FASE DE ENTRENAMIENTO

Un módulo de Ciencia Ficción para RyF
donde las cosas son rápidas, pero no fáciles.

Alfredo Prieto Jiménez a.k.a. Meroka

RyF

FASE DE ENTRENAMIENTO.

Una aventura introductoria
para Rápido y Fácil, el juego de rol.

Texto: Alfredo Prieto Jiménez

Imagen de la portada: Javier Charro
Imágenes del interior: Javier Charro, Adrocc, Estichu Carton, Freidwall, Mat Wall, Olivier 92200 y la US Army.

Todo el texto de esta obra se ofrece bajo licencia Creative Commons 2.5 Atribution Share-Alike.

La imagen de portada pertenece a su autor y se utiliza con permiso.
El resto de las imágenes se utilizan bajo licencia reative Commons 2.5 Atribution Share-Alike.

Los Pj´s son cadetes de la Academia Estelar, y antes de la graduación deben pasar una serie de pruebas, prácticas y maniobras para completar el curso.

En estos momentos están a bordo de la nave de patrulla y asalto SS Marabunta, haciendo las prácticas como parte de la Unidad de Intervención de la Guardia de Fronteras Estelar, con rumbo a un pecio para su entrenamiento final.

Información previa a la misión

La misión consistirá en abordar una nave mediante mochilas propulsoras y trajes de vacío. Al parecer, el pecio al que se dirigen es una una vieja nave de la Clase Maxwell: la Bermania, un viejo cascarón obsoleto que fue interceptado por la Guardia de Fronteras hace varias semanas. Durante el abordaje descubrieron un reducido grupo de contrabandistas que llevaban en la bodega mercancía ilegal de contrabando. Una intervención sencilla y sin complicaciones, después de todo.

La nave no reviste ningún interés para la Flota, y venderla puede suponer que vuelva a ser puesta en marcha para fines ilícitos. Muchos creen que lo ideal sería reducirla a chatarra. Tras varias semanas en el Astropuerto Civil ocasionando elevados gastos de atraque, se decidió dar un último uso a la nave.

El presupuesto de la Flota es cada vez más escaso, así que el Alto Mando ha decidido preparar la Bermania para una serie de prácticas de abordaje para los cadetes y luego emplearla como blanco para probar las nuevas armas que se están desarrollando.

Para las prácticas se ha apagado totalmente el reactor de la Bermania para que quede la nave a la deriva en su actual posición.

Los PJ´s irán con el equipo completo: arma larga con cuatro cargadores, arma corta con dos cargadores, un par de granadas aturdidoras, una herramienta multiusos, equipo de protección y material estándar que puedan necesitar, además cámaras de grabación y sistemas de iluminación en el casco. Si alguien desea algún equipo adicional, no habrá problema alguno, pero deben tener en cuenta que se les está evaluando, y la elección de material no apropiado para la misión será tomado como una nota negativa a restar de la calificación final del ejercicio.

Se les suministrarán los planos del diseño estándar original de la astronave. Una vez la aborden, deben asegurarla y seguir las instrucciones que les den los técnicos embarcados para la realización del ejercicio. Una vez finalizadas las pruebas, abandonarán la Bermania y serán trasladados por la nave de los técnicos, la SS Colibrí, que les espera a unos pocos cientos de metros, al alcance de los comunicadores.

Los PJ´s se lanzarán con sus mochilas propulsadas hacia el pecio y una vez logren entrar en la Bermania, la SS Marabunta abandonará el lugar siguiendo con la misión encomendada. A partir de ahora la SS Colibrí tomará el mando y se encargará de supervisar los ejercicios, así como de asistirles en caso de que haya problemas.

Podrán disponer de material especial de acuerdo con las habilidades de los PJ´s. Los expertos en Ingeniería y Mecánica pueden tener herramientas más avanzadas y especializadas, así como equipos auxiliares de emergencia que pueden dar energía a equipos varios hasta en 10 ocasiones, dependiendo del uso, frecuencia e intensidad de la actividad que lleven a cabo.

Información para el director de juego.

Las cosas no son lo que parecen. Lo que en un principio parece un simple ejercicio más, se va a transformar en un infierno. Gente poderosa contrató a los contrabandistas para llevar mercancía muy especial y valiosa: restos arqueológicos de un yacimiento al parecer no humano. Durante el registro de la Bermania, algunos de los compartimentos no han sido descubiertos, justo aquellos con la mercancía más valiosa. Además, quieren recuperar la información de cuaderno de bitácora con las coordenadas y rutas llevadas a cabo por los contrabandistas para conocer el lugar exacto de los restos xeno-arqueólogicos.

Para ello han contratado los servicios de un profesional, un antiguo miembro de los Servicios Secretos expulsado en circunstancias poco claras, y que vende sus servicios al mejor postor. Se han infiltrado en la SS Colibrí ofreciéndose voluntario para cubrir la plaza de un tripulante que no se ha presentado para el servicio, algo muy extraño. El agente se encargará de recoger toda la información posible de los lugares arqueológicos expoliados, y eliminar cualquier prueba que pueda servir para involucrarlos y descubrir el expolio.

El agente se ha infiltrado entre el personal técnico encargado de poner a punto la nave para las pruebas que se van a llevar a cabo y elimina a la tripulación de SS Colibrí uno a uno mientras preparan el ejercicio de abordaje en la Bermania. Obtiene la información que busca en el cuaderno de bitácora y hace una copia de todos los archivos y registros, y cuando regresa a la nave para huir, antes de que pueda abandonar el sistema y escapar, es sorprendido por la llegada de la SS Marabunta, por lo que tiene que hacerse pasar por el Capitán Rogers. Llevará a cabo su papel como un actor profesional, hasta que la SS Marabunta abandone el sistema, y, mientras los PJ´s están en la Bermania, la SS Colibrí maniobrará también para abandonarlos sin comunicación previa y sin que los PJ´s puedan darse cuenta de ello e impedirlo.

Todo sería muy sencillo si acabara aquí, pero el agente ha saboteado la nave para eliminar pruebas e indicios que pudieran señalarle, así que ha preparado una potente carga explosiva para eliminar a los Pj´s, además de activar el protocolo de emergencia de la nave, dándole la orden de dirigir el rumbo de la SS Bermania hacia la estrella del sistema a máxima potencia.

Por si fuera poco, ha destruido el sistema de comunicación, y si sobreviven a todo lo anterior, los cazas de la Armada probarán el nuevo armamento con los Pj´s dentro. El agente es un profesional, y no ha dejado nada al azar, así que las cosas se van a poner muy duras.

Abordando la nave

Las mochilas propulsarán a los cadetes hacia el pecio, y podrán lanzar ganchos o anclajes electromagnéticos para facilitar aún más el posarse sobre su

superficie (Dificultad Normal). Luego podrán moverse por el exterior de la nave sin dificultad gracias a las botas magnéticas que llevan los trajes. La entrada deben realizarla por la escotilla de mantenimiento que forma parte del Sistema de Exclusas.

Sistema de Exclusas

El sistema de apertura desde el exterior es obsoleto (Dificultad Fácil 10), y cuenta con una doble cámara de presurización. Para acceder desde esta segunda cámara al interior de la nave, deben abrir la misma de forma manual (Dificultad Normal). El sistema está pensado para que una escotilla no pueda ser abierta hasta que la anterior se cierre, para evitar la descompresión de la nave.

En cuanto consigan entrar, la nave de patrulla y asalto SS Marabunta se despedirá del grupo deseándoles suerte y pasando el mando del ejercicio al Capitán Rogers de la SS Colibrí. Aunque no lo sabrán, poco después de salir del sistema la SS Marabunta, la SS Colibrí hará lo mismo, pero sin dar ningún tipo de aviso previo a los PJ´s, y éstos no tendrán posibilidad de saberlo.

Área de Mantenimiento

En este área se encuentra el acceso a los paneles, corredores, tuberías y conductos de mantenimiento de la nave. En principio es posible acceder a cualquier parte de la nave desde aquí, pero el avance será lento, y el mayor inconveniente que encontrarán es que los conductos

y corredores no son tal y como se encuentran descritos en los planos que les han proporcionado. Al ser una nave contrabandista, ha sufrido varias modificaciones para poder crear unos espacios ocultos en los que poder ocultar la mercancía de contrabando.

Las puertas de los accesos son automáticas y se encuentran cerradas, pero son fáciles de abrir (Dificultad Normal 15), y si aún fallan, pueden conectar una unidad auxiliar de energía portátil que les proporcionará la energía suficiente para abrirlas (recordar que cada una tiene diez usos).

El acceso la Sección de Ingeniería es imposible, ya que ha sido soldada a conciencia desde el interior por el personal técnico como parte de la fase de entrenamiento, de manera que la única forma que existe de acceder a dicha sección es mediante los conductos y corredores de mantenimiento. Cualquier intento de acceder o hackear la puerta dará como resultado la palabra ERROR de manera continua, y cualquier test dará como resultado "IMPOSIBLE APERTURA. ERROR DESCONOCIDO".

El acceso a la Zona de Vida ha sido trampeado de manera que es indetectable (el saboteador /infiltrado es un profesional muy cualificado), de manera que al abrir dicho acceso una terrible explosión destrozará la puerta y romperá la estanqueidad del mamparo, dejando los trajes que llevan inservibles para su uso en el vacío del espacio al llenarlos de agujeros y rasgarlos.

La explosión ocasionará 3D6 puntos de daño a todos aquellos que e encuentren en el área de la explosión. Todo aquél que se encuentre malherido (Físico x1 o menos) deberá guardar el dado menor en todas las tiradas.

Por supuesto, una explosión de esa magnitud no es ni mucho menos normal en un ejercicio de entrenamiento, y todo tipo de intento de contactar con la SS Colibrí resultará en vano, ya que saltó nada más partir la SS Marabunta, aunque los PJ´s lo desconozcan.

Zona de Vida

Se trata del lugar donde la tripulación y el pasaje de la nave hacen vida. En ella, de proa a popa, se encuentran:

Zona de Aseo

Se encuentran los baños y aseos. Todos tienen la puerta o mampara de cristal transparente, excepto una que está cerrada y opaca. Si se rompe el cristal de alguna forma o se fuerza para abrirla, la mampara se volverá transparente, pero oscurecida por manchas rojas que sin duda son sangre. En el interior de la ducha se encuentra el cadáver del técnico Ryan Palmer con la parte trasera de la cabeza destrozada de varios golpes realizados con algún objeto contundente. En su cinturón se encuentran la funda de la pistola y del cargador extra vacías.

Zona de Recreo

Comedor. Todo adaptado y preparado para la ingravidez. Sillas y mesas están anclados al suelo, y tanto las mesas como la vajilla y los cubiertos están magnetizados. También hay una pequeña cocina amueblada y un par de cámaras frigoríficas vacías.

Sala de juegos y biblioteca. Posee versiones electrónicas de varios juegos para máquinas recreativas y para ordenador, así como juegos de mesa y una extensa biblioteca digital disponible para la tripulación y el pasaje.

Mirador. Desde este mirador tienen una capacidad de visión de prácticamente 180º. Una tirada de Advertir/Notar con Dificultad Normal 15 les hará caer en la cuenta de que desde esta posición deberían poder ver la SS Colibrí, pero no es así, salvo que se haya ido o cambiado de posición hacia el lado opuesto. Es posible hacer girar la sección de esta zona, y con ello el mirador, pero para ello se necesita energía, y debe activarse de nuevo el reactor. Las estrellas está fijas en el firmamento, lo cual indica que la nave tampoco se está moviendo.

Zona de Camarotes

Hay una docena de camarotes con las puertas cerradas (Dificultad Normal 15) que han sido convenientemente vaciados de cualquier contenido. Son todos más o menos iguales, salvo el del capitán, cuya puerta tienen una cerradura de seguridad (Dificultad Difícil 20), y que aunque su interior también parece haber sido vaciado, una tirada de Buscar (Dificultad Normal 15) hará que encuentren el lugar donde se esconde el manifiesto de carga oculta por los contrabandistas de la nave, incluyendo la ubicación de cada compartimento oculto, y lo que contiene cada uno de ellos. El problema es que algunos habrán sido descubiertos por la Guardia de Fronteras y estarán vacíos, pero otros se les podrían haber pasado.

Nota sobre los compartimentos ocultos

Estos compartimentos tienen la función de poder proveer a los PJ´s de casi cualquier cosa que pudieran necesitar, desde medicinas para curar o estabilizar a

los heridos, pasando por armas más potente para protegerse frente al Guardián, o explosivos militares para abrir puertas o incluso huecos en el casco. No están incluidos en el plano de la nave, para que el director de juego pueda ubicarlos en la zona que estime oportuno. De esa manera puede obligar a los jugadores a pasar por lugares que no quieren, o incluso separar al grupo para obtener cosas en distintos puntos lo más rápido posible. El Manifiesto de Carga del camarote del capitán tiene un listado completo del material existente y el lugar exacto de ubicación dentro de la nave, pero si un director de juego estima oportuno no dar los objetos buscados, siempre pueden haber sido descubiertos por la Patrulla de Fronteras y vaciados antes del ejercicio.

Éstos compartimentos ocultos están preparados para que el director de juego pueda proveer de aquello que crea oportuno para facilitar la labor de los PJ´s en caso de que éstos se encuentren atrapados en un callejón sin salida o necesiten algo muy específico.

Puente de Mando

El acceso al Puente de Mando requiere una tirada de Dificultad Difícil 20, ya que se trata de una puerta de seguridad fuertemente blindada. Nada más entrar, en las penumbras encontrarán una figura humana sentada en lo que parece el asiento del Capitán. Se trata del cadáver del Capitán Jefe Técnico de Mantenimiento William Rogers. Tiene un disparo en la frente y lleva el arma y el cargador extra intactos. Una tirada de Medicina con Dificultad Fácil 10 indica que fue asesinado hace horas, y es imposible que fuera él quien realizara las transmisiones desde la SS Colibrí.

Todos los sistemas están apagados, hasta el de emergencia, pero se pueden activar manualmente uno a uno con tiradas de Dificultad Normal 15:

Sistema de emergencia: ha sido desactivado manualmente. Si se activa, tendrán la energía justa para la iluminación de emergencia, activación/desactivación de puertas automáticas, etc.

Módulo de gravedad artificial: recupera la gravedad artificial en la nave.

Sistema de comunicación: alguien parece haberse encargado a conciencia de destrozarlo de manera que es irreparable. La única forma de transmitir es llegar hasta la propia interna por medio de los conductos de mantenimiento o incluso saliendo al exterior con un traje de vacío y acoplando una consola a la antena de transmisión.

Sistema de bitácora: está puenteado con cables para la copia de datos a un interfaz moderno. Muy complicado de realizar, pero todo lo necesario está ahí, como si se hubieran ido con prisa y no hubieran tenido tiempo de recogerlo. No se han borrado los datos del ordenador. Posee las coordenadas y las rutas que ha realizado la nave en los últimos años. Por suerte, la flota no ha formateado los datos. No se han

borrado los datos del ordenador. Posee las coordenadas y las rutas que ha realizado la nave en los últimos años. Por suerte, la flota no ha formateado los datos. También podrán ver las grabaciones de la nave, de manera que pueden descubrir al agente infiltrado asesinando al técnico Ryan Palmer y al Capitán William Rogers. Tras realizar las copias de seguridad del cuaderno de bitácora, colocará el explosivo en el mamparo y abandonará la Bermania para ir la la SS Colibrí.

Sistema de navegación: ha sido bloqueado, y la ruta está establecida rumbo al sol del sistema a máxima potencia. Imposible acceder sin las dos llaves de seguridad y dos claves de acceso diferentes; cosas de los tiempos antiguos. La única solución es llegar a la sala de propulsión y de forma manual detener los motores o acceder al sistema de dirección y navegación de la nave.

Sección de Ingeniería

El mamparo de acceso a la Sección de Ingeniería está cerrado (soldado en la parte interior a conciencia por el personal técnico como parte de la fase de entrenamiento), por lo que tendrán que ir por los túneles de mantenimiento para pasar esa zona. Será entonces cuando se darán cuenta de la existencia de diferencias estructurales y de navegación entre la nave y los diseños estándar que les han facilitado. Dificultará la llegada a los motores y sistema de navegación, ya que los conductos han sido modificados para la creación de espacios ocultos para el contrabando, que es a lo que se dedicaba la nave.

Otra forma de acceder es realizando una abertura en la puerta o el mamparo mediante el uso de herramientas de corte, lanzas térmicas, explosivos o cualquier idea que a los Pj´s se les pueda ocurrir.

Sala de Herramientas. En este lugar se puede encontrar casi cualquier tipo de herramienta que puedan necesitar para el mantenimiento y reparación de una nave espacial.

Taller de Maquinaria: en esta sala se encuentra toda la maquinaria necesaria para el mantenimiento y reparación de la nave. Pueden soldar, reparar, cortar, fundir e incluso crear cualquier pieza, herramienta o artefacto con el tiempo y habilidad necesarios.

Sala de Propulsión: aquí se encuentran los motores e impulsores de la nave. Si la nave ha sido encendida, el ordenador habrá trazado el rumbo directo hacia el corazón de la estrella del sistema a máxima potencia. Los PJ´s harán todo posible para evitar interferir en los motores, pero el ordenador de a bordo hará todo lo posible para impedirlo y contrarrestar sus acciones. Si cambian el rumbo de uno de los motores de forma manual, el ordenador maniobrará con el otro cambiando igualmente de rumbo, encendiendo, o apagando cada motor, lo que sea para que el resultado sea nulo.

El apagado de los motores hará que la nave siga con su rumbo y aceleración, así que deben afectar a varios sistemas, motores o cortar la comunicación de los motores con el Puente de Mando para evitar las maniobras del ordenador de a bordo. Si los Pj´s logran abortar la maniobra, el programa detectará que no puede hacer nada para seguir las directrices introducidas en la secuencia de emergencia, ésto es, trazar rumbo a la estrella y a toda potencia, éste se desactivará y pasará a sistema manual como si nada hubiera pasado.

Estamos salvados

Es posible que los PJ´s hayan logrado detener o desviar el rumbo de la nave hacia el sol del sistema en un tiempo récord, haciendo que sea muy corta y los jugadores deseen más. En el caso de que eso ocurra, podemos meter una trama adicional, siempre y cuando tengamos tiempo suficiente. Como se ha indicado antes, el sistema de comunicaciones no funciona y es irreparable. Parece que se han encargado de él a conciencia. En ese momento oirán en sus comunicadores las voces de advertencia de los cazas que van a realizar las pruebas con el armamento experimental. Si no contactan con los cazas, éstos creerán que la nave ya ha sido abandonada, ya que la SS Colibrí tampoco está en el sistema, así que procederán a realizar su ejercicio y destruirán la nave... si antes no se han estrellado contra el sol.

Deben hacer ver a los cazas que todavía están a bordo para que aborten la misión de la prueba de los misiles. Aún así, es posible que sea demasiado tarde y ya hayan sido lanzados. Deberán abandonar la nave, destruir los torpedos, engañarlos con señuelos o esquivarlos si poseen el control total de la nave.

Las comunicaciones de los cazas son en abierto, por lo que pueden oir perfectamente todo lo que digan los pilotos, incluidos los mensajes de avisos previos al lanzamiento de los misiles, y por supuesto el lanzamiento de éstos.

El problema estriba en que sus comunicadores no tienen tanto alcance, y ellos no les pueden recibir. Deben dar a entender con maniobras, luces o lo que sea que siguen en la nave, o intentar acceder a la antena de las comunicaciones para emitir directamente el mensaje con alguno de sus equipos.

El problema es que para cuando los pilotos de los cazas se den cuenta de que siguen en la Bermania, ya será tarde, y los PJ´s deberán salir de la nave a toda prisa antes del impacto de los torpedos experimentales.

El Guardián (Trama opcional)

El director de juego debe tener mucho cuidado con esta trama opcional. Añade una escalón más de presión que para algunos grupos de juego puede llegar a ser excesivo, ya que los jugadores deben abandonar la nave que esta a punto de ser destruida siendo acosados y obstaculizados por la figura del Guardián. En los grupos en los que ha sido probado, la respuesta de los jugadores ha apuntado a que el nivel de presión es muy alto, así que debe ser utilizado sólo si ves que a tu grupo de juego les hace falta acción.

Los problemas surgen durante la preparación de la nave para la misión de adiestramiento. Al apagar por completo el reactor, se ha dejado de suministrar energía a toda la nave, incluido el sistema de soporte vital básico.

Un panel oculto no inspeccionado contiene una de las reliquias expoliadas, una especie de sarcófago de piedra unido a un cable de alimentación que mantenía en estado éxtasis o hibernación a aquello que contiene. Al dejar de recibir energía ha dejado de funcionar, reanimando a la criatura oculta en su interior. Se trata de algún tipo de Guardián que protegía las ruinas expoliadas por los contrabandistas. Fueron creados para defender los lugares encomendados en el caso de ataque o abandono del lugar, lo cual es interpretado por la falta de un suministro eléctrico que mantiene a la criatura en un estado de hibernación.

Los contrabandistas dejaron conectada una batería auxiliar que puede mantener el sarcófago alimentado durante un período que no sea demasiado prolongado, lo suficiente para poder restablecer el suministro en caso de emergencia. Lo malo es que la batería parecer agotarse justo en el peor momento y libera al Guardián del sarcófago, dejándolo suelto por la nave, y sus intenciones hacia los Pj´s no son nada buenas.

La naturaleza del Guardián queda a criterio del director de juego. Dependiendo del tipo de gustos de tu grupo de juego, existen varias opciones a la hora de definir la amenaza del Guardián:

Tipo Golem. Un ser metálico enorme de origen desconocido, casi indestructible y muy difícil de neutralizar.

Tipo energético. Un ser hecho de energía pura, inmune a las armas y ataques físicos en general. Pueden ser sensibles a ataques energéticos (eléctricos, radiación, fuego) o químicos (extintores, ácidos, líquidos, sustancias explosivas, etc).

Tipo enjambre. Cientos o miles de seres que se meten por todas partes y devoran cualquier cosa de origen orgánico.

Tipo manada. Un grupo de seres más pequeños que un humano, pero igualmente mortíferos.

Además de este problema, dentro del habitáculo oculto donde se halla el sarcófago, se pueden encontrar algunas cosas que pueden ser interesantes. He aquí algunos ejemplos:

Documentación sobre las excavaciones narrando los hechos acontecidos y algunas pistas que pueden servir a los jugadores para saber a qué se están enfrentando.
Armas que puedan ayudar a destruir o al menos detener al Guardián.

Amuletos que sirvan de protección, de manera que aquellos que lo porten no sean molestados por el Guardián. Dichos amuletos pueden estar en el mismo compartimento o repartidos por otros escondites de la nave, y pueden haber sido descubiertos por la Guardia de Fronteras durante el registro o no.

El Ataque de los Cazas

Las comunicaciones han fallado, y finalmente los cazas de la Flota han lanzado los nuevos torpedos experimentales contra la Bermania. Aquí el director de juego debe apremiar a los Pj´s para que abandonen la nave lo antes posible. Más adelante hay algunos consejos para que puedas facilitar o dificultar las acciones de los jugadores, así que siéntete libre de meterles miedo.

Una vez en el exterior, los jugadores seguramente esperen una tremenda explosión tras el impacto de los torpedos, pero no va a ser así. Los dos torpedos penetrarán el casco de la Bermania sin apenas esfuerzo, y al cabo de un tiempo, verán cómo la nave empieza a iluminarse ligeramente, para pasar al rojo vivo y luego al rojo blanco. Una vez llegue al estado líquido, el metal

candente se contraerá y se volverá a enfriar poco a poco en el frío espacio dejando como residuo una especie de meteoro metálico, sin que quede prueba o indicio alguno de que allí hubiera habido alguna vez una nave.

Al poco tiempo llegarán los cazas para decirles que la ayuda está en camino.

El Desenlace

Una vez rescatados, serán recibidos por el oficial de la nave, que les pedirá un informe completo de lo ocurrido. Tras escuchar su historia, les recordará que todo lo relativo a los torpedos es alto secreto, ya que son armas que pueden emplearse contra naves de manera que no quede rastro de ellas, ni siquiera de que haya existido ataque alguno.

Debido a la naturaleza de los acontecimientos, es posible que sean dados oficialmente por muertos, para poder incorporarse a los Servicios Especiales de la Flota, de manera que puedan engañar a sus enemigos y puedan tener acceso a una información y unos equipos que no podrían tener a su alcance de ninguna otra manera.

¿Continuará...?

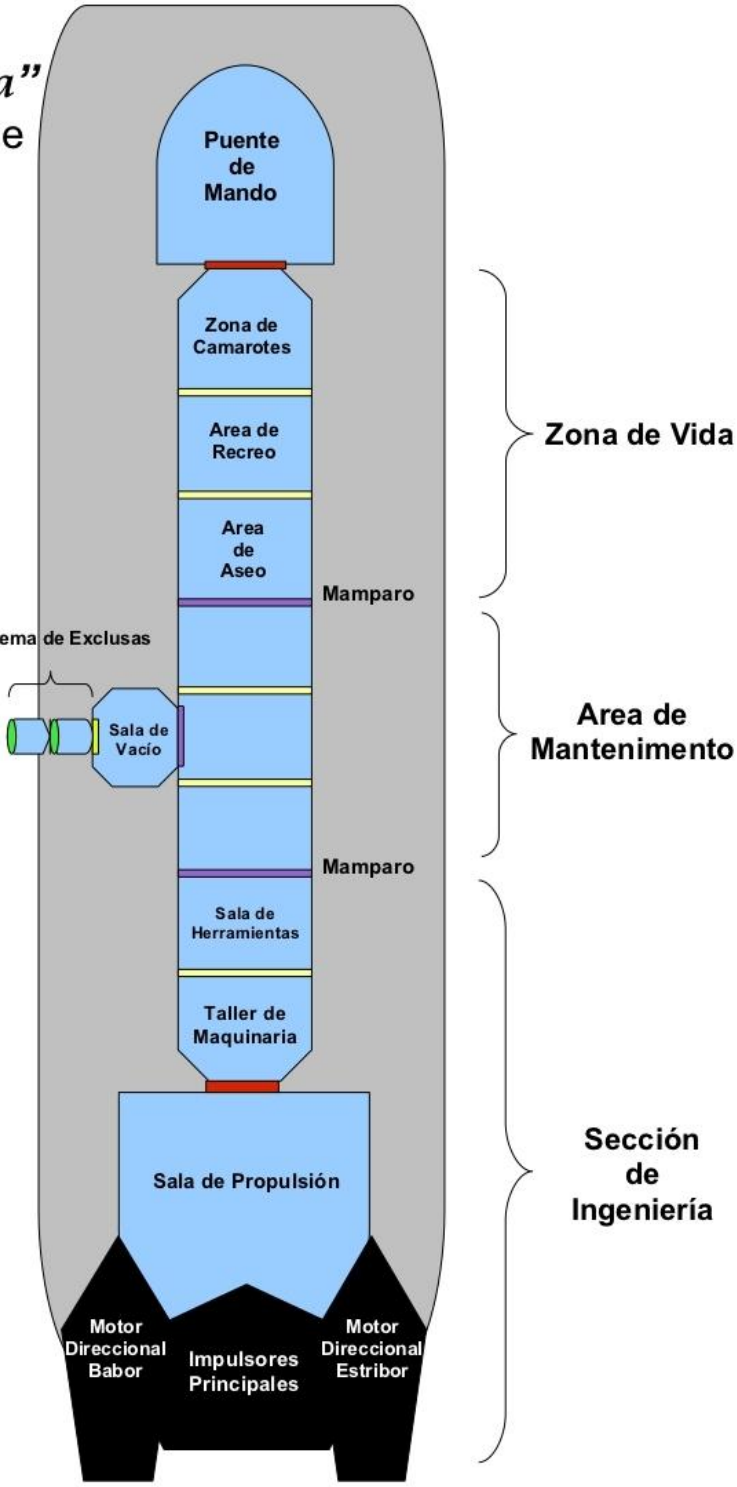
Esta partida puede ser jugada como una partida única e independiente, o puede ser la parte inicial de tu propia campaña de juego, si así lo deseas. A partir de este sencillo módulo, puedes desarrollar algunas ideas de manera que el grupo de juego tenga una continuidad en el futuro. Estas son algunas ideas.

Ajuste de cuentas: si no han hecho copias de la grabación de la nave para descubrir la identidad del agente, serán los únicos capaces de reconocerlo. El agente les considera muertos, por lo que es más probable que puedan acercarse a él sin que se dé cuenta, ya que estará desprevenido. Además, deben ser las personas más motivadas de universo para buscarle y ajustar cuentas por el rato que les ha hecho pasar.

Pescando peces gordos: las personas que contrataron a los contrabandistas primero y al agente después no son gente cualquiera. Es gente poderosa que se ha valido de canales no oficiales para obtener una información y poder que posiblemente les lleve a dominar el entorno político con quién sabe qué intenciones. Deberán ir a buscarles , para desenmascararles, y quizá eliminarles sin levantar demasiado alboroto.

Excavación xeno-arqueológica: existen restos de lo que parece una civilización alienígena en algún planeta inexplorado, y deben encontrarlo. Hay que explorar lo desconocido, encontrar tesoros, poderosos artefactos y recabar toda la información posible ¿Quiénes eran y por qué desaparecieron? ¿Algo o alguien propició su fin? ¿Existe algo peligroso que se cierna sobre la humanidad sin que ésta todavía lo sepa?

"Bermania"
Nave Clase **Maxwell**



Información y consejos para el director de juego

Los colores en el mapa son puertas o sistemas de accesos. El color indica, además de su función, la tirada de dificultad necesaria para poder abrirlas.

Color Verde. Indica que son puertas obsoletas, pero debido a su función, no han podido cambiarse. En este caso son las que forman parte del sistema de exclusas de la nave que permiten salir al vacío para realizar trabajos de mantenimiento y reparación en el exterior de la nave. Dificultad Fácil.

Color Amarillo. Son sistemas de puertas de apertura y cierre automático. En el caso de no existir energía, el estado normal de las puertas es cerrado. Dificultad Normal.

Color Rojo. Puertas de Seguridad. Son casi imposibles de abrir una vez estén cerradas. Son las que se encuentran habitualmente en el acceso a la cabina de pilotos, sección de ingeniería, armamento y demás zonas sensibles de una nave. Dificultad Difícil.

Color Morado. Son mamparos de seguridad que aíslan por completo secciones de la nave. En caso de producirse un accidente, una explosión, una descompresión, etc, logran el cierre hermético de las distintas secciones de la nave evitando el desastre. Dificultad Muy Difícil.

Notas adicionales y algunas ideas

Si la partida es muy difícil...

El director de juego puede (y debe) facilitar el transcurso de la partida si ve que el grupo se ve sobrepasado por la dificultad de la misma o se atascan en alguna parte durante la partida. Eso es fácil de hacer bajando el nivel de dificultad de las tiradas.

Otra forma de facilitar la partida al grupo de jugadores es eliminar la trama de El Guardián, en el caso de que se haya preparado su empleo en la partida, de manera que no tengan más presión (aún) de la que ya tienen por la llegada de los cazas, y sin que el resultado final de la partida varíe.

Si los jugadores creen necesitar algo para poder afrontar la partida, siempre es posible facilitárselo de manera que lo que encuentren en las distintas dependencias de la nave (talleres, sala de herramientas, taller de maquinaria, etc), y si fuera algo muy rebuscado y específico (explosivos, medicamentos muy concretos, tecnología militar, etc), pueden encontrarlo "por casualidad" en alguno de los compartimentos ocultos que no han sido encontrados por la Guardia de Fronteras.

Si la partida es muy fácil...

También puede ocurrir que el grupo de jugadores sea un grupo de aguerridos veteranos que pueden terminar con la partida en apenas una hora, y resultar aburrida por la linealidad y falta de dificultad de la misma. He aquí algunas ideas:

Se puede hacer al contrario de lo explicado en caso anterior, y subir los niveles de dificultad de las tiradas. La trampa explosiva que se activa al acceder a la Zona de Vida pueden tener también un componente con gran poder incendiario, provocando un peligroso fuego en gravedad cero.

Puedes añadir la oscuridad como factor adverso al destruir en la explosión algunas o todas las fuentes de luz que lleven en encima, como linternas y focos.

La gravedad artificial puede estar desactivada de manera que los Pj´s se vean obligados a llevar activadas las botas magnéticas de sus trajes, haciendo que el desplazamiento por la nave sea más lento.

Los viejos trajes de vacío pueden servir para evacuar la nave como último recurso. Tiene los depósitos de aire a media carga (o incluso menos). En la zona hay recargas de emergencia portátiles obsoletas que pueden fallar (rotura de válvula de llenado, defectos en las juntas, etc). Tirada Fácil de Gravedad Cero.