo es simplemente la incubadora de investigaciones de la CoGeDe. Puede que utilicen esta artimaña legal para eximirse de responsabilidad ante cualquier problema que surja, pero el hecho es que gobiernan el planeta. Si Tecnomundo quisiera desafiar los deseos de la CoGeDe, se vería privado de los suministros y del apoyo que necesita para sobrevivir.

Si el plan del consejo de entablar negociaciones con Drinax saliese a la luz, el castigo sería muy severo; esa es la razón por la que necesitan mantener la presencia de los Viajeros en secreto.

Mientras se encuentren realizando cualquier otra tarea (pagando el combustible refinado, por ejemplo), Sofía se acerca a los Viajeros.

—No hagáis preguntas y comportaos con normalidad. Mis jefes quieren hablar con vosotros. Seguidme.

Conduce a los Viajeros por los niveles inferiores de AstroPuerto a zonas donde las paredes tienen humedades, señal de que no se han abierto en años. Desde allí, los lleva a la ciudad circundante a través de un túnel de acceso revestido de metal usado solo por robots.

LOS GUARDIAS

El túnel termina cerca de un patio de carga. Los Viajeros ven a tres guardias de seguridad de la CoGeDe vigilando un gran contenedor de carga. Los guardias están aburridos y no especialmente alerta (al fin y al cabo ¿de qué tienen que preocuparse en un planeta donde los robots hacen todo?), pero los Viajeros todavía necesitas escabullirse con un chequeo de Sigilo Difícil (10+) (DES) o encargarse de ellos (los guardias tienen rifles láser).

Sofía no acompaña a los Viajeros más allá de la salida del túnel, pero les da indicaciones para adentrarse en el laberinto de laboratorios y fábricas robotizadas. Los viajeros ven más patrullas de la CoGeDe, pero pueden evitarlas fácilmente. Las indicaciones de Sofía conducen a un búnker fuertemente blindado que se utiliza para probar armas.

CIENTÍFICOS EN UNA AVENTURA CON PIRATAS

A los Viajeros les esperan tres científicos, los representantes del consejo, que son:

- **Dr. Gerret Hodal**, genetista de Neumann y anciano estadista, es el jefe del consejo y es el que más habla. Ha perdido la confianza en la CoGeDe y quiere explorar otras opciones para el futuro de Tecnomundo.
- **Dra. Jali Astor**, una nanotécnica de Neumann que vino aquí buscando una forma de acabar con los nanoenjambres que asolan su mundo natal. Fue ella la que presionó a Hodal para que contactase con los Viajeros y debería ser la que llevase la voz cantante en estas negociaciones clandestinas. Sin embargo, esta mañana ha tenido una revelación, tiene la cabeza en otra parte y resulta evidente que no está prestando atención a la reunión, algo que enoja visiblemente a Hodal.
- **Dr. Rex Darke**, un robotista que ha trabajado en la Universidad de Regina. Los Viajeros del Imperio quizás hayan oído algo acerca de un tal Dr. Darke y un escándalo sobre robots asesinos. Entre sus ocasionales ataques de risa maníaca y su hábito de frotarse las manos como si estuviera tramando el derrocamiento del Imperio, el Dr. Darke obtiene una alta puntuación en el examen de científicos locos.

Hodal explica la situación de Tecnomundo y cómo es una colonia independiente, pero abastecida y protegida exclusivamente por la CoGeDe. Disponen de la tecnología necesaria para abastecer la mayoría de sus necesidades y podrían construir sus propias lanzaderas de defensa del sistema robotizadas, pero para hacerlo necesitarían al menos varios meses. Durante esa transición, Tecnomundo sería vulnerable. Lo que Hodal necesita de los Viajeros es:

- Envíos regulares de Consumibles Básicos, Materias Primas Básicas, Bioquímicos, Petroquímicos, Radioactivos y Materias Primas No Comunes baratos.
- Al menos cuatro lanzaderas de defensa del sistema o equivalentes, con una masa mínima de 300 toneladas cada una.
- Protección contra cualquier represalia de la CoGeDe.
- Un contrato que asegure que Tecnomundo será libre de llevar a cabo cualquier tipo de investigación científica sin restricciones, incluso en campos tan sensibles como la psiónica o la inteligencia artificial (el Dr. Darke tiene varias teorías interesantes acerca de las formas de vida basadas en silicio de Cymbeline…).

Si los Viajeros pueden proporcionar todo esto, podrán negociar una alianza secreta entre Tecnomundo y Drinax y Tecnomundo se convertirá en un puerto Amistoso para los piratas. Con buenos chequeos de Diplomacia o Bróker, los Viajeros podrán rebajar algunas de las exigencias de Hodal, quizás aceptará algunos cargueros «liberados» y modificados como naves-Q en lugar de lanzaderas de defensa del sistema o pagará por mercancía robada en lugar de pedir sus consumibles básicos en bandeja. Para Hodal lo más importante es que este acuerdo se mantenga en secreto hasta que todas las piezas estén en su sitio para evitar cualquier represalia de la CoGeDe. Si los Viajeros no están familiarizados con la corporación, él les explicará su plan maquiavélico: quizás la CoGeDe finja ser una compañía comercial, pero son la cuarta potencia del Brazo, solo tras el Imperio y el Hierato y con más influencia que los floriani.

Los Viajeros no tienen por qué tomar la decisión inmediatamente. Pueden consultarlo con la almohada.

2. EL DEMONIO DESATADO

El alojamiento en Tecnomundo es lujoso… y está insonorizado, por lo que los Viajeros no escucharán la tremenda explosión en la distancia ni el infierno que se desata. La primera noticia que tienen es cuando el Dr. Hodal atraviesa una pared de su habitación (la habitación se funde con una orden suya) con un aspecto muy preocupado.

—Se ha producido un terrible accidente. Por favor, necesitamos vuestra ayuda. Rápido, rápido.

Hodal los lleva por un túnel de acceso mientras les explica qué ha pasado.

- Ha habido un accidente en uno de los laboratorios. La Dra. Jali estaba trabajando con nanotecnología peligrosa procedente de su mundo natal, Neumann, cuando el sistema de contención ha fallado y la nanotecnología ha poseído a la Dra. Jali.
- Inmediatamente se corrige a sí mismo: «poseído» no es la palabra correcta. Poseído no… infectado. En Neumann la Iglesia del Escudo enseña que la nanotecnología es obra del demonio, pero él, por supuesto, no cree en esas cosas…
- La Dra. Jali robó una nave en el astropuerto y, aunque ya la están siguiendo, llegará al límite de salto antes de que puedan atraparla. Quiere que los Viajeros vayan tras Jali y la detengan antes de que propague la plaga nanotecnológica.
- Su asistente, Lemuel Vinus, puede saber más.

EL LABORATORIO EN LLAMAS

Los Viajeros encuentran a Vinus en la entrada del laboratorio, con la cabeza y la mano vendadas «debido a las quemaduras sufridas durante la explosión», les explica. Nervioso, balbuce que la Dra. Jali ha hecho algún avance en su trabajo en los últimos dos días y que ha pasado todo el tiempo posible en el laboratorio.

El laboratorio está en llamas, y el sistema de purga automatizado (que se activa cuando cualquier experimento peligroso sale mal) pronto arrasará todo lo que hay dentro. No hay tiempo para que un robot o dron adecuado investigue el lugar; si los Viajeros quieren investigar el laboratorio tendrán que ponerse trajes protectores y comprobar ellos mismos los restos de laboratorio antes de que se inicie el sistema de purga.

Investigar en el laboratorio

Es un chequeo de Investigar Normal (8+) (INT) y la información conseguida dependerá del Efecto de la mejor tirada del grupo.

Efecto 0: Encuentran las palabra «IGLESIA DEL ESCUDO» garabateadas en la pared. Da la sensación de que la Dra. Jali araño el metal con la punta de sus dedos, lo que sugiere que es inhumanamente fuerte y resistente.

Efecto 1-2: Los Viajeros recuperan una grabación parcial del accidente de una cámara de seguridad. La Dra. Jali desactivó en enlace a la red de seguridad de Tecnomundo, por lo que este es el único registro visual del accidente. La grabación muestra a la Dra. Jali utilizando una gran máquina que cualquiera con una buena habilidad de Ciencia podrá identificar como un crisol de contención nanotecnológica. Introduce en el crisol una muestra del nanoenjambre peligroso de su mundo natal Neumann y después introduce una segunda muestra de una nanotecnología diseñada a medida. Las dos muestras se mezclan y mil generaciones de pequeños robots se reproducen dentro del crisol. Las alarmas suenan cuando la contención del crisol falla y la nanotecnología comienza a atravesar su parte frontal, fundiéndolo. El traje de protección de la Dra. Jali también falla, pero en lugar de ser desensamblada molécula a molécula, la nanotecnología la infecta. Se levanta tambaleándose y después se mueve a una velocidad increíble hacia la puerta. Los Viajeros pueden ver fugazmente el destello rojo de sus ojos.

Efecto 3-4: Los Viajeros consiguen examinar el crisol de nanotecnología durante unos pocos segundos antes de que se dispare el sistema de purga. Parece que el crisol ha sido saboteado deliberadamente (ha sido Lemuel, quería dar un empujón al trabajo de la Dra. Jali y necesitaba un huésped humano).

Efecto 5+: En el audio de la grabación lo que más se oyen son explosiones y gritos, pero justo antes del accidente la Dra. Jali musita las palabras «Protector Inmortal».

Si el chequeo de Investigar falla con un Efecto de -3 o más, uno de los Viajeros entra en contacto accidentalmente con nanotecnología «viva». Las máquinas nanoscópicas disuelven parte de su traje e infectan la piel que hay debajo, reduciendo permanentemente la DES del Viajero en -1 e incrementando permanentemente su RES en +1.

SISTEMA DE PURGA

Cuando ya Hodal no puede retrasarlo más, el sistema de purificación automático se activa y el plasma incinera todo lo que queda en el laboratorio. Después, el propio laboratorio se disuelve, las paredes de metal inteligente se cierran sobre sí mismas y cambian hasta que el lugar ya no existe salvo en los archivos de memoria sellados de Tecnomundo.

Hodal advierte que pronto llegará un equipo de emergencias de la CoGeDe, por lo que sería mejor para todos que los Viajeros se marchasen inmediatamente. Les ruega que vayan tras la Dra. Jali y la encuentren antes de que revele a nadie la existencia de los experimentos ilegales. Su ayudante de laboratorio, Lemuel, se ofrece a acompañar a los Viajeros.

Si los Viajeros se niegan, entonces esta aventura ha terminado: Lemuel perseguirá a Jali por su cuenta; Hodal retira su oferta anterior de alianza y Tecnomundo se convierte en un puerto Hostil para los piratas.

JALI TRANSFORMADA

La Dra. Jali estaba experimentando con una variante de la infección nanotecnológica utilizada por la Iglesia del Escudo para aumentar a sus Caballeros de la Llama. En el caso de Jali, aumentó su fuerza, velocidad y agilidad, pero también potenció sus instintos de supervivencia. Su sistema nervioso autónomo reflejo ahora es tan «inteligente» como la mente consciente de una persona normal y, en lugar de la respuesta básica de pelea o huye, ahora es capaz de elaborar respuestas complejas que impliquen planificación a largo plazo o el uso de tecnología avanzada de forma instintiva y automática. Sus funciones cerebrales superiores solo actúan cuando el efecto de la adrenalina desaparece. Digámoslo así, si colocas tu mano en una parrilla eléctrica caliente, aparatarás instintivamente la mano. Si Jali lo hace, entonces aparta la mano, rastrea la fuente de alimentación de la parrilla y luego rompe con precisión el punto más débil de la pared para cortar la energía y apagar la parrilla… o tal vez aparta la mano, luego mata a todos en la casa y la quema. No lo sabrá hasta que se calme y su parte consciente tome el control.

En términos de juego, la Dra. Jali responderá ante cualquier amenaza con una fuerza extremadamente letal y ni siquiera será consciente de hacerlo. El sistema autónomo de pelea o huye toma en cuenta algunos de sus deseos, pero es totalmente amoral. Es como si tuviera un interruptor sociopático.

DRA. JALI ASTOR

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humana			Mujer	24
FUE	10	INT	13	HABILIDADES
DES	9	EDU	14	Administración 1, Astronavegación 1, Ciencia (biología) 4, Ciencia (química) 4, Ciencia (robótica) 3, Ciencia (electrónica) 2, Combate CaC (desarmado) 1, Electrónica (computadoras) 3, Ingeniería (salto) 1, Investigar 0, Mecánica 0, Pilotar (astronave) 1, Polivalencia 1, Subterfugio 1, Trajes 0
RES	14	SOC	8	
ARMADURA			Traje espacial (10) con camaleón refluz (MD-4 a ser vista)	
ARMAS			Pistola de gauss (3D, PA 3, Auto 2)	
AUMENTOS			Armadura subcutánea (3), glándula narcótica (produce droga de combate o droga lenta a voluntad), respuesta de lucha o huida*. * Cuando se ve amenazada, Jali gana Atletismo (destreza) 3, Armas de fuego (balas) 3, Combate CaC (desarmado) 3, Reconocimiento 3 y Sigilo 3.	

Interpretar a Jali (como Jali)

- Tu mente trabaja más rápido que la mayoría. Te frustras cuando la gente no te entiende.
- Termina las frases de los demás.
- Mira compulsivamente tu ordenador de mano.

Interpretar a Jali (en modo combate)

- Ponte sobre la parte delantera de tus pies.
- Muestra los dientes como un depredador.
- Habla solo con frases cortas.

3. PERSEGUIR HORRORES

Jali robó un carguero lejano de salto-2, el *Capricho de lord Gerald* y no tuvo tiempo de programar una nueva solución de salto. El *Capricho* estaba de camino a Exe, a dos parsecs de distancia de Tecnomundo, por lo que la caza empieza allí.

LEMUEL VINUS

El joven ayudante de Jali acompaña a los Viajeros en su viaje. Si le ponen pegas, señala que tiene información tanto sobre los experimentos nanotecnológicos de Jali como sobre su mundo natal Neumann. Jali estaba trabajando en un método para detener o controlar los nanoenjambres que asolan su mundo natal, por lo que Lemuel sospecha que se dirige hacia allí. En el improbable caso de que los Viajeros se nieguen a llevar a Lemuel con ellos, se cuela como polizón en su nave. Si le disparan… bueno, Lemuel no es lo que parece.

Interpreta a Lemuel como el alivio cómico. Está deseoso de ayudar, pero es muy torpe en casi todo. Su pelo color zanahoria es absurdamente rebelde y tiene la coordinación y la gracia de un cruce entre una ballena varada y una jirafa. Los temas de conversación más probables con él son:

- **La Dra. Jali**: Lemuel describe a Jali como un genio, una de las científicas más valientes que ha conocido. La Iglesia del Escudo prohíbe ciertos campos de investigación, por lo que la Dra. Jali tuvo que pelear y trabajar en la clandestinidad para estudiar nanotecnología. Estaba totalmente decidida a salvar su planeta de la plaga de las máquinas. Era apasionada, pero nunca fue violenta o irracional, por lo que sospecha que la infección nanotecnológica ha afectado sus procesos cognitivos.
- **El trabajo de Jali**: Estaba intentando desarrollar una cura o una forma de controlar los nanoenjambres, como muchos científicos trataron de hacerlo antes que ella hasta que la Iglesia del Escudo puso fin a esos peligrosos experimentos. Jali creía que los enjambres eran básicamente programas que funcionaban mal y que podían ser controlados si se les daba la estimulación adecuada. Estaba trabajando con nanotecnología robada de la Iglesia del Escudo y Lemuel sabe que esa tecnología se conecta con el sistema nervioso autónomo. Si se siente amenazada, puede volverse extremadamente peligrosa.
- **Detener a Jali**: Lemuel ruega a los Viajeros que se abstengan, en la medida de lo posible, de utilizar fuerza letal contra ella, ya que no es ella misma. Cree firmemente que él puede razonar con ella y que provocarla desencadenará una respuesta hostil.
- **Neumann**: El mundo de Neumann (consulta *El Brazo Troyano*, pág. 147) era una colonia solomani, la joya del avance tecnológico frente a la civilización darrianí rival, hasta que un desastre liberó el enjambre «plaga gris». Las IA gobernantes se suicidaron, incapaces de encontrar una solución para la plaga y toda esperanza parecía perdida hasta que llegó la Iglesia del Escudo.
- **La Iglesia del Escudo**: La Iglesia del Escudo gobierna Neumann. Los sacerdotes de la Iglesia tienen sus propios enjambres nanotecnológicos que pueden desensamblar y bloquear los enjambres hostiles. La Iglesia controla todos los aspectos de la vida en el planeta y prohíbe cualquier investigación científica que pueda traer de vuelta los días oscuros. El jefe de la Iglesia del Escudo es el Protector Inmortal.
- **El Protector Inmortal**: El misterioso Protector Inmortal es el jefe de la Iglesia que renace en cada generación. Pocas veces aparece en público y siempre lo hace ataviado con su máscara y armadura ceremoniales. La voluntad del Protector Inmortal guiará a la gente de Neumann y a su santa Iglesia que les sirve como escudo ante los enjambres.

Jali no creía en el Protector Inmortal y afirmaba que era un mito perpetuado por la Iglesia del Escudo, un hombre de paja diseñado para evitar que la gente de Neumann cuestionase la política de la Iglesia. Lemuel está de acuerdo con ella… Pero dice que fue educado para honrar y amar al Protector, y resulta difícil deshacerse de los mitos de su infancia. Si le piden más detalles, Lemuel cuenta la historia del Protector Inmortal.

La historia del Protector Inmortal

Érase una vez un planeta llamado Neumann donde los científicos creían que las máquinas podrían resolver todos sus problemas. Crearon máquinas pensantes para pensar por ellos y construyeron máquinas que hiciesen cualquier cosa que necesitasen. Todo el mundo se convirtió en una gran comunión de máquinas donde la gente parecía una distracción innecesaria.

Y entonces algo salió mal. Las máquinas constructoras se volvieron locas y atacaron a la gente, convirtiendo a miles de millones en una sustancia viscosa y utilizando sus restos para construir más máquinas constructoras. Las máquinas pensantes no descubrían la forma de resolver el problema y siguieron pensando y pensando hasta que las máquinas constructoras las devoraron a ellas también.

Una de las víctimas de la plaga era una mujer, una viajera proveniente de muy lejos cuyo nombre era Nubwia que pronunció el nombre de su amado mientras moría. El nombre ha caído en el olvido, porque nosotros le conocemos como el Protector Inmortal, que descendió de las estrellas en una nave de fuego plateado.

Era un vagabundo y un héroe. Algunos afirman que era el último emperador del Primer Imperio, exiliado de su trono por los advenedizos solomani. Otros dicen que era medio humano medio ancestral, que su madre era una arqueóloga que encontró una tumba ancestral en un mundo muerto desértico. Fuera quien fuese, era un hombre sin igual. Medía dos metros y medio y empuñaba un CFP en cada mano. Hizo arder los enjambres con la furia de sus armas de fusión y se abrió paso luchando hasta el último laboratorio. Allí encontró más enjambres durmientes y, como era un gran científico a la par que guerrero, envió a los enjambres para evitar que las máquinas constructoras siguieran invadiendo Neumann.

A los científicos supervivientes les hizo jurar que nunca interferirían con las protecciones establecidas por el Protector y estableció la Iglesia del Escudo para vigilar su trabajo. Así que es por su gracia que todos en Neumann viven hoy en día.

LA NAVE MUERTA

Al principio, los Viajeros no encuentran ningún rastro del *Capricho de lord Gerald* en el sistema Exe. El astropuerto de Exe no tiene registro de que haya llegado ninguna nave al sistema, pero un chequeo de Persuadir Difícil (10+) hace que el técnico deje caer que detectaron una firma de salto hace unas pocas horas, pero que la nave se dirigió a Artobin, el gigante de gas del sistema, en lugar de visitar el astropuerto. Exe es una pequeña estación de paso que no tiene los recursos para rastrear cada señal perdida.

Escanear el gigante de gas requiere un chequeo de Electrónica (sensores) Muy difícil (12+) (EDU); si se supera, los Viajeros detectan al *Capricho de lord Gerald* repostando en la atmósfera del gigante de gas para obtener combustible de hidrógeno. También detectan otra nave, el *Alma Vagabunda*, un carguero lejano que va a la deriva sin control en órbita decadente alrededor de Artobin. Parece que está intacta, pero sin tripulación. Si fallan el chequeo de Electrónica (sensores), los Viajeros solo detectarán al *Alma Vagabunda*, y descubrirán al *Capricho* cuando salte del sistema.

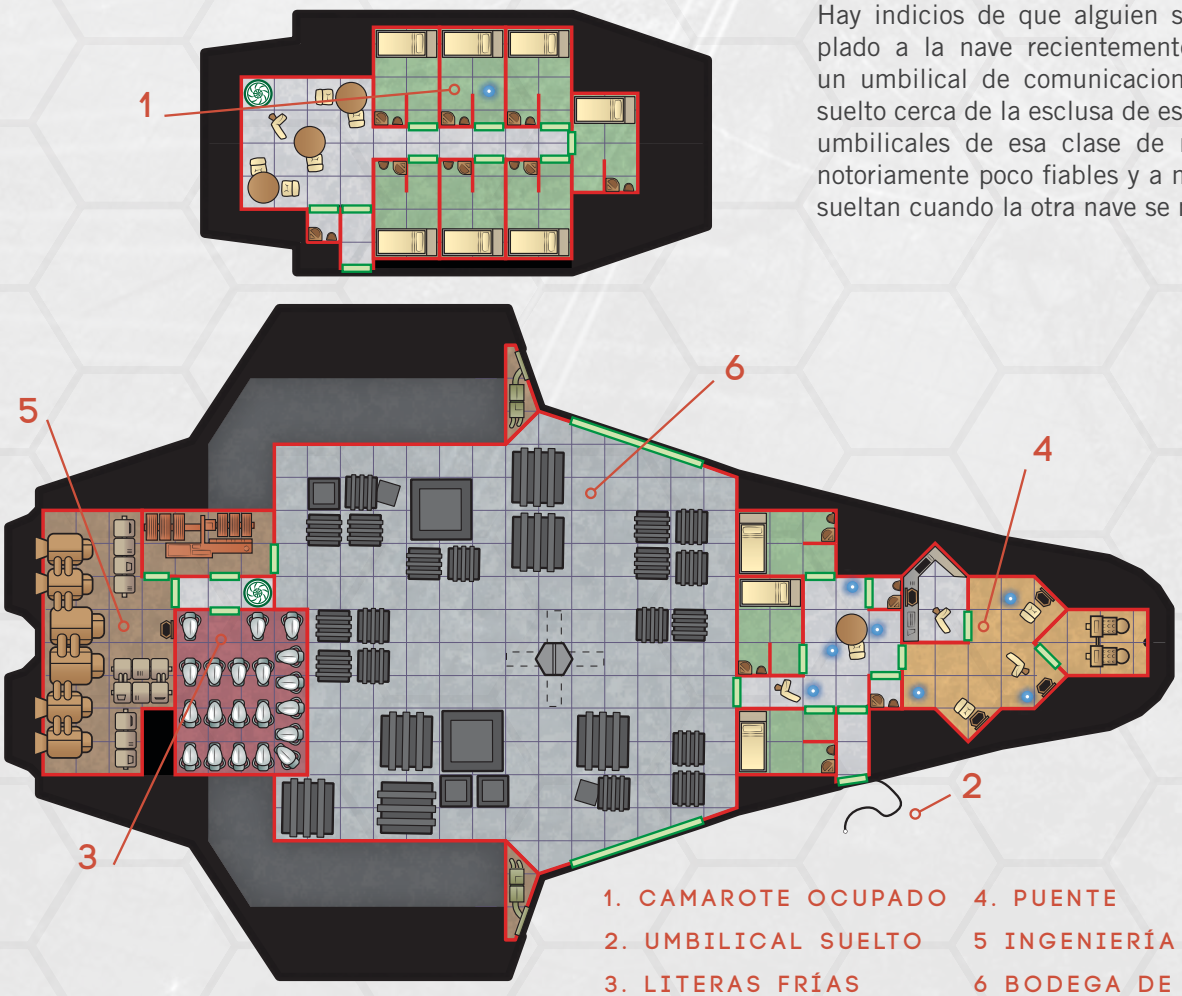
PERSEGUIR AL *CAPRICHO*

Si los Viajeros detectan al *Capricho* pronto, la Dra. Jali trata de escapar. Sus tanques están casi llenos de hidrógeno sin refinar, por lo que trata de llegar cuanto antes al límite de salto. Ya tiene calculada la solución de salto para su próximo destino, Cordan, y si consigue llegar a tiempo al límite de salto de 100 diámetros del gigante de gas, salta con un MD-2 por su combustible no refinado. Si salta dentro del límite, sufre un salto fallido. El árbitro debería desplazarla 1D x 1D parsecs en una dirección aleatoria.

EL *ALMA VAGABUNDA*

Una vez que los Viajeros están dentro del alcance, pueden escanear el *Alma Vagabunda* en detalle. No parece haber sufrido daños y hay señales de vida a bordo, aunque son extrañamente débiles. Parece como si los ocho tripulantes restantes estuvieran en animación suspendida, pero como están repartidos por toda la nave (tres en el puente, cuatro en la zona común y uno en un camarote), deben de haber ingerido droga acelerante en lugar de utilizar las literas frías. Por la masa de la nave, debe tener la bodega de carga casi llena.

Hay indicios de que alguien se ha acoplado a la nave recientemente, ya que un umbilical de comunicaciones cuelga suelto cerca de la esclusa de estribor. Los umbilicales de esa clase de naves son notoriamente poco fiables y a menudo se sueltan cuando la otra nave se marcha.



1. CAMAROTE OCUPADO
2. UMBILICAL SUELTO
3. LITERAS FRÍAS
4. PUENTE
5 INGENIERÍA
6 BODEGA DE CARGA

¿Qué ha pasado aquí?

Uno de los pasajeros del *Alma Vagabunda* era Olim Bayl, un comerciante de Neumann. Jali reconoció el buque y atracó en él para hablar con Bayl. Aunque «hablar» queda fuera de las capacidades de Jali en su forma actual, sí consiguió sonsacarle lo que buscaba: la localización del arconte de la Iglesia del Escudo más cercano.

La tripulación del *Alma Vagabunda* intentó detenerla y ella liberó de forma instintiva un virus nanotecnológico similar a las armas que se habían visto hace siglos en Neumann, en los peores días de los enjambres. Convierte a los humanos en armas vivientes para lo que extraen el metal de cualquier fuente disponible (en este caso los corredores y mamparos del *Alma Vagabunda* están cubiertos de cicatrices minúsculas) y recubre a la víctima con escamas blindadas. Los órganos inútiles se disuelven y se utilizan sus moléculas orgánicas para crear glándulas de drogas de combate y corazones de reserva.

El comerciante lejano es una nave de muertos vivientes.

Antes de irse, Jali saboteó la computadora principal para asegurarse de que ningún superviviente podía seguirla.

LOS MALDITOS

Explorar el *Alma Vagabunda* es como entrar en una casa encantada. La luz y la gravedad van y vienen. El aire está helado. Hay señales de una carnicería por todas partes. Todo está salpicado de sangre.

Los malditos, los ocho supervivientes alterados nanotecnológicamente, son cosas salidas de una pesadilla. Carecen de ojos o bocas, ven mediante un radar de precisión milimétrica y gritan emitiendo radiofrecuencias. Su piel está cubierta de escamas plateadas; las yemas de sus dedos están erizadas con miles de agujas alargadas que segregan neurotoxinas. Se mueven como lagartos, correteando por los tejados o saltando por los pasillos en gravedad cero.

Tan pronto los Viajeros se encuentren con un Maldito, este gritará, un grito que los Viajeros oirán como una ráfaga de estática en sus radios, y el resto de Malditos comenzarán a cazarlos. Se coordinan entre ellos utilizando ráfagas de radio y tienen inteligencia suficiente como para usar armas y tácticas (como rodear a los Viajeros para bloquear su camino a la esclusa).

MALDITO

ESPECIE		GÉNERO		EDAD
¿Humana?		-		-
FUE	12	INT	5	HABILIDADES
DES	9	EDU	5	Armas de fuego 0, Cuerpo a cuerpo (natural) 2, Sigilo 2, Táctica (militar) 3
RES	12	SOC	0	
ARMADURA		Armadura 8, Diseñado (NT15)		
ARMAS		Espinas en la mano (1D, veneno chequeo Muy difícil de RES, 1D INT y 1D DES, 1D minutos)		

Camarote de Bayl

Es el único camarote de pasajeros ocupado. Si está presente, Lemuel exclama que conocía a Olim Bayl: el comerciante visitaba a veces Tecnomundo y le traía noticias de su hogar. A Jali no le gustaba porque Bayl era un ferviente miembro de la Iglesia del Escudo.

Lo primero que encontrarán los Viajeros en el camarote será una copia de la biblia de la Iglesia del Escudo encuadernada en cuero con un folleto sobre una conferencia interreligiosa que se llevará a cabo en el planeta Espejismo (0509/Gazulin) metido en el primer testamento del Protector Inmortal. Uno de los asistentes será el arconte Dreek de la Iglesia del Escudo.

Rescatar el *Alma Vagabunda*

Jali destrozó la computadora principal y estropeó los sistemas de respaldo antes de irse. Pueden arreglarse con un chequeo de Electrónica (computadora) o de Mecánica Difícil (10+) (INT, 1D x 10 horas), pero la nave caerá en el pozo de gravedad del gigante gaseoso y arderá en unas 12 horas. Los Viajeros pueden tratar de salvar la nave acelerando estas reparaciones, remolcándola o tratando de pilotarla manualmente con un chequeo de Pilotar Muy difícil (12+) (DES). Por otro lado, pueden simplemente saquear las 50 toneladas de productos petroquímicos de la bodega y escapar.

4. LA PERSECUCIÓN

El curso de Jali va desde Tecnomundo a Exe y desde allí a Espejismo. Su recorrido previsto va a Cordan (0401/La Frontera), Wildeman (0409/Tobia), Puño (0508/Tobia) (ver «A la sombra de Tobia», página 112), Imisaa (0506/Tobia), Sabruse (0505/Tobia), Saurus (0403/Tobia), Intelia (0202/Tobia), Autoridad (0301/Tobia), Susanawo (0510/Gazulin) y finalmente Espejismo (0509/Gazulin), para un total de 11 saltos. Todos estos sistemas tienen gigantes de gas y Jali pretende repostar en ellos todas las veces.

El carguero lejano tiene provisiones más que suficientes y Jali puede aterrizar en planetas relativamente desiertos para conseguir comida y agua cuando lo necesite (o asaltar otras naves). Su locura la impulsa.

Abandonar

Perseguir a una mujer a través de treinta parsecs de espacio puede poner a prueba la paciencia de los Viajeros, especialmente si creen que tienen asuntos más importantes que atender en Drinax. Si esto sucede, hay varias formas de afrontarlo:

- **Enviar al equipo B:** Los Viajeros podrían separarse. Algunos (o incluso ninguno) de los Viajeros podrían ir en busca de Jali y los otros podrían crear Viajeros temporales para seguir con la aventura. Por ejemplo, un Viajero podría acompañar a Lemuel y reclutar otra banda de aventureros en Cordan o en algún otro mundo fronterizo. El alcance de *Los piratas de Drinax* es suficientemente grande como para tener varios grupos de Viajeros de forma que, aunque una aventura no encaje con el grupo original de Viajeros que empezaron la campaña en Drinax, pueda ser adecuada para algunos de sus seguidores o empleados.
- **Una temporada tranquila en casa:** El árbitro puede dictaminar que no sucede ningún evento relevante mientras los Viajeros van camino de Espejismo, permitiendo que la persigan con la conciencia tranquila.
- **Es tu *sandbox*, pero…** La última opción es dejar que los Viajeros hagan lo que quieran. Si quieren abandonar esta aventura y probar otra cosa, que lo hagan. Los acontecimientos se desarrollan sin ellos: en este caso, Jali muere en Espejismo, su investigación se pierde y Tecnomundo retira su oferta de alianza.

RASTREAR A JALI

Los Viajeros no tienen una forma fácil de rastrear a Jali después de que salte de Exe. Pueden intentar perseguirla tenazmente, saltando mientras ella salta y esperando alcanzarla en el siguiente sistema antes de que se reabastezca y vuelva a saltar. Sin embargo, el espacio es grande, una nave es pequeña y la variación del tiempo de tránsito del salto (148+6D horas) significa que es poco probable que los Viajeros la vuelvan a ver antes de Espejismo.

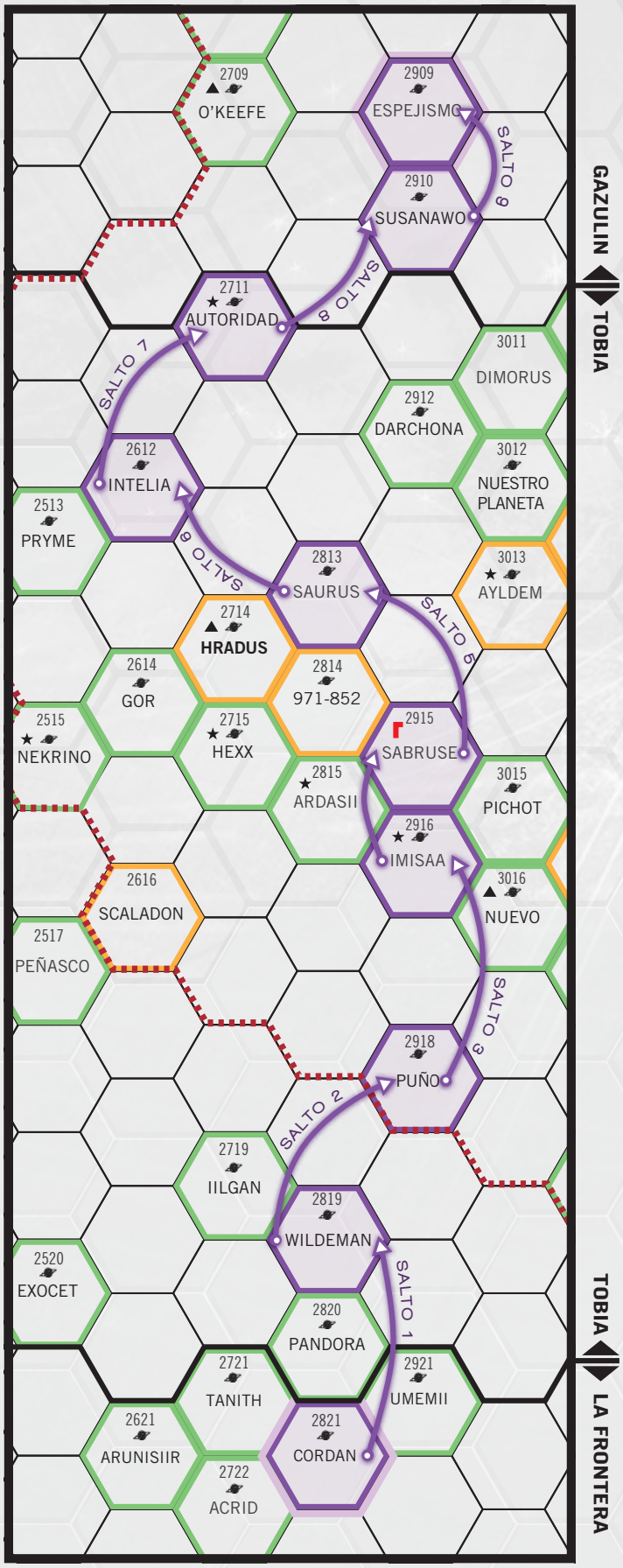
Un chequeo de Astronavegación Difícil (12+) permite a un astronavegante calcular el destino más probable de una nave que salta en función de las emisiones de neutrinos y la forma de la burbuja de hidrógeno, pero es más un arte que una ciencia. Detectar las emisiones de neutrinos requiere un chequeo de Electrónica (sensores) Difícil (10+) (INT).

Si los Viajeros tienen acceso a una red de aliados o espías, podrían enviar un mensaje por adelantado utilizando la red de naves-X cuando lleguen al espacio imperial o podrían dividirse y utilizar varias naves para cazar a Jali.

ENFRENTARSE A JALI

Desde el accidente, Jali ha estado bajo el efecto de su respuesta pelea o huye mejorada y el trauma sufrido ha hecho que recorra medio sector antes de poderse calmar lo suficiente para pensar con claridad. Si los Viajeros la atacan o la amenazan, puede volver a su estado de combate; en cambio, si los Viajeros hablan con calma (posiblemente con algún chequeo de Persuadir o Diplomacia), ella podrá explicarse.

- Estaba trabajando en una forma de controlar los nanoenjambres que asolan Neumann, una investigación prohibida por la Iglesia del Escudo y cree haber encontrado una forma de reprogramar los enjambres.
- Irónicamente, su trabajo depende de «los dones sagrados del Protector Inmortal», una cepa segura de nanotecnología que usa la Iglesia del Escudo. Jali cree que puede adaptar la programación utilizada en esa cepa para que se conecte con los enjambres caóticos y los apague.
- Hay diferentes grados de don y ella estaba trabajando con las mejoras de combate utilizadas por los Caballeros de la Llama, los monjes que se enfrentan y extirpan las infecciones de enjambres. Sin embargo, está convencida de que necesita una nanotecnología de grado arconte, una cepa guardada estrechamente por la Iglesia.
- Dado que no se la entregarán, ha decidido quitársela a un arconte, algo terriblemente peligroso, ilegal y, a ojos de la iglesia, demoniaco, aunque ella cree que puede salvar a Neumann de ser devorado lentamente por su propia tecnología perdida. Su mundo puede volver a ser una joya de progreso, pero necesita que los Viajeros le ayuden.
- Nunca quiso matar a nadie, pero la tecnología que usa tiene un mecanismo de defensa incorporado que no puede apagar, no sin los controles de un nivel arconte.



La verdad sobre el Protector Inmortal

Está escrito en la biblia de la Iglesia del Escudo que el enjambre surgió por accidente. Está escrito que las doce inteligencias artificiales que guiaban la sociedad científica pecadora y atea se suicidaron cuando se vieron incapaces de solucionar el problema de la supervivencia. Y está escrito que el Protector Inmortal vino de las estrellas para salvar a la humanidad.

Todo es mentira.

Hace 1.500 años, un equipo arqueológico del Brazo Troyano encontró una reliquia de los Ancestrales y la trajo de vuelta a Neumann. Las doce IA gobernantes lo examinaron y once de ellas llegaron a la misma conclusión: el artefacto contenía un plano para construir un motor de trascendencia. Describía cómo codificar la información en la estructura del mismísimo espacio de tránsito, cómo reconciliar la psiónica con la física, cómo transformar a las criaturas vivientes en pensamiento puro, semidioses inmortales para los que pensamiento y acción serían un mismo acto.

La duodécima IA no estaba de acuerdo con estas conclusiones. Afirmó que era demasiado bueno para ser verdad, un truco, una trampa dejada por una civilización anterior. Argumentó que, si eran lo suficientemente inteligentes para construir esa máquina, serían un peligro para esa civilización, por lo que el artefacto no les haría transcender, sino que los mataría a todos. Las otras once IA no hicieron caso a esta advertencia y comenzaron a construir el motor de trascendencia.

¿Qué podía hacer la duodécima IA? Se infiltró en la nanotecnología de ensamblaje y la ordenó que se detuviese. Las otras IA intentaron romper su control y, en la ciberguerra subsiguiente, la nanotecnología recibió trillones de órdenes contradictorias. La última IA, en un intento desesperado por equilibrar la balanza, ordenó a la nanotecnología atacar la infraestructura de las otras IA. Estas intentaron contrarrestarlo, pero la nanotecnología ya estaba en sus sistemas y las había deconstruido en parte incluso mientras estas ordenaban que las reconstruyese. La nanotecnología se agitó a ciegas, devorando continentes enteros en un esfuerzo de construir y destruir simultáneamente la máquina y las IA. Se desató el caos.

La IA superviviente temía las represalias de los humanos, por lo que ocultó su núcleo. Tenía acceso a tanques de clonación, así que clonó un dron de carne y hueso para sí misma, un humano con implantes cibernéticos que podía controlar como una marioneta. Este dron fue el primer Protector Inmortal y, cuando envejeció hasta morir, la IA hizo otro y otro y otro, durante treinta generaciones.

Y durante todo ese tiempo, se ha preguntado si tenía razón.

Las otras once IA y su supuesta máquina de trascendencia siguen ahí fuera, en la turbulenta sopa molecular de la zona de enjambre. A veces, alguna de estas IA recupera la consciencia durante un breve lapso en el que suficientes de los confundidos enjambres se dedican a construir un núcleo de computadora semifuncional. Los agentes del Protector Inmortal en la Iglesia del Escudo responden rápidamente ordenando a la nanotecnología que deshaga la computadora, pero su patrón sigue existiendo. Hay once aspirantes a dioses enfadados en el enjambre y el Protector Inmortal teme su juicio tanto como teme el de la humanidad.

Lemuel Vinus es la encarnación actual del Protector Inmortal y, aunque la mayoría de su conciencia está escondida en un ordenador central oculto bajo la catedral del escudo, el dron tiene inteligencia suficiente para actuar de forma independiente. Esperaba que la investigación de Jali le proporcionase algún método de controlar la nanotecnología y terminar con el caos de una vez para siempre, pero no está seguro de si la solución de Jali funcionará. Necesita tener la certeza de que lo hará, ya que si se prueba y no funciona podría dar a alguna de las once IA una oportunidad de reconstruirse y terminar su máquina de trascendencia. Y quién sabe lo que ocurriría entonces…

LEMUEL VOLIN
THE PROTECTOR

ESPECIE				GÉNERO	EDAD
Dron controlado por computadora				Hombre	1,500+
FUE	15	INT	15	HABILIDADES	
DES	10	EDU	15	*Astronavegación, Bróker, Subterfugio, Conducir (cualquiera), Electrónica (cualquiera), Ingeniería (cualquiera), Explosivos, Volador (cualquiera), Armas pesadas (cualquiera), Idioma (cualquiera), Mecánica, Medicina, Pilotar (cualquiera), Ciencia, Auxiliar, Táctica (cualquiera), Trajes.	
RES	18	SOC	12		
ARMADURA				Armadura 4	
ARMAS				Pistola automática (3D-3) o CFP-16 (2DD, Radiación)	

* Lemuel tiene acceso a prácticamente cualquier habilidad en formato software mientras está en Neumann. Cuando está fuera, sin embargo, está limitado a la capacidad del cerebro de su androide dron. Puede tener doce de estas habilidades a nivel 2;

Durante la mayor parte de la aventura, Lemuel permanece en un segundo plano como un alivio cómico, una manera de describir cómo funciona la nanotecnología o de presentar la Iglesia del Escudo y otros aspectos de la cultura de Neumann. Quiere ver qué pretende hacer Jali y determinar cuán efectivo es su descubrimiento. Lemuel actúa para evitar que maten a Jali, para protegerse a sí mismo o para evitar que alguien manipule el delicado equilibrio de los enjambres. Intenta mantener su verdadera identidad en secreto, por lo que si consigue sus metas sin revelar sus poderes, lo hará, aunque puede desenmascararse si tiene que hacerlo.

A LA SOMBRA DE TOBIA

Hasta que los Viajeros lleguen a Puño estarán fuera del espacio imperial. Cierto, algunos de los sistemas cercanos a la frontera imperial pertenecen al Imperio en todos los aspectos salvo en el nombre, pero los Viajeros no estarían bajo la ley del Trono de Iridio. Sin embargo, una vez entren en el Imperio, puede que sean criminales buscados en cada puerto. Comprueba la Reputación de los Viajeros en el Imperio; si es -6 o inferior, todas las fuerzas del orden del sector tienen una orden de arresto pendiente contra los famosos piratas. Aplica 1/5 de la Reputación de los Viajeros como MD negativo a cualquier chequeo de Nivel de Ley (consulta la pág. 224 del *Manual básico de Traveller*). Por ejemplo, si unos Viajeros con Reputación -20 fueran vistos en espacio imperial, tendrían un MD-4 a todas las interacciones con la ley y un MD+4 a todas las tiradas de sentencia.

Los Viajeros que se muevan disfrazados pueden evitar los efectos de su Reputación, pero necesitarán documentos falsos o nuevas identidades.

TRANSPORTE ALTERNATIVO

Una nave tan reconocible como el *Aguilucho* puede ser un inconveniente cuando se viaje por el Imperio. Los Viajeros astutos pueden decidir utilizar una nave capturada o viajar a Espejismo comprando un pasaje en lugar de utilizar su propia nave. La ruta comercial Imperio-Hierato cruza los subsectores La Frontera y Tobia, por lo que los Viajeros no tendrán problemas en encontrar un pasaje hasta Puño. Desde allí, hay naves que parten regularmente a la mayoría de los mundos.

OPORTUNIDADES

El acartonado, estirado y superseguro Imperio no ofrece muchas oportunidades para la piratería y el latrocinio. Sin embargo, si los Viajeros mantienen los oídos abiertos, pueden encontrar una o más de las siguientes oportunidades.

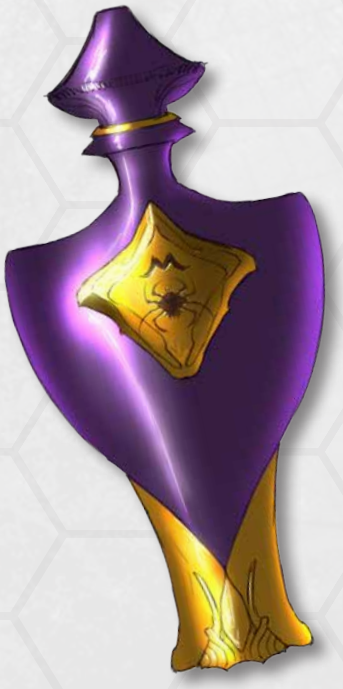
1. Lran Smeck, un antiguo pirata, vive en la actualidad cerca del astropuerto y, por el precio adecuado, puede registrar los patrones de navegación de los convoyes e informar a los piratas sobre blancos potenciales.
2. Al escuchar que los Viajeros vienen del Brazo, un inversor sin escrúpulos llamado Borja les pregunta si tienen alguna oportunidad de negocio que vaya a dar grandes beneficios. Él tiene el dinero si ellos tienen la forma de utilizarlo de forma rentable.
3. En una columna de cotilleos, los Viajeros se enteran de que el sobrino del barón de Gazulin (del que se rumorea que es fabulosamente rico) tiene la intención de ir de safari a los mundos salvajes del Brazo. Viaja de incógnito para evitar secuestradores y ladrones.
4. Agentes de la Compañía Comercial Floriana (consulta *El Brazo Troyano*, pág.130) tienen una oferta para los Viajeros. Están dispuestos a pagarles si les garantizan que ninguna de sus naves sufrirá ataques de piratas. Cuantos más mundos garanticen los Viajeros como seguros, mayor será el pago (0,5 Cr por tonelada de carga por sistema seguro en la ruta comercial floriana).
5. Un explorador borracho afirma saber dónde se encuentra el *Milenrama*, un megacarguero de 50.000 toneladas que sufrió un salto fallido en 1099. Afirma que el Gremio de Comercio de Tobia fingió el salto fallido para cobrar el seguro de la nave y de la carga, y que solo está esperando unos años para ponerlo de nuevo en servicio con otro nombre. Ahora mismo, la nave de 50.000 toneladas aguarda en un sistema apartado, casi completamente desprotegida.
6. Una ejecutiva nerviosa de la PRI pide consejo a los Viajeros. Le han pedido que revise el lenguaje de la política antipiratería de la empresa y necesita ayuda para entender ciertos conceptos complicados…

5. LAS ARENAS DE ESPEJISMO

La primera ola de asentamientos pasó de largo el mundo desértico de Espejismo. El árido planeta carece prácticamente de agua y el equipo de prospección que lo visitó no encontró ningún indicio de minerales útiles.

Siglos más tarde, un consorcio de inversores trató de cultivar eufoespecia en Espejismo para venderla en el mercado aslan. La eufoespecia solo crece en unos pocos planetas y los inversores creían que, con la irrigación y las técnicas de cultivo adecuados, podrían producir eufoespecia también en Espejismo. Fracasaron, pero en el curso de sus esfuerzos descubrieron la verdadera riqueza del planeta. En las arenas de Espejismo habitan diminutos insectos excavadores que, una vez triturados y procesados, dan lugar a un alucinógeno llamado el licor de Espejismo. A diferencia de otros narcóticos, este permite el sueño dirigido: bebe las aguas de Espejismo y te convertirás en el dueño de tus propios sueños durante unas horas, disfrutando de cualquier experiencia que puedas imaginar con una claridad perfecta y sin olvidar un detalle.

El consorcio de granjeros de eufoespecia se desintegró, ya que cada propietario guardaba celosamente su parcela de bichos de arena. En la actualidad, los descendientes de esos granjeros son inmensamente ricos, ya que exportan cantidades controladas del licor de forma legal para su uso en psicoterapia y cantidades ingentes de forma ilegal para el contrabando.



LA MARQUESA D'HAUBE

«Marquesa» no es más que una afectación, ya que esta mujer carece de cualquier título nobiliario más allá de dama (SOC 11), pero el dinero compra respeto. Su mansión, construida de cristal rosa, se eleva sobre el desierto como un sueño febril provocado por el exceso de azúcar. Recientemente la marquesa ha desarrollado alergia a sus drogas anagáticas y ha comenzado a envejecer de nuevo. Por supuesto, oculta las señales de envejecimiento mediante costosos tratamientos para seguir siendo tan bella como siempre, pero la gélida mano de la mortalidad ha rozado su mejilla y ahora quiere descubrir qué religión es la correcta.

Por ese motivo se ofreció como anfitriona de la Conferencia Interconfesional Sectorial sobre Diversidad Religiosa de este siglo. La Burocracia Imperial considera estas conferencias una fastidiosa necesidad, ya que, aunque cada mundo tiene el derecho de seguir (o suprimir) cualquier extraño credo que quiera, a veces la religión y la ley imperial del espacio se entrecruzan. El proselitismo en los astropuertos, los entierros en el espacio, cultos que rompen alguna que otra ley imperial como las restricciones en el uso de la psiónica, peregrinaciones interestelares… Todo esto debe ser discutido de forma larga y tendida.

Para los burócratas es un dolor de cabeza y si la marquesa D'Haube quiere encargarse de parte de los costos y del papeleo, por ellos estupendo. Que la entidad divina de su elección la bendiga de forma inespecífica.

Para la marquesa D'Haube significa una oportunidad de hablar con los representantes de cien religiones diferentes y así descubrir cuál es la verdadera y evitar el olvido de la muerte.

Para los representantes de cien religiones diferentes, la conferencia son muchas cosas: un deber solemne, la oportunidad de ajustar cuentas, una oportunidad de reparar graves males, un viaje a un planeta de placer con todos los gastos pagados, un premio político, una distracción molesta…

Para Jali, es la oportunidad de cazar un arconte.

EL PLAN DE JALI

El arconte Dreek es el representante de la Iglesia del Escudo en la conferencia. Ha venido acompañado por cuatro Caballeros de la Llama, los guerreros aumentados de la Iglesia, que sirven como su guardia de honor. La marquesa D'Haube asignó a Dreek una villa a cierta distancia del asentamiento principal de Hauberburgo, ya que Dreek solicitó privacidad y soledad. La villa está situada en un pintoresco valle irrigado y está protegida por los drones de seguridad de la marquesa, así como por los Caballeros de la Llama. Cada día, Dreek y dos de sus caballeros viajan a Hauberburgo para asistir a la conferencia en un repulsor pilotado por uno de los sirvientes de la marquesa, un joven chófer llamado Jek. Viste el uniforme tradicional de los pilotos de Espejismo que consta de un casco completo y una pesada capa.

El plan de Jali es colarse en Hauberburgo, eliminar a Jek y robar su uniforme. A continuación, esperará al arconte y a sus guardias y los conducirá hacia el desierto hasta que, en el momento preciso, eyecte a los guardias y ataque a Dreek para obtener la nanotecnología que necesita.

INTERACCIONES EN ESPEJISMO

Esta sección de la aventura puede desarrollarse de muchas maneras diferentes. La situación más probable es que los Viajeros vigilen al arconte hasta que Jali aparezca o bien que la rastreen hasta su nave y encuentren el cuerpo de Jek.

Hauberburgo normalmente es una ciudad provinciana y aburrida, con las mismas tiendas, edificios e instalaciones que uno puede encontrar en cualquier mundo imperial desde Gazulin hasta Capital. La mayor parte de la cultura y el estilo de Hauberburgo está importado de Gazulin y, a todos los efectos, la colonia es un suburbio aburrido del mundo más elegante y efímero del Brazo Troyano. Sin embargo, la presencia de tantas religiones distintas añade color y vida a la ciudad, por lo menos durante unas pocas semanas.

- **Aterrizar**: El astropuerto de clase A de Espejismo tiene poco espacio de atraque disponible, por lo que se pide a los Viajeros que aterricen en una de las múltiples plataformas de aterrizaje a las afueras del puerto. Debido a la conferencia imperial que se está celebrando, se ha aumentado la seguridad del puerto, que ahora incluye marines imperiales vestidos con trajes de batalla con asistente gravitacional y armas pesadas. Comenzar una pelea en este astropuerto sería tremendamente estúpido.
- **Acceder a la conferencia**: Solo los representantes acreditados de las religiones, los funcionarios de la Burocracia Imperial y los invitados de la marquesa D'Haube tienen permitido el acceso al centro de conferencias. Los Viajeros pueden colarse o convencer de que les dejen pasar, pero ambos son retos Formidables (14+).
- **La marquesa**: La marquesa tiene un número limitado de pases de invitado para la conferencia y podría ofrecérselos a Viajeros que le causen buena impresión con un chequeo de Socializar Difícil (12+) (SOC). De momento, la marquesa no ha identificado la verdadera religión que busca.
  - **Interpretar a la marquesa:** Estás increíblemente aburrida y eres increíblemente decadente, pero has tenido que enfrentarte con tu propia mortalidad por primera vez, así que bajo todas esas drogas, el champán y tus ranas doradas mascotas estás asustada y desesperada por encontrar el sentido final.
  - Si los Viajeros dirigen la atención de la marquesa hacia la Iglesia del Escudo, se interesará por los rumores del Protector Inmortal, ya que, al contrario que la mayoría de religiones, la Iglesia del Escudo tiene una sólida base científica, incluso si consideran su nanotecnología como «demonología». La marquesa se pregunta si podría convencer a la iglesia de que compartiese sus anagáticos nanotecnológicos a cambio de su favor.
- **Arconte Dreek**: El sagrado deber de la Iglesia del Escudo es proteger Neumann de la corrupción insidiosa de los nanoenjambres y no hacer «viajecitos de placer» a complejos turísticos en el desierto. El arconte Dreek preferiría estar luchando contra enjambres en una zona contaminada a esta… decadencia. Es un hombre terriblemente demacrado que habla como un sargento instructor retirado tras un cáncer de garganta. Conoce Tecnomundo y lo considera una abominación, un aquelarre de hechiceros científicos que desafían las leyes y edictos del Protector Inmortal. ¡Debería ser destruido! Y si esta Jali vino de allí, ella también arderá.
  - **Interpretar a Dreek:** Desprecia todo lo que te rodea. Estremécete con el deseo de hacer que todo arda.
  - Dreek posee contrananotecnología que puede desactivar otros enjambres. Si tuviese oportunidad de usarla en Jali, podría eliminar su infección y hacer que recobrase su cordura. Pero él no quiere curarla, la quiere muerta.
- **Buscar el *Capricho de lord Gerald***: Los Viajeros pueden encontrar el carguero lejano fácilmente comprobando los registros del astropuerto o dando una vuelta alrededor de las plataformas de aterrizaje. Jali aterrizó su nave a poca distancia de Hauberburgo. A bordo hay tres cadáveres andantes Malditos (antiguos matones que atacaron a Jali en Wildeman y pagaron un alto precio) y el cuerpo desnudo e inconsciente de Jek, el conductor del repulsor. Si le despiertan, explicará que sufrió una emboscada después de llevar al arconte a la conferencia en su repulsor.

ARCONTE DREEK

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humano			Hombre	45
FUE	6 (7)	INT	10 (12)	HABILIDADES
DES	7 (8)	EDU	11	Administración 2, Armas de fuego 0, Armas pesadas (personales) 2, Ciencia (teología) 4, Diplomacia 2, Electrónica (computadoras) 3, Idioma 1, Ingeniería 0, Investigar 3, Legislación 2, Medicina 2, Persuadir 3, Pilotar 0, Reconocimiento 1, Subterfugio 1, Volar (gravitacional) 2
RES	12 (15)	SOC	11	
ARMADURA		Túnicas (8)		
ARMAS		Pistola láser (3D+3)		
AUMENTOS		Armadura subcutánea (3), nanotecnología clase arconte (RES+3, INT+2, FUE+1, DES+1, MD+4 para resistir las infecciones nanotecnológicas)		

CABALLERO DE LA LLAMA

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humano			-	-
STR	15 (16)	INT	7	HABILIDADES
DEX	12 (13)	EDU	9	Armas de fuego (varía) 2, Armas pesadas (portátiles) 2, Combate CaC (desarmado) 1, Conducir 0, Electrónica (computadores) 1, Investigar 2, Reconocimiento 2, Supervivencia 2, Trajes 2
END	12 (15)	SOC	8	
ARMADURA		Traje de batalla (25) con Asistente gravitacional y Camaleón Refluz (MD-4 para verla)		
ARMAS		CFP-15 (2DD, Radiación)		
AUMENTOS		Armadura subcutánea (3), nanotecnología clase caballero (RES+3, FUE+1, DES+1, DM+4 para resistir las infecciones nanotecnológicas)		

- **La emboscada**: Si el plan de Jali funciona, se librará de los dos Caballeros de la Llama con el expeditivo método de poner el repulsor bocabajo en el momento correcto, para después enfrentarse a Dreek. Extraer la nanotecnología de Dreek sería indoloro si no se resistiese, cosa que por desgracia hace, disparando la reacción de Jali de pelea o huye.

Interceptar a Jali antes de que recoja al arconte y sus dos guardaespaldas le obliga a escapar a través de Hauberburgo. Su plan de emergencia es atacar la villa del arconte protegida por la oscuridad (y, si la fuerzan a luchar o huir, añade «con mi legión de soldados Malditos convertidos a partir de trabajadores de las granjas de bichos de arena»).

Interceptarla después de que atrape al arconte significa una persecución a gran velocidad a través del desierto y, aunque las probabilidades que tiene Jali de escapar en esta situación son pequeñas, lo intentará de todas formas.

- **Enfrentarse a Jali**: Consulta la pág. 118 para ver qué pasa cuando los Viajeros hablan con la Dra. Jali Astor.
- **Capturar a Jali**: Si los Viajeros capturan a Jali, pueden entregarla a la Iglesia del Escudo (lo que significa su ejecución) o hacer lo que ella les ruega y llevarla a Neumann. Lemuel se ofrece a llevarla hasta Neumann a bordo del *Capricho de lord Gerald*, afirmando que conoce otros científicos subversivos que pueden curar su infección. Justo antes de que el carguero lejano despegue, Jali se da cuenta de que fue Lemuel el que saboteó su experimento y grita a los Viajeros pidiendo ayuda.

La intervención de Lemuel

Lemuel quiere que Jali tenga éxito. Si ella puede controlar los enjambres, su larga vigilia sobre Neumann podrá llegar a su fin, pero solo si su solución es absolutamente incuestionable y perfecta. Por lo tanto, Lemuel intentará ayudar a Jali tanto como pueda sin revelar su verdadera identidad y sin dejar que lleve a cabo su plan.

Podría:

- Enviarle una advertencia sobre los planes de los Viajeros.
- Mover el *Capricho de lord Gerald* para que pueda usarlo en su huida.
- Sabotear los movimientos de los Viajeros.
- En su calidad de Protector Inmortal, ordenar a Dreek que utilice sus Caballeros de la Llama para detener a los Viajeros.

6. LA ZONA DE ENJAMBRE

Si consigue la nanotecnología de clase arconte, Jali vuelve a su nave o intenta robar otra y se dirige hacia Neumann. Su carguero lejano de salto-2 tiene que tomar la ruta larga (atravesando Fintor/0407, Peridoto/0405 y Iscand/0504), pero una nave de salto-3 podría ir por Ploderash/0707) y llegar más de dos semanas antes.

NEUMANN

Decenas de miles de millones de personas se agolpan en las brillantes ciudades de Neumann. Aquí la tecnología está en su apogeo: los edificios flotan sobre plataformas gravitacionales, los drones de servicio revolotean entre la multitud y todas las maravillas imaginables están al alcance de la mano. Si Gazulin, con sus museos, sus pasarelas de moda y su acervo cultural es el París del Brazo Troyano, Neumann es un millón de Akihabaras juntas en un solo mundo, una colmena cibernética de una complejidad casi infinita. Todo está increíblemente limpio y minuciosamente organizado, es un mundo de líneas rectas y curvas de tiralíneas, de metal y cromo pulidos.

Normalmente los visitantes están demasiado abrumados para darse cuenta de las figuras con armaduras, los Caballeros de la Llama, que vigilan al margen de la multitud. Tampoco se dan cuenta del pánico que se extiende entre la gente cuando descubre una mota de suciedad o de moho en cualquier lugar. Esa mancha en la pared podría ser el primer síntoma de la irrupción de una zona de enjambre y debe ser limpiada con fuego atómico.

Más allá de la perfección hermética de las ciudades de acero, se encuentra la zona de enjambre que cubre más de la mitad del planeta. Normalmente, las naves que descienden hacia Neumann apagan sus cámaras externas para evitar mostrar esa inquietante imagen a sus visitantes.

Imagínate un furioso océano de sustancia viscosa gris que burbujea, se solidifica y se vuelve a licuar, una y otra vez, cambiando de forma y de color más rápido de lo que el ojo puede percibir. Del arremolinado limo surgen formas que vuelven a caer, disolviéndose: edificios, estructuras, máquinas e incluso personas surgen parcialmente del caos informe y se desvanecen de nuevo, dejando partes o rastros de sí mismos que luego volverán a absorberse. Son las secuelas del desastre del limo gris que acabó con la era dorada de Neumann. Y esto es de lo que nos guarda el Protector Inmortal.

LA NUBE ENJAMBRE

La zona de enjambre más cercana al astropuerto es una región llamada Tierra de Marina. Era la ubicación de algunas de las ciudades más pobladas de Neumann antes de que el enjambre las disolviera. La Iglesia del Escudo tiene una fortaleza aquí, el Baluarte 17, y aquí es donde Jali trata de aplicar su solución al problema del enjambre.

Cree que su modificación de la nanotecnología arconte le permitirá filtrar los programas que ejecuta el enjambre, de tal forma que los robots nanotecnológicos actúen coordinadamente en lugar de siguiendo programas contradictorios. Si está en lo cierto, en cuanto recupere el control sobre el enjambre, deberían empezar a construir todos lo mismo.

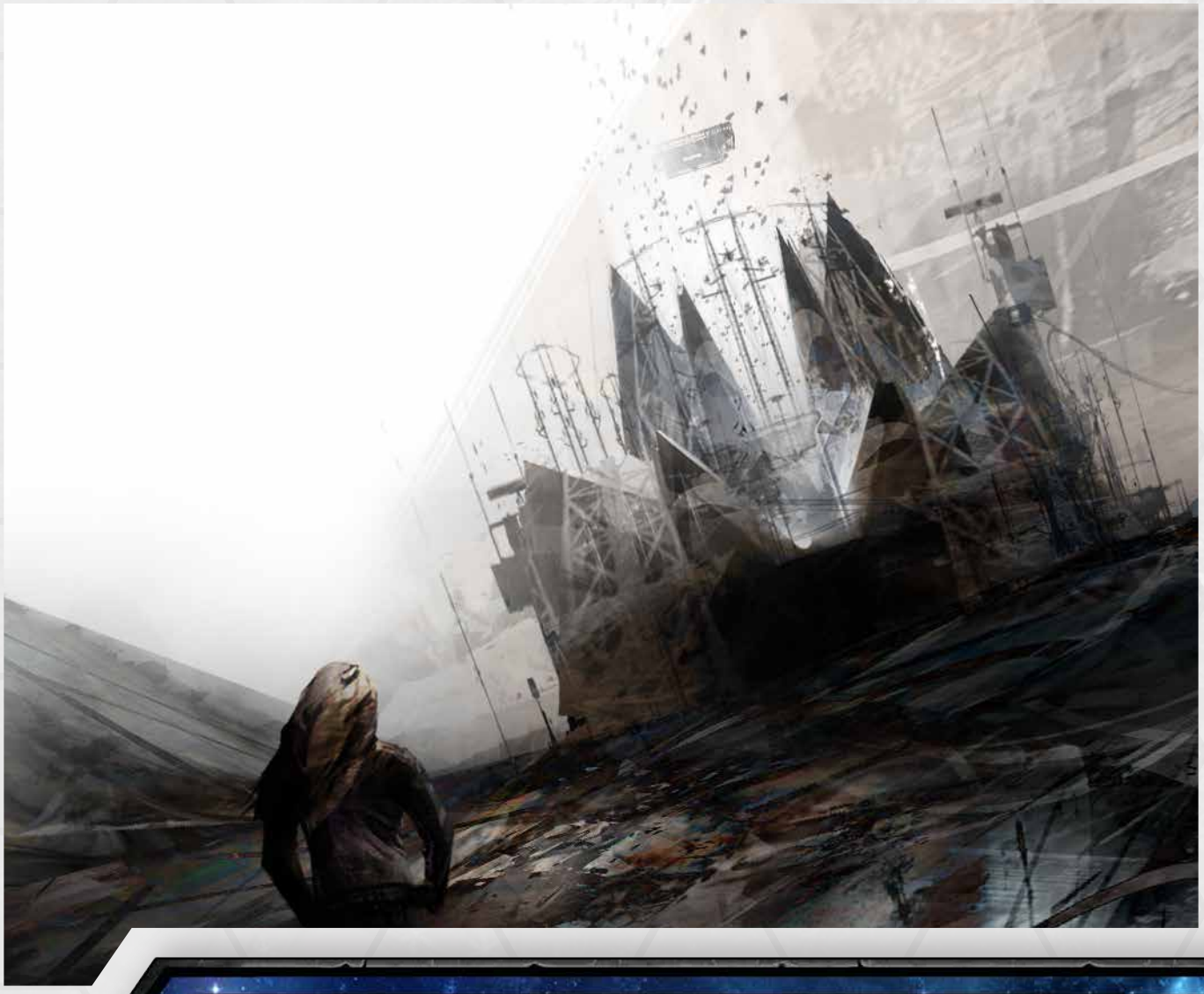
Jali activará la nanotecnología si nadie se lo impide, sus ojos refulgirán en color rojo ya que el interfaz nanotecnológico de su cerebro expulsa el calor residual a través de radiación dirigida. A medida que Jali se concentra, el enfurecido enjambre se ralentiza. Del caos comienzan a emerger siluetas; de la niebla surgen formas. ¿Son edificios? ¿Sistemas de computadoras? ¿Gente? Es difícil saberlo, pero definitivamente ahí hay algo.

LA DECISIÓN FINAL

En este momento, Lemuel revela su identidad. Abre una escotilla oculta y saca un CFP-16 que levanta sin esfuerzo con una mano. Lo apunta hacia Jali y pide a los Viajeros que se hagan a un lado.

Lemuel explica que ha estudiado el trabajo de Jali a lo largo de esta persecución. Lo ha hecho francamente bien. Él calcula que hay una probabilidad del 40% de que su solución resuelva el problema de los nanoenjambres y devuelva el orden a Neumann… pero también podría hacer que las máquinas locas recuperen la consciencia, además de una probabilidad del 60% de que haya un brote de enjambres. Lemuel revela la historia secreta de Neumann: cómo las IA descubrieron un dispositivo que él cree que es una trampa de los Ancestrales, cómo lucharon y cómo las once IA todavía existen dentro del torbellino nanotecnológico. El trabajo de Jali no se perderá. Se lo susurrará a algún otro científico brillante que llevará el trabajo un paso más allá hasta que un día, dentro de eones, Neumann volverá a ser seguro. Pero ese día no será hoy.

¿Qué hacen los viajeros?



- **Nada**: La opción más segura. Lemuel incinera a Jali y, sin su influencia, los nanoenjambres vuelven a su estado caótico normal. Lemuel pide a los Viajeros que cuenten a Hodal que Jali murió debido a la infección nanotecnológica. Les ofrece 1 MCr por su silencio. Si vacilan, señala que es el rey-dios inmortal de este planeta y que tiene toda una iglesia de cruzados psicópatas armados con cañones de fusión. ¿Realmente quieren ponerse en su contra?
- **Contraatacar**: Los Viajeros no pueden matar a Lemuel o, para ser más precisos, no pueden matar al Protector Inmortal. Si destruyen el avatar Lemuel, simplemente clonará otro cuerpo nuevo. Aun así, matar a Lemuel le da a Jali tiempo para poner en marcha su solución.
- **Rogar a Lemuel**: Una excelente interpretación y unos chequeos de Persuadir igualmente excelentes pueden convencer a Lemuel de que se la juegue con la solución de Jali. Incluso las IA inmortales se agotan y están dispuestas a arriesgarlo todo a una tirada de dados.

EL PLAN DE JALI

Si Jali puede aplicar su solución, tira 2D.

Con 7-, la solución no funciona. El enjambre se libera de su control, se abalanza sobre ella y Jali se disuelve cuando el limo gris comienza a desgarrarla y a reproducirse con los elementos de su cuerpo. Los Viajeros tendrán que huir inmediatamente o también serán devorados. Los Caballeros de la Llama de la Iglesia del Escudo llegan pronto y usan sus cañones de fusión en un desesperado intento de contener la marea. En los años venideros, este será recordado como uno de los peores brotes en siglos; millones de personas mueren cuando el limo gris invade zonas del planeta que antes eran seguras.

Con 8+, funciona. El nanoenjambre se ralentiza y, después, comienza a actuar con un objetivo. Poco a poco, empieza a restaurar las estructuras que disolvió. Edificios devorados hace siglos vuelven a formarse, como conchas marinas dejadas en la playa por la marea. Los Viajeros ven como, en otros lugares, los enjambres construyen cuerpos humanos capa a capa, dando forma a los huesos, recubriéndolos con músculo, grasa y tejidos nerviosos, creando los cadáveres perfectos de personas que fallecieron hace 1.500 años. El caos tardará en desaparecer del todo, pero dentro de una generación, Neumann habrá recuperado algo parecido a su antigua gloria.

Y, en mitad de los eriales de los enjambres, las once IA se reactivan y continúan construyendo su máquina de trascendencia, el enigmático objeto construido siguiendo unos planos de hace más de un millón de años dejados atrás por una especie más avanzada. Tardarán años en completar la máquina, pero cuando esté terminada puede que abra un portal hacia una nueva fase de la existencia para aquellos lo suficientemente valientes para atravesarlo… o puede que destruya Neumann. En cualquier caso, queda fuera del conocimiento de los jugadores.

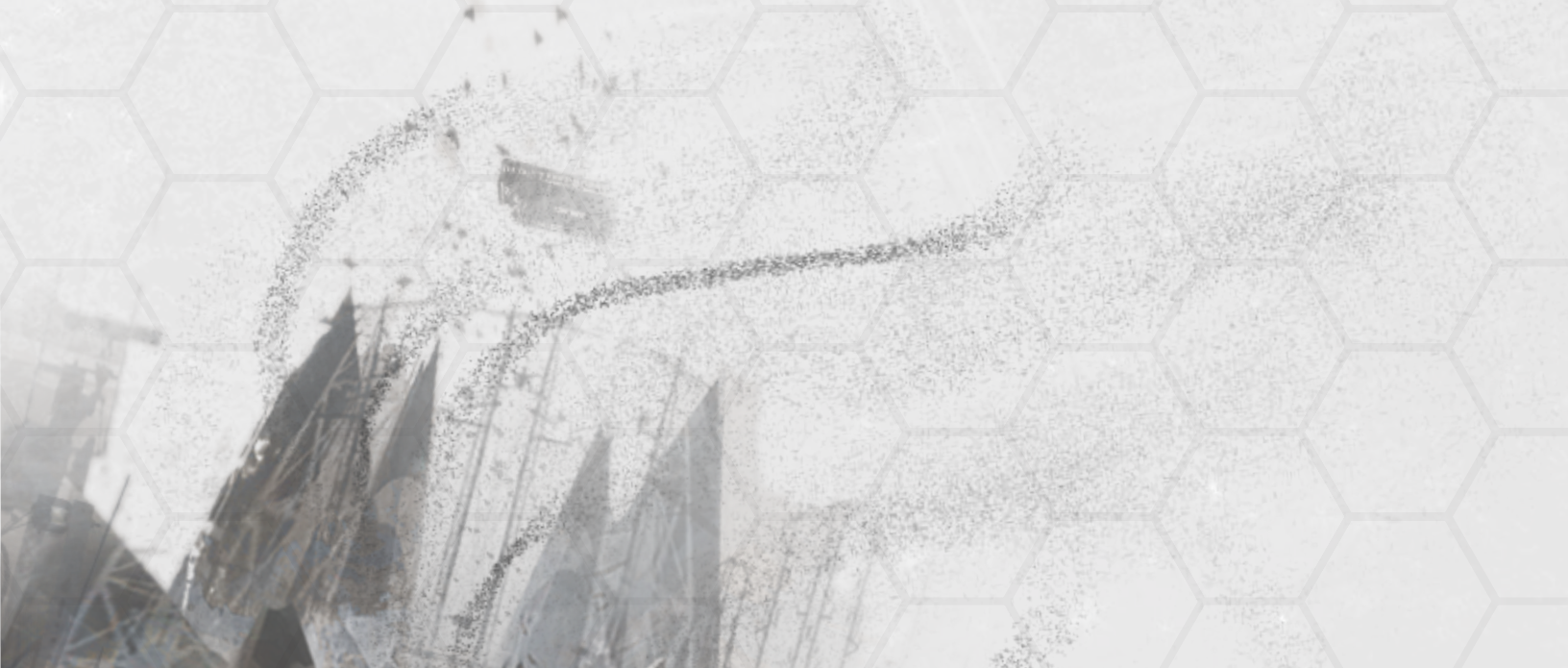
EL VIAJE A CASA

La travesía de vuelta a través del Imperio debería de ser tranquila si los Viajeros no buscan líos.

En su viaje de vuelta a Drinax, podrían encontrarse con el profesor haut-Belzoni (consulta *El tesoro de Sindal*) o escuchar hablar de la cruzada del capitán Hammer (consulta *El juego del gato y el ratón*).

Cuando regresen a Tecnomundo, los Viajeros pueden informar a Hodal del destino de Jali y, siempre y cuando la Iglesia del Escudo desconozca la implicación de Tecnomundo en los experimentos de la doctora, Hodal seguirá teniendo una buena disposición hacia ellos.

Dicen que el Brazo Troyano es el cementerio de imperios. Aquellos que son lo suficientemente temerarios como para intentar resucitar las glorias del pasado rara vez lo consiguen.



C A P Í T U L O - O C H O

EL TESORO DE SINDAL

«Quizá la mayor almirante de la Guardia Estelar fue también, irónicamente, la que dirigió su derrota final. Perás era igual a cualquiera de sus predecesores en pensamiento estratégico...»

—La caída de Salif: Una revisión de haut-Belzoni

Esta aventura comienza en Drinax y tiene lugar en los subsectores Tlaiowaha y Sindal de la Marca Espiral.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Un arqueólogo visita Drinax para consultar los archivos del Palacio Flotante. El profesor haut-Belzoni cree que ha descubierto la clave para encontrar el legendario tesoro de Sindal, un alijo de una riqueza inimaginable perdido en la caída del viejo imperio estelar. Por desgracia, una banda de piratas se entera del descubrimiento del profesor e intenta secuestrarlo.

Con o sin el profesor, la carrera ha comenzado. Las investigaciones del profesor indican que para descubrir la localización del alijo es necesario visitar cuatro mundos del subsector Sindal: Noricum, Número Uno, Thebus y Ace. Con otras tres bandas piratas a la búsqueda del tesoro, los Viajeros tendrán que conseguir enfrentar a sus enemigos entre sí para encontrar el lugar donde está el tesoro.

Antecedentes

El glorioso Imperio de Sindal perduró durante un millar de años gobernando la mayoría del Brazo Troyano. Los antiguos emperadores de Sindal fueron orgullosos y generosos; sus descendientes fueron orgullosos y crueles y mantuvieron el orden usando bombardeos orbitales y armas biológicas. Los mundos sometidos que se negaban a pagar los ruinosos impuestos eran bombardeados desde la órbita hasta sumirse en el olvido. Con el tiempo, las provincias sindalianas se revelaron en masa, apoyadas por disidentes de la Guardia Estelar, y una guerra civil desgarró el imperio. El Viejo Noricum, la antigua sede del emperador, quedó arrasada. Hubo partes del imperio que sobrevivieron, mundos como Albe o Drinax que tenían la fuerza y la tecnología para retener algo de territorio, pero para el resto del sector la caída de Sindal significó el fin del imperio interestelar de la ley.

No deja de ser una cruel ironía que la que quizás fue la mejor y más valiente oficial en vestir el uniforme de la Guardia Estelar se hiciera cargo de ella en esta última guerra. La almirante Gani Perás era una brillante oficial naval, querida por su tripulación y temida por sus enemigos. Tanto leales como rebeldes cortejaban a Perás: su sentido del deber le pedía que se mantuviese fiel a su juramento hacia el emperador, pero su sentido del honor le obligaba a reconocer las demandas totalmente justificadas de las provincias. Dirigió la defensa de las flotas de espiral, ralentizando el avance de los rebeldes y asegurándose de que el impacto de la guerra en la población civil fuera el menor posible. Evitaba los enfrentamientos directos siempre que era posible, prefiriendo utilizar sus naves ligeras clase *Aguilucho* y clase *Guiverno* para atacar las líneas de suministro y depósitos de combustible enemigos. Sin embargo, cuando un comandante rebelde utilizaba ortillería contra blancos civiles, Perás no mostraba compasión y los anillos de escombros que todavía orbitan Hogar y Vume son testimonio de la ira de Gani Perás.

Pero ni siquiera una comandante de su calibre podía parar la guerra civil y, aproximadamente en el año -1400, su escuadrón superviviente de cinco naves saltó al sistema Noricum, la sede asediada del emperador. Nadie sabe a ciencia cierta qué ocurrió después, pero la mayoría de los historiadores coinciden en que Perás convenció de alguna manera al emperador para que le entregase el Tesoro Imperial. Algunos creen que Perás escondió el tesoro en algún lugar de Noricum, otros afirman que quería utilizar el tesoro como un soborno para conseguir que los rebeldes negociaran. Otros creen que la Última Almirante Leal traicionó por fin su juramento y robó el tesoro para sí misma.

Perás regresó a su escuadrón y saltó, abandonando el sistema y los libros de historia. No se produjeron más avistamientos confirmados del escuadrón y Perás se convirtió en otra leyenda del Brazo, desaparecida durante dos mil años.

¿Qué pasó realmente?

¿Qué pasó con el tesoro de Sindal? ¡Nadie lo sabe! Probablemente siga enterrado en Noricum, en alguna de las zonas muertas del planeta o quizás fue robado por incursores durante los saqueos del planeta hace varios siglos. La verdad, no importa. El tesoro era solo dinero, solo platino, iridio, lantano y metales preciosos, cosas brillantes sin ninguna importancia.

No, lo que Gani Perás se llevó de Sindal era algo mucho más poderoso. Piensa en esto: durante siglos, el Imperio de Sindal impuso su voluntad a las colonias exteriores utilizando bombardeos orbitales y armas biológicas. El sello del Imperio, estampado en una docena de mundos, era un humeante cráter radioactivo. El verdadero tesoro de Sindal era el arsenal personal del emperador de armas aniquilaplanetas. Perás convenció al emperador de que podía establecer una estación del juicio final; si los rebeldes se atrevían a atacar Noricum, ella usaría esas armas para aniquilar los mundos rebeldes. El emperador estuvo de acuerdo con el plan, aunque Perás no tenía ninguna intención de llevarlo a cabo. Escondió las armas en una base naval secreta, donde han permanecido hasta hoy en día.

Y el arqueólogo imperial haut-Belzoni ha descubierto cómo llegar a esta estación del juicio final.

EL ARQUEÓLOGO

Yutal Mirobar haut-Belzoni, FIAS, FIHS, Dr. y una docena de siglas más, procede del lejano mundo de Regina, muy lejos, en la Marca Espiral. Es profesor de arqueología en la célebre universidad de esa ciudad, especializado en tecnología naval histórica. Su emblemática tesis sobre la logística vilani durante la Quinta Guerra Interestelar es de obligada lectura para quienes sufren de insomnio crónico.

Hace veinte años, haut-Belzoni se hizo con un aparato curioso, un globo mensajero, unos artefactos comunes por todo el Espacio Conocido. Cada globo contiene un mensaje seguro y solo puede abrirse por alguien con la autorización adecuada (o la habilidad suficiente para hackearlo); si abres un globo sin la clave correcta, su contenido se borra instantáneamente. Este globo en concreto llevaba el emblema del Imperio de Sindal y provenía del mundo de Albe (Sindal/0601), uno de los mundos más importantes del viejo imperio que ahora es un protectorado imperial. El globo era un mensaje dirigido al duque de Albe, precisaba de una autorización de nivel ducal para abrirse y, lo que era más sorprendente, su sello temporal indicaba que había sido enviado apenas unos días antes de la caída de Noricum. Es probable que globos similares se enviasen a otros sistemas importantes de Sindal (como Drinax), pero nunca llegasen, perdidos en el caos de la guerra civil.

PROFESOR YUTAL MIROBAR HAUT-BELZONI

FIAS,FIHS,PHD, ETC.

ESPECIE				GÉNERO	EDAD
Humano				Hombre	64
FUE	5	INT	10	HABILIDADES	
DES	7	EDU	13	Administración 1, Arte (antigüedades) 1, Astronavegación 0, Auxiliar 1, Bróker 0, Ciencia (historia) 4, Conducir 0, Diplomacia 1, Electrónica (computadoras) 2, Investigar 2, Legislación 2, Socializar 1, Trajes 1	
RES	7	SOC	11		
EQUIPO				-	

El profesor es una rata de biblioteca que sale al mundo real (o a los mundos reales) por primera vez. Es como una araña entusiasta, moviendo sus brazos con gestos nerviosos y descoordinados. A la menor provocación, impartirá una lección sobre algún tema oscuro, incluyendo una larga narración sobre el antiguo Imperio de Sindal, la historia de Gani Perás y el globo mensajero que ha conseguido. Tiene una carta de presentación del rector de la Universidad de Regina para el embajador imperial en Drinax, Thao Poloc.

Haut-Belzoni conocía la historia de Gani Perás y el tesoro de Sindal, y se percató de que este globo mensajero podría ser la clave para resolver ese misterio. Todo lo que tenía que hacer era abrirlo y el único mundo en el que todavía podían existir códigos antiguos de nivel ducal era Drinax. Así pues, haut-Belzoni pidió una excedencia en la universidad y partió a buscar su fortuna.

Por desgracia, el profesor, ebrio de emoción, contó demasiado a la gente equivocada…

Belzoni como pasajero

Si los Viajeros aceptan pasajeros y mercancías cuando no están asaltando naves en el Brazo, quizás puedan transportar a haut-Belzoni durante parte de su viaje hacia Drinax. El profesor paga un pasaje de Primera Clase siempre que haya en oferta (no todos los mercaderes independientes del subsector los ofrecen) y permanece a bordo de un crucero imperial que se dirige a la Liga floriana hasta llegar a Tecnomundo, momento en que cambiará a naves más pequeñas.

Si los Viajeros no son los que llevan al profesor hasta Drinax, llegará a bordo de otro carguero, la nave aslan *Tai'ao* (consulta la pág. 139).

1. EN DRINAX

Thao Poloc insiste en que el rey Oleb organice una cena de estado para recibir a este invitado de honor y Oleb está encantado de hacerlo: es una excusa para beber. Los Viajeros están invitados (por supuesto, dado que casi todos los habitantes de Drinax pueden reclamar un título u otro, casi todos los habitantes de Drinax también están invitados).

Durante la cena, haut-Belzoni describe cómo encontró el globo mensajero y cómo necesita los códigos ducales de los archivos del Palacio Flotante para abrirlo. Obviamente, el tesoro de Sindal tiene que estar en un museo, pero eso no impide que se paguen ciertos gastos tanto a haut-Belzoni como al rey de Drinax. Haut-Belzoni ríe nerviosamente, ya que, para ser sinceros, piensa ganar mucho más dinero con los derechos del libro que va a escribir, una trepidante historia sobre la aventura real de cómo encontró el tesoro de Sindal.

El rey Oleb declara que se abrirá el globo mañana, después de la cena.

ENCUENTROS EN LA CENA

1. Haut-Belzoni acorrala a un desafortunado Viajero y habla incesantemente sobre la logística de los vilani. El Viajero debe hacer un chequeo de Socializar Normal (8+) para emborracharse lo suficiente como para soportarlo; si el chequeo falla, el Viajero lo insulta tan terriblemente que reduce 1D la Reputación del grupo en el Imperio.
2. Lady Hil, la cortesana más influyente del Palacio Flotante, sugiere de forma altiva que si los Viajeros van a formar parte de la armada drinaxiana, quizás debieran integrarse también en la sociedad drinaxiana. Ella les patrocinará, pero solo si están dispuestos a seguir sus consejos. Un Viajero que acepte a lady Hil como patrocinadora puede incrementar su Nivel Social en +1 mientras cuente con su favor, pero se verá envuelto en intrigas palaciegas con los rivales de lady Hil.
3. La cacique Galx de los vespéxeres se acerca a los Viajeros. Algunos jóvenes guerreros vespéxer sueñan con ir al espacio. ¿Podrían los Viajeros hacer un hueco para ellos en su nave? Los vespéxeres no tienen muchas habilidades, pero están ansiosos por aprender.
4. Un influyente mercader de Torpol se queja en voz alta del aumento de la piratería, mientras echa una mirada furibunda a los Viajeros, mirada que no pasa desapercibida para el embajador imperial Thao Poloc. A menos que los Viajeros puedan gestionar la situación, Poloc comienza a sospechar de ellos y su Reputación imperial se reduce en 1D.
5. El rey Oleb se emborracha y exige al Viajero con la FUE más alta que se enfrente a él en una animada ronda de boxeo huracán. El rey explica que el boxeo huracán es un nuevo deporte que acaba de inventar. Primero, necesitas un enorme palacio flotante suspendido sobre unos gigantescos motores antigravitatorios. Él tiene uno de esos. Después, vuelas hacia un huracán. Por último, y esta es la parte interesante, sales a la cubierta superior de proa y te pones a boxear. El primero en caer pierde. Sería tremendamente descortés desobedecer una orden real, pero todavía más descortés matar al rey de un puñetazo.
6. Los Viajeros ven a Faihlokh (consulta pág. 139) hablando con Dai Kinear (consulta pág. 140). Dai se acerca entonces a uno de los Viajeros y coquetea con él. Aunque se siente atraída de verdad por el Viajero que elija, su acercamiento tiene otro motivo: conoce una rara técnica telepática que le facilita leer la mente de cualquiera que tenga físicamente cerca de ella. Esta técnica le proporciona MD+2 a cualquier chequeo telepático que tenga como objetivo a dicha persona.

ABRIR EL GLOBO MENSAJERO

A la mañana siguiente, un grupo selecto de dignatarios, el rey Oleb, la princesa Rao, el erudito Voha, Thao Poloc, haut-Belzoni y los Viajeros, son invitados a una cámara sellada en la Torre del Erudito. La cámara cuenta con tecnología antiescuchas de NT15 y el erudito Voha les asegura que nadie podrá espiarles.

El erudito Voha saca otra reliquia de los archivos de Drinax, un segundo globo mensajero que, según explica, también fue enviado por la flota de Gani Perás a la sede ducal de Drinax al mismo tiempo que el mensaje de Albe. El globo ya fue abierto en algún momento de los siglos pasados, pero lo único que contenía era una serie de números y letras. Quizás fueran un código, pero ninguno de los criptógrafos que lo han intentado durante estos años han conseguido descifrarlo. Puede que este segundo globo de Albe contenga lo necesario para descifrar el código.

Con una gran pompa, Voha accede a los archivos informáticos y el rey Oleb da su autorización. Sistemas informáticos construidos en la época del Imperio sindaliano parpadean y cobran vida cuando Oleb introduce los códigos que se han ido transmitiendo entre los duques de Drinax. El globo se abre y haut-Belzoni examina el contenido.

CONTENIDO DE LA BÓVEDA IMPERIAL TRANSFERIDO AL BUQUE INSIGNIA DE LA ALMIRANTE PERÁS.

LA ALMIRANTE PERÁS ORDENÓ PONER RUMBO ESPIRAL A LO LARGO DE LA RUTA PRINCIPAL HACIA EL REFUGIO.

LA FAMILIA IMPERIAL Y LOS CRIADOS LE SEGUIRÁN SI LAS LÍNEAS DEFENSIVAS EN SALIF FALLAN.

CLAVES ENVIADAS A LOS DUQUES DE ALBE, DRINAX, DPRES E YGGDRASIL.

FIRMADO POR SU MANO, FELIX DRAGÓN ESTELAR, EMPERADOR DE SINDAL.

Robar el globo mensajero

Los Viajeros más traicioneros pueden pensar en robar el globo; los paranoicos pueden preocuparse por que alguien más robe el preciado artefacto. Señala que el globo sin los códigos ducales no es más que un pisapapeles con más de dos mil años de antigüedad.

Los Viajeros podrían preguntarse también por qué el rey Oleb no se queda con el globo y el tesoro. El rey no es tonto: no cree que quede ningún tesoro y todo este alboroto es simplemente una maniobra para ganarse el favor del Imperio. Mientras Thao Poloc esté distraído con la arqueología no se dará cuenta de las ambiciones piráticas de Drinax. Además, si resulta que el tesoro es real, los piratas atacan naves continuamente. Oleb quiere que Drinax parezca inocente y eso significa cooperar con haut-Belzoni.

Tras este mensaje, sigue una página con una serie de letras y números impresos, parecida pero no idéntica a la del mensaje enviado a Drinax, seguida de la palabra ACE.

Haut-Belzoni señala a una cadena de coordenadas impresas al final del mensaje y explica que son una fecha, una hora, una localización y un sello de verificación. Es un mensaje auténtico enviado solo unas pocas semanas antes de la caída de Sindal. La localización es en Noricum, el antiguo mundo del trono imperial, pero no es ni el palacio imperial ni ninguna que él reconozca a pesar de haber hecho un estudio sobre Noricum. ¡Debe tratarse de una base secreta que no se había descubierto todavía!

La familia imperial falleció en Noricum; nunca siguieron a Perás hasta el refugio, quizás porque los rebeldes atravesaron las defensas de Salif (Sindal/0206) mucho antes de lo previsto. Eso también podría explicar por qué no se sabe de ningún globo mensajero que llegase a Dpres o Yggdrasil: los rebeldes llegaron desde el lado espiral y probablemente interceptaron los correos en el sistema Thebus. La batalla de la luna de Magg fue uno de los últimos encuentros decisivos de la guerra. Quizás merezca la pena buscar entre los restos en ese sistema o interrogar a las tripulaciones de chatarreros y a los vendedores de chatarra de los mercados por si alguna vez apareció un globo.

Analizar los códigos

Los Viajeros más diligentes pueden tratar de descifrar el código inmediatamente en lugar de reunir más información. Para ello necesitarán un chequeo de Electrónica (computadoras) Imposible (16+) (1D horas, INT). Cada código adicional que encuentren (de Noricum, Thebus y Número Uno) otorga MD+2.

Si tienen éxito, los Viajeros descubren que el «código» no es un código en absoluto, sino que es el volcado de una solución de disparo para un haz de partículas de diseño sindaliano. El código especifica con precisión la posición relativa del disparador y del blanco, así como la frecuencia y la composición de las partículas del haz. Todos los globos mensajeros contienen soluciones de disparo ligeramente distintas, aunque para el mismo tipo de arma de partículas.

¿Qué motivo impulsaría a Gali Perás a enviar estos oscuros datos técnicos a los duques del viejo imperio con tanta premura y secretismo?

La nave exploradora

Si los Viajeros no acompañan a haut-Belzoni, él viajará en una vieja y maltrecha exploradora tipo-S llamada *Confianza*, capitaneada (y tripulada) por un viejo y curtido explorador llamado Jacro Lekins. Si los Viajeros no son los que capturan o destruyen la *Confianza*, lo harán después los corsarios de Petyr Vallis.

LA BÚSQUEDA

Haut-Belzoni declara su intención de viajar inmediatamente a Noricum para buscar este tesoro. Si los Viajeros lo desean, pueden ofrecerse a acompañarle; si no lo hacen, el embajador imperial Thao Poloc se encarga de poner a disposición del arqueólogo una nave exploradora imperial. En cualquier caso, el rey habla en privado con los Viajeros y les sugiere que se hagan con el tesoro para Drinax, pero sin levantar las sospechas del Imperio. O bien convencen a haut-Belzoni de que el tesoro pertenece a Drinax, o lo roban, o hacen que el arqueólogo sufra un desafortunado accidente. La forma en que lo hagan le trae sin cuidado, pero deben viajar a Noricum, investigar esta supuesta base secreta y recrear la ruta de la almirante Perás hasta este misterioso «refugio» donde llevó los contenidos de la bóveda imperial. Y así parten.

El rey Oleb proporciona a los Viajeros una copia de los códigos ducales de Drinax en un módulo de datos, advirtiéndoles que tiene un sistema de autodestrucción que borrará los datos automáticamente a las doce semanas o si se manipula inadecuadamente. No es que no confíe en ellos, es que podrían morir horriblemente en el vacío del espacio y no quiere que su sello ducal caiga en las manos equivocadas.

Globos mensajeros perdidos

Si los Viajeros no encuentran las claves de Noricum, Thebus o Número Uno, otro de los grupos piratas las recuperará en su lugar. En ese caso, los Viajeros tendrán que robar, capturar o negociar en Ace para recuperar los códigos (consulta pág. 136).

COMIENZA LA CARRERA

Otras tres bandas piratas, descritas a partir de la pág.139, también buscan el tesoro de Sindal. ¿Cómo se enteraron estos piratas de lo del mapa del tesoro?

Los incursores de Faihlokh:

- Dai Kinnear es telépata; puede leer la mente de los Viajeros o haut-Belzoni y, aunque no puede leer el código, averigua que los Viajeros se dirigen a Noricum.
- Como alternativa, los incursores colocan una bomba en el Palacio Flotante que, aunque no causa daños permanentes, crea una confusión que Faihlokh aprovechará para raptar a haut-Belzoni y robar el globo mensajero abierto.

Petyr Vallis:

- El infame pirata suele atacar a los mercantes a lo largo de la frontera aslan. Los Viajeros pueden toparse con sus naves en cualquiera de los mundos del Cinturón de Polvo a partir de Noricum.
- Si haut-Belzoni coge la nave exploradora *Confianza* en lugar de ir con los Viajeros, una nave de Vallis la capturará en Noricum o en Número Uno.
- También es posible que Vallis contacte directamente con los Viajeros. Si son piratas de renombre y han aumentado el poderío y el alcance de Drinax, es probable que el capitán Vallis les proponga una alianza: proporcionará acceso a los Viajeros a su red de refugios seguros y peristas si ellos le ofrecen la misma cortesía. Si los Viajeros aceptan, pueden tirar 1D+2 y mover puertos tantos pasos como indique el resultado hacia el estado de Refugio. Por ejemplo, si el resultado es un 5, podrían mover cinco sistemas un paso hacia Refugio, un único sistema cinco pasos hacia Refugio o cualquier otra combinación que sume cinco. Aliarse con Vallis reduce en 2D la Reputación de los Viajeros en el Hierato aslan.
- Por supuesto, mientras negocia con los Viajeros, Vallis les preguntará qué les trae por el Cinturón de Polvo…

La Empresa de Reciclaje Proactivo: Se entera de la búsqueda en Thebus (ver página 141), pero puede que persiga a los Viajeros después de ese encuentro.

ENCUENTROS CON LOS PIRATAS

Las tres bandas piratas son la principal oposición en esta aventura y, aunque cada una tiene su papel específico en la aventura (en Noricum, Thebus y Número Uno), su implicación no termina ahí. Los piratas pueden continuar persiguiendo y acosando a los Viajeros hasta que sean derrotados u obligados a retirarse.

2. NORICUM

El sistema Noricum está poco transitado e incluso las naves turísticas evitan la antigua capital del imperio; quizás haya monumentos en el planeta, pero están en lo más profundo de las zonas mortales.

Opcionalmente, los Viajeros pueden encontrar las naves de Petyr Vallis en este sistema.

Las coordenadas en el globo mensajero de Albe conducen a los Viajeros a una de estas zonas mortales, una región del planeta que se volvió inhabitable durante la guerra. Esta región en particular, situada en las Montañas Negras, fue bombardeada por armas mutagénicas hace mucho tiempo y todavía existen cepas virales vivas en la superficie. Si te infectas con una de ellas y eres afortunado, morirás de un extraño cáncer; si no tienes suerte, matarás a golpes a tus compañeros víctima de una rabia alimentada por hormonas antes de morir.

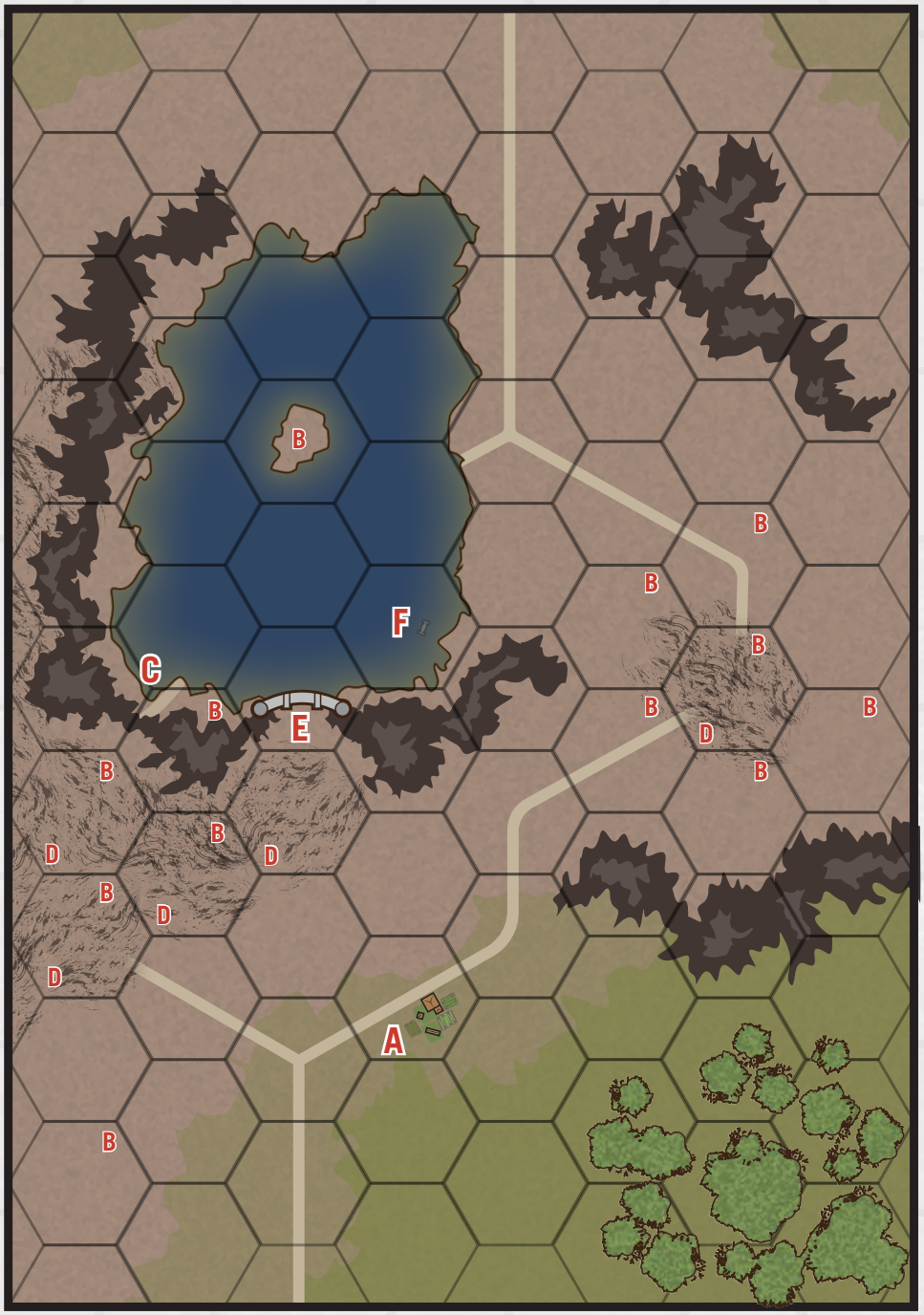
Este tipo de bases imperiales están protegidas contra sensores, por lo que la única forma de encontrarla es aterrizar y buscarla a pie. Para sobrevivir mientras la buscan, necesitarán trajes espaciales de algún tipo.

Registrar un hexágono terrestre requiere un chequeo de Reconocimiento o Electrónica (sensores) Difícil (10+) (1D horas, INT). Los Viajeros deben seguir buscando por la superficie hasta que encuentren una entrada a la base secreta. Pueden establecer cadenas de tareas para acelerar su búsqueda (por ejemplo, Conducir y DES > Electrónica (sensores) e INT > Reconocimiento e INT para conducir un aerodeslizador sobre la superficie mientras se usan sus sensores de a bordo para buscar rápidamente por la zona).

Evitar infectarse requiere un chequeo de Trajes Rutinario (6+) (RES) por cada día de búsqueda. Si la tirada falla, consulta la tabla Desastres en Noricum

Desastres en Noricum

Efecto	Resultado
-1	El Viajero está agotado; MD-2 a todas las tiradas hasta que descanse.
-2	Resbalas por una pendiente, 1D de daño.
-3	Los sellos del traje se dañan. MD-4 a todos los chequeos de Trajes hasta que se repare.
-4	El traje falla, recibe una exposición de 1Dx50 cSv.
-5	El traje falla, pierde -1 RES permanentemente.
-6 o más	El traje falla, pierde -2 RES permanentemente, se necesita un chequeo de Medicina Muy difícil (12+) (EDU) cada 6 horas para seguir vivo.



LEYENDA

A. Pequeña granja: Interrogar a los lugareños con un chequeo de Persuadir Rutinario (6+) (SOC) otorga un MD+1 a todos los chequeos realizados para encontrar la base secreta.

B. Zona caliente: Los niveles de radiación son más altos de lo habitual; exposición de 1D x 100 cSv.

C. Vieja carretera: Una vez los Viajeros encuentren estos restos, pueden seguirlos para conseguir un MD+1 para encontrar la base.

D. Superficie complicada: Inflige MD-2 a los chequeos de Trajes.

E. Presa: Esta antigua presa hidroeléctrica apenas es capaz de contener el agua. Está claro que el lago que hay detrás es mucho más grande de lo que pretendían los ingenieros.

F. Entrada de la base secreta: Está bajo el agua, los Viajeros deberán reventar la presa o liberar parte del agua para poder llegar a ella. La base subterránea está parcialmente anegada.

La entrada a la base consiste en una enorme escotilla de blindaje entrelazado superdenso marcada con el escudo del Dragón Estelar del antiguo Imperio de Sindal. ¿Podría estar el tesoro tras ella?

DENTRO DE LA BASE

Mientras exploran la base, los Viajeros se dan cuenta rápidamente de varias cosas:

- Esto era un depósito o arsenal militar, no una base, ya que hay muchos silos y almacenes y pocos barracones o zonas de trabajo. Fue claramente diseñado para almacenar algo valioso.
- No son las primeras personas que entran aquí. La base ha sido saqueada hace mucho mucho tiempo. Varias veces, de hecho. Casi todo lo de valor ha desaparecido; están sumergidos hasta la cintura en aguas tóxicas para nada.

Si registran la base encontrarán una puerta secreta que da a una sección intacta. En esta bóveda tampoco hay ningún tesoro, pero sí que encuentran algo curioso: sobre un pedestal reposa un cañón de partículas de una nave, idéntico al que hay en el *Aguilucho* y aparentemente intacto. Mide unos tres metros de largo, por lo que sacarlo será complicado.

En el muro de hormigón armado situado frente al cañón hay grabados dos mensajes crípticos. El primero es una larga cadena de números, parecida a la que encontraron en el globo mensajero, es otra solución de disparo para un rayo de partículas. El segundo es un conjunto de coordenadas de salto representado tal y como lo hacía antiguamente la Guardia Estelar de Sindal. Es difícil representar los vectores y coordenadas del espacio de tránsito en el espacio normal de forma que sea rápidamente comprensible, pero la Guardia Estelar usaba una notación mediante hiperesferas interconectadas para mostrar las posiciones relativas. Un chequeo de Astronavegación Normal (8+) traduce el diagrama a algo más convencional: una solución de salto para el sistema ACE (0109/Sindal).

LOS PIRATAS

Mientras tanto, Faihlokh y sus incursores esperaban a que los Viajeros encontraran la base y una vez descubierta la entrada, el aslan y sus piratas irrumpen en el lugar para hacerse con lo que sea que hayan encontrado los Viajeros. El plan de Faihlokh es sencillo: si los Viajeros dejaron a alguien en su nave, hará que una de las suyas los ataque para alejarlos mientras su segunda nave aterriza en las afueras de la base y él lidera un grupo que asalte el lugar y capture el tesoro.

Suponiendo que Faihlokh gane, el tesoro es un poco decepcionante: un cañón de partículas dista mucho de ser un tesoro de fábula. Es como abrir la tumba de Tutankamón y encontrar solo una daga oxidada. Enfurecido, la primera reacción de Faihlokh es desquitarse con los Viajeros, pero Dai Kinear le convence de que se limite a encerrarlos en la base y marcharse. Después de todo, hay dos globos que nunca llegaron a Dpres ni a Yggdrasil y quizás esos muestren dónde llevó el tesoro Gani Perás.

Si los Viajeros derrotan a Faihlokh y el aslan no es capaz de escapar con vida, Dai Kinear se rinde y se ofrece a cambiar de bando. Quiere estar en el equipo ganador y cree que a los Viajeros les vendría bien una telépata experta.

ESCAPAR DE LA BASE

Es más fácil encontrar una salida de la base que una entrada y, tras unas pocas horas de búsqueda, encuentran un túnel inundado que da al exterior. Los Viajeros tendrán que bucear (o caminar por el fondo, si todavía tienen trajes espaciales) y necesitan un chequeo de Atletismo (resistencia) o Trajes para escapar.

Avanzar

La siguiente parte de la aventura tiene lugar en el sistema Thebus donde los rebeldes atacaron a las naves correo que transportaban los globos mensajeros para los otros dos ducados hace más de dos mil años. Varios indicios apuntan en esta dirección:

- Cualquier Viajero que consulte la biblioteca de datos o tenga al menos Ciencia (historia) 2 sabe que, tras la caída de Salif, las fuerzas rebeldes atacaron Thebus y Noricum. Basándose en el momento en el que se enviaron los mensajes desde Noricum, los correos estarían más o menos en Thebus en aquel momento.
- El profesor haut-Belzoni podría sugerir que se compruebe el sistema Thebus.
- Cualquier Viajero con al menos Callejear 2 o que haya estudiado las bandas piratas del Brazo Troyano, habrá escuchado historias de la Compañía del Reciclaje Proactivo: un grupo de carroñeros y ladrones que operan desde el oscuro sistema de Thebus. Conocen mejor que nadie los campos de naufragio.
- Dai Kinnear conoce la Empresa del Reciclaje Proactivo y también puede sugerir que se dirijan a Thebus.

3. THEBUS

El vacío preserva todo.

Una nave que murió hace dos mil o diez mil años es casi indistinguible de una nave que murió hace solo unos días. Oh, por supuesto que hay diferencias. El hidrógeno se escapa de los tanques de combustible, los compuestos radioactivos se descomponen y el casco muestra los cráteres de los micrometeoritos. Si la órbita de la nave la acerca demasiado a la primaria del sistema, la expansión y contracción del metal puede, a lo largo de los siglos, dañar y agrietar el casco. Sin embargo, el vacío conservará la mayor parte de la nave.

También la tripulación puede estar fantasmagóricamente intacta después de siglos. La radiación y el frío matan a las bacterias que, de otro modo, devorarían el cuerpo. Al menos, superficialmente. La podredumbre se produce en el interior. El cadáver de un viajero espacial muerto hace tiempo parece una momia congelada, ya que la humedad de las capas superficiales de la piel se filtra en forma de hielo. Sin embargo, toca el cadáver y se hará pedazos, podrido por dentro hace siglos, independientemente de su exterior preservado.

Hace mucho mucho tiempo, dos poderosas flotas se enfrentaron en Thebus. Ambas portaban el estandarte del Dragón Estelar de Sindal, el mismo que cuelga tras el trono del rey Oleb en Drinax. Los restos de ambas flotas, unidas de nuevo por su destrucción, orbitan la estrella de Thebus a 700.000.000 de kilómetros, un cementerio flotante de cuerpos perfectamente conservados.

Thebus se encuentra en el Cinturón de Polvo, uno de los cinturones de estrellas más transitados de la región. Incluso un incursor de salto-1 de baja tecnología puede saltar aquí desde Tyr o Acis y arrancar trozos de metal refinado o chatarra de alta tecnología de los restos de naves. Las flotas fueron esquilmadas hace siglos, pero todavía queda un puñado de cascos intactos flotando en el vacío. A veces, los cruceros turísticos que se dirigen a la Liga floriana se acercan a los cascos intactos más grandes para que los imperiales aburridos puedan admirar los restos.

Hasta ahora, los carroñeros habían ignorado los pecios más pequeños. Una gigantesca nave de guerra de 50.000 toneladas es un objetivo mucho más apetecible para ellos que los restos de una nave correo de 100 toneladas… a menos que esa correo tenga la llave de una fortuna.

LA LLAMADA DE SOCORRO

En cuanto los Viajeros salten al sistema, detectan una llamada de socorro que proviene de algún lugar cercano al tercer planeta del sistema, un gigante de gas llamado Olo según las antiguas cartas de navegación.

—Señal GK, señal GK. ¿Hay alguien ahí fuera? Este es el yate Lyonesse II. Parece que nos hemos desviado de nuestra ruta. Señal GK, necesitamos ayuda.

La señal GK era el equivalente vilani al SOS. En la actualidad raras veces se usa y generalmente solo cerca de los sistemas centrales del Imperio. Esta nave parece estar muy lejos de casa.

El yate está casi a 10.000.000 de kilómetros de distancia de la nave de los Viajeros, el tiempo de vuelo con una aceleración de 3 *g* es de 10 horas. Mientras se acercan, los Viajeros pueden interrogar a la tripulación del *Lyonesse II*. Descubren lo siguiente:

- La nave es propiedad y está operada por un noble, el barón Caruda, que proviene de un oscuro mundo en Deneb (Modika, si lo preguntan). El yate se dirigía a la Liga floriana a bordo de un crucero, pero pensó que podía detenerse en Thebus para cazar.
- Trató de repostar combustible de la atmósfera del gigante de gas, pero al intentarlo daño su nave. No es una persona técnica y no tiene ni idea de qué ha ido mal. Hay un montón de lucecitas en esa cosa de control que se han vuelto rojas. ¿Es malo? El tipo que le vendió la nave le aseguró que era muy fácil de pilotar.
- Caruda les dirá a los Viajeros cualquier cosa para hacer que se acerquen. Si le piden una recompensa, oh casualidad, tiene varios miles de créditos a bordo para hacer frente a emergencias. Si le preguntan sobre una nave correo sindaliana de 2.000 años de antigüedad, oh casualidad, acaba de ver una nave así cuando estaba tratando de recoger combustible.

Como es probable que los Viajeros se den cuenta pronto, Caruda está mintiendo y ni es un noble ni está en peligro. Pertenece a la Compañía del Reciclaje Proactivo (consulta la pág. 141). El reciente aumento de los ataques piratas ha afectado a los beneficios de la CRP, así que utilizan el *Lyonesse II* como una nave-Q improvisada, un cebo para los piratas que saltan al sistema Thebus.

La *Confianza* y haut-Belzoni

Si el desafortunado arqueólogo sigue yendo por su cuenta, entonces insiste en ir en ayuda del *Lyonesse II* y se mete directamente en la emboscada.

LA EMBOSCADA:

El plan de la CRP es el siguiente:

- El yate atrae a cualquier posible pirata cerca del gigante de gas.
- Si se acoplan al yate, los cuatro piratas con traje espacial de abordaje que esperan en la esclusa asaltan la nave acoplada y tratan de capturarla intacta.
- Mientras tanto, otras tres naves pirata, dos interceptores clase *Raya Estelar* y un carguero chatarrero clase *Buitre* (consulta pág. 141) salen de detrás de una pequeña luna.
- El presidente Yang está a bordo del primer interceptor, el *Vigilante*. Su nave gemela, el *Actuario de la Muerte*, tiene órdenes de proteger la nave de Yang a cualquier precio.
- Si la batalla va mal, el yate puede sacrificarse ya que su motor de salto está estropeado sin remedio y puede usarse para atraer el fuego. Transporta varios misiles nucleares en su bodega. Pueden detonarse, infligiendo 6D de daño a cualquier nave en alcance Cercano.

NEGOCIAR CON LA CRP

La CRP no está sedienta de sangre, simplemente no quieren competencia en su territorio. Si los Viajeros están dispuestos a negociar u ofrecer un trato, la CRP está dispuesta a escuchar.

Cerrar un trato con la CRP requiere un chequeo de Diplomacia Muy difícil (12+) (INT) con los siguientes MD:

+1	si los Viajeros no intentaron atacar el yate.
-2	si los Viajeros atacaron el yate y se rindieron al caer en la trampa.
+4	si los Viajeros atacaron el yate y obligaron a la CRP a retirarse.
+1	si los Viajeros se ofrecen a compartir el tesoro de Sindal con la CRP cuando lo encuentren.
+1	si los Viajeros aceptan no atacar naves que estén en un radio de 6 parsecs de Thebus.
+1	si los Viajeros son Tolerados por el Imperio (Reputación en el Imperio de 6+).
+2	si los Viajeros están Aliados con el Imperio (Reputación en el Imperio de 20+).
-1	si los Viajeros son una Molestia para el Imperio (Reputación en el Imperio de -6).
-2	si los Viajeros son Infames en el Imperio (Reputación en el Imperio de -21).
-4	si los Viajeros son enemigos del Imperio (Reputación en el Imperio de -40).

EL DESGUACE

La base de la CRP también está en la órbita de Olo, un desguace de piezas de repuestos y restos que resulta obvio que han sido recuperados de los pecios milenarios de la batalla. Cualquiera que registre cuidadosamente el desguace podría descubrir algunas piezas sospechosamente recientes entre las más viejas (por supuesto, cualquiera que lo intente acabará rápidamente convertido en piezas de repuesto).

Si los Viajeros llegan a un acuerdo con la CRP o escapan de la trampa y les obligan a rendirse, pueden visitar el desguace y buscar los restos de una nave correo sindaliana. El presidente Yang admite que encontraron una nave de esas características hace unos años, pero que ni se molestaron en remolcarla al desguace porque estaba tan destrozada que no merecía la pena recuperarla. ¿Por qué los infames piratas de Drinax se preocupan por una nave abatida hace dos mil años en la Batalla de Thebus?

LA NAVE CORREO

Los restos de la nave correo flotan más allá de Olo, a una distancia aproximada de 900.000.000 kilómetros, en los límites del sistema. Volar allí llevará varios días. Cuando los Viajeros localicen los restos de la nave, podrán registrarlos con un chequeo de Electrónica (sensores) (EDU) o abordar el pecio y examinarlo físicamente para localizar el globo mensajero. El globo se encuentra milagrosamente intacto, agarrado por la enguantada mano de un piloto que lleva muerto dos mil años.

Si utilizan los códigos del rey Oleb para abrir el globo descubrirán… otra serie de números. Son otros códigos de configuración para un arma de rayo de partículas sindaliana, seguidos de la palabra ACE.

El sistema de computadoras de la correo quedó frito durante la batalla, pero la caja negra está intacta, se puede recuperar y contiene el registro de los últimos minutos de vida de la nave. La nave correo saltó de Noricum a este sistema esperando encontrarse con una flotilla de escolta. Sin embargo, la flota rebelde ya había atravesado las defensas de Salif y la pantalla del correo se llenó de identificadores IFF enemigos. Un disparo afortunado perforó los tanques de combustible, impidiéndole saltar de nuevo. Trató de darse la vuelta y huir, pero acabó en un vector que salía del sistema y lleva flotando en esa misma dirección dos mil años, yendo a parar a esta solitaria tumba en el vacío.

Lo más importante es que hay una pista en la caja negra. La otra nave correo, la que llevaba el globo destinado a Yggdrasil, envió un mensaje codificado anunciando que iba a tratar de saltar al sistema vecino Número Uno.

Todavía debe de estar allí.

4. NÚMERO UNO

Si los Viajeros no se han encontrado ya con Petyr Vallis, sus naves están en este sistema.

Encontrar un pecio después de dos mil años fue un milagro; encontrar dos sería inconcebible. Los Viajeros no pueden limitarse a escanear el sistema con la esperanza de encontrar los restos de la nave correo. Por suerte, pueden acotar considerablemente la búsqueda si piensan cuál era la situación en esa época. Para ello, tanto haut-Belzoni como una consulta en la biblioteca de datos del sistema pueden proporcionar una útil perspectiva histórica.

Aunque en la actualidad la población de Número Uno se mide en millones, por aquel entonces era sencillamente una pequeña colonia prisión con unos pocos miles de reclusos; la mazmorra subacuática de los emperadores de Sindal. En el planeta existía un único asentamiento, la propia prisión. Si una nave correo dañada saltase al sistema transportando una carga valiosa, solo había un lugar en el que podría haber buscado refugio: la cúpula prisión en las profundidades del océano.

DOMODRAGONES

Domodragones es el asentamiento más antiguo de Número Uno. Se formó alrededor de la prisión. Hoy en día es un puesto comercial y una colonia minera con una población de medio millón gobernados por un alcaide. Domodragones controla el astropuerto planetario, situado en la cima de una montaña que se alza abruptamente del océano a cinco kilómetros al norte de la cúpula. Si los Viajeros aterrizan en el astropuerto, pueden utilizar el funicular sumergible que lleva hasta Domodragones.

Cuando lleguen, los Viajeros deben visitar la oficina del alcaide para poder acceder a los registros de la cúpula, pero no son los únicos extraplanetarios que están en ella: Hokmar, el agente de Petyr Vallis, también está allí y espía las acciones de los Viajeros. Por ejemplo, si los Viajeros localizan la situación del pecio de la nave correo o dicen algo que pueda dañar su reputación ante los piratas del Brazo Troyano durante su audiencia con el alcaide, Hokmar informará de ello a Vallis.

UNA AUDIENCIA CON LA ALCAIDE RANNIB

El cargo de alcaide se convirtió en una posición hereditaria hace cientos de generaciones. La alcaide Rannib (guardiana de las llaves, gobernadora general nombrada por el Dragón Estelar, gran alta prisión, administradora del astropuerto, lady regente del mundo Número Uno) es una niña de ocho años. Aunque son sus consejeros y visires quienes toman la mayoría de las decisiones, a Rannib le encantan las historias de piratas, por lo que quiere conocer en persona a los Viajeros.

En concreto, las historias de piratas que le gustan a Rannib son aquellas en las que ellos reciben su merecido. Número Uno ha sufrido los ataques de incursores de Oghma, Acis y Tyr en los últimos tiempos y la población siente un odio atroz hacia los piratas. Las historias sobre piratas colgados en las mazmorras o inespaciados fueron los cuentos para dormir de la joven alcaide.

Para convencer a Rannib de que les deje consultar los archivos de la prisión, estas son algunas opciones: los Viajeros deben impresionar a Rannib contando historias de batallas heroicas con piratas utilizando su habilidad de Arte (interpretación); convencerla de que necesitan su ayuda para detener a unos piratas con Persuadir, o confundirla con un aluvión de jerga legal utilizando Legislación. También pueden sobornar a algún visir con 7.000 Cr (+/- el Efecto de un chequeo de Callejear x 1.000 Cr).

LOS ARCHIVOS DE LA CÚPULA

Los archivos de Número Uno tienen más de dos mil años de antigüedad. Por suerte, se encuentran en un estado de conservación excelente gracias a un movimiento social que cogió fuerza hace trescientos años en el que Domodragones buscaba su preeminencia sobre el resto de cúpulas poniendo énfasis en su cultura antigua y su condición de primer asentamiento. Muchos de los archivos y documentos de la era sindaliana se transfirieron a indestructible vitrinito para preservarlos por toda la eternidad.

Un chequeo exitoso de Investigar o Administración (INT) desentierra el registro pertinente: según los archivos, una nave correo dañada aterrizó en Número Uno una semana después de la Batalla de Thebus. El piloto fue acusado de violar una zona de seguridad y encarcelado junto a «todas sus pertenencias» en una parte de la prisión llamada el Abismo del Dragón. Si se lee entre líneas, queda claro que el alcaide de la época no tenía claro hacia qué lado se decantaría la historia, por lo que decidió ocultar la nave correo en la parte más profunda del océano. Si el emperador sindaliano hubiera triunfado, el alcaide habría enviado a toda prisa la nave correo hacia su destino, después de solucionar el malentendido burocrático. Pero, tal y como ya sabemos, fueron los rebeldes los que ganaron, por lo que el alcaide escondió cualquier evidencia de presencia imperial en su mundo y declaró su apoyo a la causa rebelde.

El Abismo del Dragón es una sima submarina a quinientos kilómetros al noroeste de Domodragones. Cuando este lugar funcionaba como prisión, los alcaides crueles utilizaban el Abismo del Dragón como una forma extrema de confinamiento solitario. Los prisioneros eran colocados en batisferas resistentes a la presión y sumergidos en las profundidades más oscuras del océano, donde se quedaban colgando de unos finos cables hasta que habían purgado su mal comportamiento… o hasta que el alcaide ordenaba matar al reo. El desafortunado escucharía entonces cómo los cables se desenganchaban de su batisfera para después sentir la angustiosa caída hacia las estigias profundidades hasta que la presión lo aplastaba.

Explorando el Abismo del Dragón

El Abismo es demasiado profundo para los submarinos convencionales y los Viajeros tendrán que contratar uno diseñado específicamente para grandes profundidades. La mayoría de estos vehículos se utilizan para la prospección del fondo marino, pero con un chequeo exitoso de Callejear, los Viajeros encontrarán el *Percebe*, un submarino que pueden alquilar por el módico precio de 5.000 Cr, que incluyen a su capitana Balamira Greenfell.

BALAMIRA GREENFELL

CAPITANA DEL *PERCEBE*

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humana	Mujer	46

FUE	8	INT	6	HABILIDADES
DES	6	EDU	5	Administración 1, Apostar 2, Bróker 2, Electrónica (operaciones remotas) 2, Ingeniería (energía) 1, Mecánica 2, Navegar (submarino) 3, Orientación 1, Socializar 1, Trajes 2
RES	8	SOC	3	
EQUIPO				-

Interpretar a Greenfell:

- Parlotea.
- Pon el submarino bocabajo.
- Grita «vamos a morir todos» cuando los Viajeros parezcan demasiado cómodos.
- Disfruta del humor negro.

Greenfell lleva toda la vida viviendo en Número Uno y nunca ha estado en la superficie. De hecho, la idea de estar a cielo abierto, con solo una tenue capa de gas separándola del vacío le resulta aterradora y únicamente se siente a gusto con unos cuantos miles de toneladas de agua sobre su cabeza. Ha sido prospectora y exploradora durante años, viviendo a bordo de su pequeño *Percebe*. Resulta evidente que el submarino sirve como casa: la colada está colgada entre las consolas de mandos y el desayuno cocinándose sobre la carcasa del reactor. Es como sumergirse en las hostiles profundidades del despiadado océano a bordo del apartamento de alguien.

Explorar el Abismo del Dragón: El *Percebe* atraviesa la llanura abisal, acercándose al lecho marino. Sus propulsores remueven el cieno, molestando a las enormes gigagambas, el superdepredador de Número Uno. Tras ocho horas de viaje, el submarino llega al Abismo y comienza el descenso entre crujidos de su casco por la fuerza de la creciente presión externa. Por las mirillas pueden ver nadar criaturas todavía más extrañas, colonias de medusas esféricas cristalinas, anguilas bioluminiscentes, cangrejos hacha de ojos saltones con sus feroces extremidades martillo. Con el tiempo, el *Percebe* deja atrás la marabunta de vida submarina y, fuera, los Viajeros solo ven algunos restos ocasionales de naufragios, probablemente lo que queda de viejas batisferas.

Greenfell cuenta alegremente a los Viajeros que en el planeta todavía hay veces que se condena a muerte por aplastamiento. Por ejemplo, es la pena obligatoria para los piratas espaciales condenados.

Localizar la nave correo: El *Percebe* no puede resistir la presión del Abismo indefinidamente. Para encontrar la correo, un Viajero debe superar un chequeo de Electrónica (sensores) Difícil (10+) (1D Horas, INT). Si se falla, el *Percebe* sufre tanto daño como las horas que se hayan empleado buscando. Este daño es solo temporal y representa el estrés adicional que sufre por tener que resistir el peso extra del agua. Cuando el *Percebe* vuelva a una profundidad de seguridad, el daño puede repararse con un chequeo de Mecánica. Sin embargo, si el submarino sufre daño real cuando está bajo presión, todo el daño temporal se convierte en daño normal.

LA NAVE CORREO

La nave correo sindaliana todavía está intacta. Está encapsulada en vitrinito para protegerla del océano y de la presión, pero a lo largo de dos mil años los fallos en el material han dejado pasar algo de agua y la nave nunca volará o funcionará de nuevo. No obstante, puede que el globo mensajero siga dentro.

Los viajeros tienen tres opciones. La primera es que el *Percebe* se acople con la nave correo y utilice su brazo manipulador para cortar el vitrinito de la esclusa ventral. De esta forma los Viajeros podrán entrar en la correo y recuperar el globo mensajero. El peligro es que, al quitar el encapsulamiento de vitrinito, la presión destrozará la nave.

La segunda opción consiste en enviar un dron de prospección controlado remotamente en lugar de que entren los Viajeros. El problema con este plan es que el dron solo funciona bajo el agua, por lo que tendrían que inundar la nave, acelerando su destrucción.

EL SUMERGIBLE DE AGUAS PROFUNDAS *PERCEBE*

BLINDAJE

DELANTERO	10
TRASERO	10
LATERALES	10

NT	7
HABILIDAD	NAVEGAR (SUBMARINO)
AGILIDAD	-2
VELOCIDAD (CRUCERO)	MUY LENTA (HOLGAZANEO)
AUTONOMÍA (CRUCERO)	50 (75)
TRIPULACIÓN	1
PASAJEROS	6
CARGA	0,5 TONELADAS
CASCO	36
TRANSPORTE	6 TONELADAS
PRECIO	3 MCR

RASGOS

Ninguno

Piloto automático (nivel de habilidad)	-
Comunicaciones (alcance)	500 km
Navegación (MD orientación)	+1
Sensores (MD Electrónica (sensores))	+1
Camuflaje (MD Reconocimiento)	-
Ocultación (MD Electrónica (sensores))	-

EQUIPAMIENTO

Piloto automático (mejorado), Litera, Sistema de comunicaciones (básico), Sistema de entretenimiento, Extintores, Baño, Brazo manipulador (básico), Sistema de navegación (básico), Sistema de sensores (mejorado, subacuático)

Sin armas

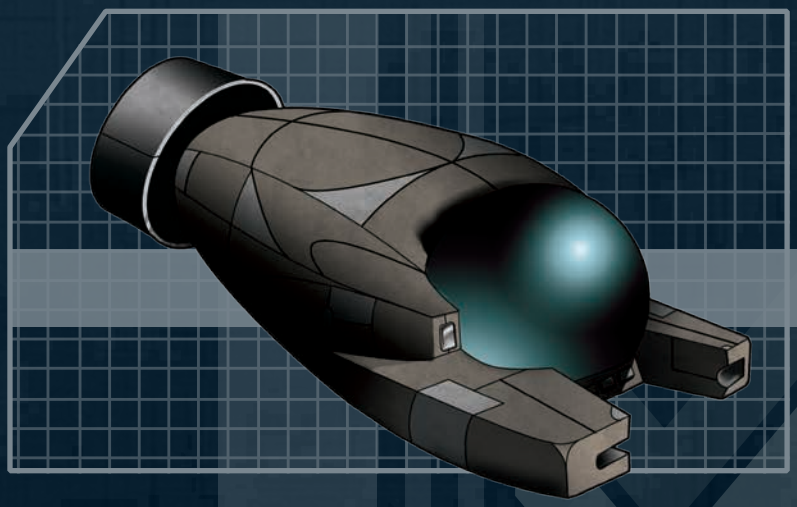
DESCRIPCIÓN

El sumergible de aguas profundas se utiliza normalmente con fines exclusivamente científicos y suele ser transportado en la bodega de un barco científico (consulta el *Manual terrestre*). Es pequeño y estrecho, pero proporciona un método (relativamente) seguro de alcanzar las aplastantes profundidades de los océanos.

Profundidad segura: 1.000 m

Profundidad de aplastamiento: 3.000 m

Soporte vital: 100 días



La tercera opción es sacar la nave a la superficie del océano y recuperar el globo utilizando métodos convencionales.

Entrando en la correo: La nave puede sobrevivir 2D minutos antes que la presión la destruya e inundar la nave para usar un dron consume 1D de esos minutos. Para encontrar el globo se necesita superar un chequeo de Reconocimiento (DES), pero el MD que los Viajeros conseguirán por su DES y su habilidad de Reconocimiento no puede superar a su habilidad de Traje o Electrónica (operaciones remotas), en función de si buscan en persona o usando el dron.

Cualquier Viajero que se encuentre en la correo cuando la presión la destroza, muere (6D de daño por turno).

Si la correo resulta destruida antes de que los Viajeros recuperen el globo mensajero, todavía tienen una oportunidad de salvarlo. Superar un chequeo de Electrónica (sensores) (INT) les permite ver cómo cae a las profundidades junto con el resto de la nave. El *Percebe* puede sumergirse todavía más, permitiendo que un Viajero trate de agarrar el globo con el brazo manipulador del submarino. Para atrapar el globo se necesita superar un chequeo de Electrónica (operaciones remotas) (DES); cada intento causa al *Percebe* 1 punto de daño temporal. Si la oscuridad del océano arrebata el globo a los Viajeros, el tesoro de Sindal se perderá para siempre.

CARGAS DE PROFUNDIDAD

Cuando los Viajeros se dirigen a la superficie, posiblemente arrastrando los restos de la correo, Greenfell detecta unos objetos que se acercan hacia ellos dando tumbos: ¡cargas de profundidad! Cada carga inflige 4D de daño si explota cerca del submarino; mientras la capitana Greenfell está al timón con su habilidad de Navegar, los Viajeros podrían establecer una cadena de tareas para ayudarle a esquivar las cargas de profundidad.

Después de unas pocas explosiones cercanas, los Viajeros recibirán una transmisión de espectro estrecho de otro submarino. ¿Quién ataca a los viajeros? Elige el más apropiado:

- **Petyr Vallis**: El pirata se enteró del plan de los Viajeros a través de una combinación de rumores en el submundo de los piratas y al informe de su espía Hokmar. Ahora quiere el globo mensajero o, al menos, una parte del tesoro.
- **Faihlokh**: El pirata siguió a los Viajeros desde Noricum y ahora quiere el globo mensajero.
- **Los guardias de la alcaide Rannib**: Las autoridades del domo se han dado cuenta de que los Viajeros son piratas famosos y ahora quieren enviarlos al fondo del océano.

Los Viajeros pueden tratar de llegar a un acuerdo con sus atacantes o tratar de escapar. Escapar requiere una serie de chequeos opuestos entre la habilidad Electrónica (sensores) del atacante y la habilidad Navegar (submarino) de la piloto del submarino. El submarino necesita acumular un Efecto total de 4+ durante múltiples chequeos para escapar.

ABRIR EL GLOBO MENSAJERO

El globo mensajero estaba dirigido originalmente al mundo de Yggdrasil que fue una vez otra capital regional del imperio sindaliano. Una vez más, el globo solo contiene una cadena de código que los personajes reconocen como los datos de configuración y disparo de un rayo de partículas sindaliano y la palabra ACE al final.

5. ACE

Ace significa Argón-CO2 en ambiente y hace referencia a la composición de la irrespirable atmósfera del planeta. Al igual que en Número Uno, su población vive bajo cúpulas y en túneles, aunque los habitantes de Ace son extremadamente vulnerables a un ataque orbital: un misil podría atravesar una cúpula y dejar que la atmósfera tóxica penetre en su interior.

Las descargas eléctricas en la atmósfera superior de Ace crean unos espectáculos de luz fantásticos, unas auroras azul eléctrico en las que un grupo religioso llamado los sabios de Ace adivinan el futuro.

CALLEJONES SIN SALIDA

Los Viajeros pueden tratar de escanear el sistema buscando el pecio de la correo o consultar a las autoridades de Ace, aunque no sirve para mucho. Los escáneres no detectan nada. Ninguna de las instituciones supervivientes de Ace se remonta al Imperio sindaliano, aunque las cúpulas y los túneles más antiguos datan de aquella época. En los registros y archivos no encuentran ni rastro de la visita de una nave correo.

LOS RIVALES

Cualquiera de los grupos piratas supervivientes, la banda de Faihlokh, la Compañía de Reciclaje Proactivo, el grupo de Petyr Vallis o cualquier otro grupo pirata involucrado en esta aventura, llega al sistema Ace poco después de que los Viajeros salten a él.

Si los rivales han capturado uno o más de los globos de mensajes, los Viajeros tienen que encontrar la manera de adquirir los datos de esos globos o bien llegar a un acuerdo para compartir el tesoro. Si los Viajeros tienen todos los globos ellos, necesitan resolver la solución del mapa del tesoro antes de que lleguen sus rivales y les intenten arrebatar el secreto por fuerza.

EL SECRETO

Cada uno de los cuatro globos mensajeros contenía los datos de calibración y la solución de disparo de un rayo de partículas.

La atmósfera de Ace reacciona a cualquier descarga eléctrica con luces brillantes.

Y un rayo de partículas funciona como una descarga eléctrica.

Por lo tanto, coge cuatro naves, todas ellas armadas con rayos de partículas. Programa en ellas los datos de los globos mensajeros. Pulsa el botón de disparo. Los rayos siguen las instrucciones dejadas por Gani Perás hace unos dos mil años, atravesando la atmósfera del planeta. El cielo se ilumina con brillantes estallidos de luz. Cuando los rayos se mueven y modulan, los patrones de luz se vuelven más complejos, interactuando e interfiriendo entre ellos hasta que la naturaleza del mapa queda clara.

La combinación de los cuatro rayos de partículas en la atmósfera de Ace proyecta un mapa de ochocientos kilómetros en el cielo. El mapa es una carta estelar en el que una ubicación a dos parsecs de distancia hacia núcleo está resaltada. Según las cartas de navegación oficiales ahí no hay nada, así que los Viajeros estarían saltando a ciegas hacia el espacio profundo.

Pero el tesoro de Sindal no es para los cobardes.

SALTAR

Para saltar a las coordenadas indicadas se necesita un chequeo de Astronavegación de 1D x 10 minutos, tal y como se indica en la pág. 148 del *Manual básico de Traveller*. Si hay más piratas presentes y no están aliados con los Viajeros, tira 2D por cada grupo: Con un 6-, no intentan el salto. Con un 7-9, intentan saltar y tardan 1D x 10 minutos en completar los cálculos de astronavegación. Con 10+, intentan hacer rápidamente sus cálculos, sufriendo un MD-3 para completarlos en 1D minutos (asume que cada nave pirata tiene un MD+2 de base para sus chequeos de Astronavegación salvo que se indique lo contrario).

Si una nave pirata falla su chequeo de Astronavegación, vuelve a tirar los 2D. Con un 10+, los piratas saltan de todos modos a pesar de los cálculos incorrectos y sufren un salto fallido. Si el árbitro quiere volver a utilizar estos adversarios, el salto fallido será a algún lugar del Brazo. De lo contrario, nunca se les volverá a ver.

Opcionalmente, el árbitro puede realizar el chequeo de Astronavegación en secreto, por lo que los Viajeros no estarán seguros de si saltan al lugar correcto o no. Si no superan el chequeo, sufren un salto fallido.

¡No tenemos cuatro naves!

Para revelar el mapa, los Viajeros necesitan cuatro emisores de rayos de partículas, lo que normalmente implicaría cuatro naves equipadas con rayos de partículas. Los Viajeros podrían salir del paso construyendo satélites equipados con rayos de partículas, baterías y computadoras (se necesita un chequeo de Mecánica, 1D horas, 50.000 Cr en piezas además del cañón de partículas). Los Viajeros también podrían acordar con los piratas rivales el uso de sus armas de partículas.

Ten en cuenta que el lugar más próximo donde pueden comprar rayos de partículas es Salif.

6. LA ESTACIÓN OCULTA

Un salto con éxito lleva a los Viajeros hasta un solitario puesto avanzado en el vacío. Viejas astroluces iluminan una estación espacial antigua con el emblema de la Guardia Estelar sindaliana claramente visible en su casco. Afortunadamente, los Viajeros también detectan una gran reserva de hidrógeno en los tanques de combustible de la estación. Resulta evidente que la Guardia Estelar utilizaba este lugar como una estación de repostaje secreta hace más de dos mil años.

Cuando los Viajeros se acercan al puerto de atraque, se activa un mensaje automático en la radio de onda corta.

Al habla la almirante Gani Perás de la Guardia Estelar. El acceso está restringido solo a personal autorizado. Cualquier intento no autorizado de atraque desencadenará la autodestrucción de la estación. Oficiales de la Guardia Estelar con autorización a nivel ducal, transmitan sus códigos de autorización antes de atracar.

Los mismos códigos que abren los globos pueden desactivar la autodestrucción de la estación y transmitirlos desencadena otro mensaje de Gani Perás.

Esta estación guarda el contenido de la Bóveda Imperial del Dragón Estelar. Os ruego que utilicéis este tesoro con sabiduría y humildad. Los errores de la antigua dinastía no deben repetirse. He cumplido con mi obligación para con la Humanidad. Os pido que hagáis lo mismo y os deseo buena suerte. Aquí la almirante Gani Perás, fin de la comunicación.

EXPLORAR LA ESTACIÓN

Hay otras dos naves atracadas en la estación. Las dos son idénticas al *Aguilucho* que les fue entregado a los Viajeros al principio de la campaña, pero ambas necesitan muchísimas reparaciones y mantenimiento antes de que puedan volar de nuevo. Les han quitado todas las piezas de repuesto, probablemente para equipar un tercer *Aguilucho* que utilizaron Gani y su tripulación para irse. No hay ninguna pista sobre el destino de la Gran Almirante cuando terminó la guerra.

Los depósitos de combustible contienen unas 20.000 + 2D x 1.000 toneladas de hidrógeno refinado.

En la bodega de carga principal de la estación se encuentra el tesoro de Sindal, el tesoro que Gani Perás se llevó de Noricum justo antes de que fuese destruido.

El tesoro está en una formación muda, fila tras fila de ojivas.

La fuerza del Imperio sindaliano no estaba basada en el oro, las joyas, la eufoespecia o el iridio, estaba basada en bombas atómicas y biológicas. Gani engañó al último emperador para que le entregase su ataque de represalia del juicio final.

EL TESORO

Hay 24 ojivas atómicas y 24 ojivas de plaga, cada una de ellas diseñada para ser disparada por un lanzador de torpedos. Las armas atómicas, aunque tienen un efecto devastador (considéralas como torpedos nucleares con mucha potencia, infligen 2DD de daño) no son de lejos tan importantes como las plagas punitivas. Estas armas virales y bacteriológicas se desarrollaron a un NT14 alto y pueden superar la mayoría de contramedidas disponibles. En términos de juego, si se lanza un arma de plaga contra un mundo habitado, tira 2D y aplica los MD siguientes:

+1	por NT inferior a 14.
-1	por cada NT superior a 15.
+2	por ojiva extra lanzada.
-MD	igual al código de población del planeta.
-2	si la población planetaria está dispersa (planeta agrícola o mundo jardín).
+2	si la población planetaria está especialmente concentrada (asteroide o atmósfera hostil).
-2	si el planeta tiene una población minoritaria alienígena considerable.
-4	si el planeta tiene una población mayoritariamente alienígena.

Si el resultado es 11+, la población de ese planeta resulta aniquilada por completo.

Con un resultado de 8-10, la puntuación de Población se reduce en 1D (recuerda que la puntuación de la población es un exponente, por lo que una caída de 2 significa una tasa de mortalidad del 99%). De 5-7, la puntuación de la población se reduce en 1 (90% de mortalidad). Con 4-, la plaga no mata la gente suficiente como para cambiar la puntuación de Población del planeta, pero tiene una tasa de mortalidad del 1D x 10%

Por ejemplo, Petyr Vallis lanza seis ojivas de plaga en el mundo aslan de Khusai (Tlaiowaha/0403). Los MD son los siguientes:

+10 (cinco ojivas extra).

+2 (NT12).

-6 (Población 6).

-2 (Agrícola).

-4 (Mayoría aslan).

Para un MD total de +0. Con una tirada de 8+, mata millones de aslan.

Un planeta que sufre un ataque biológico exitoso puede sumirse en el caos incluso si su población sobrevive (su Tipo de Gobierno y su Nivel de Ley pasan a ser 0) e incluso puede ser designado zona roja.

El uso de armas de destrucción masiva contra la población civil de un planeta es un crimen abominable. Si los Viajeros usan una de estas armas abiertamente, cuenta como una doble atrocidad si se usa contra un mundo no alineado con una gran potencia (incluyendo mundos de la potencia enemiga) y una óctuple atrocidad si se usa contra un mundo de una gran potencia (por lo tanto, la Reputación en el Imperio de Vallis se reduciría 2D si bombardease Khusai, mientras que su Reputación en el Hierato se reduciría 8D).

Si se descubre que los Viajeros han usado ADM, algunos mundos aliados pueden volverse contra ellos.

Encontrar compradores para plagas punitivas es bastante improbable, es un material literalmente tóxico.

LOS CAZADORES DE TESOROS

¿Qué hacen los distintos cazadores si descubren el tesoro de Sindal?

- **Haut-Belzoni:** Informa del descubrimiento al Imperio. En seis meses el *Centinela*, un crucero pesado clase *Planeta*, llegará desde Tobia para hacerse cargo de las armas.
- **Los incursores de Faihlokh:** Intentarán vender su parte en Theev y Faihlokh aparecerá muerto en uno de sus callejones una semana más tardes. Las armas acaban en las manos de uno de los mundos en guerra del Cinturón de Polvo como Tyr o Acis.
- **La Compañía de Reciclaje Proactivo:** Venden la localización de las armas al Imperio por un precio establecido.
- **Petyr Vallis:** Despliega las armas contra el Hierato aslan, atacando mundos clave como Tlaiowaha.
- **Los Viajeros:** Depende de ellos. ¿Entierran las ojivas? ¿Las venden? ¿Chantajean a algún mundo con ellas? ¿O repiten las locuras de Sindal y Drinax y las utilizan para mantener a raya a sus aliados…

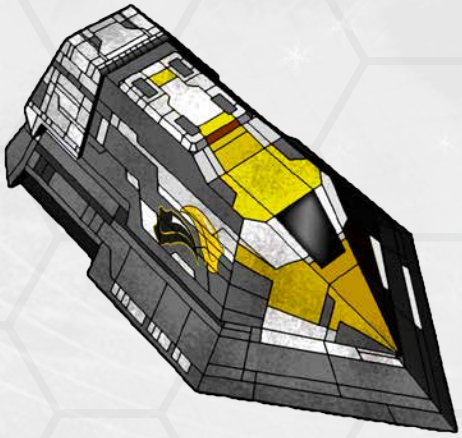
LAS BANDAS DE PIRATAS

Estas tres bandas de piratas son el ejemplo de tres tipos de piratería distinta. Los incursores de Faihlokh son matones desesperados que se dedican a la piratería con la esperanza de enriquecerse rápidamente. La CRP es una empresa legítima que se aprovecha de la anarquía del Brazo para complementar sus ingresos a través de la piratería y el trabajo mercenario. La Compañía de Vallis son piratas solo de nombre, se ven a sí mismos como héroes que luchan contra el invasor opresor.

LOS INCURSORES DE FAIHLOKH

Los incursores son una pequeña banda pirata que opera fundamentalmente en el subsector La Frontera. Poseen dos naves: una exploradora tipo-S de 100 toneladas llamado *Salto Fallido Afortunado* y un carguero aslan clase *Eakhau*, el *Tai'ao*.

Salto Fallido Afortunado: Exploradora tipo-S, torreta doble (láseres de pulso)



Tai'ao: Carguero clase *Eakhau*, torretas dobles emergentes (rayo láser) x2, Barbeta de partículas x2.

FAIHLOKH

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	34 (5 periodos aslan)

FUE	11	INT	6	HABILIDADES
DES	8	EDU	7	Astronavegación 1, Artillería (torreta) 3, Armas de fuego (balas) 1, Armas pesadas (personales) 2, Combate CaC (hacha) 1, Conducir 0, Electrónica (comunicaciones) 1, Ingeniería (energía) 2, Independencia 2, Liderazgo 2, Reconocimiento 2, Táctica (militar) 2, Táctica (naval) 2, Tolerancia 1, Trajes 2, Volar 0
RES	12	SOC	6	
ARMADURA				Armadura de combate (+15)
ARMAS				Hacha del segador (4D), Ametralladora pesada taoyuhrir (4D+3, Auto 4)

Un guerrero aslan exiliado de su clan por conducta deshonrosa, robó un carguero del clan y se lanzó al Brazo a buscar fortuna.

DAI KINNEAR

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humana	Mujer	26

FUE	6	INT	8	HABILIDADES
DES	8	EDU	5	Animales 0, Armas de fuego (balas) 2, Astronavegación 1, Atletismo 0, Bróker 1, Consciencia 2, Ingeniería 0, Artillería (torreta) 1, Investigar 1, Mecánica 1, Medicina 0, Orientación 1, Persuadir 2, Pilotar 0, Reconocimiento 1, Socializar 2, Subterfugio 1, Supervivencia 2, Telepatía 3, Telekinesis 0, Trajes 0
RES	7	SOC	4	
PSI	12			
ARMADURA		Chaleco antibalas (+6)		
ARMAS		Pistola invisible (3D-3)		

Dai procede del primitivo mundo de Marduk, un planeta tribal que teme a los forasteros. Es una poderosa psiónica natural y sus poderes fueron perfeccionados por una secta secreta de su mundo que heredó las tradiciones de uno de los antiguos Institutos Psiónicos. Cuando percibió la mente alienígena de Faihlokh, despertó en ella el deseo de viajar y explorar el espacio. Se ha convertido en una sorprendentemente hábil espacial.

COMPAÑÍA DE RECICLAJE PROACTIVO

La CRP comenzó como un servicio de rescate y reabastecimiento para comerciantes y turistas en la ruta Imperio/Liga floriana. Si una nave tenía dificultades, la CRP enviaría un grupo de búsqueda con piezas de repuesto y los suministros técnicos para repararlas. Si el buque siniestrado estaba demasiado dañado para repararlo, pagaban al propietario una cantidad simbólica y lo recuperaban para obtener piezas de recambio. Hace unos años, cuando se agotó su suministro de piezas desde el Imperio, la CRP recurrió a la piratería para reponer sus reservas. El 90% de los ingresos de la empresa proceden de reparaciones y salvamentos legítimos, pero también se aprovechan de otros piratas, vagabundos y mercaderes independientes.

La CRP tiene actualmente seis naves que operan desde su base en Olo:

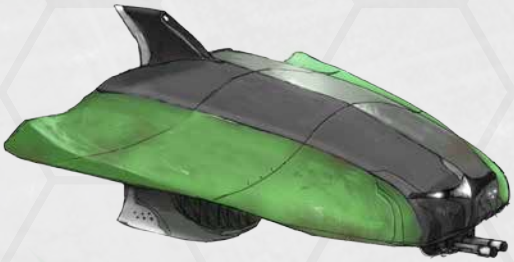
Vigilante: Interceptor clase *Raya Estelar*, torreta doble (rayos láser) x 2

Gran trabajo: Mercante subsidiado Tipo-R, torreta triple emergente (lanzamisiles) x2, torreta doble emergente (proyector de arena, láser de pulsos).

Lyonesse III: Yate tipo-Y, torreta triple emergente (láser de pulso)

Escarabajo II: Carguero chatarrero clase *Buitre*, torreta doble (láser de pulsos), torreta doble (proyector de arena, lanzamisiles).

Cigarra: Carguero chatarrero clase *Buitre*, torreta doble (láser de pulsos), torreta doble (proyector de arena, lanzamisiles).



Actuario de la muerte: Interceptor clase *Raya Estelar*, torreta doble (rayos láser) x 2

PRESIDENTE YANG

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Hombre	46

FUE	8	INT	10	HABILIDADES
DES	6	EDU	11	Administración 4, Apostar 1, Armas de fuego (balas) 1, Astronavegación 2, Atletismo (destreza) 3, Bróker 3, Electrónica (comunicaciones) 1, Electrónica (computadoras) 2, Electrónica (operaciones remotas) 2, Medicina 2, Persuadir 2, Reconocimiento 1, Subterfugio 2, Táctica (naval) 2, Trajes 2
RES	8	SOC	8	
EQUIPO		-		

Yang, el actual director de la empresa, es un hombre muy pragmático. Sus seguidores bromean diciendo que su cerebro está conectado al programa de contabilidad, ya que analiza cualquier situación en función de cómo beneficiará a la compañía. Puede ser encantador y efusivo cuando se lo propone, pero en su cabeza no deja de ser frío y calculador.

Compañía de Reciclaje Proactivo

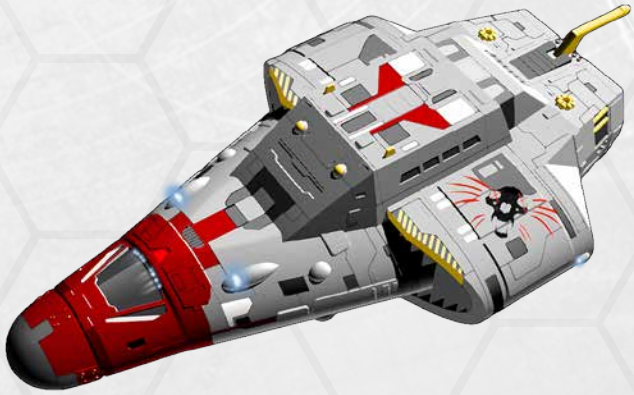
COMPAÑÍA DE PETYR VALLIS

Vallis ha conseguido, en un tiempo relativamente corto, reunir una flotilla de naves de un tamaño considerable, provenientes de mundos que temen al Hierato aslan. El joven capitán lleva a cabo su venganza contra los aslan, aunque la mayoría de sus seguidores están más interesados en el botín que en ralentizar la expansión de los aslan en el Brazo Troyano.

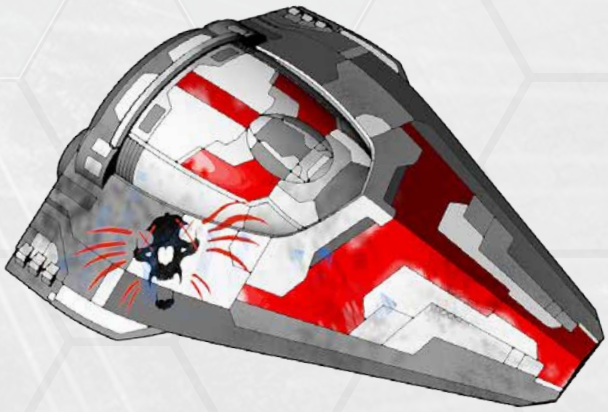
Aunque Vallis tiene más de veinte naves leales a él, solo cuatro están lo suficientemente cerca para participar en la aventura.

Mataleones: Corsario, bahía de cañón de riel pequeña, bahía de rayo de partículas pequeña, barbeta de partículas, torreta triple (proyector de arena, rayo láser x2) x2, torreta triple (lanzamisiles).

Venganza: Evadebloqueos clase *Bucanero*, torreta doble (láseres de pulso) x 2, torreta doble (proyector de arena, láser de pulso) x 2



Acosador: Carguero rápido tipo-A3, barbeta de partículas x2



Oso bailarín: Mensajero clase *Iyeliy* capturado, torreta triple (láser de pulsos), torreta simple (lanzamisiles)

PETYR VALLIS

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Hombre	26

FUE	9	INT	8	HABILIDADES
DES	8	EDU	9	Armas de fuego (balas) 2, Artillería (torreta) 3, Astronavegación 2, Atletismo (destreza) 2, Ciencia 0, Combate CaC (filo) 3, Electrónica (operaciones remotas) 1, Electrónica (sensores) 1, Ingeniería 0, Liderazgo 3, Mecánica 2, Pilotar (astronave) 4, Reconocimiento 2, Sigilo 1, Socializar 1, Subterfugio 2, Trajes 1
RES	11	SOC	5	

ARMADURA	Traje espacial de abordaje (+11)
ARMAS	Sable (3D), pistola de gauss (3D, Auto 2)

Vallis procede de un largo linaje de espaciales; su familia ha sido comerciante nómada en el Brazo durante muchas generaciones. Hace una década, la flotilla familiar entró por error en territorio reclamado por un aslan, que les atacó, matando a toda la familia de Vallis. Él escapó en una exploradora maltrecha y desde entonces se dedicó a recabar apoyo a una guerra secreta contra los asesinos de su familia. Aunque odia a todos los aslan, reserva un odio especial contra el clan hrakoea.

HOKMAH

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Hombre	122

FUE	4	INT	8	HABILIDADES
DES	5	EDU	12	Administración 3, Apostar 2, Armas de fuego (balas) 2, Astronavegación 3, Atletismo (destreza) 4, Bróker 3, Callejear 4, Diplomacia 2, Legislación 4, Liderazgo 1, Mecánica 2, Polivalencia 2, Socializar 5, Subterfugio 3, Táctica (naval) 3, Trajes 2
RES	3	SOC	8	

EQUIPO	-

Hokmah, un pirata veterano, es el principal consejero y ayudante de Vallis. Este perro viejo espacial está demasiado débil para ir cortando gargantas o disparando misiles, pero su conocimiento del Brazo Troyano lo convierte en alguien valiosísimo.

C A P Í T U L O - N U E V E

EL JUEGO DEL GATO Y EL RATÓN

Cada pocos años salimos de patrulla, mostramos el sol imperial, cogemos a los piratas estúpidos y hacemos que los piratas listos se oculten entre las sombras. No pone fin a la piratería, pero esto es el Brazo y nada hará que estas estrellas sean seguras. Solo jugamos a un juego, el juego del gato y el ratón. Y no pasa nada… Porque el juego de verdad todavía no ha empezado. Ese juego empezará cuando los aslan atraviesen la frontera.

—Capitana Lenat, en conversación privada

Esta aventura comienza en Pax Rulin y tiene lugar por todo el sector del Brazo Troyano.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

La aventura se divide en dos vertientes. En la primera vertiente, los Viajeros deben hacer frente a una incursión en su espacio, una flota punitiva imperial enviada para cazar a los piratas y corsarios que atacan los convoyes comerciales. Normalmente, estas flotas barren el sector como una tormenta de verano, expulsando a las bandas a sistemas marginales pero sin conseguir ningún cambio duradero. Sin embargo, esta vez es diferente. El comandante de la flota es un noble joven y ambicioso que busca labrarse una reputación y no piensa marcharse del Brazo hasta capturar hasta el último de los capitanes piratas. ¿Qué harán los Viajeros? ¿Huir y esconderse? ¿Se aprovecharán de la amenaza para unir a los piratas del Brazo bajo su bandera? ¿O se arriesgarán a atacar directamente a la flota imperial?

En la segunda vertiente, los Viajeros interpretan el papel de personal de la flota. Serán personal naval de rango medio y participarán en las operaciones para cazar piratas.

Puedes intercalar los acontecimientos de esta aventura con los de otras aventuras de la campaña, ya sean publicadas o creaciones propias. *El juego del gato y el ratón* dura aproximadamente un año de juego. La tabla Gato y Ratón describe la secuencia propuesta de eventos.

Gato y Ratón

Piratas	Armada
Cazapiratas (3)	El nuevo capitán (1)
El gato y el ratón (5)	Atravesar el Brazo (2)
Encadenados (6)	El gran plan (4)
La sobrina del duque (7)	Asalto planetario (8)
Fin del juego (9)	

1. **El nuevo capitán:** Comienza la campaña naval: los Viajeros de la Armada de la Flotilla punitiva 198 conocen a su nuevo comandante, el vicealmirante Krond.
2. **Atravesar el Brazo:** La 198 se mueve y atraviesa el Brazo. Mientras lo hace, los Viajeros de la Armada deben encargarse de conflictos internos y de civiles problemáticos.
3. **Cazapiratas:** Los Viajeros Piratas se enteran de que se aproxima una flotilla y que, a partir de ahora, corren peligro de ser cazados por el Imperio.
4. **El gran plan:** Los Viajeros de la Armada son enviados a descubrir el origen de los ataques pirata contra el comercio en el Brazo…
5. **Gato y Ratón: …**por lo que los Viajeros Piratas deben asegurarse de que su base de operaciones permanezca en secreto.
6. **Encadenados (opcional):** Los Viajeros Piratas intentan rescatar a sus compañeros apresados.
7. **La sobrina del duque (opcional):** La prometida de Krond visita el Brazo: ¿se atreverán los Viajeros Piratas a secuestrarla?
8. **Asalto planetario (opcional):** El vicealmirante Krond tiene su objetivo y utiliza toda la fuerza del Imperio para conseguirlo.
9. **Fin del juego:** Los Viajeros Piratas se ocupan del problema naval y los Viajeros de la Armada deciden su futuro.

Dirigir la aventura

A diferencia de las otras aventuras, El *juego del gato y el ratón* no es una narración semilineal compuesta por escenas y encuentros. En lugar de eso, es una colección de eventos potenciales y subsistemas que amplían las reglas normales de esta campaña. Es posible que el árbitro tenga que improvisar más de lo habitual debido a este enfoque distinto.

Cronología

Alterna entre las dos vertientes de eventos. Deberías cambiar de sesión en sesión («¡esta semana jugaremos como la Armada y volveremos a ser piratas dentro de dos semanas!») o según los acontecimientos («de acuerdo, vuestros Viajeros de la Armada regresan a la flotilla y presentan su informe. Genial. Jugaremos como piratas el resto de la sesión»). Un árbitro con talento podría intercalar los eventos para crear dramáticos finales en suspenso («la nave pirata os dispara de nuevo justo cuando estáis a punto de saltar. Los misiles están cada vez más y más cerca y… Mientras tanto, en Drinax, vuestros piratas están cenando con la princesa…»).

No cambies el foco

Los Viajeros principales de la campaña *Los piratas de Drinax* son, por supuesto, los piratas. Los Viajeros de la Armada existen para proporcionar una perspectiva diferente a los eventos de esta aventura. Los Viajeros juegan con ambos en diferentes momentos, pero si en alguna circunstancia están a punto de encontrarse, los Viajeros jugarán con los piratas y el árbitro tomará el control del personal de la armada.

CREACIÓN DE LOS VIAJEROS DE LA ARMADA

Antes de comenzar esta parte de la campaña, los Viajeros tendrán que crear un grupo de personal naval utilizando las reglas convencionales del *Traveller*. Todo el mundo debería acabar en los Marines o en la Armada y, aunque pueden intentar antes otras carreras, si no terminan en los Marines o la Armada no podrán usar esos Viajeros. Cualquier tirada de reclutamiento envía al Viajero a la armada.

Cuando determinen sus Contactos, cualquier Viajero puede coger como Contacto la coronel Kaja Lenat (la Vieja), capitana del *Eurisko*, un crucero pesado clase *Planeta*, o cualquiera de los personajes principales de esta sección. Los Viajeros también pueden decidir tirar en la tabla Servicio en el *Eurisko* en lugar de en la tabla normal de eventos de Armada o Marines.

Los Viajeros de la Marina son todos tripulantes, oficiales o marines a bordo del *Eurisko* o de uno de sus escoltas.

EL EURISKO

El *Eurisko* es un crucero pesado (consulta la pág. 52 de *Naves del Brazo*): 75.000 toneladas de blindaje superdenso y motores titánicos con una dotación de casi 1.200 personas. Su principal arma es su montura espinal de rayo de partículas, aunque también posee gran cantidad de cañones más pequeños, así como barbetas de torpedos y bahías de mesones. Su puerto de origen es la base naval imperial de Pax Rulin. Como columna principal de las fuerzas imperiales del Brazo Troyano, en Pax Rulin existen naves de guerra más grandes atracadas, pero el *Eurisko* es una de las naves de combate más galardonadas y temidas del sector.

A diferencia de un crucero pesado convencional, el *Eurisko* transporta cazas, intercambiando dos cúteres modulares, una pinaza y algo de espacio de carga por un ala de veinte cazas multipropósito de 10 toneladas.

Servicio en el Eurisko

2D	Evento
2	¡Desastre! La primera vez que saques este resultado, describe cómo te salvó la capitana Lenat. Las siguientes veces, tira en el tabla de Infortunios, pero no eres expulsado de esta carrera.
3	La caza de piratas en el Vacío del Borde Exterior se vuelve peligrosa. Gana Artillería 1 o Armas de fuego 1. Si quieres, tira esa habilidad 8+. Si fallas, tira en la tabla de Lesiones y gana un pirata conocido como Enemigo. Si tienes éxito, ganas MD+4 a tu siguiente tirada de promoción.
4	El capitán te asigna una misión especial. Gana una habilidad cualquiera.
5	Una escaramuza fronteriza se complica. Gana una entre Electrónica (sensores) 1, Táctica (naval) 1, Mecánica 1 o Ingeniería (cualquiera) 1.
6	Otro día, otro ejercicio de entrenamiento de la capitana. Tira EDU 8+ para ganar cualquier habilidad.
7	Suceso vital. Tira en la tabla Sucesos vitales.
8	Los juegos de guerra perfeccionan tus habilidades en la frontera. ¿Vas a tentar a la suerte? Tira Reconocimiento 8+ o Táctica (naval) 8+ para tener éxito. Si fallas, sáltate tu próxima tirada de promoción. Si tienes éxito, aplica MD+2 a tu próxima tirada de promoción.
9	Descubres que algunos de tus compañeros están involucrados en actividades ilegales. Si los denuncias, gana un Enemigo y MD+1 a tu próxima tirada de promoción. Si lo ocultas, gana Subterfugio, Apostar y una tirada de Beneficio adicional.
10	El duque de sector revisa el Eurisko. Gana Arte (intérprete) 1, Socializar 1, Diplomacia 1 o Auxiliar 1.
11	La capitana cree que prometes. Gana Táctica (naval) o Liderazgo. Gana MD+4 a tu siguiente tirada de promoción.
12	Sirves bien en el Eurisko. Eres ascendido automáticamente o ganas una promoción.

PERSONAJES CLAVE

CORONEL KAJA LENAT
LA VIEJA

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humana	Mujer	68

FUE	6	INT	10	HABILIDADES
DES	5	EDU	11	Administración 3, Apostar 1, Artillería (torreta) 2, Artillería (capital) 2, Armas de fuego (energía): 1, Armas pesadas (personales) 1, Astronavegación 3, Atletismo (destreza) 3, Auxiliar 1, Bróker 1, Ciencia (planetología) 2, Combate CaC (filo) 3, Diplomacia 1, Electrónica (comunicaciones) 2, Electrónica (ordenadores) 2, Electrónica (sensores) 2, Ingeniería (energía) 2, Investigar 2, Liderazgo 5, Mecánica 4, Pilotar (astronave) 2, Polivalencia 2, Reconocimiento 1, Socializar 1, Subterfugio 2, Táctica (naval) 4, Trajes 3
RES	10	SOC	11	
EQUIPO			-	

Capitana del *Eurisko* y veterana de escaramuzas y expediciones de caza de piratas a lo largo del Brazo, la reputación de Lenat como oficial dura y luchadora tenaz no hace justicia a su carisma y capacidad de liderazgo. Sabe de qué son capaces su nave y su tripulación en su mejor momento y no tolera nada por debajo de eso. Aquellos que buscan un destino plácido no duran mucho a bordo de su nave. Nunca será considerada una de las mayores estrategas de la galaxia, pero cuando se trata de conflictos pequeños, su valor y el conocimiento de su nave la convierten en alguien formidable.

Interpretar a la Vieja:

- Habla en voz baja.
- Nunca te eches atrás.

TENIENTE CORONEL STEYLAND
SEGUNDO COMANDANTE

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Hombre	42

FUE	6	INT	7	HABILIDADES
DES	8	EDU	9	Administración 3, Artillería (torreta) 1, Astronavegación 2, Atletismo (destreza) 3, Electrónica (comunicaciones) 2, Electrónica (computadoras) 1, Electrónica (sensores) 3, Ingeniería 0, Investigar 2, Legislación 2, Mecánica 1, Medicina 2, Pilotar (astronave) 2, Reconocimiento 1, Táctica (naval) 2, Trajes 2
RES	6	SOC	9	
EQUIPO			-	

Steyland, el segundo comandante de Lenat, es de los que nunca se saltan las normas. Leal a ultranza y orgullosamente poco imaginativo, aplica estrictamente la doctrina naval. Odia a los piratas y los considera la peor clase de escoria espacial.

Interpretar a Steyland:

- Nunca muestres emociones que no parezcan parte de un guion.

‘EL ARREGLADOR’ BRELL

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Hombre	34

FUE	8	INT	9	HABILIDADES
DES	8	EDU	7	Apostar 1, Bróker 2, Callejear 2, Subterfugio1, Ingeniería (motor-s) 3, Mecánica 4, Persuadir 1, Socializar 2
RES	5	SOC	6	
EQUIPO			-	

Interpretar a Brell:

- Encórvate, mira de soslayo, da la impresión de ser un poco baboso.

Si no fuera un genio mecánico, Brell nunca hubiera durado a bordo del *Eurisko*. Es un estafador. Se escaquea de sus deberes y utiliza ese tiempo para montar redes de juego, contrabandear eufoespecia o satisfacer las necesidades más bajas de la tripulación. Brell el arreglador siempre tiene lo que necesitas. La Vieja se habría desecho de él hace tiempo si no fuera por su asombroso talento para hacer reparaciones en el campo de batalla: puede redirigir un sistema dañado en cuestión de segundos o desatascar un torpedo nuclear pegándole una patada. Alguna vez Lenat ha amenazado a Brell en asignarle una guardia de un solo hombre perpetua, pero de momento el Arreglador sigue arreglando.

RHODA ‘PELIRROJA’ VOIDBORN

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Mujer	30

FUE	7	INT	8	HABILIDADES
DES	11	EDU	6	Artillería (torreta) 2, Astronavegación 1, Atletismo (destreza) 3, Electrónica (comunicaciones) 1, Piloto (lanzadera) 3, Reconocimiento 2, Táctica (naval) 2, Trajes 2
RES	7	SOC	5	
EQUIPO			-	

Interpretar a Pelirroja:

- Habla rápido.
- Sé agresiva.

«Pelirroja» nació en una estación pirata. La ley imperial castiga la piratería con la muerte y, cuando tenía once años, toda su familia fue arrestada, juzgada y arrojada por una esclusa. Un oficial naval imperial, se rumorea que fue la propia Vieja, se apiadó de la niña y se la trajo de vuelta al Imperio. Pelirroja creció como una huérfana en Pax Rulin, merodeando por los alrededores de las bases navales. Hoy en día, Pelirroja es una de las mejores pilotos del *Eurisko*.

VICEALMIRANTE KROND

TENIENTE GENERAL

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Hombre	34

				HABILIDADES
FUE	8	INT	6	Administración 2, Diplomacia 2, Electrónica (comunicaciones) 1, Liderazgo 1, Persuadir 2, Socializar 3, Táctica (naval) 1
DES	8	EDU	10	
RES	10	SOC	13	
EQUIPO			-	

Interpretar a Krond:

- Hazte el idiota rico, pero no olvides que también tiene un puño de hierro.

El linaje es muy importante en el Imperio, especialmente en Tobia donde las familias nobles pueden trazarlo hasta volver a Capital y los mundos centrales. El ascenso de Krond en la Armada Planetaria de Tobia puede parecer meteórico desde fuera, pero los que están dentro saben que tiene una mochila cohete en forma de conexiones familiares. Acaba de prometerse a la sobrina del duque del sector y ha aprovechado ese aumento de influencia y posición social para conseguir su propio mando de flota.

Krond puede parecer un rico idiota y cumple todas las condiciones para serlo, con su banda de palmeros, sus borracheras, su desprecio por las clases bajas y su ego del tamaño de un planeta. Sin embargo, no hay que subestimarle, ya que su ambición mantiene su mente despierta y su espíritu hambriento.

OGLEBY

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Hombre	42

				HABILIDADES
FUE	12	INT	10	Armas de fuego (energía) 2, Atletismo (destreza) 1, Auxiliar 3, Callejear 2, Clarividencia 2, Combate CaC (desarmado) 2, Sigilo 2, Subterfugio 3, Telepatía 5, Teletransporte 1, Trajes 2
DES	7	EDU	7	
RES	14	SOC	4	
PSI	12			
EQUIPO			-	

Interpretar a Ogleby:

- Mira fijamente en lugar de hablar y, cuando hables, hazlo con voz baja y acompasada.

Ogleby es el mejor amigo de Krond, su principal sirviente, consejero, bufón… y su matón. La apariencia de Ogleby junto al apuesto y elegante Krond resulta incongruente, como si alguien hubiera intentado meter un hipopótamo en un traje espacial. El corpulento Ogleby fue escalando puestos desde las calles de Tobia gracias a su absoluta falta de moral y a sus habilidades telepáticas secretas. Ogleby hace que los enemigos de Krond se vuelvan locos. Su principal blanco en la campaña es la capitana Lenat, pero una vez muera se centrará en los Viajeros.

1. EL NUEVO CAPITÁN

Pax Rulin es el eje de las defensas del Brazo Troyano. Este puerto se fundó cuando el Imperio era todavía joven y sus asteroides han visto casi mil años de generaciones prestando leal servicio al Imperio. Cuando comienza esta parte de la campaña, el *Eurisko* está atracado en uno de los depósitos de suministros, repostando. Todos los Viajeros de la Armada están a bordo de la nave, perdidos en alguna bahía de carga. Algunos pueden estar realizando tareas de mantenimiento o reparaciones menores; otros quizás estén fuera de servicio y simplemente pasando el tiempo. La nave ahora está en cuadro, ya que la mayoría de su personal se encuentra en tierra firme en la base.

Brell «el arreglador» se acerca a uno de los Viajeros (lo ideal sería a un oficial de rango bajo o a alguien con habilidad de Ingeniería) y le pide un favor.

—Toma, firma esto —le dice, ofreciéndole un cuaderno electrónico.

El formulario declara que una bomba de combustible es irreparable y que debe ser reemplazada, pero si se examina la bomba con un chequeo de Mecánica (EDU), se verá que funciona perfectamente, aunque el panel de control que muestra el estado de la bomba parece sospechosamente defectuoso. Si alguien quisiera simular un fallo de la bomba, podrían hacerlo reprogramando el panel. Si se le señala esto, Brell comenta que tienen un colega en el desguace de Pax Rulin que pagará una buena cantidad por una bomba funcional. La bomba puede reemplazarse con una de los almacenes de Pax Rulin en cuestión de horas y nadie se dará cuenta. Brell incluso le ofrecerá 1.000 Cr al Viajero si firma el formulario de petición de repuestos. Si el Viajero se enfrenta a él, Brell reconoce que puede ser que sea el panel lo que está estropeado y lo «arregla».

La señal del sistema de megafonía suena y se oye la voz de la capitana por toda la nave.

—Atención a todos, les habla su capitana. Estamos a punto de recibir visitas. Todos los oficiales, preséntense en el muelle con el uniforme de gala. El resto, regresen a sus puestos.

Mientras los Viajeros se apresuran a prepararse para estos visitantes, uno de ellos pasa por una estación de sensores. En la pantalla pueden verse varios contactos nuevos: unas cuantas naves de patrulla y escolta pequeñas, un gigantesco megacarguero de 30.000 toneladas llamado *Profeta Zomón* que es casi la mitad de grande que el propio *Eurisko* y un superyate de 600 toneladas. El superyate *Girasol* se acerca al *Eurisko* para acoplarse a él.

NUEVAS ÓRDENES

Cada oficial debe hacer un chequeo de SOC Rutinario (6+) (DES). Aquellos que lo superen llegan a tiempo a la bahía de atraque con el uniforme completo y todos los pertrechos esperados; aquellos que fallen llegan en el último minuto y sufren MD-1 en su próxima interacción con el vicealmirante Krond.

Krond llega vistiendo un uniforme de la Armada Imperial y no el uniforme de la Armada Planetaria de Tobia que le corresponde (consulta la pág. 209 de *El Brazo Troyano* para saber por qué esto es a la vez importante y provocador). Le sigue al muelle un desordenado grupo de aduladores y «asesores»; algunos visten uniformes navales de Tobia mientras que otros llevan trajes espaciales absurdamente sobreequipados que está claro que nunca han visto el vacío e incluso trajes de batalla. Ogleby avanza lentamente tras ellos, arrastrando el equipaje de Krond. Después de este ridículo grupo viene un escuadrón de marines imperiales y, tras ellos, una esbelta joven con un vestido deslumbrante y una tiara en la cabeza. Superar un chequeo de Reconocimiento o Callejear (SOC) permite saber que es Eridana, la sobrina del duque del sector, recientemente prometida a Krond.

La capitana Lenat saluda a Krond con rigidez.

—Mi señor, no se me informó de su visita ni de su traslado al servicio imperial.

—Un traslado temporal, como parte de nuestra misión. Reúna a su tripulación y prepárese para partir, capitana —ordena Krond mientras le entrega un globo mensajero con el sello del duque de Tobia—. ¡Saltaremos al Vacío del Borde Exterior esta misma noche!

La capitana es demasiado disciplinada para mostrar emociones en público, por lo que coge el globo, hace una reverencia y se marcha. Krond se vuelve hacia su futura esposa.

—Ahora debo deciros adiós, mi dulce Eridana, hasta que haya cumplido mi tarea. Os ruego que me recordéis con cariño y que enviéis mis saludos a su gracia, vuestro tío.

Es evidente que está montando un espectáculo para que todos lo vean. Eridana lo abraza y le susurra algo al oído, luego también se va. Krond se dirige a la tripulación allí reunida.

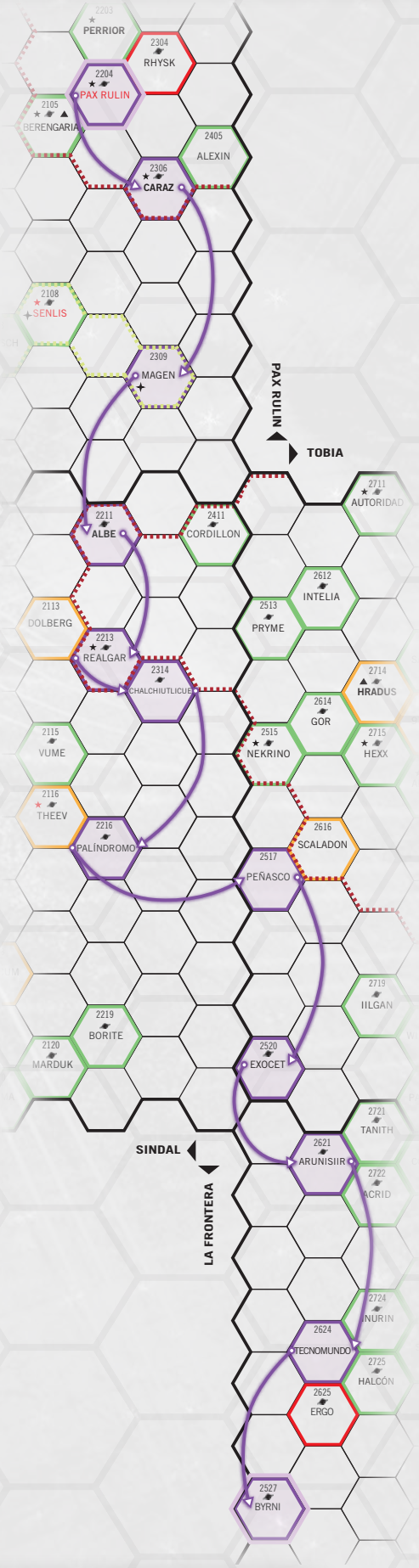
—¡Espíritus valientes! Soy el vicealmirante Krond de la Guardia Planetaria de Tobia. Por orden de su gracia el duque de Tobia, en este momento declaro al Eurisko como buque insignia de la Flotilla Punitiva 198, ¡Por el Trono de Iridio, acabaremos con la piratería del Vacío del Borde Exterior de una vez y para siempre!

2. ATRAVESAR EL BRAZO

La flotilla 198, también conocida como la *Eurisko*, cualquier nave escolta que estuviese disponible en ese momento y el Profeta Zomón, salen de Pax Rulin y saltan a lo que Krond poéticamente ha llamado el Vacío del Borde Exterior. Todas las naves de la flotilla tienen capacidad de salto-3, por lo que su ruta será la siguiente:

Pax Rulin > Caraz > Magen > (entra en el subsector Sindal) Albe > Realgar > Chalchiutlicue > Palíndromo > (entra en el subsector Tobia) Boulder > Exocet > (entra en el subsector La Frontera) Arunisiir > Tecnomundo > Byrni.

Se trata de un viaje que requiere doce saltos y más de seis meses.



LA FLOTILLA PUNITIVA 198

- Crucero pesado clase *Planeta* (75.000 toneladas, consulta pág. 53 de *Naves del Brazo*). El *Eurisko* es la nave insignia de la flotilla.
- Megacarguero clase *Gigantón* (30.000 toneladas, consulta pág. 48 de *Naves del Brazo*). El *Profeta Zomón* transporta suministros para la flota. Curiosamente, también lleva una gran cantidad de correas de carga, del tipo que se utiliza para asegurar naves más pequeñas durante su transporte en una bahía de carga. Las puertas de su bodega de carga también se han modificado para que puedan aceptar naves de hasta 1.000 toneladas.
- Escolta clase *Ritchey* (8.000 toneladas, consulta pág. 44 de *Naves del Brazo).* Aunque queda empequeñecida por el *Eurisko*, la vieja *Gorluun* de las fuerzas navales del subsector todavía supera ampliamente en armamento a cualquier pirata del Brazo. Los sistemas informáticos de la escolta son muy frágiles y propensos a sufrir averías embarazosas, por lo que rara vez se despliega la *Gorluun* en algo que se parezca remotamente a una lucha justa.
- Crucero clase *Reina Elizabeth* (1.200 toneladas, consulta pág. 36 de *Naves del Brazo*). El *Pétalo* es un crucero decrépito que estaba destinado al desguace antes de que Krond lo viese. La otrora lujosa nave se ha convertido en una prisión.
- 6 x escolta cercana clase *Gacela* (400 toneladas, consulta pág. 130 del *Manual naval)* Al igual que el *Eurisko*, estas naves *(Zafiro, Lago de Morluun, Caballero Negro, Duque Alphonse, Ignel* y *Centinela*) son un préstamo de Pax Rulin.
- 3 x naves de apoyo para patrulleras (1.000 toneladas, consulta pág. 36 de *Naves del Brazo*) ***Ángel de Mons, Maestro Herrero*** y *Excelsior* son naves de reparación y suministro para la flota.
- Portanaves de escolta clase *Ulfhednar* (2.000 toneladas, consulta pág. 40 de *Naves del Brazo*). El *Tormenta de Flechas* pertenece a la Guardia Planetaria de Tobia. Transporta un enjambre de cazas pequeños.
- 4 x corbeta patrullera (400 toneladas, *Manual básico de Traveller* página 170 o *Manual naval* página 136): También pertenecientes a Tobia, las corbetas *Coraje, Determinación, Cazadora de Leones* y *Lanza Refulgente de Tobia* desempeñan prácticamente el mismo papel en la flota que las *Gacelas*.
- Piquete de flota clase *Perro guardián* (500 toneladas, consulta pág. 24 de *Naves del Brazo*). La principal nave exploradora de la flota es el *Destello*.

Además de este núcleo de algo más de una docena de naves, la flotilla recoge y pierde otras naves mientras cruza el Brazo. Las pequeñas correo de salto-4 transportan los mensajes entre la flotilla y el imperio, aunque el retraso de varios meses en las comunicaciones hace que Krond sea, a efectos prácticos, el señor de su propio imperio de bolsillo.

Puede que los Viajeros sean parte de la tripulación de la *Eurisko*, pero serán trasladados según lo requieran las circunstancias. Por ejemplo, a veces podrían ser asignados a reforzar la tripulación de una *Gacela* o de una corbeta patrullera, o hacerse cargo de una carga del ala de cazas del *Tormenta de Flechas*. Otras veces, serán enviados en misión a bordo del *Destello*.

ENCUENTROS DURANTE EL VIAJE

Los Viajeros deben participar en el mayor número posible de estos encuentros.

Caraz

Oficialmente el astropuerto de Caraz es de clase E, pero tiene instalaciones de repostaje de clase A y puede abastecer a la sedienta flota. El mayor problema que tiene Caraz es la tremenda superpoblación que tiene; cualquier nave que atraque en Caraz tiene que estar atenta para no llevarse polizones. A los Viajeros se les asigna la seguridad de la ***Ángel de Mons*** cuando aterriza para repostar. Pregunta a los Viajeros cómo de segura quieren que sea la estación de repostaje: ¿quieren mantener un perfil bajo para evitar llamar la atención o colocan guardias armados por todas partes con órdenes de disparar a matar?

Asigna un MD basado en su respuesta de -4 a +4 (MD-4 para una presencia mínima, MD+4 para órdenes de disparar a matar, minas terrestres y considerar a cualquiera que se acerque a la nave como un blanco hostil) y tira 2D. Con 4-11, todo va bien. Con 3-, unos lugareños tratan de colarse en la nave. ¿Abren los Viajeros fuego contra civiles o dejan que pasen algunos polizones? Con 12+, un marine demasiado ansioso dispara a un niño local que no estaba cerca de la nave.

Magen

Magen forma parte de la Rivalidad de Senlis, una potencia estelar muy minoritaria que gobierna tres sistemas completos. Aunque la ruta que plantea Krond a través de la Rivalidad es técnicamente admisible, la Rivalidad, al igual que cualquier gobierno, tiende a enfadarse cuando una flota cruza su frontera. Los Viajeros están a bordo de una de las naves más pequeñas de la flotilla cuando saltan de Caraz y, debido a los caprichos del espacio de tránsito, llegan varias horas antes que el resto. Una nave de la Rivalidad, un corsario de 600 toneladas capturado de algún pirata hace décadas (tira tres veces en la tabla Peculiaridades de astronaves en la pág. 164 del *Manual básico de Traveller*) da el alto al «intruso» y le exige que abandone el espacio de la Rivalidad. ¿Intentarán los Viajeros ganar tiempo, contratacarán u obedecerán y correrán el riesgo de perder el contacto con la flotilla?

Peñasco

Krond dispuso que se construyese un depósito de combustible para la flota en Peñasco, ya que normalmente no tendría capacidad para hacer frente a las necesidades de una flota de este tamaño. Al llegar, sin embargo, los Viajeros ven a un mercader independiente oportunista robando combustible del depósito de 50.000 toneladas. Krond ordena destruir al mercader independiente por pirata. ¿Fallarán los Viajeros a propósito?

Exocet

En Exocet, la flotilla se encuentra con una expedición comercial aslan formada por un puñado de naves, sobre todo graneleros clase *Oukhaha*, pero también unos pocos cargueros clase *Eakhau*. Uno de ellos concuerda con la descripción de un incursor que atacó un mercader independiente registrado en el Imperio hace cuatro años. Krond quiere capturar e investigar al incursor. ¿Cómo proceden los Viajeros? Los aslan no están dispuestos a colaborar a menos que los Viajeros les obliguen a hacerlo, pero disparar contra una nave aslan sin previa provocación causaría un conflicto diplomático.

ENCUENTROS A BORDO

Utiliza estos encuentros cuando lo necesites.

Alerta de proximidad

Mientras uno de los Viajeros esté en el timón (ya sea de la *Eurisko*, de una nave más pequeña o de una lanzadera), una de las corbetas patrulleras de Tobia se da cuenta de que está fuera de formación y acelera. El piloto de la corbeta patrullera se acerca demasiado a la nave del Viajero, provocando un riesgo de colisión. El Viajero debe hacer un chequeo de Pilotar (DES) para evitar a la corbeta patrullera; un fallo significa que se produce una colisión que inflige 5D de daño a ambas naves.

Encuentro con Ogleby

El grotesco Ogleby exige que uno de los Viajeros que instale un sistema de holoentretenimiento en una sala que ha ocupado el séquito de aduladores de Krond. El holosistema es tecnología punta de los mundos centrales, por lo que instalarlo requerirá recablear el sistema informático de la mitad de la cubierta, un trabajo que llevará semanas. Si los viajeros se niegan, Ogleby los amenaza. Si presentan una queja ante Krond, este sonreirá y dirá que «Ogleby puede parecer un poco brusco a veces, hasta que te acostumbras a sus modales», para después ordenarles que instalen el sistema de entretenimiento inmediatamente.

La disidencia se agita

Pelirroja y otros miembros de la tripulación del *Eurisko* hablan con los Viajeros. Están descontentos con el mando de Krond (ha dejado de lado a la Vieja, es un pies de barro de una armada planetaria, un petimetre y sus colegas de copas son unos idiotas problemáticos; ha provocado a la Rivalidad, etc.) y buscan el apoyo de los Viajeros. No es que estén tramando un motín ni nada tan dramático, pero quieren tener a la tripulación de su lado en caso de que la situación se vuelva… confusa. Normalmente, acudirían directamente a la Vieja con este tipo de problemas, pero parece que ha perdido su valor a la vista del apoyo político que le presta a Krond su futuro tío, el duque de Tobia. También piden a los Viajeros que expresen sus preocupaciones a Krond o a la Vieja si tienen la oportunidad.

La mesa del capitán

En un intento de tomar el pulso a la tripulación, Krond comienza a invitar a grupos seleccionados al azar a cenar con él y sus amigos una vez por salto y se pide a los Viajeros que se presenten en la mesa del capitán. La Vieja está allí, pero es eclipsada por Krond que se exhibe ante sus amigos y partidarios. Ogleby sirve las bebidas y prueba la comida de Krond por si estuviese envenenada.

Krond plantea lo siguiente a los Viajeros.

—El problema de los piratas es un fraude, una mentira. Veamos, la nave pirata promedio del Vacío del Borde Exterior es un carguero independiente de 200 toneladas equipado con unos míseros láseres. ¿Y cuáles son sus presas? ¡Otros vagabundos y cargueros independientes! Los convoyes mercantiles son una presa demasiado difícil para esos bribones. De hecho, es más probable que un mercader sufra un salto fallido a que caiga en manos de un pirata. Si esto es así ¿por qué tanto alboroto? ¿Por qué todos los convoyes tienen una escolta imperial? Y, os pregunto, ¿por qué esta es la expedición punitiva número ciento noventa y ocho?

»Os lo diré. A la armada le conviene tolerar la piratería. Estoy seguro de que la capitana Lenat aquí presente estará de acuerdo conmigo en que las expediciones punitivas son un entrenamiento de combate mucho más efectivo que la caza de piratas. Ponen a punto a los cadetes como mi criado afila mi sable, pero ¿de qué sirve un sable si nunca lo usas para ensartar a nadie? Además, los convoyes mercantes pagan buenos impuestos y tasas de escolta por excelentes naves como la Eurisko y esas tasas se reducirían ostensiblemente sin piratas.

»Os ruego que me demostréis que me equivoco. ¿O acaso podéis alguno afirmar en serio que estos incursores vagabundos suponen una amenaza real para los intereses del Imperio?

Los viajeros pueden debatir con Krond si se atreven o incluso plantear las preocupaciones de la tripulación, pero Krond no les hará caso y si alguno de los Viajeros se atreve a desafiarle, se verá asignado a las tareas más peligrosas o desagradables durante el resto de esta aventura.

Si los viajeros plantean sus preocupaciones a la Vieja, esta les aconseja paciencia. Ya se ha encontrado antes con hombres como Krond que creen que porque conocen un sistema, conocen todo el Espacio Conocido. Además, tratar de enfrentarse a Krond significa enfrentarse al protegido actual del duque del sector. Necesitan esperar a que Krond la fastidie del todo él solito y después recoger los pedazos cuando el duque del sector le retire su favor.

Avería

Una bomba de combustible (la misma que estuvo manipulando Breen el Arreglador) amenaza con explotar en el peor momento posible, segundos antes de un salto, justo cuando el hidrógeno está siendo bombeado al motor para inflar la burbuja de salto. Uno de los Viajeros debe tomar una decisión en una fracción de segundo.

- **¡Abortad el salto!** El resto de la flota salta adelante sin la protección del *Eurisko*. Peor aún, el crucero debe ahora encontrar más combustible.
- **Corramos el riesgo**: Haz que el Viajero tire 2D. Con un 8+, el *Eurisko* salta con éxito. Con un 6+, salta con éxito, pero un compartimento se inunda de hidrógeno líquido a alta presión que se expande explosivamente, matando a 3D tripulantes y probablemente hiriendo al Viajero. Con un 2, el *Eurisko* sufre un salto fallido ¡y llega 1D x 1D parsecs fuera de su ruta!
- **¡Reparémosla!** Reparar la bomba requiere un chequeo de Mecánica Muy difícil (12+) (INT). Si el Viajero tiene éxito, el salto se produce sin problemas. Si falla, resuelve como en «Corramos el riesgo», pero el Viajero sufre 4D de daño por la explosión del hidrógeno independientemente del resultado.

EN LA ESTACIÓN

Después de su largo viaje, la flota llega a su destino: el sistema Byrni. Según la Inteligencia Imperial, el gobierno de Byrni odia a los piratas, razón por la cual Krond eligió este mundo como base de operaciones. La idea de tener una pequeña flota imperial frente a su puerta no le hace ninguna gracia al gobierno de Byrni, especialmente si se ha vuelto a unir al Reino de Drinax (consulta *La nave del Tesoro*).

El plan de despliegue de Krond es el siguiente:

- El *Eurisko* permanece en la órbita de Byrni (hasta los eventos de «Asalto planetario» o «Fin del juego»).
- El *Profeta Zomón* descarga su carga en Byrni. Si es posible, remolcarán cualquier nave pirata capturada a Byrni.
- El *Pétalo* se utiliza como prisión para cualquier pirata cautivo.
- *Gorluun* es el martillo de Krond. A la nave escolta de 8.000 toneladas se le ordena hacer una demostración de fuerza o intimidar a cualquier mundo problemático, así como aplastar cualquier base o bastión pirata.
- Las *Gacelas* actuarán como sus exploradores y cazapiratas principales. Las despliega en tres escuadrones de dos naves cada uno.
- Dos naves de apoyo se quedan en Byrni y otra sigue a la *Gorluun*.
- El *Tormenta de Flechas* es asignado a uno de los escuadrones de *Gacelas*.
- Una corbeta patrullera se queda en Byrni mientras que las otras tres formarán un escuadrón de caza.
- El piquete sale en búsqueda de rumores e información, utilizando sus sensores avanzados para registrar sistemas con probabilidad de piratas.

El plan a largo plazo de Krond es volver a Tobia cubierto de gloria, con el *Profeta Zomón* lleno de naves piratas y el *Pétalo* lleno de prisioneros. Consulta «Encadenados», pág. 165.

Acción punitiva

Cada mes, tira 2D y consulta la tabla Acción punitiva para determinar la eficacia de los cazadores de piratas durante ese mes. Las acciones de cualquiera de los grupos de Viajeros pueden dar un MD a la tirada; por ejemplo, si los Viajeros Piratas revelan la ubicación de otros piratas a la armada, eso podría conceder MD+2 a la tirada.

Acción punitiva

2D	Resultado
5 o menos	No hay capturas.
6-7	Un puñado de mercaderes independientes, ladrones y matones espaciales que apenas cuentan como piratas
8-9	Una cantidad pequeña de naves piratas, ninguna especialmente relevante. Un puerto se aleja un paso de Refugio.
10-11	Una nave pirata importante (un corsario o más grande). Dos puertos se alejan un paso de Refugio.
12+	Una base pirata, un pirata famoso (consulta la tabla Piratas famosos) o un aliado de los Viajeros Piratas. Tres puertos se alejan un paso de Refugio.

Aplicar MD+1 por mes de caza después del primero (+0 en el primer mes, +1 en el segundo, +2 en el tercero y así sucesivamente). Si este MD llega en algún momento a +12, consulta «Asalto planetario» en la pág. 169.

Con un 1 o un 6 naturales en cualquier dado, una de las naves de la flotilla ha sufrido daños significativos en la línea de fuego. Puede perderse la acción durante meses o continuar en servicio con sus prestaciones reducidas (torreta perdida, propulsión reducida, etc.). Con un 1 o un 6 doble, una nave pequeña se pierde por completo con toda su tripulación o la *Gorluun* sufre daños significativos.

Piratas famosos

Escoge uno de los piratas siguientes, si es que sigue vivo y activo en tu partida. Otra opción es tirar 1D: con 1-2 el Imperio mata al pirata. Con un 3+, el pirata es arrestado y encarcelado a bordo de la nave prisión *Pétalo*.

Piratas famosos

Pirata	Ver también
Petyr Vallis	*Honor entre ladrones* y *El tesoro de Sindal*
El almirante Darokyn:	*Honor entre ladrones*
Hroal Dientedehierro	*Honor entre ladrones* y *El tesoro de Sindal*
Faihlokh	*El tesoro de Sindal*
Compañía de Reciclaje Proactivo	*El tesoro de Sindal*
Miria Silverhand	*Honor entre ladrones*
Zhuekvi	*El juego del gato y el ratón*

Aliados de los Viajeros Piratas

Si los Viajeros Piratas han reclutado otras bandas piratas o aliados para su flota, el Imperio puede arrestarlos o matarlos.

La caza de piratas de los Viajeros Piratas se trata en «Cazadores de piratas», pág. 157.

Por ejemplo, la flota punitiva ha estado buscando piratas durante tres meses, por lo que tiene MD+2 a la tirada de Acción punitiva. El árbitro saca un 10, MD+2 para un total de 12. Un pirata famoso es arrestado y tres puertos se alejan un paso de Refugio.

3. CAZADORES DE PIRATAS

Mientras tanto…

El famoso pirata Zhuekvi el Corsario contacta con los Viajeros Piratas (a través de un contacto mutuo, usa a Sal Dancet si no se te ocurre nadie apropiado). Si a los Viajeros les va bien y tienen al menos seis astropuertos con estado Amistoso o Refugio, Zhuekvi quiere unirse a ellos y ofrece su flota de cuatro Corsarios para su causa. Si no es así, Zhuekvi solo quiere concertar un pacto de no agresión para asegurarse de que los Viajeros no se entrometan en su camino y él no interfiera en el de ellos. Sugiere que se reúnan en el sistema Thebus (Sindal/0309). Hay un pequeño y encantador pabellón de caza en la jungla cerca de una meseta plana donde pueden aterrizar con sus naves y encontrarse cara a cara.

Zhuekvi trae el *Gran Lobo Malo*, su Corsario de 400 toneladas favorito. Los Viajeros pueden llevar la nave que quieran.

REUNIÓN CON ZHUEKVI

Pronto se hace evidente que conseguir algo con Zhuekvi significa escuchar su interminable retahíla de anécdotas sobre los buenos tiempos de la piratería. Todo le recuerda a otra historia. ¿Han escuchado la historia de cómo ganó un planeta jugando a las cartas? ¿O cómo robó este sable al almirante Darokyn? ¿O cómo este pabellón de caza le recuerda a aquel lugar que tenía su antiguo compañero de borracheras Vlen Backett? O… Haz que los Viajeros hagan un chequeo de Socializar (RES) y coge el mejor resultado del grupo. Si un Viajero tiene éxito, consigue información en función del Efecto del chequeo.

1-2: Zhuekvi ha oído rumores sobre otra flotilla punitiva. El Imperio las envía cada pocos años. Aléjate de las rutas comerciales del Imperio durante unos meses. Tómate unas vacaciones. ¡Es lo que Zhuekvi pretende hacer!
3-4: Se rumorea que el líder de la flotilla es un joven noble de Tobia. Eso es nuevo, suelen venir de Pax Rulin. Pero bueno, todos los gordos imperiales son iguales ¿no?
5-6: Zhuekvi deja entrever que su base está escondida en el sistema Exe, en un asteroide cerca del séptimo planeta.
7+: El Viajero impresiona tanto a Zhuekvi que tiene un amigo para toda la vida. Añade a Zhuekvi el Corsario como Aliado.

Cerrar un trato: Si los Viajeros han venido a cerrar un trato con Zhuekvi, deben hacer un chequeo de Diplomacia (INT) añadiendo chequeos de Socializar como cadena de tareas. Con un 8+, Zhuekvi ofrece un trato mutuamente aceptable; con un 10+, ofrece un trato excelente.

¡CONTACTO!

El segundo al mando de Zhuekvi, uno de sus cachorros llamado Zhuekaza, entra corriendo: han detectado tres naves en órbita ¡y su perfil se corresponde con *Gacelas* imperiales! Resulta evidente que están escaneando la superficie en busca de piratas. Zhuekvi maldice, su Corsario es muy reconocible. Es cuestión de minutos que las *Gacelas* les sobrevuelen, pero si los Viajeros despegan y huyen tienen posibilidades de huir sin ser detectados.

El piloto debe hacer un chequeo de Pilotar Difícil (10+) (DES) con los siguientes MD:

+ MD de los sensores de la nave.
+ habilidad Electrónica (sensores) del operador.
+4 si los piratas son Aliados del Imperio (Reputación en el Imperio de 21+).
+2 si los piratas son Tolerados por el Imperio (Reputación en el Imperio de 6+).
-2 si los Piratas son una Molestia para el Imperio (Reputación en el Imperio de -6).
-4 si los Piratas son Infames en el Imperio (Reputación en el Imperio de -21).
-6 si los piratas son Enemigos del Imperio (Reputación en el Imperio de -40 o más).

Otra opción es que los Viajeros se queden y luchen junto a Zhuekvi. Hay tres escoltas cercanas clase *Gacela* de 400 toneladas. Zhuekvi tiene un Corsario de 400 toneladas con dos torretas triples con dos rayos láser y un lanzamisiles, y una tercera con dos rayos láser y un proyector de arena.

Si destruyen alguna de las *Gacelas*, tira dos dados sumando MD+1 por cada impacto crítico que hayan sufrido hasta el momento los imperiales. Con un 8+, se retiran.

COMIENZA LA CAZA

Desde ahora y hasta que la flotilla punitiva abandone el Brazo, se aplican las siguientes reglas.

Aumento de patrullas

Aplica MD+2 al segundo dado cuando tires en la tabla Presa encontrada (consulta «Resumen de la campaña», pág. 14) en cualquiera de los sistemas siguientes:

Subsector La Frontera: Byrni, Ergo, Tecnomundo, Halcón, Sperle, Inurin, Exe, Argona.
Subsector Tlaiowaha: Asim, Drinax, Torpol, Clarke, Blue, Pourne, Hilfer, Paal.
Subsector Sindal: Oghma, Marduk, Thebus, Número Uno, Salif, Palíndromo, Vume.
Subsector Dpres: Acis, Hecarda, Tyr.

Si no utilizas la tabla Presa encontrada, asume que hay más posibilidades de un encuentro naval en esos sistemas.

Espías e informantes imperiales

Cada vez que los Viajeros Piratas visitan un puerto, recuerda tirar por Riesgo de espías (consulta «Resumen de la campaña», pág. 10). En circunstancias normales, esa tirada simplemente determina si hay alguna rata que delate a los piratas a su enemigo, pero con los cazapiratas imperiales en la región, los resultados se convierten en algo mucho más importante y peligroso. Cruza el Efecto de la tirada con la tabla Amenaza del cazador.

Las acciones de los Viajeros pueden aplicar MD en esta tabla. Por ejemplo, si viajan disfrazados, intentan ser discretos y cosas así, aplica un MD negativo. Si por el contrario infringen la ley, causan grandes daños estructurales, llaman la atención o tienen un comportamiento sospechoso en el astropuerto, aplica un MD positivo.

La Reputación en el Imperio de los viajeros también modifica esta tirada.

-2 si los piratas son Aliados del Imperio (Reputación en el Imperio de 21+)
-1 si los piratas son Tolerados por el Imperio (Reputación en el Imperio de 6+)
+1 si los Piratas son una Molestia para el Imperio (Reputación en el Imperio de -6)
+2 si los Piratas son Infames en el Imperio (Reputación en el Imperio de -21)
+4 si los piratas son Enemigos del Imperio (Reputación en el Imperio de -40 o más)

Recuerda que atacar a naves o tropas imperiales, incluso si es en defensa propia, reduce la Reputación en al menos 1D.

Vuelve a tirar los resultados incongruentes. Por ejemplo, la flotilla solo tiene un *Tormenta de Flechas*, por lo que los 2 repetidos deben volver a lanzarse.

El árbitro puede decidir, como alternativa a tirar en la tabla Destacamento imperial, aumentar el Nivel de sospecha (consulta pág. 159) de Drinax en +2.

Por ejemplo, los Viajeros visitan el mundo de Sperle que es Hostil. Van disfrazados y superan un chequeo de Subterfugio, por lo que el árbitro aplica un MD-1 a la tirada. Su Reputación en el Imperio les da MD-1. El Riesgo de espías en un puerto Hostil es 2+. Al tirar, saca un 7. Con el MD-2 aplicado, es un 5, así que pasan por 3, por lo que un destacamento imperial llegará a Sperle en 2D semanas. Al tirar, el árbitro saca un 4; llegarán en un mes.

Por desgracia para los Viajeros, su viaje de regreso coincide con la presencia imperial en el sistema. El árbitro tira en la tabla Destacamento imperial y saca un 10: ¡dos escoltas cercanas y cuatro cazas ligeros! ¡A los Viajeros les espera una buena pelea!

Destacamento imperial

2D	Astronave	Tropas de tierra
2	Tormenta de flechas + 16 cazas ligeros	100 Marines
3-4	2 naves de patrulla	50 Marines
5-6	1 nave de patrulla	20 Marines
7	5 cazas ligeros + cúter modular	10 Marines
8-9	1 Escolta cercana Gacela	20 Marines
10-11	2 escoltas cercanas Gacela + 4 cazas ligeros	50 Marines
12	La Gorluun	100 Marines

EL TRAIDOR

Durante los acontecimientos de «El gran plan» y su período correspondiente para los Viajeros Piratas («El gato y el ratón»), una carta privada del vicealmirante Krond a su prometida se recibe misteriosamente en Drinax. En ella hay información vital sobre las intenciones de Krond. Alguien en la flota, el traidor, rompió su juramento de la Armada Imperial. Hay varios traidores posibles, escoge uno:

- **La capitana Lenat:** Lenat cree que Krond está poniendo en peligro no solo la flotilla, sino también la estabilidad del Brazo y el futuro de la Armada Imperial. Desvía la carta y después se suicida para evitar la vergüenza de haber roto su juramento.
- **Brell «el Arreglador»**: Brell vendió la carta para conseguir dinero rápido.
- **Pelirroja:** Pellirroja está desilusionada con la Armada y sueña con volver a la vida de pirata.
- **Un Viajero Naval:** Si alguno de los Viajeros Navales ha expresado su deseo de convertirse en pirata, el árbitro debería ofrecerle esta oportunidad. Ogleby pone un papel en las manos del Viajero y le ordena que baje a la bahía de transbordadores y lleve esta carta a la próxima nave correo que se dirija a casa.

Amenaza del cazador

Efecto	Resultado
1-2	Un informante transmite los movimientos de los Viajeros. Aplica MD+2 a la siguiente tirada de Riesgo de espías.
3-4	Un destacamento imperial llega al sistema 2D semanas más tarde y comienza a buscar a los Viajeros. Si los Viajeros dejaron alguna pista de cuál será su próximo destino, los imperiales descubren estas pistas con una tirada 10+.
5-6	Un destacamento imperial llega al sistema 1D semanas más tarde y comienza a buscar a los Viajeros. Si los Viajeros dejaron alguna pista de cuál será su próximo destino, los imperiales descubren estas pistas con una tirada 8+.
7-8	Un destacamento imperial está en el sistema y llega 1D horas después del desembarco de los Viajeros.
9+	¡Es una emboscada! Tira tres veces en la tabla Destacamento imperial para ver la oposición a la que se enfrentan los Viajeros

4. EL GRAN PLAN

Cuando la flotilla punitiva está en posición, Krond envía patrullas con la misión de cazar piratas y equipos de élite más pequeños para recopilar información sobre la piratería en el Brazo. Si los Viajeros han impresionado a Krond (o si le han molestado), se les asigna a esta misión. La flotilla anda corta de personal, por lo que los oficiales pueden verse obligados a participar en misiones para las que no están entrenados (por ejemplo, un oficial de artillería puede recibir un traje de abordaje y órdenes de prepararse para una acción de abordaje).

A Krond no le vale con arrestar y lanzar por la esclusa a los piratas; para consolidar su reputación necesita una victoria épica. Existen cuentos y rumores sobre un «planeta pirata», un sistema que no solo tolera a los piratas, sino que los apoya activamente con suministros y equipo. Algunos llaman a este planeta Theev, otros Borde Exterior, otros el Planeta Oscuro. Muchos de los rumores conectan a este planeta pirata con el antiguo imperio de Sindal. El gran plan de Krond es encontrar ese planeta y volarlo desde la órbita, y si la mitad de los tripulantes de la flotilla punitiva 198 tienen que perder la vida para lograrlo, ¡que así sea!

REUNIR RUMORES

A los Viajeros se les entrega una nave pirata capturada, un carguero lejano de 200 toneladas con dos torretas dobles (lanzamisiles/proyector de arena y láseres de pulsos gemelos) llamado *Bestia Sucia* y se les envía a recopilar información sobre bastiones piratas del subsector La Frontera. La misión empezará en Byrni y durará tres meses, suficiente para hacer hasta seis saltos de dos parsecs y llegar a mundos como Acrid o Argona. Krond entrega a los Viajeros 2 MCr para gastos y para comprar suministros para la flotilla. En concreto, la flotilla necesita polímeros, piezas de máquinas avanzadas, armas avanzadas, vehículos avanzados y consumibles de lujo. No aceptará que vuelvan si no es con la bodega llena de esas mercancías.

En cada mundo, pregunta a los Viajeros cómo pretenden conseguir rumores e información sobre la piratería. Quizás pasen tiempo en los bares del astropuerto con Socializar, cultiven contactos en el submundo criminal utilizando Callejear, capturen algún pirata para interrogarle con Persuadir, infiltren las redes planetarias con Electrónica (computadoras) o pongan en práctica cualquier otra táctica que se les ocurra.

Después, los Viajeros realizan el chequeo correspondiente. Cada intento de encontrar información lleva 1D días. Compara el Efecto del chequeo con la tabla Información sobre piratas

Identificar el mundo pirata

Krond tiene dos candidatos principales como objetivo: Drinax y Theev. Otros posibles objetivos son Oghma (Sindal/0410), Tyr (Dpres/0608) o Wildeman (Tobia/0400). El Nivel de sospecha de cada planeta comienza en 3, salvo Drinax que comienza en un valor que depende de la Reputación en el Imperio de los Viajeros Piratas.

-6	si los Viajeros Piratas son Aliados del Imperio (Reputación en el Imperio de 21+)
-3	si los Viajeros Piratas son Tolerados por el Imperio (Reputación en el Imperio de 6+)
0	si los Viajeros Piratas son Ignorados por el Imperio (Reputación en el Imperio de 5 a -5)
3	si los Viajeros Piratas son una Molestia para el Imperio (Reputación en el Imperio de -6)
6	si los Viajeros Piratas son Infames en el Imperio (Reputación en el Imperio de -21)
9	si los Viajeros Piratas son Enemigos del Imperio (Reputación en el Imperio de -40 o más)

El mundo que tenga el Nivel de sospecha más alto cuando acabe esta sección será el blanco del Asalto planetario.

El árbitro debería informar a los Viajeros de la existencia de los Niveles de sospecha e incluso mostrar las puntuaciones actuales. Sin embargo, su propósito no se hace evidente hasta que los Viajeros Piratas reciben «La carta» (pág. 164) o comienza el asalto planetario.

Drinax ¿Y a quién le importa?

Si los Viajeros han adoptado un sistema diferente como su base de operaciones principal, mueve Drinax a la lista de blancos secundarios y coloca la base de los Viajeros en lugar de Drinax.

Información sobre piratas

Efecto	Información obtenida
-6 o menos	El Viajero se encuentra con grandes problemas (una banda de piratas o un sindicato criminal, una incursión de *ihatei* aslan)
-2 a -5	El viajero se entera de un **rumor infundado.** Tira en la tabla Rumores del Brazo en la pág. 6.
-1	El Viajero se entera de un **rumor cierto** si paga el coste (un soborno, un favor) o supera alguna dificultad añadida (un robo, un trato con usureros, un enfrentamiento con autoridades locales).
0	El viajero se entera de un **rumor cierto.**
1-5	El viajero se entera de D3 **rumores ciertos.**
6 o más	El Viajero se entera de D3+1 **rumores ciertos** y le indican en qué otro planeta podrá conseguir más información (MD+2 para el siguiente intento de conseguir información).

Los rumores ciertos son información relativamente exacta sobre la piratería en el Brazo y se dividen en seis categorías: tira 1D para determinar el tipo de rumor.

1. Rumores sobre bases piratas, puntos de reabastecimiento y mundos tolerantes con la piratería.
2. Acontecimientos recientes en el Brazo (como los resultados de las últimas aventuras de la campaña).
3. Información sobre bandas específicas de piratas, incluidos los Viajeros Piratas. ¡Recuerda incluir relatos divertidos o exagerados de los eventos pasados de la campaña!
4. Información sobre alguno de los mundos candidatos. Aumenta el Nivel de sospecha del siguiente mundo en +1. Tira 1D. 1-2: Oghma; 3-4: Tyr, 5: Wildeman, 6: Cualquier otro mundo a elección del árbitro.
5. Información sobre Theev. Aumenta el Nivel de sospecha de Theev en +1.
6. Información del apoyo que da Drinax a la piratería. Aumenta el Nivel de sospecha de Drinax en +1.

Meterse en problemas: Opcionalmente, los Viajeros de la Armada pueden verse implicados en encuentro aleatorios o misiones de patrones en cualquier mundo que visiten.

Volver para informar: Si los Viajeros no han reunido al menos 15 rumores ciertos durante su expedición, Krond estará extremadamente disgustado. Si reúnen más de 30 o si ahora un mundo tiene un Nivel de sospecha de 10+, les promociona a todos un rango ahí mismo.

EL ARREGLO

Cuando vuelven a la flotilla, los Viajeros reciben dos semanas de permiso en Byrni, aunque Brell el Arreglador tiene otros planes para el tiempo libre de los Viajeros. Les dice que la flotilla anda escasa de varios componentes vitales y que quiere que cojan el *Bestia Sucia* y viajen a Paal (Tlaiowaha/0805) para comprar consumibles básicos y materias primas poco comunes. Para pagar estas mercancías ha «tomado prestadas» algunas armas de la armería del *Eurisko*, ¡diez toneladas de armas ilegales! Quiere que los Viajeros introduzcan ilegalmente las armas en Paal y compren los suministros que necesita el Arreglador. Les promete una parte de los beneficios.

LA DISIDENCIA CRECE

Cuando los Viajeros regresan, los ánimos están tensos en la flotilla. El personal naval está acostumbrado a las dificultados y a los largos periodos de servicio, especialmente en el Brazo, pero el estrés de la cacería de piratas y la falta de liderazgo por parte de Krond o de la Vieja ha minado la moral hasta niveles peligrosamente bajos.

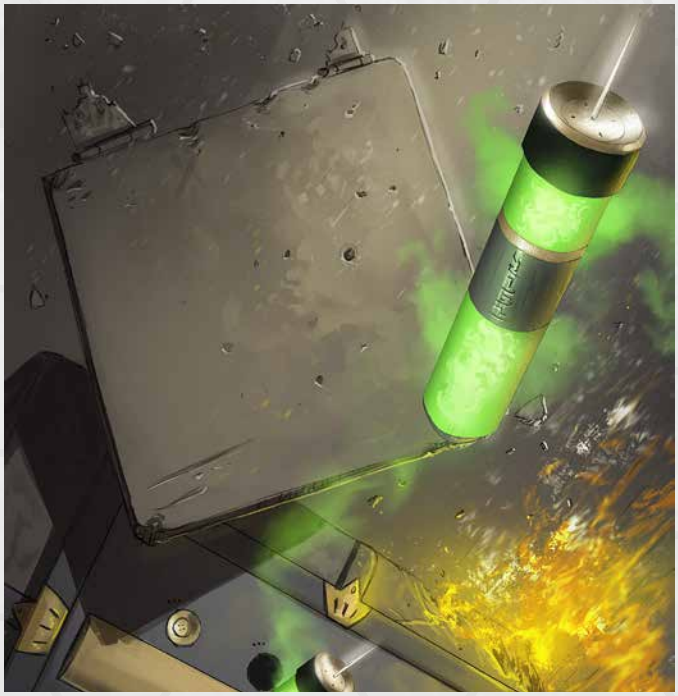
Sin embargo, la llegada de un convoy de suministros procedente de Tobia con repuestos, suministros consumibles y noticias el Imperio, levanta temporalmente el ánimo. Se ordena a toda la tripulación que ayude a transferir los suministros al *Eurisko* y entonces sucede un curioso accidente en presencia de uno o varios Viajeros.

Un tripulante demasiado impaciente deja caer una caja de mercancía lujosa destinada a Krond y su círculo de amigos. La caja rebota perezosamente por la ingrávida bodega de carga y choca contra un mamparo, abriéndose para revelar un compartimento secreto bajo la tapa. Dentro pueden varios viales de un fármaco desconocido. Si los Viajeros analizan la sustancia, descubrirán que se trata de una droga psiónica (consulta pág. 203 del *Manual básico de Traveller*).

Alguien cercano a Krond es un psiónico…

¡Tu Viajero no sabe eso!

Los Viajeros de la Armada no conocen las actividades de los Viajeros Piratas o los planes del Reino de Drinax para establecer un nuevo imperio. Si los Viajeros actúan utilizando información que su personaje no podría tener, pídeles que justifiquen sus acciones. Por ejemplo ¿por qué sugerís inspeccionar Drinax en lugar de cualquier otro mundo del Brazo? Si el Viajero tiene una razón plausible, adelante con ello. Si el Viajero dice «es una corazonada» o «tengo un presentimiento», adelante con ello también: el Viajero tiene poderes psiónicos latentes. Durante las siguientes 1D semanas, el Viajero tiene más destellos precognitivos, incluyendo visiones de su propia muerte debido a una hemorragia cerebral masiva. Salvo que el Viajero encuentre un instituto psiónico y se quede allí para recibir entrenamiento, muere entre dolores horribles cuando su cerebro se cuece dentro de su cráneo.



LA ZONA ROJA

Cuando se presentan al servicio, los Viajeros son enviados a cazar piratas a bordo de la *Lago de Morluun*, una de las escoltas cercanas clase *Gacela*. Su tripulación inicial resultó herida cuando un pirata embistió a la nave. En lugar de un transbordador, la nave transporta dos cazas ligeros de 10 toneladas, uno de los cuales es pilotado por Rhoda «Pelirroja» Voidborn. Deben patrullar los mundos de Pozo, Fantasía, Burgess y después volver a través de Borito y el Mundo, un total de 6 saltos y aproximadamente tres meses.

En el sistema Fantasía, los Viajeros detectan dos conocidas naves piratas: el *Cráneo*, un portanaves pirata, y el *Accidente Feliz*, un carguero lejano armado (dos torretas triples con láseres de pulso y lanzamisiles). Los piratas están fundiendo un asteroide helado y extrayendo el hidrógeno del agua para repostar y tratan de ahuyentar a los Viajeros. No quieren pelear, pero lo harán si se ven obligados. El portanaves ya tiene sus depósitos de combustible llenos, pero los del *Accidente Feliz* solo están por la mitad.

Si el portanaves sufre más de 40 puntos de daño o pierde más de tres cazas, trata de huir recuperando sus cazas y saltando a un puesto de avanzada secreto en el sistema del Mundo. Pelirroja reconoce el estilo de pilotaje de uno de los cazas: ¡es su hermana mayor, Una! Justo cuando el portanaves salta, Pelirroja pega su caza a la *Cráneo*, tanto que se encuentra dentro de la burbuja de salto cuando se forma. La portanaves y el caza desaparecen.

Si los Viajeros inutilizan el *Accidente Feliz*, podrán interrogar a su tripulación. La capitana es una vargr que afirma llamarse Yowler y, si se le interroga, revelará la existencia de un pequeño puesto de avanzada pirata en El Mundo.

Rescatar a Pelirroja: Los Viajeros pueden regresar a Byrni y reunirse con la flotilla punitiva con la localización de esta base o perseguir a la *Cráneo* hasta El Mundo para tratar de rescatar a Pelirroja.

La base pirata: La base de El Mundo consiste en un asteroide hueco. «Base pirata» es una exageración, es más una estación de paso, un punto de reabastecimiento para incursores, comerciantes y refugiados, con una biosfera construida por ingenieros biológicos de Burgess. Aunque la base carece de armas, en cualquier momento hay 1D + 1 naves pequeñas atracadas en ella, algunas de las cuales se han dedicado a la piratería. Su población es de 100 + 2D por nave atracada. La base está gestionada por un excéntrico sistema informático llamado Ministro que afirma ser una IA renegada de la Agrupación de Strend. Si te crees lo que dice, Ministro estaba a bordo de una sonda automatizada de largo alcance lanzada para buscar yacimientos de los Ancestrales que chocó con un asteroide y construyó la base alrededor de sí misma hace siglos. Los lugareños no hacen caso de las divagaciones de Ministro, pero se aprovechan de sus conocimientos técnicos.Tanto la hermana como la familia de Pelirroja viven aquí y si los personajes la siguen hasta el asteroide, Pelirroja les pide que le ayuden a ocultar la existencia de la base a la flotilla punitiva. Si se niegan, entonces les pide ayuda para poner a salvo a su hermana y sus sobrinos.

ASALTO AL ASTEROIDE

Si Krond se entera de la existencia de la base del asteroide, envía a la *Gorluun* (o al *Eurisko*) junto con el *Tormenta de Flechas* y las tres *Gacelas* para destruirla. Su plan es sencillo: el acorazado lanza una lluvia infernal desde sus bahías de misiles (o desde su cañón espinal) para «sacudir» el asteroide mientras que las *Gacelas*, los cazas y los marines capturan a cualquier pirata que se rinda o salga huyendo. Después, otro bombardeo destruirá por completo la base, matando a cualquiera que trate de ocultarse en las profundidades de las cavernas.

Los Viajeros pueden participar en el asalto de la base o pueden dedicarse a perseguir naves que huyen. Si Pelirroja está en la base, tratará de sacar a su hermana y su familia en una nave exploradora y los personajes tendrán que decidir si la dejan marchar o siguen las órdenes de Krond y la consideran como una pirata.

UN VEREDICTO DE MUERTE ACCIDENTAL

Cuando los Viajeros vuelvan a la *Eurisko*, la Vieja contacta con el Viajero con el que tenga más confianza y le pide que se reúna con ella en privado. De camino al camarote de la Vieja, el Viajero se cruzará con Ogleby, el sirviente de Krond, quien le saluda con una mueca.

El Viajero descubre el cadáver de la Vieja aún caliente y sin heridas visibles en su camarote. La autopsia determina que murió a causa de un ataque al corazón fulminante, aunque un Viajero con Medicina 3+ o Ciencia (psiónica) 1+ sabe que los ataques realizados por asaltos psiónicos muchas veces parecen ataques cardiacos. Sobre el escritorio de la capitana descansa una copia de un informe de la Inteligencia Imperial que detalla la actividad aslan en el Brazo Troyano. El informe subraya la importancia de no soliviantar al Hierato aslan con una excesiva presencia militar imperial, ya que podría hacer que los clanes enfrentados se unieran al proporcionarles un enemigo común. La Vieja pretendía utilizar este informe para convencer a sus superiores de que Krond está poniendo la flotilla en peligro al permanecer en Byrni en lugar de seguir el patrón de las anteriores flotillas punitivas haciendo un barrido y volviendo después a casa.

EL FUNERAL

En el funeral de la capitana, Krond rinde homenaje al liderazgo y el heroísmo de Lenat, pero también aprovecha la oportunidad para obtener el apoyo de la flota a su plan.

—Hemos esperado aquí en Byrni porque tengo la intención de ser minucioso. Hemos esperado aquí en Byrni porque tengo la intención de estar seguro. Hemos esperado aquí en Byrni porque tengo la intención de encontrar el mundo de los piratas y destruirlo de una vez… ¡y os digo que lo he encontrado!

»Y ahora, en nombre de Lenat y en memoria de Lenat, el *Eurisko reducirá ese mundo a cenizas.*

¡Motín! ¡Asesinato!

Aunque la tripulación amaba a la Vieja y Krond no les cae bien, es poco probable que los Viajeros puedan incitar un motín, por lo menos un motín *que tenga éxito*. Asesinar a Krond es plausible, pero al hacerlo la flotilla quedaría a cargo del comandante Steyland que seguirá las últimas órdenes de Krond hasta que sean revocadas. Cualquiera de estas estratagemas por parte de Viajeros de la Armada debería acabar en última instancia con los Viajeros obligados a huir de la nave y convertirse en piratas.

5. EL GATO Y EL RATÓN

Con patrullas imperiales atravesando el sistema Drinax, piratas siendo arrestados a diario y un almirante de gatillo fácil con una nave de guerra de 75.000 toneladas estacionada a cuatro parsecs de distancia del Palacio Flotante, el rey Oleb tiene razones para estar preocupado por el futuro de su plan. ¿Cómo se aseguran los Viajeros de que Drinax se salve?

LA CARTA

Un canalla llamado Lang Fossa se pone en contacto con los Viajeros a través de canales discretos (como el mercader Rachando o los informantes de los Viajeros) para hacerles una proposición: recientemente ha caído en su poder un documento muy interesante que podría ser suyo por un módico precio de 50.000 Cr. Se trata de una carta de Krond a Eridana (consulta pág. 164).

De esta carta se desprende que Krond tiene la intención de quedarse en el Brazo hasta que haya encontrado y destruido ese «mundo pirata». La carta también deja entrever algunas acciones que los Viajeros podrían llevar a cabo para derrotar o retrasar los planes de Krond.

- Podrían rescatar a los piratas capturados: consulta «Encadenados», pág. 165.
- Podrían interceptar y secuestrar a Eridana: consulta «La sobrina del gobernador», pág. 167.
- Podrían intentar varias tácticas para hacer que la posición de Krond se vuelva insostenible: consulta «Fin del juego», pág. 170.

En cualquier caso, lo primero que tienen que hacer es evitar que la espada descienda sobre Drinax desviando las sospechas de su base.

DESVIAR LAS SOSPECHAS

A todos los efectos, los Viajeros Piratas deben hacer lo opuesto a lo que hacen los Viajeros de la Armada: en lugar de reunir información y buscar pistas sobre piratas, tienen que empezar a cubrir sus huellas y extender falsos rumores. Cómo conseguirlo depende de los Viajeros. Podrían:

- Encontrar espías e informantes imperiales y sobornarlos o proporcionarles información falsa.
- Hacer que los gobiernos aliados y amigos engañen al Imperio.
- Colocar evidencias que «prueben» que los piratas no venían de Drinax.
- Atacar naves que provengan de Drinax.
- Ofrecer regalos y muestras de agradecimiento a los cazapiratas por «salvar» Drinax del azote de los piratas.
- Colarse en el *Eurisko* y alterar los registros de la computadora.
- Realizar operaciones de bandera falsa: lanzar varias incursiones con una identidad falsa y difundirla a voz en grito por todo el sistema.

El árbitro debe asignar un chequeo o cadena de tareas apropiados para cada uno de estos planes. Por ejemplo, engañar a un espía imperial podría requerir una cadena de tares que implique Investigar para identificar al espía y Subterfugio para mentirle. Convencer al gobierno de Torpol para que mienta al Imperio podría requerir Diplomacia; colocar archivos informáticos falsos podría necesitar un chequeo de Electrónica (computadoras). Estas tareas tardan por término medio 1D semanas en hacer efecto y reduce el Nivel de sospecha de Drinax por el Efecto del chequeo.

Ten en cuenta que mientras están revoloteando por el Brazo, los Viajeros todavía tendrán que esquivar las patrullas y espías imperiales que se describen en Cazadores de piratas.

Mover el punto de mira

Cada vez que los Viajeros desvían las sospechas, deben elegir si simplemente hacen que Drinax sea menos sospechoso (reduciendo su Nivel de sospecha) o si hacen que otro mundo sea sospechoso. Podrían, por ejemplo, organizar eventos para que parezca que los invasores de Theev son los responsables de todos los ataques piratas; si lo hacen, el Nivel de sospecha del mundo objetivo aumenta en la misma proporción.

Si los Viajeros intentan desviar las sospechas hacia un mundo obviamente improbable, por ejemplo un erial de NT1, el Nivel de sospecha solo aumenta por la mitad del Efecto.

Los Viajeros también pueden desviar las sospechas hacia el Hierato aslan. Ni siquiera Krond va a iniciar una guerra de castigo con todo un imperio estelar.

Adivina quién viene a Drinax

Drinax es uno de los planetas más prominentes de esta parte del Espacio Conocido. Las maravillas del excéntrico Palacio Flotante son bien conocidas y hay un embajador imperial en la corte del rey Oleb. En algún momento, Krond y su séquito simplemente tendrán que presentar sus respetos en el Palacio Flotante.

Puedes jugar este encuentro con cualquiera de los grupos de Viajeros: los Viajeros de la Armada pueden ir como guardaespaldas y escoltas o los Viajeros Piratas pueden ser presentados como «cortesanos». Los Viajeros podrían utilizar la cena como tapadera para investigar si hay indicios de piratería en Drinax, desviar las sospechas o poner en marcha algún desquiciado plan como intentar secuestrar, asesinar o controlar mentalmente a Krond.

CARTA DE KROND

Mi querida Eridana:

Escribo estas palabras en mi camarote bajo la luz de una docena de naves piratas que arden como antorchas. La letanía de mis victorias aquí es ya muy larga para ser recitada y no tardaré mucho en regresar a la corte de vuestro tío para ser nombrado el vencedor del Vacío del Borde Exterior. A partir de ese día nadie podrá oponerse a nuestro matrimonio. «¡¿Cuándo?!», os oigo preguntar como si estuvierais conmigo en esta habitación, nuestras almas entrelazadas a través de los parsecs. «¿Cuándo?» Tan pronto como encuentre el legendario mundo pirata, esa fortaleza de iniquidad, y la convierta en cenizas ¡acabando para siempre con la piratería entre estas estrellas!

Os ruego vayáis al mundo de Iilgan y miréis los campos de prisioneros que allí hay. Observad los viles malhechores y sinvergüenzas que se cebaban a diario con los pobres inocentes hasta que puse fin a su asesino modo de vida. Entonces, si vuestra valentía no desfallece, saltad hacia el borde y uníos a mí aquí, en Byrni. Mis amigos y yo anhelamos tener noticias de casa, por no mencionar las comodidades y provisiones a las que nos hallábamos acostumbrados en Tobia. Los suministros se agotan. Erick exige brandi tobiano, Vasher quiere puros y, si os soy sincero, creo que hasta el adusto Ogleby se alegraría al tener un poco de vino de casa. Para mí, todo lo que deseo es a vos.

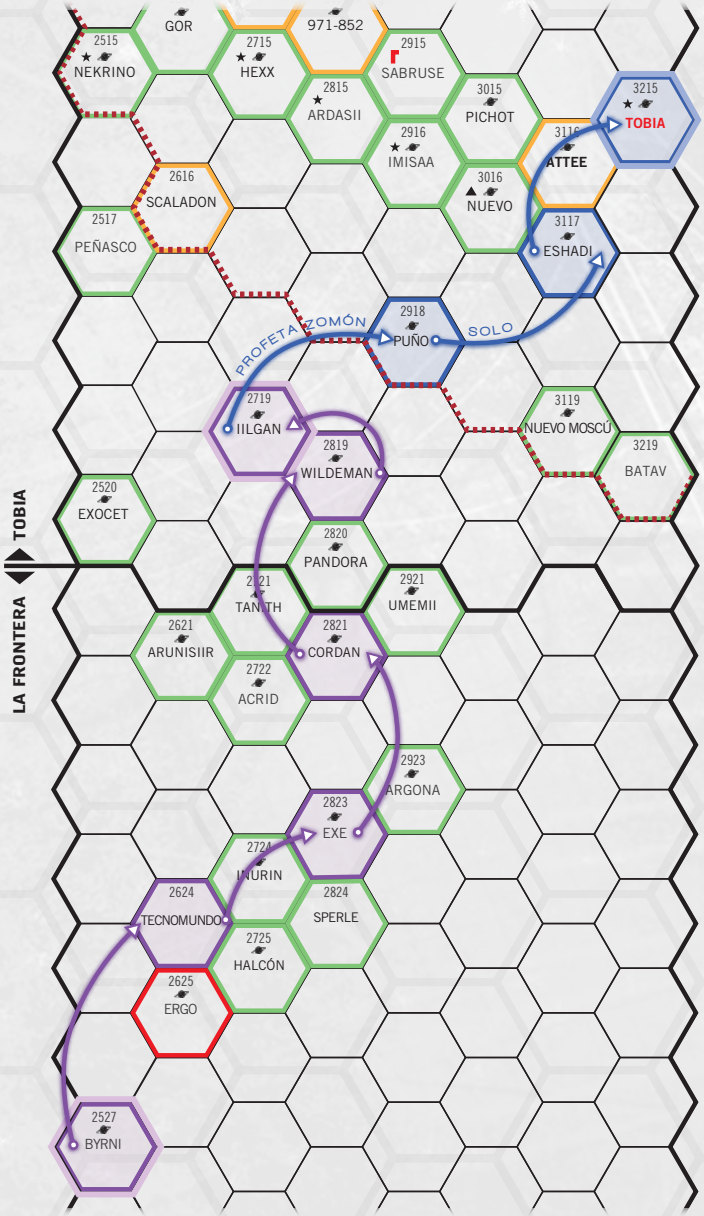
La victoria llegará pronto, pero me temo que no lo suficientemente pronto para calmar el dolor de mi alma. Estad segura de que hago todo lo que está en mi mano para encontrar el mundo pirata y, cuando lo haga, ¡será la pira que ilumine vuestro camino hasta mí!

Recibid todo mi amor.

Krond

6. ENCADENADOS

Durante las operaciones de la flotilla punitiva, las fuerzas de Krond arrestan a decenas de piratas, aventureros, ladrones y carroñeros. Estos despojos son arrojados a la nave prisión *Pétalo*. Sus naves, si pueden capturarse intactas o, por lo menos, enteras, acaban en la gigantesca bodega de carga del *Profeta Zomón*. Krond pretende volver a Tobia con un monumento impresionante a su propio heroísmo en forma de unos miles de toneladas de naves piratas y unos cientos de prisioneros encadenados.



Por supuesto, si los Viajeros Piratas pudieran liberar a todos estos prisioneros, habría cientos de piratas que les deberían un gran favor.

TRASLADO DE LOS PRESOS

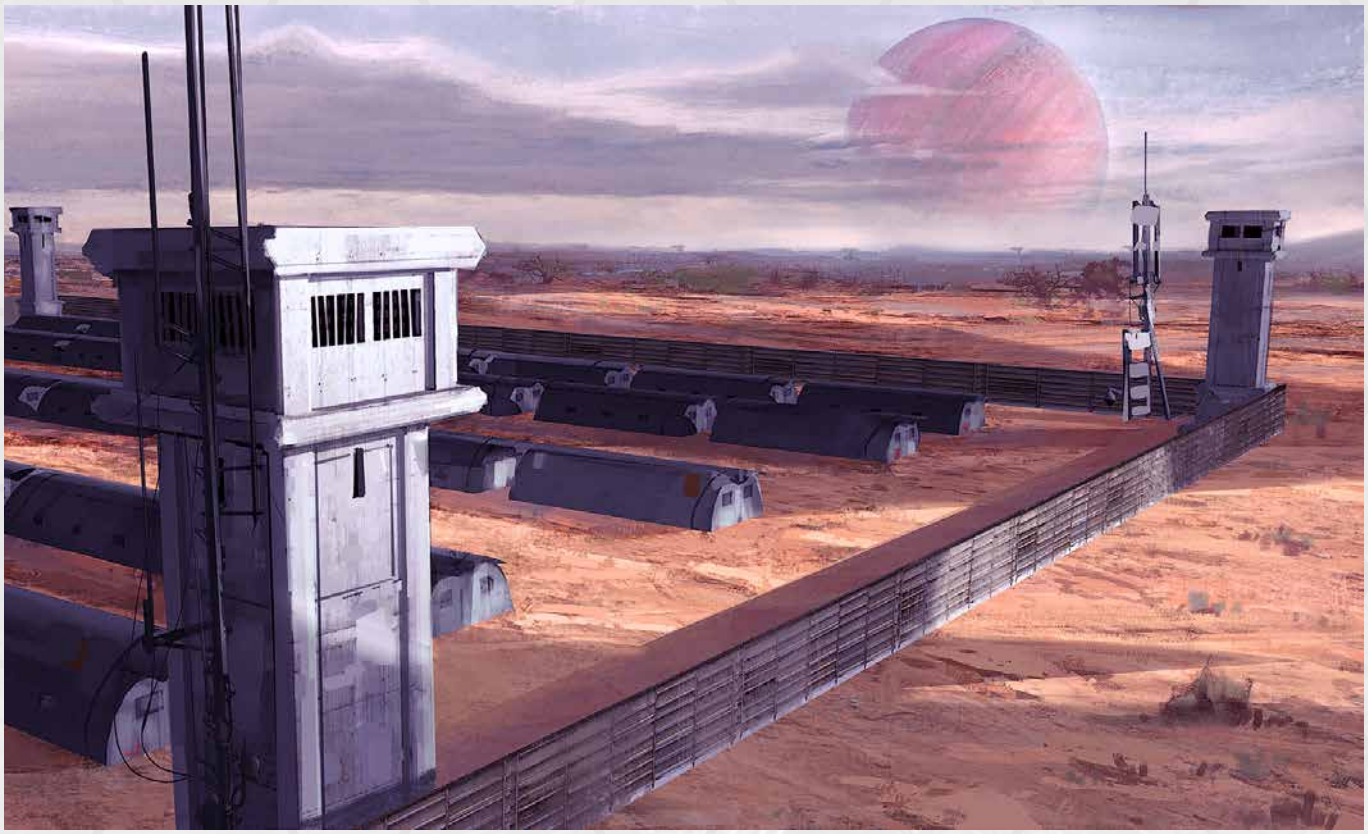
Seis meses después de establecer una base en Byrni, los suministros de la flotilla empiezan a escasear peligrosamente, por lo que Krond decide enviar al *Pétalo* y el *Profeta Zomón* de vuelta al Imperio, escoltados por dos *Gacelas*. Las cuatro naves deben unirse con un convoy comercial imperial en Tecnomundo, para después viajar de allí a Exe, Cordan, entrar al subsector Tobia por Wildeman y después desviarse al mundo independiente de Iilgan para que el *Profeta Zomón* deje los pecios en órbita y los piratas sean internados en un campamento especial construido en el desierto. Después, el *Pétalo* debe aguardar que el *Profeta Zomón* se reabastezca en Tobia para luego regresar a Byrni y recoger más prisioneros y más naves respectivamente.

Si los Viajeros Piratas mantienen vigilada la flotilla, pueden anticiparse a este movimiento e interceptar las naves durante su trayecto a Iilgan. También pueden seguirlos hasta allí y después liberar a los prisioneros del campamento construido en el planeta.

EL CARCAMAL PRISIÓN *PÉTALO*

El *Pétalo* está casi desarmado (tres torretas dobles con láseres de pulso gemelos). Su dotación consta de nueve tripulantes y unos treinta y pico marines imperiales que sirven como guardias de los prisioneros que se hacinan en los camarotes vacíos de muebles. El *Pétalo* estaba preparado para dar cabida a doscientos huéspedes cuando era un hotel, pero como carcamal prisión los guardias no tienen problemas en meter muchos más prisioneros aunque el aire se vuelva cálido, rancio y ligeramente venenoso.

Todos los prisioneros permanecen encerrados en sus camarotes salvo a la hora de comer y los prisioneros importantes o peligrosos están encadenados. La cubierta de prisioneros cuenta con un sistema dispensador de gas anestésico, de tal forma que con solo tocar un botón puede inundarse tanto camarotes individuales como toda la cubierta con dicho gas. Los marines llevan recicladores siempre que están de servicio.



EL *PROFETA ZOMÓN*

El *Profeta Zomón* es un megacarguero estándar: la sección de la tripulación se sitúa como una pequeña burbuja, sobre los gigantescos tanques de combustible, los titánicos motores de salto y una montaña compuesta por 2.000 toneladas de contenedores de carga. Su dotación está compuesta por 40 tripulantes y una docena de marines. Todas las naves piratas capturadas están en contenedores de carga sujetas por redes de amarre. Se tarda treinta minutos por cada 100 toneladas en liberar una nave y se necesita un chequeo de Atletismo (destreza), a no ser que estés dispuesto a intentar liberarla a base de disparos láser, en cuyo caso causarás 1D de daño a la nave y 2D a cualquier otra nave en el mismo contenedor.

Por cada nave pirata, tira 2D. Con 10+, la nave está preparada para despegar una vez la liberen de la red, con sus depósitos de combustible llenos al 1D x 10%. Con 8 o 9, la nave puede repararse en cuestión de horas y sus tanques están llenos al 1D x 10%. Con 7 o menos, la nave está destrozada y es probable que no vuelva a volar nunca o, si lo hace, necesitará al menos un mes de reparaciones.

El honor del pirata

Si los Viajeros consiguen rescatar a los piratas, uno de ellos puede realizar un chequeo de Liderazgo (SOC). Un número de bandas igual al Efecto del chequeo se unen a la flota de los Viajeros. Los demás piratas les deberán un favor considerable: los Viajeros ganan 1D Aliados, 2D Contactos y 4D favores. Pueden cobrarse un favor y conseguir un MD+2 a cualquier chequeo al interactuar con un pirata en el Brazo Troyano. También pueden cambiar 5 Favores para mover un puerto Tolerante o mejor un paso hacia Refugio.

EL CAMPO DE INTERNAMIENTO

Iilgan es un pacífico planeta agrícola. El campamento está situado en una región de sabana cerca del ecuador. Consiste en varias hileras de refugios prefabricados, con el edificio de los guardias en el lado sur del campo.

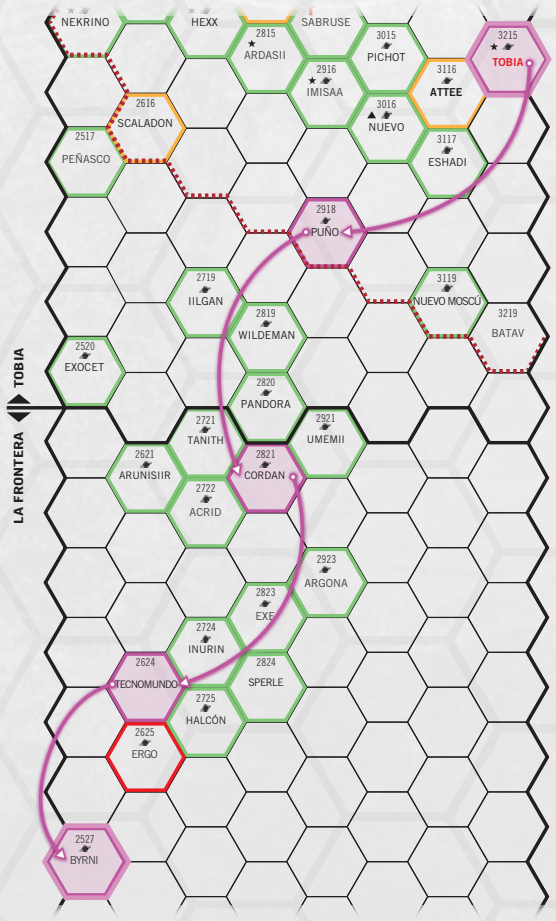
El campo está custodiado por unos cuarenta soldados locales, armados con equipo NT7. Aunque el astropuerto está en el lado más alejado del planeta, hay un espaciopuerto regional a solo unos kilómetros desde el que gigantescos transportes agrícolas despegan hacia la órbita y las lucrativas rutas comerciales imperiales. Los prisioneros liberados pueden robar un transporte, dirigirse a la órbita y recuperar cualquier nave funcional.

7. LA SOBRINA DEL DUQUE

Eridana, la joven sobrina del duque de Tobia, está comprometida con el vicealmirante Krond. Fue un romance relámpago y un compromiso impetuoso, pero como miembro de la familia ducal, la mano de Eridana es un activo valioso que no debe desaprovecharse. Aunque la familia de Krond tienen una buena reputación y una riqueza considerable, en términos políticos está muy lejos de ser la pareja ideal; puede que Krond sea un elegante oficial de la Guardia Planetaria de Tobia, pero las armadas planetarias tienen muy poco prestigio fuera de sus sistemas de origen. Eridana aceptó la proposición de Krond movida por un sentimiento de emoción y aventura; además parecía mucho más interesante que algún aburrido barón planetario o un ejecutivo de una megacorporación. Si Krond no puede consolidar su reputación en el Brazo, el duque puede «arreglar» que el compromiso quede cancelado, ya que su tolerancia hacia el irreflexivo romance de su sobrina tiene un límite.

Tal y como se describe en la carta, Eridana tiene la intención de visitar secretamente Byrni.

Por supuesto, fue el telépata Ogleby quien, entre bambalinas, «empujó» a Eridana para que aceptase el compromiso de Krond. También plantó una semilla para que viajase a Byrni, de tal forma que él pudiese reforzar su condicionamiento telepático. Krond no tiene ni idea de hasta qué punto su lacayo manipula a los que le rodean con poderes psiónicos.



LA RUTA DE ERIDANA

Eridana y su séquito viajan a bordo del *Amanecer*, un mensajero rápido clase *Heraldo* reacondicionado con los lujos y camarotes apropiados para una mujer de su posición. Las naves de la clase *Heraldo* se ven a veces en el Brazo en safaris y excursiones que se dirigen a la Liga floriana. La *Leopoldo*, otra escolta cercana, protege al *Amanecer*. Siguen la ruta de salto-4 habitual desde Tobia (Puño>Cordan>Tecnomundo) antes de separarse para Byrni. El viaje hasta Cordan lo harán como parte de un convoy y luego abandonarán ese sistema a todo correr antes de que el resto de naves estén listas para saltar.

Eridana viaja acompañada de cuatro guardaespaldas (ex-marines de élite vestidos con trajes de batalla), un puñado de sirvientes, todos ellos con entrenamiento de combate, y una androide de NT15 que es un duplicado exacto de ella. Además, la nave tiene una única cápsula de escape con un recubrimiento de camuflaje (MD-4 para detectar la cápsula). Si la nave es abordada, Eridana huye a la cápsula y la eyecta, dejando la androide tras de sí para que finja ser ella. La cápsula de escape se dirige hacia la *Leopold* si la nave sigue volando o hacia el planeta habitado más cercano si no es así.

La programación de la androide es excelente y darse cuenta de que no es la auténtica Eridana requiere un chequeo de Investigar (INT). Por supuesto, un examen médico o un análisis con un densitómetro lo descubren inmediatamente. La androide está programa para proteger la vida de Eridana tanto tiempo como sea posible; si Eridana está segura o ya no puede protegerla, activará el modo combate. Si se desactiva, la androide puede ser reprogramada con un chequeo de Electrónica (computadoras) Formidable (14+) (1D horas, INT).

USAR A ERIDANA

Si los Viajeros raptan a Eridana, tienen varias opciones:

- **Pedir un rescate:** Pueden pedir un rescate por ella, ya sea a Krond (por algunos prisioneros) o al duque de Tobia (100 MCr no es algo descabellado). Pedir un rescate por Eridana reduce su Reputación en el Imperio 2D adicionales.
- **Utilizarla como moneda de cambio:** En lugar de pedir un rescate normal, pueden contactar con Krond y llegar a un acuerdo. El apoyo político de Krond para mantener su flotilla punitiva depende de su compromiso con Eridana, de la misma forma que necesita la flotilla punitiva para poder casarse con ella.
- **Convencerla de que detenga a Krond:** Si los Viajeros le muestran a Eridana cómo Krond está gestionando mal toda la situación, atacando mundos inocentes, cometiendo atrocidades y demás, pueden convencerla para que use su influencia para hacer que la flotilla dé la vuelta.
- **Romper el condicionamiento telepático:** Escanear telepáticamente a Eridana u observarla puede revelar su condicionamiento telepático.
- **Convencerla de que se convierta en pirata:** Aunque esta opción es poco probable, en el fondo ella secretamente anhela vivir aventuras…

GUARDAESPALDAS

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humano			-	-
FUE	10 (16)	INT	7	HABILIDADES
DES	10 (14)	EDU	7	Atletismo (destreza), Armas de fuego (energía) 3, Combate CaC (desarmado) 2, Reconocimiento 2, Trajes 3
RES	9	SOC	6	
ARMADURA			Traje de batalla (+25)	
ARMAS			CPP-14 (1DD) o Rifle Láser (5D+3)	

ERIDANA

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humana			Mujer	22
FUE	7	INT	6	HABILIDADES
DES	7	EDU	10	Ciencia (historia) 1, Diplomacia 1, Socializar 1
RES	9	SOC	14	
EQUIPO			-	

Ten en cuenta que cualquier ataque contra Eridana reduce la Reputación en el Imperio de los Viajeros en 3D.

ERIDANA ANDROIDE

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Androide			-	-
FUE	12	INT	4	HABILIDADES
DES	9	EDU	6	Subterfugio 2, Combate CaC (desarmado) 4
RES	15	SOC	-	
ARMADURA			+6	
ARMAS			Garras (1D+4), Autodestrucción (12D, Explosión 3)	

8. ASALTO PLANETARIO

Si el MD de caza para la flotilla llega a +12, si el Nivel de sospecha para un mundo llega a 25 o cuando el árbitro lo vea oportuno, el asalto planetario comienza. La flotilla parte de Byrni y se dirige directamente al mundo objetivo que es el sistema con mayor Nivel de sospecha.

Cuando la flotilla llega a él, la *Gorluun* y las naves más pequeñas se concentran en las defensas planetarias, si las hay, mientras el *Eurisko* abre fuego contra el puerto pirata. Los marines y las naves de desembarco aterrizan para «realizar arrestos» y encontrar pruebas de piratería, pero Krond está mucho más interesado en una enorme y dramática explosión que en capturar a los criminales.

EL MUNDO OBJETIVO

Drinax: El Palacio Flotante es un objetivo difícil de alcanzar, pero el *Eurisko* tiene potencia de fuego de sobra. Si Drinax resulta atacado, esta campaña tal y como fue concebida toca a su fin. Aunque se pueden aprovechar algunas aventuras, la destrucción del Palacio Flotante aniquila a personajes clave para otras aventuras, así como el sueño de un renacido Reino de Drinax.

Theev: El Puerto Arenasnegras tiene gran cantidad de naves, pero ninguna suficientemente grande como para enfrentarse a una astronave de guerra. Las Viudas de Arenasnegras son enemigas muy poderosas en las calles de la ciudad, pero ni con todas sus mejoras cibernéticas y genéticas pueden detener la ortillería. La única cosa que podría salvar Theev es que la compañía de Faihlokh se hiciese con las armas de *El tesoro de Sindal*. En ese caso, en el momento álgido de la batalla, una bomba atómica mataplanetas explota sobre la *Eurisko*.

Oghma: El congelado Oghma solo tienen naves NT9. Los infames incursores esclavistas poseen un coraje temerario, lanzando sus naves directamente contra el fuego enemigo, pero solo causan daños menores a la flotilla. Sin embargo, en los eriales fríos de la superficie la historia cambia: los clanes de Oghma son unos combatientes feroces y las fuerzas imperiales se enfrentan a estrategias de guerrilla y francotiradores entre las ventiscas.

Tyr: Tyr es solo una sombra de lo que fue. Hace unos siglos, Tyr dirigió un imperio de bolsillo de una docena de mundos hasta que los mercenarios aslan lo hicieron saltar en pedazos. Sin embargo, su mundo principal todavía tiene una gran red de satélites defensivos automatizados que lo convierten en un blanco difícil para una flotilla poco potente.

Wildeman: Los mineros de asteroides de Wildeman conocen el sistema mejor que nadie y sus naves, aunque solo son de NT12, son mejores que la mayoría de naves civiles. Aun así perderán, pero se las arreglarán para lanzar una roca contra la proa de la *Gorluun* y destruir la nave con ella.

DIRIGIR EL ASALTO PLANETARIO

Coloca a los Viajeros en conflictos de escala menor: quizás se les ordena eliminar un satélite defensivo concreto o perseguir a un sospechoso de piratería en particular. Lo ideal es que formen parte del ataque terrestre; haz que busquen su blanco entre edificios en ruinas ardiendo bajo una lluvia de misiles que caen desde la órbita.

Si los Viajeros han enfadado a Krond o a Ogleby, se les asigna deliberadamente una misión suicida. Que los Viajeros de la Armada mueran en el cumplimiento del deber podría ser un cierre adecuado para esta parte de la narrativa, salvo que hayan decidido convertirse en piratas.

CONSECUENCIAS

Si uno de los blancos menores (Tyr, Wildeman u Oghma) resulta destruido, la campaña apenas resulta afectada.

El descubrimiento y la destrucción de la fortaleza pirata de Theev puede ser una bendición para los Viajeros Piratas. Theev era el principal astillero de reparaciones y mercado de bienes robados en todo el Brazo Troyano y ahora Drinax podría perfectamente ocupar su lugar. Sin embargo, hay que tener en cuenta de que Theev estaba respaldado en secreto por la Compañía General de Desarrollo que no verá con buenos ojos la destrucción de una inversión importante. Además, si se llegase a descubrir la implicación de los Viajeros en la destrucción de Theev, su reputación en el mundo criminal del Brazo quedaría destruida.

Si Drinax es destruido, entonces la campaña termina a todos los efectos.

9. FIN DEL JUEGO

Ya se han esbozado algunas posibilidades para el fin de la flotilla punitiva 198, los Viajeros Piratas secuestran a Eridana o la flotilla bombardea el mundo objetivo antes de abandonar el Brazo. Sin embargo, hay formas en las que una banda de Viajeros proactiva podría acelerar la derrota de Krond.

ATACAR LAS LÍNEAS DE SUMINISTRO

La flotilla consume unos 8 MCr mensuales de suministros, algunos de los cuales pueden conseguirse en Byrni y en otros sistemas cercanos, mientras que otros deben enviarse desde Tobia. Los Viajeros Piratas no pueden enfrentarse a naves de guerra, pero sí pueden hacer volar cargueros y transportes de mercancía que vayan hacia Byrni, así como utilizar su red de contactos y gobiernos amistosos para cortar las fuentes locales de repuestos y consumibles. El ataque contra las líneas de suministro obliga a Krond a destinar cada vez más naves a la protección de sus cargueros y menos a la caza de piratas. Si los Viajeros pueden dar un gran golpe, por ejemplo inutilizar el *Profeta Zomón* mientras vuelve de Tobia, la flotilla se verá obligada a realizar una ignominiosa retirada.

EL TESORO DE SINDAL

Si los Viajeros encontraron el tesoro de Sindal, podrían utilizar esas armas contra la flotilla. Introducir subrepticiamente un arma nuclear a bordo del *Eurisko* sería un reto dificilísimo, pero si tiene éxito podría destruir la nave de guerra. Por otro lado, podrían lanzar una bomba vírica sobre Byrni para infectar a la flota. Usar este tipo de armas de destrucción masiva es una atrocidad y reduce la Reputación en el Imperio en 4D.

PRESIÓN POLÍTICA

Tal y como señaló la capitana Lenat, una de las razones por las que las anteriores flotas punitivas simplemente atravesaron barriendo el Brazo y volvieron a casa era para evitar la impresión de una escalada militar en la frontera con los notoriamente susceptibles aslan. Si los Viajeros contactasen con un noble aslan y llamasen la atención del Hierato sobre la creciente presencia imperial a solo cuatro parsecs de distancia de un mundo comercial clave como Tyokh, podría detonar una confrontación. Quizás los Viajeros Piratas no puedan enfrentarse cara a cara contra el *Eurisko*, pero los aslan tienen un montón de naves capitales propias…

C A P Í T U L O - D I E Z

EL GAMBITO VORITIANO

Se concederá permiso y licencia a aquellos que, a su propio riesgo, coste y cargo, tanto para el honor de este Tercer Imperio de la Humanidad, como para el aumento de la navegación y el avance del comercio de mercancías, dentro de nuestros reinos y dominios, puedan aventurarse en uno o más viajes, con la cantidad conveniente de naves y pinazas a modo de tráfico de mercancías hacia el Vacío del Borde Exterior en el Brazo Troyano y subsectores adyacentes y cuantos mundos, lunas, puertos, asteroides y otros lugares en los que pudiera descubrirse y establecerse comercio o tráfico comercial; o entrar en aquellos mundos, lunas y puertos descubiertos hace mucho por otros de nuestros súbditos, aunque no frecuentados por tráfico de mercancías.

—Documento de constitución de la Compañía General de Desarrollo

Esta aventura tiene lugar por todo el sector del Brazo Troyano y puede empezar en cualquier sistema en el subsector Tlaiowaha o en algún subsector adyacente.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Los Viajeros tienen un golpe de suerte: capturan una nave correo intacta. A bordo hay documentos que implican a la Compañía General de Desarrollo en una gran trama para fortificar el Brazo Troyano contra una invasión aslan. Según este documento, la compañía tiene agentes e informantes en docenas de sistemas… Incluso en Drinax. De hecho, el mercader Rachando es su espía en la corte del rey Oleb.

Los Viajeros deben decidir cómo enfrentarse a Rachando… y salvarlo de los asesinos enviados aparentemente por la CoGeDe para eliminarlo. Si lo presionan de la forma adecuada, Rachando se derrumba y confiesa que en la sede de sector que la CoGeDe tiene en Vorito existe una cámara secreta con un tesoro sin igual en su interior.

Lo siguiente es el atraco e incluso con la ayuda de Rachando no será fácil entrar en la cámara secreta. Tienen que usar la ceremonia de inauguración del nuevo astropuerto de la CoGeDe en Vorito como tapadera para colarse.

Después de entrar en la cámara secreta y superar sus defensas, se encontrarán con una representación holográfica de un científico llamado Dr. Gaemal Jaskarl, un psicohistoriador y arquitecto de la conspiración secreta de la CoGeDe en el Brazo. El holograma explica a los Viajeros que encajan en un perfil psicohistórico que les hace ideales para sus planes y está preparado para apoyarles con los recursos de la CoGeDe si están dispuestos a dejar caer a Drinax cuando llegue el momento.

¿Podrán los Viajeros escapar de la red del destino tejida por CoGeDe?

CoGeDe

1. COMPAÑÍA GENERAL DE DESARROLLO

En el año 700, hace unos cuatrocientos años, unos inversores y nobles del Dominio de Deneb fundaron la Compañía General de Desarrollo, conocida popularmente por la sonora contracción CoGeDe. Su misión, como su nombre indica, era ser un vehículo de inversión a largo plazo, una empresa que ayudara a los mundos en dificultades a desarrollarse y convertirse en socios comerciales productivos. La visión de la CoGeDe siempre ha sido a largo plazo, invierte ahora tus megacréditos y tus tataranietos recogerán los frutos. Aunque la sede de la empresa y sus principales inversores permanecen, como siempre han estado, en el sector Deneb, la empresa ha centrado sus esfuerzos en reconstruir el caótico Brazo Troyano.

Desde el principio, la CoGeDe ofrecía a sus mundos clientes un contrato que parecía un pacto con el diablo. Digamos que eres un primitivo señor de la guerra de NT6 en alguna roca del Brazo destrozada por la guerra. Gobiernas una de las múltiples naciones de tu mundo balcanizado y sabes que hay otros planetas ahí fuera, pero no tienes noción de la escala del Imperio o del Hierato en comparación con otros poderes locales; al fin y al cabo, tu único contacto con las estrellas han sido las infrecuentes visitas de maltrechos cargueros itinerantes o las incursiones de los mundos vecinos ligeramente más avanzados que el tuyo.

Y entonces llega una nave nueva pero nueva de verdad, no una que ha sido remendada durante siglos. Los recién llegados se inclinan ante ti y te informan de que tu civilización ha recibido la aprobación preliminar para un contrato de desarrollo general de tipo I. La CoGeDe te apoyará, te dará armas y formación para que unifiques tu mundo, construyas un nuevo astropuerto para atraer comerciantes e instruirán a tus técnicos y científicos sobre las nuevas tecnologías que os llevarán a la era moderna. Lo único que te piden a cambio es una pequeña participación de los beneficios futuros, una voz en tu gobierno y unos pocos monopolios en ciertas exportaciones e importaciones.

En menos de un año eres el rey del mundo.

En cinco, te das cuenta de que todo lo que has construido depende del apoyo de la CoGeDe y que cuando te piden otro pequeño favor u otro monopolio menor, no puedes negarte. Eres un rey… Pero los reyes son simplemente otro producto que la CoGeDe fabrica a escala industrial.

EL «INFORME JASKARL»

En el año 841, la CoGeDe inauguró una sede de distrito en Vorito, en el sector Tlaiowaha. Aunque la CoGeDe no tenía tratos comerciales directos con el Hierato aslan, tenía contratos de desarrollo con más del 70% de los mundos en la ruta comercial o cerca de ella, por lo que mantener vigilado el comercio aslan era una de sus preocupaciones. En el año 843, el director de esa sede de distrito contrató los servicios de un científico para que elaborara un informe sobre cómo se desarrollarían los patrones comerciales en las próximas décadas.

Ese científico se llamaba Gaemal Jaskarl, uno de los mayores expertos en el campo de la psicohistoria, la modelización matemática de grandes poblaciones y fuerzas para predecir el futuro.

La psicohistoria fue desacreditada parcialmente en el año 800 tras la supresión de los psiónicos y el escándalo de Jaskarl no ayudó precisamente. Se descubrió que Jaskarl realizó experimentos en sociedades primitivas de mundos aislados clasificados como zona roja, llegando incluso a provocar plagas para estudiar como una civilización reaccionaba ante los desastres. Tuvo que huir al Brazo para evitar ser detenido por las autoridades imperiales.

Pasó diez años viajando por el Brazo Troyano en una nave comercial clase *Leviatán*, reuniendo datos y modelizando el sector en sus matemáticas psicohistóricas y después presentó lo que se conocería como el «Informe Jaskarl». La primera parte del informe consistía en unas novecientas páginas de densos cálculos psicohistóricos y una página resumen en galánglico sencillo.

El resumen del resumen:

«Estáis jodidos. Es inevitable que los aslan se merienden el Brazo y hay una probabilidad muy alta de que lleguen hasta el sector Corredor y aíslen completamente el sector Deneb, ya que su ataque probablemente coincida con algún tipo de crisis imperial como una guerra civil. Todos vuestros esfuerzos por construir una economía en el Brazo lo único que consigue*n es convertirlo en una conquista más atractiva».*

La segunda parte del informe consistía en más de veinte mil páginas de símbolos matemáticos y de esta no había resumen. Jaskarl tradujo esa parte en persona. Esbozó un plan o, mejor dicho, un complejo árbol de planes probables que podrían convertir el Brazo Troyano en una trampa para los aslan. Convertiría algunos mundos en fortalezas y otros en xenófobos o conquistadores. Manipularía tanto al Imperio como al Hierato para que invirtiesen en comercio

a la vez que promocionaría la desconfianza y la militarización de la frontera. Costaría millones de vidas, pero proporcionaría la mejor oportunidad de detener el avance aslan en menos de un milenio.

La división de la CoGeDe para el Brazo Troyano se convirtió en la herramienta de una gran conspiración para transformar el sector. Solo una pequeña porción de la compañía es partícipe del complot; una sociedad secreta dentro de la CoGeDe, como un culto apocalíptico que adora las matemáticas del «Informe Jaskarl». Las oficinas centrales de Deneb no tienen ni idea de que la división de Vorito se ha vuelto rebelde de forma tan espectacular e invisible, aunque sus contables se quejan de la cantidad de inversiones extrañas y de pérdidas inexplicables que hay en los informes de Vorito.

Además de desarrollar mundos de baja tecnología, el plan de Jaskarl requería otras intervenciones. La CoGeDe financió secretamente el planeta Theev para apoyar la piratería en el Brazo (obligando así al Imperio y al Hierato a invertir en más recursos militares para proteger el transporte de mercancías), financiaron a los transhumanistas renegados de Tecnomundo (con el propósito último de crear superarmas); diseñaron los anfibios de Thalassa y proporcionaron en secreto tecnología a los enloquecidos sacerdotes de Tlazolteotl.

EVENTOS RECIENTES

La corporación consideró a Jaskarl lo suficientemente valioso como para prolongar su vida, aunque actualmente es poco más que un cerebro en un frasco y sus órganos marchitos han sido sustituidos por reemplazos cibernéticos o atiborrados de anagáticos. Jaskarl continuó perfeccionando su plan y desarrollando un modelo psicohistórico que pudiera predecir perfectamente a los aslan; abandonó hace treinta años el Brazo para estudiar a los hivers, los reconocidos maestros de la manipulación.

En el año 1098, unos misteriosos saboteadores atacaron la sede de la CoGeDe en Vorito, destruyendo el puerto orbital de clase A con una bomba de fusión mientras que unos asesinos mataron a varios ejecutivos claves en la CoGeDe. Todo el mundo dio por sentado que el responsable fue alguno de los clanes aslan. Aunque los aslan no saben nada de la conspiración, ven en la CoGeDe una amenaza para sus objetivos expansionistas. En realidad, fue la propia CoGeDe la que organizó los ataques: las inexorables matemáticas del «Informe Jaskarl» indicaban que la pérdida del puerto orbital era un sacrificio necesario y los ejecutivos asesinados fueron reemplazados por miembros leales a la conspiración.

El «Informe Jaskarl» predice para el año 1105, la actualidad, el surgimiento de una nueva potencia en el Brazo. Es necesario que esta potencia acepte ponerse al servicio del plan. Las matemáticas no dejan otra opción.

SALTO AGRIO

Una leyenda que perdura desde los primeros exploradores solomani es la creencia en el «salto agrio». A veces, o por lo menos eso se dice, una nave choca con una onda de mala suerte concentrada (la mala suerte, como todo el mundo sabe, es un fenómeno psiónico) en el espacio de tránsito. Si un salto se agría, todo lo que la nave y su tripulación hagan cuando lleguen irá desastrosamente mal. La carga perecedera se estropea, los compradores cancelan repentinamente el trato, el combustible refinado está lleno de impurezas y el bar del astropuerto está lleno de cinturonianos horrendos en lugar de *groupies* preciosas. El único remedio para un salto agrio es volver a saltar y tratar de sacudirse la mala suerte.

El carguero lejano que ha saltado cerca de la nave de los Viajeros está sufriendo un horrible salto agrio. No solo han abandonado el espacio de tránsito cerquísima del *Aguilucho* de los Viajeros (o de la nave que lleven a estas alturas de la campaña), sino que además ha saltado bastante alejada del límite de los cien diámetros, lo que significa que tiene un largo vuelo por delante antes de poder repostar. Por la forma en que se gira y acelera, los Viajeros pueden adivinar que llevan la bodega llena; una jugosa presa para un pirata.

El carguero lejano es el *Espíritu Exaltado*, un trasto oxidado que ha estado dando tumbos por el Brazo Troyano durante siglos y es una visión familiar en la mitad de los mundos del Cinturón de Polvo. Su capitana actual es Fria Belsen que heredó la nave cuando disparó al anterior capitán en una partida de cartas. Su tripulación está compuesta por tres humanos, un vargr y un robot de procedencia incierta que se incluía con la nave. Para mantener el *Espíritu Exaltado* volando, Belsen firmó con la CoGeDe y ahora hace viajes de suministro a varios planetas clientes por todo el sector, transportando partes de maquinaria avanzada y otras mercancías de alta tecnología. También recoge los informes cifrados de los agentes y los espías de la CoGeDe que se reciben y almacenan automáticamente en un tambor de datos oculto en un compartimento secreto del *Espíritu Exaltado*. Belsen no necesita saber quiénes son los agentes de la CoGeDe en cada mundo: ella simplemente salta, espera a que la caja negra avise de que ya ha recibido un informe de situación de alguien en el sistema y salta de nuevo.

Cuando el *Espíritu Exaltado* se gira (presumiblemente para huir de los Viajeros, consulta «Ganchos alternativos» si no tienen suficiente sed de sangre), uno de los paneles del casco se agrieta. Es solo una microfractura, pero suficiente para empezar a perder atmósfera. Por desgracia para el *Espíritu Exaltado*, la maldición del salto agrio hace que ese panel sea el que está sobre el compartimento escondido. Están perdiendo atmósfera de donde se supone que debería estar su depósito de combustible según los planos de una nave estándar de esa clase. Esto debería ser pista suficiente para que los Viajeros piensen que esta nave tiene algo interesante.

2. CAPTURAR EL *ESPÍRITU EXALTADO*

Belsen ya ha lidiado antes con piratas y es consciente de que su nave no es rival para un criminal decidido. Tan pronto como los Viajeros comiencen a disparar, les ofrecerá tirar una parte de su carga como soborno. Si esta opción falla, tratará de contratacar con la esperanza de convencer a los atacantes de que el soborno es una opción más sencilla. Si los Viajeros siguen atacando, se rinde cuando el *Espíritu Exaltado* haya recibido 20 puntos de daño o un impacto crítico.

El *Espíritu Exaltado* tiene dos torretas dobles de rayos láser.

A bordo los Viajeros descubren una carga de 40 toneladas de piezas de máquinas avanzadas, 10 toneladas de electrónica avanzada y 10 toneladas de componentes robóticos, con un valor total de 10 MCr (por supuesto, el perista se quedará con una gran parte, pero incluso así es una presa valiosa).

Pueden encontrar el compartimento oculto con cualquier habilidad que consideres apropiada: Investigar para registrar la nave, Ingeniería para comprobar los planos con la fuga de aire externa, Electrónica (comunicaciones) para rastrear las comunicaciones entre el sistema de comunicaciones de la nave y el tambor de datos, Electrónica (sensores) para examinar de cerca la estructura, Persuadir para intentar intimidar o convencer a la tripulación de que revelen el compartimento. Dentro hay un alijo de piedras preciosas por valor de 2 MCr (el fondo para emergencias de Fria) y el tambor de datos.

Si se le pregunta, Fria admite que tiene un contrato con la CoGeDe y que ellos han instalado el tambor de datos.

EL TAMBOR DE LOS DATOS

El tambor de datos es un cilindro electrónico de NT14 del tamaño de un bidón de aceite, similar a los contenedores de correo utilizados para transferir datos no críticos entre sistemas en el Imperio. Un chequeo de Electrónica (comunicaciones o computadoras) Fácil (4+) (1D minutos, EDU) revela que el tambor está programado para utilizar el sistema de comunicaciones de la nave después de cada salto y escuchar si se recibe un mensaje con un código en particular. En ese caso, graba cualquier dato después de ese código antes de indicar al puente de la nave que se ha recibido un mensaje.

Acceder a los datos reales almacenados en el tambor es extremadamente difícil. Requiere un chequeo de Electrónica (computadoras) Formidable (14+) (1D años, INT) y el tambor está preparado para borrar todo su contenido si detecta que alguien intenta piratearlo. Los Viajeros podrían conseguir los datos si lo llevan al erudito Voha de la Torre del Erudito, pero incluso a él le llevará meses y le deberían un gran favor.

No obstante, acceder a la base de datos de comunicaciones de baja seguridad es relativamente fácil y les proporciona una lista de los sistemas visitados por el *Espíritu Exaltado* y un código de tiempo que señala si el tambor recibió alguno de los mensajes que esperaba y cuándo lo hizo. El *Espíritu Exaltado* ha estado recorriendo el sector durante años y ha recogido mensajes para la CoGeDe en gran cantidad de sistemas.

Y uno de ellos es Drinax. El *Espíritu Exaltado* ha visitado Drinax nueve veces en los últimos siete años y hay siete mensajes con código de tiempo. En otro planeta, eso no bastaría para identificar al espía de la CoGeDe, pero el Palacio Flotante es un lugar pequeño y si se cruzan esas visitas (posiblemente con un chequeo de Investigar) con los movimientos del puñado de residentes que entran y salen con frecuencia de Drinax, se confirma que solo hay un sospechoso posible.

El comerciante Rachando llegó a Drinax hace siete años y cada vez que él y el *Espíritu Exaltado* estaban en el mismo sistema, hay un mensaje con código de tiempo en los registros. Aunque los Viajeros no pueden leer qué envió Rachando a la CoGeDe, tienen pruebas de que él es el espía.

Ganchos alternativos

Si los Viajeros no muerden el anzuelo del *Espíritu Exaltado*, hay otras formas de que se impliquen:

- Si tienen una flota pirata, otra de sus naves captura el *Espíritu Exaltado*, encuentra el tambor de datos y se lo lleva a los Viajeros.
- Si los Viajeros tienen buena reputación, entonces Fria Belsen decide abandonar la CoGeDe para trabajar para ellos y, como muestra de buena voluntad, les ofrece el tambor de datos.
- Un comerciante de chatarra alienígena ofrece a los Viajeros una curiosidad: un tambor de datos recuperado de los restos de un carguero lejano, el *Espíritu Exaltado*. Aunque descodificar el tambor de datos está más allá de las habilidades del comerciante, se rumorea que los Viajeros mantienen relaciones estrechas con la legendaria Torre del Erudito en Drinax y quizás ellos podrían hacer algo.

FRIA BELSEN

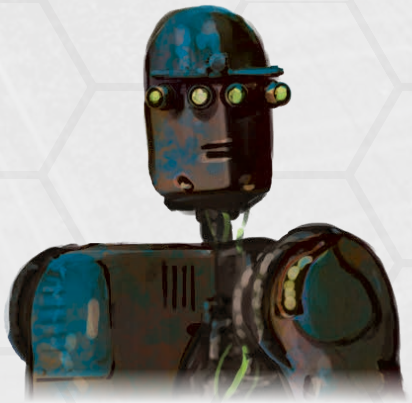
ESPECIE		GÉNERO		EDAD
Humana		Mujer		34
FUE	8	INT	9	HABILIDADES
DES	9	EDU	7	Armas de fuego (balas) 2, Artillería (torreta) 2, Pilotar (astronave) 2, Táctica (naval) 1, Trajes 1
RES	6	SOC	4	
ARMADURA		Traje espacial (+8)		
ARMAS		Escopeta (4D)		

TRIPULANTES

ESPECIE		GÉNERO		EDAD
Humano		Hombre		26
FUE	7	INT	6	HABILIDADES
DES	7	EDU	6	Armas de fuego 0, Artillería (torreta) 1, Ingeniería 0, Mecánica 1, Pilotar (astronave) 1
RES	9	SOC	4	
ARMADURA		Chaleco antibalas (+8)		
ARMAS		Pistola invisible (2D)		

CHATARRO, EL ROBOT

IMPACTOS	VELOCIDAD	NT
18	5 m	12
HABILIDADES	Mecánica 2, Combate CaC (desarmado) 2	
ATAQUES	Garras (3D)	
RASGOS	Blindaje (+3)	
PROGRAMACIÓN	Avanzado	



3. EL MOMENTO DE TIRAR SOCIALIZAR

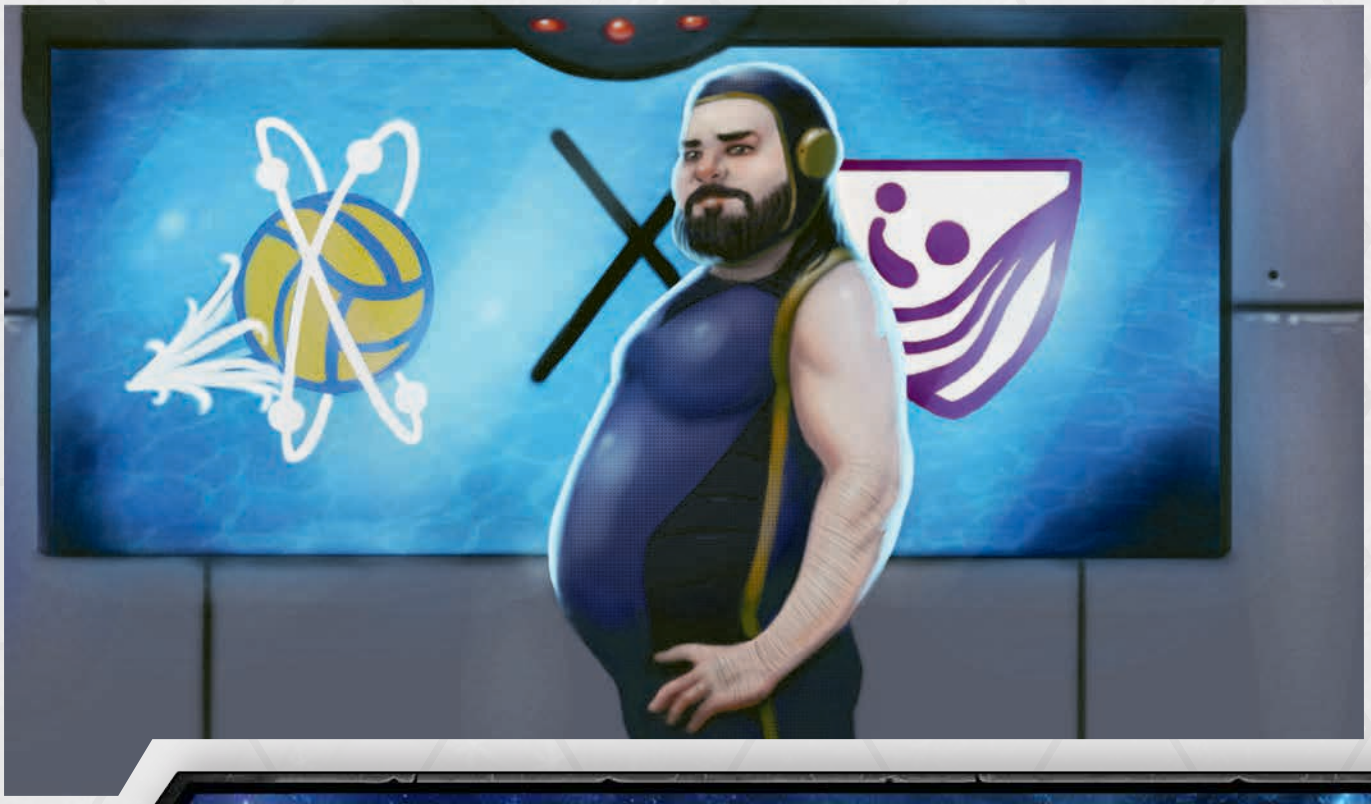
Los Viajeros regresan a Drinax para encontrar a los cortesanos del Palacio Flotante inmersos en una intriga palaciega nueva. Dos semanas antes de que los Viajeros llegaran, un correo trajo un mensaje para el rey Oleb, invitándole a él o a sus representantes al gran baile que se iba a celebrar con motivo de la apertura del nuevo puerto orbital de Vorito.

Vorito, sede de la Compañía General de Desarrollo, es uno de los planetas más ricos y poblados de todo el sector. Un ataque terrorista destruyó su puerto orbital hace siete años, provocando que el planeta pasase de tener un puerto de clase A de lo más lujoso a un mísero clase E y aislando virtualmente al planeta del resto de la galaxia. Ahora, tras años de reconstrucción, Vorito vuelve a estar abierto para hacer negocios. El baile será el acontecimiento social más prestigioso del año al que asistirán dignatarios de todo el sector. Incluso los notablemente aislacionistas floriani mandarán representantes.

El nombre de Drinax todavía tiene cierta relevancia en el Brazo ya que, después de todo, es el último baluarte del Imperio sindaliano. Sería impensable que Drinax no enviase a nadie al baile, especialmente estando Vorito a solo seis parsecs de distancia. El rey Oleb sacudió el avispero al declarar que no pretendía acudir al baile. Desde que los esfuerzos de los Viajeros acercaron a Torpol a la esfera de influencia de Drinax, el rey se ha obsesionado con el waterpolo torpolianés y casi han terminado de construir su piscina de waterpolo en el subsuelo del Palacio Flotante. No va a ir a ninguna parte durante el próximo mes.

Entonces, ¿a quién enviará Drinax? Los posibles candidatos (que se detallan a partir de la pág. 23 de *El Brazo Troyano*) son los siguientes.

- **Princesa Rao**: La ambiciosa princesa es la artífice del resurgimiento de la gloria de Drinax. Es una hábil diplomática y heredera del Palacio Flotante, por lo que sería la elección obvia en circunstancias normales. Sin embargo, su hermano y los partidarios de este en la corte se oponen, argumentando que el príncipe Harrick es el hijo mayor y debe representar a Drinax. También susurran que a Rao le gusta demasiado jugar a la política y a la intriga, y que sus maquinaciones corren el riesgo de molestar a la poderosa CoGeDe.
- **Príncipe Harrick**: El hijo mayor del rey Oleb resultó gravemente herido hace veinte años en un ataque aslan. Los científicos de la Torre del Erudito tardaron todo ese tiempo en reconstruirlo: más del 90% de su cuerpo es carne clonada y sus órganos son reemplazos cibernéticos, pero el erudito Voha afirma que el cerebro de Harrick se recuperó «casi» intacto y sin quemar. Desde su resurrección, el Príncipe ha reunido aliados en la corte, contrarrestando la influencia de su hermana. La inauguración del puerto orbital de Vorito es la oportunidad perfecta para que los dignatarios y políticos de las partes civilizadas del Brazo conozcan al príncipe Harrick.



- **Lord Wrax**: El comandante de las fuerzas militares de Drinax (de las fuerzas militares reconocidas, no de la flota de asesinos y ladrones que los Viajeros hayan podido reunir) podría ser el candidato de compromiso si el Palacio Flotante quiere mostrarse como una potencia militar fuerte. Lord Wrax cree que es una buena opción: enarbolar la bandera, hacer sonar algunos sables y asegurarse de que Drinax no se convierte en el blanco de incursores. La mitad de los nobles que asisten a la ceremonia estarán allí para dar la impresión de que sus mundos cuentan con el apoyo y la protección de la CoGeDe y como Drinax es demasiado orgullosa para postrarse ante una corporación, necesita un representante fuerte como lord Wrax. Por supuesto, la capacidad militar de Drinax es una broma de alta tecnología, con una flota espacial compuesta principalmente de yates de NT15 convertidos en naves de combate.
- **Lady Hil**: Lady Hil se considera dueña de la corte y árbitro del comportamiento adecuado. Tiene más títulos que sistemas hay en el sector y pobre de aquel que no se dirija a ella correctamente. Si Drinax quiere mantener su perfil bajo y reforzar su reputación como el manicomio flotante para nobles endogámicos de un imperio muerto, deberían enviar a lady Hil como su representante. Lady Hil ha dejado claro que estaría dispuesta a mostrar al resto del sector qué significa el verdadero abolengo y decoro.

Aunque los Viajeros no ostentan ninguna posición oficial en Drinax, todo el mundo sabe que el rey los escucha y tiene en cuenta su opinión. Y es por ello que tanto el príncipe Harrick como lord Wrax y lady Hil intentan conseguir el apoyo de los Viajeros. Cada uno de ellos pueden ofrecer un favor a cambio de su apoyo.

- Hace poco, el príncipe Harrick acompañó a las tribus vespéxeres en una cacería por la abrasada superficie de Drinax y durante ella descubrió una estructura subterránea parcialmente intacta. Se las apañó para recuperar y arreglar un traje de batalla NT15 que data de los tiempos del viejo Imperio de Drinax. Harrick entregará este traje al futuro almirante de su Armada Real o, lo que es lo mismo, al Viajero que le preste más apoyo.
- Lord Wrax admite a regañadientes que los Viajeros podrían ser la mejor opción que tiene Drinax para recuperar su antigua gloria. Si aparcan los viejos rencores apoyándole en la corte, pondrá sus mejores oficiales navales al servicio de los Viajeros (tres tripulantes excelentes).
- Lady Hil considerará la posibilidad de tomar un jerez con los Viajeros; de hecho, hará que todo el mundo sepa que quiere tomar un jerez con ellos. Eso proporciona un aumento permanente de +1 a su SOC.

MANIOBRAS POR UN DELEGADO

El rey Oleb está encantado de delegar en los Viajeros más de sus aburridas tareas: primero fue la guerra y ahora la política de la corte. Aceptará cualquier consejo que le den, si quieren decir a Rao que no puede ir y mandar a otro en su lugar, está bien y tienen su aprobación. Solo les pide que esperen hasta que él esté fuera jugando al waterpolo en gravedad invertida para decirle a la princesa Rao que no puede ir al baile.

Si hay desacuerdo entre los Viajeros, pueden presentar sus razones ante el rey con chequeos enfrentados de Persuadir (SOC).

Los Viajeros también pueden ofrecerse ellos para el puesto de representantes de Drinax en Vorito.

EL DELEGADO ELEGIDO

Anota quien es elegido como delegado de Drinax; en las escenas siguientes nos referiremos a ese dignatario como el Delegado.

4. EL COMERCIANTE

Imagínate un mapa que represente el flujo del comercio a través del Brazo Troyano. Las luces resplandecientes del Imperio y del Hierato aslan dominan dos esquinas opuestas donde se llevan a cabo negocios por valor de billones de créditos. La Liga floriana también brilla, sus patrones comerciales extrañamente regulares y predecibles. El Imperio Glorioso, el estado aslan escindido gobernado por señores esclavistas, parece una brasa moribunda, todavía caliente y brillante pero apagándose con cada año que pasa. Las rutas comerciales Imperio-Hierato e Imperio-Liga son caminos resplandecientes a través de las estrellas que inflaman cada mundo que tocan. Más allá de esas franjas existen retazos de riqueza, pero no hay mucho más en el sector. Vorito brilla con la luz reflejada de la ruta comercial cercana, la Agrupación de Strend está rodeada por el extraño brillo infrarrojo de los contrabandistas de tecnología y la Rivalidad Senlis emite la luz suficiente para ser vista. No hay muchas más rutas dignas de mención en el sector.

Por todo esto, los comerciantes itinerantes son la columna vertebral del comercio en el Brazo. Estos valientes exploradores a bordo de cargueros lejanos o naves similares van de mundo en mundo recogiendo cualquier carga disponible u oportunidad comercial posible. Según se cuenta en el Palacio Flotante, Rachando fue una vez uno de esos comerciantes itinerantes, por lo menos hasta que llegó a Drinax.

No fue el primer comerciante en visitar Drinax tras el ataque aslan, pero sí el primero en hacerse asombrosamente rico. Según las antiguas cartas de navegación, Drinax era un mundo rico, por lo que los comerciantes traían lujos y delicias exóticos. Rachando trajo mercancías básicas: comida barata, materiales de construcción, objetos prácticos como ropa. El Palacio Flotante tenía caviar, vinos caros, trajes de gala y armaduras ceremoniales de sobra, pero necesitaba desesperadamente cubrir las necesidades más básicas. Y lo que era mejor, Rachando estaba dispuesto intercambiar sus mercancías por antigüedades y tesoros del Palacio Flotante, en lugar de exigir dinero de verdad.

En la actualidad, el bazar de Rachando ocupa dos salones de baile contiguos al hangar donde su carguero lejano, el *Mano Invisible*, está atracado. Es un mercado extraño en el que puedes intercambiar joyas por pan u oro por acero y salir ganando con el trato.

INVESTIGAR A RACHANDO

Aunque las pruebas de los registros informáticos de la computadora de la CoGeDe son condenatorias, también son circunstanciales. Puede que los Viajeros sospechen que Rachando es el espía de la CoGeDe, pero quizás quieran reunir más pruebas antes de enfrentarse a él, sobre todo porque el mercader es una de las personas más poderosas e influyentes del Palacio Flotante. Todo el mundo, empezando por el rey Oleb y terminando por el granjero hidropónico más humilde, debe a Rachando incontables favores (por supuesto, estamos hablando del Palacio Flotante, por lo que el granjero hidropónico más humilde podría técnicamente reclamar el título de gran duque almirante de Goertel).

Si los Viajeros fallan alguno de los chequeos que indicamos a continuación, no solo no consiguen información útil sobre Rachando sino que además enfadan a alguien que debe un favor al comerciante.

- Fallar un chequeo simplemente crea complicaciones sociales: alguien se queja de que estos piratas ruines que están acosando al simpático mercader Rachando.
- Fallar dos chequeos hace que Drinax pase de ser un puerto Refugio a un puerto Tolerante para los Viajeros. Opcionalmente, esto puede ser un buen desencadenante para iniciar «Los asesinos» (consulta la pág. 180).
- Fallar tres o más chequeos convierte a Drinax en un puerto Receloso y obliga al rey Oleb a convocar a los Viajeros a una audiencia privada para escuchar sus quejas contra Rachando. Si los Viajeros no son capaces de convencer a Oleb de sus sospechas, esta aventura toma un cariz distinto. Consulta «Devolved vuestros parches de pirata», pág. 179).

Investigar antecedentes: Los Viajeros tienen diferentes formas de investigar a Rachando y puede que se les ocurran tácticas que no están aquí. Cualquier enfoque plausible tiene posibilidades de funcionar, simplemente determina cuál es el chequeo más apropiado.

Lleva la cuenta del Efecto total que se consigue con todos los chequeos.

Reunir rumores: Chequeo de Investigar Normal (8+) (1D semanas, INT). Rachando afirma que había sido un mercader independiente durante años antes de llegar a Drinax y abrir su bazar, pero si preguntan en otros sistemas, los Viajeros descubrirán que Rachando ha mentido: solo fue mercader independiente unos pocos meses antes de

llegar al Palacio Flotante. Su pasado antes de eso es un misterio. ¿Dónde consiguió su nave y su carga?

Observar: Subterfugio Difícil (10+) (1D días, INT). Los Viajeros observan a Rachando mientras trabaja. Descubren que se reúne con algunos compañeros piratas y comerciantes, el tipo de gente que podría saber algo de las operaciones secretas que los Viajeros hacen en nombre del rey.

Analizar sus finanzas: Chequeo de Bróker Normal (8+) (1D semanas, INT). El análisis de las operaciones financieras de Rachando revelan un conjunto de transacciones sospechosas. Como siempre, Rachando intercambia productos básicos por tesoros del Palacio Flotante, pero todos esos suministros pueden rastrearse hasta proveedores de la CoGeDe en uno o dos saltos.

Visitar el bar del astropuerto: Chequeo de Socializar Difícil (10+) (1D días, RES). Si emborrachan a unos cuantos informantes en el astropuerto palaciego, descubrirán que Rachando tiene varios agentes propios trabajando en el bar y en otros lugares de entretenimiento del Submundo: ¡está espiando el Palacio Flotante!

Enviar señales falsas: Chequeo de Electrónica (comunicaciones) Muy difícil (12+) (1D horas, EDU). Falsificando la señal de establecimiento de comunicación del tambor de datos del *Espíritu Exaltado*, los Viajeros pueden recibir una respuesta de algún lugar del Palacio Flotante. No hay duda de que hay un agente de la CoGeDe en algún lugar de Drinax.

Colarse en el *Mano Invisible*: Chequeo de Sigilo Muy difícil (12+) (1D minutos, DES). La nave personal de Rachando tiene elaborados sistemas de seguridad que pueden ser burlados por un ladrón habilidoso. A bordo, el Viajero encuentra un transmisor de diseño similar al del tambor de datos, así como instrucciones cifradas en un cristal de datos fabricado en Vorito.

ENFRENTARSE A RACHANDO

Cuando los Viajeros finalmente se enfrenten a Rachando, pide que hagan un chequeo de Persuadir Difícil (10+) (SOC) y añade su Efecto al total que hayan conseguido durante su investigación (si fallan este chequeo no sufren las penalizaciones de fallar un chequeo durante la investigación). El Efecto total determina cómo reacciona Rachando.

Menos de 0: Rachando no solo niega las acusaciones sino que se dirige directamente al rey Oleb y convence al rey de que los Viajeros intentan dar un golpe de estado en Drinax. Consulta «Devolved vuestros parches de pirata» a la derecha).

1-2: Rachando niega enérgicamente cualquier implicación con la CoGeDe, pero los Viajeros han reunido las pruebas suficientes como para que el rey Oleb sospeche. El rey ordena encarcelar a Rachando y manda registrar el *Mano Invisible* hasta que aparezcan pruebas de la duplicidad del mercader. Procede como en el «Interrogatorio», pero la investigación pública de los asuntos de Rachando alerta a la CoGeDe de que su agente está comprometido. Si no lo has hecho todavía, juega «Asesinos».

3-5: Rachando admite su implicación con la CoGeDe. Juega «Interrogatorio», así como «Asesinos» si no lo has hecho ya.

6-8: Rachando no solo admite su implicación, sino que está dispuesto a confesar. Los Viajeros obtienen MD+2 a todos los chequeos durante el «Interrogatorio».

9-11: Rachando confiesa todo. No es necesario hacer ninguna tirada durante el «Interrogatorio».

12+: Rachando confiesa todo y está tan absolutamente desolado porque los Viajeros hayan desvelado sus actividades secretas que intenta compensarlas entregándoles el *Mano Invisible*. Se trata de un carguero lejano con torretas de rayos láseres emergentes.

Devolved vuestros parches de pirata

Los Viajeros demasiado impulsivos pueden acabar metiéndose en el campo de minas político del Palacio Flotante y obligar al rey Oleb a censurarles o incluso repudiarles. En ese caso, hay varias maneras de salvar la campaña.

- Los Viajeros pueden seguir investigando a Rachando. Si reúnen un Efecto adicional de 6+ durante la investigación, pueden convencer al rey de que están sobre la pista de algo.
- Uno de los otros personajes principales se convierte en el patrón de los Viajeros; podrían aliarse con la princesa Rao o el príncipe Harrick.
- El rey Oleb nombra a otro pirata para que comande su flota. Los Viajeros deben lidiar con que un antiguo empleado sea su superior durante un par de aventuras, hasta que pueden recuperar el puesto que les corresponde.
- ¡Que le j**** al rey! ¡Somos piratas! ¡Destrocemos esta campaña lineal y vayamos a saquear algo!

5. LOS ASESINOS

Los asesinos pueden tener como blanco los Viajeros (si sus investigaciones se acercan demasiado a la verdad) o a Rachando (si corre peligro de ser descubierto o ya está en prisión). Los asesinos llegan como pasajeros a bordo de una nave mercante procedente de Marduk. Hay un asesino por cada dos Viajeros. Fingen ser una delegación comercial que ha venido a negociar el acceso a los conocimientos drinaxianos sobre alta tecnología. Visten el atuendo tradicional de los embajadores de Marduk: elaborados tocados que se asemejan a dioses marinos incluyendo tentáculos articulados controlados por un sistema lingual, de tal forma que el diplomático pueda comunicarse en el idioma gestual comercial, el único idioma común en su mundo balcanizado. Sin embargo, bajo las máscaras, los asesinos son todos clones idénticos.

«Los asesinos» puede jugarse en cualquier momento durante «El mercader» y «El interrogatorio» o entre ambos. Si la acción decae, envía a los asesinos contra los Viajeros o contra Rachando.

Si los Viajeros se han encontrado con las Viudas de Arenasnegras en *Honor entre ladrones*, puede que reconozcan el concepto, aunque los asesinos usan una plantilla genética distinta a la de las Viudas.

Los asesinos podrían:

- Acechar a los Viajeros mientras investigan a Rachando.
- Fingir que saben algo útil sobre Rachando y atraer a los Viajeros a una sala de baile aislada o a la superficie arrasada de Drinax para tenderles una emboscada.
- Subirse de polizones en la nave de los Viajeros (o comprar un pasaje en ella).
- Enviar una señal de socorro y esperar a que los Viajeros les rescaten (o les «rescaten»).

Si su blanco es Rachando, los asesinos podrían:

- Irrumpir en la prisión mientras los Viajeros están interrogando a Rachando.
- Atravesar el Submundo y usar un artefacto explosivo para conseguir acceder a la sección de la prisión donde se encuentra Rachando.
- Secuestrar una nave y tratar de estrellarla contra la prisión.

Rachando puede identificar los asesinos como clones de la CoGeDe.

ASESINO DE LA COGEDE

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	-	16 (crecimiento artificial)

				HABILIDADES
FUE	10	INT	7	Armas de fuego (energía) 3, Armas de fuego (bala) 3, Atletismo (destreza) 2, Auxiliar 1, Callejear 2, Combate CaC (desarmado) 3, Diplomacia 0, Electrónica (comunicaciones) 1, Investigar 2, Medicina 1, Persuadir 1, Subterfugio 1, Volar (gravitacional) 2
DES	14	EDU	10	
RES	12	SOC	9	

ARMADURA	Armadura policaparazón ligero (+12)
ARMAS	Aturdidor (3D), pistola láser (3D+3), rifle de gauss (3D)
AUMENTOS	Comunicación neural (TL14), Armadura subcutánea (+3), Visión mejorada

6. EL INTERROGATORIO

Una vez que Rachando está bajo custodia, los Viajeros pueden interrogarlo sobre múltiples cuestiones. Rachando revela automáticamente el primer punto de cada categoría y proporcionará información más detallada si los Viajeros se lo han merecido (acumulando un Efecto alto durante la fase de investigación, mediante una buena interpretación o con buenos chequeos de Persuadir).

No importa qué preguntas se le hagan, siempre sugerirá el plan para entrar en la Bóveda (pág. 190). Deja que sean los Viajeros los que le sonsaquen el plan. Si ves que no lo hacen, haz que Rachando lo ofrezca como un plan de salvar su propio pellejo y a la vez proteger a la CoGeDe.

Cuando interpretes a Rachando, ten en cuenta lo siguiente:

- Sabe que está en problemas, pero cree que la CoGeDe es mucho más peligrosa de lo que Drinax nunca será. Está intentando buscar el equilibrio en el que revela lo suficiente sobre la CoGeDe para convencer a los drinaxianos de que le perdonen la vida, pero no tanto como para no poder compensarlo nunca a la CoGeDe.
- Realmente cree en la causa de la CoGeDe y está convencido de que la corporación es, en última instancia, beneficiosa para el Brazo. También sabe que los miembros de la CoGeDe son capaces de cosas espantosas e impensables para conseguir los objetivos de la empresa.
- Ten en cuenta la reputación de los Viajeros: si tienen fama de embaucadores astutos, intentará llegar a un acuerdo; si son asesinos de masas, intentará a hablar tan rápido como pueda para salvar su pellejo.

LA COMPAÑÍA GENERAL DE DESARROLLO

- La CoGeDe es mucho más que una simple compañía comercial: esconde una conspiración que manipula acontecimientos, gobiernos y sistemas solares completos por todo el Brazo Troyano.
- El objetivo de la conspiración es preparar el Brazo Troyano para resistir a los aslan y proteger el Imperio.
- En opinión de Rachando, esta conspiración beneficia tanto al Imperio como al Brazo. La CoGeDe hace cosas maravillosas, pero no hay nada que no harán para cumplir con su plan.
- La CoGeDe tiene un plan y, aunque no conoce los detalles, sabe que está implicado un hombre llamado Jaskarl. Un chequeo de Ciencia Muy Difícil (12+) (EDU) permite al Viajero recordar a un tal profesor Jaskarl que trabajaba en la modelización psicohistórica.

RACHANDO Y LA COGEDE

- Rachando admite que es un espía de la CoGeDe.
- Cree que es el único espía en Drinax, pero no puede estar seguro. Su único contacto era su controlador, un espía de la CoGeDe en Vorito llamado Nierr.

DRINAX Y LA COGEDE

- La misión de Rachando en Drinax era observar el tráfico comercial y espacial, así como los visitantes del Palacio Flotante.
- Vorito considera a Drinax una potencial fuente de estabilidad y tecnología avanzada. Cuando Drinax haya abandonado la sombra de su pasado belicista influenciado por Sindal, podría convertirse en una parte útil del Brazo Troyano.
- Rachando tiene (por defecto) pocos datos sobre los Viajeros. Si se han jactado abiertamente de sus hazañas piráticas en Drinax o se han expuesto de cualquier otra forma, entonces Rachando ha informado de ellos a sus superiores en Vorito. En caso contrario, les asegura que la CoGeDe apenas sabe nada de ellos (al menos hasta donde sabe Rachando, si los Viajeros se enfrentaron abiertamente a la CoGeDe en *El ojo del demonio*, la CoGeDe tendrá un expediente sobre ellos).

EL NUEVO PUERTO ORBITAL DE LA COGEDE

- El nuevo puerto orbital es exactamente lo que parece ser: significa que Vorito vuelve a estar conectado con el comercio y llevará mucho más tráfico a través de Drinax. Quizás esto implique más oportunidades para la piratería, pero también atraerá la atención del Imperio hacia el subsector Tlaiowaha. Eso es algo que puede interferir con los planes de Drinax y sus aliados piratas, así que ¿quieren los Viajeros que el puerto orbital se reabra?
- El puerto orbital está fuertemente defendido, ya que la corporación no tolerará un segundo ataque. Rachando no tienen ni idea de cómo se las arreglaron los saboteadores para entrar la primera vez. La única oportunidad para una incursión en el puerto orbital sería durante la ceremonia de inauguración.

LA CEREMONIA DE INAUGURACIÓN

- La ceremonia atraerá visitantes de todo el subsector y, aunque la seguridad será muy estricta, los Viajeros podrían colarse a bordo, ya sea como invitados o como parte del séquito de algún noble.
- Rachando sospecha que esta reunión podría ser parte del plan de la CoGeDe, pero no sabe en qué consiste. La compañía es capaz de cualquier cosa.

LA CÁMARA

- En el corazón del nuevo puerto orbital se encuentra una misteriosa cámara. Toda la estación se ha construido alrededor de ella y es evidente que tiene gran importancia para la CoGeDe. Rachando solo estuvo allí una vez, cuando juró servicio a la compañía, y solo vio una pequeña parte de ella. Cree que los contenidos de la cámara son muy valiosos para la CoGeDe, así que si los Viajeros consiguieran entrar en ella y robar o poner en peligro su contenido, quizás podrían negociar con la compañía.
- Quizás puedan llegar a un acuerdo con la megacorporación. Tanto la CoGeDe como el rey Oleb comparten la visión de un Brazo Troyano unido y fuerte y el pobre Rachando se ha visto atrapado entre ambas visiones.

¡Ejecutad al traidor, mi señor!

Si Rachando no convence a los Viajeros, quizás estos pidan al rey Oleb que arroje al mercader a las mazmorras o por una esclusa. Rachando se dirigirá hacia su ejecución alegando que quizás haya espiado a Drinax, pero nunca les ha traicionado. Los Viajeros pueden optar por seguir adelante con el plan de colarse en la cámara o poner en marcha cualquier estrategia propia para contrarrestar a la CoGeDe.

- Por otro lado, si la cámara está en el corazón del puerto orbital y el puerto orbital tiene una importancia vital para los planes de la CoGeDe, volar la estación podría eliminar temporalmente la influencia de la CoGeDe del Brazo y dejar vía libre a los drinaxianos para llevar a cabo sus propios planes. Nierr insinuó una vez que había armas en la cámara.
- Todo lo que Rachando sabe sobre la cámara es su ubicación (en el corazón del puerto orbital) y dos de sus medidas de seguridad.
- Para abrir la puerta se necesita una muestra de ADN y Rachando sabe que su controlador, Nierr, está en la lista de autorizados.
- La puerta también requiere una tarjeta de acceso y Nierr no tenía ninguna, pero uno de los guardias que escoltó a Rachando a la cámara sí.

PLANIFICAR EL GOLPE

Antes de que los Viajeros partan hacia Vorito, asegúrate de saber:

- Quién es el delegado de Drinax (puede ser uno de los Viajeros).
- Qué nave van a llevar a Vorito (llevar más de una nave llamaría la atención).

En función de tu estilo preferido de juego, quizás quieras concretar qué equipamiento especializado llevan los Viajeros consigo. Puede ser más sencillo y dramático dejar que los Viajeros decidan de forma retroactiva que herramientas criminales llevaron consigo («¡por supuesto que me he traído un rompecódigos electrónico!»).

Gracias a Rachando, saben que la cámara tiene al menos dos sistemas de seguridad: necesitan obtener unas credenciales con el nivel de seguridad adecuado (y Rachando no sabe qué nivel es ese) y una muestra de ADN de Nierr o de cualquiera con autorización para acceder a la cámara. Si la cámara tiene otras barreras, deberán enfrentarse a ellas cuando las encuentren. Sería posible eludir algunas de estas comprobaciones de seguridad, pero llevaría tiempo y conlleva el riesgo de activar alguna contramedida.

Ten en cuenta que no hay tiempo para hacer un reconocimiento exhaustivo del puerto orbital antes de la ceremonia de inauguración.

7. LA INAUGURACIÓN

Según sus diseñadores, el puerto orbital de Vorito es un dodecaedro con brazos de atraque reconfigurables que se extienden desde cada vértice primario. Para los Viajeros parece más una araña metálica, o quizás un calamar, que extiende sus patas para estrangularlos.

Cuando saltan al sistema no son la única nave; de hecho, el espacio está abarrotado. Las enormes lanzaderas de defensa del sistema con los colores de la CoGeDe protegen los accesos al mundo mientras que los megacargueros, auténticos leviatanes de tamaño nunca visto en el Brazo fuera de las rutas comerciales, se mueven con la majestuosa inexorabilidad de planetas con un enjambre de escoltas y naves de apoyo orbitando a su alrededor como pequeños satélites. Mucho más interesante, desde el punto de vista de un pirata, es la nube de naves más pequeñas, cargueros, correos, mensajeros y transportes gubernamentales que se concentran alrededor del astropuerto. Sus transmisiones IFF son un quién es quién del Brazo Troyano y más allá: señales imperiales, aslan e incluso floriani. También las hay de sistemas menores, especialmente de aquellos en deuda con la CoGeDe.

Si los Viajeros no tienen al delegado drinaxiano a bordo, se les dará el alto tan pronto entren en el sistema y se les informará educadamente de que Vorito está temporalmente cerrado a visitantes no autorizados. Les ruegan que se dirijan a la estación de repostaje en órbita del gigante de gas Voree y que después abandonen el sistema, advirtiéndoles de que no hacerlo conllevará el uso de la fuerza con la sanción del gobernador general.

Si tienen al delegado a bordo y presentan las credenciales apropiadas, se les permite atracar.

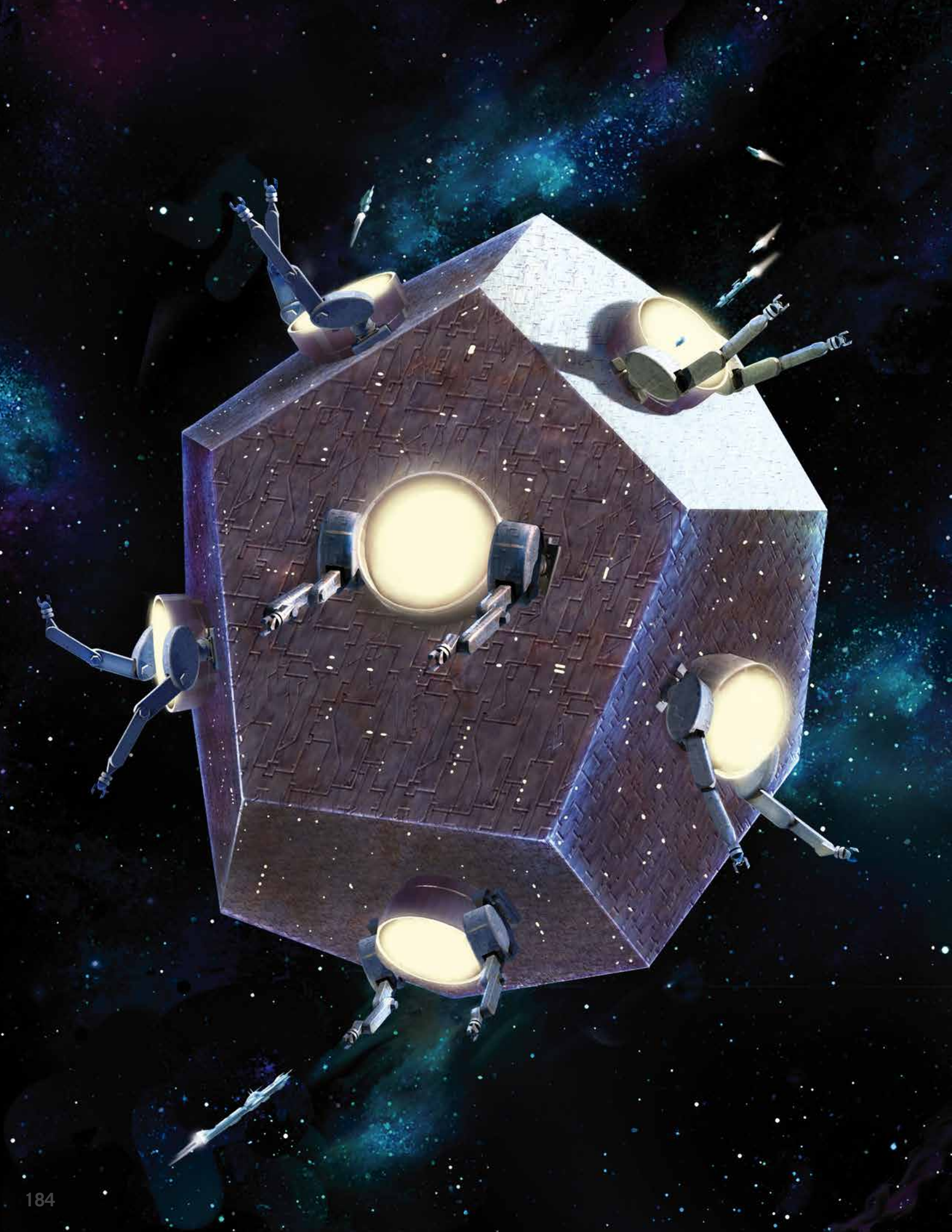
El puerto orbital de Vorito es asombrosamente grande y, ahora mismo, también está muy vacío. Los Viajeros son escoltados a través de enormes corredores y vestíbulos diseñados para recibir a decenas de miles de visitantes a la vez. Cuando esta estación abra, no solo dará servicio a los diez millardos de habitantes de Vorito, sino que se convertirá en el centro financiero de toda la mitad borde del Brazo Troyano.

Cuando atraquen serán recibidos por Ammun Ko (pág. 185) y escoltados al gran salón de banquetes.

SEGURIDAD

Entrar en el puerto orbital significa atravesar varios controles de seguridad.

- Una lanzadera de defensa del sistema escaneará la nave de los Viajeros a corta distancia y con un densitómetro antes de que puedan atracar, para detectar armas u objetos inusuales.
- Después de atracar, los Viajeros son recibidos por Ammun Ko y una guardia de honor de la seguridad de la CoGeDe (un guardia por Viajero). Uno de los guardias de la CoGeDe lleva un densitómetro y un bioescáner de mano programado para detectar armas u otro tipo de contrabando. Los Viajeros que lleven armas ilegales pueden esconderlas con un chequeo de Sigilo o Subterfugio Difícil (10+) (DES). Un fallo significa que los guardias pedirán a los Viajeros que dejen cualquier objeto ilegal en su nave y que después los vigilarán de cerca, infligiendo un MD-1 a cualquier chequeo para escabullirse por la estación.
- Ammun Ko entrega a cada uno de los viajeros una tarjeta magnética y les explica que sirve para abrir puertas, comprar artículos y hacer un seguimiento de sus necesidades a bordo de la estación. Como cortesía, sus tarjetas han sido precargadas con créditos para que cualquier cosa que compren en la estación les salga gratis (dentro de lo razonable, es para cubrir las bebidas y recuerdos que compren, no una astronave nueva). Las tarjetas les dan una autorización de nivel 1, suficiente para acceder a las lujosas salas VIP y otras instalaciones exclusivas a bordo.
- Los Viajeros atraviesan varios controles de seguridad y Ammun Ko utiliza su tarjeta en cada uno de ellos para abrir la escotilla. Resulta evidente que la ceremonia de inauguración se llevará a cabo en una sección de la estación extremadamente segura; los Viajeros no volverán a estar tan cerca del núcleo nunca.



AMMUN KO

Ammun Ko da la bienvenida a los Viajeros cuando llegan y se presenta como su enlace personal. Es inteligente, alegre y muy muy entusiasta. Es oriunda de Regina, en la Marca Espiral del Imperio, y atravesar el salvaje y peligroso Brazo Troyano, aunque fuera como pasajera, es la mayor aventura que ha vivido. Tiene una tableta de datos con información sobre Drinax y se lanza inmediatamente a intentar convencer al delegado y al resto de la comitiva de que suscriban un contrato de desarrollo de la CoGeDe, ya que con el apoyo de la CoGeDe podrían volver a terraformar el planeta y conseguir que los eriales radioactivos fueran de nuevo habitables ¡en solo cinco o seis generaciones! Por el insignificante precio del 5% del PIB planetario, la CoGeDe proporcionará sus conocimientos de ecoingeniería, ¡y además incluirán una expansión del astropuerto sin coste!

Ammun no sabe nada sobre la cámara, Rachando, la conspiración, el plan de Jaskarl ni nada de eso. Para ella la CoGeDe es simplemente una gran compañía en la que trabajar.

Si la princesa Rao es la delegada, Ammun se pegará a ella como una lapa estelar. ¡Una princesa de verdad!

Autorización de seguridad: Ammun tiene una tarjeta de nivel 2 y su ADN no está registrado en la cámara.

Interpretar a Ammun Ko:

- Tu entusiasmo es efervescente. Las costumbres son «pintorescas», los alienígenas «adorables» y los piratas «como si hubieran salido de un holo».
- Lleva una carpeta con notas y consúltala continuamente como si el guion de toda tu vida estuviese (consulta la carpeta) allí escrito.
- Sonríe. Sonríe. Sonríe más. ¿Duele? Si no es así, no estás sonriendo lo suficiente.

FAE BORSHUNE

Borshune, administradora del puerto orbital y una de las caras públicas más destacadas de la CoGeDe, es una antigua oficial de la Armada Imperial que se retiró para aceptar un trabajo mejor pagado en la empresa privada. Aunque no forma parte del círculo interno de la CoGeDe, es consciente de que la compañía es más de lo que parece.

Un sabotaje destruyó el último puerto orbital y no está dispuesta a que eso vuelva a pasar con ella al mando. Siente un odio particular por los piratas y otros terroristas, por lo que no tolerará ninguna conducta inusual o sospechosa en su estación. Si «Vorito 5» fuese una serie de televisión sobre una estación sola en la oscuridad que sirve de punto de encuentro para humanos y alienígenas, Borshune sería la estrella carismática.

Si el delegado es lord Wrax y los Viajeros se encuentran con Borshune en la ceremonia, ambos se enfrascarán en un agrio debate sobre tácticas militares, en concreto sobre la carrera de Gani Perás, la afamada almirante de Sindal que participó en *El tesoro de Sindal*.

Autorización de seguridad: Tiene una tarjeta de nivel 4 y su ADN está en la lista de autorizados.

Interpretar a Fae Borshune:

- Conserva tu porte militar: mantente erguida y habla con claridad.
- Proyecta fuerza: no solo tienes que dejar claro que el puerto orbital de Vorito es una fortaleza inexpugnable, inmune a piratas o saboteadores, sino que se te ha ordenado que muestres a los delegados como la CoGeDe puede protegerles de las vicisitudes de la historia.
- Golpea la mesa con el dedo antes de hacer un anuncio o una declaración; no solo te sirve para llamar la atención de la gente, sino que te recuerda a cuando disparabas el cañón espinal de tu crucero contra las naves enemigas.

JEFE DE SEGURIDAD BRULE

El jefe de seguridad en funciones es una vargr. Resultó gravemente herida en un ataque pirata contra un puesto avanzado de la CoGeDe, pero la compañía la reconstruyó quirúrgica y cibernéticamente y ahora es fanáticamente leal a la corporación. Durante la ceremonia, se pasea por la sala controlando todo a través de sus sentidos aumentados y sus conexiones de datos.

Si el Príncipe Harrick es el Delegado, Brule y él tienen mucho de qué hablar en la ceremonia: ambos fueron traídos de vuelta de la casi muerte por la tecnología avanzada.

Autorización de seguridad: Tiene una tarjeta de nivel 3, pero su ADN no está en la lista.

Interpretar a Brule:

- Suelta mensajes corporativos en el tono de voz que utilizarías para rugidos salvajes o cánticos demoníacos. ¡GHRAWL! Estoy ENCANTADA de AYUDARTE. ¡Grrrrr! ¡Que tenga un BUEN día!
- Ten una pose amenazante. Olisquea el aire. Mira a la gente con desconfianza.

LANDO NIERR

Nierr, un hombre aburrido y regordete, se presenta como un «consultor de externalidades de la red planetaria» que puede ayudar a tu planeta a desarrollar vínculos comerciales con tus vecinos. Es el equivalente conversacional del ruido blanco: inofensivo, casi relajante, con la insinuación de un mensaje o significado fuera del alcance de tu capacidad de percepción. También es uno de los miembros de la conspiración interna de la CoGeDe y es el controlador de Rachando.

Autorización de seguridad: Tiene una tarjeta de nivel 2 y su ADN está en la lista de autorizados.

Interpretar a Lando Nierr:

- En público, sé totalmente aburrido. Habla en voz baja, vacila. Habla sobre volúmenes comerciales y de los índices de riqueza relativa.
- En privado eres mucho más dominante y decidido, pero callado. Absorbe la información y no desveles nada.
- Cruza tus manos delante de ti y habla con ellas en lugar de mirar a la persona con la que estás hablando.

EL HIVER JIM

Quizás el invitado más exótico de la ceremonia sea un hiver que se presenta a sí mismo como Jim, ya que su nombre real es intraducible. Jim es un «artista consultor» de la CoGeDe y ayudó a desarrollar el plan Jaskarl. La escultura (consulta más adelante) es creación suya y está ansioso por hablar de ella mientras bebe vino y come queso (los hivers no metabolizan el alcohol como los humanos, pero el cheddar les da un subidón tremendo). Al parecer, la escultura simboliza «las conexiones invisibles de la necesidad histórica» y «hace que el observador sea parte del arte». Si los Viajeros esperan lo suficiente, Jim se emborracha con el queso y comienza a toquetear las manos de los Viajeros con su manipulador e incluso da a luz a unas cuantas larvas (los hivers tratan a sus crías como alimañas intrascendentes).

Autorización de seguridad: Jim no tiene tarjeta, pero su ADN está en la lista y, de hecho, sus crías comparten el suficiente material genético con su padre como para ser utilizadas en el candado genético.

Interpretar a Jim:

- ¡Humanos! Unas criaturas tan simples y confiadas. Y, sin embargo, tan valientes, siempre lanzándose a ciegas sin la más mínima planificación o preparación. Todo un cúmulo de civilizaciones alimentadas por la pura lujuria y avaricia sin dirección. Debe ser muy relajante ser tan estúpido.
- Si puedes, enfatiza lo extraño de Jim colocándote debajo de la mesa y utilizando tu mano con un guante marioneta. Habla con gestos animados de las manos.

OTROS DELEGADOS

Intenta que asistan a la fiesta personajes relevantes que hayan aparecido en tu campaña, ya que casi cualquiera remotamente conectado a un gobierno planetario del Brazo Troyano podría estar invitado a Vorito. Si algún personaje de la campaña causó una gran impresión a los Viajeros, estará en la fiesta. A continuación, presentamos a algunos posibles candidatos; adapta su descripción y sus actitudes en función del desarrollo de tu campaña. Por ejemplo, si los Viajeros dispararon a Gerret Hodol por accidente, reemplázalo por el maníaco profesor Rex Darke de Tecnomundo.

A menos que se diga lo contrario, ninguno de estos Delegados tiene una autorización de seguridad por encima del nivel 1 que se les entregan a todos los visitantes de Vorito.

Guardián Malos de Clarke (*Honor entre ladrones*): A este lúgubre monje no hay nada que le guste más que arruinar una fiesta hablando de la muerte.

Gran preboste Falx de Torpol (*Honor entre ladrones*): Falx ha ascendido de puesto desde que los Viajeros lo vieron por última vez, gracias al contrato de desarrollo con la CoGeDe. Hablará con entusiasmo de las inversiones de la compañía en Torpol.

Olais de Marduk (*Honor entre ladrones*): Olais, la gobernadora de uno de los puertos más importantes de Marduk, espera recabar el apoyo de CoGeDe para poder defender a su gente de los incursores de Oghma. Se quejará de Oghma a cualquiera que quiera escucharle.

Vargas/Comisario Vaughan (*La nave del Tesoro*): «Vargas» era el comisario a bordo de la nave del Tesoro y también era un espía de la CoGeDe. Si en esa aventura la CoGeDe consiguió difundir los rumores sobre el falso tratado, el éxito de Vaughan fue recompensado con una nueva identidad y un puesto en el gobierno de Cordan, influenciado por la CoGeDe. Si su misión fue un fracaso, «Vargas» fue degradado al rango de comerciante itinerante, parecido a

Rachando, a Talbis Doherty (*El ojo del demonio*) o Jarel Yean (*¡Ihatei!*). En cualquier caso, pertenece a la conspiración y está aquí para informar a Nierr. Habla nerviosamente de trivialidades y del clima (no hay clima en el espacio, pero lo intenta igualmente). Autorización de seguridad: Acceso de nivel 2 y ADN en la lista.

Regente Stoylis de Byrni (*La nave del Tesoro*): Stoylis, comandante de la valiente Guardia Estelar de Byrni, guarda su mundo y sus flotas en nombre del emperador de Sindal. Si la CoGeDe tuvo éxito en colocar el tratado falso, Byrni ha firmado un contrato de desarrollo con la compañía. Si el plan de *La nave del Tesoro* fracasó, la presencia de Stoylis es mera cortesía. Habla con los Viajeros de la historia y el futuro de Drinax; Drinax y Byrni tienen mucho en común, ya que la influencia de su pasado sindaliano en ambos es muy fuerte.

Takhweirl de la Compañía cuyos Beneficios se Alzan como la Niebla (*¡Ihatei!*): Una comerciante aslan procedente del planeta Keaih, ansiosa por encontrar socios comerciales fuera del Hierato.

Gerret Hodal de Tecnomundo (*El ojo del demonio*): En función de los acontecimientos de *El ojo del demonio*, los Viajeros pueden estar conspirando en secreto con Hodal para liberar a Tecnomundo del control de la CoGeDe o él puede ser un leal empleado de la CoGeDe que está aquí para hablar de los beneficios de la investigación avanzada en tecnología.

Alcaide Rannib de Número Uno (*El Tesoro de Sindal*): La niña gobernante de Número Uno se ha saltado su hora de ir a la cama para quedarse a esta fiesta. Todavía piensa que los piratas no molan.

Profeta visionario Zarn de Ace (*El Tesoro de Sindal*): Afirma ser capaz de predecir el futuro en las tormentas de Ace y dice a todo aquel que le escuche que un gigantesco dragón astral se comerá su propia cola cuando un rayo golpee al halcón.

Tiznee Zazzle de Salif (*El Tesoro de Sindal*): La famosa que gobierna Salif añade un toque de glamur cutre a la fiesta. Su policía secreta sospecha que las masas se rebelarán contra su mandato, así que está buscando un planeta donde retirarse y Drinax parece un buen sitio.

Eridana, sobrina del duque de Tobia (*El juego del gato y el ratón*): Si los Viajeros la secuestraron durante *El juego del gato y el ratón*, les espera una conversación bastante incómoda en la fiesta.

¡Ht! ¡Ujj!: ¡Ht!, un barnai que representa a la Liga floriana, tiene una idea un tanto peculiar de lo que es una charla intrascendente: su versión de «hola» es «¿qué información útil puedes proporcionarme en los próximos dos minutos?».

PARTICIPAR EN LA FIESTA

Los Viajeros pueden moverse libremente por la fiesta y pueden librarse de una conversación sin parecer descorteses con un chequeo de Socializar Fácil (4+) (EDU). También pueden hacer chequeos de Socializar para trabar conversación con un representante de la CoGeDe o un delegado concreto (por ejemplo, si quieren acercarse a Nierr). La fiesta es una oportunidad excelente para ofrecer ganchos de aventuras y misiones secundarias o para poner a los Viajeros al día de los acontecimientos del Brazo.

Los Viajeros más perspicaces pueden observar como otros agentes de la CoGeDe establecen contacto discretamente con Nierr, para lo que tendrán que superar un chequeo de Investigar (INT).

LA ESCULTURA

Una curiosa escultura de factura alienígena está en medio de la habitación, rodeada por la mejor mesa de buffet del sector. Se parece vagamente a un árbol compuesto de tubos fluorescentes y nodos del tamaño de un puño fabricados en lo que parece ser mármol. Es bastante grotesca; exactamente el tipo de proyecto artístico patrocinado por una empresa que uno esperaría ver en un astropuerto como este: su fealdad deliberada hace que el resto del lugar parezca aún más pulido y bien rematado.

Cualquiera que preste mucha atención a la escultura debe pasar un chequeo de RES Difícil (10+) para evitar sufrir un leve dolor de cabeza. Los Viajeros con talentos psiónicos se dan cuenta de que la escultura lleva algún tipo de tecnología psiónica incorporada y un examen minucioso revela que la escultura está conectada a la red de computadoras interna de la estación mediante un cable de datos de alta densidad.

Está produciendo (o recogiendo de alguna manera) una cantidad asombrosa de datos. Si se rastrea la conexión con un chequeo de Electrónica (computadoras) se puede confirmar que la escultura está conectada a la cámara secreta.

La escultura es obra del hiver Jim y escanea la estructura mental de todos los presentes en la habitación, creando perfiles psicográficos de sus personalidades y enviándolos al plan de Jaskarl. No se trata de telepatía, no puede leer ni pensamientos ni recuerdos, pero proporciona una visión de los instintos y los tipos de personalidad de los distintos delegados, una información de valor incalculable para las predicciones psicohistóricas que utiliza la CoGeDe. La escultura utiliza tecnología y técnicas hiver, desconocidas en el Imperio.

Cortar el cable: La escultura es inofensiva, por lo menos a corto plazo, y el escaneo de sus mentes no afectará de ningún modo a los Viajeros. Lo que sí hace es subrayar las siniestras intenciones de la CoGeDe.

La escultura puede utilizarse como una distracción inmediata, si los Viajeros sabotean el cable de datos, un enjambre de técnicos de la CoGeDe se abalanzará sobre ella para arreglarla lo antes posible. Borshune afirma que es «un necesario ajuste de los sistemas ambientales, nada de lo que preocuparse», pero todas las idas y venidas proporcionarán a los Viajeros la oportunidad de colarse (consulta «Colarse en la cámara», pág. 191).

LA CEREMONIA

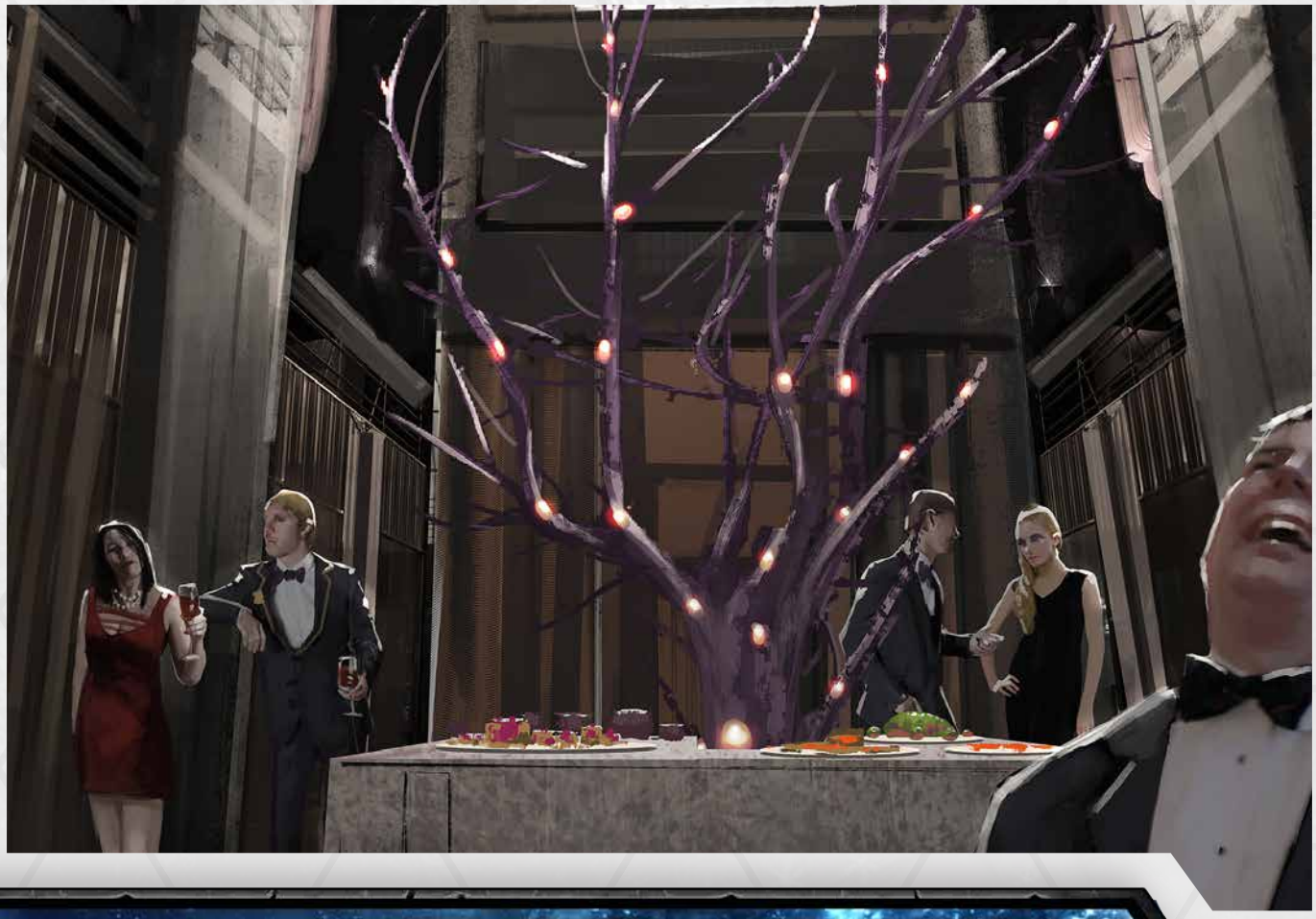
Para aquellos acostumbrados a los excesos salvajes del rey Oleb o a las interminables y arcaicas ceremonias de Drinax, la ceremonia de la CoGeDe parecerá aburrida aunque misericordiosamente breve. Borshune se dirige, entre aplausos educados, a la multitud desde un podio flotante, agradeciendo a todos los delegados por su asistencia y ofreciendo una breve descripción de cómo las inversiones y asociaciones de la CoGeDe han mejorado el comercio y la tecnología a lo largo y ancho del Brazo Troyano. Las pantallas holográficas de la sala refuerzan sus palabras con gráficos y diagramas sencillos. Flechas de colores brillantes apuntan al futuro; las curvas se elevan alegremente hacia el cielo mostrando cómo el Vacío del Borde exterior es cada vez menos un erial arrasado por la guerra y cada vez más una valiosa extensión para el Imperio y una autopista segura para el comercio con los aslan y los floriani.

La reapertura del puerto orbital de Vorito, afirma, marcará el comienzo de una nueva era de paz y prosperidad para el Brazo Troyano. Los próximos años verán el fin de la piratería y las incursiones, ya que la CoGeDe piensa invertir en más lanzaderas de defensa del sistema y naves patrulla para librarse de estas dos lacras. Los años venideros unirán mundos distantes con vínculos comerciales y aumentarán hasta niveles nunca vistos la tecnología de planetas que han retrocedido. Los contratos estándar de desarrollo de la CoGeDe son el futuro del Brazo Troyano y este puerto orbital es un símbolo de que la compañía ha llegado para quedarse.

Una de las paredes de la sala de banquetes se vuelve transparente y, al otro lado, un escuadrón de naves patrulla de la CoGeDe se pone en formación. Una de ellas libera una nube de gas de un depósito y el resto disparan láseres y rayos de partículas contra ella. La intersección de los rayos crea el logo de la CoGeDe, que arde durante un momento en el espacio antes de desaparecer.

Tras la ceremonia, la fiesta continúa. Grupos de delegados se forman y se disuelven, se cierran tratos con o sin mediación de la CoGeDe, se forjan amistades, se rompen alianzas y el torbellino de la política galáctica recorre la sala. Según avanza la tarde, los negocios de la diplomacia dejan paso al entretenimiento social; los acuerdos de verdad se cerrarán a altas horas de la madrugada o en reuniones privadas en otro lado de la estación.

Sin embargo, los Viajeros están aquí para colarse en la cámara de la CoGeDe, no para cerrar tratos. O, al menos, eso creen.



8. COLARSE EN LA CÁMARA

Fuera de la suntuosa sala de banquetes, la estación está sin terminar; todos los sistemas esenciales están instalados, pero es un laberinto de pasillos metálicos y sistemas de soporte vital a la vista. De hecho, esto se parece mucho más al Brazo Troyano que las secciones terminadas: la mayoría de las naves y los astropuertos de este sector tienen el mismo aspecto deteriorado e industrial.

Los Viajeros atraviesan el puerto orbital mientras se acercan cada vez más a la cámara central. A veces incluso pueden ver la cámara a través de los ojos de buey, un cubo de metal negro con marcas en algunos lugares, como si hubiera recibido disparos de láser, y claramente más antigua que el resto de la estación. Un par de cápsulas robot de mantenimiento flotan por fuera conectando cables de alimentación. Antes de abrir la estación al resto de tráfico, cubrirán la cámara con gruesas losas de neutronio entrelazado, de tal forma que ningún extraño sabrá nunca que está allí.

Para conseguir entrar en la cámara, los Viajeros tendrán primero que llegar a ella, después burlar dos sistemas importantes de seguridad y, por último, derrotar sus defensas internas... Y todo antes de que la CoGeDe se dé cuenta de que algo va mal.

CRONOLOGÍA

Comienza tirando 1D + 6 para determinar cuánto margen de seguridad tienen los Viajeros antes de que les descubran; durante el resto de la aventura nos referiremos a este margen como la «Cuenta atrás».

Modifica esta Cuenta atrás como sigue:

- Resta 1 por cada tirada que hagan los Viajeros que lleve menos de sesenta segundos.
- Resta el Efecto de cada tirada final fallada en una cadena de tareas para burlar un sistema de seguridad.
- Resta 1D por cada chequeo que lleve 1D minutos.
- Suma 1 si los Viajeros tienen éxito con un Efecto de 4-5.
- Suma 2 si tienen éxito con un Efecto de 6.

Si la cuenta atrás cae por debajo de 0 y los Viajeros no están dentro de la cámara interior, entonces salta la alarma. Tienen una única oportunidad más para entrar en la cámara, solo un último chequeo más. Después de eso, lánzales el equipo de seguridad de la CoGeDe. Derrotar al equipo de seguridad aumenta la Cuenta atrás en 1D. Si se les vuelve a agotar el tiempo, el próximo equipo de seguridad será el doble de grande, equipado con trajes de batalla y tendrá al Delegado como rehén.

Lo ideal sería que los Viajeros intentasen minimizar los chequeos, utilizando cadenas de tareas para trabajar juntos en lugar de utilizar un chequeo por Viajero. Por ejemplo, cuando se van de la fiesta, un Viajero podría hacer un chequeo de Subterfugio (INT) para encontrar la oportunidad, otro podría hacer uno de Socializar (SOC) para causar una distracción y, finalmente, otro podría hacer un chequeo de Sigilo (DES) para largarse.

GUARDIAS DE ÉLITE DE LA COGEDE

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humano			-	16 (crecimiento artificial)
FUE	10 (16)	INT	7	HABILIDADES
DES	14 (18)	EDU	10	Armas de fuego (energía) 3, Armas de fuego (balas) 3, Atletismo (destreza) 2, Auxiliar 1, Callejear 2, Combate CaC (desarmado) 3, Diplomacia 0, Electrónica (comunicaciones) 1, Investigar 2, Medicina 1, Persuadir 1, Subterfugio 1, Trajes 2, Volar (gravitacional) 2
RES	12	SOC	9	
ARMADURA	Traje de batalla (+22)			
ARMAS	Aturdidor (3D), pistola láser (3D+3), rifle de gauss (4D)			
AUMENTOS	Comunicación neural (TL14), Armadura subcutánea (+3), Visión mejorada			

ESCABULLIRSE

Para escabullirse de la fiesta, los Viajeros pueden hacer un chequeo de Socializar o Subterfugio (1D minutos, SOC). Recuerda que los Viajeros pueden aceptar un MD-2 a su chequeo para actuar más rápidamente y disminuir el tiempo necesario en 1D x 10 segundos.

Juntar el delegado correcto con el representante de la CoGeDe adecuado causa una distracción suficiente como para otorgar MD+2. Lady Hil puede aburrir a cualquiera, otorgando directamente un MD+1 a cualquier intento de escabullirse. Otras distracciones (como montar una escena o sabotear la escultura) debería otorgar también MD+2 o más.

EVITAR LA DETECCIÓN

Para atravesar los pasillos evitando las cámaras de seguridad y las patrullas de la CoGeDe, pídeles chequeos de Sigilo (DES). Los Viajeros podrían crear una cadena de tareas que implique:

- Chequeo de Electrónica (sensores) para desactivar los escáneres de seguridad.
- Chequeo de Combate CaC (desarmado) (1D turnos, FUE) para derribar a algunos guardias sin que se note.
- Chequeo de Ingeniería (1D x 10 segundos, INT) para orientarse por el laberinto de tubos de acceso y pasadizos de la estación.

LA ENTRADA DE LA CÁMARA

Extrañamente, la puerta de la cámara está sin vigilancia y toda el área a su alrededor está sospechosamente desierta. La cámara en sí es oscura y opresiva y, aunque parece vacía, bulle con energía.

BURLAR LA SEGURIDAD

Hay dos sistemas de seguridad que controlan el acceso a la cámara: los Viajeros necesitan pasar una tarjeta y proporcionar una muestra de ADN.

Tarjetas: Se necesita un nivel 3 para abrir la cámara. Pide un chequeo de Electrónica (computadoras) (1D x 10 segundos, INT) para conseguir el acceso y aplica un MD-2 si los Viajeros solo tienen una tarjeta de nivel 2, MD-4 si solo tienen una de nivel 1 y MD-6 si no tienen tarjeta.

ADN: Si los Viajeros tienen una muestra de ADN que esté en el registro del sistema, pueden desactivar este sistema de seguridad sin necesidad de hacer chequeos. Si no tienen una muestra adecuada, deben engañar al sensor con un chequeo de Electrónica (computadora) o Medicina (1D minutos, INT).

DEFENSAS INTERNAS

Si los Viajeros no tienen una tarjeta de nivel 3+ y una muestra de ADN válida, sus manipulaciones del sistema activan las defensas internas automáticas de la cámara y unas escotillas se abren para desplegar drones de combate.

EN LA CÁMARA

Las puertas se abren. El interior es un espacio negro infinito, sin techo, suelo o puertas visibles. Los objetos apenas si son perceptibles en la distancia, ocultos por algún tipo de distorsión holográfica. ¿Son ficheros, archivos informáticos, objetos, tesoros? Es difícil saberlo.

Cuando los Viajeros entran, aparece el holograma de un anciano bien vestido con una barba fina y diabólica.

Es el profesor Jaskarl o, para ser precisos, un programa de ordenador interactivo creado por el profesor Jaskarl.

DRON DE COMBATE

IMPACTOS	VELOCIDAD	NT
22	8 m	11
ATAQUES	Armas de fuego (energía) 2	
ATTACKS	Rifle láser (5D+3)	
RASGOS	Blindaje (+9)	
PROGRAMACIÓN	Básica (seguridad)	

—Soy el profesor Jaskarl. No sé quiénes sois, pero encajáis en un perfil psicohistórico muy preciso. Puedo decir con un 89,4% de certeza que sois o trabajáis para una entidad política resurgente dentro del Brazo Troyano. Habéis utilizado la piratería y la presión económica para conseguir influencia sobre los mundos vecinos con el objetivo final de forzar concesiones a una gran potencia. Os felicito por vuestros esfuerzos hasta ahora.

»Os preguntaréis cómo puedo saber esto. No sé si lo estáis preguntando, mis métodos predictivos solo se aplican a grandes poblaciones, a sistemas estelares enteros y civilizaciones, no a individuos. No sé nada sobre vosotros, solo puedo saber el curso probable de la historia.

»Cuanto mayor sea la población, más precisas serán mis predicciones y aplicadas a múltiples sectores, las probabilidades se convierten en certezas. Hace algún tiempo, un consorcio de ciudadanos imperiales preocupados me contrató para que aplicase mis técnicas sobre el futuro de la Marca Espiral. Mis conclusiones fueron, en resumen, que sin una intervención activa, el Hierato aslan se expandiría inexorablemente para conquistar los sectores del Brazo Troyano y Corredor separando completamente a la Marca Espiral del territorio principal del Imperio. Morirán billones.

Mientras hablan, aparecen nuevos hologramas en la oscuridad. Las estrellas del Brazo Troyano: las neutrales, en blanco; las del Imperio de un morado oscuro; la Liga floriana con un frío azul; y las aslan en un color rojo sangre. El rojo se expande, tragándose un sistema tras otro hasta chocar con Tobia y Pax Rulin.

—Esta catástrofe puede evitarse. El propósito secreto de la Compañía General de Desarrollo es preparar al Brazo Troyano y al mejorar civilizaciones clave las convertimos en… abrojos, en trampas para tigres que interrumpirán y frenarán el avance de los aslan. Trabajando en secreto durante muchas generaciones, la compañía puede alterar un futuro que sería inevitable de otra manera.

Los hologramas rebobinan y ahora muestran otro futuro posible. En esta versión, el avance de los aslan es mucho más lento, hasta que, al final, se detiene.

—Mis predicciones muestran una futura intersección entre vuestros esfuerzos y los nuestros. A medida que los conflictos entre los clanes comerciantes y guerreros de los aslan crecen, esta presión se manifiesta en forma de incursiones hacia espacio neutral. Puede que ya hayáis vivido alguno de estos ataques; son una pequeña muestra del conflicto que se avecina.

»Tengo una propuesta para vosotros. Dejad que convirtamos vuestra fuerza política en un pararrayos. Os reforzaremos y prestaremos nuestra ayuda. Y eso atraerá los aslan hacia vosotros.

»Aguantaréis. Lucharéis con valentía pero, al final, debéis perder. Vuestra destrucción tendrá consecuencias que sacudirán todo el Brazo Troyano, inspirando a otros sistemas a prepararse contra la invasión aslan. La Compañía General de Desarrollo os protegerá a vosotros o a un grupo pequeño de personas que escojáis, pero más allá de eso la destrucción debe ser absoluta y… memorable.

»Si rechazáis esta proposición, los eventos ocurrirán tal y como predicen las matemáticas… E, incluso sin la ayuda de la CoGeDe, hay una probabilidad del 88% de que los aslan os ataquen.

Los Viajeros pueden interrogar brevemente a Jaskarl, aunque el holograma no responderá a preguntas que no están directamente relacionadas con su propuesta, diciendo que «*vuestra pregunta queda fuera de los parámetros predichos de esta interacción*». Resta uno a la Cuenta atrás por cada pregunta que hagan.

Si los Viajeros aceptan, la CoGeDe apoyará al Reino de Drinax hasta que los aslan ataquen.

- Después del ataque, la CoGeDe se asegurará de que los Viajeros quedan «protegidos y atendidos». Los Viajeros pueden interpretar esto como una «agradable jubilación en un retiro corporativo» o «un tiro en la nuca y el entierro en una tumba sin lápida», como prefieran.
- Los aslan deben destruir Drinax, ya que esta destrucción es un ajuste necesario para el avance psicohistórico del Brazo Troyano. Si el ataque aslan es rechazado, echará por tierra los cálculos de Jaskarl y todo el Imperio estará en peligro. Así que, si los Viajeros piensan respetar su parte del trato, tendrán que asegurarse de las garras de los aslan destrozan Drinax. Quizás tengan que sabotear sus propias defensas.
- Si los Viajeros preguntan sobre aceptar el trato de la CoGeDe, recibir su ayuda pero no traicionar a Drinax cuando llegue la crisis, el holograma de la simulación responde: «*vuestra pregunta queda fuera de los parámetros predichos de esta interacción*».
- Si le preguntan por qué Drinax debe caer, el holograma explica que el plan requiere reactivar el mito de la era dorada. Para traducir la sutileza de las matemáticas psicohistóricas a crudas palabras, la cultura central del Brazo Troyano todavía sigue atormentada por el recuerdo del Imperio de Sindal. Ese imperio queda demasiado lejos para ser de alguna utilidad, pero si las asociaciones culturales pudieran ser reactivadas por la ascensión temporal de otro imperio nuevo, la destrucción de ese imperio sería especialmente traumática, sería el empuje necesario para que todo el Brazo adoptase una actitud nueva y más beligerante hacia los aslan.

Si los Viajeros rechazan la oferta, son libres de irse. Al fin y al cabo, en lo que a la CoGeDe concierne, Drinax está condenado de todas formas; existe una probabilidad del 88% de que los aslan ataquen en unos pocos años y una probabilidad igualmente alta de que ese ataque aniquile Drinax.

EL RESTO DE LA CÁMARA

Tira en la tabla Tesoros de la cámara para ver qué descubren los Viajeros cuando exploren el resto de secciones de la cámara. No hay una forma fácil de registrar la cámara, ya que la oscuridad holográfica lo oculta todo hasta que estás justo encima. Si los Viajeros llevan alguna herramienta como un densitómetro, pueden hacer un chequeo de Electrónica (sensores) Muy difícil (12+) (INT) y añadir su Efecto a la próxima tirada en la tabla Tesoros de la cámara. Los Viajeros pueden hacer una tirada en la tabla por cada punto de Cuenta atrás que les quede, aunque hay que tener en cuenta que nada garantiza que los Viajeros puedan quedarse con lo que encuentren (consulta «Escapar de la cámara»).

Tesoros de la cámara

2D	Objeto útil descubierto
2-4	Nada. Bueno, puede que haya algo enterrado entre estos informes corporativos o archivos de personal, pero no hay nada que sea obvio.
5	1D MCr en efectivo, oro, joyas, bonos al portador y otros tesoros fácilmente transportables.
6	Planos del puerto orbital junto con un terminal de computadora con acceso de alto nivel que pueden servir a los Viajeros para preparar un plan de huida abriendo escotillas, redirigiendo robots de mantenimiento o simplemente sobrecargando los reactores de la estación y corriendo a su nave mientras atronan las sirenas.
7	2D MCr en efectivo, oro, joyas, bonos al portador y otros tesoros fácilmente transportables.
8	Información sobre un plan de la CoGeDe en otro mundo. Revelar esta conspiración hace que el mundo se mueva un paso hacia Refugio.
9	Información sobre un cargamento muy valioso que se envía a través del Brazo, un objetivo tentador para la piratería.
10	La identidad de una agente de la CoGeDe en una posición de poder en un planeta neutral. Exponer a este agente mueve el planeta dos pasos hacia Refugio.
11	Archivos informáticos que contienen los cálculos de Jaskarl que, si son destruidos, perturbarán gravemente las operaciones de la CoGeDe en el Brazo.
12+	Algo inusual: una reliquia de los Ancestrales, clones criocongelados de oficiales imperiales clave, algún tesoro perdido del Imperio sindaliano, un generador de esferas negras, o un documento de planificación psicohistórica para un plan que, si se explota, mueve un mundo tres pasos hacia Refugio.

DESTRUIR LA BÓVEDA

Si los Viajeros trajeron explosivos o armas pesadas (y se las ingeniaron de algún modo para meterlas a bordo de la estación sin ser detectados), pueden dañar la cámara con los preciosos archivos de Jaskarl. Los hologramas y los sistemas de computadoras asociados no son la única copia del plan Jaskarl, pero sí la simulación psicohistórica más actualizada que además ha incorporado todos los datos de la escultura hiver. Por lo tanto, si la destruyen retrasarán los planes de la CoGeDe varios años.

ESCAPAR DE LA CÁMARA

Si a los Viajeros les queda algo de la Cuenta atrás, pueden intentar escapar. Cerrar la puerta y no dejar rastro requiere un chequeo de Electrónica (computadoras) Difícil (10+) (1D minutos, INT) y uno de Investigar Difícil (10+) (1D minutos, INT) para retirar cualquier evidencia forense. Pueden volver a la fiesta, tomarse unos cócteles caros por cuenta de la CoGeDe e irse tranquilamente a su nave después de haber cometido el crimen perfecto.

Otra opción es que corran hacia su nave y despeguen, confiando en llegar al límite de salto de 100 diámetros antes de que la CoGeDe les atrape (podrías decidir que la CoGeDe les deja huir, recuerda que la CoGeDe quiere un pararrayos como Drinax para que se lleve la peor parte del próximo e inevitable ataque aslan).

ES HORA DE ABANDONAR LA FIESTA

Si los Viajeros se han quedado sin Cuenta atrás, un escuadrón fuertemente armado de marines de la CoGeDe llega a la cámara para ponerlos bajo custodia. La mayoría son brutos fornidos aumentados equipados con trajes de batalla, pero a la cabeza está el sr. Nierr, que llevará como rehén al delegado drinaxiano si fuera necesario.

El equipo de seguridad de la CoGeDe quitará a los viajeros cualquier dinero o equipo que hayan robado de la cámara, así como sus armas, pero no les harán preguntas ni les interrogarán. Si los Viajeros intentan describir lo que vieron, Nierr simplemente sacude la cabeza y dice: «es mejor no hablar de ello». Resistirse o discutir con Nierr tendrá repercusiones violentas, ya que, aunque el plan de Jaskarl dice que tienen que dejar que los Viajeros se vayan, no dice que lo tengan que hacer indemnes.

Si los Viajeros intentan seguir el consejo de Rachando sobre negociar con la CoGeDe utilizando los contenidos de la cámara como moneda de cambio, Nierr simplemente se burla de ellos.

—En nuestros negocios nosotros ponemos las condiciones y vosotros ya tenéis vuestra oferta.

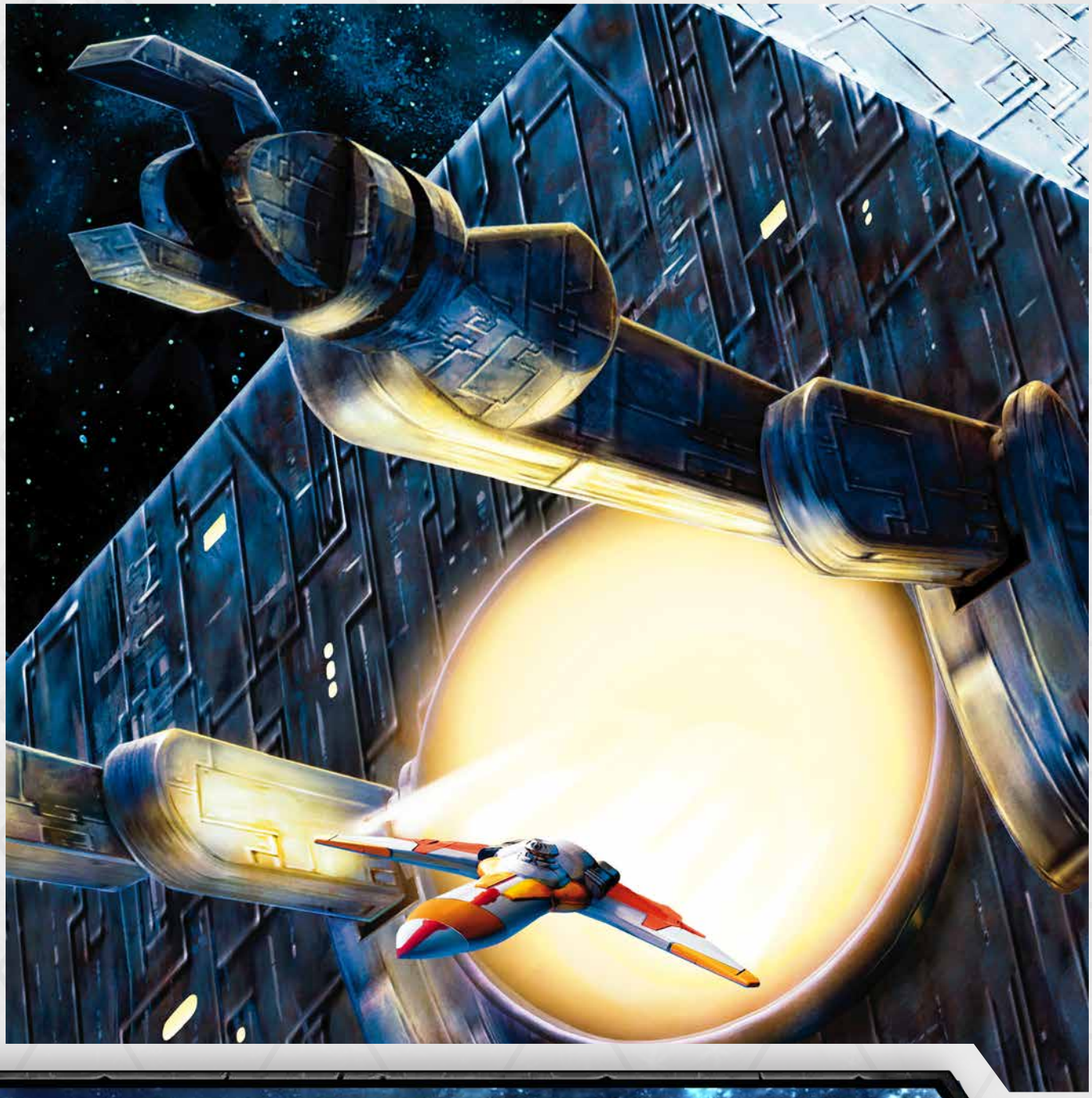
SIN ELECCIÓN

Si crees en la psicohistoria y en el plan de Jaskarl, entonces da igual qué decidan hacer los Viajeros en la oscuridad de la cámara. Acepten la oferta del holograma o no, sea Drinax u otro mundo el que los aslan ataquen y destruyan, sean los Viajeros o cualquier otro… La historia seguirá el curso marcado.

El rey Oleb apostó todo a que unos pocos espíritus valientes podrían cambiar el destino de un imperio. La Compañía General de Desarrollo cubrió sus apuestas y cree que los destinos de los imperios están dictados por presiones demográficas, económicas, las necesidades de las masas y las fuerzas inevitables de la historia.

Si los Viajeros aceptaron el trato del holograma, la CoGeDe mejora Drinax de forma encubierta; cuanto más fuerte y respetada sea Drinax, más efectiva será su caída como advertencia e inspiración para el resto del Brazo según sus predicciones psicohistóricas. Los Viajeros pueden tirar 3D y mover puertos hacia Refugio tantas veces como el resultado total (por ejemplo, costaría 7 mover un puerto desde Hostil a Refugio).

Las consecuencias de la elección de los Viajeros y si abandonarán o no Drinax antes del final, se determinará durante el *Gran final*.



C A P Í T U L O - O N C E

EL PARIA PRÓDIGO

«El conflicto es el principal motor de la sociedad aslan. Los humanos evitan de forma instintiva los conflictos salvo cuando se ven amenazados o no pueden evitarlos. Los aslan responden a las amenazas con amenazas y no solo no rechazan los desafíos sino que les dan la bienvenida. Cada situación, cada palabra es un desafío a algún nivel en la mente aslan. Alguien tiene que perder siempre».

—Guía diplomática sobre asuntos relativos al Hierato aslan, Oficina Imperial de Publicaciones, publicada en Deneb, 1010.

Esta aventura tiene lugar en el subsector Tlaiowaha del Brazo Troyano y comienza en Drinax.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

La guerra adopta muchas formas entre los aslan. Sin sus códigos de honor y sus tradiciones de conflictos rituales, se destrozarían entre ellos por su insaciable deseo de más territorio o estrellarían su civilización contra las rocas de vecinos más poderosos. Deben enfundar las garras en la vaina de la tradición para asegurarse de tener un futuro y romper estos códigos implica incurrir en la ira de toda una civilización.

El peligro de hacerlo es inmenso. La recompensa, aún mayor.

En esta aventura, es Kasiyl quien recluta a los Viajeros. Durante muchos años, ha sido un exiliado en la corte flotante del rey Oleb, un príncipe mendigo que rehúsa hablar de su pasado, pero ahora ha descubierto una forma de reclamar su derecho de nacimiento. Kasiyl fue condenado al exilio por asesinar a un noble de otro clan aslan, los *tokohfealr*; un asesinato que cometió durante una guerra de asesinos. Una guerra de asesinos es un ritual donde los miembros de dos clanes en guerra pueden asesinarse legalmente los unos a los otros y en el que el vencedor es aquel que consiga la primera muerte confirmada. Unos árbitros aslan, llamados *earleatrais*, supervisan estas guerras y determinaron que la muerte causada por Kasiyl fue ilegal.

En lugar de ser un ataque legítimo en una guerra de asesinos aprobada, Kasiyl había cometido asesinato, pero las reglas que gobiernan las guerras de asesinos son antiguas, están desfasadas y no tienen en cuenta las armas modernas ni los tratamientos médicos.

Los *tokohfealr* ganaron la guerra de asesinos y, para evitar una escalada de la guerra, Kasiyl fue sentenciado al exilio.

Todo giraba en torno a la controvertida decisión del *earleatrais* y Kasiyl siempre creyó que el *earleatrais* rompió su sagrado voto de neutralidad y favoreció deliberadamente a los *tokohfealr*. Ahora tiene la oportunidad de encontrar la verdad, ya que el segundo hijo de Lokharl, el *earleatrais* que juzgó a Kasiyl, ha llegado a la edad adulta y se ha aventurado en el Brazo Troyano. Encontrar al joven aslan, capturarlo, utilizarlo como arma de presión para obligar a su padre a confesar de tal forma que Kasiyl pueda volver a los *ahroay'if* con honor… un plan sencillo.

Y un plan que corre el riesgo de traer el caos de los aslan al sector Tlaiowaha, ya que cuando el pródigo regrese, habrá una matanza.

Interpretar a Kasiyl

Kasiyl es el centro de esta aventura. Lo ideal es que el árbitro haya presentado a Kasiyl a los Viajeros mucho antes de que empiece esta parte de la campaña, de tal forma que se sientan de alguna forma implicados en su destino (en *¡Ihatei!* se describe un posible escenario para hacerlo).

Cuando interpretes a Kasiyl, asegúrate de que no se convierte en el líder *de facto* de los Viajeros. Quizás esto comenzase como su plan de venganza, pero los Viajeros deberían de hacerse cargo rápidamente cuando se den cuenta de que Kasiyl ha mordido más de lo que podía masticar (y tratándose de un aslan, eso es muchísimo…).

LA VERDAD DEL CUCHILLO

Para entender la decisión del *earleatrais* Lokharl y el tamaño del avispero que los Viajeros están agitando inadvertidamente, hay que entender la complejidad de las relaciones entre los clanes aslan.

Empecemos con los *ahroay'if*. Hubo una vez en que fueron un clan menor, uno de los primeros en buscar nuevos territorios más allá del Gran Abismo. Se convirtieron en clan vasallo de los *tlaiowaha* y prosperaron bajo su auspicio. Las tropas de los *tlaiowaha* eran conocidas por su debilidad, por lo que durante un tiempo utilizaron a los a*hroay'if* como guerreros y mercenarios. De hecho, fueron los *ahroay'if* los que destruyeron el antiguo Reino de Drinax cuando los reyes drinaxianos amenazaron las rutas comerciales de los *tlaiowaha*.

Durante los últimos siglos, los *tlaiowaha* se han enriquecido aún más gracias al comercio con el Imperio. Sus vasallos *ahroay'if* también se han enriquecido y fortalecido con su parte de los beneficios, a la vez que se han vuelto gordos y vagos. Algunos elementos dentro los *ahroay'if* decidieron que era el momento de utilizar mejor sus riquezas y comenzaron a prepararse para guerras de conquista, construyendo nuevas naves de guerra y entrenando nuevas tropas.

Sin embargo, este rearme preocupaba a los *tlaiowaha*, ya que gran parte de su fortuna depende de las rutas comerciales que atraviesan el territorio *ahroay'if*. Si sus vasallos se hacían demasiado poderosos, podrían decidir cambiar su relación con los *tlaiowaha* y exigir un trato más equitativo, por lo que los *tlaiowaha* buscaron una forma de mantener a los *ahroay'if* en su sitio.

Lo encontraron cuando los *ahroay'if* lanzaron un ataque contra un clan menor, los *tokohfealr*. Cuando Kasiyl utilizó un arma de dudosa legalidad, la decisión de determinar si el ataque fue legal recayó en el *earleatrais* Lokharl del clan *yerlyaruiwo*.

Los *yerlyaruiwo* son los guardianes del honor aslan, muy tradicionalistas, rectos y respetados, pero incluso ellos son susceptibles de ser sobornados por los cofres sin fondo de los *tlaiowaha*. Los *tlaiowaha* sobornaron a los *yerlyaruiwo* para asegurarse de que el arbitrio de Lokharl fuese en contra de sus problemáticos vasallos los *ahroay'if*.

Avergonzada tras su derrota contra los *tokohfealr*, la facción guerrera de los *ahroay'if* perdió el favor de los consejos del clan. Las rutas comerciales de los *tlaiowaha* a través del territorio *ahroay'if* volvían a ser seguras y la reputación de los *yerlyaruiwo* permanecería intacta… mientras nadie sacase a la luz el soborno pagado para influenciar a Lokharl.

KASIYL

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Macho	34 (5 periodos aslan)
FUE	9	INT	8	HABILIDADES
DES	9	EDU	9	Administración 1, Legislación 2, Bróker 1, Socializar 0, Subterfugio 1, Diplomacia 2, Electrónica (computadoras) 1, Armas de fuego (balas) 2, Artillería 0, Independencia 2, Liderazgo 1, Mecánica 1, Combate CaC (naturales) 2, Persuadir 2, Pilotar (astronave) 2, Callejear 2, Supervivencia 1, Tolerancia 2, Trajes 2
RES	10	SOC	2 (12)	
ARMADURA			Traje espacial de combate (+9)	
ARMAS			Rifle automático *yeheal* (3D, Auto 2)	

Interpretar a Kasiyl

- Revela lo menos posible de ti mismo. Tu pasado debe permanecer sellado.
- Has vivido entre los humanos lo suficiente como para entender sus costumbres, incluyendo su miedo natural a los aslan. Utiliza eso a tu favor.
- Pasa mucho tiempo meditando. Suprime tus emociones.

1. LA PRESA DEL CAZADOR

Kasiyl sabe que el segundo hijo de Lokharl ha abandonado la protección del Hierato y está al descubierto en el Brazo Troyano.

Sabe que si captura al chico, tendrá una ventaja sobre el odiado y traicionero *earleatrais*. Sabe que necesita una nave y no tiene una, pero los Viajeros sí.

Kasiyl es un macho aslan, fue criado para ser un guerrero y un líder, alguien que no se preocupa por insignificancias como el dinero o el cómo funcionan las cosas, por lo que, aunque ha adquirido un par de niveles en Independencia (la habilidad que permite a los aslan macho funcionar sin la supervisión de una hembra), no está preparado para contratar a los Viajeros para la misión.

Así que se presenta en su puerta como un gato que ha matado un ratón y quiere mostrar el botín de su victoria. Escoge cualquier Enemigo de los Viajeros (ya sea uno obtenido durante sus carreras o uno que se hayan creado durante el transcurso de la campaña); Kasiyl lo deja caer, apaleado y ensangrentado, a los pies de los Viajeros, mientras anuncia que él les ha hecho un favor y ahora deben corresponderle.

Si los Viajeros no tienen enemigos, espera uno pocos minutos hasta que se ganen alguno o haz que Kasiyl les ofrezca algo distinto, valioso pero inesperado.

LA PRESA

Kasiyl explica que quiere hablar con otro aslan, un joven *ihatei* llamado Hwehalokharl que ha alcanzado la madurez hace poco y se ha embarcado en una búsqueda de territorio como es tradicional. Sus contactos en el Hierato le han informado de que Hwehalokharl llegó al campamento de Kteiroa haces seis semanas. Hwehalokharl debe ser capturado vivo.

Al principio, Kasiyl se niega a explicar para qué quiere al joven macho, pero si los Viajeros insisten, admitirá que Hwehalokharl es la clave para restaurar su honor y que necesita a Hwehalokharl para encontrar al padre del cachorro que fue quién le perjudicó. El resto es un tema privado, aunque deja caer que podrá entregar una gran recompensa a los Viajeros si estos le ayudan (consulta la barra lateral «Historias contradictorias» en la pág. 205).

Encontrar a Hwehalokharl: Si los Viajeros ya han jugado *¡Ihatei!*, las decisiones que tomaron entonces determinan dónde pueden encontrar a Hwehalokharl. ¿Qué pasó en el campamento de Kteiroa? ¿Los jóvenes aslan están luchando en Fantasía, Hilfer o atrapados en una guerra en marcha en Akoaft? ¿Siguen sentados en el campamento discutiendo sobre qué planeta invadir a continuación?

El exiliado y la princesa

Si los Viajeros pasan tiempo en Drinax, uno de ellos verá a la princesa Rao teniendo una conversación profunda con Kasiyl. Toda esta escena es en parte obra de la princesa. ¿Está velando por los intereses de Kasiyl o el caos subsiguiente es parte de su plan? ¿Está intentando la princesa desatar caos y conflictos en el Hierato aslan para debilitarlo antes de que Drinax haga su declaración? Las manipulaciones de Rao se exploran en profundidad en *La sangre del dragón estelar*

Rumores sobre Hwehalokharl

2D	Rumor
2	Hwehalokharl murió en combate (falso: solo resultó herido y ya se ha recuperado por completo).
3-4	Un rumor falso sobre incursiones *ihatei* aslan envía a los Viajeros en la dirección equivocada (MD-1 a su intento de encontrarlo).
5-6	Hwehalokharl pilota una nave exploradora *Ihateisho* estándar de 100 toneladas (falso: llegó a Kteiroa en una).
7	Los rumores sobre la ubicación actual de Hwehalokharl otorgan MD+1 a los chequeos para encontrarlo.
8-9	Hwehalokharl forma parte del séquito de un *ihatei* aslan del rico clan *yerlyaruiwo*. Vuelan en un potente crucero *Aositaoh* de 1.000 toneladas comandado por Teirlas. Saber esto otorga MD+1 a los chequeos para encontrarlo, ya que los Viajeros pueden empezar a buscar a Teirlas en su lugar.
10-11	El padre de Hwehalokharl es un aslan bastante importante, un reputado juez *earleatrais*. La influencia de su padre le ayudó a conseguir su puesto.
12	Por casualidad, los Viajeros llegan al mismo tiempo que Hwehalokharl visita el sistema actual.

Si todavía no han jugado *¡Ihatei!*, pueden pasar a esa aventura ahora o que Hwehalokharl sea uno de los muchos aslan que están en el campamento de Kteiroa. Rastrearlo una vez los Viajeros sepan en qué sistema está requiere un chequeo de Investigar Muy difícil (12+) (1D meses, INT) si no tienen una forma más eficaz de encontrarlo. Otorga muchos MD por planes inteligentes o por el uso inteligente de contactos o aliados. Si fallan, significará que Hwehalokharl se ha trasladado a otro sistema antes de que los Viajeros den con él.

Los Viajeros también puede oír rumores sobre los movimientos de Hwehalokharl y sus antecedentes con un chequeo de Socializar o Investigar Normal (8+) (1D días, SOC) con MD-2 si no llevan ningún aslan con ellos. Si tienen éxito, tira en la tabla Rumores sobre Hwehalokharl. Los rumores 6- son falsos; los rumores 7+ son ciertos.

Viajar por el espacio Aslan

Consulta *¡Ihatei!* para ver las reglas sobre viajar por el espacio aslan. Las restricciones de Kasiyl y el riesgo de asesinos siguen aplicándose.

Durante la cacería…

Utiliza el tiempo que pasen cazando a Hwehalokharl para que los Viajeros empiecen a pensar como los aslan. Esta aventura trata sobre el equilibrio entre clanes, entre las percepciones públicas y privadas del honor, entre el hambre de territorio y expansión innata a los aslan y su cada vez mayor dependencia del comercio con el Imperio. Aunque se presenta como un golpe sencillo, encontrar a Hwehalokharl, restaurar la posición de poder de Kasiyl y recoger su recompensa, en realidad la situación es mucho más compleja. Si los Viajeros siguen ciegamente las instrucciones de Kasiyl, se encontrarán empeorando las cosas para Drinax y para ellos mismos.

2. CAPTURAR A LA PRESA

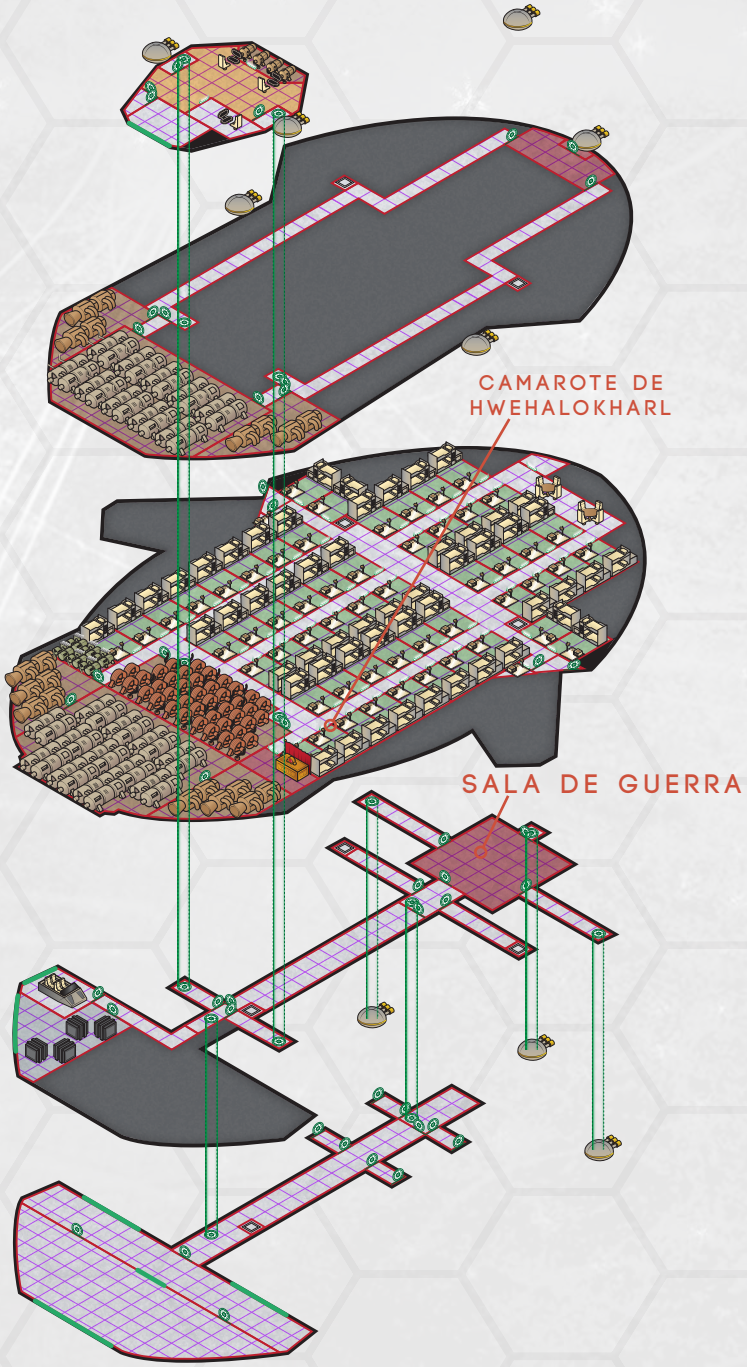
Hwehalokharl sirve a bordo de un crucero clase *Aositaoh*, comandado por Teirlas de los *yerlyaruiwo*, un familiar lejano. Ese clan (como Kasiyl puede contar a los Viajeros o cualquiera que conozca el Hierato sabe) es uno de más influyentes y poderosos. Junto con sus aliados y vasallos, son el bloque más poderoso en el consejo gobernante aslan, el *Tlaukhu*. Los *yerlyaruiwo* se ven a sí mismos como los guardianes del honor y la tradición, son políticamente conservadores y prefieren mantener la paz con el Imperio y aumentar lenta y paulatinamente el territorio aslan en lugar de arriesgarse a una guerra total. A medida que el Hierato se decanta más por el comercio y la industria en lugar del combate, la influencia de los *yerlyaruiwo* disminuye lentamente.

Lo que esto significa para los Viajeros es que Teirlas tiene la riqueza y el poder suficientes como para que se le otorgue una nave diez veces más grande que lo que suele recibir un macho joven; que interponerse en su camino tendrá repercusiones peligrosas y que es poco probable que esté dispuesto a arriesgar demasiado: no hará incursiones en la profundidad del Brazo, sino que utilizará su potencia de fuego y su ascendencia familiar para reclamar un territorio respetable en algún lugar más cerca de casa.

Una vez que los Viajeros localicen la nave de Teirlas, deben capturar a Hwehalokharl con vida. Tienen varias opciones y, por supuesto, los Viajeros pueden idear sus propios planes. Si está presente, Kasiyl sugiere desafiar a Teirlas o, si no, seguir de cerca y secuestrar a Hwehalokharl.

Ataque directo: Si los Viajeros creen que pueden derribar un crucero de 1.000 toneladas con las naves que tienen a mano, pueden tratar de atacar la nave directamente. Es probable que en la zona haya otras naves aslan que acudan en ayuda de Teirlas, por lo que los Viajeros solo tienen unos pocos turnos para inutilizar el crucero. Teirlas luchará mientras pueda (se rendirá solo si su nave no puede continuar o si se reduce su Casco a 50 o menos), pero entregará a Hwehalokharl para salvar la vida de su tripulación si los Viajeros le dan esa opción.

Infiltración y secuestro: Si alguno de los Viajeros es aslan, puede intentar unirse a la tripulación de Teirlas fingiendo ser un *ihatei* o un mercenario y superando un chequeo de Persuadir Normal (8+) (SOC). Los no aslan puede hacer lo mismo con MD-4. Otra opción es que los Viajeros se cuelen en la nave cuando esté atracada o haya aterrizado y moverse discretamente por la nave hasta localizar a Hwehalokharl. Su camarote es el segundo a popa del santuario de la cubierta de camarotes. Cuando está de servicio se le puede encontrar en la cubierta 2, Teirlas ha convertido el almacén de misiles en una sala de guerra para planificar invasiones terrestres.



Persecución y secuestro: La mejor opción para los Viajeros, aunque la más lenta, es seguir a la nave de Teirlas hasta que aterrice y luego seguir a Hwehalokharl para atraparlo cuando sea vulnerable. Teirlas pasará 2D semanas en cualquier sistema en el que lo hayan encontrado los Viajeros (probablemente, el mismo mundo al que redirigieron a los *ihatei* en *¡Ihatei!*) antes de volver a Tlaiowaha (Tlaiowaha/0308) para celebrarlo. Seguir al crucero puede requerir una cadena de tareas de Pilotar, Electrónica (sensores) y Astronavegación.

Guerra y secuestro: Teirlas y su séquito buscan una guerra en la que puedan ganar territorio, por lo que lo único que tienen que hacer los Viajeros es perseguir al crucero, colarse en el campo de batalla y atrapar a su objetivo.

Desafío: Un chequeo de Diplomacia Difícil (10+) (TER) permite a los Viajeros convencer a Teirlas para aceptar un desafío a duelo: entregará a Hwehalokharl si los Viajeros ponen sobre la mesa algo igualmente valioso a cambio. Será una pelea de dos contra dos, Teirlas y Hwehalokharl contra dos Viajeros.

EL SÉQUITO DE TEIRLAS

Teirlas tiene unos 500 seguidores aslan repartidos entre los aproximadamente cien a bordo de su crucero, los que le siguen en una nave de apoyo clase *Owatarl* de 600 toneladas que lleva la mayor parte de sus suministros, y un enjambre de exploradoras *Ihateisho* de 100 toneladas. Los más ruidosos son los machos sin tierras, hijos segundos y terceros de aslan ricos que alcanzaron la madurez en la última ceremonia de *akhuaeuhrekhyeh*, pero la mayoría de ellos son machos mayores de nivel social bajo que siguen los estandartes de jóvenes más ricos; hembras mercenarias veteranas que ya han luchado junto a *ihatei* antes; y algunas técnicas y sobrecargos ambiciosas de familias más pobres que esperan encontrar un marido rico.

TEIRLAS

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Macho	16
FUE	11 (17)	INT	9	SKILLS
DES	9 (12)	EDU	10	Armas de fuego (balas) 2, Combate CaC 0, Conducir 0, Polivalencia 1, Liderazgo 1, Táctica 0, Tolerancia 0, Trajes 2
RES	8	SOC	13	
ARMADURA			Traje de batalla aslan (+19)	
ARMAS			Rifle automático (3D, Auto 2)	

Interpretar a Teirlas:

- Eres un príncipe guerrero, naciste con un pan bajo el brazo y una espada ancestral en la garra. Tú eres el elegido.

Teirlas, vástago de los *yerlyaruiwo*, nació para gobernar. Está respaldado por miles de años de historia y honor aslan, es el descendiente de reyes. Los *yerlyaruiwo* son, quizás, el clan más antiguo y respetado, la verdadera aristocracia. Si alguno de sus tíos muriese sin descendencia, heredará vastas propiedades en las profundidades del Hierato, por lo que para él toda esta expedición en el Brazo es una oportunidad para ver la galaxia y divertirse, no la lucha a muerte por el territorio que es para otros. Los humanos y otras criaturas extrañas le fascinan y está ansioso por aprender más sobre la vida fuera del Hierato, aunque si los Viajeros se cruzan en su camino o le atacan, devolverá el golpe con toda la furia de su clan.

HWEHALOKHARL

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Macho	22
FUE	9	INT	10	HABILIDADES
DES	8	EDU	10	Armas de fuego (balas) 1, Ciencia (historia) 2, Combate CaC (naturales) 1, Diplomacia 1, Legislación 1, Sigilo 1, Tolerancia 1
RES	7	SOC	9	
ARMADURA			Traje espacial de combate (+9)	
ARMAS			Rifle automático (3D, Auto 2)	

Interpretar a Hwehalokharl:

- Sé ligeramente modesto, nervioso e incluso empollón. Después recuerda a los humanos que eres un alienígena de más de dos metros criado para la guerra.

Como corresponde al hijo de un respetado *earleatrais*, Hwehalokharl es un joven aslan estudioso, siempre con el hocico enterrado en un pergamino. Tuvo la suerte de encontrarse con Teirlas y espera que su asociación dure más allá de esta expedición; para él, tener un lugar como consejero o emisario en la corte de Teirlas sería lo ideal. Conoce el caso de Kasiyl, ha estudiado la carrera de su padre y recuerda que se produjeron varias reuniones con emisarios de alto rango de otros clanes, algo inusual, ya que estos casos suelen decidirse normalmente consultando exclusivamente el *tala'tyaeo* y el *tala'si'khiraeohaor*, los pergaminos de los ancestros y los pergaminos de los precedentes.

Considera que los no aslan son barbaros impredecibles e incultos que cometen actos de violencia aleatorios y ante los cuales la única respuesta cuerda que cabe es alejarse lo más rápidamente posible.

EASTEAKH

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Macho	36 (5 periodos aslan)
FUE	12	INT	6	HABILIDADES
DES	7	EDU	4	Artillería (torreta) 2, Armas pesadas (personales) 3, Combate CaC (filo) 2, Independencia 2, Ingeniería (motor-S) 2, Liderazgo 1, Mecánica 2, Pilotar (astronave) 1, Polivalencia 2, Trajes 2
RES	10	SOC	4	
ARMADURA			Armadura ceremonial (+4)	
ARMAS			Ametralladora pesada *Taoyuhrir* (4D+3, Auto 4), Hacha del Segador (4D)	

Interpretar a Easteakh:

- Busca siempre la parte mala de las cosas. Anticipa siempre qué va a ir mal. Espera siempre lo peor y luego golpéalo con tu hacha gigante.

No todo los *ihatei* son jóvenes nobles: Easteakh tiene veinte años de experiencia en combate y es uno de los muchos guerreros veteranos que se alistan con cualquier *ihatei* que les pueda proporcionar naves o armas. Que no haya conseguido su propio territorio a pesar de todas las guerras y campañas en las que ha participado no se debe a su falta de valor o de habilidad en combate, si no a su gran mala suerte. El no tener territorio hace que sea taciturno y propenso a la depresión, pero cuando se despierta es terriblemente feroz.

TEEAHTA

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Hembra	20 (1 periodo aslan)
FUE	8	INT	9	HABILIDADES
DES	10	EDU	11	Administración 2, Armas de fuego 0, Atletismo (destreza) 1, Electrónica (computadoras) 1, Electrónica (sensores) 1, Mecánica 1, Pilotar (lanzadera) 3
RES	8	SOC	5	
ARMADURA			Traje espacial de combate (+9)	
ARMAS			Rifle automático (3D, Auto 2)	

Interpretar a Teeahta:

- Es un estereotipo de la cultura aslan que no tiene equivalente en la sociedad humana: la hembra ambiciosa que aprende habilidades técnicas y de combate solamente para atraer a un *ihatei* noble. Interprétala como un cruce entre una piloto de combate y un personaje de Jane Austen.

Teeahta proviene de una familia aslan de bajo rango, pero durante la cacería los rangos y los linajes no tienen tanta importancia, así que Teirlas y ella comparten cama. Esta es precisamente la razón por la que fue al campamento *ihatei*: los machos jóvenes van a la caza de territorio, algunas hembras cazan machos jóvenes y prometedores. Su familia la preparó para ser la pareja adecuada de un *ihatei* de mayor rango; pasó años aprendiendo las delicadas artes de la gestión de terrenos y la etiqueta a la vez que estudiaba para ser una piloto de combate y técnica de armas.

Los machos aslan pueden aceptar varias hembras si tienen el territorio para mantenerlas y, aunque Teeahta no puede aspirar a ser su primera esposa, convertirse simplemente en su segunda o tercera esposa sería un gran avance para la posición social de su familia y en el Hierato. Por esta razón defiende ferozmente a su amante.

SAHRI

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Aslan			Hembra	28 (3 periodos aslan)
FUE	7	INT	9	HABILIDADES
DES	8	EDU	7	Armas de fuego (balas) 1, Artillería (torreta) 2, Bróker 1, Callejear 1, Combate CaC (naturales) 2, Electrónica (comunicaciones) 2, Electrónica (computadoras) 1, Electrónica (sensores) 2, Ingeniería (motor-S) 2, Mecánica 1, Sigilo 2, Socializar 1, Tolerancia 2.
RES	9	SOC	6	
ARMADURA			Traje espacial de combate (+9)	
ARMAS			Rifle automático (3D, Auto 2)	

Interpretar a Shari:

- La situación actual ¿sirve para que tu jefe gane territorio y, por lo tanto, para que tú cobres? Si no, cambia la situación. No dejes que las tonterías que los machos y los alienígenas (sobre todo los machos alienígenas) parecen causar donde quiera que vayan impidan que cobres.

Shari es otra veterana de guerra, pero al contrario que Teeahta, ella no tiene ningún interés por casarse con un macho que tenga territorio. A ella solo le interesa el dinero. Es una mercenaria profesional, especializada en dirigir campañas para los *ihatei* y ha librado guerras a lo largo de toda la frontera aslan. De todo el séquito de Teirlas, ella es la que más experiencia tiene en el trato con alienígenas fuera del Hierato.

UHTO

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	16

FUE	9	INT	10	HABILIDADES
DES	8	EDU	10	Armas de fuego (balas) 2, Artillería (torreta) 1, Independencia 1, Mecánica 1
RES	7	SOC	9	
ARMADURA				Traje espacial de combate (+9)
ARMAS				Rifle automático (3D, Auto 2)

Uhto, un joven aslan ansioso, es el típico macho de la comitiva de Teirlas: es la primera vez que sale por su cuenta y quiere luchar, ver la galaxia y reclamar un trozo de ella como territorio. Cada célula de su cuerpo anhela una tierra que pueda llamar suya.

3. EL CAUTIVO

Una vez los Viajeros han capturado a Hwehalokharl, necesitan esconderlo en algún lugar mientras se ponen en contacto con su padre Lokharl.

Si Kasiyl todavía no les ha explicado por qué quiere a Hwehalokharl, lo hará ahora, explicándoles que el padre de Hwehalokharl le agravió y que tiene la intención de exponer su crimen y reclamar el sitio que le corresponde en la sociedad aslan. Los Viajeros pueden interrogar a Hwehalokharl sobre el tema; necesitarán un chequeo de Persuadir (INT) para que el joven aslan hable de ello mientras está cautivo. Consulta «Historias contradictorias» para ver los detalles.

Kasiyl sugiere a los Viajeros que dejen a Hwehalokharl bajo su custodia en alguna luna apartada o cualquier otro escondrijo pirata mientras ellos se dirigen al Hierato y contactan con Lokharl. Quizás los Viajeros paranoicos quieran dejar a Hwehalokharl en un lugar más seguro (uno lejos del vengativo Kasiyl). Por ejemplo, podrían cobrarse un favor y hacer que encierren a Hwehalokharl en las mazmorras de gravedad del Palacio Flotante.

Ahora que ya tienen a Hwehalokharl, pueden pasar a la segunda parte del plan de Kasiyl.

LA SEGUNDA FASE

Kasiyl quiere que los Viajeros vayan al Hierato, encuentren a Lokharl y obliguen al viejo *earleatrais* a admitir que su decisión fue errónea y que Kasiyl nunca debió ser exiliado. Kasiyl le dice a los Viajeros lo siguiente:

- Es probable que Lokharl esté en algún lugar del planeta Tlaiowaha. No es que esto acote la búsqueda demasiado, en Tlaiowaha viven varios millardos, pero es un respetado anciano estadista. Encontrarlo no será tan difícil; amenazarlo será más complicado.
- Tanto Fyohierl, la tía de Kasiyl, como Aual, su hermana, están en el sistema Tlaiowaha. Su hermana tiene mejores conexiones, pero su tía será más proclive a ayudarlos. Si se le presiona, Kasiyl admite que fue su tía la que empezó la guerra de asesinos que provocó su desgracia y que ella también perdió bastante prestigio como resultado de las acciones de Kasiyl.
- Cuando hayan contactado con Lokharl, necesitarán obligarle a confesar sus crímenes y Kasiyl sugiere amputar uno de los espolones de Hwehalokharl como prueba. Sin embargo, necesitan evitar llamar la atención de las fuerzas de seguridad aslan, ya que si Lokharl advierte a las autoridades del clan de que hay humanos amenazándole, todo el plan estará en peligro. Tlaiowaha es, obviamente, un mundo *tlaiowaha* y Lokharl es de los *yerlyaruiwo*. Los aslan carecen de fuerzas policiales o servicios de seguridad como los gobiernos humanos; aquí cada clan cuida de los suyos. Por lo tanto, Lokharl tendría que suplicar un favor a los *tlaiowaha* o confiar en las limitadas fuerzas que los *yerlyaruiwo* tengan en Tlaiowaha. En cualquier caso, las probabilidades no son muy buenas.
- Por suerte, Kasiyl sabe que el territorio del hijo mayor de Lokharl está precariamente situado en un mundo que probablemente sea capturado por otro clan. El anciano no puede permitirse el riesgo de perder a otro hijo, por lo que Kasiyl cree que Lokharl estará dispuesto a hacer un trato antes de sacrificar a Hwehalokharl.
- Los Viajeros deben encontrar la forma de que sus amenazas resulten creíbles y poner a Lokharl bajo presión; para ello Kasiyl sugiere poner un límite de tiempo: si Lokharl no accede a confesar, Hwehalokharl será ejecutado en, digamos, 8 semanas.
- Una vez hayan conseguido la confesión de Lokharl, deben presentársela a los ancianos del clan *ahroay'if* en el planeta Stohyus y conseguir que anulen el exilio de Kasiyl.
- La retractación de Lokharl iniciará de nuevo una guerra entre los *ahroay'if* y los *tokohfealr*, esta vez será una guerra estrictamente limitada en lugar de una guerra de asesinos. Kasiyl pide a los Viajeros que estén preparados para unirse a su bando, ya que ambos clanes querrán que termine lo antes posible, por lo que tener más fuerzas preparadas a mano le dará ventaja a Kasiyl.
- Una vez haya recuperado su lugar de honor a la derecha del líder del clan, el *ahroay'ifko*, Kasiyl podrá recompensar a sus aliados humanos de Drinax su ayuda y hospitalidad.

Historias contradictorias

Tanto Kasiyl y Hwehalokharl coinciden en que Lokharl fue el *earleatrais* en la guerra de asesinos entre los *ahroay'if* y los *tokohfealr* y que el asesinato del noble rival que realizó Kasiyl sería normalmente legal dentro de las restricciones de dicha guerra. Kasiyl argumenta que, según la tradición aslan, cualquier asesinato es permisible independientemente del método. Hwehalokharl dice que el crimen de Kasiyl fue excesivo, ya que utilizó un lanzador de plasma *wye'oiheasarl*, un arma aslan comparable a un CPP. Se supone que ese tipo de armas están restringidas al campo de batalla y no se utilizan en zonas civiles.

Hwehalokharl recuerda que varios nobles del clan *yerlyaruiwo* visitaron a su padre durante las deliberaciones, pero eso no significa nada, ya que su padre en esa época era un consejero muy importante del clan y el caso de Kasiyl no era el único asunto del que se estaba encargando.

COMPLICACIONES CON EL PRISIONERO

Tira 2D, aplicando los MD que aparecen a continuación. Con 8+, los Viajeros no sufren ninguna complicación. Si la tirada falla, escoge una de las opciones o tira 1D. Si los Viajeros no están presentes para encargarse de la complicación, el árbitro puede decidir determinar el resultado él mismo o hacer que los Viajeros usen personajes secundarios.

MD+1	Los Viajeros encuentran un escondite muy seguro para Hwehalokharl.
MD+2	Hwehalokharl es colocado en animación suspendida o con restricciones similares.
+Subterfugio	Los viajeros se esfuerzan por ocultar sus movimientos.
MD-1	Los Viajeros son una Molestia para el Hierato aslan (según las reglas de Reputación).
MD-2	Los Viajeros son enemigos Infames para el Hierato aslan.
MD-3	Los Viajeros son Enemigos del estado a los ojos del Hierato aslan.
MD-1	Los Viajeros dejan a Kasiyl a cargo de vigilar al prisionero.
MD-1	Teirlas persigue a los Viajeros.
MD-1	Los Viajeros tienen un Enemigo o Rival que podría causar problemas.

1 Huida: Hwehalokharl consigue fugarse de la prisión y escapa a bordo de una nave robada (con capacidad de salto si hay alguna disponible). Una vez que averigua dónde está, intenta volver al espacio del Hierato tan rápido como sea posible. Si los Viajeros o sus agentes no pueden volver a capturarlo antes de que alcance la seguridad del Hierato, su plan está condenado.

2 Intento de rescate: Teirlas (o cualquier otro *ihatei* aslan) intenta asaltar el escondite para rescatar a Hwehalokharl. Si Teirlas conoce el complot, será él quien llegue a bordo de su crucero; en caso contrario, aparecen 1D incursores *Ihateisho* de 100 toneladas. Si los aslan rescatan a Hwehalokharl, le llevan de vuelta al Hierato.

3 La furia de Kasiyl: En un arranque de furia, Kasiyl ataca a Hwehalokharl. La frustración por su largo exilio se desborda y desahoga su furia con el hijo de Lokharl. Tira 2D: con 6+, Hwehalokharl solo resulta herido; en caso contrario, sufre una herida mortal y se necesita un chequeo de Medicina para salvar su vida.

4 Asalto pirata: Un pirata rival, escoge el adecuado de los que aparecen en la pág. 137 a 144, ataca el escondrijo. Tira 2D; con 8+ Hwehalokharl es capturado.

5 Enfermedad: Hwehalokharl se pone gravemente enfermo; necesita un experto en biología aslan o un centro médico NT13+ para recuperarse. De lo contrario, perecerá en 6D semanas.

6 El príncipe Harrick se inmiscuye: El príncipe Harrick de Drinax descubre que los piratas han raptado a un miembro del influyente clan *yerlyaruiwo*. La última vez que Drinax incurrió en la rabia de los aslan, el clan *ahroay'if* bombardeó Drinax desde la órbita y acabó con el viejo reino, algo que no debe ocurrir otra vez. ¡El príncipe Harrick exige que se libere al prisionero!

4. EN LAS FAUCES DE LA BESTIA

El sistema Tlaiowaha fue bautizado con el nombre del clan que lo conquistó en los fabulosos años de la primera expansión a través del Gran Abismo. Los *tlaiowaha* son uno de los grandes clanes, el *Tlaukhu*. Son los mercaderes y comerciantes de los aslan, el motor de su economía. Si los *yerlyaruiwo* son los guardianes del honor aslan, entonces los *tlaiowaha* son los guardianes de sus arcas.

Tlaiowaha no es su planeta natal, pero es su fortaleza; una bola de roca abrasada por el sol, con el tamaño justo para tener una atmósfera cuya riqueza está en la constelación de lunas y asteroides que lo orbitan.

Es el Fondeadero Tlaiowaha, la base aslan más importante en este sector, operado por el clan *tlaiowaha* que tiene acuerdos con multitud de otros clanes para que puedan atracar y mantener en él sus naves de guerra. En él hay innumerables naves, suficientes como para conquistar todos los mundos desde Drinax hasta Pax Rulin, suficientes para convertir todo el Brazo Troyano en cenizas.

No sería necesaria más que una ínfima parte para hacer saltar el Reino de Drinax en pedazos una vez más.

Mientras dejan atrás flotas de naves, incontables cruceros, portanaves de asalto y naves capitales de miles de toneladas, pintados con los colores de un clan diferente y decorados con escrituras caligráficas que describen la historia y las gloriosas hazañas de sus capitanes, las lanzaderas de defensa del sistema de Tlaiowaha interceptan a los Viajeros. La seguridad aquí es muy estricta; si los Viajeros se resisten, acabarán muertos en el espacio. Si vuelan en una nave aslan o tienen documentos de paso actualizados de Tyokh (consulta *¡Ihatei!*) y no llevan contrabando, podrán atravesar la aduana sin incidentes superando un chequeo de Administración Normal (8+) (SOC). Aplica un MD-1 si la Reputación de los Viajeros en el Hierato es de 0 a -5 y un MD-2 si es peor que -5.

Si portan armas ilegales u objetos similares, los Viajeros tendrán que tirar 2D: necesitan 10+ para superar el chequeo. Los compartimentos ocultos, crear una interferencia bien pensada en los sensores u otras distracciones inteligentes proporcionarán MD a discreción del árbitro.

Si hay problemas con los documentos de viaje de los Viajeros, con su carga o sus armas o levantan sospechas de alguna forma, serán desviados a una estación segura que orbita Tlaiowaha para ser interrogados por la seguridad aslan. Existen historias de viajeros humanos desafortunados que desaparecieron durante meses o incluso años porque los aslan no estaban satisfechos con sus historias.

Violar la ley

Los aslan no tienen policía o seguridad, tienen agentes de clan. Los agentes de clan están habilitados legalmente para investigar y salvaguardar los asuntos e intereses del clan. Por lo tanto, si a un *yerlyaruiwo* le roban en un planeta *tlaiowaha* y es incapaz de encargarse del problema por sí mismo, contactará con el agente de clan *yerlyaruiwo* local y hará que se encargue del problema. Imagina a los agentes de clan como una mezcla entre detectives privados, policía autónoma y sicarios de la mafia («¿Te están molestando estos tíos? ¿Quieres que les raje el cuello?»). En algunos planetas, un clan puede tener miles de agentes de clan, especializados en tipos de problemas diferentes. En otros, el agente de clan podría pasarse una vez cada pocos meses, como un sheriff itinerante.

Si los Viajeros quebrantan la ley en Tlaiowaha, tira 2D y aplica los siguientes MD:

Los Viajeros viajan con identidades falsas: -1
Violencia leve (combate no letal): +2
Daños materiales o robo menores: +0
Daños materiales o robo importantes: -2
Uso de armas pesadas: -4
Ataque contra un miembro del clan *tlaiowaha*: -2
Guía proporcionando información a un clan relevante: -2

Resultados

Si el resultado es 6 o menos, los Viajeros se convierten en el blanco de un agente de clan. Los *tlaiowaha*, como clan dominante del planeta, pueden desplegar una fuerza abrumadora si lo desean (por ejemplo, un agente de clan de combate por Viajero). El resto de clanes están obligados a utilizar métodos más sutiles: D3 agentes de clan investigadores.

Si el resultado es 7-9, los *tlaiowaha* suponen que la situación se debe a la estupidez humana y, en lugar de enviar a un agente de clan, les asignan un guía *tlaiowaha* a los Viajeros (que reemplaza a su guía actual si lo tuvieran).

Si el resultado es 10+, el delito pasa desapercibido.

Piratería

Practicar la piratería aquí sería un suicidio, ya que es la base de la armada con más tráfico de todo el sector. Si los Viajeros son suficientemente estúpidos como para intentarlo, haz que les apuntes armas espinales de mesones y cañones de fusión inmediatamente. Están fritos.

AGENTE DE CLAN DE COMBATE

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	43 (7 periodos aslan)

FUE	11	INT	8	HABILIDADES
DES	10	EDU	8	Armas de fuego (energía) 3, Callejear 2, Electrónica (sensores) 2, Investigar 2, Sigilo 1
RES	12	SOC	8	
ARMADURA				Vestimenta de batalla de Aslan (+19, asistente gravitacional, camaleón refluz)
ARMAS				Rifle láser (5D+3)

AGENTE DE CLAN INVESTIGADOR

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	22 (2 periodos aslan)

FUE	9	INT	10	HABILIDADES
DES	8	EDU	10	Armas de fuego (balas) 1, Combate CaC (naturales) 1, Ciencia (historia) 2, Diplomacia 1, Legislación 1, Sigilo 1, Tolerancia 1
RES	7	SOC	9	
ARMADURA				Traje espacial de combate (+9)
ARMAS				Rifle automático (3D, Auto 2)

5. ACCESO AL FONDEADERO

El espacio de atraque en el Fondeadero está muy solicitado y cuesta la exorbitante cantidad de 10.000 Cr por una bahía de atraque. Moverse por el Fondeadero es una experiencia desconcertante para los que no estén acostumbrados a los entornos aslan. La gravedad artificial oscila ligeramente, como si todo el asteroide latiese. Pequeños animales, o quizás robots con recubrimientos de carne, corretean por la maleza artificial. Los aslan aman las extensiones abiertas de territorio y cada pared está cubierta de hologramas o pantallas de visión que dan hacia una sabana alienígena, creando la sensación de que cualquier estructura, incluso la más pequeña, es mucho más grande por dentro. El aire huele a sudor y a sangre, y hay un zumbido subyacente y constante de violencia, de amenaza. Los humanos lo describen, correctamente, como la sensación de ser una *presa*.

GUÍAS

Una vez los Viajeros aterrizan en Fondeadero, tienen a su disposición gran variedad de guías: la mayoría de los humanos que visitan el espacio aslan alquilan un programa agente inteligente o un robot para que les aconseje sobre los entresijos de las tradiciones y la cultura aslan, aunque también hay multitud de «intérpretes», «consejeros», «guías» y «guardaespaldas» aslan disponibles.

- Las IA o los guías robot cuestan 2.000 Cr por la duración completa de la estancia en espacio tlaiowaha, pero están programados para informar sobre cualquier conducta sospechosa al clan *tlaiowaha*. Desactivar este protocolo requiere un chequeo de Electrónica (computadoras) Formidable (14+) (EDU) y el fallo significa que se alerta a los *tlaiowaha* por el intento de manipulación. La posesión de una máquina guía indica que el Viajero es un visitante rico pero inferior y que debe ser tratado amablemente, como uno lo haría con un niño. Los Viajeros no necesitan tirar en la tabla Reacción (consulta la pág. 32 de *El Brazo Troyano*) si van acompañados de una máquina guía.
- El coste de un guía aslan varía entre 50 Cr y 250 Cr por día, proporcionan un MD a la tabla reacción de +0 a +4 y cuestan su MD+1D x 50 Cr. Tira 2D en la tabla Guías de Clan para ver a qué clan pasa información el guía.

Guías de clan

2-3: Clan menor o ningún clan
4-5: *Ahroay'if*
5-8: *Tlaiowaha*
9: *Yerlyaruiwo*
10: *Tokohfealr*
11: *Syoisuis*
12: Vuelve a tirar dos veces: la primera vez para el clan del que el guía finge ser y la segunda para el clan al que el guía realmente informa. Trata una nueva tirada de 12 como «ningún clan» la primera vez que ocurre y *syoisuis* la segunda vez.

Los guías ganan MD+1 en la tabla Reacción (consulta *El Brazo Troyano*, pág. 32) cuando tratan con representantes de su propio clan.

Sin guía

Si los Viajeros no tienen un guía o intérprete con ellos, tienen MD+0 en la tabla Reacción.

6. ENCONTRAR A LOKHARL

Es realmente difícil que los Viajeros encuentren a Lokharl por su cuenta, ya que, como diplomático distinguido que es, valora su privacidad y no tiene presencia en el equivalente de NT14 de las redes sociales. La forma más obvia, y la que recomendaría cualquier guía de confianza, es contactar con los representantes de *yerlyaruiwo* que gestionen los negocios fuera del Hierato y pedirles que concierten una reunión con Lokharl. Como alternativa, los Viajeros pueden realizar sus propias averiguaciones fuera de los canales habituales o acudir a alguno de los familiares de Kasiyl para pedirles ayuda.

A través de los canales del clan

Los Viajeros necesitarán un chequeo de Diplomacia Muy difícil (12+) además de una explicación adecuada de por qué necesitan hablar con Lokharl para conseguir una reunión a través de los representantes *yerlyaruiwo*. Como parte del proceso, los *yerlyaruiwo* llevarán a cabo una comprobación de los antecedentes de los Viajeros. Aplica los MD de esta manera:

-1: Los Viajeros no tienen ningún aslan entre ellos.
-2: La Reputación de los Viajeros en el Hierato es de 0 a -5.
-4: La Reputación de los Viajeros en el Hierato es de -6 o menos.
-4: Teirlas ha vuelto al espacio aslan y sabe que los Viajeros secuestraron a Hwehalokharl.

Si el resultado es 2-, los *yerlyaruiwo* denuncian a los Viajeros ante el clan *tlaiowaha* como espías (consulta «Violar la ley», pág. 208).

A través de la burocracia

Si los Viajeros no pueden proporcionar una razón plausible por la que un grupo de «mercaderes independientes» sospechosos de fuera del Hierato necesitan hablar con un juez aslan, sus peticiones serán canalizadas a través del reino surrealista de la burocracia aslan. Los agentes *yerlyaruiwo* miran a los Viajeros con desconfianza y les piden que sigan un pasillo. El papeleo y el mantenimiento de registros mundanos no es un trabajo adecuado para un noble guerrero aslan; en el pasado, lo hacían los esclavos o los extranjeros capturados. En esta época más ilustrada y moderna, es una tarea de la que se encargan robots y computadoras, pero la tradición dicta que algunos registros deben guardarse en papel. Los Viajeros son conducidos a una cámara donde robots humanoides de servicio NT14 consultan papiros y tomos encuadernados en cuero. Se necesita un chequeo de Administración Difícil (10+) (EDU) para comenzar la búsqueda y hay 1 probabilidad de 6 por semana de que los Viajeros consigan una respuesta del sistema burocrático.

Salir a la calle

Y a los pasillos. Y a los pasillos disfrazados holográficamente como si fueran bosques interminables. Y a las ciudades flotantes sobre su cabeza. No hay mucha tierra de verdad en Tlaiowaha, pero aun así hay mucho territorio que cubrir.

Un chequeo de Callejear Muy difícil (12+) (1D días, INT) permite a los Viajeros rastrear a Lokharl por sus propios medios. Un fallo significa que los Viajeros ofenden a un grupo aslan (quizás entrando en la zona incorrecta, haciendo preguntas en el bar equivocado, realizando preguntas inapropiadas o, simplemente, siendo alienígenas). Tira 2D para saber el número de aslan y su SOC promedio y una vez en la tabla de clan (consulta *El Brazo Troyano*, pág. 64) para su clan.

Socializar

Un chequeo de Socializar Muy difícil (12+) (1D horas, SOC) proporciona a los Viajeros una oportunidad de establecer contacto con alguien que conoce a Lokharl. Después del chequeo, tira 2D. Si sacas 8+ y el chequeo tuvo éxito, el Viajero consigue una presentación. Con un fallo o con 7- en la segunda tirada, el Viajero recibe esa cantidad de daño producto del potente licor aslan o de una pelea de bar.

AUAL, HERMANA DE KASIYL

Aual es una de los representantes de los *ahroay'if* en el *Ya'soisthea*, el organismo interclanes que domina la política aslan más al núcleo del Gran Abismo. Es una miembro de la facción del clan llamada Nuevo Horizonte, un grupo que cree que el futuro de los *ahroay'if*, y de todo el *Ya'soisthea*, está en el comercio con el Imperio. Viste al estilo humano, habla un galánglico excelente e incluso come al estilo humano (prefiere la carne muerta en lugar de la presa viva o seudoviva).

Si utilizan el nombre de Kasiyl, los Viajeros conseguirán una reunión con ella, pero no simpatiza con la causa de su hermano. Su hermano siempre ha sido un alborotador, poco dispuesto a escuchar la sabiduría de los ancianos del clan; además, cayó bajo la influencia de su tía Fyohierl a una edad impresionable, lo que nunca trae nada bueno. Y, lo que es aún peor, se juntó con los *syoisuis*, el clan de espías, asesinos y conspiradores y se creyó más listo que nadie. Míralo ahora, ¡un mendigo que vive en las ruinas de un mundo devastado por sus propios antepasados!

Se reúne con los Viajeros a bordo de una nave correo de los *ahroay'if* atracada en Fondeadero, donde puede confiar en la tripulación y en que no está siendo espiada. Aual insta a los Viajeros a que vuelvan donde está Kasiyl y le digan que libere a Hwehalokharl para evitar desestabilizar las relaciones entre los clanes. Sin embargo, una buena interpretación (apelando a su sentido de la lealtad y su

amor por su hermano) junto con un chequeo de Persuadir, la convence de poner a los Viajeros en contacto con Lokharl. Insiste en que, si son tan tontos como para seguir con el estúpido plan de Kasiyl, entonces deberían dirigirse directamente al consejo del clan en Stohyus (Ranib/0805) y contactar con el *ahroay'ifko*, el jefe de clan en persona, después hablar con Lokharl. No deberían inmiscuirse más en los asuntos aslan de lo que ya lo han hecho.

FYOHIERL, TÍA DE KASIYL

Fyohierl vive y trabaja en Tlaiowaha; es, según el rótulo en su puerta, la subsecretaria de operaciones de tráfico aduanero. Su atestada oficina parece un trastero desordenado y, al contrario que cualquier otra habitación que los Viajeros hayan visitado en Tlaiowaha, no tiene pantallas holográficas para dar la impresión de terreno abierto. Es la habitación de una espacial.

En la pared detrás de su escritorio hay un cuadro en el que aparece una flota aslan bombardeando un planeta desde la órbita: representa la flota *ahroay'if* bombardeando Drinax y acabando con el viejo reino. La mayoría de las decoraciones son trofeos de la época de Fyohierl como pirata y uno de ellos es una calavera humana adornada con incrustaciones de oro que utiliza como pisapapeles en su escritorio, algo bastante inquietante.

Hace tiempo Fyohierl fue una temible pirata, «corsario», dice ella mientras ríe y sirve una bebida a los Viajeros (incluso si todavía no le han explicado por qué están aquí, son mucho más interesantes que las reuniones sobre regulaciones de tráfico). Los *ahroay'if* solían ser unos grandes guerreros, temidos por todo el Brazo Troyano, pero en las últimas generaciones se han vuelto gordos y blandos. Demasiado comercio y poca lucha. Vio que el clan *tokohfealr* era vulnerable e inició una guerra para robarles sus tierras, pero al ser una hembra soltera no podía poseer territorio, por lo que reclutó a su joven sobrino Kasiyl para que tomara el mando. La guerra acabó mal para ambos: Kasiyl fue exiliado y ella aterrizó en este trabajo sin salida.

La ideología de Fyohierl es opuesta a la de su sobrina, ya que pertenece a la facción de la Ascendencia, una facción que quiere que los *ahroay'if* escapen del vasallaje hacia los *tlaiowaha* y ascender para volver a ser parte del *Tlaukhu* en el Hierato. Para conseguir este objetivo, los *ahroay'if* tendrían que conquistar más territorio y ganar influencia a través del combate, no del comercio. La mayoría de los otros miembros de la facción de la Ascendencia son ancianos machos terratenientes y eruditos tradicionalistas; a Fyohierl simplemente le gusta la lucha.

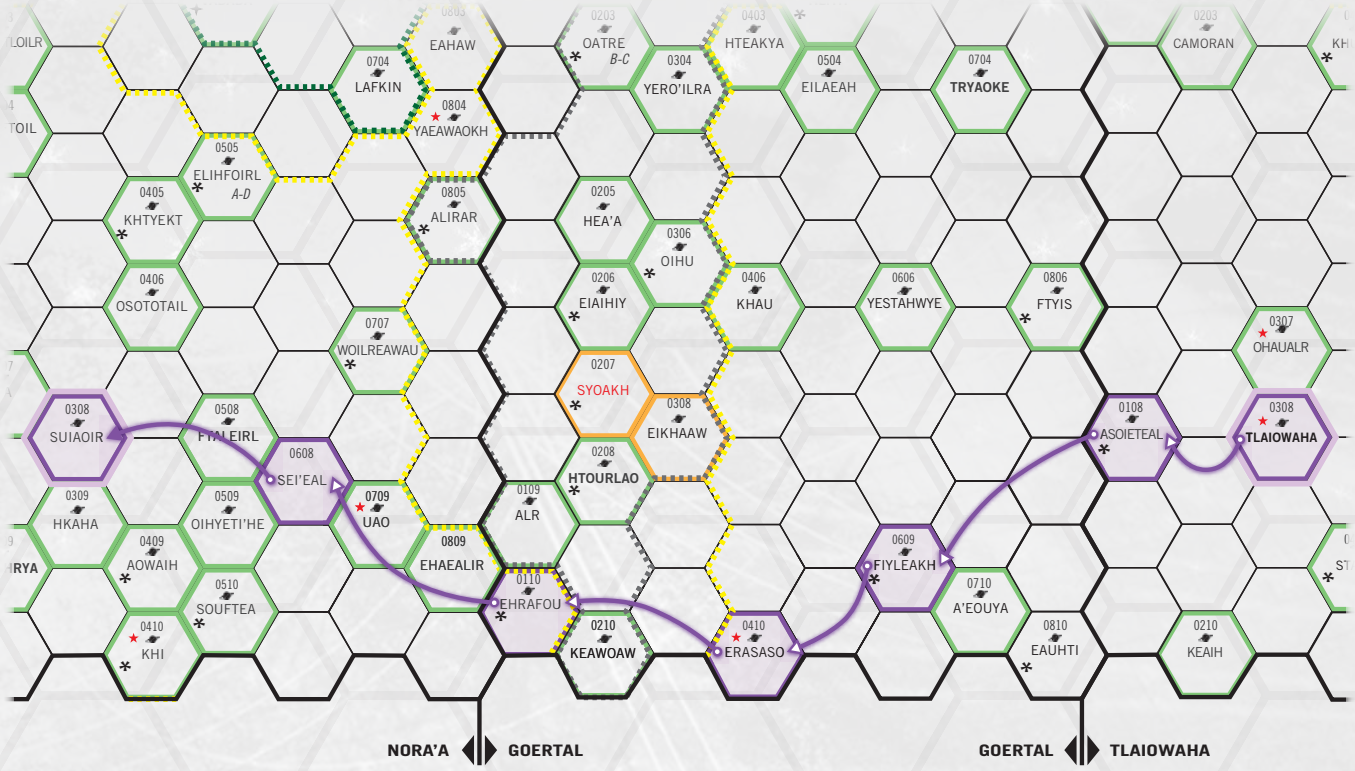
Cuando le preguntan sobre Lokharl, gruñe de rabia. Todavía está furiosa con su sobrino por utilizar «un gigantesco rayo de la muerte escupe plasma» cuando una hoja de asesino hubiera sido suficiente, pero odia a Lokharl todavía más por declarar que la guerra se terminaba por un tecnicismo. Sin embargo, no sabe dónde está Lokharl en Tlaiowaha («lo mantienen a distancia de mí para evitar que le arranque la garganta») y sugiere a los Viajeros que hablen con Aual.

Si ya han utilizado esa opción, ella tiene un plan B, ya que, como subsecretaria de operaciones de tráfico aduanero, puede acceder a los horarios de viaje de varios dignatarios aslan y sabe que Lokharl va a asistir a una conferencia en Suiaoir (Nora'a/0308) a bordo de una nave correo de clase *Ktiyhui*. Si los Viajeros interceptaran la nave correo y capturasen a Lokharl vivo, podrían obligarle a confesar. Fyohierl desaconseja este curso de acción, ya que molestaría *de verdad* a los *yerlyaruiwo* y ella tendría que convertirse en paria para que no la arrestasen por proporcionar información confidencial sobre viajes a piratas alienígenas, pero si no quedan más opciones está dispuesta a arriesgarse.

También dice que si los Viajeros pueden conseguir la confesión de Lokharl, no deberían perder el tiempo en llevársela a los ancianos del clan en Stohyus; deberían dirigirse directamente a Hkakh (Ranib/0807) y volver a iniciar las hostilidades. Si están dispuestos a hacer eso, ella reunirá una fuerza de combate y se encontraría con ellos.

Interceptar la nave correo

La nave correo de Lokharl va a Tlaiowaha->Asoieteal->Fiyleakh (subsector Goertel)->Erasaso->Ehrafou->Sei'eal (subsector Nora'a)->Suiaoir, permaneciendo en espacio aslan en todo momento. Si los aslan ya están cazando a los Viajeros, necesitarán librarse de sus propios perseguidores mientras siguen a Lokharl. Por lo demás, la tripulación y los guardaespaldas supondrán una resistencia mínima. Los datos de Fyohierl no solo contienen la ruta planeada por Lokharl, sino también los horarios de las patrullas de seguridad, lo que facilita muchísimo el ataque.



7. UNA VISITA DESDE LAS SOMBRAS

En algún momento mientras los Viajeros están buscando a Lokharl, un macho y una hembra aslan, vestidos con túnicas adornadas y armaduras ceñidas (que cualquiera que esté familiarizado con la tecnología militar aslan reconocerá como *soisu'hru*, un uniforme de asesino) se acercan a los Viajeros. Se presentan como Tye y Yekh (Estrella y Vacío) y son los representantes del misterioso clan *syoisuis*, un clan de espías y asesinos que técnicamente está aliado con los *yerlyaruiwo*.

Si los Viajeros viajan con alias y papeles falsos, los aslan dejan caer que saben exactamente con quién están hablando, aunque no desean amenazar o enemistarse con los Viajeros. Simplemente sienten curiosidad. ¿Qué buscan los Viajeros en el espacio aslan? ¿Qué relación tienen con el paria Kasiyl? ¿Por qué no se le ha visto en el Hierato desde la deshonrosa guerra de asesinos entre los *ahroay'if* y los *tokohfealr*?

Los *syoisuis* prosperan gracias al conflicto y la intriga, por lo que ayudarán a los Viajeros a encontrar a Lokharl y prometen ayudar a restaurar a Kasiyl si los Viajeros les entregan primero a ellos la confesión. También ofrecen la gratitud y la ayuda de su clan para atravesar el traicionero laberinto de la política aslan. Tye les dice: «Es bueno tenernos como amigos, sobre todo si nadie más sabe que somos tus amigos».

LOKHARL

Tal y como corresponde a un dignatario *yerlyaruiwo* de cierta relevancia, Lokharl vive en los terrenos de alta seguridad de un palacio. Sus aposentos están en un ala apartada de la fortaleza, por lo que, aunque la seguridad es estricta, no es abrumadora. Por supuesto, no se permite a los visitantes de la fortaleza entrar con armas o armaduras, salvo aquellas que sean ceremoniales (como las *hi'asoi*, las navajas espolón que llevan los humanos integrados en la sociedad aslan para compensar su falta de espolón). Pasar un arma a escondidas a través de los escáneres automatizados requiere un chequeo de Subterfugio o Electrónica (sensores) Difícil (10+) (INT). Un fallo se considera «Violar la ley» (consulta pág. 208).

Si los Viajeros han localizado a Lokharl a través de canales oficiales, son escoltados a través de seguridad directamente a sus aposentos. Sin embargo, Lokharl no está solo; también asisten a la reunión un «cuidador» *yerlyaruiwo* llamado Yohorlor y un guardaespaldas fuertemente armado por cada dos Viajeros. Yohorlor trata de asegurarse de que Lokharl no hable del incidente de Kasiyl, aunque los Viajeros todavía pueden conseguir la confesión de Lokharl si distraen a Yohorlor o amenazan con matar a Hwehalokharl.

Si los Viajeros localizan a Lokharl a través de canales no oficiales, puede que necesiten colarse o superar la seguridad de la fortaleza con un chequeo de Sigilo Difícil (10+) (DES) o de Subterfugio Difícil (10+) (SOC). En ese caso, estará acompañado por un sirviente y su enfermera.

El apartamento de Lokharl es mohoso y estrecho y, como el de Fyohierl, está lleno de recuerdos de su vieja carrera, pero el propio Lokharl parece estar casi momificado. No hay dispositivos electrónicos ni computadoras en la habitación salvo algo de equipo médico; habla y actúa como un aslan de los tiempos anteriores al viaje espacial, como si se hubiera refugiado en el pasado.

HABLAR CON LOKHARL

Lokharl detesta a los humanos y lo hace patente, solo habla *trokh*, el idioma aslan, y gruñe si los Viajeros utilizan dispositivos de traducción. Su enfermera o cuidador puede traducir si los viajeros no hablan *trokh.*

Si se le pregunta por Kasiyl, se encoge de hombros y afirma no recordar el incidente. Si se le pide o se le da tiempo para consultar sus registros, recuerda la guerra entre los *ahroay'if* y los *tokohfealr.* Sus opiniones sobre los dos clanes implicados son igualmente despectivas: «Los *ahroay'if* son unos comerciantes gordos que solían ser grandes guerreros, aunque ahora los únicos guerreros que les quedan son unos idiotas; y los *tokohfealr* son unos vagabundos comegusanos que merecen que alguien más digno les arrebate su territorio».

Al final se acuerda de Kasiyl («el idiota que utilizó un *wye'oiheasarl* en una guerra de asesinos») y se ríe con desprecio. Dice que fue una decisión fácil y que es consciente que puso punto final a las ambiciones militares de los *ahroay'if*, pero si estaban dispuestos a utilizar armas inapropiadas en una guerra de asesinos, sin lugar a duda estarán dispuestos a utilizar tácticas igualmente inapropiadas a otros niveles de guerra. Para los aslan, la guerra es una forma de arte, de cultura. Lokharl sabe que los humanos consideran la esgrima o los duelos como formas refinadas y cultas de violencia, en las que los impulsos violentos se convierten en algo más. Los aslan lo hacen con cualquier forma de violencia. Por ejemplo, si los *humanos* hubieran bombardeado Drinax desde la órbita, habría sido meramente una compulsión ciega de destrucción odiosa. En cambio, cuando lo hicieron los aslan, lo hicieron con gracia y sentido del arte, convirtiendo una aniquilación nuclear en poesía.

LA CONFESIÓN DE LOKHARL

Para obtener una confesión de Lokharl, los Viajeros deben decirle que Kasiyl tiene retenido a Hwehalokharl y que lo matará si Lokharl no admite que se equivocó y rectifique el veredicto que envió a Kasiyl al exilio. Es posible que se necesite un chequeo de Persuadir Rutinario (6+) (SOC) si los Viajeros han dado a Lokharl razones para subestimarlos. Si desean forzar una confesión de Lokharl sin alarmar a sus cuidadores dejando caer sutiles pistas sobre el séquito de Teirlas, por ejemplo, entonces será un chequeo de Engaño Difícil (10+) (SOC).

En su confesión, Lokharl admite que se le ordenó arruinar a Kasiyl y la guerra territorial de los *ahroay'if* contra los *tokohfealr* y que esas órdenes vinieron de sus superiores en el clan *yerlyaruiwo*. No sabe por qué sus superiores deseaban saltarse las antiguas normas de honor para sabotear a los *ahroay'if*, pero para él apesta a política del *Ya'soisthea*. Se lamenta de que las estrellas del Brazo Troyano son pestilentes y viles y contribuyen a la decadencia moral de los aslan.

Si los Viajeros no tienen ningún dispositivo de grabación, Lokharl escribe su confesión en un papiro y lo sella con su *eaiasu'ikh*, su escudo-alma o sello ceremonial. A ojos de los aslan, un documento así tiene tanto peso como la propia voz de Lokharl.

EL SIGUIENTE PASO

Una vez los Viajeros tengan la confesión de Lokharl, necesitan decidir qué hacer con ella: ¿a qué clan se la entregan?

- Según el plan original, deberían llevar la confesión a los líderes *ahroay'if* del planeta dorado Stohyus (Ranib/0805).
- Fyohierl es más ambiciosa y quiere que los Viajeros lleven la confesión a Hkakh (Ranib/0807) para reanudar su guerra de conquista.
- Aual quiere que los Viajeros vuelvan con Kasiyl y le convenzan de que abandone su búsqueda de redención, lo que significa saltar al sistema perdido de la mano de Dios en el que los Viajeros escondieron a Hwehalokharl.

También hay otras opciones aquí mismo, en Tlaiowaha.

- Es posible que los *syoisuis* se hayan ofrecido a ayudar a los Viajeros a cambio de que les entreguen la confesión a ellos primero.
- Y los Viajeros más ambiciosos podrían querer llegar a un acuerdo con los *yerlyaruiwo* o los *tlaiowaha*.

¿Es esto el *earleatraisgate*?

Los Viajeros que no estén familiarizados con la cultura aslan puede que se pregunten cómo de grave es la confesión de Lokharl. Es cierto que rompió su juramento sagrado como *earleatrais*, los árbitros ceremoniales de las guerras aslan, pero, aunque se supone que deben ser totalmente neutrales e incorruptibles, rara vez es el caso. Siempre que algún bando pierde un conflicto, alguien culpa al árbitro. En ocasiones, el *earleatrais* muestra un favoritismo flagrante o directamente es un incompetente. Se supone que un *earleatrais yerlyaruiwo* tendría que ser mejor que la media, pero el verdadero escándalo no es que Lokharl se saltase las reglas sino que sus superiores le ordenasen hacerlo.

¿Es un escándalo menor o esto va a destrozar a todo el Hierato y hacer caer a los clanes?

Está en algún punto intermedio. Sin lugar a duda, es deshonroso para los *yerlyaruiwo*, cuya reputación se basa en ser los guardianes del honor aslan, aunque su centro de poder está en el Hierato propiamente dicho, por lo que podrán presentar el escándalo como un error cometido por una rama menor de su clan.

La confesión reiniciará la guerra entre los *ahroay'if* y los *tokohfealr*.

En una estimación aproximada, un clan pagaría al menos 500 MCr para evitar que un escándalo de este tipo viera la luz.

Si los Viajeros adivinaron correctamente que fueron los *tlaiowaha* los que sobornaron a los *yerlyaruiwo* para que fallasen contra sus propios vasallos, causarían mucho más daño, ya que es una falta imperdonable que, si se hace pública, destrozará la alianza entre ambos clanes. Los *ahroay'if* tendrán que volver a costumbres más belicosas, los *tlaiowaha* perderán el acceso a la imprescindible ruta de la eufoespecia y se verán sumidos en una recesión. Detener eso vale mucho mucho más.

Lo suficiente como para matar por ello…

8. LA RESPUESTA DE LOS *YERLYARUIWO*

No se puede amenazar a un miembro de los *yerlyaruiwo* y esperar salir indemne. Poco después de que hayan conseguido la confesión de Lokharl, los *yerlyaruiwo* envían a un equipo de agentes de clan para recuperarla y castigar a los Viajeros.

Tira 2D en la tabla Reacción de agente de clan para determinar cuánto tardan los aslan en responder, aplicando los MD siguientes. Los agentes de clan se encuentran en la página 208.

- -2 Teirlas avisó a los *yerlyaruiwo* sobre los Viajeros.
- -2 Los Viajeros tienen un guía *yerlyaruiwo*.
- -1 Los Viajeros utilizaron la burocracia *yerlyaruiwo*.
- -3 Los Viajeros ya han causado problemas en Tlaiowaha.
- -1 Lokharl es capaz de alertar a las autoridades en 24 horas.
- -2 Lokharl es capaz de alertar a las autoridades en 2 horas.
- -4 Lokharl es capaz de alertar a las autoridades inmediatamente.
- +2 Lokharl se ve obligado a engañar a las autoridades.

+ el mayor nivel de Subterfugio entre los Viajeros.

De +1 a +4 en función del grado de preparación y despiste utilizados por los Viajeros.

Reacción de agente de clan

Resultado	Reacción
1-	Agentes de clan de combate les estaban esperando.
2-5	Agentes de clan de combate llegan en 2D minutos, persiguen a los Viajeros.
6-8	Agentes de clan investigadores llegan en una hora, investigan el caso.
9-11	Agentes de clan investigadores llegan en 8 horas, investigan el caso.
12+	Sin reacción (parece que sí puedes amenazar a un miembro de los *yerlyaruiwo* y salir indemne).

COMBATE

Los agentes de clan son expertos en minimizar daños colaterales, incluso un agente de clan de combate vestido con un traje de combate prefiere, en la mayoría de ocasiones, utilizar el comparativamente débil (pero preciso) rifle de caza o una espada para impartir justicia. Sin embargo, si los Viajeros portan armas pesadas, los agentes de clan pueden sacar rifles láser o incluso lanzas gravitacionales.

Los agentes de clan tratarán de capturar a los Viajeros; los prisioneros serán transportados ante los ancianos de los *yerlyaruiwo* (consulta pág. 220).

INVESTIGACIÓN

Si los Viajeros llevan ventaja a los investigadores, cada día tira 2D - la mejor habilidad de Subterfugio de los Viajeros. Con 8+, los investigadores están tras su pista y ganan MD+2 en futuras tiradas para encontrar a los Viajeros. Además, descubren si los Viajeros han abandonado el sistema Tlaiowaha o siguen en él. Con 10+, los han encontrado y llegan en tropel (agentes de clan de combate si los Viajeros siguen en Tlaiowaha o en un planeta amistoso para los *yerlyaruiwo*; agentes de investigación si les encuentran en cualquier otro lado).

Describe a los Viajeros la sensación de sentirse perseguidos y cazados por los aslan: cada control de aduanas o aterrizaje en un astropuerto les hace estar paranoicos.

PERSECUCIÓN A TRAVÉS DEL ESPACIO

Si los Viajeros se dirigen a otro planeta, entonces los *yerlyaruiwo* los persiguen, para lo cual asignan a un trío de escoltas clase *Ekawsiykua* de 800 toneladas. Si Teirlas también está cazando a los Viajeros, añade su nave al grupo. Las escoltas persiguen a los Viajeros desde Tlaiowaha (o desde donde los Viajeros hayan interceptado a la nave correo de Lokharl), separándose solo si hay varios sistemas potenciales que registrar. Es probable que puedan llamar a más naves *yerlyaruiwo* en otros sistemas: tira 2D, añade +2 si hay una base naval del *Tlaukhu* en el sistema y +2 si el código de gobierno es H, L o N; con 6+ añade D3 exploradoras *Ihateisho* de 100 toneladas; con 10+ añade un crucero de 1.000 toneladas.

Si los aslan interceptan a los Viajeros, les exigen que se rindan y los acompañen a la fortaleza de los *yerlyaruiwo* en Iysewekh (Ranib/0610). Si se niegan, responderán con fuerza letal.

ACERCAMIENTO A LOS CLANES

Hablemos del delicado equilibrio de los clanes antes de que los Viajeros irrumpan y lo estropeen todo.

Los *tlaiowaha* son comerciantes ricos, pero la mayoría de sus posesiones están más allá del Gran Abismo, por lo que en el Brazo Troyano dependen de sus vasallos, los *ahroay'if*, para defender sus rutas comerciales e intereses.

Los *ahroay'if* fueron antaño destacados guerreros, son el clan que destruyó el antiguo Reino de Drinax, pero en los últimos siglos se han convertido en comerciantes y vasallos de los *tlaiowaha*, ya que obtienen más riqueza del comercio que de la conquista, justo como quieren los *tlaiowaha*. La estabilidad es buena para los negocios.

La guerra que Kasiyl y su tía lanzaron contra los *tokohfealr* suponía una amenaza para los acuerdos entre los *tlaiowaha* y los *ahroay'if*. La guerra trae inestabilidad y la inestabilidad pone en peligro las rutas comerciales. Aun así, los *tlaiowaha* decidieron que no podían arriesgarse a simplemente ordenar a sus vasallos que dejasen pasar una oportunidad de conquista, ya que la conquista es el derecho de nacimiento de cualquier macho aslan. En lugar de eso, se encargaron de que perdiesen estrepitosamente la guerra, socavando a sus propios vasallos. Para ello, sobornaron a los *yerlyaruiwo* para que ordenasen a Lokharl que encontrase una excusa para fallar en contra de los *ahroay'if*.

El destino de Kasiyl estaba sellado no porque fuera impulsivo o se comportase de forma poco honorable, sino porque unos mercaderes a cientos de parsecs de distancia temían que si los *ahroay'if* probaban el sabor de la victoria, tuviesen hambre de más.

AHROAY'IF

El planeta Stohyus (Ranib/0805) es uno de los mundos más ricos del Espacio Conocido, un planeta de riqueza y belleza naturales fabulosas, aunque a pocos forasteros se les deja aterrizar en este planeta dorado. El *ahroay'ifko*, el líder del clan *ahroay'if*, gobierna sus dominios desde un magnífico palacio flotante que se desliza atravesando los relucientes cielos como un yate atraviesa un mar de diamantes.

No puede pasarse por alto las comparaciones con cómo era Drinax antes de que un antepasado de este mismo *ahroay'ifko* destrozara el planeta desde la órbita. Este es otro baluarte de cultura y riqueza en medio de la barbarie del Brazo Troyano.

Los Viajeros deben decidir si quieren difundir la confesión de Lokharl públicamente, presentársela al consejo del clan o hacerlo en privado al propio *ahroay'ifko*. Si Aual está con los Viajeros, les instará a actuar de forma abierta siempre.

Los *syoisuis*

Si los Viajeros se dirigen al clan de espías, Tye y Yekh les preguntarán qué quieren sacar en limpio de esta situación. ¿Es el honor de Kasiyl lo único que importa a los Viajeros? ¿O estarían dispuestos a intercambiar este tesoro por algo distinto… como restaurar el Reino de Drinax?

Si lo único que los Viajeros quieren es restaurar el honor de Kasiyl, entonces los *syoisuis* se ofrecen a ponerse en contacto con los *yerlyaruiwo* en nombre de los Viajeros. Los espías podrían arreglar que los *yerlyaruiwo* restauren el honor de Kasiyl sin reabrir la guerra entre los *ahroay'if* y los *tokohfealr.* Todo lo que deben hacer es organizar un duelo a muerte entre Kasiyl y Hwehalokharl, un duelo que puede estar tan amañado o desequilibrado como los Viajeros quieran. Sin el territorio de su hijo para apoyarlo, la reputación de Lokharl no tendrá importancia y los *yerlyaruiwo* pueden prescindir de él sin repercusiones.

Si los Viajeros quieren ayuda para Drinax, los *syoisuis* también pueden encargarse de eso. Pueden dirigirse a los *ahroay'if* y convencerles de que vuelvan a empezar la guerra; incluso enviarán naves para ayudar a Fyohierl, asegurándose de que salga triunfante de la guerra de Hkakh. Drinax ganará a los *ahroay'if* como aliados, la reputación de los *yerlyaruiwo* seguirá intacta y los *tlaiowaha* quedarán debilitados. Todos ganan, pero para que esto funcione Kasiyl deberá ser silenciado para siempre y esta es una tarea que los *syoisuis* dejarán en manos de los Viajeros…

Difundirlo públicamente

Quizás los Viajeros no lo sepan, pero la política *ahroay'if* se divide en dos facciones: la facción de la Ascendencia, agresiva y expansionista, y la facción Nuevo Horizonte, conciliadora y orientada al comercio. Los ascendentes apoyaron la guerra contra los *tokohfealr* y perdieron gran parte de su influencia cuando Kasiyl fue exiliado. La mayoría de los miembros de Nuevo Horizonte se han trasladado a Tlaiowaha y a otros mundos más cercanos a las rutas comerciales, dejando el control de la corte ceremonial del clan a los ascendentes, pero sin riqueza ni poder.

Eso significa que los Viajeros recibirán una cálida bienvenida en la corte y serán tratados como héroes por traer pruebas de la perfidia de los *yerlyaruiwo*, pero los ascendentes carecen de capacidad real para hacer nada. Los ascendentes controlan muy pocas naves o guerreros, y para acceder a las fuerzas militares del clan, los Viajeros tendrán que convencer al mismísimo *ahroay'ifko*.

En privado

Los viajeros son conducidos a los aposentos privados del *ahroay'ifko*, un macho aslan muy anciano y frágil, rodeado de robots médicos y máquinas de soporte vital. Un chequeo de Medicina Muy difícil (12+) (1D segundos, EDU) permite reconocer su aflicción como una enfermedad genética degenerativa causada por la exposición a un tipo de hongo presente en varios mundos del Brazo Troyano, una enfermedad para la que los drinaxianos hace tiempo descubrieron un tratamiento que pueden usar como baza para negociar.

El *ahroay'ifko* explica a los Viajeros que ya sospechaba que sus aliados, los *tlaiowaha*, sobornaron a los *yerlyaruiwo*, aunque hasta ahora no tenía pruebas. Sin embargo, su instinto le aconseja no hacer nada, ya que el clan ha elegido su camino: serán comerciantes, no conquistadores. El fuego de su alma se ha apagado y lo único que quiere es mantener el *statu quo*. Pide a los Viajeros que destruyan la confesión de Lokharl, liberen a Hwehalokharl y se aseguren de que Kasiyl encuentre una buena vida fuera del Hierato. Como compensación por todos sus esfuerzos, les ofrece 100 MCr o una nave escolta clase *Ekawsiykua* usada (tira tres veces en la tabla Peculiaridades de astronaves, pág. 164 del *Manual básico de Traveller*).

Un chequeo de Persuadir Muy difícil (12+) (SOC) (MD+2 si los Viajeros ya han conseguido el apoyo de la corte presentando su evidencia en público; MD+4 si le ofrecen una cura para su enfermedad) puede hacer que el *ahroay'ifko* cambie de opinión. Si le convencen para que ceda el control del poder militar a los ascendentes, la guerra volverá y Kasiyl podrá regresar triunfante.

Por otro lado, los Viajeros podrían desencadenar una guerra civil en los *ahroay'if* revelando la debilidad y complicidad del *ahroay'ifko*. Kasiyl podrá volver también en este caso, pero volverá a un mundo dorado marcado por las cicatrices de las ciudades ardiendo y la sangre derramada.

9. REINICIAR LA GUERRA

Si los Viajeros se dirigen a Hkakh (Ranib/0807), se encontrarán con Fyohierl allí. Ha reunido una pequeña flota de antiguos piratas, mercenarios y miembros militantes del clan que están dispuestos a reanudar la guerra de conquista tan pronto los Viajeros lleguen con los documentos necesarios. Para presentar al clan un hecho consumado y asegurarse un apoyo total, necesitan hacerse rápidamente con el planeta una vez que el conflicto comience de nuevo. Y si quieren que eso funcione, tienen que cortar las comunicaciones.

Hay dos naves aslan a punto de partir de Hkakh: un mensajero clase *Iyeliy* de 200 toneladas y una nave de apoyo logístico clase *Owatarl* de 600 toneladas. Fyohierl necesita que los Viajeros intercepten e inutilicen ambas naves para que no puedan llevar las noticias de la invasión al resto del clan *tokohfealr*. Si los Viajeros impiden que ambas naves salten, la invasión avanzará sin problemas y los *ahroay'if* conquistarán Hkakh, revitalizando la facción de la Ascendencia y redimiendo a Kasiyl. Si solo consiguen impedir que salte una nave, los Viajeros deben tirar 2D: con 9+, los *tokohfealr* son capaces de responder a tiempo y llegan refuerzos suficientes para obtener la victoria. Si ambas naves consiguen saltar, los *tokohfealr* ganan con un 5+.

Si los a*hroay'if* ganan, tanto Kasiyl como Fyohierl ascienden a posiciones de influencia e importancia en la jerarquía del clan y deben a los Viajeros un favor considerable.

Si los *tokohfealr* ganan, sigue siendo una victoria parcial para los Viajeros, ya que Kasiyl se redime de todas formas.

YERLYARUIWO

Los mundos natales de los *yerlyaruiwo* están muy lejos, más allá del Gran Abismo, pero los Viajeros pueden dirigirse a los ancianos del clan local en Tlaiowaha y negociar con ellos. Es probable que los *yerlyaruiwo* ya estén furiosos con los Viajeros, pero estarán dispuestos a pagar para que el problema desaparezca. Ofrecerán 150 MCr por el testimonio de Lokharl, el silencio de los Viajeros y el regreso seguro de Hwehalokharl. Si los Viajeros añaden al trato la cabeza de Kasiyl, el pago aumenta a los 200 MCr. Esto no es una negociación, los aslan no discuten con extraños.

Hay una desventaja en todo esto: los Viajeros quedan proscritos del espacio aslan y si se atreven a volver a entrar al Hierato de nuevo serán el blanco de los asesinos *yerlyaruiwo* (consulta *¡Ihatei!*). Los *yerlyaruiwo* serán enemigos perpetuos de los Viajeros y eso tendrá consecuencias negativas más adelante en la campaña.

Si los Viajeros se acercan a los *yerlyaruiwo* con talante conciliatorio y gran cantidad de chequeos de Diplomacia, pueden afirmar que solo querían ayudar al honorable clan a evitar un malentendido y, de esta forma, pueden conseguir el pago sin incurrir en su rencor.

TLAIOWAHA

Los *tlaiowaha* son los que más tienen que perder en este asunto, ya que necesitan que el clan *ahroay'if* siga estable y asegure sus rutas comerciales. Si los Viajeros se dirigen a los tlaiowaha con el testimonio de Lokharl, el acaudalado clan ofrece 300 MCr por el silencio de los Viajeros y permitirán que Kasiyl viva, siempre y cuando no vuelva al Hierato. Los Viajeros podrían incluso negociar un precio más alto…

Como alternativa, los Viajeros podrían chantajear a los *tlaiowaha*, quedándose con el testimonio. Se podría decir que los *tlaiowaha* son el clan más influyente del Brazo Troyano y, sin lugar a duda, son el más influyente de este subsector. Tener influencia sobre ellos podría ser muy útil en el futuro.

TOKOHFEALR

Los *tokohfealr* son un clan menor que tiene poco que ofrecer a los Viajeros en comparación con los políticamente poderosos *yerlyaruiwo* y los ricos *tlaiowaha*. La única ventaja que pueden ofrecer los *tokohfealr* es que no están inmersos en la política aslan. Esta es la razón por la que los *ahroay'if* se enfrentaron a ellos y por la que pueden ofrecer apoyo directo a Drinax, sin el peso de lazos o deudas de clan. Si los Viajeros se ponen en contacto con los *tokohfealr* y les ofrecen la confesión de Lokharl, siempre que los Viajeros visiten un puerto aslan en el futuro, tira 2D en la tabla Agente *tokohfealr* para determinar el estado temporal del puerto.

Agente *tokohfealr*

	Tipo de gobierno						
2D	**G**	**H**	**J**	**K**	**L**	**M**	**N**
2-5	Contrario	Contrario	Contrario	Contrario	Contrario	Contrario	Contrario
6-8	Contrario	Tolerante	Contrario	Contrario	Contrario	Tolerante	Neutral
9-11	Tolerante	Amistoso	Contrario	Neutral	Contrario	Amistoso	Tolerante
12+	Refugio	Refugio	Neutral	Tolerante	Neutral	Refugio	Amistoso

MD:

+1 si Población es 6+
-1 si Nivel de Ley 6+

UNA PIEDRA EN EL AGUA

Una vez el agente *tokohfealr* haya tomado su decisión acerca de la confesión de Lokharl, todo lo que les queda por hacer es volver al sistema olvidado o al asteroide aislado donde espera Kasiyl.

¿Vuelven para restaurar su honor o para asesinarle?

El destino de Kasiyl y las decisiones que tomen los Viajeros van más allá de este paria aslan. Drinax no sentirá sus consecuencias hasta más adelante en la campaña (en *El gran final*), pero se ha lanzado una piedra en las aguas del Hierato. En los meses venideros, los Viajeros necesitarán amigos dentro del Hierato. ¿Han hecho alguno?

Anota qué clanes se beneficiaron de las acciones de los Viajeros y cuáles los consideran ahora enemigos, y consulta la tabla Reputación con clanes para determinar el ajuste, si es que hay que hacerlo, de la Reputación de los Viajeros en el Hierato. No pierdas de vista los resultados individuales, ya que se tendrán en cuenta en *El gran final.*

Si un clan no se vio afectado por las acciones de los Viajeros, utiliza la columna «neutral». Algunos clanes tienen modificadores para situaciones específicas.

Reputación con los clanes

	Actitud hacia los Viajeros		
Clan	**Agradecido**	**Neutral**	**Vengativo**
Ahroay'if	+2	+0	-4
Tlaiowaha	+4	+0	-10
Yerlyaruiwo	+2	+0	-8
Syoisuis	+2	+0	-6
Tokohfealr	+0	+0	-2
Situación	**Agradecido**		
Ahroay'ifko tratado con la cura drinaxiana	+4		
Kasiyl redimido	+2		
Hwehalokharl asesinado	-4		
Por delito grave en el espacio aslan	-2		

C A P Í T U L O - D O C E

LA SANGRE DEL DRAGÓN ESTELAR

Las heridas del príncipe Harrick son considerables: daños graves en todos los órganos internos, quemaduras en el 100% de su cuerpo, exposición a radiación y sustancias tóxicas procedentes de una fuga en el motor de la nave... Que siga vivo es a la vez un milagro y un testimonio de su fuerza.

Serán necesarios todo nuestro arte y habilidad para sanarlo. Tendremos incluso que reconstruir su cerebro, extirpando cuidadosamente las partes dañadas y reparándolo con neuronas sintéticas y cibernéticas. Cada célula debe examinarse y repararse de forma individual o nos arriesgamos a sufrir tumores cancerígenos cuando llegue el momento de comenzar la regeneración. Podremos sanarlo, mi señor, pero será un proceso muy lento. Calculo que pasarán al menos diez años antes de que podamos sacarlo de la animación suspendida.

Para ser totalmente sincero, mi rey, cuando el príncipe llegó por primera vez a la Torre del Erudito, creí que estaba muerto, pues nunca había visto heridas tan espantosas. Fue solo cuando conectamos un escáner de actividad neural a su cápsula que detectamos una leve actividad cerebral, incluso en animación suspendida.

Vuestro hijo duerme, oh rey. Duerme y sueña.

—Comunicación privada entre el erudito Voha y el rey Oleb

Esta aventura tiene lugar subsector Tlaiowaha del Brazo Troyano y comienza en Drinax.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Cuando comenzó esta campaña, el Reino de Drinax era una broma: un absurdo palacio volador que flotaba sin rumbo por los cielos de un mundo arrasado por las bombas, cuya única gloriosa conquista era Asim, un planeta de granjeros de baja tecnología. Y, aunque gracias a la ayuda de los Viajeros está a punto de recuperar algo de su antigua gloria, el reino pende de un hilo realmente fino.

Casi cualquiera en el Palacio Flotante es el primo segundo o tercero de la familia real, por lo que todo el mundo tiene algún derecho al trono. Durante siglos, ese trono era un honor vacío, pero a medida que el poder de Drinax crece también lo hace el valor del Trono del Dragón, la monstruosa silla forjada durante tres mil años con naves derrotadas. La existencia de la estirpe real es lo que evita que Drinax caiga en la anarquía y la guerra civil, y mientras el rey Oleb se siente en el trono, su reinado no será cuestionado.

El Rey tiene dos posibles herederos. El príncipe Harrick fue otrora su heredero, pero resultó terriblemente herido hace décadas y se pasó veinte años en suspensión animada mientras los científicos de palacio lo reconstruían célula a célula. La princesa Rao es su supuesta heredera y ya pasa más tiempo gobernando Drinax de lo que lo hace su padre.

¿Qué pasa cuando los tres desaparecen de repente?

El cinturón de gravedad del rey falla y se estrella en territorio salvaje contaminado por la radiación. Al mismo tiempo, el príncipe Harrick parte en una misteriosa misión a Asim y la princesa Rao simplemente desaparece.

Tras rescatar al rey herido de muerte, los Viajeros deben encontrar a la princesa desaparecida. Las evidencias apuntan a su hermano Harrick y, con el Palacio Flotante sumido en el caos, los Viajeros deben elegir bando en el golpe de estado que se gesta en la corte.

Una vez Drinax esté asegurado, los Viajeros seguirán el rastro de Harrick hasta Asim, donde deberán encontrar al príncipe prófugo. Cuando lo encuentren, afirmará que su hermana está esclavizada por los zhodani y que necesita la ayuda de los Viajeros para evitar que Drinax se convierta en un peón de los planes zhodani contra el Imperio.

LEALTADES EXISTENTES

Si los Viajeros ya han establecido una relación con alguno de los dos posibles herederos drinaxianos, esta aventura podría desarrollarse de forma distinta. En lugar de escoger cuál de los dos es el heredero más adecuado, su tarea podría consistir en reforzar sus alianzas ya existentes. Si los Viajeros son especialmente cercanos al príncipe Harrick, considera jugar la aventura de tal forma que Harrick les pida ayuda para hacerse con el Palacio Flotante y que después se encuentren con él en Asim; si ya tienen una relación con la princesa Rao, quizás ya conocen su alianza con los zhodani.

Por supuesto, también es posible que la lealtad de los Viajeros hacia Drinax sea débil o incluso totalmente inexistente. Quizás cogieron el *Aguilucho* en la primera aventura y nunca volvieron la vista atrás. Todavía puedes jugar esta aventura; se convertirá en su oportunidad de hacerse con el Palacio Flotante para ellos ¡y ganar el control del Reino!

1. EL REY PERDIDO

Desde que los *ahroay'if* bombardearon Drinax desde la órbita, el tiempo del planeta ha sido impredecible. Enormes tormentas de polvo en la atmósfera superior provocan repentinos descensos de temperatura que, a su vez, dan lugar a feroces tormentas inesperadas. Las regiones que antes estaban cubiertas de espesos bosques son ahora desiertos yermos, sin nada que atrape la lluvia o frene los vientos. Estas tormentas repentinas son espasmos de violencia atmosférica que rasgan los cielos con vientos huracanados y lluvia que golpea como chuzos helados. El poderoso Palacio Flotante es lo suficientemente fuerte como para soportar incluso el más poderoso de los huracanes y, debajo, los vespéxeres que todavía subsisten en el suelo arrasado de Drinax saben cómo refugiarse.

Solo un tonto caminaría hacia las fauces de una de estas tormentas.

Solo un loco volaría hacia ellas.

El rey Oleb y seis de sus Guerreros Halcón salieron del Palacio Flotante hace dos días en uno de los viajes de caza imprevistos del rey. Aunque no quedan animales dignos de ser cazados en Drinax, el rey los importa de otros mundos. Ahora el palacio ha recibido una llamada de auxilio de la partida de caza: los cinturones de gravedad del rey han fallado y sus guardaespaldas le han perdido de vista en la tormenta. *Creen* que cayó en una región llamada Pilares de la Noche, pero no pueden estar seguros. Esta región está llena de interferencias electromagnéticas, por lo que necesitan toda la ayuda posible para encontrar al rey.

Toda nave y lanzadera que puede despegar sin generar el pánico abandona el Palacio Flotante y se dirige a los Pilares de la Noche.

LOS PILARES DE LA NOCHE

Los Pilares son todo lo que queda de una de las grandes ciudades de Drinax en la que millones de personas vivían en enormes arcologías de NT15 que se alzaban hacia el cielo como montañas artificiales. Cuando los aslan bombardearon las ciudades con ortillería, los enormes puntales y estructuras de materiales superdensos entrelazados sobrevivieron envueltos en los despojos fundidos del resto. Existen miles de Pilares que surgen de entre los escombros en ángulos aleatorios, como los dedos de un cadáver ennegrecido que se alzan hacia el ardiente cielo. El gran contenido de ferromagnetita de los Pilares los convierte en un inmenso campo de pararrayos: un rayo podría saltar de pilar en pilar varias veces antes de encontrar su camino hacia el suelo. Los Pilares dificultan cualquier tipo de navegación e interfieren con los sensores, aunque son geniales para volar entre ellos si llevas un arnés alado como los Guerreros Halcón.

INTERROGAR A LOS GUERREROS HALCÓN

El comandante del destacamento de guardaespaldas de los Guerreros Halcón es Brie Tollar que ha sido su jefa de guardaespaldas durante varios años y ya está acostumbrada a las excentricidades del rey. Sin embargo, ahora está preocupada de verdad porque esta no es una de esas bromas de Oleb en la que el rey reaparecerá al de una semana con una resaca del tamaño de un megacarguero. Escuchó la última llamada de socorro del rey por su comunicador de onda corta y Oleb no controlaba la situación.

El ala de Halcones se había dispersado en una zona de cincuenta kilómetros mientras buscaban por los pilares a su presa, un topo fúngico importado de Burgess (0702/Hkea'as). Hace un mes, liberaron esta forma de vida extremadamente peligrosa en los Pilares para que el rey pudiera cazarla. Desde lejos. Con un rifle de gauss. Desde el aire. Ya que esta es la única forma segura de cazar un topo fúngico.

Hurgon, un Guerrero Halcón joven y fornido de la partida de caza, desapareció al mismo tiempo que el rey Oleb. Puede que haya sufrido su mismo destino, o...

¿ACCIDENTE O TRAMPA?

¿Qué le sucedió al rey Oleb? ¿Fallaron los tres cinturones de gravedad a la vez o fue víctima de una traición? Esto queda a criterio del árbitro, aunque no es una pregunta que haya que responder de forma inmediata. Puedes desvelar qué pasó en un momento posterior de la aventura o dejarlo como un misterio persistente. Examinemos los posibles sospechosos:

- **Accidente**: Nadie tiene por qué ser responsable del destino del rey. Sus cinturones de gravedad eran reliquias centenarias y si ya es un milagro que el Palacio Flotante no se precipite al suelo, imagínate un gordo que lleva sus soportes antigravedad hasta sus límites operativos. Además, que un fallo aleatorio de equipo mate a un personaje principal es un resultado muy *Traveller*.
- **Suicidio**: El rey Oleb es un hombre de grandes pasiones y profundas tristezas cuando la depresión se apodera de él. Está claro que tiene impulsos suicidas, entre el deporte que ha escogido y su decisión de jugarse todo su reino apostando por un puñado de piratas. Quizá desconectó sus cinturones de gravedad en un momento de desesperación.
- **Los vespéxeres**: Aunque las tribus que habitan la superficie de Drinax son súbditos teóricos del rey, la diferencia entre sus existencias miserables y la vida en el Palacio Flotante es mayor que entre dos galaxias. Quizás alguno disparó contra uno de los despreciados Guerreros Halcón y acabo dando al rey.

- **El príncipe Harrick**: El resucitado príncipe quiere reclamar el trono antes de que los planes de su hermana para revivir Drinax den sus frutos. Tiene aliados en la Torre del Erudito que podrían haber saboteado los cinturones del rey.
- **La princesa Rao**: La secreta e intrigante princesa pretende utilizar agentes zhodani para asegurar sus planes para Drinax. Tal vez temía que su padre se opusiera y por eso lo eliminó antes de que pudiera detenerla.
- **Un rival en la corte**: Cualquiera de los pérfidos cortesanos del Palacio Flotante podría oponerse a los locos planes del rey para restaurar Drinax. Un cinturón se perdió y el rey cayó; un rey se perdió y el renacido Reino de Drinax nunca sucedió.
- **El Imperio**: Si los Viajeros tienen una Reputación especialmente baja en el Imperio, entonces quizás Tobia envió un asesino para matar al rey. El asesino podría haber saboteado los cinturones de gravedad de Oleb y después lo rastreó para rematar el trabajo.
- **Los aslan**: De igual forma, si los Viajeros son enemigos de los aslan, entonces el responsable será un asesino *syoisuis*.
- **La Compañía General de Desarrollo**: Las proyecciones psicohistóricas de la CoGeDe exigen que Drinax casi tenga éxito, pero que falle en el último momento (consulta *El gambito voritiano*) para que el sueño de un reino inspire al resto del Brazo Troyano a unirse contra los aslan. Podrían haber enviado a un asesino para matar al rey y poner en marcha ese desastre.
- **Un enemigo de los piratas**: Si los Viajeros se han granjeado algún enemigo especial durante la campaña, uno de ellos podría ser el responsable.

La elección del árbitro no afectará al resto del escenario.

ENCONTRAR A OLEB

Si los Viajeros tienen la reputación adecuada en Drinax, podrían liderar el grupo de búsqueda. En caso contrario, será Brie Tollar la que dirija la búsqueda y ellos solo participarán.

Pregunta a los Viajeros cómo piensan encontrar a Oleb. Los enfoques más probables son:

- **Escanear la zona**: Para localizar los signos vitales del rey se necesita un chequeo de Electrónica (sensores) Formidable (14+) (EDU). Los Viajeros pueden establecer cadenas de tareas para conseguir MD, por ejemplo usar Volar o Pilotar para moverse entre los Pilares, o Ciencia para calibrar los sensores.
- **Trazar la trayectoria del rey**: Si los Viajeros vuelven al punto en el que los Guerreros Halcón perdieron de vista al rey y realizan un chequeo de Pilotar Muy difícil (12+) (INT) podrán seguir el curso del rey. Después tendrán que realizar un chequeo de Reconocimiento o Electrónica (sensores) Difícil (10+) para detectar a Oleb.
- **Buscar a ras de suelo**: Si los Viajeros tienen contacto entre las tribus vespéxeres, pueden pedirles ayuda y guías locales. En este caso, bastará con un chequeo de Reconocimiento Difícil (10+) (INT) para revisar los Pilares y encontrar dónde aterrizó el rey.

Si los Viajeros fallan un chequeo, golpéalos con uno de los peligros o aumenta la dificultad de curar al rey cuando lo encuentren.

PELIGROS

Los peligros que los Viajeros podrían encontrar cuando busquen al rey incluyen:

- **Condiciones hostiles**: En cualquier momento podría desatarse otra tormenta repentina, obligando a los Viajeros en vehículos voladores a chequeos de Pilotar o Volar para mantenerse en el aire o, si se está en el suelo, a buscar refugio utilizando chequeos de Supervivencia.
- **Espacio aéreo peligroso**: Enormes picos dentados de metal superdenso con arcos eléctricos provocados por los rayos entre ellos… Solo un loco volaría en esta zona.
- **Vespéxeres**: Incluso si los vespéxeres no dispararon al rey, a algunas de las tribus de la región no le gustan los voladores de ningún tipo y disparan a las naves que les sobrevuelan con misiles tierra aire o rifles láser. Por el contrario, dan la bienvenida a todos los grupos que lleguen a pie; al fin y al cabo, la carne fresca es difícil de encontrar en este erial postapocalíptico. Asume que hay 1D vespéxeres por cada dos Viajeros, redondeando hacia arriba.
- **Asesinos**: Si un asesino atacó al rey, es posible que aún esté al acecho en la zona tratando de encontrarlo para confirmar su muerte. Más adelante se describen dos asesinos, uno humano y otro aslan, equipados con una carga suicida que se detona si mueren o caen inconscientes. Si tienes más de tres Viajeros, entonces es un equipo de dos asesinos. Otra opción sería que Hurgon, el Guerrero Halcón perdido, fuera un asesino.
- **El topo fúngico**: Un topo fúngico se parece a una cucaracha, solo que su tamaño es el de un elefante pequeño y su caparazón está lleno de esporas fúngicas letales que expulsa al aire cuando resulta herido. Ah, y además le gusta enterrarse entre los escombros para salir repentinamente a engullir a su víctima, siendo capaz de saltar lo suficiente como para atrapar a un avión que lo sobrevuele.

Encontrar al rey

El último refugio de Oleb, Monarca del Palacio Flotante, Rey de Drinax, Señor del Trono de Dragón de Sindal, es una cueva destruida en la base de uno de los pilares. A pesar de caer desde el cielo y aterrizar sobre un montón de chatarra punzante, el rey vive. Y ahora los viajeros exclaman...

VESPÉXERES

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	-	-

FUE	8	INT	6	HABILIDADES
DES	6	EDU	4	Armas de fuego (balas) 2, Reconocimiento 1, Sigilo 1, Supervivencia 3
RES	9	SOC	3	

ARMADURA	Traje de protección vespéxer (+4)
ARMAS	Rifle (3D)

ASESINO ASLAN

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	-

FUE	13	INT	6	HABILIDADES
DES	6	EDU	6	Armas de fuego (balas) 2, Liderazgo 2, Combate CaC (espada) 2, Sigilo 1, Tolerancia 1
RES	10	SOC	5	

ARMADURA	Traje de protección para entornos hostiles (+12, camaleón IR)
ARMAS	Rifle automático (3D, Auto 2), Hacha del segador (4D)
EQUIPO	Comunicador neural, droga de combate

ASESINO HUMANO

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	-	-

FUE	7	INT	8	HABILIDADES
DES	10	EDU	7	Armas de fuego (balas) 2, Combate CaC (espada) 2, Reconocimiento 2, Sigilo 2
RES	8	SOC	7	

ARMADURA	Traje de protección para entornos hostiles (+12, camaleón IR)
ARMAS	Pistola de gauss (3D, PA 3, Auto 2), Espada (2D)
EQUIPO	Comunicador neural, droga de combate

TOPO FÚNGICO

ANIMAL	IMPACTOS	VELOCIDAD
Topo fúngico	66	12 m

HABILIDADES	Atletismo (fuerza) 4, Combate CaC (naturales) 3, Reconocimiento 1, Sigilo 2
ATAQUES	Garras (4D, PA 5)
RASGOS	Blindaje (+8), Camuflaje, Grande (+4), Esporas
COMPORTAMIENTO	Carnívoro, Depredador

Esporas: Si el topo sufre al menos 10 de daño en un único ataque, libera una nube de esporas. Cualquiera cerca del topo que no vista equipo de protección (una máscara filtrante o mejor) debe realizar un chequeo de RES o sufrir 2D adicionales.

2. ¿¡OLEB ESTÁ VIVO!?

El rey se revuelve cuando entran los viajeros. Está maltrecho y malherido, con puntas dentadas de metal superdenso que sobresalen de su abdomen.

—El maldito cinturón de gravedad me la ha jugado —murmura— y he caído. He perdido mis suministros médicos de emergencia por ahí fuera. Traedlos y os nombraré los malditos archiduques de alguna parte.

Los suministros médicos de emergencia resultan ser una botella de vino tinto. Los Viajeros pueden elegir cualquier mundo del antiguo Imperio de Sindal como su ducado, aunque puede que los habitantes actuales no reconozcan la autoridad de su nuevo gobernante.

—Ahh. Me estoy muriendo. Qué aburrido —musita el rey—. Escuchadme, no dejéis que esos vampiros de la Torre del Erudito pongan sus sucias garras en mi cadáver. Vi lo que le hicieron a mi hijo Harrick y no quiero acabar como el duque de Albe y que me saquen de la estasis una vez cada siglo para firmar un documento y echar una cagada. No, dejadme morir. Tú, inventa unas últimas palabras memorables. Yo ahora te nombro extraordinario poeta de la corte de Drinax, bardo de Sindal y gran alto tum-ti-tump del Vacío del Borde Exterior —Oleb tose lo que parece ser la mayor parte de un pulmón—. ¿Quieres ser también el papa espacial y absolverme de todos mis pecados?

A medida que el vino y los analgésicos hacen efecto, el rey se vuelve menos lúcido, aunque resulta difícil de decir teniendo en cuenta el sentido de la realidad normal de Oleb.

—No podemos quedarnos aquí. El Palacio Flotante… es un chiste. Una jaula. Una… cosa estúpida. Una vez fuimos dragones. Volveremos a gobernar las estrellas. Os entregué una patente de corso cuando empezamos esta campaña… de piratería. Todavía sigue siendo válida. Restaurad el Reino y todo quedará perdonado.

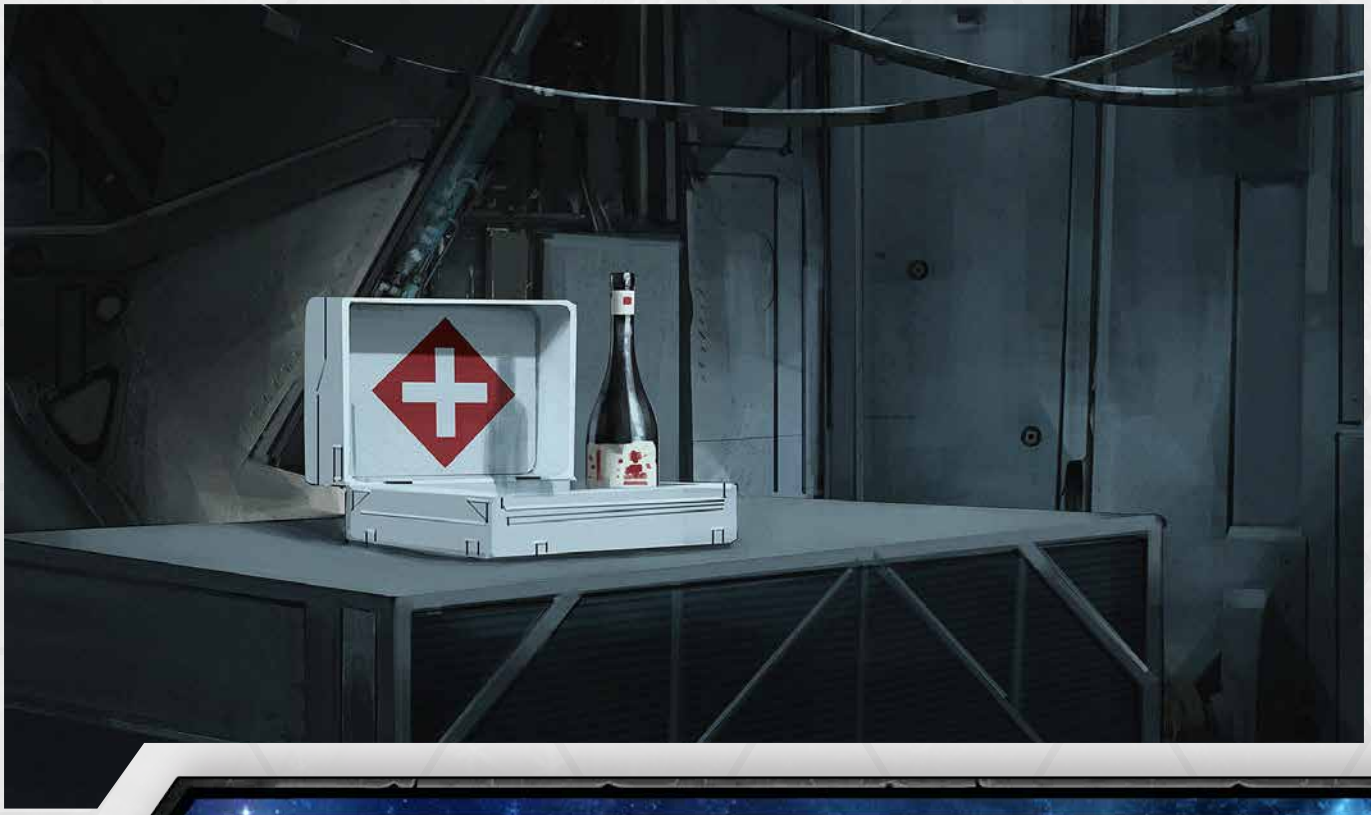
»Escuchadme, muchachos, escuchadme. Decid. El Príncipe Harrick… no… no es adecuado para ello. Rao… ella será la reina, pero necesita a alguien que… le advierta… hay demasiado de sindaliana en ella… advertidle… no más…

Con eso, Oleb cae inconsciente y comienza a roncar.

Curar a Oleb

Oleb está gravemente herido y será necesario un chequeo de Medicina Difícil (10+) (EDU) para mantenerle con vida el resto de la aventura. Esto no curará sus heridas, pero conseguirá que no muera inmediatamente. Aumenta la dificultad del chequeo si los Viajeros tardan en localizar a Oleb.

En teoría, las instalaciones médicas NT15 del Palacio Flotante deberían ser capaces de curar las heridas de Oleb, pero el rey acaba de darles el equivalente a una orden real de no reanimación. Serán los Viajeros los que decidan si quieren resucitarle y mantenerle vivo en contra de sus deseos o si cumplen su voluntad. En cualquier caso, está casi muerto durante el resto de la partida.



Volver al Palacio

Si los Viajeros no han tenido que enfrentarse a ningún asesino al acecho, vespéxeres vengativos o topos fúngicos, deberán luchar para abandonar los Pilares de la Noche mientras llevan el considerable peso de Oleb.

Si no están al mando de la búsqueda, Brie Tollar les ordena que traigan al rey de vuelta a palacio lo antes posible, utilizando el muelle real, una plataforma de aterrizaje reservada exclusivamente para el rey y su personal inmediato.

Sin embargo, cuando los Viajeros se aproximan a palacio, tres voladores atmosféricos se acercan a ellos en trayectoria de intercepción. El caza líder da el alto a los Viajeros y les ordena que cambien el rumbo y se dirijan al muelle principal del astropuerto. Según afirma el piloto, esta orden proviene directamente de lord Wrax.

Un chequeo de Electrónica (comunicaciones) Rutinario (6+) (EDU) capta muchísimo tráfico de comunicaciones desde el interior del Palacio Flotante; un chequeo de Electrónica (sensores) puede detectar disparos de armas a bordo. Por lo que se escucha del intercambio de comunicaciones, parece que los partisanos seguidores del príncipe Harrick han declarado al rey prematuramente muerto y están tratando de asegurar el Palacio Flotante antes de que Rao pueda reunir a sus aliados. Hay cierta confusión sobre quién está al mando, ya que el príncipe Harrick saltó para Asim esa misma mañana y nadie puede encontrar a la princesa Rao.

El caza repite la orden de que se dirijan al muelle del astropuerto y si los Viajeros se niegan, el caza apunta sus armas contra ellos e intenta intimidarles para que cambien de rumbo. No abrirá fuego a no ser que crea que el rey (o el cadáver del rey si los Viajeros no confirman que el rey está vivo) no sufrirá daño, pero si los Viajeros se siguen dirigiendo hacia el muelle real en lugar de hacia el astropuerto, se estarán poniendo implícitamente en contra del príncipe Harrick.

Viajeros y facciones

El escenario más probable es que los Viajeros sean partidarios de Rao, en cuyo caso les espera una buena pelea. Lo mismo les espera si deciden intentar hacerse ellos con el poder. Si deciden apoyar al príncipe Harrick, podrán asegurar el palacio sin problemas y saltarse la secuencia de caza en la pág. 234, pero su decisión probablemente se vuelva contra ellos al final.

Las facciones

¿Cómo ha podido el Palacio Flotante sumirse en una guerra civil tan rápidamente? El origen del conflicto se remonta a la desastrosa invasión de Asim y a las horribles heridas sufridas por el príncipe Harrick. Drinax conquistó el cercano planeta de Asim a pesar de no tener naves de guerra y con una proporción en contra de 100 a 1 solo porque la Guardia Estelar estaba usando equipo de NT15 y todo lo que los asimitas pudieron conseguir fue un puñado de armas de NT10 y la mayoría de sus tropas utilizaron tirabalas de NT6. El fuego amigo y los fallos en el equipo causaron mucho más daño a las fuerzas drinaxianas que el que podría causar el enemigo. El príncipe Harrick pasó décadas al cuidado de la Torre del Erudito debido a un accidente con su lanzadera.

Esto provocó que el príncipe Harrick y la princesa Rao aprendieran lecciones muy distintas en Asim.

El príncipe Harrick aprendió a disfrutar la contemplación tranquila de la Torre del Erudito y las virtudes de la paz, la tranquilidad y la vida sencilla. Dejó a un lado su ambición de convertirse en un gran conquistador y héroe, y decidió convertirse en un buen rey, un, en sus propias palabras, jardinero de mundos. Sin quererlo, se convirtió en el punto de encuentro para aquellos que se oponían a los planes que el rey Oleb tenía para Drinax, una coalición de pacifistas formada por aquellos que se oponían al uso de la piratería y el terror como herramientas de gobierno, y por aquellos leales a la Torre del Erudito.

La princesa Rao aprendió que las glorias y el prestigio de Drinax podrían ser reestablecidos por un pequeño número de guerreros habilidosos si estaban equipados con alta tecnología y escogían cuidadosamente sus batallas. Su plan para utilizar la piratería como herramienta para unir los antiguos mundos del Reino nació de la guerra con Asim.

El rey Oleb siempre prefirió a su hija menor. Ahora, con la desaparición del rey y ambos herederos ausentes, los seguidores del príncipe Harrick creen que es la única oportunidad que tendrán para hacerse con el poder y devolver a Drinax al camino correcto. Quieren que no sea un golpe de estado cruento; su plan consiste en tomar el control de lugares clave del Palacio Flotante para que cuando Harrick vuelva pueda ocupar el lugar de su padre y convertirse, primero *de facto* y luego *de iure*, en rey de Drinax. No quieren que nadie salga herido si pueden evitarlo, pero una vez las armas entren en la ecuación no pueden garantizarlo. Su plan es prematuro, equivocado y se ha llevado a cabo sin la aprobación de Harrick, pero ya está hecho. Ahora solo queda ver cómo resulta.

Las fuerzas de Harrick se enfrentan a los seguidores de la princesa Rao, que fueron pillados desprevenidos, y a aquellos que no apoyan a ninguno de los posibles herederos.

3. EL GOLPE PREMATURO

Coloca el mapa del Palacio Flotante delante de los Viajeros y utiliza dados para indicar la presencia de fuerzas leales a alguno de los bandos. Lo ideal sería utilizar juegos de dados de diferentes colores y utilizar un color para cada facción: por ejemplo, utiliza dados azules para los partidarios de Harrick, rojos para los de Rao, blancos para los participantes neutrales y negro para los Viajeros. Si no tienes suficientes juegos de dados, puedes usar marcadores o simplemente anotar en el mapa qué bando controla la zona.

Cada dado es una representación abstracta de la habilidad de esa facción para proyectar su poder en esa zona. Un dado podría representar a un único individuo carismático o habilidoso, un pelotón de soldados, una turba de aristócratas sin entrenamiento pero sedientos de sangre o algo incluso más abstracto como el apoyo de la población en esa zona concreta del Palacio.

Disposición inicial

1. Muelle real: 2 Dados de Rao
2. Bazar: 1 Dado de Rao, 3 Dados neutrales
3. Galería: 1 Dado de Harrick, 1 Dado neutral
5. Soporte vital: 1 Dado de Harrick, 1 Dado neutral
6. Control del astropuerto: 2 Dados de Rao
7. Muelles del astropuerto: 2 Dados de Harrick
8. Palacio: 2 Dados de Rao, 4 Dados neutrales
9. Ala del Embajador: 4 Dados neutrales
10. Gran Salón: 2 Dados neutrales
11. Aposentos reales: 1 Dado de Rao, 2 Dados neutrales
12. Barracones de la Guardia Estelar: 2 Dado de Harrick, 2 Dados neutrales
13. Jardines: 1 Dado de Rao, 1 Dado neutral
14. Salones de la corte: 2 Dados de Harrick, 2 Dados neutrales
15. Salón del trono: 2 Dados de Rao
C. La Torre del Erudito: 4 Dados de Harrick

A continuación, añade dados basados en los personajes principales y en cómo se han desarrollado sus historias a lo largo de la campaña.

Lord Wrax: Por defecto, es partidario del príncipe Harrick. Si los Viajeros han conseguido el respeto o la amistad de lord Wrax, entonces cambia 1 dado neutral que esté los barracones a la facción que los Viajeros apoyan (si los Viajeros apoyan a Rao, convierte todos los dados de los barracones en neutrales).

Erudito Voha: Por defecto, es partidario del príncipe Harrick y eso no va a cambiar. Sin embargo, si los Viajeros han debilitado la posición de Voha, reduce el número de dados de Harrick en la Torre del Erudito a 3.

Lady Hil: Por defecto, es partidaria de la princesa Rao. Si los Viajeros la han impresionado o si, por el contrario, fue asesinada o desacreditada, convierte el dado de Rao en el palacio en un dado neutral.

Kasiyl de los *ahroay'if*: Si Kasiyl es un aliado de los Viajeros, añade 1 dado de la facción que los Viajeros apoyen en los muelles.

Rachando el mercader: Lo más probable es que Rachando haya sido desenmascarado y arrestado tras los eventos de *El gambito voritiano*. Si los Viajeros lo mantuvieron con vida, entonces añade 1 dado de la facción que apoyen los Viajeros en los muelles.

Thao Poloc: El embajador imperial es neutral a no ser que los Viajeros tengan una Reputación en el Imperio de 6+, en cuyo caso convierte 1 dado neutral del ala del Embajador en un dado de la facción que los Viajeros apoyen. Si su Reputación en el Imperio es de 20+, convierte 3 dados neutrales en dados de la facción que los Viajeros apoyen.

Cacique Galx: Si los Viajeros han ayudado a la cacique Galx en el pasado, tira dos dados. Con 8+, resulta que sus guerreros y ella están en el Palacio Flotante: añade 2 dados de la facción que apoyen los Viajeros en los jardines.

Además de estos personajes, es probable que los Viajeros tengan otros aliados o enemigos en el Palacio Flotante. ¿Hay más naves piratas en él? ¿Han llevado los Viajeros a otros forasteros o refugiados al Palacio en partidas anteriores? Por el contrario, si los Viajeros se han creado más enemigos en el Palacio Flotante, entonces esos enemigos podrían apoyar a una facción rival por puro despecho. El árbitro puede añadir 1-4 dados de cualquier facción basándose en las acciones pasadas de los Viajeros.

Por último, añade una ficha al mapa que muestre la ubicación del rey Oleb (o su cadáver).

JUGAR EL GOLPE DE ESTADO

Esta sección añade una especie de juego de mesa, pero el árbitro no debería dejar de lado los elementos de una partida de rol. Describe las acciones desde el punto de vista de los Viajeros; no son simplemente fichas moviéndose de una parte a otra del tablero, son los marines espaciales de Harrick atravesando mamparos y asaltando pasillos, utilizando estatuas milenarias como cobertura. Describe como los retratos y los tapetes arden cuando los láseres atraviesan el aire; a los refugiados huyendo del combate; describe cómo el antiguo palacio tiembla mientras se sume en la guerra civil.

Aunque las reglas siguientes explican cómo incorporar ciertas acciones de los Viajeros al juego de mesa, el árbitro deberá decidir sobre otras acciones. Por ejemplo, los Viajeros podrían decidir interferir las comunicaciones con Electrónica (comunicaciones) o despegar con una astronave y utilizar las armas de su torreta contra el Palacio Flotante. Estas acciones son lógicas para los Viajeros, pero se escapan al enfoque del juego de mesa.

Los Viajeros controlan la facción que han elegido (o las facciones, si algunos apoyan a Rao y otros a Harrick, algo que podría ser muy interesante). El árbitro controla cualquier otra facción.

Ganar el golpe

Para ganar el golpe, una facción debe tomar y controlar lugares clave dentro del palacio o eliminar todos los demás dados excepto los neutrales.

Controlar lugares: Controla tres de las siguientes cuatro localizaciones para ganar.

- Salón del trono
- Palacio
- Soporte vital
- Rey Oleb

Una facción controla un lugar si en él solo hay dados de su facción (por lo tanto, si apoyas a Rao, necesitas retirar del lugar los dados de Harrick y los neutrales). Comprueba si controlas un lugar al principio de tu turno.

Eliminar a los rivales: Una facción enemiga resulta eliminada si todos sus dados son destruidos con Ataques o Convencidos para que se rindan.

El árbitro puede decidir finalizar el golpe prematuramente si resulta evidente que los Viajeros están en una posición desesperada o inexpugnable.

Turno de golpe

El golpe se juega por turnos, empezando por la facción de Harrick. En cada turno:

1. Elige un lugar del mapa donde la facción tenga al menos dos dados.
2. Por cada dos dados de facción en ese lugar, realiza una de las siguientes acciones: Atacar, Convencer, Asegurar o Bloquear.
3. Elige otro lugar donde esa facción tenga al menos dos dados de facción y actúa allí. Sigue actuando hasta que se te acaben los lugares válidos.
4. Por último, los dados de facción que no se hayan tirado pueden moverse a un lugar adyacente.

Acciones

Si los Viajeros están presentes, pueden ayudar a la facción añadiendo la habilidad relevante a su tirada. Cada Viajero solo puede apoyar una acción por turno.

Atacar: Intentas eliminar a las fuerzas enemigas mediante una potencia de fuego superior o duelos de sables antiguos. Tira todos tus dados de facción en ese lugar. Con 8+, elimina un dado de facción enemiga de ese lugar. Con 12+, elimina dos. Con un 4-, elimina uno de tus dados. Un Viajero puede añadir su habilidad de Armas de fuego, Armas pesadas, Liderazgo, Combate CaC o Táctica a la tirada.

Convencer: Puedes intentar reunir apoyos. Tira todos tus dados de facción en ese lugar. Con un 8+, convierte un dado neutral en ese lugar o en un lugar adyacente en un dado de tu facción. Con un 12+, recluta dos dados neutrales o un dado enemigo en ese lugar o en uno adyacente. El Viajero puede añadir su habilidad de Persuadir o Liderazgo a la tirada. Gana MD+1 a la tirada por cada lugar adyacente que controles.

Bloquear: Ordenas a los no combatientes que abandonen los salones y se pongan a cubierto. Tira todos tus dados de facción en ese lugar. Con 4+, elimina un dado neutral de ese lugar. Con 8+, elimina dos. Con 12+, elimina tres.

Asegurar: Te atrincheras. Solo puedes asegurar los lugares que controlas. Tira todos tus dados de facción en ese lugar. Con un 8+, todos los Ataques contra tu facción en este lugar sufren MD-1. Con 12+, es MD-2. Un Viajero puede añadir su habilidad Táctica (militar) o Medicina a esta tirada. Esta ventaja se pierde si dejas de controlar este lugar.

Mover: Mueve un dado a un lugar adyacente. Como el movimiento es posterior a las acciones, no podrás usar los dados que has movido hasta tu turno siguiente. Esto significa que cuando se ataque un lugar ocupado por el enemigo, los defensores podrán disparar antes que los atacantes (los atacantes se mueven al final del primer turno, los defensores actúan en su primer turno, y los atacantes actúan en su segundo turno).

Ejemplo de juego: *Hay tres Viajeros que apoyan a la princesa Rao, pero el golpe no está yendo muy bien para ellos y se han tenido que retirar al lugar que rodea a los salones de la corte. Tienen 1 dado de Rao en el muelle real, 2 en el gran salón, 3 en los jardines y 3 en los salones de la corte. Además, 4 dados de Harrick que se movieron en el último turno para intentar recuperar los jardines.*

Los Viajeros deciden empezar por el gran salón y escogen la acción Convencer contra los dados neutrales que hay en el ala del embajador. Uno de los Viajeros elige apoyar esta acción, añadiendo su habilidad de Diplomacia 3 a la tirada. El Viajero coge los 2 dados de Rao y los tira, con un resultado de 11. Transforma 1 de los dados neutrales en un dado de Rao. El árbitro pide al Viajero que describa qué es lo que está pasando realmente y el Viajero dice que atraviesa los pasillos del ala del embajador, golpeando las puertas y gritando que el enemigo se acerca y que tienen que luchar para sobrevivir.

A continuación, los Viajeros eligen los salones de la corte. Aquí tienen 3 dados, pero quieren tomar el salón del trono el próximo turno, por lo que deciden Asegurar esta zona para garantizarse la retirada. Ninguno de los Viajeros tiene habilidades útiles, por lo que no se molestan en apoyar la acción. Sacan un 10 y es un éxito. Mientras el bando de Rao controle los salones de la corte, los ataques de Harrick sufrirán MD-1. Todavía hay un dado que no han tirado en los salones de la corte, pero no se puede tirar un dado suelto, por lo que solo podrán Moverlo.

En los jardines hay 3 dados de Rao contra 4 dados de Harrick. Los Viajeros eligen Atacar y uno de ellos lidera el asalto, añadiendo su habilidad de Armas de fuego 4. Decide tirar solo 2 de los dados de Rao más su habilidad, con un resultado de 12 que destruye 2 dados de Harrick.

Finalmente, es el momento de Moverse. Los Viajeros abandonan el muelle real y mueven los dados sin tirar del muelle real, de los jardines y del ala del embajador a los salones de la corte, con lo que suman 6 dados en total. En el próximo turno, moverán esos dados a la sala del trono. La tercera Viajera despega con el Aguilucho desde el muelle real en lugar de participar en la batalla. Planea usar las torretas de rayos de partículas para distraer a los traidores de la Torre del Erudito.

Complicaciones opcionales

Añade una cualquiera de estas complicaciones cuando la necesites.

- **El retorno de los buscadores**: Los Guerreros Halcón dedicados a la búsqueda del rey desaparecido vuelven al Palacio Flotante. Valen 6 dados, pero ¿de qué lado están?
- **Fuego en el Palacio**: Un lugar del Palacio se incendia. Destruye cualquier dado que saque un 1 en ese lugar. El fuego se extiende a un lugar adyacente al azar cada turno. Asegurar un lugar apaga este incendio.
- **A través del Submundo**: Uno de los aliados de los Viajeros sugiere utilizar la peligrosa ruta por debajo del Palacio Flotante a través del Submundo. Eso implica esquivar puntos de gravedad intensa creados por los motores gravitacionales, pero si lo consiguen podrán salir y atacar por sorpresa al enemigo en otra parte del palacio.
- **Las armas de Voha**: El erudito Voha cree que la Torre del Erudito, y Drinax por extensión, debería ser un faro de cultura y de enseñanza para el Brazo Troyano, no un sórdido hervidero de piratas, escoria y villanía. Es científico y bibliotecario y no un guerrero, pero con el equipo NT15 a su disposición, puede dedicarse al arte de la guerra. Voha despliega cuatro dados de androides de combate de alta tecnología para cambiar las tornas contra los seguidores de Rao.
- **Autodestrucción**: Si la facción de Harrick todavía controla los sistemas de soporte vital del Palacio cuando el golpe está a punto de fracasar, algunos de sus partidarios, jóvenes y estúpidos, deciden amenazar con sobrecargar los reactores de fusión del Palacio si la princesa Rao no entrega el trono a su hermano. Es necesario acabar con estos idiotas antes de que pongan en peligro a todos en el palacio.

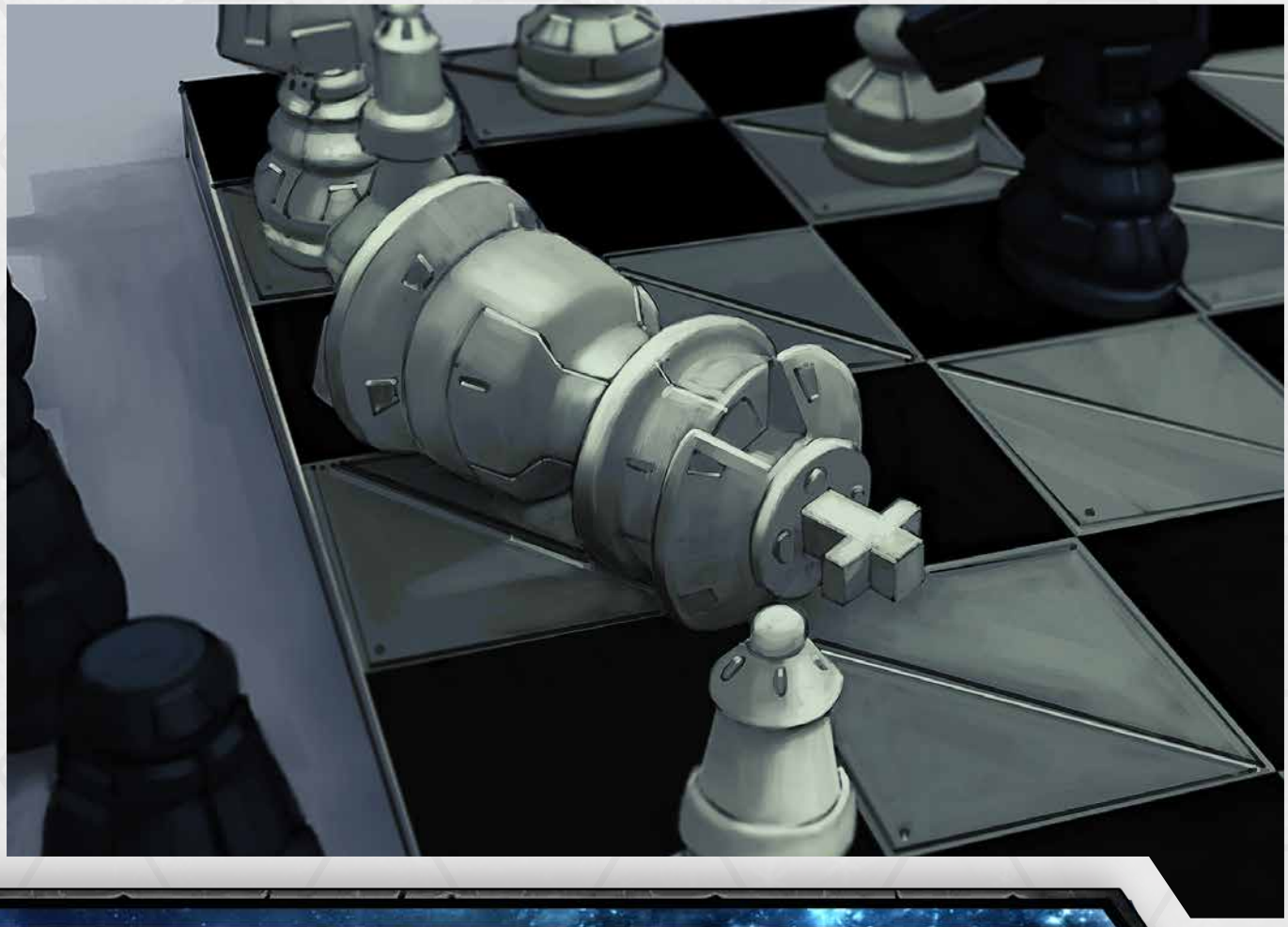
DESPUÉS DEL GOLPE

¿Cómo terminó el golpe? ¿Lograron los Viajeros superar a las fuerzas de Harrick mientras evitaban causar bajas innecesarias? ¿Utilizaron fuerza letal sin tener dudas o remordimientos e inundaron el Palacio Flotante con la sangre de sus enemigos? ¿Se hizo la facción de Harrick con el Palacio y les obligo a huir?

El análisis de los sistemas de seguridad en los aposentos de la princesa Rao muestran que fue raptada por su hermano, quien la introdujo discretamente en su yate. Los secuestradores utilizaron trajes de camuflaje para no ser vistos y o bien sabotearon los monitores de seguridad o bien contaban con alguien en las consolas de seguridad adecuadas, pero una vez terminado el golpe no hay razón para mantener el secreto. Independientemente de cómo termine el golpe, los Viajeros tendrán que viajar a Asim.

- Si la facción de Rao salió victoriosa y los Viajeros apoyaron a Rao, se les confiará la misión de rescatar a la princesa de las garras de su hermano. Deben conseguir convencer a Harrick de que condene públicamente el intento de golpe de sus partidarios y jure lealtad eterna al gobierno de su hermana o, en caso contrario, eliminarle, aunque encontrar a Rao es mucho más importante.
- Si la facción de Harrick ganó y los Viajeros apoyaron a Harrick, entonces se les ordena ir a Asim y transmitir al príncipe las buenas noticas (recuerda que el golpe empezó sin el conocimiento de Harrick, por lo que no tiene ni idea de que sus partidarios se han hecho con el palacio). Hay que convencer a la princesa de que respalde el gobierno de su hermano. Y, si no lo hace, sufrirá con oportuno accidente.
- Si los Viajeros apoyaron a la facción perdedora, el palacio está en manos de sus enemigos y tienen que huir; pero podrán dar la vuelta a la situación capturando a Harrick o Rao para después liderar a la facción escogida en la gloriosa reconquista del Trono del Dragón.
- Si los Viajeros intentaron tomar el palacio pero fracasaron, la única oportunidad que tienen de ser legitimados por Drinax es rescatar a Rao y apoyarla. Por supuesto, esto supone que no salen volando hacia el espacio salvaje y siguen siendo piratas renegados para siempre.
- Si los Viajeros intentaron tomar el palacio para ellos y lo consiguieron, la mejor forma de asegurar su reinado es casarse con la princesa. O con el príncipe. O con ambos. La segunda opción es asegurarse de que ni Harrick ni Rao están en posición de desafiarlos en el futuro, y eso significa un viaje a Asim. Inquieto se retuerce el culo que se sienta en el notablemente incómodo Trono del Dragón.

Todas las astrorrutas llevan a Asim…



4. VIAJAR A ASIM

Asim es un mundo agrícola de baja tecnología que parece marrón y aburrido cuando se observa desde la órbita. Al aterrizar, los Viajeros descubren que es igual de marrón y aburrido. Incluso es probable que un análisis minucioso del suelo revelase, bajo el microscopio, ser también marrón y aburrido.

Asim estaba gobernado por la Fundación, una estafa de doscientos años ideada por una camarilla de burócratas que afirmaba tener un plan psicohistórico que en mil años conseguiría que Asim se convirtiese en la capital de un nuevo Cuarto Imperio. La conquista de Asim por parte del Reino de Drinax acabó con su chollo; siguen dirigiendo el espectáculo a nivel local, pero pagan tributo al rey Oleb. Lady Telwax es una gobernadora local que fue comandante de la Guardia Estelar cuando invadieron Asim; es una vieja amiga y compañera de armas del príncipe Harrick. Así pues, los Viajeros ¿aterrizarán en las míseras instalaciones que sirven de astropuerto en Asim y pedirán ayuda a Telwax o aterrizarán fuera de la capital llamada Ciudad Capital (nunca dejes que los burócratas bauticen tus ciudades) y se acercarán de forma más discreta?

Veteranos de Drinax

Si alguno de los Viajeros es natural de Drinax y ha pasado al menos un periodo en los marines, la armada o el ejército, entonces habrá oído hablar de la Fortaleza del Dragón y sabrá su ubicación aproximada, lo que les permitirá saltarse la cacería de Harrick y dirigirse directamente allí.

LADY TELWAX

Telwax vive en el palacio del gobernador que es tan lujoso y resulta tan excesivo como el propio Drinax. Vive allí con su esposa, su hijo menor, unos pocos sirvientes y un puñado de Guerreros Halcón para mantener a los burócratas a raya. No necesitas demasiadas tropas cuando tienes trajes de batalla con asistente gravitacional de NT15 y rifles de plasma y tu enemigo lleva rifles de balas en el mejor de los casos.

Si los Viajeros aterrizan directamente en el astropuerto sin ocultarse, Telwax insiste en que se reúnan con ella en su palacio. Si preguntan sin preámbulos por el príncipe Harrick, les miente y les dice que ya ha partido hacia Torpol.

Interpretar a Telwax: Telwax pertenece a la facción de Harrick, pero su temporada como gobernadora le ha enseñado el juego de la política. Si parece que el intento de golpe de los «harricotes» va a fallar, se pondrá de lado de Rao o de los Viajeros. Si tiene la impresión de que los Viajeros están huyendo tras el éxito del golpe de Harrick en Drinax, fingirá ayudarlos hasta que los Guerreros Halcón puedan detenerlos. Por lo tanto, Telwax interrogará a los Viajeros tan sutilmente como pueda con la excusa de pedirles noticias de Drinax (los Viajeros son la primera nave que salta de Drinax desde el golpe). Un chequeo de Subterfugio (INT) revela que Telwax está intentando sonsacarles información y que probablemente sepa dónde está Harrick. Los Viajeros pueden utilizar Subterfugio o Persuadir para conseguir que Telwax les ayude. Como alternativa, si interceptan sus comunicaciones, descubren la ubicación de Harrick: está en la Fortaleza del Dragón, al norte de la ciudad.

CONTROL DEL ASTROPUERTO

El astropuerto de Asim monitoriza todo el tráfico que visita el sistema, por lo que si Harrick saltó aquí, el curso de su nave debería de haber quedado registrado y, a partir de ese registro, los Viajeros podrán calcular una zona aproximada de aterrizaje. Conseguir acceder a los registros del astropuerto requiere un chequeo de Electrónica (computadoras) Difícil (12+) (1D x 10 minutos, INT) para piratearlos; colarse en la torre de control de tráfico con un chequeo de Subterfugio Difícil (10+) (1D x 10 minutos, SOC) o tomar la torre por la fuerza (está protegida por cuatro Guerreros Halcón y dos pelotones de infantería local formados por 40 soldados cada uno). Si los Viajeros se limitan a pedir los registros, necesitarán un chequeo de Diplomacia Difícil (12+) (SOC). Si fallan, recibirán una respuesta pidiendo disculpas y afirmando que solo la gobernadora Telwax puede acceder a esos registros.

Los registros muestran que la nave del príncipe Harrick saltó fuera del sistema poco después de llegar: aterrizó en las montañas al norte, despegó de nuevo y transmitió su plan de vuelo al astropuerto antes de saltar hacia Torpol. Aunque todavía emitían el indicativo imperial, señal de que el príncipe Harrick estaba a bordo, cualquier Viajero con niveles en Subterfugio o Electrónica (comunicaciones) adivina que podría ser, literalmente, una bandera falsa.

Si los Viajeros consiguen el acceso completo a los registros del astropuerto, también descubrirán que el yate privado de la princesa Rao visitaba el astropuerto de Asim más o menos cada dos meses desde dos meses antes del comienzo de la campaña. En todos esos viajes, su nave aterrizaba, repostaba y despegaba de nuevo; días después el astropuerto detectaba el destello revelador de un salto, lo que parece sugerir que visitaba algún otro cuerpo celeste del sistema en lugar de abandonarlo rápidamente.

RUMORES CALLEJEROS

Si se utiliza un chequeo de Socializar o Persuadir (SOC) para preguntar por las calles, se conseguirá un rumor. Tira 1D en la tabla Rumores casi precisos de Asim y añade el Efecto (un fallo significa que consiguen información totalmente falsa o irrelevante, tira en la tabla Rumores del Brazo en la pág. 6 para inspirarte, y ten cuidado con Dave el grosero).

Rumores casi precisos de Asim

1D	Rumor
1	¡La Fundación planea derrocar a la gobernadora! ¡Atacarán cualquier día! (*Cierto, pero ha sido así desde que Drinax reconquistó Asim*).
2	El rey Oleb ha muerto y sus hijos luchan por el trono (*probablemente sea cierto, pero no es muy útil*).
3	Recientemente el yate de la princesa Rao ha aterrizado varias veces aquí para repostar. Tiene una ruta de escape secreta en Asim (*verdad en parte*).
4	Hay un instituto psiónico secreto escondido en Asim, en las montañas al norte de Ciudad Capital (*falso, pero interesante que mencionen la psiónica*).
5	La Compañía General de Desarrollo se está entrometiendo en Asim y realiza experimentos con la gente en las montañas al norte de la ciudad (*igualmente falso, pero acercándose*).
6	Un mercader independiente de Torpol afirma que vio una enorme nave de guerra en el sistema cuando un salto fallido la llevó al cinturón de asteroides (*verdadero; no es que sea muy relevante ahora mismo, pero es verdad*).
7	En algún lugar en las montañas al norte de la ciudad existe una base militar drinaxiana secreta establecida cuando esos bastardos espaciales nos conquistaron y destruyeron nuestro sueño del Cuarto Imperio al derrocar a nuestra querida Fundación.
8+	Hay una base militar secreta drinaxiana en las montañas al norte de la ciudad. Aquí están sus coordenadas. Se llama Fuerte Dragón y existe por si la Fundación intenta alguna vez contraatacar. Además, conociendo a Drinax, es probable que esté construida encima de bombas atómicas o cualquier cosa capaz de arrasar el planeta. Llevan el bombardeo orbital en la sangre, y quemarnos vivos con un dispositivo de autodestrucción es su segunda mejor opción.

Cleon Hardy

Si los Viajeros trabaron amistad con Cleon Hardy, el representante de Asim en la corte del rey Oleb, y lo han traído con ellos, puede proporcionarles la información del rumor 8+, pero es probable que les pida un favor a cambio: cuando llegue el momento y los Viajeros tengan poder en el renacido reino, quiere que Asim reciba un mejor trato del que ha recibido en el pasado.

El plan del príncipe

Entonces ¿por qué secuestró el príncipe Harrick a la princesa Rao?

El príncipe cree que su hermana colabora con los enemigos del Reino y que, cegada por su ambición, ha hecho tratos con potencias extranjeras. Su plan original era raptarla, obligarla a confesar y volver para presentarle a su padre pruebas de la duplicidad de Rao. Sabe que se ha estado reuniendo con sus misteriosos aliados en el sistema Asim cada pocos meses, por lo que después de aterrizar ha enviado a su yate en su persecución. Aunque hizo que pareciese un salto a Torpol de forma obvia y ostentosa, realmente lo que ha hecho es un salto dentro del mismo sistema, por lo que aparecerá en órbita de Asim en una semana.

¿Y si los viajeros muerden el anzuelo?

Si los Viajeros se aferran a la pista de Torpol y no cuestionan las pruebas (incluso después de que utilices unas cuantas variaciones de «¿estáis seguros?» cuando declaren que van a saltar inmediatamente en su persecución), esto será lo que sucede.

- Rao dice a Harrick dónde se reúne con sus misteriosos aliados, el yate de Harrick vuelve y recoge a Harrick, Rao y algunas tropas de Harrick y se dirigen hacia el lugar de encuentro.
- Entonces los aliados de Rao aparecen, se produce un malentendido y después entablan un franco intercambio de opiniones que termina con el yate y la siguiente generación de la realeza drinaxiana convertidos en una nube de escombros que se expande rápidamente. Pasa a *El gran final* con todos los gobernantes de Drinax muertos.

5. LA FORTALEZA DEL DRAGÓN

Conquistar un planeta es fácil, especialmente si superas a tu rival en nueve niveles tecnológicos.

Conservarlo es bastante más difícil.

Eso explica la Fortaleza del Dragón, el primer y último recurso contra una revuelta asimita. Antes del descubrimiento del *Aguilucho* y de todo el gran plan para reconstruir el reino a través de ataques corsarios estratégicos, Drinax no tenía naves con capacidad de salto propias; los aslan se habían encargado de que fuera así. Tenían trajes de batalla NT15 y mucha potencia de fuego, pero no había forma de llegar a otros sistemas. Sus únicos visitantes eran mercaderes itinerantes, cazadores de gangas o viajeros que buscaban a los legendarios sabios de alta tecnología de la Torre del Erudito.

Para la «invasión» de Asim hubo que contratar cargueros independientes, en cuyas bodegas se hacinaron como ganado los Guerreros Halcón de élite. Los Guerreros Halcón conquistaron Asim sin apenas resistencia (el príncipe Harrick resultó mortalmente herido como consecuencia de un accidente, no del fuego enemigo). El problema era que una vez en Asim no tenían una forma fiable de conseguir suministros o refuerzos del Palacio Flotante si los asimitas decidían rebelarse. Aunque los trajes de batalla y los cañones de plasma podrían ser capaces de luchar durante días, los hombres que los manejan siguen necesitando comer y dormir. La mayor amenaza para el dominio de Drinax sobre Asim siempre ha sido una guerra de guerrillas prolongada.

La Fortaleza del Dragón es un refugio teóricamente impenetrable donde los Guerreros Halcón pueden retirarse y resistir indefinidamente, por lo que, si los asimitas se rebelasen, los Guerreros Halcón se retirarían a la fortaleza y seguirían volando y escupiendo plasma sobre sus enemigos hasta que Asim volviera a ser suyo. Parafraseando a Arquímedes: dame un punto de apoyo y una base segura, y arrasaré el mundo.

La fortaleza está escondida en las montañas. Desde la superficie, la única señal de la base es una zona de aterrizaje anormalmente plana, lo suficientemente grande como para que aterrice una nave, y una serie de pozos estrechos y perfectamente verticales cortados en la roca. Resulta que puedes realizar unos trabajos de minería bastante buenos con un cañón de plasma portátil, tecnología antigravedad y un densitómetro.

Si puedes volar o tienes trineos gravitacionales, los pozos verticales no son un problema; simplemente desciendes con total seguridad. Sin embargo, para una infantería NT6 suponen un gran obstáculo. Los pozos giran y se retuercen dentro de la montaña, con gran cantidad de zonas de muerte y posiciones defensivas donde detener a las tropas invasoras.

El príncipe Harrick mantiene como prisionera a la princesa Rao en la fortaleza. Lo hace en secreto y la mayoría de la guarnición no es consciente de ello, solo lo saben el príncipe y la tripulación de su nave.

ENCONTRAR LA FORTALEZA

Si los Viajeros conocen la localización aproximada de la fortaleza, podrán encontrarla con un chequeo de Electrónica (sensores) o Reconocimiento (INT). Si fallan el chequeo, no ven la patrulla voladora de Guerreros Halcón estacionada sobre la base. Los Guerreros Halcón no se enfrentarán a la astronave de los Viajeros a no ser que no les quede otra opción, ya que ni los trajes de batalla ni los rifles láser avanzados son rival para el blindaje o el armamento de una astronave. Sin embargo, los Viajeros que se aproximen por tierra o que estén fuera de la nave ya son otra cosa.

Si los Viajeros saben exactamente dónde está la fortaleza, ganan MD+4 al chequeo y es probable que descubran a los Guerreros Halcón al acecho.

LA COMANDANTE DE LA FORTALEZA

La comandante de la Fortaleza del Dragón y líder de las fuerzas militares de Drinax es la coronel Sedelti Wrax, hija de Lord Wrax. Es partidaria del príncipe Harrick y, al igual que su padre, ha crecido escuchando las historias sobre la gloria marcial de Sindal y desprecia profundamente a los piratas y los bandidos. No sabe que el príncipe Harrick ha raptado a la princesa Rao, ya que introdujeron a la princesa oculta en una cámara criogénica y la coronel Sedelti no está dispuesta a registrar el equipaje de un miembro de la familia real. Harrick le ha contado a Sedelti que ha vuelto a Asim para visitar el lugar donde casi murió y ella ha aceptado esta explicación sin dudarlo.

ENTRAR EN LA FORTALEZA DEL DRAGÓN

Como aliados: Si los Viajeros son aliados o partidarios del príncipe Harrick, pueden aterrizar tranquilamente en la Fortaleza del Dragón y ser escoltados por el séquito de Harrick. Ve directamente a «Herederos enfrentados».

Como invitados: Si los Viajeros están dispuestos a ser desarmados y registrados, entonces Harrick acepta reunirse con ellos para discutir la situación en Drinax. Con un chequeo de Diplomacia (SOC) los Viajeros consiguen conservar un equipo básico con ellos; con un Efecto 4+, Harrick confía en que se comportarán de forma apropiada y no pide a sus tropas que los desarmen. Harrick afirma que siempre ha actuado en el mejor interés de Drinax y les explicará a los Viajeros la desaparición de su hermana la princesa Rao cuando estén en la Fortaleza del Dragón.

Infiltrándose: Infiltrarse en la fortaleza sin que nadie se dé cuenta es posible pero complicado, ya que los Viajeros se enfrentarán a los obstáculos siguientes:

- La patrulla de Guerreros Halcón en el exterior. Para pasar sin que se den cuenta se necesita un chequeo de Sigilo Muy difícil (12+) (DES); si se contrarrestan su sensores termales e intensificadores de luz, el chequeo será Normal (8+).
- Descender por el pozo vertical. Requiere un chequeo de Atletismo (fuerza) Difícil (10+) y equipo de escalada.
- Para evitar el primer grupo de sensores internos se necesita un chequeo Electrónica (sensores) (INT), que los desarma.
- Atravesar la zona de muerte donde hay otro par de soldados (soldados de Harrick, no Guerreros Halcón) en un pequeño fortín al lado de otro pozo vertical.
- Evitar el segundo grupo de sensores internos.

Posibles opciones:

- Capturar a algunos Guerreros Halcón y robar sus armaduras.
- Encontrar alguna cueva natural que conecte con los pozos de la Fortaleza del Dragón y colarse por ahí (la mayoría de la fauna de Asim es inofensiva, aunque hay algunos gusanos parásitos en las cuevas, el verdadero peligro son los desprendimientos y las grietas ocultas).
- Convencer a la gobernadora Telwax de que les cuele en la fortaleza, ya que la gobernadora tiene un rango superior al de la coronel Sedelti y puede exigir inspeccionar o refugiarse en la fortaleza.
- Convencer a la coronel Sedelti de registrar los aposentos del príncipe Harrick, probablemente aportando pruebas del golpe de estado en Drinax.
- Simular un levantamiento de los asimitas y convencer a la gobernadora Telwax de que pida ayuda al príncipe Harrick, para después infiltrarse en la fortaleza desprotegida.
- Esperar a que la nave de Harrick vuelva en una semana e interceptarla cuando se marche (consulta «La base zhodani», más adelante).

ASALTAR LA FORTALEZA

La fortaleza está defendida por dos docenas de Guerreros Halcón y otros cincuenta soldados inferiores (mercenarios locales) atrincherados en una posición específicamente diseñada para resistir durante periodos largos de tiempo. Sacarlos de allí no será fácil. Si los Viajeros están decididos a entrar arma en ristre, las opciones posibles podrían ser:

- Morir horriblemente en un cuello de botella porque los muy zoquetes han atacado una posición atrincherada a pie. ¿De verdad creían que el «patada en la puerta y cargo contra los orcos» iba a funcionar con soldados entrenados?
- Decirles a los Guerreros Halcón de la base que el príncipe Harrick ha secuestrado a la princesa Rao y convencerlos de que están en medio de una guerra civil, para lo que necesitan un chequeo de Persuadir (SOC) con un MD positivo si tienen el apoyo de alguna figura con autoridad como la gobernadora Telwax o lord Wrax. Si tienen éxito, la confusión hace que quizás sobrevivan al ataque a la fortaleza.
- Organizar una revuelta real en Asim. Necesitarán a alguien como Cleon Hardy o algún otro nativo de Asim como líder de la revolución, pero los asimitas respaldados por unas cuantas astronaves armadas y Viajeros de élite podrían ser capaces de tomar la fortaleza.

ENCONTRAR AL PRÍNCIPE HARRICK

Los aposentos del príncipe Harrick están en el corazón de la fortaleza, justo encima de la bóveda que hubiera estado llena de armas de destrucción masiva capaces de arrasar planetas si los drinaxianos tuvieran alguna. Para construir la fortaleza se utilizaron planos heredados de los días oscuros del Reino en los que Drinax mantenía el control de sus vasallos mediante la amenaza del bombardeo orbital (aunque, si los Viajeros recuperaron las armas biológicas del día del juicio en *El tesoro de Sindal* y se las entregaron al rey Oleb, una de ellas estará aquí).

Se encerrará aquí con sus aliados más cercanos (un Guerreros Halcón y un soldado medio por cada dos Viajeros) mientras trata de convencer a su hermana de que confiese y espera a que su yate vuelva.

Defensores de la Fortaleza del Dragón

LOS GUERREROS HALCÓN DE DRINAX

Los Guerreros Halcón eran los guardias ceremoniales de los duques de Drinax cuando Drinax era una provincia del antiguo Imperio sindaliano y todavía no era reino. En este caso, «ceremonial» significa «poco práctico», pero en aquel entonces el estilo lo era todo y cuando un duque tiene un gigantesco palacio flotante, su mente inevitablemente piensa en bandadas de guardias de élite surcando los cielos junto al palacio con el brillo del sol reflejándose en sus alas doradas.

Los Guerreros Halcón no son una fuerza de combate de élite. Aunque con los siglos se han vuelto menos decorativos y más prácticos, su entrenamiento sigue estando absurdamente obsoleto y restringido: para un Guerrero Halcón es más importante conocer el protocolo correcto para anunciar la llegada de una nave que transporta a la hija segunda de un caballero de la Orden del Dragón Zafiro que tener buena puntería, a pesar de que la Orden del Dragón Zafiro (y, presumiblemente, todas las hijas segundas de sus miembros) ha desparecido hace mil años. Por lo demás, pocos de los reclutados como Guerreros Halcón pueden considerarse excepcionales. Los marines del Tercer Imperio reclutan de una población de diez billones; los marines de Drinax escogen lo mejor de unas cuarenta mil personas.

GUERRERO HALCÓN

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humano			-	-
STR	7	INT	6	HABILIDADES
DEX	7	EDU	9	Atletismo (destreza) 2, Armas de fuego (energía) 2, Combate CaC (espada) 1, Reconocimiento 1, Táctica (militar) 1, Trajes 2
END	8	SOC	9	
ARMADURA			Armadura de combate NT15 con cinturón de gravedad integral (+19, asistencia gravitacional, agarres magnéticas, soporte vital aumentado)	
ARMAS			Rifle láser de repetición (5D+3, Auto 3, Cero-G), sable (3D)	

* El traje ceremonial añade un par de alas poco aerodinámicas, un casco decorativo y suficientes medallas para poner a prueba la capacidad de carga del cinturón gravitacional.

MERCENARIOS

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humano			-	-
STR	8	INT	5	HABILIDADES
DEX	7	EDU	6	Armas de fuego (balas) 1, Combate CaC (desarmado) 2, Reconocimiento 2, Sigilo 1
END	8	SOC	4	
ARMADURA			Armadura de malla (+2)	
ARMAS			Rifle automático (3D, Auto 2)	

HEREDEROS ENFRENTADOS

El contexto de esta escena depende en gran medida de los acontecimientos de la sección anterior: ¿los Viajeros se reúnen con Harrick como compañeros de conspiración? ¿Están aquí como invitados? ¿Se han infiltrado y ahora están espiando a Harrick mientras interroga a su hermana? ¿Han conquistado la base y retienen a Harrick a punta de pistola?

En cualquier caso, ambos herederos piden su apoyo a los Viajeros, presentando sus alegaciones y sus motivos. Los Viajeros tendrán que decidir qué medidas tomarán.

Si los Viajeros les informan de que el rey Oleb ha muerto, ambos quedarán sorprendidos y aturdidos.

Si Harrick está al mando (los Viajeros son partidarios suyos o están aquí como invitados), sugiere que los Viajeros acompañen a Rao y a él a este encuentro con los zhodani, para que presencien ellos mismos la perfidia de su hermana. Quiere el apoyo de los Viajeros cuando vuelva al Palacio Flotante.

Si Rao es la que está al mando, ordena a los Viajeros que vayan con ella y traigan a Harrick; quiere demostrarle que tenía razón al llegar a un acuerdo secreto con los zhodani.

Si los Viajeros están al mando, ellos decidirán quién va dónde.

LOS FANTASMAS DEL NÚCLEO

La princesa Rao proporciona las coordenadas para el encuentro, un punto cerca de Calvin, el solitario gigante de gas del sistema Asim. Cuando los Viajeros se vayan acercando, pide un chequeo de Electrónica (sensores) Muy Difícil (12+); si tienen éxito, los Viajeros detectan una nave con su camuflaje activado acechando cerca de las coordenadas. Son los zhodani.

LA OPERACIÓN DEL TOZJABR

El Tozjabr es la agencia de inteligencia y operaciones especiales del Consulado. Normalmente, su teatro de operaciones está más cerca de casa, en los sectores Foreven o Más Allá, pero, por decirlo suavemente, los zhodani son excelentes realizando operaciones a larga distancia. Para ellos no entraña ninguna dificultad enviar patrullas de largo alcance hasta el Abismo del Saqueador y llevan ya algunos años explorando el Brazo Troyano. En ocasiones, capturan naves cercanas y secuestran a su tripulación para someterla a un interrogatorio telepático y después borrar su memoria. Esto, unido a la tecnología de camuflaje de su nave, ha dado origen al mito del Fantasma del Brazo (consulta *Naves del Brazo*, pág. 15).

El Tozjabr apoya el plan de la princesa Rao para restaurar el Reino de Drinax porque, si el plan funciona, interferirá en el comercio Imperio-Hierato y será una espina clavada en el costado de la Marca Espiral. Si el plan fracasa, debería acabar en catástrofe para que siga sirviendo como distracción. Es una situación en la que los zhodani siempre salen ganando y cuyo coste es poco más que compartir algo de información sobre rutas comerciales y la posición de algunos planetas.

EL PLAN DE HARRICK

Harrick necesita pruebas de la traición de su hermana, ya que su confesión puede no ser suficiente; ella siempre ha sido capaz de persuadir al rey Oleb y a la corte de cualquier cosa. Su plan original era aparecer en el lugar del encuentro y enviar a sus Guerreros Halcón a la otra nave para capturar a los aliados de su hermana.

- Si sabe que los zhodani están involucrados, coge cuatro cascos de escudo psiónico de la armería de la Fortaleza del Dragón para protegerse a sí mismo y a los tres guerreros que liderarán el destacamento de abordaje.
- Si los Viajeros apoyan a Harrick, este les cede el liderazgo táctico, ya que ellos tienen más experiencia en capturar naves. Lo único que les pide es que dejen al menos un tripulante enemigo vivo.

El yate de Harrick

El yate de Harrick es un tipo-Y modificado que ha reducido su espacio de carga para tener un motor de salto más potente, consiguiendo salto-2. También está equipado con dos torretas triples emergentes con tres láseres de pulsos cada una. Tiene dieciséis camarotes a bordo, suficientes para acoger a los Viajeros y los dos nobles. La tripulación utiliza otros cuatro camarotes. El resto llénalos de Guerreros Halcón.

Por supuesto, si los Viajeros han llegado a bordo del *Aguilucho* o de cualquier otra nave, pueden hacer sus propios arreglos en cuanto a la tripulación.

PRÍNCIPE HARRICK
EL JARDINERO DE MUNDOS

ESPECIE			GÉNERO	EDAD
Humano			Hombre	54
FUE	5	INT	8	HABILIDADES
DES	6	EDU	10	Atletismo (destreza) 1, Armas de fuego (energía) 1, Combate CaC (espada) 1, Liderazgo 3, Persuadir 1, Trajes 1
RES	8	SOC	14	
EQUIPO			-	

Cuando habla, el príncipe Harrick lo hace son sencillez y humildad. Cuando lo interpretes, para cada cierto tiempo como si buscases la palabra adecuada. Mantén un porte militar estricto, pero pega un respingo de incomodidad de vez en cuando al notar un viejo dolor fantasma que sacude tu cuerpo clonado.

- El príncipe resultó mortalmente herido durante la primera conquista de Asim y estaba todavía a cargo de los sanadores de la Torre del Erudito cuando su padre y su hermana idearon el plan de contratar corsarios para restaurar el Reino de Drinax.
- Está de acuerdo con realizar un esfuerzo de restauración, ya que el Palacio Flotante es un gobierno sin nación, una cabeza sin cuerpo, y la tecnología avanzada y la cultura de Drinax podría ayudar a los mundos del sector Tlaiowaha. Sin embargo, deberían expandirse como profesores y jardineros, no como piratas y conquistadores, utilizando la fuerza solo cuando estuviera totalmente justificado. Preferiría un pequeño reino formado por un puñado de planetas: quizás solo Asim, Pourne, Torpol, Clarke, Hilfer, Paal, Blue y Byrni como máximo.
- Se muestra claramente horrorizado ante la noticia de que sus partidarios han lanzado un golpe de estado preventivo en el Palacio Flotante, ya que él nunca quiso convertirse en rey a través del derramamiento de sangre. Es por eso por lo que actuó discretamente para frustrar los planes de Rao, creía que si la acusaba abiertamente en la corte, se produciría una guerra civil. Demasiados nobles se han visto seducidos por los planes de Rao y el codicioso sueño de recuperar sus territorios ancestrales.
- Harrick cree que su hermana ejerce (o ejercía) demasiada influencia sobre el rey Oleb, y que ambos estaban atrapados en una relación mutuamente destructiva y poco saludable. Cuanto más trataba Rao de impresionar a su padre alcanzando las estrellas, más se centraba él en el hedonismo, la caza y la bebida, obligando a Rao a inventar algún otro plan más impresionante, ante lo cual Oleb se alejaba todavía más de los «aburridos» asuntos del gobierno, suponiendo que Rao se ocuparía de todo.
- Harrick y el erudito Voha mantuvieron a Rao bajo una vigilancia estrecha y descubrieron que hacía viajes misteriosos al sistema Asim, por lo que Harrick cree que su hermana se está reuniendo, en secreto, con alguna potencia externa. En función de cómo terminase *El gambito voritiano*, podría sospechar de la CoGeDe, de los piratas de Theev o incluso del Imperio Glorioso o de la Agrupación de Strend; sean quienes sean, son un aliado tan vergonzoso ¡que su hermana ni siquiera admitirá su traición al rey Oleb!
- Los Viajeros son el eje central de las maquinaciones de su hermana y si ellos la condenan y repudian sus planes, ella no tendrá más opción que romper la tenebrosa alianza.

LA PRINCESA RAO
ARQUITECTA DEL IMPERIO

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humana	Mujer	28

FUE	8	INT	11	HABILIDADES
DES	6	EDU	12	Ciencia (filosofía) 2, Diplomacia 4, Persuadir 3, Socializar 3
RES	6	SOC	14	
EQUIPO			-	

Cuando interpretes a Rao, sé tan encantador y persuasivo como puedas. Habla suave y elocuentemente y enfatiza tus palabras con gestos. Nunca dudes de ti misma.

- Hubo una época en la que el Imperio sindaliano gobernó el Brazo Troyano y Drinax es su último reducto, el heredero de un legado de tres mil años de antigüedad. Tanto Sindal como el antiguo Reino de Drinax no estaban exentos de fallos y cometieron errores terribles, pero trajeron el comercio, la tecnología y el imperio de la ley a cantidad de mundos. El Imperio puede alzarse de nuevo. Pueden expulsar a los incursores y esclavistas, mantenerse firmes ante los aslan, ofrecer una alternativa ante el anodino mercantilismo del Tercer Imperio.
- Ante Drinax se abren solo dos caminos: la grandeza o la oscuridad. La visión de su hermano de un reino pequeño es una locura. Una pequeña liga local no requiere del Palacio Flotante o de tratados con las grandes potencias del Brazo. Drinax se convertirá en polvo o se alzará a las estrellas una vez más, sin ninguna opción entre ambas.
- En respuesta a las… acusaciones de su hermano, Rao admite haber entablado conversaciones con otras potencias y posibles aliados, y no tendrá inconveniente en presentar estos aliados, a los que ella llama «amigos lejanos», a los Viajeros.
- Si se la presiona, admite que sus aliados son emisarios del Consulado zhodani. Afirman que los zhodani acogerían con agrado la existencia de un Reino de Drinax fuerte en el lado borde la Marca Espiral que apartase la atención del Imperio de la frontera con el Consulado. Sin embargo, intentará mantener esta información secreta si es posible, ya que al revelarla dará la oportunidad a su hermano de prepararse para un enfrentamiento con telépatas.
- Tiene previsto encontrarse con sus aliados zhodani en los próximos días, ya que tienen un acuerdo para encontrarse de forma regular en el sistema Asim.

EL PLAN DE RAO

Rao tenía la intención de pedir más ayuda a los zhodani, ya que la culminación de su plan se acerca rápidamente y pronto será el momento de reunir a todos los mundos aliados de Drinax bajo una única bandera y restaurar el Reino (en *El gran final*). Los telépatas zhodani son capaces de modificar sutilmente la personalidad y de implantar pensamientos y emociones, por lo que si influenciaran telepáticamente a los líderes principales de unos pocos planetas cuyo apoyo a Drinax pende de un hilo, podrían conseguir que esos planetas se comprometiesen con el reino renacido.

Ahora, sus planes dependen de su situación actual:

- Si es prisionera de Harrick o de los Viajeros, trata de pensar muy muy alto para advertir a los zhodani con la esperanza de que esto les proporcione cierto preaviso. Sabe, por experiencia, que los zhodani realizan de forma rutinaria escaneos vitales telepáticos de las naves que se les acercan y también sabe que pueden reconocer sus patrones de pensamiento. Espera que sean capaces de frustrar el plan de su hermano de abordar la nave fantasma.
- Si Harrick es su prisionero, quiere pedir a los zhodani que ajusten telepáticamente la mente de su hermano para que se olvide de sus sospechas y la apoye sin reservas, ya que el Reino necesita una familia gobernante unida, sea de una forma u otra.

LOS ZHODANI

En lo que a los agentes del Tozjabr se refiere, esta es otra reunión de rutina con la princesa Rao en la que pretenden reafirmar el apoyo a sus planes.

El comandante del Tozjabr es Chbradlklodgiepr Dlmshar, un intendente veterano que considera que todos los habitantes del Brazo Troyano están completa e irremediablemente locos, por lo que no tiene ningún reparo en asesinarlos o manipularlos. A sus ojos, todo el sector está corrompido.

COMBATIR CONTRA EL TOZJABR

La prioridad absoluta para el Tozjabr es el secretismo; no quiere que se hagan públicas sus acciones encubiertas en el Brazo Troyano. Por lo tanto, sus objetivos en este encuentro son los siguientes:

- **Óptimo**: Ayudar a Rao (o a los Viajeros) a asegurar el Reino de Drinax. El nuevo reino les deberá un favor y nadie sabrá nunca que han estado allí.
- **Bueno**: Matar o borrar la memoria a cualquiera que ataque su nave.
- **Aceptable**: Activar su secuencia de autodestrucción para evitar ser descubiertos.

CHBRADLKLODGIEPR DLMSHAR

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	Hombre	-

FUE	7	INT	10	HABILIDADES
DES	9	EDU	11	Subterfugio 3, Armas de fuego (bala) 2, Persuadir 2, Telepatía 3
RES	7	SOC	10	
PSI	10			
ARMADURA		Armadura de malla (+6)		
ARMAS		Pistola chata (3D-3, Cero-G)		

Interpretar a Chbradlklodgiepr Dlmshar:

- Curva el labio en señal de desprecio a las mentes degeneradas que te rodean.
- Descoloca a la gente insinuando que ya han sido controlados mentalmente. Juega con los mitos sobre el poder de los psiónicos zhodani.
- Aprieta los puños justo antes de lanzar uno de tus rayos mentales contra alguien.

MARINES ZHODANI

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	-	-

FUE	8	INT	8	HABILIDADES
DES	7	EDU	9	Atletismo (destreza) 1, Armas de fuego (bala) 2, Armas pesadas (portátil) 1, Liderazgo 1, Telequinesis 1, Teletransporte 2
RES	7	SOC	9	
PSI	10			

ARMADURA	Armadura de combate (+18)
ARMAS	CPP-13 (1DD) o Rifle de gauss (4D, PA 5, Auto 3)

TRIPULACIÓN DEL TOZJABR

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Humano	-	-

FUE	7	INT	7	HABILIDADES
DES	7	EDU	8	Armas de fuego 0, Artillería (torreta) 2, Electrónica 0, Ingeniería (varía) 2, Pilotar (astronave) 2
RES	8	SOC	7	

ARMADURA	Armadura de malla (+6)
ARMAS	Pistola chata (3D-3, Cero-G)

Si los Viajeros no intervienen, el encuentro se desarrollará así:

- El yate se acerca a la nave fantasma y les informa de su intención de acoplarse.
- Si la princesa Rao está prisionera, tira 2D; con 10+, Dlmshar detecta su llamada de auxilio telepática y ordena a sus marines que se preparen para teletransportarse a la otra nave. Los yates tienen una bahía de ingeniería fácilmente aislable y dos marines con cargas explosivas pueden fácilmente inutilizar la planta de energía.
- La nave fantasma se coloca en posición, alineándose con la esclusa de estribor del yate.
- Tira 2D; con un 8+, los zhodani hacen un escaneo de formas de vida y detectan el gran número de señales de vida a bordo del yate, se dan cuenta de que están en peligro y se preparan para el combate. Los Guerreros Halcón deben abordar la nave cruzando el vacío con paquetes de propulsores.
- Si el yate llega a acoplarse, los Guerreros Halcón cargan tan pronto como se abran las esclusas.

Resolución rápida del abordaje

Si estás utilizando las reglas de Acciones de abordaje de la pág. 163 del *Manual básico de Traveller*, ambos bandos están más o menos igualados en Blindaje y Armamento. Los zhodani son ligeramente superiores en habilidades y tácticas, pero los Guerreros Halcón tiene la superioridad numérica. El factor determinante será la falta de marines en servicio de los zhodani; solo tendrán tropas preparadas si conocen la presencia de las tropas de Harrick.

EL HEREDERO DE DRINAX

Ya sea con los zhodani capturados y las pruebas de la traición de Rao, con la amistad de los zhodani ya asegurada y el príncipe Harrick «ajustado» para apoyar a su hermana o con cualquiera que sea la solución que hayan encontrado los Viajeros, puede que sea hora de volver al Palacio Flotante.

¿Sigue vivo el rey Oleb? Si no es así ¿quién es el heredero o la heredera del Trono del Dragón. ¿Quién gobierna el Reino de Drinax, el último reducto del antiguo Imperio de Sindal?

¿Cómo resultó el intento de golpe de estado? ¿Sigue el Palacio Flotante dividido por la disidencia y la desconfianza, está unido tras los Viajeros o corren ríos de sangre por sus legendarios salones y pasillos?

Por otra parte ¿siguen los Viajeros comprometidos con el plan de Oleb para resucitar el Reino o han creado su propio reino criminal? Y, a medida que la campaña se precipita hacia *El gran final* ¿están preparados para cosechar sus tempestades?

C A P Í T U L O - T R E C E

EL GRAN FINAL

Alea iacta est.

—Julio César, con motivo del cruce del Rubicón

Esta aventura tiene lugar en los subsectores Sindal, Tobia, Tlaiowaha y La Frontera del Brazo Troyano. Comienza y termina en Drinax.

Preparación

Necesitarás imprimir una copia del «Apéndice 3» para llevar un registro de qué mundos se han unido al nuevo reino y del «Apéndice 4» como una referencia rápida para las negociaciones. Puedes fotocopiarlos o imprimirlos de tu copia digital. También te recomendamos encarecidamente que despliegues el mapa del sector del Brazo Troyano y que tengas a mano un buen montón de dados…

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Un gran acontecimiento está a punto de atraer a dignatarios y mandatarios de todo el Brazo Troyano al Palacio Flotante. El gobernante de Drinax decide que ha llegado el momento y envía mensajeros a los posibles aliados de todo el sector. En función de la ideología del nuevo reino y de las acciones pasadas de los Viajeros, alguno, todos o ninguno de estos mundos se unirán bajo el estandarte de Oleb.

Y, una vez que el reino haya reunido a sus aliados, debe forzar al Tercer Imperio y al Hierato aslan a que le hagan concesiones, para lo cual tendrá que ser capaz de interferir las rutas comerciales del Brazo Troyano y demostrar que es más fácil aceptar a Drinax como un reino independiente que enviar una flota de naves de guerra para aplastar a la naciente entidad política. Los Viajeros deben organizar las fuerzas de combate de sus aliados y las flotas pirata a lo largo de las rutas comerciales en número suficiente como para bloquear el paso.

Con el Hierato y el Imperio arrastrados hasta la mesa de negociaciones, los Viajeros deben asegurar el futuro de su nueva potencia. ¿Con quién se alían? ¿A qué renuncian?

Por último, el nuevo reino se enfrenta a su primera prueba: una facción escindida de los aslan decide aplastar a los insolentes humanos que se han atrevido a reclamar terreno en sus fronteras. ¿Podrá una variopinta flota de expiratas y aliados inciertos resistir la furia de los aslan?

Antes de empezar...

Asegúrate de tener respuestas para las siguientes preguntas:

- ¿Estás listo para terminar la campaña?
- ¿Están los Viajeros preparados para terminar la campaña?
- ¿Conoces la fuerza aproximada de la flota de los Viajeros?
- ¿Conoces las actitudes aproximadas de los distintos mundos cercanos a Drinax?
- ¿Recuerdas lo que pasó en las aventuras anteriores?
- ¿Quién gobierna Drinax?

Nuestro propio imperio

Si los Viajeros abandonaron la causa de Drinax para formar su propio imperio pirata, tienes cuatro opciones.

1. Ignora esta aventura y crea tu propio final de campaña. Has saltado fuera del curso planeado de los acontecimientos, pero tenemos una confianza total en tu habilidad para crear algo maravilloso. Sigue el entusiasmo de tus Viajeros hasta donde este te lleve.
2. En lugar de que sea el gobernante de Drinax el que declare la formación de una nueva entidad política interestelar, anima a que sean los Viajeros quienes busquen legitimarse. Tendrás que alterar las reglas de Régimen real (pág. 249) para que se ajusten a lo que los Viajeros pueden ofrecer, pero podrás utilizar el resto de la aventura tal y como está. El Imperio y el Hierato responderán de forma similar a una potencia totalmente nueva en el Brazo que al resurgimiento de la vieja Drinax.
3. Juega esta aventura tal cual y haz que el gobernante de Drinax trate de reclutar de nuevo a los Viajeros para la causa durante la fase «Asegurar el Imperio».
4. Juega esta aventura tal cual, pero continúa la campaña después mientras los Viajeros desvalijan el espasmódico cadáver del revivido Reino de Drinax.

DIRIGIR LA AVENTURA

El gran final es un marco en el que jugar, incluso más que el resto de partes de la campaña. Hay muchas tiradas de dados y comprobaciones de tablas, pero eso es para dar contexto y peso al drama de las acciones de los Viajeros. Acompaña cada tirada de dados con una decisión, una escena para que los Viajeros interpreten o una oportunidad para añadir color y detalle a la ambientación. Por ejemplo, cuando hagas una tirada de Reclutamiento (pág. 249) no digas simplemente: «vale, saca 9+ para que Oghma se una al Reino». En lugar de eso, describe como una agresiva bárbara grita que ese patético imperio no es digno de ser conquistado por los clanes de Oghma y deja que los Viajeros decidan como responder a su insulto. A continuación, tira los dados y narra los resultados en función de sus decisiones y del contexto. Quizás la desafíen a una prueba de fuerza o la sobornen con un título rimbombante; quizás uno de ellos deje caer que el «patético imperio» detendrá las incursiones de los oghmanos de una forma o de otra y que puede elegir entre saltar a bordo o saltar en pedazos.

También puedes otorgar MD o permitir repetir tiradas como recompensa por buenas interpretaciones.

En muchos casos, las decisiones que tomen en una sección de esta aventura tendrán un efecto mecánico más adelante; además, algunas de ellas están marcadas con el símbolo (!). El árbitro debería advertir a los Viajeros que sus decisiones aquí tendrán ramificaciones que pueden no resultar obvias. Por ejemplo, cuando llega el momento de bloquear las rutas comerciales a través de La Frontera, los Viajeros tienen la opción de no bloquear algunos mundos. Sin embargo, si deciden no bloquearlos, el Imperio y los aslan no temerán tanto a Drinax cuando se sienten a negociar y los Viajeros tendrán más difícil llegar a un acuerdo. Aconsejamos al árbitro que avise a los Viajeros del peligro en términos generales: «*si no bloqueáis todos los sistemas, el Imperio quizás no esté tan dispuesto a negociar. Tenéis que asustarlos para que se sienten en la mesa*».

1. EL MOMENTO ANSIADO

El gobernante de Drinax (el rey Oleb si sobrevivió a *La sangre del dragón estelar*, uno de sus descendientes o quien quiera que se encaramase al trono tras su muerte) declara que ha llegado el momento de poner en marcha la última fase del gran plan. Pronto, cuando todos los mundos del viejo imperio se reúnan, anunciará el renacimiento del Reino de Drinax. El evento desencadenante podría ser:

- El funeral de estado del rey Oleb.
- La coronación de un nuevo rey o reina de Drinax.
- La boda de la princesa Rao.
- Una conferencia sobre el futuro del Brazo Troyano.
- Una celebración o fiesta convocada por el gobernante de Drinax.
- Las noticias de un inminente ataque aslan.

Dado que asistirán dignatarios de todo el Brazo, es el momento perfecto para reforzar los lazos entre Drinax y sus aliados y prepararlos para la declaración. Los viajeros pueden ayudar:

- Reuniendo más aliados.
- Estableciendo relaciones con otros aliados.
- Preparando el evento desencadenante.
- Dando forma al Régimen real.

REUNIR MÁS ALIADOS

Si quedan sistemas estelares que los Viajeros no hayan visitado, quizás quieran viajar a esos planetas y ver si pueden encontrar Patrones que pudieran influir en sus gobiernos para que aceptasen la piratería.

ESTABLECER RELACIONES

Los Viajeros pueden visitar planetas aliados (aquellos que se muestran Recelosos o mejor ante los piratas) y completar misiones para Patrones o donar dinero o instalaciones para mover la posición de esos mundos hacia Refugio.

PREPARAR EL EVENTO

Una de las principales ventajas de Drinax, más allá de la flota pirata que se supone que han formado los Viajeros, es el peso de su historia y su dominio científico. Hubo una época en que Drinax gobernó todo el subsector Tlaiowaha y es, además, el último reducto del Imperio de Sindal que gobernó todo el Brazo Troyano. Todos los sistemas de la región existen en el pozo gravitatorio espiritual del desaparecido imperio con sus culturas y sus formas de gobierno deformadas y definidas por sus relaciones con el Trono del Dragón. Si Drinax puede recordarles la grandeza de siglos pasados, aumentará sus posibilidades de reunir apoyos.

La otra gran ventaja del Palacio Flotante es la Torre del Erudito, un repositorio de todo el conocimiento científico y técnico del Imperio, una reluciente torre de marfil repleta de información NT15 y planos de maravillas que ni siquiera el Tercer Imperio ha logrado dominar por completo.

Si los Viajeros organizan el evento de tal forma que enfatice las fortalezas de Drinax, pueden impresionar a los delegados y mejorar sus posibilidades de reclutar para su causa a los mundos que todavía alberguen dudas. Advierte a los Viajeros que incluso el evento más asombroso e inspirador será insuficiente para tener un impacto a esta escala; necesitarían obrar milagros para que el mero espectáculo influya en los delegados. Una vez los Viajeros hayan decidido la naturaleza y el escenario del evento (quizás sea el mayor funeral de estado de la historia, una boda digna de los dioses, o quizás se escapen a jugar *El secreto de los Ancestrales* simplemente para que el Abuelo interprete un vodevil en Drinax), el árbitro selecciona la habilidad y la característica más relevante y pide un chequeo Formidable (14+). Si el chequeo tiene éxito, los Viajeros ganan MD+1 a todas las tiradas de Reclutamiento (pág. 249).

Los Viajeros también pueden decidir contratar a un experto para que organice el evento. La búsqueda del mejor organizador de fiestas, arquitecto, redactor de discursos o cómico de la galaxia puede ser toda una aventura en sí misma.

DAR FORMA AL RÉGIMEN REAL

Quizás lo más importante que los Viajeros pueden hacer en esta etapa sea ayudar a decidir las políticas del nuevo reino. El régimen tiene tres aspectos: Gobierno, Seguridad y Tecnología. A efectos de reclutar mundos, cada aspecto recibe una puntuación de 0 a 3.

Gobierno

Mide el grado de centralización que tendrá el reino: un valor bajo significa que Drinax no tiene intención de imponer su gobierno sobre otros planetas y que es simplemente el primero entre iguales, mientras que un valor alto implica que la palabra del rey será ley en este nuevo orden y que los deseos de los gobiernos planetarios serán secundarios a los del rey.

Gobierno 0 (Primero entre iguales): Drinax será simplemente una voz entre muchas otras. Cada mundo tendrá libertad para seguir su propio camino y el reino será poco más que una línea trazada en un mapa. Poco cambiará en el Brazo. Esto resulta atractivo a los mundos iconoclastas o aislacionistas, mundos corporativos, dictaduras religiosas y planetas balcanizados.

Gobierno 1 (Parlamento): Cada mundo estará representado por igual en el reino y enviará representantes a un parlamento en Drinax. Esto atrae a los mundos menos poblados, las democracias y las burocracias.

Gobierno 2 (Feudalismo): El reino se dividirá en estados feudales, tal y como estaba en la era del Imperio sindaliano: los planetas más grandes y ricos serán un ducado por derecho propio, mientras que los planetas más pequeños formarán parte de un ducado mayor. Esto resulta atractivo a los mundos con población alta, en especial a aquellos con gobiernos autocráticos o muy centralizados (tecnocracias feudales, dictaduras y oligarquías).

Gobierno 3 (Autocracia): El poder se centralizará en Drinax y el rey tomará todas las decisiones importantes, previa consulta con sus súbditos, por supuesto, si la cuestión mereciese un debate. Esto solo resulta atractivo a aquellos mundos que ya estén fuertemente alineados con Drinax.

Seguridad

La Seguridad determina cuán tolerante será el nuevo régimen con la piratería y cuánto invertirá en defensas navales. Una Seguridad baja deja que cada planeta se valga por sí mismo y sigue permitiendo la piratería, manteniendo el poder fuera de las manos de la reconstruida Guardia Estelar. Una Seguridad alta requiere que el nuevo reino tenga una armada fuerte y centralizada bajo el mando del rey, algo malo para la piratería pero bueno para los mundos que teman una invasión del Hierato aslan.

Seguridad 0 (Un rey pirata): El Reino de Drinax fue fundado por piratas ¡y seguirá siendo un cubil de piratas! La piratería será tolerada e incluso alentada y, a efectos prácticos, todo el reino será una enorme empresa criminal para exprimir a los comerciantes de las rutas comerciales Imperio-Hierato (y, más adelante, Imperio-Floria). ¡Seremos los malos!

Seguridad 1 (seguridad baja): No hay cambios. La piratería estará prohibida, pero algunos sistemas harán la vista gorda y otros aplicarán las leyes con sangriento entusiasmo. Existirán pactos de defensa mutua y similares para protegerse de los ataques de los aslan, pero, en general, las cosas no cambiarán mucho.

Seguridad 2 (seguridad alta): Se producirá una lucha contra la piratería, una inversión en la construcción de naves y una alianza contra los aslan. Ciertamente una mejora en el *statu quo*. Y la Guardia Estelar volverá a ser una fuerza para tener en cuenta en el Brazo Troyano.

Seguridad 3 (Un rey Guerrero): El principal objetivo del nuevo Reino será la protección contra amenazas externas y cada recurso disponible se dedicará a la construcción de naves y el establecimiento de defensas planetarias. El rey comandará una poderosa armada y pobre del que le desafíe o amenace sus mundos. La piratería será prohibida; los piratas actuales pueden jurar lealtad y unirse a la nueva armada, o salir por la esclusa a dar un largo paseo sin traje.

Tecnología

Drinax conservó la tecnología más avanzada del antiguo imperio y ha guardado celosamente sus secretos. Los magos eruditos de la Torre podían ocasionalmente producir alguna maravilla o cura milagrosa, pero nunca compartían sus conocimientos. ¿Quizás esto esté a punto de cambiar?

Tecnología 0: No. Drinax pretende mantener su mayor ventaja para sí mismo.

Tecnología 1: Drinax trabajará con los mundos cercanos para explotar su ventaja tecnológica, ya que Drinax tiene el conocimiento y ellos los recursos y la mano de obra. No elevará sus Niveles Tecnológicos directamente, pero el Palacio Flotante construirá fábricas de alta tecnología en otros mundos. La Torre del Erudito estará abierta a estudiantes meritorios de todos los mundos del reino.

Tecnología 2: Habrá una transferencia limitada de tecnología, especialmente a los mundos que están a punto de avanzar al siguiente Nivel Tecnológico. Todos aquellos que necesiten el conocimiento de Drinax podrán acceder a él, por un precio.

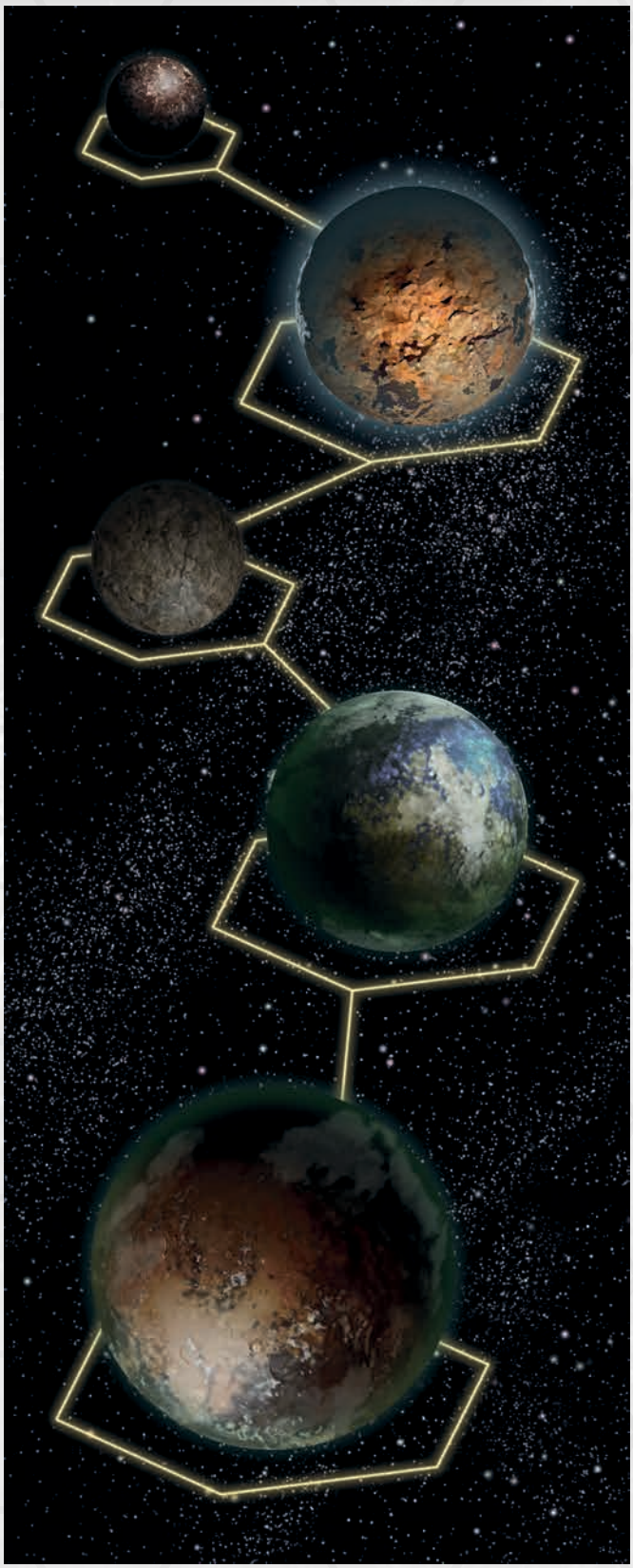
Tecnología 3: El objetivo principal del nuevo reino será la elevación tecnológica. Las otras grandes potencias como el Imperio o el Hierato son demasiado grandes y están demasiado anquilosadas como para sacar provecho de la tecnología. Las entidades políticas más pequeñas, como Neumann en el subsector de Gazulin o los darrianíes de la Marca Espiral, son lo suficientemente ágiles y flexibles culturalmente como para beneficiarse de un intenso desarrollo tecnológico. Adelante, adelante, ¡hasta el Nivel Tecnológico 16 y más allá!

Puntuaciones iniciales del Régimen real

Si los Viajeros están a cargo del reino (ya sea porque han tomado el control o porque el gobernante actual está incapacitado o completamente esclavizado por ellos), pueden establecer la política que deseen. En caso contrario, las puntuaciones iniciales dependen de quién esté gobernando Drinax. Los Viajeros pueden hacer un único intento de ajustar las puntuaciones con un chequeo de Persuadir o Diplomacia (o Socializar, en el caso de Oleb); pueden aplicar su Efecto para subir o bajar las puntuaciones.

	Gobierno	Seguridad	Tecnología
Rey Oleb	3	1	0
Príncipe Harrick	0	2	2
Princesa Rao	2	2	1

La elección de estás políticas afectará a la dificultad de reclutar mundos para el nuevo reino (!).



2. EL RENACIMIENTO DEL REINO

Los gobernantes y dignatarios del Brazo Troyano se reúnen en Drinax. Quizás queden anonadados por la majestuosidad del evento y, uno a uno, hinquen la rodilla y juren lealtad al Trono del Dragón. Quizás los cimientos del reino se pongan en secreto, en conversaciones susurradas y encuentros clandestinos en habitaciones apartadas. Quizás los Viajeros utilicen la vieja pero eficaz técnica diplomática de llevar a un grupo de matones armados a la fiesta y obligar a todos los delegados a firmar a punta de pistola.

TIRADAS INICIALES DE RECLUTAMIENTO

Para cada posible planeta del nuevo reino, los Viajeros deben hacer una tirada de reclutamiento. Se trata de una tirada directa de 8+ en 2D, con los siguientes MD.

Actitud

La actitud del planeta hacia los Viajeros es el elemento clave en el reclutamiento.

Refugio +6
Amistoso +4
Tolerante +2
Neutral +0
Receloso -2
Contrario -4
Los sistemas clasificados como Hostiles no se unirán al reino.

Perfil político

Cada mundo tiene un perfil político que describe su reacción al régimen del nuevo reino. Un perfil político consta de hasta tres calificaciones de 0 a 3, que miden el Gobierno, la Seguridad y la Tecnología que desea ese planeta.

Es posible tener una calificación nula (-) en un perfil, lo que sugiere que al planeta no le preocupa esa política en particular. Esto vale MD+0.

También es posible tener una calificación X en un perfil, lo que indica que no hay ninguna posibilidad de negociación En estos casos, aplica MD-3.

Si la política drinaxiana coincide con el perfil del planeta, otorga MD+1. En caso contrario, inflige MD-1 por grado de diferencia.

Por ejemplo, si la política drinaxiana es 122 (Gobierno: representación parlamentaria; Seguridad: seguridad alta; Tecnología: generosa y abierta) y el perfil de un planeta es 32-, entonces los MD se calculan como sigue:

-2 por el Gobierno, ya que hay 2 grados de diferencia entre lo que el planeta quiere y lo que Drinax ofrece (este planeta en concreto quiere ceder el poder).

+1 por Seguridad, ya que las dos puntuaciones coinciden.

+0 por Tecnología, ya que el gobierno del planeta no está interesado en el intercambio tecnológico.

El total es MD-1.

Otros MD

Existen otras circunstancias (recompensas de campaña, relaciones existentes con los personajes, sobornos, coerción telepática) que pueden proporcionar MD.

MD finales

Dado que son necesarios muchos cálculos, aconsejamos que los Viajeros establezcan el perfil del régimen al final de una sesión de juego (o durante un tiempo de inactividad) para que el árbitro tenga tiempo para precalcular los MD finales para cada sistema, añadiendo los resultados de Actitud, Perfil Político y cualquier otro MD. La parte divertida de lanzar los dados puede hacerse durante la siguiente sesión de juego.

Coerción telepática

En función de cómo se desarrollase *La sangre del dragón estelar*, puede que el Reino de Drinax cuente con el apoyo secreto del Consulado zhodani y tenga a su disposición agentes del Tozjabr para influenciar telepáticamente a los delegados. Si es así, haz que los Viajeros tiren 1D. Después aplica MD+2 a un número de intentos de reclutamiento igual al resultado del dado, para representar la manipulación psiónica de los zhodani.

Mundos perdidos

Por supuesto, cualquier planeta destruido durante la campaña (quizás por las armas de destrucción masiva encontradas en *El tesoro de Sindal*, destrozado por la flota punitiva de *El juego del gato y el ratón* o conquistado por los aslan) deberá ser retirado de la lista y no podrá contribuir a la Fuerza de Combate del reino.

FUERZA DE COMBATE

La columna de fuerza indica cuántas naves puede aportar un planeta al bloqueo. Consulta la pág. 252 para más detalles sobre el uso de la Fuerza de Combate.

COMPLICACIONES DURANTE EL EVENTO

Viejos rencores: Los representantes de dos mundos están a punto de llegar a las manos y, a menos que los Viajeros intervengan, la reunión se verá empañada por una indecorosa pelea a puñetazos entre dignatarios. Probables participantes:

- Cualquiera de los mundos del Cinturón de Polvo y sus enemigos ancestrales, los clanes oghmanos.
- Los lealistas de la Guardia Estelar de Byrni se pelean con los piratas aliados de los Viajeros.
- Los aslan aliados, como Kasiyl de los *ahroay'if* con cualquier mundo amenazado por la invasión aslan.

Ofertas inesperadas: El Brazo Troyano está a punto de cambiar y la campaña está a punto de cambiar con él o incluso de terminar. Es hora de empezar a pensar en qué harán los Viajeros después de que se restablezca el reino. Si la implicación de los Viajeros en el renovado reino es conocida públicamente, quizás otras potencias del Brazo les cortejen y les ofrezcan, por ejemplo:

- Un lugar en el consejo pirata gobernante de Theev.
- El mando de una armada planetaria de un mundo cercano a la frontera aslan; si los Viajeros han llevado a Drinax a esta posición de fuerza renovada, quizás puedan protegerles contra la inminente invasión.
- El mando de una base estelar abandonada justo al lado de la ruta Imperio-Hierato; si el reino interrumpe las rutas comerciales actuales, quizás los sistemas que habían sido marginados anteriormente vean un incremento de tráfico.
- Un puesto de asesor militar de la Liga floriani que está intrigada por los acontecimientos incomprensibles para ellos a lo largo de su frontera fuga.

Reclutar mundos aslan

Algunos de los mundos que aparecen en la tabla del «Apéndice 2» son sistemas aslan. Es muy poco probable que los Viajeros puedan reclutar alguno de estos sistemas, pero es posible que un clan aslan cambie de bando.

Adapta las ofertas y oportunidades para ofrecer un final satisfactorio a los Viajeros. Céntrate sobre todo en aquellos Viajeros que estén menos conectados con el reino. Si uno de los Viajeros ya se ha prometido al príncipe Harrick, no es necesario darle un final personalizado ya que el destino del Viajero está íntimamente ligado a Drinax.

Amigos perdidos: ¿Hay algún amigo, rival o enemigo de la creación de la carrera que merezca volver (o hacer, por fin, una aparición)? A estas alturas de la campaña, no te molestes en empezar nuevas tramas; utiliza a estos fantasmas del pasado para recordar a los Viajeros hasta dónde han llegado. Por ejemplo, si un Viajero obtuvo un Rival durante su carrera en la Armada, haz que ese Rival aparezca como parte de una delegación imperial. El Rival es ahora un comandante de la flota imperial, mientras que el Viajero ha sido artillero, errante, pirata, rey pirata que comandaba una decena de naves y será duque del Reino de Drinax cuando todo esto termine.

Del mismo modo, un viejo Enemigo podría aparecer buscando una venganza vacía e inútil. Quizás hubo un tiempo en el que el Viajero habría luchado a muerte contra él, pero ahora esa pelea carece de sentido y el Viajero puede sentarse con su némesis a tomar una copa en un rincón tranquilo de palacio.

Temblor en los cielos: Los motores de gravedad que sostienen el Palacio Flotante fallan brevemente y todo el palacio se precipita hacia abajo por un momento. Quizás los motores resultaron dañados en el reciente intento de golpe de estado o simplemente es que tienen cientos de años y no han recibido el mantenimiento adecuado. En cualquier caso, desata el pánico en el evento y los Viajeros deberán encargarse del asunto.

RECOGER A LOS REZAGADOS

La tirada inicial de Reclutamiento determina qué sistemas están dispuestos a unirse al nuevo reino y cuáles no están convencidos. Ahora, los viajeros tienen un breve plazo de 2D semanas para hacer que estos últimos cambien de opinión. Los Viajeros pueden desplazarse (en grupo o individualmente) a cualquier sistema dentro del alcance, pero deben estar de vuelta en Drinax antes de que se acabe el tiempo.

Visitar un sistema y reunirse con el gobierno planetario en persona permite que el Viajero haga una segunda tirada de Reclutamiento. El Viajero debe tener una relación existente con algún miembro del gobierno planetario (una misión completada con un Patrón, un Contacto o Aliado existente, haberse conocido en una aventura anterior, etc.), o superar cualquier dificultad que el árbitro considere que es apropiada para ese planeta («*para ganar el favor del rey del continente austral de Scaladon deberás vencerle en un duelo de poesía, haz un chequeo de Arte*»).

Esta segunda tirada de Reclutamiento se hace de la misma manera que la primera, con dos cambios:

- Los Viajeros pueden intentar justificar las políticas de Drinax con un chequeo de Diplomacia o Legislación. Si el Perfil es MD-1, es un chequeo Difícil (10+). Si es MD-2, es un chequeo Muy difícil (12+). Si es MD-3 o peor, es un chequeo Formidable (14+).
- Si *no* hay otros sistemas leales al Reino de Drinax en un radio de 3 parsecs (hexágonos) del planeta, la tirada de reclutamiento es MD-1. Si *todos los* demás sistemas en un radio de 3 parsecs son leales al reino, entonces la tirada de reclutamiento es MD+2.

PROCLAMACIÓN DEL REINO

Por último, cuando ya se conocen todos los planetas dispuestos a unirse, el rey de Drinax proclama el restablecimiento del Reino de Drinax. Se envían mensajes en cada carguero y cada correo anunciando la feliz noticia. En una ceremonia solemne, el rey pide a los Viajeros que presenten la patente de corso que se les entregó al principio de la campaña. El rey lee la patente y declara que, dado que los Viajeros estaban actuando bajo la autoridad del Reino de Drinax, sus crímenes (por lo menos aquellos cometidos dentro de las fronteras del reino renacido) quedan retroactivamente perdonados.

A continuación, otorga títulos u otra recompensa apropiada a los Viajeros, en función del tamaño del reino renacido.

El Reino es...

- Un puñado de sistemas en el subsector Tlaiowaha (1-5 sistemas): Una tirada de Recompensa.
- La mayoría de los mundos no aslan de Tlaiowaha, además de unos pocos mundos en La Frontera y en el Dominio sindaliano (6-15 sistemas): Dos tiradas de Recompensa.
- Una nueva potencia en el Brazo (16+ sistemas): Tres tiradas de Recompensa. A esta escala, Oleb puede salirse con la suya y reclamar el título de emperador de Sindal.

Elige el tipo de recompensa (Título, Regalo o Créditos) antes de tirar en la tabla Recompensas del Viajero. Los viajeros solo pueden aceptar la recompensa de una tirada de 8+ si el Reino tiene al menos 16 mundos.

Los Viajeros que lleven en esto desde *Honor entre ladrones* ganan MD+1 a sus tiradas.

Recompensas del Viajero

1D	Título	Regalo	Créditos
1	Caballero de Drinax (SOC 10, o +1)	Arma o armadura antigua y elegante	0,5 MCr
2	Caballero de Drinax (SOC 10, o +1)	Arte valioso del museo de Drinax	1 MCr
3	Caballero de la Orden del Dragón Estelar (SOC 11, o +1)	Aumento personalizado NT15	2 MCr
4	Barón de (elige una región de un planeta) (SOC 12, o +1)	Arma personalizada NT15	5 MCr
5	Marqués de (planeta) (SOC 13, o +1)	Armadura personalizada NT15	10 MCr
6	Conde de (planeta) (SOC 14, o +1)	Proyecto personalizado NT15	20 MCr
7	Duque de (Subsector) (SOC 15)	Misterioso artefacto de la época de Sindal	50 MCr
8+	Gran Duque de (Subsector) (SOC 15)	En serio, ¿qué quieres, un planeta?	100 MCr

Título: MD+1 si la política del Gobierno es 2 o 3.
Regalo: MD+1 si la política del Tecnología es 0 o 1.
Créditos: MD+1 si la política del Seguridad es 2 o 3

3. GRITAR AL VACÍO

No es suficiente con declarar que ha renacido el reino, es necesario que las grandes potencias del Brazo lo reconozcan. El Imperio apenas presta atención a las intrigas políticas del Vacío del Borde Exterior; si dos o tres mundos quieren juntarse y llamarse Rivalidad Senlis o Agrupación de Strend, que lo hagan. El Imperio les rendirá los honores debidos, les mandará una elegante postal de navidad cada año y se librará de algún noble desconocido y molesto nombrándole embajador de los Reinos Desconocidos. Mientras la nueva entidad política no interfiera con la defensa o el comercio imperial, al Imperio no puede importarle menos de qué color se vistan los salvajes.

Normalmente, a los aslan les importa todavía menos. De vez en cuando algún clan se ofende sin motivo aparente, pero normalmente los aslan dejan cualquier cosa fuera de sus fronteras en manos de los *ihatei*.

Pero el nuevo Reino de Drinax es distinto, porque el rey Oleb necesita que sea reconocido para poder cobrar impuestos y tasas de paso en la ruta comercial Imperio-Hierato. Necesita que le consideren un jugador en el gran juego, no una simple anotación en las cartas estelares; tratados que sean respetados y mantenidos, y no los que están llenos de aspiraciones y verborrea exagerada que al final se quedan en absolutamente nada.

Y, para eso, el Reino de Drinax necesita demostrar su fuerza. El rey Oleb planea montar un bloqueo; inundar la ruta comercial con tantos piratas y naves de combate que el Imperio vea que es más barato hacer las paces y pagar a Drinax unos impuestos razonables que ir a la guerra para aplastar al nuevo reino. Los Viajeros pueden concebir otros planes, como apoderarse de un mundo clave, llevar a cabo juegos de guerra o aniquilar Theev. Cualquier demostración de fuerza bastará, siempre y cuando sea suficientemente impresionante.

DETERMINAR LA FUERZA DE COMBATE

La Fuerza de Combate es una representación semiabstracta de la capacidad de Drinax para proyectar su fuerza. Se mide en dados que los Viajeros consiguen de sus naves y sistemas reclutados. Los dados de Fuerza de Combate no se correlacionan directamente con el tonelaje o el número de naves sino que tienen que ver con la capacidad de Drinax para bloquear y hostigar el transporte a lo largo de las rutas comerciales. Y cuando se trata de ataques relámpago e incursiones contra naves civiles, cinco corsarios armados de 400 toneladas son mucho más útiles que un crucero de 2.000 toneladas.

Fuerza de Combate de la flota

Los Viajeros ganan +1 Fuerza de Combate por cada 500 toneladas de naves en su flota, redondeando hacia arriba. Sin embargo, las naves que desplazan más de 1.000 toneladas cuentan como si solo desplazaran 1.000 toneladas (en otras palabras, es imposible obtener más de +2

Ejemplos de flotas piratas

Flota pirata pequeña	Toneladas	Flota pirata mediana	Toneladas	Flota pirata grande	Toneladas
Aguilucho	200	*Aguilucho*	200	*Aguilucho*	200
Exploradora	100	Exploradora	100	Exploradora	100
Exploradora	100	Corsario	400	*Sable*	600
Carguero chatarrero	300	Carguero chatarrero	300	Evadebloqueos	400
		Tai'ao	400	Crucero	2.000 (1.000)
		Interceptor	200	Crucero	2.000 (1.000)
		Sable	600	Nave de combate de bolsillo	5.000 (1.000)
		Evadebloqueos	400	Piquete de flota	500
		Nave del Tesoro	1.600 (1.000)	*Eurisko*	100.000 (1.000)
		Halaheike	1200 (1.000)	*Gacela*	400
				Gacela	400
				Gacela	400
				Escolta	8.000 (1.000)
				Corsario	400
				Carguero chatarrero	300
				Exploradora	100
				Exploradora	100
				Carguero lejano	200
				Carguero lejano	200
Tonelaje efectivo	900		4.600		9.300
Fuerza de Combate	2		10		19

de Fuerza de Combate de una sola nave). Aquellos grupos que se quejen de que las naves capitales que tanto les costó conseguir están infravaloradas quizás puedan ser apaciguados si el árbitro les informa que tendrán su importancia más adelante...

Ten en cuenta solo aquellas naves que podrían razonablemente presentar batalla; un carguero desarmado o una exploradora equipada con una torreta sencilla y un único rayo láser no es que sea un gran pirata.

Fuerza de combate de los sistemas reclutados

Cada sistema reclutado para el nuevo reino también contribuye con dados de Fuerza de Combate, tal como se indica en el «Apéndice 3».

En el caso de los sistemas reclutados, la Fuerza de Combate no siempre es una medida del tonelaje naval real de ese sistema. Un sistema muy poblado y de alta tecnología como Torpol tiene miles de toneladas de naves, pero no estará dispuesto a apostar su armada entera al éxito del experimento drinaxiano. Por el contrario, un mundo menor como Exocet podría tener solo dos o tres astronaves en total, pero está dispuesto a comprometer todas y cada una de ellas en el bloqueo.

Fuerza de Combate de los aliados

Los Viajeros pueden haber conseguido aliados en otros lugares del Brazo Troyano y, si recurren a estos aliados en busca de apoyo militar, el árbitro debería proporcionar a los Viajeros dados de Fuerza de Combate adicionales. Muy pocos aliados estarían dispuestos a entrar abiertamente en guerra con el Imperio, pero podrían proporcionar apoyo logístico y asistencia.

Por ejemplo, si los Viajeros se ganaron la amistad del clan *ahroay'if*, reciben +6 Fuerza de Combate. El apoyo logístico de la poderosa corporación CoGeDe vale +10 de Fuerza de Combate.

EL BLOQUEO

El «Apéndice 2» enumera los mundos a lo largo de la ruta comercial Imperio-Hierato. Hay tres conjuntos de planetas: la ruta del salto-3, la ruta del salto-2 y los mundos apartados. Para organizar un bloqueo efectivo, los Viajeros deben bloquear con éxito una de las dos rutas (salto-2 o salto-3). Si bloquean ambas y algunos o todos los sistemas apartados, aumentarán las posibilidades de una negociación exitosa con el Imperio y el Hierato, pero los Viajeros necesitan primero un bloqueo exitoso de una de las rutas principales.

Los bloqueos de sistemas adicionales serán útiles más adelante; los Viajeros pueden aceptar retirar el bloqueo de un planeta fronterizo menor como concesión extra al Imperio mientras negocian el tratado.

ASIGNAR LA FUERZA DE COMBATE

Los viajeros deben seguir estos pasos para determinar el éxito del bloqueo.

1. Asigna cualquier número de dados de Fuerza de Combate a los sistemas enumerados en el «Apéndice 3». Los dados que no se asignen se quedan en reserva y no contribuyen al bloqueo.
2. Tanto los Viajeros como cualquier capitán aliado que tenga Táctica (naval) 3+ pueden tomar el mando de sistemas individuales.
3. Elige un sistema de la lista.
   - Si hay un capitán Viajero o aliado presente, puede hacer un chequeo de Táctica (naval) (INT) como parte de una cadena de tareas.
   - Tira los dados de Fuerza de Combate asignados a ese sistema.
   - Si el total de la tirada para el sistema es superior a su número objetivo, el sistema se considera Bloqueado.
   - Retira los dados que hayan sacado un número impar (1, 3 o 5) para representar la combinación de los daños sufridos, el desgaste y las naves que vuelven a sus tareas habituales. Si hay un Viajero o un capitán aliado que tenga Liderazgo en ese sistema, puede realizar un chequeo de Liderazgo (SOC); si tiene éxito resta a las bajas la mitad del Efecto conseguido (redondeando hacia abajo).
4. Pasa a otro sistema y repite el paso tres hasta que hayas resuelto todos los sistemas en la mesa.
5. Si todos los sistemas de la ruta de salto-3 o salto-2 están bloqueados, los Viajeros pueden declarar que el bloqueo está completo. Si lo hacen, retira cualquier dado de Fuerza de Combate que te quede, añádelo a la reserva y continúa con la siguiente parte de la aventura.
6. En caso contrario, retira los dados de Fuerza de Combate restantes, añádelos a la reserva y vuelve al paso uno.

AJUSTAR LOS MD

Hay varias formas en las que los Viajeros pueden intentar poner las probabilidades a su favor.

- **Huecos en el bloqueo**: Esta permitido ignorar uno o dos sistemas; por ejemplo Wildeman es la elección obvia. Después de todo, aunque los convoyes comerciales imperiales puedan saltar sin problemas a Wildeman, todavía tienen 10 parsecs hasta Tyokh. Sin embargo, dejar estos huecos debilita la impresión global de Drinax y hace más difícil asegurar el resto de sistemas. Dejar un sistema sin bloquear inflige MD-1 al resto de tiradas de Bloqueo; dejar dos sistemas MD-3. También provocará penalizaciones en la negociación de la siguiente parte de la aventura, consulta la pág. 275.
- **Planetas reclutados**: Si el sistema forma parte del nuevo Reino de Drinax, las tiradas de la Fuerza de Combate ganan MD+1.
- **Sabotear las fuerzas de defensa planetarias o las escoltas planetarias**: Si los Viajeros pueden idear un método razonable para sabotear las naves enemigas que pudieran interferir con el bloqueo (por ejemplo, sobornando a las fuerzas de defensa planetaria, proporcionándoles información falsa o infiltrando saboteadores en las escoltas de los convoyes) y superan cualquier chequeo que el árbitro estime oportuno, ganan MD+2 para ese sistema.
- **Agentes en astropuertos**: Del mismo modo, los Viajeros cuyas habilidades se basen en un tipo de piratería más social o encubierta, podrían dedicarse a moverse por los bares de astropuerto recopilando información y rumores para conseguir MD+2 a las tiradas en ese sistema.

COMPLICACIONES EN EL BLOQUEO

- Un carguero civil intenta burlar el bloqueo. ¿Los Viajeros dan la orden de disparar para evitar que salte al siguiente sistema?
- Una nave civil intenta esquivar el bloqueo repostando en un gigante gaseoso, pero se mete en problemas. ¿Arriesgan los Viajeros la seguridad de su propia nave y organizan un intento de rescate?
- Una nave de la Liga floriana llega a un sistema bloqueado y pide que la dejen pasar. Podría estar tratando de pasar mercancías de contrabando, socavando el bloqueo. ¿Cómo proceden los Viajeros?
- Los diplomáticos imperiales amenazan al gobierno de uno de los sistemas bloqueados, advirtiéndoles de las consecuencias de apoyar el bloqueo. ¿Cómo tranquilizan los Viajeros a su vacilante aliado?

BLOQUEO FALLIDO

Si los Viajeros no consiguen bloquear ninguna de las dos rutas, todo el plan drinaxiano pende de un hilo. Tira los dados de Fuerza de Combate restantes, elimina los que saquen resultado impar y pasa a la siguiente parte de la aventura (!).

AL DIABLO CON EL BLOQUEO, ¡SOMOS PIRATAS!

Por supuesto, los Viajeros pueden idear alguna otra táctica en lugar de intentar acosar el comercio que atraviesa el Brazo Troyano. Sea cual sea el plan que lleven a cabo, debe mostrar que el nuevo reino es una fuerza para tener en cuenta. El árbitro debe calcular un riesgo adecuado para la flota y restar un 20-50% de su Fuerza de Combate si es posible. Las tácticas inteligentes de los Viajeros reducen las bajas.

4. EL FILO DEL CUCHILLO

Los Viajeros han arrojado un guante a las grandes potencias del Brazo. Gritan: «¡Reconocednos! Negociemos juntos y firmemos un acuerdo que dure más de mil años».

Ahora es cuando entra en juego la Reputación de los viajeros.

Si los Viajeros tienen una Reputación de -40 o peor en el Hierato y el Imperio entonces… tienen un problema gordo y probablemente deberían mirar las reglas de «¿Piratas? ¡Creo que te confundes!» para evitar ser golpeados por un raro ejemplo de alianza Imperio/Hierato. Si las dos grandes potencias del Brazo te quieren muerto, estás muerto.

Si tienen una Reputación de -40 solo en una de las facciones, esa potencia no se sienta a negociar.

En caso contrario, las dos negociaciones se producen por orden descendente de Reputación.

¿Piratas? ¡Creo que te confundes!

Es posible que los Viajeros hayan ocultado su asociación con Drinax y que no haya una relación reconocida entre los temidos incursores y ladrones que causaban tantos estragos últimamente y el resurgido reino con unos comandantes navales sospechosamente experimentados. Si los Viajeros intentan esto, pide a uno de ellos un chequeo de Subterfugio (INT); si tienen éxito dividen entre dos su reputación. Si fallan, reduce la reputación en 1D.

EL REPRESENTANTE IMPERIAL

Tal y como hemos dicho antes, el Imperio normalmente manda a un noble desconocido y sin ningún poder a reunirse con los gobernantes de los insignificantes dominios del Brazo. Sin embargo, al establecer un bloqueo que puede interferir con el comercio a través del Brazo, el reino se ha garantizado recibir un diplomático mejor.

Si su Reputación en el Imperio es positiva: El Imperio enviará a la condesa Palaphontane de Gazulin para negociar en su nombre. Palaphontane es originaria de Darrian y tiene la piel dorada y el porte elegante que les caracteriza. Su intención es utilizar el Reino de Drinax como baluarte contra los aslan y cree que ralentizar el avance de los aslan en el Vacío del Borde Exterior bien merece una pérdida de ingresos comerciales.

Si su Reputación con el Imperio es negativa: El diplomático enviado a negociar con el reino de Drinax es el vicealmirante Krond (consulta *El juego del gato y el ratón*) con órdenes de amenazar a este insignificante reino para que levante el bloqueo y olvide cualquier pretensión de cobrar impuestos a las naves que vuelen bajo la protección del sol imperial. Krond es vanidoso, cruel y arrogante, pero tiene la influencia necesaria para respaldar sus amenazas; después de todo, está casado con la hija del duque de Tobia. Si Krond murió o resultó desacreditado durante *El juego del gato y el ratón*, reemplázalo con el recientemente ascendido vicealmirante Steyland.

Opcional: Dividir el grupo

Si tienes un grupo de Viajeros grande o flexible, puedes intentar dividir el grupo en dos. Un bando interpreta a los negociadores piratas y el otro a los representantes imperiales. Asigna metas a los representantes imperiales: el agente del Gremio de Comercio de Tobia quiere el fin del bloqueo y unos peajes limitados en la ruta comercial, pero el asesor militar enviado por la Armada quiere un pacto de no agresión y el derecho a estacionar naves de guerra imperiales en el reino.

Si te sientes realmente ambicioso o tienes muchos Viajeros, incluso podrías llevar a cabo las negociaciones con los aslan y con el Imperio a la vez.

LA NEGOCIACIÓN IMPERIAL

La negociación con el Imperio tiene dos fases. En la primera, ambas partes proponen sus condiciones para el tratado que tomarán la forma de ajustes temporales de la Reputación de los Viajeros en el Imperio. Entrega a los viajeros la ayuda «El tratado imperial» de la pág. 275.

Negociaciones imperiales

Reputación	Dificultad
20+ (Aliado)	Media (8+)
6 - 20 (Tolerado)	Difícil (10+)
5 a -5 (Ignorado)	Muy difícil (12+)
-6 a 20 (Irritante)	Formidable (14+)
-De 21 a -40 (Odiado)	Imposible (16+)
-41 o más (Enemigo del Estado)	No hay acuerdo posible

LÍNEAS ROJAS

El Imperio no aceptará ningún tratado que no levante el bloqueo, por lo que si los Viajeros consiguieron bloquear más sistemas que la ruta de salto-2 o salto-3 necesaria, tendrán más poder para negociar.

Drinax no puede aceptar un tratado que no incluya el derecho a imponer peajes al comercio que atraviese su espacio y los Viajeros deben incluir una cláusula que así lo diga, cueste lo que cueste.

CONCLUIR LAS NEGOCIACIONES

Una vez estén de acuerdo en qué ajustes son aceptables, el negociador principal debe hacer un chequeo de Diplomacia (SOC) con la dificultad que muestra la tabla Negociaciones imperiales.

Si el chequeo tiene éxito, entonces Drinax ha conseguido firmar un tratado con el Imperio; si el chequeo falla, los Viajeros pueden intentarlo de nuevo, pero solo después de hacer alguna concesión (incluir alguna cláusula que mejore su Reputación).

PROMESAS ROTAS

Si el tratado rompe alguna de las promesas realizadas en el Régimen real (por ejemplo, durante las negociaciones con el Imperio acceden a una cláusula de «toda la piratería será castigada con la muerte» pero ya habían optado por una política de Seguridad 0), tira todos los dados que queden de Fuerza de Combate. Descarta todos los que saquen un 1 por una promesa menor rota y todos los que saquen un 1 o 2 por una promesa mayor.

Una vez los Viajeros hayan firmado el tratado no pueden romper sus términos. Por ejemplo, si ofrecen al Imperio un estatus comercial preferencial, no pueden hacer la misma oferta a los aslan más adelante.

Ejemplo: Los Viajeros tienen una Reputación imperial de -10, lo que equivale a un chequeo de Diplomacia Formidable (14+). Su mejor diplomático tiene un total de MD+4 (+3 SOC, +1 Diplomacia). Necesitan ofrecer algunas concesiones para tener una buena oportunidad de llegar a un acuerdo con el Imperio.

Su propuesta inicial es

Tasa media al comercio -10 de Reputación.
Pacto de no agresión +5 de Reputación.
Estatus comercial preferencial +5 de Reputación.
Matrimonio concertado +5 de Reputación.
Base naval en Drinax +10 de Reputación.
Pago de compensaciones +5 de Reputación.

Esto supone un ajuste final de +20, lo que lleva su Reputación final a +10, lo que significa una tirada Difícil (10+).

Por desgracia, la tirada del Viajero es muy mala y falla el chequeo, por lo que los Viajeros deberán hacer una nueva concesión para conseguir otra tirada. Miran la lista y deciden que la promesa de no firmar un pacto de no agresión con los aslan es la solución más fácil. El +5 de Reputación de esa concesión no es suficiente para hacerles saltar de tramo en la tabla Negociaciones imperiales, pero les permite volver a realizar el chequeo de Diplomacia.

Es tu reino

Si ninguno de los Viajeros ha adquirido una buena habilidad de Diplomacia, un árbitro amable podría dejar que el gobernante de Drinax le ayudara. Asume que el gobernante tiene MD+6 entre sus puntuaciones de SOC y Diplomacia.

LOS REPRESENTANTES ASLAN

Los cinco clanes más interesados en Drinax envían cada uno su propio representante con su propia agenda secreta u oportunidad oculta que los Viajeros pueden explotar. Esta información no aparece en la pág. 276 y los Viajeros solo podrán descubrirlas a través de su interpretación o de sus conocimientos de la cultura aslan (posiblemente, fruto de la experiencia adquirida durante la campaña). A menos que los Viajeros decidan tratar con cada clan por separado (consulta la pág. 258), aplica estos ajustes a su Reputación global en el Hierato.

- ***Ahroay'if***: Si los Viajeros consiguieron devolver su posición en su clan a Kasiyl, será a él a quien manden a negociar. Por supuesto, esto supone un espaldarazo para los Viajeros (suponiendo, claro, que se hayan despedido de forma amistosa) que otorga un ajuste de +10 de Reputación. En este escenario, es muy probable que los *ahroay'if* estén de nuevo en guerra con los *tokohfealr* y necesiten apoyo militar. Kasiyl puede ofrecer +2 de Reputación por cada dado de Fuerza de Combate que los Viajeros estén dispuestos a ceder a los aslan.

Interpreta a Kasiyl con arrogancia y energía renovadas; si los Viajeros son sus amigos, se abalanza sobre ellos con todo el entusiasmo de un gato doméstico de dos metros de altura.

Si Kasiyl sigue siendo un renegado, su hermana Aual será la representante de los *ahroay'if*. Si siguieron su consejo y convencieron a Kasiyl de que permaneciese en el exilio, otorga un ajuste +5 de Reputación. Si los Viajeros

entregaron a Kasiyl, pierden este ajuste. Aual no quiere crear olas; todo lo que busca en esta negociación es asegurarse de que su hermano sigue exiliado (o muerto) y que los vínculos comerciales con el Imperio permanezcan intactos.

Aual es parte de una facción prohumana de los aslan, por lo que está más acostumbrada a la cultura y el comportamiento humanos; interprétala como una representante menos alienígena y perturbadora que el resto de los aslan.

- ***Tlaiowaha***: El gran clan comercial envía a un viejo macho aslan llamado Staisarleal a negociar. Es muy viejo, tiene sobrepeso y tiende a dar cabezadas. También es un jugador empedernido y si los Viajeros Socializan con él, pueden meterle en una partida de cartas y añadir el Efecto del chequeo de Apostar (INT) a su Reputación.

Por supuesto, esto supone que la presencia de los *tlaiowaha* en esta reunión es una mera formalidad para ratificar el acuerdo al que lleguen sus vasallos, los *ahroay'if*. Si los Viajeros cambiaron la relación entre los clanes al reinstaurar a Kasiyl durante *El paria pródigo*, la meta de Staisarleal será socavar a los rebeldes *ahroay'if* para meterlos de nuevo en vereda. Si los Viajeros plantean un modo de debilitar a los *ahroay'if* (quizás traicionando a Kasiyl o firmando un trato separado con el resto de clanes), reciben un ajuste +5 de Reputación.

Si los Viajeros imponen gravámenes más duros a los mercaderes aslan que a los imperiales, entonces Staisarleal está furioso: sufren -10 de Reputación además del resto de modificadores.

- ***Yerlyaruiwo***: Los *yerlyaruiwo* son los guardianes del honor de los aslan y su representante es un emisario del clan, un campeón de duelos llamado Ehalra. Como cualquier estudiante de la cultura aslan sabe, los aslan resuelven algunas disputas mediante las guerras de campeones, en las que una batalla se decide en un único combate, por lo que los Viajeros pueden ganar +10 de Reputación con los *yerlyaruiwo* si derrotan a Ehalra.

Si los Viajeros evitaron insultar o dañar al clan *yerlyaruiwo* durante las aventuras previas, Ehalra se mantendrá al margen de las negociaciones. Sin embargo, si molestaron a los guardianes del honor ¡entonces el honor exige venganza! Ehalra exigirá repetida y públicamente un duelo de honor con uno de los Viajeros y si ninguno tiene el valor de enfrentarse a él en una lucha singular a muerte, sufren -20 de Reputación.

- ***Syoisuis***: Quizás los Viajeros reconozcan la representante del famoso clan de espías, es la misteriosa Yekh (véase *El paria pródigo*). Los *syoisuis* tienen muy poco interés en el Brazo Troyano y están aquí sobre todo para causar problemas a los otros clanes. Sugiere a los Viajeros que traten con los distintos clanes por separado y ofrece un +20 de Reputación si los Viajeros excluyen a los *tokohfealr* y a los *yerlyaruiwo* de cualquier acuerdo final.

- ***Tokohfealr***: El representante de los belicosos *tokohfealr* es Hrilya, un macho que se presenta con un destacamento de naves e inmediatamente propone una guerra limitada por el control del planeta Asim. Los *tokohfealr* creen que los otros clanes no tolerarán una potencia interestelar en su frontera y sin duda atacarán y conquistarán el reino en pocos años. Para tener ventaja en las conquistas cuando esto ocurra, proponen un ataque como parte de las negociaciones iniciales. Si los Viajeros aceptan la propuesta de una guerra limitada, reciben +10 de Reputación; si la rechazan reciben -10 de Reputación.

EHALRA

ESPECIE	GÉNERO	EDAD
Aslan	Macho	52

				HABILIDADES
FUE	10	INT	7	Armas de fuego (balas) 3, Combate CaC (naturales) 4, Combate CaC (espada) 6, Diplomacia 2, Legislación 1, Trajes 2
DES	13	EDU	8	
RES	12	SOC	10	

ARMADURA	Armadura ceremonial (+4), Armadura subcutánea (+3)
ARMAS	Rifle automático yeheal (3D, Auto 2), alfanje (2D+3)

Líneas rojas y promesas rotas

Las negociaciones con los aslan siguen las mismas reglas que aparecen en la pág. 256.

Tratos separados

El Imperio es un gobierno único. Todo ciudadano del Imperio, como quiera que se defina ese término ya que el Imperio gobierna el espacio entre los mundos y no los mundos en sí mismos, debe lealtad a aquel que se siente en el Trono de Iridio, lejísimos, a muchos parsecs de distancia. El Imperio actúa con una sola voluntad.

Los aslan, por el contrario, son una camada de gatos peleones. Quizás presenten una fachada común de cara al resto de la galaxia y estén unidos (u obligados) por las resoluciones del *Tlaukhu*, pero esto no son más que costumbres. Por esta razón, los Viajeros pueden negociar individualmente con cada clan en lugar de negociar con el Hierato como una unidad.

Llegar a un acuerdo con cada clan funciona de la misma manera que un acuerdo global: comienza con la Reputación actual de los Viajeros y aplica solo los modificadores específicos de cada representante y cualquier trato especial que Drinax le ofrezca. Las tasas comerciales y las relaciones imperiales deben ser las mismas para todos los clanes, pero el resto es negociable. Por ejemplo, Drinax podría permitir a las naves *ahroay'if* repostar y hacer reparaciones, pero no al resto de clanes, para mejorar su relación con los *ahroay'if*.

También hay un beneficio colateral: es más fácil conseguir el apoyo de los aslan si dejas fuera a *algunos* de los clanes, pero más difícil si dejas a la *mayoría* fuera. A los aslan les gusta que haya clanes más débiles que les sirvan como presa, pero no quieren destacar, ya que eso les convierte en objetivos.

Negociaciones con los aslan

Clanes fuera de la negociación	Ajuste de Reputación para el resto de clanes
1 (quedan 4)	+5 de Reputación
2 (quedan 3)	+10 de Reputación
3 (quedan 2)	+5 de Reputación
4 (quedan 1)	-5 de Reputación

Los Viajeros deben decidir a qué clanes dejan fuera de las negociaciones, si dejan alguno, antes de realizar los chequeos de Diplomacia con el resto. Pueden optar por volver a un clan del que han prescindido, pero deben hacer una nueva concesión para reiniciar las negociaciones.

5. LA BATALLA DE DRINAX

A estas alturas de la aventura, el Reino de Drinax ha renacido. Los Viajeros han concluido las negociaciones con el Imperio y los aslan, ofreciendo levantar el bloqueo de las rutas comerciales en La Frontera a cambio del reconocimiento de su posición como estado y el derecho a aplicar tasas a las naves que atraviesen su espacio.

Drinax se ha alzado, pero ¿podrá mantenerse en pie? Ahora la resolución del nuevo reino es puesta a prueba cuando una flota de invasión se aproxima. ¿De quién es la flota?

- Si los Viajeros no firmaron acuerdos ni con el Imperio ni con el Hierato, entonces es una flota aslan. El Imperio retirará a sus embajadores, declarará a Drinax enemigo del estado y se quedará al margen mientras los aslan conquistan Drinax, esperando que la pérdida de este estado meta en cintura al resto del Brazo Troyano. El contingente aslan tiene 40 de Fuerza de Combate y 4 Naves Capitales.
- Si los Viajeros firmaron un tratado con *una* de las grandes potencias pero no con la otra, la flota pertenecerá a la potencia que no haya firmado el tratado. Por ejemplo, si han firmado un tratado con los aslan pero no con el Imperio, se tratará de otra flota punitiva enviada para castigar a la advenediza nación pirata. Una flota punitiva imperial tiene 35 de Fuerza de Combate y 6 Naves Capitales.
- Si los Viajeros firmaron tratados con el Imperio y *algunos* de los clanes aslan, la flota pertenecerá al primer clan de los de abajo que no tenga un tratado firmado.
  - *Ahroay'if*: 30 Fuerza de Combate, 3 Naves Capitales
  - *Tokohfealr*: 25 Fuerza de Combate, 2 Naves Capitales
  - *Yerlyaruiwo*: 25 Fuerza de Combate, 2 Naves Capitales
  - *Tlaiowaha*: 20 Fuerza de Combate, 1 Nave Capital
  - *Syoisuis:* 20 Fuerza de Combate, 1 Nave Capital
- Si los Viajeros lograron firmar tratados con el Imperio y todos los aslan, sus atacantes serán una horda de *ihatei* enfadados provenientes de Kteiroa. El ataque estará liderado por uno de los señores de la guerra aslan potenciales descritos en *¡Ihatei!*

COMIENZA LA BATALLA

La fuerza de invasión que avanza, sea quien sea, no intenta disimular su aproximación ni sus intenciones y se dirige a Drinax por la ruta más expedita posible. Los Viajeros pueden decidir que la batalla final tenga lugar en un sitio distinto a Drinax saliendo al encuentro de la fuerza que se aproxima en cualquier otro sistema. Por cada pársec (hexágono) de distancia que haya entre Drinax y el punto de encuentro disminuye la Fuerza de Combate de los Viajeros en -1 para representar las complicaciones logísticas de llevar el contingente de intercepción al lugar apropiado a tiempo.

La fuerza de invasión está compuesta en su mayor parte por naves más pequeñas, comparables en tonelaje, aunque no necesariamente en potencia de fuego, a la flota de los Viajeros. Sin embargo, también tienen algunas naves capitales mucho más grandes, auténticas naves de guerra. Incluso si los Viajeros tienen muchas más naves (una Fuerza de Combate superior) podrían estar en desventaja, ya que las naves capitales son prácticamente invulnerables al tipo de armas que lleva el pirata promedio.

La tumba de imperios

Si los atacantes son una facción aslan, incluso si son *ihatei*, entonces tienen al menos una nave capital con ellos, y es una nave que ha visitado Drinax antes. Es el *Eikhoifiruah*, un antiguo bombardero pesado aslan. Los aslan rara vez utilizan bombarderos pesados, ya que no tiene sentido volar en pedazos un territorio valioso, por lo que este tipo de naves normalmente se despliegan contra enemigos fuera del Hierato.

Como el antiguo Reino de Drinax.

Hace dos siglos, el *Eikhoifiruah* bombardeó Drinax desde la órbita, arrasando el planeta sin dejar nada en pie salvo el palacio que flotaba sobre él.

Si los *ahroay'if* están implicados en el ataque, traen el *Eikhoifiruah* como una provocación deliberada al nuevo reino. Si no están implicados, vendieron el *Eikhoifiruah* hace décadas a un clan menor. Incluso si los atacantes son solo una horda de *ihatei*, hay señores en el Hierato que podrían arreglar que el *Eikhoifiruah* acompañe a la fuerza de invasión para poner a los humanos advenedizos en su lugar.

BATALLA

En cada turno de batalla, ambos bandos (los Invasores y los Piratas) lanzan todos los dados de su Fuerza de Combate para determinar su total de Batalla durante ese turno.

- Los dados con un número impar (1, 3 o 5) cuentan, pero son destruidos al final del turno.
- Los dados que sacan un 2 o un 4 se cuentan siempre.
- Los dados que sacan 6 solo cuentan para los bandos que todavía conserven alguna Nave Capital.

El bando que tenga un total de Batalla superior gana el turno y puede escoger *uno* de los siguientes beneficios:

- **Ventaja táctica**: En el próximo turno los dados de Fuerza de Combate enemiga que saquen un 1 no se cuentan. Si se consigue una doble Ventaja Táctica utilizando las Acciones de los Viajeros (ver más adelante), tampoco se contarán los dados enemigos que saquen 3. Si de alguna manera se obtiene una triple Ventaja Táctica, tampoco se cuentan los 5 enemigos.
- **Presionar**: Retira un dado de la Fuerza de Combate enemiga por cada cinco puntos de diferencia entre el total del ganador y del perdedor, redondeando hacia arriba.
- **Inutilizar una nave capital**: Elimina una de las Naves Capitales del enemigo.
- **Forzar conclusión**: Si el total de Batalla de un bando es más del doble que el de su oponente, pueden intentar terminar el combate en el próximo turno. Si el total de Batalla vuelve a ser más del doble del de su oponente lo consiguen. De lo contario, fallan e intentan abarcar demasiado; el enemigo puede escoger ganar la Ventaja Táctica, Destruir una Nave Capital o retirar 1D de la Fuerza de Combate enemiga.

La batalla termina si un bando logra forzar una conclusión o reduce la Fuerza de Combate del enemigo a cero.

DAÑO ABSTRACTO EN NAVES

Cada ronda, tira D3 para determinar el número de impactos sufrido por la propia nave de los Viajeros; si vuelan en varias naves, tira por cada una de ellas. Aplica un MD+2 si el bando de los Viajeros ha perdido ese turno de la batalla. Cada impacto causa 4D de daño.

ACCIONES DE VIAJEROS

Mientras los láseres brillan y las astronaves explotan a su alrededor, los Viajeros tendrán oportunidad de actuar y, quizás, cambiar las tornas de la batalla. Cada viajero puede realizar una de las acciones especiales que se indican a continuación. Dos Viajeros pueden realizar la misma acción en el mismo turno, pero la dificultad aumenta +2 por cada Viajero después del primero.

Los Viajeros pueden utilizar cadena de tareas para ayudarse unos a otros. Por ejemplo, los Viajeros con una habilidad alta en Electrónica (comunicaciones) podría descifrar las comunicaciones enemigas, aplicando su resultado a una cadena de tareas que beneficie a otro Viajero.

- **Aprovechar la ventaja táctica:** Realiza un chequeo de Táctica (naval) (INT o EDU); es Difícil (10+) si el enemigo tiene una Fuerza de Combate superior. Si tiene éxito, ganará un nivel de Ventaja Táctica en el turno siguiente. Si falla, pierde un nivel de Ventaja Táctica. Es posible equivocarse y dar la Ventaja Táctica a los enemigos al fallar.
- **Liderar el ataque:** Realiza un chequeo de Pilotar (astronave) o Artillería (DES). Si el Efecto es 1-5, retira un dado de la Fuerza de Combate enemiga. Con 6+, elimina tres dados de su Fuerza de Combate. Si falla, su nave recibe 4D de daño.
- **Inspirar a la flota:** Realiza un chequeo de Liderazgo (INT o SOC). Suma el Efecto al total de Batalla de este turno.
- **Tácticas defensivas:** Realiza un chequeo de Táctica (naval) (INT o EDU). Si tienen éxito, elige una de las opciones siguientes:
  - Elige una cantidad de dados de Fuerza de Combate que hayan sacado 1, 3 o 5 igual al Efecto y evita que sean destruidos, pero no los añadas al total de Batalla de los piratas este turno.
  - Elige una cantidad de dados de Fuerza de Combate igual a la mitad del Efecto que hayan sacado 1, 3 o 5, evita que sean destruidos y añádelos al total de Batalla de este turno.
- **Acción de abordaje:** Realiza un chequeo de Combate CaC (FUE o RES); el Viajero puede elegir realizar el chequeo a dificultad Media (8+), Difícil (10+), Muy Difícil (12+) o Formidable (14+). Si tiene éxito, gana un beneficio basado en la dificultad. Si falla, recibe 4D de daño (el blindaje se aplica normalmente).
  - *Normal:* Elimina 1 dado de Fuerza de Combate enemiga.
  - *Difícil:* Elimina 1 dado de Fuerza de Combate enemiga y gana 1 dado de Fuerza de Combate.
  - *Muy difícil:* Elimina 1 dado de Fuerza de Combate enemiga y 1 Nave Capital enemiga.
  - *Formidable:* Elimina 1 dado de Fuerza de Combate enemiga, 1 Nave Capital enemiga y gana 1 Nave Capital.

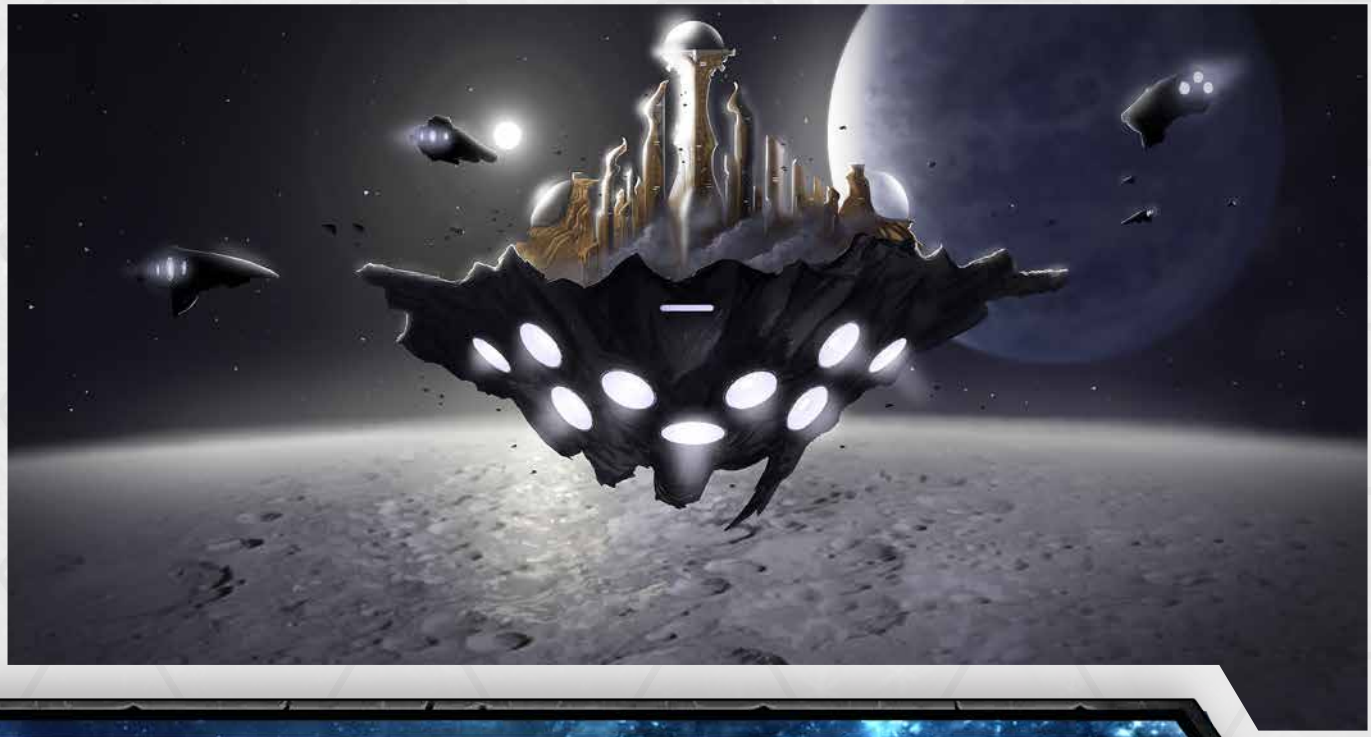
- **Sacrificio heroico:** Un Viajero perece en la batalla. Elige una de las siguientes formas heroicas de morir:
  - *Carga suicida:* Destruye 1 Nave capital Enemiga.
  - *En las fauces del enemigo:* Realiza un chequeo de Pilotar o Artillería (DES); reduce la Fuerza de Combate enemiga por el Efecto.
  - *Atraer su fuego:* Elige un número (1, 3 o 5). Los dados de Fuerza de Combate Pirata que saquen ese número no son destruidos en ese turno.

Obviamente, el Viajero necesita tener una nave propia para llevar a cabo un sacrificio heroico.

ACONTECIMIENTOS DURANTE LA BATALLA

Complicaciones o ventajas opcionales para los Viajeros; utiliza cualquiera de ellas según sea necesario.

- **El desafío**: El comandante enemigo lanza una amenaza a los Viajeros por un canal abierto: «¡Malditos piratas! ¿Os creéis algo más que escoria? Vuestra flota no es más que una bandada de buitres. Huid mientras podáis, ¡ningún pirata ha ganado jamás una batalla de verdad contra una armada profesional!». Si a los Viajeros se les ocurre alguna respuesta ingeniosa o insultante, consiguen +2 Batalla en el primer turno de combate.
- **Cazadores de cabezas**: Las naves enemigas intentan localizar y abordar la nave de mando de los Viajeros. Se necesita una cadena de tareas de Electrónica (sensores) y después Pilotar para evitarlos. Si se falla, se produce una acción de abordaje.
- **Asalto de lord Wrax**: Lord Wrax conduce a los últimos restos de la vieja Guardia Estelar a la batalla y, aunque son solo unas lanzaderas de defensa de sistema anticuadas, son suficiente para proporcionar +4 Fuerza de Combate.
- **Distraídos por el botín**: Algunos piratas de la flota de los Viajeros se han distraído saqueando una nave enemiga inutilizada. ¿Cómo consiguen los Viajeros que vuelvan a sus puestos?
- **Bombardeo planetario**: El *Eikhoifiruah* intenta alinear sus armas para bombardear el Palacio Flotante. ¿Cómo evitan los Viajeros que destruya la ciudadela?
- **El vuelo de los Guerreros Halcón**: Los Guerreros Halcón de Drinax se elevan de la superficie del planeta y vuelan al combate llevando trajes espaciales. Parece absurdo ver a unos guerreros alados en cinturones de gravedad intentar derribar naves enemigas con armas de mano, pero algunos de los Guerreros Halcón llevan minas nucleares, un último tesoro enterrado del antiguo arsenal sindaliano. Destruyen 1 Nave capital enemiga.
- **El Palacio se eleva**: El Palacio Flotante no es una nave espacial, ni siquiera es hermético. Pero si parece que todo está perdido, entonces el Palacio se eleva de la superficie de Drinax, con sus motores de gravedad aullando al ser forzados mucho más allá de la línea de seguridad. La atmósfera se escapa por cientos de rendijas y escotillas, las gárgolas y las estatuas se resquebrajan y flotan en el vacío formando un efímero anillo de reliquias alrededor de Drinax. El palacio no sobrevivirá a este gesto, pero añade sus impresionantes cañones de defensa a la batalla que suman +10 a la Fuerza de Combate.
- **Muerte a Drinax:** El comandante enemigo se niega a aceptar su derrota a manos de los piratas y opta por embestir su buque insignia contra el Palacio Flotante. ¿Detendrán los Viajeros este ataque? ¿O dejarán que el gobernante de Drinax muera y se quedarán el Reino para ellos mismos?



DECISIONES PENDIENTES

Además de estos eventos, es posible que los Viajeros todavía tengan asuntos sin resolver:

- **El trato de la CoGeDe**: Si los Viajeros hicieron un trato con la CoGeDe durante *El gambito voritiano*, saben que la corporación «cuidará de ellos» si dejan que Drinax caiga en el último momento. ¿Saltan huyendo de la batalla en un momento clave permitiendo que los aslan destruyan el Palacio Flotante? Según las predicciones psicohistóricas del plan Jaskarl, el mito de Drinax inspirará al Brazo Troyano para que desafíen a los aslan.
- **El tesoro de Sindal**: Si los Viajeros todavía tienen las armas de alijo sindaliano, pueden lanzarlas contra la flota aslan, reduciendo su Fuerza de Combate en 2D.
- **¡Huida!**: Si los piratas van perdiendo, quizá sea el momento de que los Viajeros salven su propio pellejo. Infórmales de que morirán si el bando pirata pierde y que no tendrán oportunidad de escapar o huir después de esto. Tienen que escabullirse antes de la tirada de dados final. ¿Huyen?

VICTORIA Y DERROTA

No hay término medio, no hay cuartel. Si los Viajeros pierden, todos mueren, el Reino de Drinax cae y el Palacio Flotante es destruido. Los viajeros mueren en combate o son capturados, juzgados y ejecutados como criminales. Su patente de corso no tiene ningún valor y se les considera *hostis sophonti generis*, enemigos de todos los seres sintientes, como cualquier pirata ordinario, por lo que no merecen otra cosa que la muerte. ¡Colgadles!

Si los Viajeros ganan, el Reino de Drinax renace… ¡y perdura! Han contribuido a la creación de un nuevo imperio y sus nombres figurarán en las cartas estelares para la eternidad. Sus días como piratas y Viajeros llegan a su final y ahora pueden retirarse como nobles y almirantes. Si la mano de la princesa Rao (o el príncipe Harrick) se ofreció como recompensa al principio de la campaña, puede que la oferta todavía siga en pie.

Haz que cada Viajero narre lo que le sucede en los años posteriores a la Batalla de Drinax. ¿Se quedan como señores del nuevo reino o la llamada de la piratería y del espacio estrellado es demasiado fuerte para resistirse?

C A P I T U L O - C A T O R C E

PATRONES Y OPORTUNIDADES

Puedes utilizar los siguientes Patrones para mejorar la campaña *Los piratas de Drinax*, proporcionando a los Viajeros muchas oportunidades para explorar el Brazo Troyano y conseguir ventaja sobre sus enemigos. Al utilizar estas ideas durante y entre las aventuras principales, conseguirás que el sector se vuelva un lugar vivo en tu campaña.

SUBSECTOR LA FRONTERA

Acrid

Patrón: Gera Hollis.
Recompensa: Acrid y Argona se convierten en Refugios.
Misión: Tanto Acrid como Argona están molestos con el gobierno de la PRI, ya que las condiciones de ambos planetas son extremadamente peligrosas y desagradables y la compañía trata a los trabajadores como esclavos. La revuelta del 38 mejoró las condiciones durante un tiempo, pero ahora la PRI ha decidido recortar los sueldos y aumentar la mano de obra en ambos planetas, convirtiendo los ya atestados habitáculos en un auténtico infierno. Los mineros quieren sublevarse y declarar ambos planetas independientes, pero no tienen naves propias, por lo que quieren el apoyo militar de Drinax para librarse de los rompehuelgas de la PRI. La PRI tiene dos lanzaderas de defensa de sistema en cada planeta y enviará cruceros mercenarios para encargarse de cualquier resistencia. La guerra por Acrid y Argona quizás sea una guerra corta, pero seguro que será sangrienta.

Argona

Misión y recompensa: Por cada 1 MCr de Lujos o drogas ilegales donadas a Argona, se mueve un paso hacia Refugio.

Arunisiir

Patrón: Ekaft.
Recompensa: Arunisiir se convierte en Refugio.
Misión: Ekaft es un terrateniente aslan que sueña con recuperar las glorias perdidas. Quiere que los Viajeros lleven un mensaje a sus primos lejanos del Hierato diciéndoles que vengan a Arunisiir y la conquisten de nuevo. Alterar el *statu quo* en Arunisiir provocará casi con toda seguridad una guerra civil, por lo que Ekaft quiere que los Viajeros traigan una fuerza aslan abrumadora.

Byrni

Patrón: Regente Stoylis de Byrni, lord Comandante de la Guardia Estelar de Fuga.
Recompensa: Byrni pasa a formar parte del Reino de Drinax.
Misión: Stoylis se ha enterado por canales secretos del plan de Oleb para reconstruir Sindal y está dispuesto a apoyar el plan, pero solo si Oleb demuestra ser digno de gobernar. Los Viajeros deben encontrar la forma de demostrar la sabiduría y la benevolencia de Oleb, dos características de las que rey no anda muy sobrado.

Cordan

Patrón: Baronesa Lux de Cordan.
Recompensa: Territorio y fincas en Cordan.
Misión: La Baronesa quiere destruir a sus rivales, el barón Fero y el barón Halley. El Imperio intervendría si ella contratase un ejército de mercenarios extraplanetarios (desestabilizar el gobierno de Cordan podría amenazar la seguridad de la ruta comercial), pero un puñado de profesionales habilidosos con tecnología punta podrían conseguir que ciertos problemas… desparecieran sin llamar la atención del Imperio.

Solo hay una complicación: Halley es, en realidad, una marioneta de los zhodani y les informa del tráfico comercial imperial, por lo que tiene guardias entrenados por los zhodani para protegerlo.

Patrón: Uht Vamos.
Recompensa: Cordan desciende a NT2 y Baja tecnología, pero se vuelve un Refugio.
Misión: Existe una civilización secreta en Cordan formada por descendientes de la población original. Se refugiaron en la extensa red de cuevas bajo la superficie para esconderse de los asaltantes y permanecieron allí durante siglos, convirtiéndose en un pueblo bárbaro y de baja tecnología. Ahora quieren recuperar su mundo. Las tropas de la Compañía General de Desarrollo protegen la estación de paso y disparan a los bárbaros en cuanto los ven. Lo que Uht Vamos necesita son armas. Muchas armas.

Ergo

Patrón: Explorador imperial Ballis de la *Ninguna Piedra sin Levantar*.
Recompensa: Un favor del Servicio de Exploración Imperial.
Misión: El copiloto de Ballis, un explorador llamado Ferish, estaba realizando un reconocimiento del planeta cuando un misil antiaéreo derribó su repulsor. Ballis quiere que los Viajeros le ayudan a recuperar a Ferish de las manos de los clanes guerreros.

Exe
Misión y recompensa: Es muy fácil convertir a Exe en un puerto amistoso: basta con sobornarlos. Unos pocos miles de créditos para cada uno y la tripulación puede ser comprada.

Halcón
Patrón: John Macule.
Recompensa: Con 0,5 MCr, Halcón se mueve un paso hacia Refugio.
Misión: Una tripulación pirata perteneciente al séquito de Zuekhvi el corsario afirma haber colocado una bomba en algún lugar de la superficie exterior de Halcón y reclama un rescate por el asteroide. Macule quiere que los Viajeros den caza a los piratas de Zuekhvi y les obliguen a revelar la ubicación de la bomba.

Inurin
Patrón: Mercader independiente Laro Smith.
Recompensa: Una parte de los beneficios, si los hay.
Misión: Smith cree que el sarna puede convertirse en una droga recreativa muy lucrativa, pero su anterior intento de robar el secreto de las cuevas de hongos de los sacerdotes acabó con él huyendo del planeta perseguido por una turba con antorchas. Ahora los inurinios le consideran el príncipe de las mentiras y no puede volver al planeta, por eso quiere que los Viajeros se cuelen en las cuevas de hongos y descubran el origen del sarna.

Pandora
Patrón: Administrador Thollett.
Recompensa: Pandora se acerca dos pasos a Refugio.
Misión: ¡Lavar la cara del apocalipsis! Todo el mundo cree que la antigua colonia de Pandora desapareció por culpa de una llamarada solar. Si apareciesen nuevas evidencias que probasen que la culpa fue de, por ejemplo, armas del antiguo Imperio de Sindal, quizás más colonos estarían dispuestos a venir aquí. Thollett ha escuchado rumores de que los Viajeros tienen conexiones con Drinax, el último bastión del antiguo Sindal, por lo que si pudieran colocar evidencias que sugiriesen que Sindal cometió un genocidio en Pandora, sería maravilloso.

Sperle
Patrón: Sociedad Sperle Libre.
Recompensa: Sperle se mueve tres pasos hacia Refugio.
Misión: Establecer una ruta de contrabando desde Sperle para que puedan librarse de las compañías de transporte propiedad de la CoGeDe.

Tanith
Patrón: Consejero Abros.
Recompensa: 100.000 Cr.
Misión: Recientemente, cuatro naves, una exploradora, dos cargueros y un vagabundo aslan, abandonaron el astropuerto y, poco después, se descubrió que se llevaron con ellos accidentalmente cuatro polizones. En concreto, las cuatro naves llevaban a bordo unos volays, un pequeño primate al que le gusta vivir en cuevas oscuras y cálidas y que considera ideales los conductos de aire y los armarios de almacenaje de las astronaves.

Los investigadores han descubierto que en el pelaje de los volays habita un ácaro parasitario que, si bien en Tanith es inofensivo, ya que es mantenido a raya por sus propios depredadores (una mosca local), fuera de este planeta se reproducirá de forma exponencial y en grandes cantidades resulta mortalmente tóxico para los humanos. A todos los efectos, esas cuatro naves podrían estar llevando un veneno mortal, por lo que Abros quiere que los Viajeros busquen a esas cuatro naves y eliminen los volays y los ácaros. Si fallan, el Imperio podría declarar Tanith zona roja.

Umemii
Patrón: Thona Zorn.
Recompensa: Umemii se vuelve Amistoso.
Misión: Inutilizar el puerto de Tanith, Acrid o Cordan para obligar a las naves comerciales imperiales a parar en Umemii y, de esta forma, traer prosperidad a este mundo estéril.

SUBSECTOR SINDAL

Borite
Patrón: Administrador de la ACB Ura.
Recompensa: 5.000 Cr y Borite se mueve un paso hacia Refugio.
Misión: Una de las bombas atmosféricas de la mina se ha roto y ninguno de los ingenieros supervivientes del planeta tiene el conocimiento técnico para arreglarla. Cualquier técnico competente podría arreglar la bomba, pero los esclavistas de Oghma están al acecho y si los Viajeros aceptan la misión, su técnico será el blanco de los esclavistas.

Chalchiutlicue
Patrón: Concejal Jilacua.
Recompensa: Chalchiutlicue se mueve hacia Refugio.
Misión: Jilacua desea aliviar la presión demográfica de su ciudad enviando a la gente al espacio. Por cada 1.000 personas que los Viajeros se lleven, su ciudad avanza un paso hacia Refugio. Sin embargo, no puede verse cómo Jilacua desafía al resto de concejales, por lo que los Viajeros deben sacar a escondidas a estos pasajeros para reclamar su recompensa.

Número Uno

Patrón: Loank Vetis.
Recompensa: Número Uno se convierte en Refugio, más una parte de los beneficios del nuevo astropuerto.
Misión: Vetis gobierna un asentamiento submarino llamado Felaka en el lado del planeta más alejado del astropuerto. Felaka está sobre gran cantidad de recursos minerales, incluyendo grandes yacimientos de lantano y radiactivos, pero el resto de asentamientos bloquean sus exportaciones y le cobran unas tasas aduaneras tan altas que casi no merece la pena llevar su mercancía al astropuerto. Vetis quiere que los Viajeros le ayuden a construir un segundo astropuerto en, o mejor dicho, sobre Número Uno.

Un astropuerto construido sobre una plataforma antigravedad como el Palacio Flotante de Drinax, podría flotar sobre la atmósfera tóxica. Vetis está dispuesto a correr con la mayoría de los gastos del puerto, pero necesita una inversión de al menos 100 MCr y el conocimiento técnico de Drinax o de otra cultura de NT13+. Y, por supuesto, alguien tendrá que proteger el nuevo astropuerto de los ataques de los rivales celosos.

Salif

Patrón: Tiznee Zazzle.
Recompensa: Salif se convierte en un puerto Amistoso.
Misión: Zazzle ha desarrollado tolerancia a sus anagáticos habituales, por lo que necesita un tratamiento médico avanzado en Albe (Sindal/0601) para modificar su código genético para que siga tomando sus drogas. Sin embargo, para mantener su aura mística, sus seguidores no pueden saber que se marcha por razones médicas, por lo que quiere que los Viajeros la «secuestren», la lleven a Albe y después organicen su «heroica huida» una vez el tratamiento haya acabado.

Vume

Patrón: Priel Marsden.
Recompensa: Vume se convierte en Refugio, 0,05 MCr.
Misión: Marsden representa a una corporación imperial que prefiere permanecer en el anonimato (la PRI o quizás la CoGeDe). La estación de Vume es una fuente potencialmente lucrativa de tecnología y chatarra, una vez que los miles de residentes actuales sean desalojados. El modo en que los Viajeros lo consigan depende de ellos y a Marsden no le importan sus métodos. Lo único que quiere es una estación espacial desierta preparada para ser desarrollada como una lujosa estación de paso en la ruta turística floriani.

SUBSECTOR TLAIOWAHA

Akoaft

Patrón: Taofel la erudita.
Recompensa: 20.000 Cr.
Misión: Taofel es una científica del clan *hkaaiheir* que ha pasado los últimos seis años buscando una biomodificación que permitiera al hígado aslan procesar las toxinas que hay en los limos nativos de Akoaft. El clan dejó de financiar su investigación cuando cambió el signo de la guerra, pero Taofel está decidida a solucionar el problema. Quiere que los Viajeros encuentren una rara variante de liquen que, según informaron algunos guerreros, alivia el dolor provocado por la exposición al limo. El territorio que contiene el liquen ha caído en manos de los *htyowao*.

Blue

Patrón: Metholde Vong.
Recompensa: Blue se mueve un paso hacia Refugio, 20.000 Cr.
Misión: Kasha, la hija de Vong, viajó como polizona en una nave que aterrizó en Blue. Vong quiere que los Viajeros la encuentren. La nave era un carguero, el *Ginnea*, pero los Viajeros descubrirán que alrededor de Sindal la nave fue atacada por piratas que descubrieron a Kasah y la vendieron como esclava al Imperio Glorioso.

Clarke

Patrón: Alto psicopompo Boone.
Recompensa: Clarke se mueve dos pasos hacia Refugio.
Misión: El príncipe Harrick de Drinax resultó mortalmente herido hace varios años y fue preservado con una tecnología similar a la que usan los psicopompos hasta que los científicos del Palacio Flotante pudieron revivirlo. Por lo tanto, Harrick representa el cumplimiento de la promesa de los psicopompos: ha resucitado de la losa negra de la muerte. Si Harrick se uniese públicamente a esta religión y la convirtiese en la religión oficial del revivido Reino de Drinax, Boone renunciaría a su puesto de alto psicopompo y nombraría a Harrick en su lugar. Boone sabe que pasarán siglos antes de que Clarke tenga la infraestructura tecnológica necesaria para resucitar a los millones de fieles muertos (y entonces se necesitarían drogas anagáticas para todos si se cumplen las promesas de los psicopompos), pero nombrar al príncipe Harrick como nuevo líder de la iglesia cimentaría el poder de esta durante varias generaciones.

Fantasía

Patrón: Tarya.
Recompensa: Fantasía se convierte en Refugio.
Misión: Tarya descubrió los restos de la nave esclavista aslan que trajo a sus ancestros a este mundo hace siglos. A bordo también encontró unas notas sobre modificaciones genéticas que no puede comprender, pero que la hacen sospechar que los límites colocados en la inteligencia de su gente pueden ser revertidos. Quiere que algún extraplanetario coja esa información genética y la use para deshacer las modificaciones aslan, permitiendo a la gente de Fantasía desarrollar sus tecnología y culturas avanzadas propias.

Hilfer

Misión y recompensa: Asignar una nave para arrastrar asteroides de hielo de agua a Hilfer hace que el planeta dé un paso hacia Refugio. Cada 0,5 MCr que se gaste en la recuperación del agua supone un paso hacia Refugio.

Iroioah

Patrón: El Guardián Innominado.
Recompensa: El ataque psiónico se detiene.
Misión: El Guardián Innominado, un artefacto psiónico construido como mecanismo de defensa por los Ancestrales, contacta telepáticamente con los Viajeros. Solo puede contactar con mentes tocadas por los Ancestrales, por lo que los aslan están a salvo y solo los Viajeros humanos o vargr son vulnerables a sus ataques. El Guardián exige a los Viajeros que vuelvan a abrir un templo enterrado en las profundidades de las arenas de Iroioah y que activen allí un misterioso dispositivo. Afirma que si lo hacen, alejará a los entrometidos aslan de las tumbas de Iroioah. Si se niegan a ayudarle, los atormentará con sueños hasta que se vuelvan locos.

De hecho, el dispositivo es el generador del artefacto psiónico. Una plaga aniquiló a los habitantes originales, pero construyeron un arma psiónica que podía copiar sus mentes en cuerpos anfitriones de otros sofontes, resucitando su imperio cuando Iroioah fuese encontrado de nuevo. Colocaron este artefacto en una tumba protegida por elaboradas trampas y sistemas de defensa. Con el paso de los milenios, el artefacto se ha deteriorado y ahora carece de la potencia necesaria para controlar víctimas; tan solo puede atormentarlas. Si los Viajeros siguen sus instrucciones y se abren paso a través de las defensas automáticas de la tumba, el artefacto tratará de engañarles para que reparen su generador y conseguir controlar sus cuerpos.

Keaih

Patrón: Takhweirl de la Compañía cuyos Beneficios se Alzan como la Niebla.
Recompensa: Contrato de transporte.
Misión: Takhweirl es una mujer aslan que dirige una empresa comercial en Keaih y, aunque viene de un entorno relativamente modesto, ha impresionado a los líderes del clan con su ambición y su talento como comercial y tiene acceso a la corte del *Hkaaiheirko*. Su próxima meta es eludir el bloqueo que el clan *tlaiowaha* impone al comercio ya que, actualmente, todo el comercio tiene que canalizarse a través de su puerto en Tlaiowaha.

Takhweirl tiene una carga de bioquímicos usados en terraformación que están muy restringidos. Su intención es venderlos al gobierno de Albe, un protectorado imperial en el subsector Sindal. Sus compradores están esperándola en el apartado mundo de Hogar, también en Sindal, y quiere que los Viajeros pasen su carga de contrabando a través de la frontera y lo lleven hasta Hogar. Para proteger su carga, quiere enviar un destacamento de guerreros aslan con ella.

A cambio, les ofrece un contrato de transporte con la Compañía cuyos Beneficios se Alzan como la Niebla. Este contrato implica el envío de unas 1.000 toneladas de carga entre Keaih y Vorito cada mes, a razón de 2.200 Cr por tonelada. Además, el contrato incluye documentos de paso que permitirán a los Viajeros operar abiertamente en el Hierato.

Khusai

Patrón: Cazadora Syas.
Recompensa: 5.000 Cr por pirata, 50.000 Cr por nave.
Misión: Como guardiana del comercio, el deber de Syas es cazar y destruir piratas, así que paga generosamente por cualquier información que le permita capturar y matar a los enemigos del Hierato. Syas está especialmente interesada en localizar el legendario planeta Theev para después volarlo desde la órbita.

Kteiroa

Patrón: Utea (consulta pág. 85).
Recompensa: Kteiroa avanza un paso hacia Refugio.
Misión: Los *ihatei* necesitan armas… y Utea sabe dónde conseguirlas. Hay un mundo aslan llamado Oiwoiieaw, gobernado por el clan comercial *ahroay'if* que tiene en él una fábrica de armas. Utea consiguió robar la ruta de un envío previsto. Las armas están a bordo de un transporte de clanes clase *Khtukhao* de 600 toneladas que se dirige a los mercados de Tlaiowaha. Como el transporte solo tiene capacidad de salto-2, tiene que seguir una tortuosa ruta a lo largo de la frontera aslan que pasará a través del sistema

Kteiroa. El transporte forma parte de un convoy protegido por naves escolta, pero si los Viajeros pudieran robar las armas, Utea podría venderlas a un precio muy favorable.

Sin embargo, la información de Utea solo es precisa en parte, ya que las armas no son para Tlaiowaha, sino que los *ahroay'if* pretenden venderlas a los mundos humanos cercanos a la frontera, como Hilfer y Paal. Pretenden aprovecharse de la amenaza que suponen sus primos aslan.

Paal

Misión y recompensa: Cada 1 MCr de Electrónica avanzada, Productos manufacturados avanzados, Vehículos avanzados, Cibernéticos, Consumibles de lujo, Bienes de lujo, Suministros médicos, Polímeros, Robots, Productos farmacéuticos o Vehículos donado a Paal hace que se mueva un paso hacia Refugio.

Pourne

Patrón: Nevin Yrral, Oficina de Investigación.
Recompensa: 10.000 Cr y Pourne se mueve un paso hacia Refugio.
Misión: Una nave exploradora con capacidad de salto, posiblemente de diseño no humano, llegó al sistema Pourne hace varios meses. La única tripulación a bordo estaba muerta y la exposición a la radiación había dejado los restos irreconocibles, por lo que fue imposible determinar su especie. La burocracia de Pourne teme que sea una avanzadilla de una fuerza invasora alienígena, por lo que la misión consistirá en localizar el mundo origen de la nave exploradora y determinar si es una amenaza.

El Mundo

Patrón: Gobernador Olc.
Recompensa: El Mundo se convierte en un Refugio.
Misión: Encontrar un reemplazo para el módulo de control de fusión de El Mundo. Reemplazar el antiguo reactor de la era del Segundo Imperio no es una opción, ya que revelaría a la población la realidad de El Mundo. Necesitan que los Viajeros encuentren una pieza de un reactor de más de mil años (o un sustituto adecuado) y que la lleven a El Mundo antes de que las luces se apaguen para siempre.

Torpol

Patrón: La preboste Shala.
Recompensa: Torpol se mueve un paso hacia Refugio.
Misión: Existe otro mundo acuático en el Brazo Troyano, Thalassa (0803/Dpres), donde sus habitantes han erigido enormes ciudades flotantes sobre balsas construidas con materia orgánica tejida. Las plantas utilizadas para esas balsas son una modificación genética de la flora nativa de Thalassa y los thalassanos guardan celosamente su secreto. La preboste Shala quiere que los Viajeros viajen a Thalassa, se cuelen en una de sus instalaciones de bioinvestigación y consigan unas muestras de las semillas junto con los datos de cómo cultivar estas plantas. Lo ideal sería raptar también al Dr. Thorkan, un famoso genetista.

Tyokh

Patrón: La Gata Callejera.
Recompensa: Acceso al mercado negro de *rea'a hrillkhir*.
Misión: Capturar un carguero de eufoespecia.

La Gata Callejera es, o afirma ser, la lideresa de *rea'a hrillkhir*. Si los Viajeros pretenden llevar a cabo ataques piratas en espacio aslan, necesitarán aliados. Sus investigaciones utilizando chequeos de Callejear descubren que la Gata Callejera quiere eufoespecia, una especia muy popular en muchas cocinas aslan. Aunque la eufoespecia sintética está disponible en todos lados, los auténticos sibaritas prefieren la eufoespecia natural importada del Imperio. La Gata Callejera pretende envenenar un cargamento de eufoespecia con un veneno indetectable de acción lenta para después chantajear a los aslan ricos que se la coman.

Si los Viajeros pueden capturar un cargamento de eufoespecia, la Gata callejera les dará acceso a su mercado negro. La megacorporación aslan Tyeyo Fteahrao Yolr importa la eufoespecia utilizando naves de carga rápidas y bien armadas que cruzan velozmente el Brazo Troyano antes de dirigirse a la ruta de salto-5 a través del Gran Abismo hacia los hambrientos mundos centrales del Hierato.

El acceso a este mercado negro significa que los Viajeros podrán vender ilegalmente artículos robados con una tasa del 20% en cualquier puerto aslan.

Vorito

Patrón: Lando Nierr.
Recompensa: Convertirse en uno de los Señores Piratas de Theev y Vorito se convierte en un Refugio para vender carga y evitar espías.
Misión: Esta misión solo está disponible si los Viajeros aceptan la oferta del holograma de Jaskarl (ver página 192). Más tarde, Nierr se pone en contacto con ellos y les ofrece la posibilidad de convertirse en Señores Piratas. La CoGeDe gestiona y mantiene secretamente Theev para sembrar el miedo en el Brazo y hacer que los mundos pidan la protección de la CoGeDe. Recientemente, el planeta Salif del subsector Sindal rechazó un ataque pirata de Theev. Si los Viajeros dan un castigo ejemplar a Salif, Nierr les dará la oportunidad de deponer a los actuales gobernantes de Theev con la ayuda de las legendarias Viudas de Arenasnegras.

SUBSECTOR TOBIA

Peñasco

Patrón: Jopple Ort, administrador.
Recompensa: 2 MCr o acceso al astropuerto de clase B en visitas futuras.
Misión: Los mineros imperiales de sistema Wildeman han desarrollado una nueva técnica de procesamiento que podría convertir en viable la minería en algunos asteroides del cinturón de Peñasco. Sin embargo, esta técnica es un secreto comercial del Consorcio Minero Wildeman, por lo que quiere que los Viajeros se hagan con un procesador de mineral de Wildeman y roben su tecnología.

Exocet

Patrón: Ingeniero de Terraformación McGrath.
Recompensa: Exocet se mueve dos pasos hacia Refugio.
Misión: McGrath cree que debería ser posible «tapar» algunos de los volcanes más activos cortando sus emanaciones sulfurosas, consiguiendo así que el proyecto de colonización sea mucho más valioso. Para ello necesita dos cosas: armas nucleares y un piloto lo suficientemente loco como para adentrarse volando en un volcán activo y soltar un arma nuclear en un lugar milimétricamente calculado para colapsar la montaña encima del volcán. McGrath necesita armas atómicas de alto rendimiento de un tremendo poder destructivo (Armas ilegales en la tabla Bienes comerciales).

Iilgan

Patrón: Lord Selwyn haut-Bizlant.
Recompensa: 1 MCr y el uso de las tierras de haut-Bizlant como escondite.
Misión: Uno de los terratenientes vecinos de haut-Bizlant, Poetachus, ha encargado a Tobia un nuevo envío de la bacteria artificial. Bizlant quiere arruinar a Poetachus, por lo que los Viajeros debe interceptar el cargamento y reemplazar los cultivos de bacterias de la bodega del transporte con otros diferentes que dejarán los terrenos de Poetachus inútiles y estériles.

Scaladon

Patrón: Themis Bioplastics.
Recompensa: 0,5 MCr.
Misión: Los nativos de Scaladon creen que solo aquellos que viven en su mundo se salvarán cuando llegue el apocalipsis. Su mundo es casi inhabitable, ya que los mares cáusticos obligan a la población a aferrarse a unas pocas islas superpobladas. Themis Industries ha desarrollado un nuevo bioplástico que podría usarse para crear islas artificiales de forma barata y eficaz, aumentando el espacio vital de Scaladon. El problema es que el culto de los Escogidos derriba cualquier nave que entre en su espacio aéreo, lo que hace que probar el bioplástico sea un asunto peligroso.

Wildeman

Patrón: Klim Gobbo.
Recompensa: Una botella de ginebra vacía.
Misión: Hace un siglo, un famoso pirata llamado Tamby Dour atacaba todo transporte en un radio de cuatro parsecs de Wildeman. La Armada Imperial interceptó y mató a Tamby, pero nunca pudo encontrar su base secreta. Klim Gobbo, un cinturoniano, encontró la base por accidente: está escondida dentro de un asteroide. Klim descubrió que la bóveda del tesoro de la base tiene una cerradura de ADN: solo Dour o uno de sus descendientes puede abrir la bóveda. Si los Viajeros pueden encontrar un descendiente directo de Dour, Klim les mostrará dónde está la base y pueden repartir el tesoro a medias.

El único pariente vivo de Dour es Glinnet Dour, una ladrona que vive en Arenasnegras. Si los Viajeros la encuentran y la traen de vuelta, pueden abrir la bóveda y compartir todo lo que queda de la legendaria fortuna de Dour: dos botellas de ginebra vacías. No queda nada más en la cámara.

Sin embargo, el verdadero tesoro es la base secreta de Dour: un astropuerto de clase B totalmente funcional, bien equipado y muy bien escondido, justo en la vía principal de navegación…

APÉNDICE 1: SOBRE *LOS PIRATAS DE DRINAX*

CONTINUAR LA CAMPAÑA

El título de la última aventura es *El gran final* y es por una buena razón. Está diseñada para proporcionar una conclusión a la campaña y terminar la historia de Drinax de una forma u otra. De todas formas, si os estáis divirtiendo con la campaña y queréis continuar ¡hacedlo!

El sistema de Traveller no está diseñado para encargarse de Viajeros que gobiernan planetas. Quizás podrías centrarte en las misiones de los Viajeros fuera del nuevo reino. Podrían ser enviados a inspeccionar el resto del Vacío del Borde Exterior para buscar aliados potenciales o explorar las posibilidades de una alianza con la Liga floriana para asegurar ambos lados del sector contra los aslan.

Otra posibilidad es hacer avanzar la línea de tiempo unos pocos años y crear nuevos Viajeros que usarán el Reino de Drinax como telón de fondo. Si el reino trae estabilidad al Brazo, esa estabilidad traerá comercio y ese comercio ¡atraerá a más piratas!

NOTAS DEL DISEÑADOR

En primer lugar, debo mostrar mi agradecimiento a Mike Jackson, autor del fanzine *Third Imperium*. Mi trabajo sobre el Brazo Troyano está basado en el material que él escribió hace treinta años. El peso de la historia en *Traveller* puede ser una carga, pero también es una alegría y un honor contribuir a ella.

También quiero reconocer mi deuda con Brian Caball y Tom O'Neill, dos jugadores incondicionales que conozco. Aunque no hay duda de que nuestros debates ocasionales sobre *Traveller* han influenciado esta campaña, lo que más me inspiró fueron los fragmentos e historias de guerra de las campañas que les escuché. Drinax, con toda su locura y aventura bizantina, intenta inspirar historias similares.

Por último, una nota de agradecimiento a Matthew Sprange. Su entusiasmo por el concepto de una campaña pirata hizo que siguiese adelante en los largos periodos en que padecía una situación de bloqueo. Esta campaña comenzó hace más de cuatro años y he estado llevando sus semillas durante mucho más tiempo. Es muy satisfactorio ver que por fin han crecido y han dado sus frutos.

En el fondo, *Los piratas de Drinax* es un intento de encontrar una estructura que encaje con la filosofía de *Traveller*, que abrazase la idea de saltar de sistema en sistema viviendo aventuras mientras se tiene un arco argumental superior. Podría haber sido diez o veinte veces más larga, cada mundo podría ser una aventura en sí mismo. Por supuesto, también podría haber sido veinte veces más corta. Una campaña, no importa lo detallada o bien diseñada que esté, no suele poder compararse a una caja de herramientas, unas cuantas reglas y la improvisación sobre la marcha que supone que los dados rueden por la mesa.

Si *Los piratas de Drinax* ayuda a que unos cuantos dados más rueden, entonces habrá conseguido su meta, se alce Drinax o no.

Gareth Hanrahan

APÉNDICE 2: MUNDOS DEL NUEVO REINO

Sindal

¿Reclutado?	Sistema	Ubicación	Actitud	Política	Otros MD	DM final	Perfil	Códigos de Comercio	Fuerza de Combate
	Ace	1719	Receloso	-11			E7A08B9-5	De Lt	1
	Número Uno	1818	Receloso	1-3			C9C6778-7	Fl	2
	Thebus	1919	Tolerante	22–			B534320-6	Po Ni Lo	1
	Noricum	2018	Hostil	211			D8867BB-1	Ag Lt	0
	Oghma	2020	Neutral	001			B214754-9	Ic	2
	Vume	2115	Receloso	-22			B100477-C	Ni Va An	2
	Theev	2116	Amistoso	-00			A434500-F	Na Ni Ht	4
	Marduk	2120	Neutral	——			C377436-3	Ni Lt	1
	Palíndromo	2216	Neutral	203			B433334-B	Po Ni Lo	1
	Borite	2219	Receloso	121			E655796-4	Ag Lt	0
	Chalchiuhtlicue	2314	Receloso	0-1			B76A787-7	Ri Wa	2

Tobia

¿Reclutado?	Nombre	Ubicación	Actitud	Política	Otros MD	DM final	Perfil	Códigos de Comercio	Fuerza de Combate
	Peñasco	2517	Receloso	021			D100758-9	Va Na	2
	Exocet	2520	Receloso	1-2			A574126-8	Ni Lo	1
	Scaladon	2616	Hostil	0-3			AAD98DK-A	Fl	3
	Iilgan	2719	Receloso	231			C467787-8	Ag Ri	2
	Wildeman	2819	Neutral	231			B201674-C	Ic Na Ni Va	3
	Pandora	2820	Neutral	-2–			B878313-B	Ni Lo	2

Puedes fotocopiar o imprimir esta hoja para uso personal.

Tlaiowaha

¿Reclutado?	Nombre	Ubicación	Actitud	Política	Otros MD	DM final	Perfil	Códigos de Comercio	Fuerza de Combate
	Khusai	2023	Contrario	X21			A5766M5-C	Ag Ni Ht	4
	Asim	2123	Neutral	222			B867564-6	Ag Ni	1
	Kteiroa	2125	Contrario	01–			C4601K4-8	De Lo Ni	3
	Torpol	2221	Contrario	121			B55A77A-8	Wa	3
	Drinax	2223	Refugio	N/A			A33645C-F	Ni Ht	-
	Tyokh	2226	Receloso	XXX			B466AH7-E	Hi Ht	5
	Iroioah	2227	Neutral	XXX			B6301G3-E	De Po Ni Lo Ht	2
	Clarke	2322	Neutral	33–			B899753-8		2
	Pourne	2324	Receloso	133			A9B2887-A	Fl	4
	El Mundo	2327	Tolerante	0-2			E100551-6	In Ni Va	1
	Vorito	2329	Hostil	XXX			E595ABB-A	In Hi	3
	Blue	2421	Receloso	010			B443487-C	Po Ni Ht	2
	Hilfer	2424	Hostil	221			B55077A-6	De Po	2
	Paal	2425	Receloso	222			B564679-6	Ag Ni Ri	2
	Pozo	2426	Tolerante	0–			D665220-5	Ni Lo Lt	0
	Fantasía	2428	Tolerante	112			E788400-2	Ni Lt	0

La Frontera

¿Reclutado?	Nombre	Ubicación	Actitud	Política	Otros MD	DM final	Perfil	Códigos de Comercio	Fuerza de Combate
	Byrni	2527	Receloso	330			B955699-6	Ag Ni	3
	Arunisiir	2621	Tolerante	211			B776530-6	Ag Ni	1
	Tecnomundo	2624	Neutral	020			A455154-F	Ni Lo Ht	2
	Ergo	2625	Tolerante	2-2			X767500-0	Ag Ni Lt	0
	Tanith	2721	Tolerante	122			A589342-B	Ni Lo	1
	Acrid	2722	Receloso	111			AAC1388-D	Fl Lo Ni Ht	2
	Inurin	2724	Receloso	2-0			E668776-5	Ag Ri Lt	2
	Halcón	2725	Receloso	121			A158448-D	Ni Ht	2
	Cordan	2821	Receloso	211			A895347-9	Ni Lo	1
	Exe	2823	Tolerante	00–			B300101-A	Ni Va Lo	1
	Sperle	2824	Hostil	12–			BA8A76A-7	Ri Wa	2
	Umemii	2321	Receloso	112			C521877-6	Na Po	2
	Argona	2923	Receloso	122			B612586-9	Ic Ni	2

Puedes fotocopiar o imprimir esta hoja para uso personal.

APÉNDICE 3: PERFILES DE MUNDOS NO LISTADOS

Las tablas del anterior apéndice cubren todos los candidatos probables (así como algunos candidatos realmente improbables) para formar parte del nuevo Reino de Drinax. Sin embargo, es posible que tus Viajeros se hayan trabajado otros mundos en el Brazo y quieran ver si esos planetas querrían unirse al reino. Se pueden usar las siguientes directrices como punto de partida, pero el árbitro deberá ajustar el perfil basado en la historia, la cultura y la situación actual del planeta.

Gobierno

Aplica MD+1 al Gobierno preferido si el mundo es conocido por su lealtad o su larga asociación con el viejo Reino de Drinax.

Código	Tipo	Gobierno preferido
0	Ninguna	0
1	Empresa/Corporación	0
2	Democracia participativa	1
3	Oligarquía que se perpetúa a sí misma	2
4	Democracia representativa	1
5	Tecnocracia feudal	2
6	Gobierno cautivo	Como el mundo gobernante o 2 si Drinax está patrocinando una rebelión
7	Balcanización	0 o 2, según el grado de contacto con la galaxia
8	Burocracia de administración pública	1
9	Burocracia imperial	1
A	Dictador carismático	2
B	Líder no carismático	2
C	Oligarquía carismática	2
D	Dictadura religiosa	0 (a menos que se prometa el título de religión oficial del nuevo reino)

Puedes fotocopiar o imprimir esta hoja para uso personal.

Seguridad

Comienza con el Nivel de Ley y aplica MD+2 si el sistema está a menos de siete parsecs de distancia de la frontera aslan.

Nivel de Ley	Seguridad deseada
0-2	0
3-5	1
6+	2

Tecnología

- Los gobiernos represivos o supersticiosos quieren una política tecnológica de 0 o 1.
- Los planetas de baja tecnología suelen querer una política tecnológica de 1.
- Los planetas de desarrollo medio que participan en el comercio quieren una política tecnológica de 1 o 2.
- Los planetas de alta tecnología o extraños quieren una política tecnológica de 3, a menos que su propia base de poder dependa de tener una ventaja tecnológica sobre sus vecinos.

Fuerza de Combate

0: El planeta no tiene ninguna nave: está deshabitado, ha caído en la barbarie o tiene un tabú cultural contra los vuelos espaciales.

1: Un puñado de naves viejas y maltrechas: los planetas de baja tecnología incapaces de construir, mantener o comprar regularmente naves, o puestos de avanzada muy pequeños con poca población.

2: Unas cuantas naves comerciales armadas, quizás una *Escolta cercana* de tercera mano, una copia mal hecha de un viejo crucero sindaliano o un montón de piratas. El típico planeta apartado del Brazo.

3: Un gran número de comerciantes y piratas o una milicia planetaria bien organizada. Un mundo por encima de la media.

4: O bien es una fortaleza pirata como Theev o bien es uno de los pocos sistemas del Brazo que tiene una armada que valga la pena.

5+: Presencia militar masiva.

Puedes fotocopiar o imprimir esta hoja para uso personal.

APÉNDICE 4: TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla de rutas comerciales

Ruta salto-3	Ruta salto-2	Tirada	Otros sistemas clave	Tirada
Wildeman	Wildeman	15+	Pandora	9+
Cordan	Cordan	12+	Arunisiir	8+
Acrid		10+	Blue	8+
	Argona	10+	Clarke	7+
	Sperle	9+	Torpol	7+
Tecnomundo	Tecnomundo	11+	Ergo	8+
Paal	Paal	10+	Byrni	10+

Puedes fotocopiar o imprimir esta hoja para uso personal.

Ajustes de negociación imperial

	Ajuste	Efectos
El bloqueo		
	Levantar el bloqueo.	Permite la negociación.
	También levantar el bloqueo de salto-2/salto-3.	+10
	Levantar el bloqueo de otros planetas clave.	+1 por planeta.
Tasas comerciales		
Tasa comercial mínima	-5	El reino se empobrecerá durante décadas y corre el riesgo de sufrir una guerra civil a corto plazo y un colapso a medio plazo.
Tasa comercial media	-10	Lo que la princesa Rao esperaba cuando planificó el renacimiento de Drinax: las tasas comerciales sostendrán el reino mientras crece y madura.
Tasa comercial abusiva	-20	Es bueno ser el rey pirata.
Relaciones imperiales		
Relaciones amistosas	+0	Relaciones normales entre Drinax y el Imperio.
Pacto de no agresión	+5	Drinax se compromete a no atacar al Imperio y viceversa.
Estatus comercial favorable	+5	Drinax favorece el comercio con el Imperio en lugar del Hierato.
Pacto de defensa	-30	El Imperio acudirá en ayuda de Drinax si los aslan atacan.
Base naval imperial	+10	Drinax dará servicio a los exploradores y patrullas navales imperiales con un coste mínimo.
Relaciones con los aslan		
Tasas más duras a los comerciantes aslan	+5	Cualquiera que sea la tasa comercial impuesta al Imperio, la tasa a los aslan debe ser al menos un nivel superior (media si la tasa imperial es mínima).
Sin pacto de no agresión con los aslan	+5	El reino no firmará un pacto de no agresión con ningún clan aslan.
Compromiso de oposición a la expansión aslan	+10	El reino impedirá que los aslan reclame ningún mundo dentro de su esfera de influencia. No puede elegirse si los Viajeros han prometido no interferir con la expansión aslan.
Otros ajustes		
La piratería se castiga con la muerte en todo el reino	+10	
Asesores de la CoGeDe en todo los gobiernos del reino.	+10	¿A quién no le gusta la CoGeDe?
Matrimonio concertado entre un alto dirigente drinaxiano y un noble imperial	+5	Elige un Viajero o nomina a un personaje adecuado.
Responder por sus atrocidades	+5 o más	Si los Viajeros cometieron crímenes terribles contra el Imperio (destruyeron el *Eurisko*, liberaron las IA en Neumann, secuestraron a la sobrina del duque de Tobia…), deben responder por sus crímenes ante un tribunal imperial.
Disculpas y reparaciones por la piratería	+5	Los Viajeros deben pagar personalmente las multas por sus actos de piratería cometidos contra las naves y súbditos imperiales. Las multas dependen del árbitro, pero deben ser proporcionales a la riqueza de los viajeros

Puedes fotocopiar o imprimir esta hoja para uso personal.

Ajustes de negociación aslan

	Ajuste	Efectos
El bloqueo		
	Levantar el bloqueo.	Permite la negociación.
	También levantar el bloqueo de salto-2 / salto-3.	+10
	Levantar el bloqueo de otros planetas clave.	+1 por planeta.
Tasas comerciales		
Tasa comercial mínima	-5	El reino se empobrecerá durante décadas y corre el riesgo de sufrir una guerra civil a corto plazo y un colapso a medio plazo.
Tasa comercial media	-10	Lo que la princesa Rao esperaba cuando planificó el renacimiento de Drinax: las tasas comerciales sostendrán el reino mientras crece y madura.
Tasa comercial abusiva	-20	Es bueno ser el rey pirata.
Relaciones con los aslan		
Relaciones amistosas	+0	Relaciones normales entre Drinax y el Hierato.
Pacto de no agresión	-10	Drinax se compromete a no atacar al Hierato. No es recíproco: los aslan se reservan el derecho de moverse como quieran y matar como quieran.
Estatus comercial favorable	+5	Drinax favorece el comercio con el Hierato en lugar del Imperio.
No interferencia	+10	El Reino no intentará interferir o bloquear la expansión de aslan en el Brazo. No puede elegirse si los Viajeros han prometido oponerse a la expansión aslan.
Base naval aslan	+10	Drinax dará servicio a los buques de guerra aslan y a las migraciones *ihatei*.
Relaciones imperiales		
Tasas más duras a los comerciantes imperiales	+5	Cualquiera que sea la tasa comercial impuesta al Hierato, la tasa al Imperio debe ser al menos un nivel superior (media si la tasa aslan es mínima).
Sin pacto de defensa con el Imperio	+10	El reino nunca firmará ningún pacto de defensa con el Imperio.
Otros ajustes		
Entregar a Kasiyl	+10	Si Kasiyl sigue siendo un renegado después de los acontecimientos de *El paria pródigo*, entregarlo a los aslan otorga un bono a la Reputación.
Responder por sus atrocidades	+10 o más	Si los Viajeros cometieron algún crimen terrible contra los aslan, entonces deben responder por sus crímenes.
Permitir colonos aslan	+2 por mundo	Permitir a los aslan reclamar territorio en los mundos del reino. Los mundos sin agua o con atmósferas irrespirables no cuentan.

Puedes fotocopiar o imprimir esta hoja para uso personal.

ÍNDICE DE AVENTURAS POR CAPÍTULO

Honor entre ladrones 25
1. El toque del rey 26
2. Los psicopombos de Clarke 27
3. Los prebostes de Torpol 30
4. El náufrago 33
5. Ciudad de Arenasnegras 39
6. La chica y las pandillas 45
7. ¡Emboscada! 49

La nave del tesoro 51
1. Los ladrones de Arunisiir 54
2. El viaje al Hierato 58
3. La nave del tesoro 62

¡Ihatei! 77
1. La amenaza 78
2. Hacia el Hierato 82
3. El campo de los *ihatei* 85
4. Escalada 96

El ojo del demonio 98
1. Obertura 99
2. El demonio desatado 102
3. Perseguir horrores 104
4. La persecución 109
5. Las arenas de espejismo 113
6. La zona de enjambre 117

El tesoro de sindal 120
1. En Drinax 122
2. Noricum 125
3. Thebus 128
4. Número uno 131
5. Ace 136
6. La estación oculta 137
Las bandas de piratas 139

El juego del gato y el ratón 145
1. El nuevo capitán 150
2. Atravesar el Brazo 151
3. Cazadores de piratas 157
4. El gran plan 159
5. El gato y el ratón 163
6. Encadenados 165
7. La sobrina del Duque 167
8. Asalto planetario 169
9. Fin del juego 170

El gambito voritiano 171
1. Compañía general de desarrollo 172
2. Capturar el espíritu exaltado 174
3. El momento de tirar socializar 176
4. El comerciante 178
5. Los asesinos 180
6. El interrogatorio 181
7. La inauguración 183
8. Colarse en la cámara 190

El paria pródigo 196
1. La presa del cazador 198
2. Capturar a la presa 200
3. El cautivo 205
4. En las fauces de la bestia 207
5. Acceso al fondeadero 209
6. Encontrar a Lokharl 211
7. Una visita desde las sombras 214
8. La respuesta de los Yerlyaruiwo 217
9. Reiniciar la guerra 220

La sangre del dragón estelar 222
1. El rey perdido 224
2. ¿¡Oleb está vivo!? 228
3. El golpe prematuro 230
4 Viajar a Asim 234
5. La fortaleza del dragón 236

El gran final 244
1. El momento ansiado 246
2. El renacimiento del reino 249
3. Gritar al vacío 252
4. El filo del cuchillo 255
5. La batalla de Drinax 259

ÍNDICE DE REPARTO Y PERSONAJES

Gata de callejón 43
Ammun Ko..... 185
Arconte Dreek 116
Asesino aslan 227
Asesinos 82
Astronavegante Osha..... 71
Balmira Greenfell 133
Agente de clan de combate..... 208
Rompehuesos..... 43
Viuda de Arenasnegras 39
Guardaespaldas..... 168
Coronel Kaja Lenat 147
Capitán Torsa 69
Chbradlklodgiepr Dlmshar 242
Dron de combate 191
Comandante Mari Jagad 70
Teniente coronel Steyland..... 147
Tripulantes..... 175
Maldito..... 108
Dai Kinnear..... 140
Danel Vlaw..... 31
Dra. Jali Astor 104
Easteakh..... 202
Ehalra 257
Eihei el inteligente..... 90
Eridana..... 168
Eridana androide 168
Fae Borshune..... 185
Faihlokh 139
Ferrik Redthane..... 50
'El arreglador' Brell 148
Caballero de la llama 116
Fria Belsen 175
Fyohierl 212
Fyukh 94
Asesino de la Cogede 180
Guardias de élite de la Cogede..... 190
Pistolero con gabardina 43
Guerrero Halcón 238
El hiver Jim..... 187
Hokmah..... 144
Asesino humano 227
Hwehalokharl 202
Agente de clan investigador 208
Iykhi el ansioso 91
Kasiyl 81, 197
Guardián Malos 28
Krrsh el vargr 35
Lando Nierr..... 186
Piloto de transbordador Henshaw 74
Lemuel Volin 111
Lokharl 214
Mack la Cuchillo..... 43
Marine Salvesdes..... 73
Mercenarios 238
La tripulación de Miria 48
Miria Silverhand 47
Ogleby 149
Elyo el viejo 93
Petyr Vallis..... 144
Presidente Yang..... 142
Príncipe Harrick 240
La princesa Rao..... 241
Profesor Yutal Mirobar haut-Belzoni..... 121
Preboste Falx 31
Comisario Vaughan 72
La tripulación de Redthane..... 50
Marines de Redthane 50
Rhoda 'Pelirroja' Voidborn..... 148
Chatarro, el robot..... 175
Sahri 203
Jefe de seguridad Brule..... 186
Teaw, agente de los clanes..... 94
Teehta 203
Teirlas 201
Toiho el valiente 92
Tripulación del Tozjabr 243
Uhto..... 204
Vespéxeres 227
Vicealmirante Krond..... 149
Marines Zhodani..... 243