

Traición en Gassat Dam

FUERZA DELTA



RESTRADA

Miraguano Ediciones

6

TRAICION EN GASSAT DAM

**MODULO DE JUEGO DE
FUERZA DELTA**

Miraguano Ediciones

Madrid, 1992

TRAICION EN GASSAT DAM

Autor: Jorge Barquín

Ilustraciones: Alberto Arraiza

Portada: Rafael Estrada



TRATADO DE MAGIA

de magia negra

de magia blanca

de magia roja

© 1992 Svengali Fantasy Games

© MIRAGUANO EDICIONES

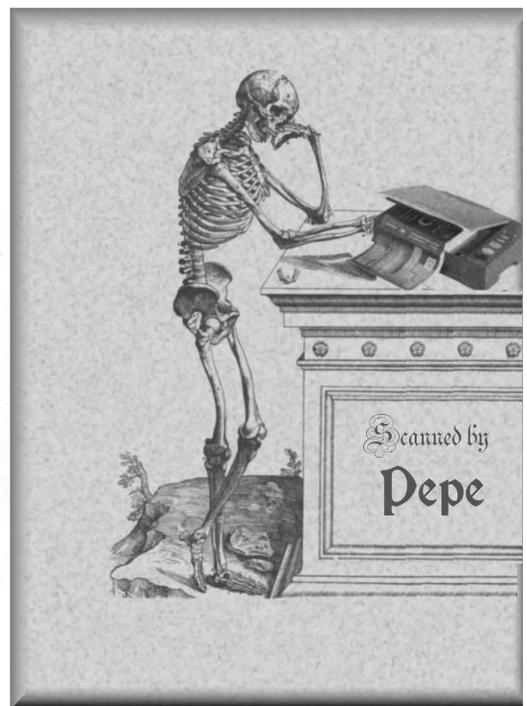
ISBN: 84-7813-095-0

Depósito legal: M. 12.438-1992

Impreso en Clossas-Orcoyen, S. L.

Polígono Igarsa. Paracuellos de Jarama (Madrid)

Printed in Spain



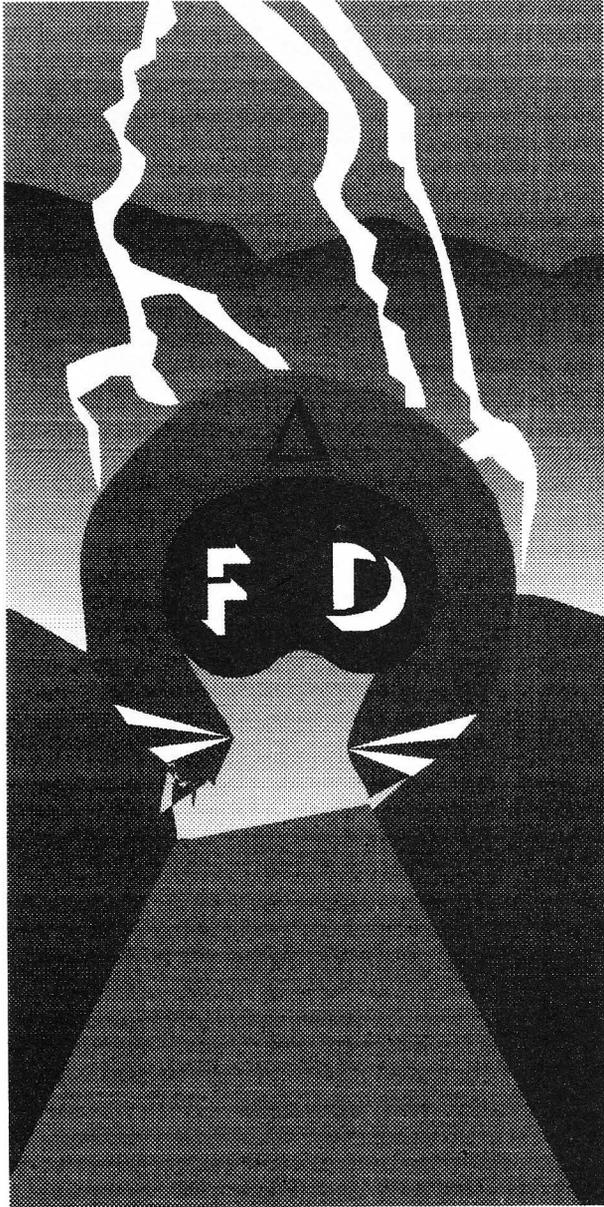
Prólogo	9
Módulo de juego	11
-Capítulo 1 El viaje a Gassat Dam	13
-Capítulo 2 Investigaciones en Erbu Dam	25
-Capítulo 3 El pozo 59	49
-Capítulo 4 La ira de Dios	57
Material de juego	65

PRÓLOGO

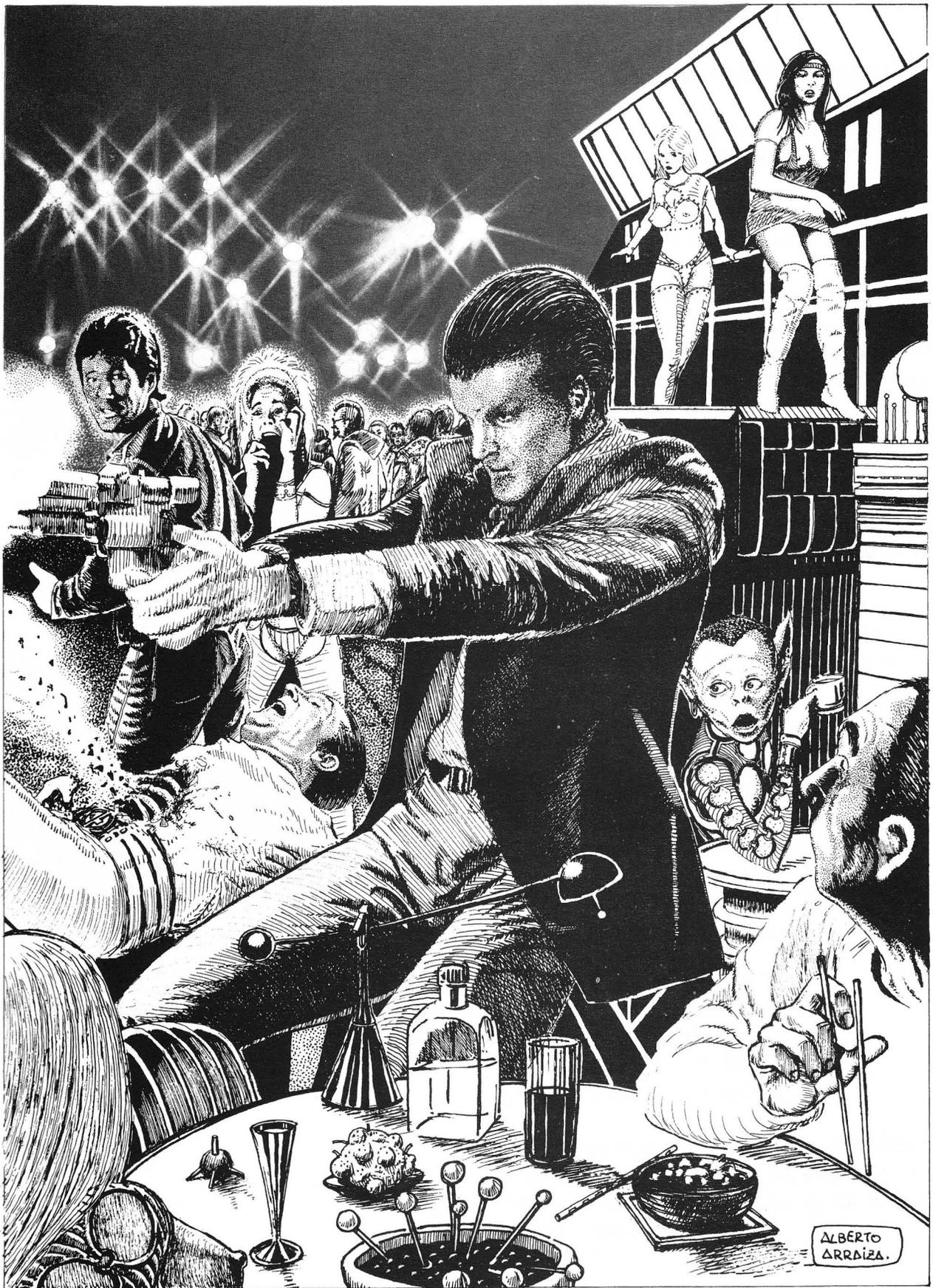
"Traición en Gassat Dam" es el primer módulo de juego de Fuerza Delta. Forma parte de una ambiciosa campaña, que transcurre en diferentes planetas y con diversos adversarios; y de la que constituye la primera entrega.

Como introducción a dicha aventura, es aconsejable jugar el pequeño módulo "Cacería en Nueva York", que se incluye en el libro de reglas, aunque no es completamente necesario. En caso de no jugar dicho módulo, habrás de realizar un pequeño prefacio que ponga en antecedentes a los personajes. En dicho prefacio especificarás claramente a los jugadores, cual es la situación en Gassat Dam; la importancia del gassat, cuya concesión pertenece actualmente al Imperio Calí-pode, y el papel de relevancia y poder que ejerce Amanecer Rojo.

"Traición en Gassat Dam" puede ser jugado también como un módulo completamente independiente, sin que con ello pierda nada de su sentido la trama de dicha aventura.



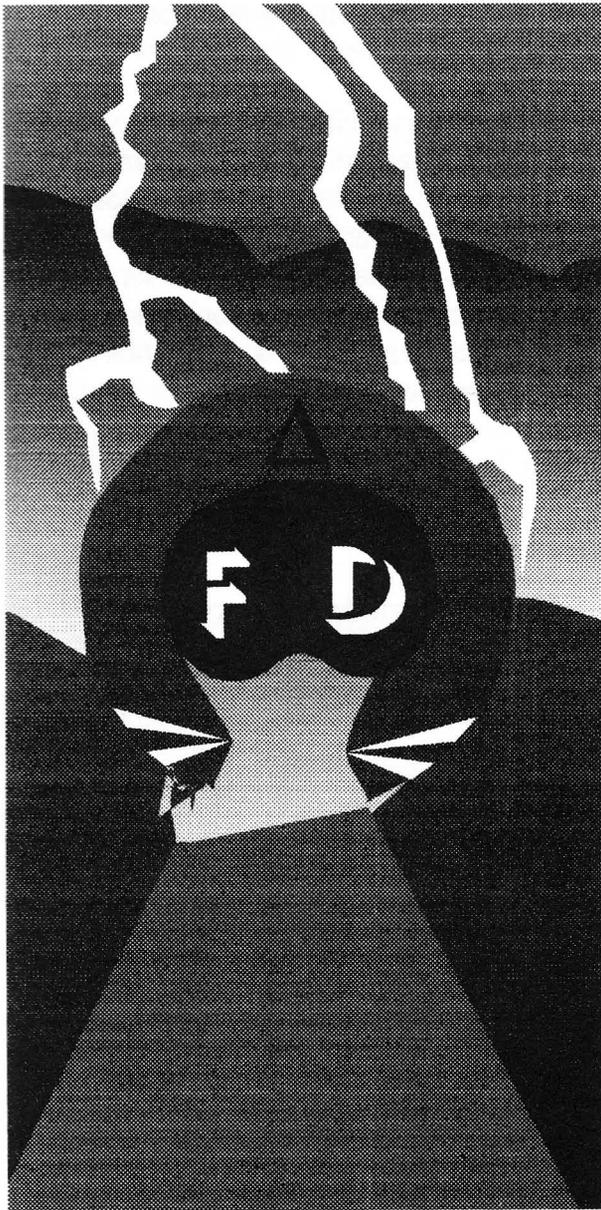
MODULO DE JUEGO



CAPITULO 1

EL VIAJE A GASSAT DAM

INFORMACION PARA EL DIRECTOR DE JUEGO



Los cinco planetas Gassat producen el 90% de la sustancia del mismo nombre en el Universo. Debido a su importancia y a los beneficios que producen, las cinco razas dominantes en el Universo (Calípodas, Aldebaranes, Humanos, Fórnor y Fígür) firmaron un acuerdo por el cual cada raza pasaría a administrar y distribuir la producción de gassat de cada uno de estos cinco planetas, de forma rotativa. Según dicho acuerdo, cada raza controlaría la producción durante cinco años de uno de estos cinco planetas, y finalizado este tiempo, el planeta pasaría a ser administrado por otra raza.

En el momento actual el control de estos cinco planetas se halla distribuido de la siguiente forma:

- Gassat Dam - Administración Calípode
- Gassat Bar - Administración Aldebarán
- Gassat Jalan - Administración Humano
- Gassat Elech - Administración Fórnor
- Gassat Ibas - Administración Fígür

Cada uno de estos planetas produce la siguiente cantidad anual de Gassat:

- Gassat Dam 4.878.340 Tn
- Gassat Bar 3.716.830 Tn
- Gassat Jalan 1.509.960 Tn
- Gassat Elech 1.045.360 Tn
- Gassat Ibas 464.600 Tn

Al término de este año cada raza deberá ceder la administración de su planeta a otra raza, quedando la distribución de los gobiernos de la siguiente forma:

Gassat Dam - Administración Aldebarán
Gassat Bar - Administración Humano
Gassat Jalan - Administración Fórnor
Gassat Elech - Administración Fígür
Gassat Ibas - Administración Calípode

Obviamente, la raza perjudicada en este cambio es la raza Calípode; es por ello que su servicio de inteligencia ha planeado una operación para no ceder el control de la producción de Gassat Dam a los Aldebaranes. Esta operación es conocida bajo el nombre en clave de "Hijo de la Luz" ("Cal Falder").

Básicamente, la operación consiste en aprovechar las creencias religiosas de los nativos del planeta (los Gassars) para provocar una rebelión, cuya consecuencia sería la independencia del pueblo Gassar del resto de las razas, y el autogobierno. Como gobernante supremo de estos planetas, se erigiría el Libertador que la profecía anunciaba, que no sería otro que un agente Calípode infiltrado, pasando así los planetas a ser gobernados por un títere en manos Calípodas.

Por supuesto, este plan tiene varios puntos débiles:

1º- La oposición de algunos de los caudillos Gassars, que no se dejan influenciar por creencias religiosas fanáticas que pueden llevar a su pueblo a una guerra de peligrosas consecuencias.

2º- La intervención de "Amanecer Rojo", un potente clan mafioso dueño y señor de todo aquello que huele a corrupto en los planetas Gassat. "Amanecer Rojo" posee mucho más poder del que sospechan los servicios de inteligencia Calípode, y su oposición al plan será fundamental para la resolución de los eventos que acontecerán.

3º- La intromisión de una mujer de raza Aldebarán que sigue la pista de su hermano desaparecido.

4º- La aparición en escena de Fuerza Delta con la actuación crucial de los personajes.



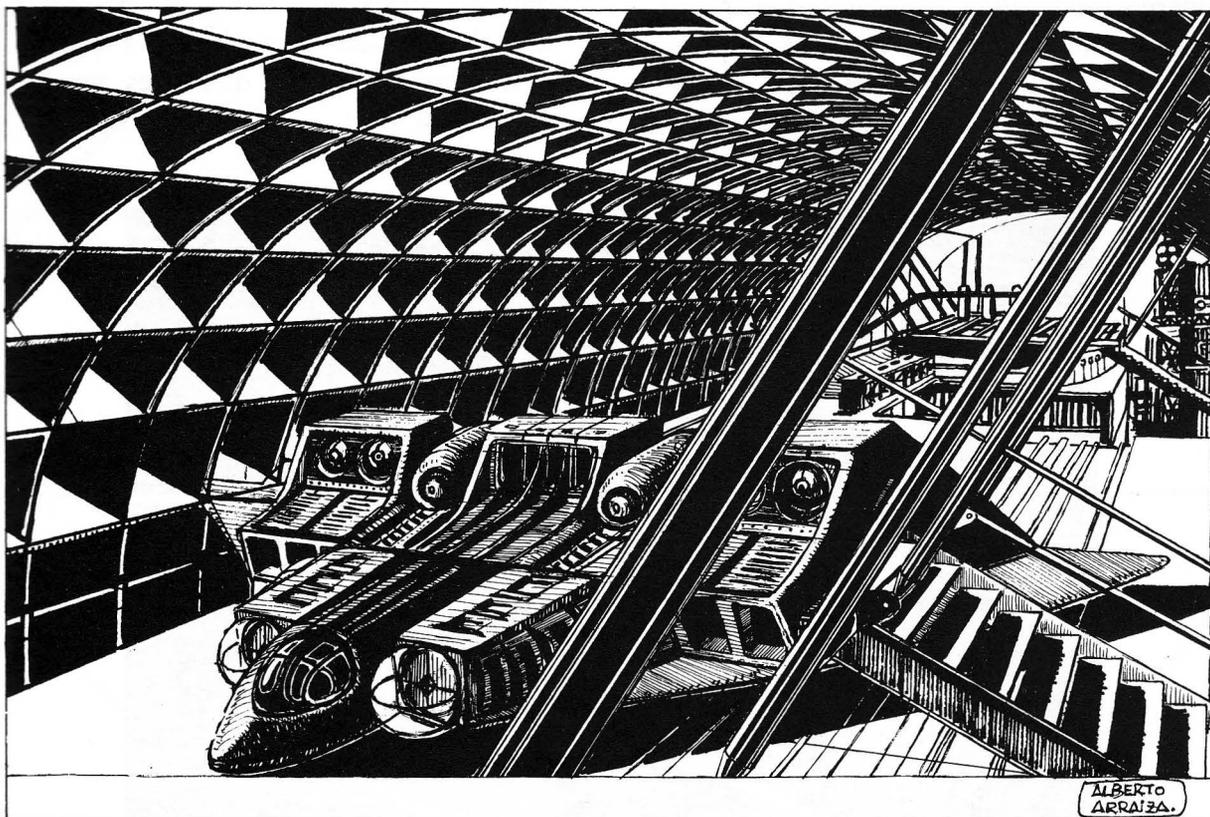
COMENZANDO LA PARTIDA

Después de la información obtenida de Coleman (ver el módulo que se incluye en el Libro de Reglas), lo más natural es que a los personajes les pique la curiosidad y estén deseando hacer una visita a ese precioso planeta llamado Gassat Dam.

En caso de que no sea así, recibirán ordenes expresas de sus superiores. Deben partir hacia Gassat Dam inmediatamente. Disponen de seis horas para solucionar sus asuntos personales. Esperándoles en el hangar 214 del espaciopuerto de Nueva York, se encuentra estacionado un pequeño crucero mercante, el "Sweet Daisy". Está cargado con material para la extracción minerológica. En su inte-

rior podrán encontrar toda la documentación necesaria relativa a la carga: permisos de importación-exportación, así como las autorizaciones para la estancia de la tripulación en Gassat Dam. Hallarán también todo el material necesario para realizar la misión, lo que incluye cinco millones de Kyos en metálico para pagos de posibles imprevistos.

Cuando los personajes lleguen al hangar 214 encontrarán dos mecánicos encargados de la puesta a punto de la nave. Posteriormente, y siguiendo las instrucciones de la torre de control, procederán al despegue sin ningún tipo de contratiempo.



Descripción de la nave:

1- Cabina de control: Aquí se encuentran los mandos de pilotaje de la nave y el ordenador central de a bordo, así como la radio y el radar.

2,3,4- Camarotes: Equipados para una estancia cómoda durante un corto viaje.

5- Equipo: Tras una doble compuerta de metal, nos encontramos con una habitación lo más parecida a una armería. En su interior podemos hallar: 3 armaduras de combate, 3 semiarmaduras, 5 Nigran Gral, 1 Nigran Trex, 5 Nigran Fornor, 2 Belmosk 045, 3 Belmosk 036, 2 Elgas Arsen, 5 ISSO 89. Así mismo, hay cargas explosivas, incendiarias y tóxicas, detectores Grau de vida, radiotransmisores y todo tipo de material de apoyo y quirúrgico.

6- Garaje: Tras esta puerta se encuentra un moderno todoterreno modelo Stallon Nelas, especialmente preparado para el desierto, una motocicleta Dirknected Falder, y una pequeña nave espacial de aproximación para realizar posibles reparaciones en el exterior

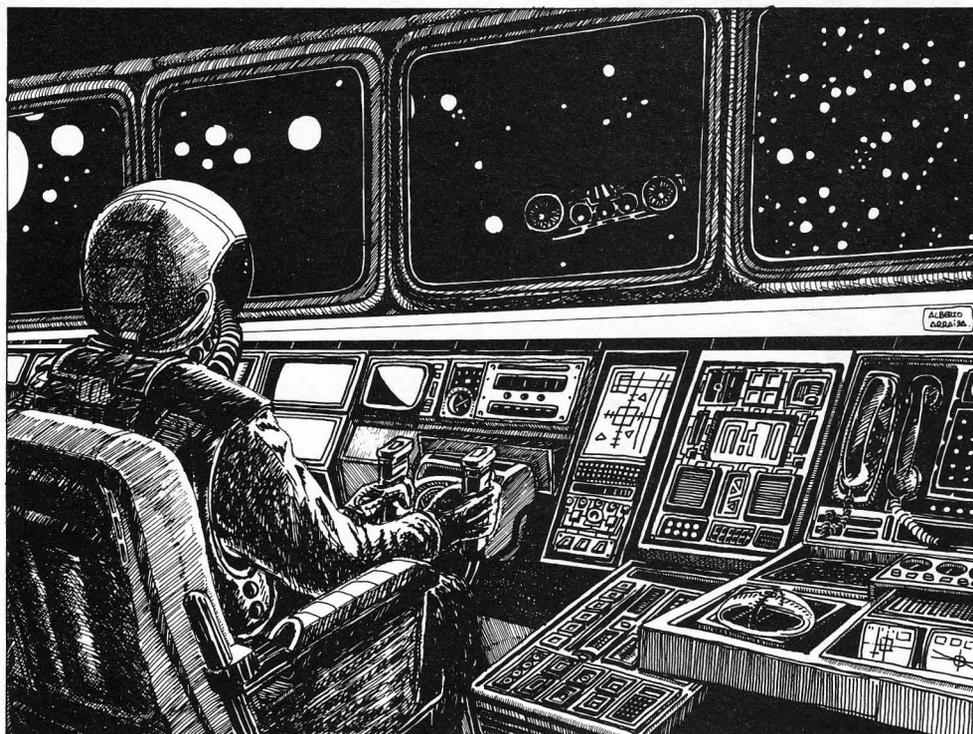
de la nave. Así mismo, hay gran cantidad de material mecánico de reparación.

La ficha de estos dos vehículos, con sus correspondientes características, las encontrarás entre el material de juego, así como la ficha correspondiente a la nave.

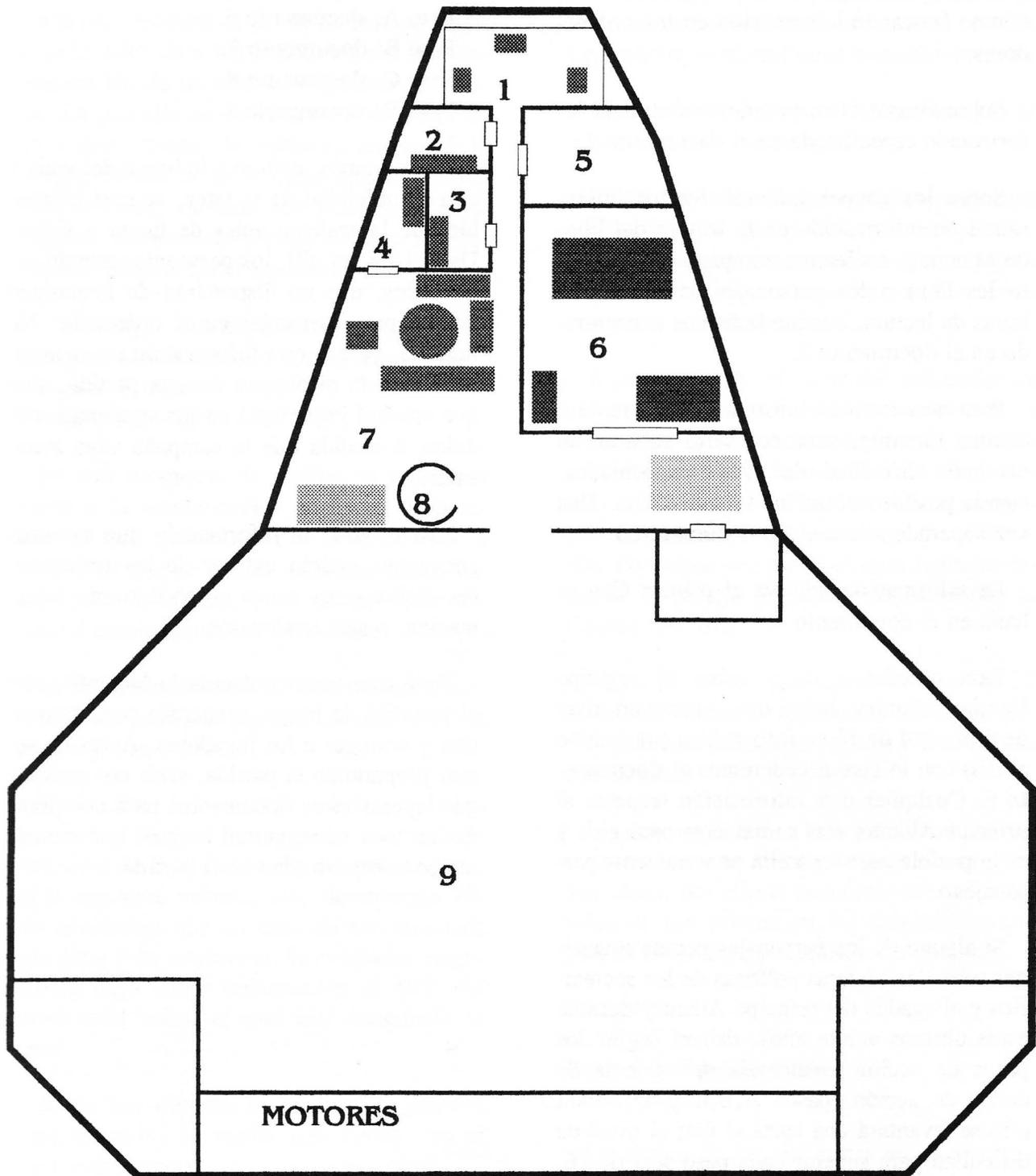
7- Zona de recreo: Sala equipada con todas las comodidades para disfrutar de un viaje ameno. Una máquina expendedora de alimentos y bebidas, pantallas holográficas, juegos holográficos de tablero, etc.

8- Escaleras de acceso a la cúpula de artillería: El cañón de la cúpula de artillería efectúa el mismo daño que el cañón de la nave.

9- Bodega de carga: Desde esta gran estancia se accede a centros de enorme importancia para la nave, tales como los motores, la central de energía, el sistema de soportes vitales, el generador secundario, la cámara de descompresión, y las diferentes rampas de acceso a la nave.



CRUCERO MERCANTE SWEET DAISY



El viaje durará cinco jornadas. Durante los cuatro primeros días transcurrirá sin ningún incidente destacable, por lo que es probable que los personajes decidan aprovechar el tiempo buscando información en los ordenadores.

Sobre Gassat Dam podrán encontrar la información especificada en el **documento 1**.

Sobre los gassars hallarán retazos interesantes de información en la lectura del libro de Manning. La lectura completa de este texto les lleva a los personajes unas dieciséis horas de lectura, aunque la hemos concentrado en el **documento 2**.

Para acceder a la información referente a Walter Fleming, será necesario superar un nivel de dificultad de 12 en informática, siendo posible realizar un intento al día. Una vez superado se accede al **documento 3**.

La información relativa al planeta Cay se halla en el **documento 4**.

Para acceder a datos sobre el príncipe Vantián Allantry, habrá que superar un nivel de dificultad de 16 en informática (un intento al día) con lo cual accederemos al **documento 5**. Cualquier otra información respecto al príncipe Allantry está sumamente protegida y es imposible acceder a ella para nuestros personajes.

Si alguno de los personajes decide investigar sobre las carreras políticas de los secretarios y allegados del príncipe Allantry durante estos últimos veinte años, deberá seguir los pasos de acción escalonada del sistema de cartas de acción (pasos A,B,C y D). Para ello se levantará una carta al día; el nivel de dificultad para superar cada paso será de 16. Por cada paso adicional que intentemos realizar al día, incrementaremos el nivel de di-

ficultad en 6. Cada vez que el personaje realice un paso con éxito, has de entregarle la siguiente información.

Paso A: **documento 6**.

Paso B: **documento 7**.

Paso C: **documento 8**.

Paso D: **documento 9**.

Como vemos, debido a lo breve del viaje y a la complejidad de la tarea, es casi imposible que la realicen antes de llegar a Gassat Dam. Una vez allí, los personajes estarán tan ocupados, que no dispondrán de demasiado tiempo para investigar en el ordenador. No importa, ya que esta información no es necesaria para la resolución de esta partida, sino que cobrará importancia en los siguientes módulos, a medida que la campaña vaya avanzando.

Ésta es toda la información que nuestros personajes podrán extraer de los ordenadores. Sobre otros temas no encontrarán información, o será irrelevante.

Toda esta documentación la hallarás entre el material de juego, preparada para fotocopiar y entregar a los jugadores. Antes de seguir preparando la partida, sería conveniente que leyeras estos documentos para comprender en toda su magnitud sucesos que ocurrirán con posterioridad en la partida.

EL QUINTO DIA DE VIAJE

En la noche del cuarto día, a las 4 horas, 16 minutos y 23 segundos, a menos de ocho horas para alcanzar el punto de destino según el ordenador de a bordo, se recibirá una comunicación de socorro en el puente de mando. La pantalla se encenderá, y envuelta en un fuerte campo de estática, aparecerá la imagen de una mujer humana de unos treinta años de edad, ataviada con uniforme de navegante. Débilmente y entre muchas interferencias, transmitirá el siguiente mensaje:

- "Mayday, mayday, crucero mercante "Esopus" siendo atacado por fuerzas no identificadas. Situación: Cuadrante Gassat, coordenadas, 857 - 008 - 160 - 267".

En este momento, la estática se hace más fuerte y la comunicación se corta. El mensaje ha sido grabado por el ordenador de a bordo, así que se puede visualizar tantas veces como se quiera, pero no se observará ningún dato adicional de relevancia.

Las coordenadas se sitúan aproximadamente a media hora del punto en el que nuestros personajes se hallan.

Si solicitan información sobre el crucero mercante "Esopus", superando un nivel de dificultad de 8, el ordenador les proporcionará la siguiente información: **documento 10**. No olvidemos que en caso de ser rescatada una nave y su mercancía, la compañía aseguradora paga como bonificación el 10% del valor total sobre el que esté asegurada la nave.

A los diez minutos de recibirse la primera comunicación, se recibe una nueva en el puente de mando:

- "Atención, atención. Aquí capitán Leonard, de la policía espacial interplanetaria. Les solicito inmediata identificación. Repito. Les solicito se identifiquen inmediatamente".

Tras la identificación de los personajes se recibe este nuevo mensaje:

- "Están ustedes inmiscuyéndose en una operación de la policía espacial interplanetaria. Les ordeno que modifiquen su rumbo. Repito. Modifiquen su rumbo o nos veremos obligados a intercepción.

A continuación, el radar del ordenador de a bordo detecta tres objetos acercándose a gran velocidad. Un minuto después procede a su identificación. Se trata de tres cazas modelo "Aldehir Q-9665", un modelo antiguo utilizado hace 15 años por el ejército aldebarán. Por supuesto, no es el caza reglamentario de la policía espacial interplanetaria, el Flassag OW 612.

Aquel personaje que supere un nivel de 12 en pilotar vehículos espaciales, sabrá que estos cazas son poco más veloces y manejables que su nave.

Lo más probable es que los personajes se enzarcen en una batalla espacial con estos tres cazas, por ello te proporcionamos los niveles de sus pilotos en las habilidades que pueden ser más importantes en el combate.

Piloto N°	1	2	3
Vehículos Espaciales	13	6	10
Armas pesadas	7	7	8

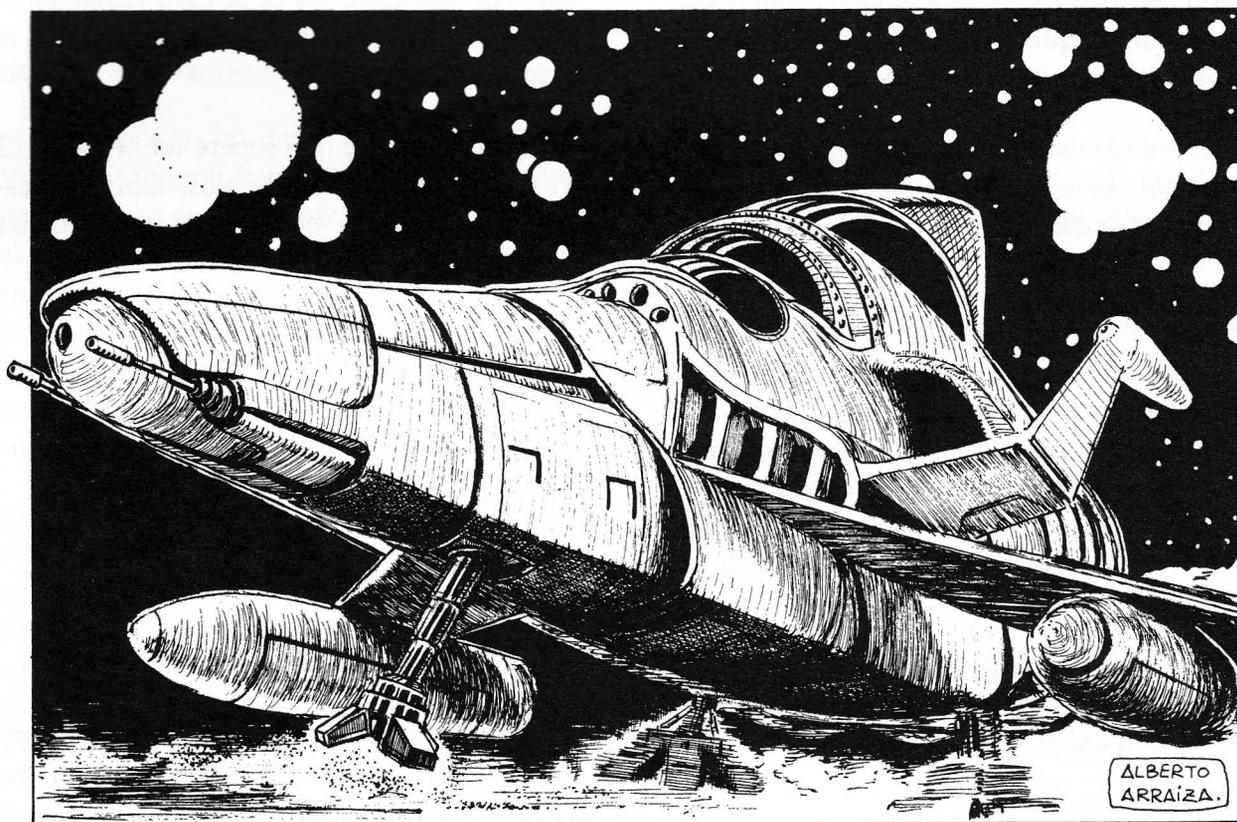
La táctica de los tres cazas en el combate será la siguiente. Vienen en formación triangular. El primer piloto se lanza sobre la nave intentando no perderle el rastro. Mientras

tanto, los otros dos pilotos cubren la trayectoria de la nave en giros y giros bruscos, lanzándose sobre ella en cuanto intente alguna de estas maniobras. Al mismo tiempo, se sitúan siempre cubriendo la retaguardia de su primer piloto. Cuando dos de las naves hayan sido destruidas o dañadas de gravedad, la tercera se dará a la fuga.

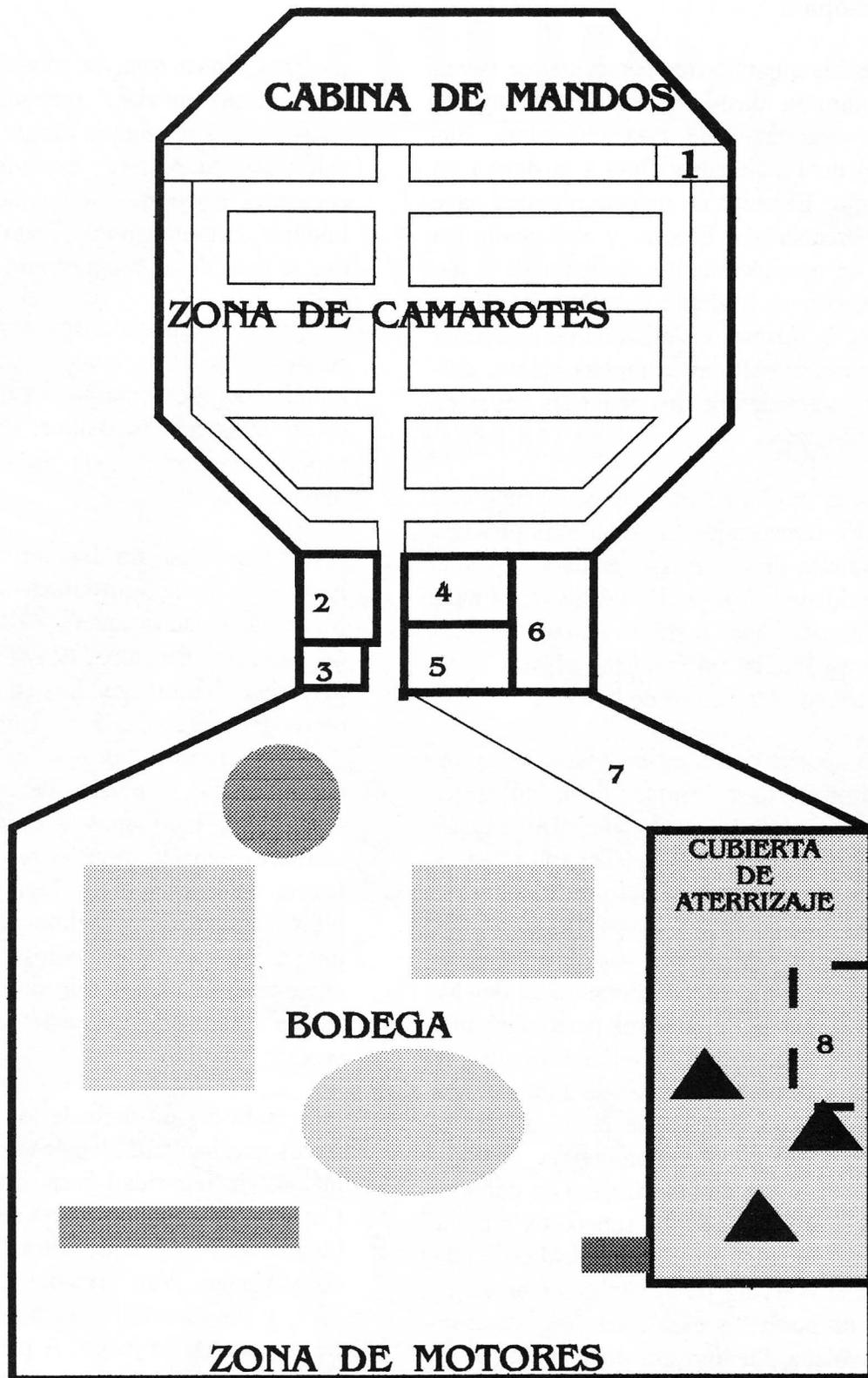
A la hora de realizar el combate, y para agilizar lo más posible la acción, debes crear con anticipación, los niveles de dificultad de estos tres pilotos en cada ronda. Así te evitas tener que calcular y evaluar sus acciones en plena escaramuza.

Usa los niveles de dificultad para cada ronda que a continuación te proporcionamos, y dependiendo de la situación, realiza unas acciones u otras; o genera personalmente las acciones con anterioridad. Recuerda que los héroes son los personajes, y no los pilotos de estos tres cazas. Por ello, los personajes han de salir con vida, aunque sin ponerles las cosas demasiado sencillas. Por lo tanto, no debes aprovecharte de conocer previamente la dificultad que cada piloto supera en cada ronda.

Ronda	1	2	3	4	5	6	7	8
Piloto 1	16	12	11	11	5	15	10	15
Piloto 2	1	12	7	6	3	8	12	12
Piloto 3	2	2	8	14	5	7	7	12



CRUCERO MERCANTE ESOPUS



- 1. Camarote de Manning
- 2. Central de soportes vitales
- 3. Generador de emergencia
- 4. Enfermería

- 5. Cocina
- 6. Comedor
- 7. Camarotes de la tripulación
- 8. Generador de energía

En el Esopus.

A medida que nuestros personajes se vayan acercando a la nave Esopus, observarán que, aunque aparentemente está en calma, sus motores no funcionan y flota a la deriva en el espacio. El radar no detecta ninguna nave en las cercanías del Esopus, y realizando una pasada de reconocimiento alrededor de la nave, tampoco se advierten impactos en el fuselaje de la misma. La cubierta de amerizaje del Esopus se halla en completa calma, únicamente ocupada por dos pequeñas naves de reconocimiento.

Una vez en el interior de la nave, todo está tranquilo, demasiado. La zona más próxima a la cubierta de amerizaje, aparece envuelta en oscuridad. Los soportes vitales de la nave están desconectados o sufren una avería. Los detectores de vida no localizan el más mínimo rastro de vida dentro de la nave.

En la bodega de carga de la nave se localizan los primeros cadáveres. Todo indica que ha habido una pequeña batalla. Un registro de la bodega de carga nos llevará a las siguientes conclusiones. Nivel de dificultad 10 en análisis de datos: La mercancía no ha sido tocada excepto por algún que otro impacto; aparentemente no parece faltar nada del listado de carga que a nuestros personajes proporcionó el ordenador. Nivel de dificultad 10 en análisis de datos: Parece que aquí se organizó la primera defensa de la nave. Obviamente el enemigo ya estaba dentro, y procedía de la cubierta de amerizaje. Los defensores de la nave se vieron superados ampliamente en número, por lo que decidieron retirarse a la zona de pasajeros de la nave. La puerta de acceso a esta zona fue posteriormente volada por los agresores. Nivel de dificultad 12 en descubrir: Entre los cadáveres de los agresores se halla un individuo vestido

con una túnica roja, la cabeza rapada y los ojos ensangrentados, probablemente como consecuencia de alguna droga. Nivel de dificultad 16 en descubrir: Entre los agresores se encuentra el cuerpo de un individuo, mitad hombre, mitad máquina. Todo parece indicar que se trata de un bioguerrero.

A medida que nuestros personajes vayan adentrándose en la zona de pasajeros, verán indicios de la cruenta batalla que se ha librado en los estrechos pasillos. En esta zona los soportes vitales todavía están en funcionamiento.

Los personajes no descubrirán nada nuevo hasta que no se aproximen al camarote de Manning. Cuando estén a veinticinco metros de éste, sus detectores de vida empezarán a parpadear débilmente. Esa zona está plagada de cadáveres. Se pueden encontrar varios individuos vestidos con túnicas rojas, como el encontrado en la bodega de carga. Entre los defensores, individuos vestidos con túnicas similares pero en tonos ocres. Delante de la puerta del camarote de Manning, se dio la última resistencia. Apelotonados frente a la puerta los cadáveres de los agresores y los defensores en una tétrica mezclanza. La señal de vida procede de este montón de cadáveres.

Se trata del primero de los cuatro bioguerreros que han sido dejados en la nave como medida de seguridad hasta que ésta explote. Cuando nuestros personajes se aproximen, el bioguerrero surgirá de entre los cadáveres y abrirá fuego. Van armados con una Belver FK7, y sus características las encontrarás entre el material de juego. A partir de este momento los otros tres bioguerreros llegarán en las siguientes rondas de combate, 7, 8 y 13.



ALBERTO
ARRAIZA.

Cuando los personajes accedan al camarote de Manning podrán encontrar los siguientes indicios:

A) Nivel de dificultad 8 en descubrir: El cuerpo sin vida del Doctor Manning.

B) Nivel de dificultad 12 en descubrir: Uno de los cadáveres con túnica roja, posee una tarjeta de un club llamado "Yamedí Negro". Por la parte posterior de esta tarjeta hay escrito un nombre, Nishmed.

C) Nivel de dificultad 12 en informática: Cuando nuestros personajes lleguen, el ordenador del camarote de Manning se halla intacto. Cuando intentan acceder a sus datos, detectan que un programa de destrucción de información ha sido programado y está en ejecución. Nuestros personajes conseguirán acceder a la siguiente información, **documento 12**.

Una vez que los personajes hayan accedido al documento 12, en la pantalla del ordenador aparecerá el siguiente mensaje.

"Sistema de autodestrucción informando: quince minutos para explosión y sigue la cuenta."

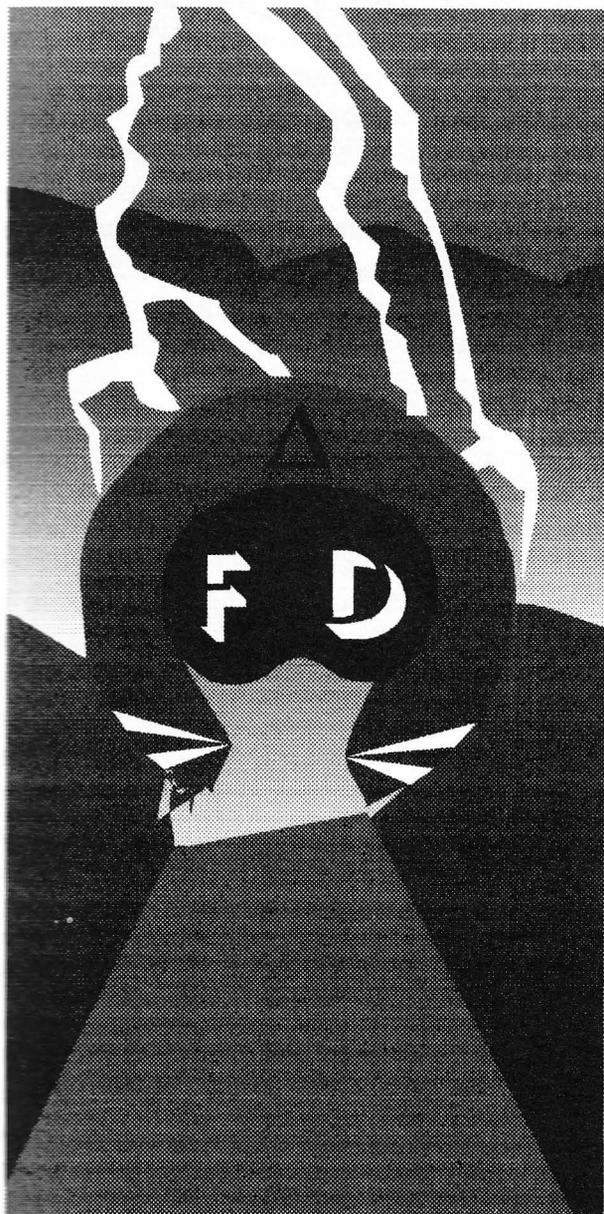
Nuestros personajes tienen dos opciones: Huir hasta llegar a su nave y dejar explotar el Esopus. Disponen de sesenta cartas de acción y tienen que recorrer 5.000 metros hasta llegar a su nave. En este trayecto les pueden surgir inconvenientes como puertas cerradas y atrancadas, o caídas con roturas de piernas o tobillos.

También pueden intentar acceder a la computadora central y desconectar el sistema de autodestrucción. Para ello han de recorrer 2.000 metros hasta llegar al puente de mando y realizar los cuatro pasos del sistema de cartas de acción. Cada paso tendrá un nivel de dificultad de 12 en informática. Por cada paso adicional que intentemos realizar en una ronda, aumentaremos el nivel de dificultad en +3 (dos pasos 15, tres pasos 18, etc).

CAPITULO 2

INVESTIGACIONES EN

ERBU DAM



Sobre las 15,30 horas del quinto día de viaje, la nave de los personajes tomará tierra en la pista 19 del espaciopuerto de Erbu Dam (Capital de Gassat Dam). La torre de control les informará, que han de esperar en la nave hasta que la inspección rutinaria haya sido realizada por las autoridades locales.

Diez minutos después, se aproximará a ellos un potente todoterreno descapotable con una metralleta instalada en su parte posterior (se trata de una Nigran Trex). Del coche descienden tres miembros de las autoridades locales, mientras que dos se quedan en el automóvil, uno a cargo de la metralleta y otro al volante.

Los tres policías entrarán en la nave en actitud pacífica, con sus armas enfundadas. El que parece de mayor rango se dirigirá a los personajes. Su voz suena distorsionada, con una tonalidad ronca, metálica, profunda y distante. De hecho, la voz de todos estos policías suena igual. Ha sido distorsionada por un altavoz, con el propósito de intimidar al objetivo.

- "Buenos días señores, bienvenidos a Erbu Dam. A continuación procederemos a la inspección rutinaria de control. Si hacen el favor, muéstrenme su documentación y la de la nave y la mercancía. Mientras tanto mis dos compañeros comenzarán a registrar el resto de la nave".

Los policías van ataviados con un pesado semitraje de combate negro, parcialmente recubierto con piezas de metal. Calzan pesadas botas militares y usan guantes negros. Utili-

zan un brillante casco negro de combate, y una visera negra de espejo. Toda su indumentaria es absolutamente negra, a excepción de un emblema en la parte frontal de su casco, similar a una recargada T gótica, que es de diferente color según el rango. De mayor a menor rango: Roja, Verde, Azul y Amarillo. El policía que se dirige a los personajes tiene la T de color Azul, y los otros dos de color amarillo.

Los tres policías miden cerca de dos metros de altura y parecen ser de constitución sumamente fuerte. Todos ellos van armados; a simple vista con un subfusil "Elcissor 3I" a la espalda, una pistola "Malone 02" en el lado derecho de su cintura, una espada corta en el lado izquierdo y un cuchillo en su bota derecha. Superando un Análisis de Datos a nivel 12, se apercibirán de que en la parte posterior de su cuello, su traje tiene unos compartimentos para surikanes (van impregnados con un potente somnífero).

Superando un Análisis de Datos a nivel 15, se relacionará que todas las armas de fuego (tanto la metralleta, como el fusil o la pistola) son de la más avanzada tecnología y bastante difíciles de conseguir. De hecho, el personaje constata que se trata de las armas reglamentarias que usa en la actualidad el FIP (Fuerza Interplanetaria de Pacificación), el ejército mixto interplanetario bajo las ordenes del CRE (Consejo Rector Espacial).

Posteriormente, si algún personaje consigue hacerse con alguna de estas armas de fuego y decide verificar el número de serie, superando un nivel de dificultad de 13 en Informática, descubrirá que dicha arma pertenece oficialmente al arsenal del FIP.

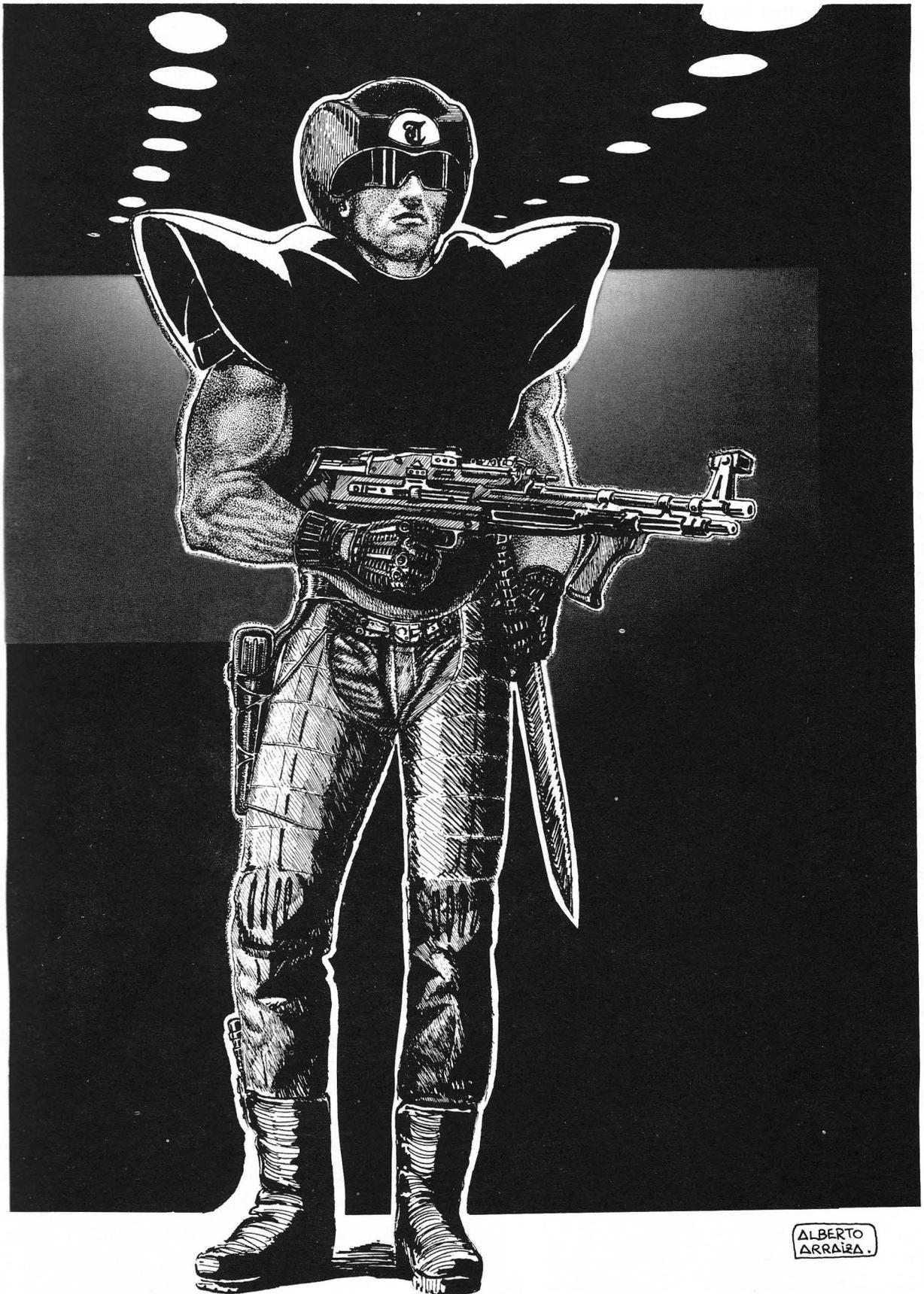
Una vez terminada la inspección, el oficial de mayor rango les dará la siguiente información:

"Parece que todo está en regla. Ahora deben ustedes dirigir su nave al hangar 62, donde se efectuará la descarga de su mercancía. Son ustedes libres de visitar Erbu Dam, pero las leyes estipulan que las únicas armas de fuego permitidas para los civiles son revólveres y automáticas. Son también legales todo tipo de armas blancas. No intenten pasar a través de la aduana, cualquier otra clase de arma de su equipo, o serán severamente castigados. Si no conocen la ciudad les aconsejo se instalen en un hotel de lujo y contraten un guía del hotel. Erbu Dam puede ofrecerles todo tipo de placeres, pero han de saber donde buscar si no quieren meterse en problemas. Eso es todo, señores. Les deseo buena estancia en Erbu Dam".

Después de esto los policías locales se marcharán.

En el hangar 62 se presentará Guido Genovese, se acreditará como representante de la Compañía de Transitarios "GRA", a la cual va destinada su mercancía. Ellos se ocuparán de la descarga de la mercancía, la estancia de la nave en el planeta, y las posibles reparaciones que en ella haya que realizar. De hecho, el hangar 62 pertenece a la compañía GRA y la nave puede permanecer estacionada allí tanto tiempo como deseen.

Guido es un humano de una edad entre 25 y 30 años. Cabello moreno, ojos negros, complexión atlética, tez morena, y agraciados rasgos latinos, rematados con un fino bigotillo. Va vestido con un pantalón blanco de lino y una camisa blanca de seda y sobre ésta, una sobaquera en la que porta una Nigran Delta. Guido es sumamente amable con los personajes y la sonrisa nunca abandona sus labios. Se ofrecerá a acompañar a los personajes, instalarles cómodamente y enseñarles la ciudad.



ALBERTO
ARRAIZA.

En caso de que los personajes se nieguen, procederá a llevarse a uno de ellos a parte, y en privado proyectar mentalmente una única letra delta de color gris. Sus superiores le han ordenado ayudarles en todo lo posible.

La temperatura en Erbu Dam es de cerca de 35° C. Una vez pasados los trámites en la aduana, entran en una autopista de tres carriles que conecta el espaciopuerto con el centro de la ciudad. La autopista está muy poco transitada, y todo parece transmitir la impresión de una ciudad abandonada en el primer día de vacaciones.

Las afueras de Erbu Dam están compuestas de pequeñas casas blancas de uno o dos pisos arracimadas unas junto a otras, estrechas callejuelas sin asfaltar y oscuros mercados donde se venden todo tipo de mercancías. El centro de la ciudad está compuesto sin embargo, de altos rascacielos, anchas avenidas y lujosos restaurantes y tiendas de moda. Todo parece estar dormido, tanto los arrabales como el centro de la ciudad. Como Guido les explica, esto se debe a que Erbu Dam es una ciudad nocturna, que despierta con la fresca noche y se adormece con el caluroso día. Éste se halla escasamente reservado para los hombres de negocios y las pocas actividades legales que en Erbu Dam se llevan a cabo.

Guido llevará a los personajes al hotel "Ambassador" donde hay reservada una suite para cada uno de los personajes. Propone una pequeña reunión en la habitación de uno de ellos, una vez que se hallan instalado y refrescado.

Las informaciones que Guido posee y puede proporcionar a los personajes son las siguientes.

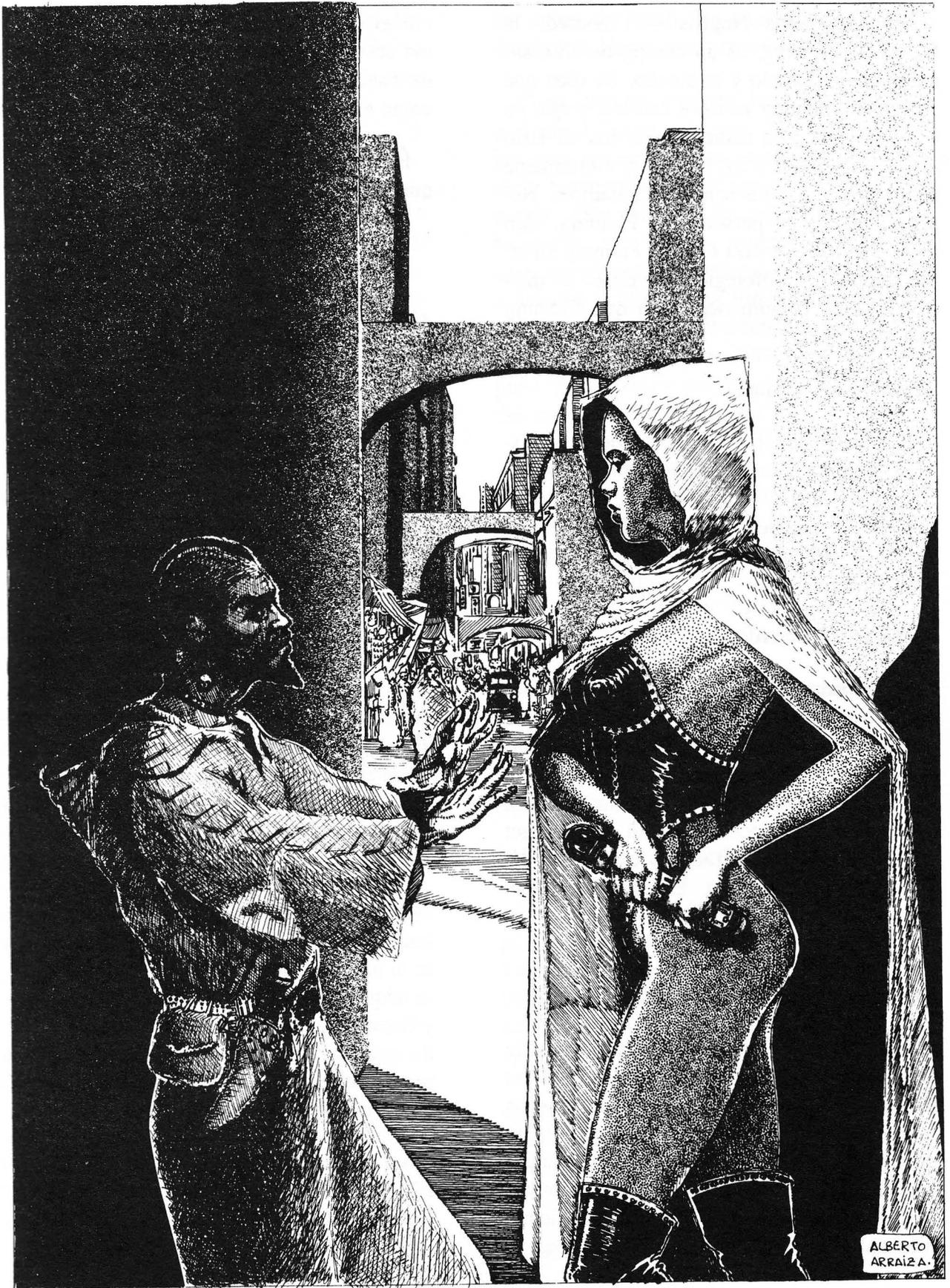
Sobre Amanecer Rojo:

Se trata de una banda mafiosa que controla todas las actividades ilegales en el planeta, o por lo menos en Erbu Dam, lo cual equivale a decir que controla la vida del planeta. Su cabeza visible es Walter Fleming. Son propietarios de la mayoría de los garitos de la ciudad, y los que no son suyos les pagan un tanto por ciento en concepto de protección. Los lugartenientes de Fleming son "Espect el Aldebarán", que controla los garitos de juego y la prostitución y su cuartel general es un club llamado "El Yamedí Negro". Bandon Norman "El Susurro", que controla el tráfico de drogas, los atracos y los asesinatos, también tiene un garito llamado "El Asno Salvaje". Scramer, el jefe de policía; se trata de una bestia sanguinaria de raza Cair. Es sumamente leal a Fleming y tiene bajo su control a "Los Caballeros Negros de Tancred", que constituyen el brazo armado legal de Amanecer Rojo.

De Espect el Aldebarán se comenta que es un sujeto muy inteligente, bien avenido con el resto y que goza de gran poder, así como de buen número de seguidores. También se dice que si Fleming desapareciera, Espect sería su sucesor.

De "El Susurro" se dice que surgió de la nada, y que su valor y astucia le han llevado a ocupar la posición que ocupa. Es un individuo peligroso y poco fiable, siempre juega al mejor postor. Tiene un buen número de leales seguidores, pero es el más débil de todas las cabezas de Amanecer Rojo en Erbu Dam.

Scramer es uña y carne con Fleming; Fleming es la cabeza pensante y Scramer el brazo ejecutor. Sin Fleming no tardaría en ser destrozado por Espect y "El Susurro".



ALBERTO
ARRAIZA.

Los Caballeros Negros de Tancred, la fuerza de Fleming, es un cuerpo de élite sumamente preparado y equipado. Se dice que son en su totalidad asesinos crueles, y que no temen a nada ni a nadie. Guido los ha visto actuar en persona y los considera ciertamente peligrosos. La élite son los "Paladines Negros", la escolta personal de Fleming. Son en su totalidad de raza Cair, y Fleming siempre se encuentra protegido por ellos. Es difícil ver a un paladín negro sin que Fleming esté muy lejos.

Respecto a Coleman

Se trataba de uno de los matones de Espect. Regentaba un club llamado el "Flitting Companion". Él y su compañero, Mark Harper (actual regente del Flitting Companion), hacían de vez en cuando algún trabajo sucio para Espect.

Respecto a Miranda

Es una mujer de belleza arrebatadora. Llegó hace poco más de seis meses. Encontró empleo en el "Yamedí Negro", como cantante. Se dice que es la amante de Fleming, y siempre hay cerca suyo algún paladín negro de Tancred. Algunos rumorean que Espect está enamorado de Miranda y que algún día por celos, Fleming o Espect aparecerán muertos. Lo cierto es que Miranda sigue trabajando en el "Yamedí Negro".

Respecto a los monjes de Túnica Roja

Aparecieron en Erbu Dam hace cosa de tres meses. Se les conoce como los monjes sangrientos. Son todos gassars, que parecen pertenecer a una secta religiosa que celebra extraños y sanguinarios sacrificios, y anuncian la llegada de un Mesías. Parecen preferir a los aldebaranes para sus sacrificios, pues ya han eliminado a varios de ellos. Su

número crece de día en día, y la gente los teme casi tanto como a los Caballeros Negros de Tancred, ya que son casi tan sanguinarios como ellos.

Ésta es en principio toda la información que Guido les puede proporcionar.

Información para el director

Con todos estos datos y un pequeño toque de improvisación, puedes alargar la estancia de los personajes en Erbu Dam tanto como la acción lo requiera. Puede ser que los personajes decidan provocar una guerra entre bandas, tarea hartamente difícil. Las opciones que tienen los personajes son tantas, que sería imposible cubrirlas, por lo cual lo dejamos a tu buen criterio. A continuación, te relatamos las actitudes de los principales personajes no jugadores.

Espect: Sabe del peligro en el que se halla actualmente Amanecer Rojo, por lo cual no hará nada para debilitar la fuerza de la organización. Sin embargo, estará deseoso de adquirir mayor supremacía, siempre y cuando no le coloque en una situación comprometida. Si Fleming se llegara a debilitar, podría intentar un asalto controlado al poder.

"El Susurro": Conocedor de que la situación es tensa a consecuencia de los monjes sangrientos, "El Susurro" está deseando que se le presente la más mínima oportunidad para adquirir más poder. Utilizará a cualquiera, y conspirará contra cualquiera si de ello puede sacar partido. De todas formas no se comprometerá en ningún momento, y traicionaría a cualquiera para salvar su pellejo.

Scramer: Únicamente obedece órdenes de Fleming. Si alguien le propone traicionar a Fleming, lo matará de una paliza.

A continuación, pasamos a describirte los posibles sucesos que ocurrirán en Erbu Dam, y en los que nuestros personajes participarán activamente.

La compra de armas

Guido les informará, que si lo desean, se pueden conseguir armas más potentes en el mercado negro. Obviamente no se puede ir con un subfusil por la calle, pero sí se puede llevar en el coche por si hace falta.

Guido dice conocer a un proveedor de confianza. Se llama Hasan y trabaja para "El Susurro". Únicamente dos personajes pueden acompañar a Guido, más sería sospechoso.

Guido y los personajes, se dirigirán en el coche hacia los arrabales de la ciudad. Tras diez minutos de circular entre calles estrechas, únicamente ocupadas por tenderetes ambulantes, Guido deja el coche en una especie de plaza semicircular. Al bajar del coche, un grupo de sucios niños rodean a Guido y a los personajes, pidiéndoles dinero y tirándoles de las ropas. Guido da dos mil Kyos a los muchachos y les pide que cuiden el coche. A continuación se dirige a un oscuro callejón. Al fondo de éste, unas escaleras les conducen a la puerta superior de una casa de dos pisos. Tras llamar a la puerta y transcurrido un tiempo, se abre una pequeña mirilla que permite ver la demacrada cara de un anciano.

- "¿Qué desean? El local está cerrado. No abrimos hasta dentro de dos horas".

Tras informarle de sus propósitos, el anciano les permitirá la entrada y les conducirá hasta el sotano. El local es una casa de prostitutas, casino y fumadero de droga. En el segundo piso se hallan las habitaciones y el fumadero. En el primer piso hay un jardín y

las mesas de juego. En el sótano las dependencias de Hasan y sus compinches.

El anciano les conduce hasta una puerta y procede a llamar a Hasan. A los dos minutos, una mujer completamente desnuda, sale de la habitación y se dirige hacia el piso superior. Dos minutos después, de la misma habitación sale Hasan, arreglándose la túnica. Con efusivas muestras de afecto, procede a saludar a Guido y a los personajes. Tras ponerle al corriente del asunto, Hasan sale de la habitación. Vuelve quince minutos después, acompañado por un rubio de cerca de dos metros de altura.

- "Bien, queridos amigos. No hay ningún problema, y creo que podré ofrecerles lo que desean. Hans les acompañará al lugar donde se halla la mercancía y se encargará de ultimar los detalles. Me temo que habrán de dejar aquí su vehículo, nosotros nos haremos cargo de él.

Hans les conduce en un viejo camión hasta un almacén en las afueras de la ciudad. El almacén se halla custodiado por cuatro guardias con subfusiles. En su interior hay almacenadas todo tipo de mercancías.

Disponen para ofrecer a los personajes de: subfusiles AG 565 y 665, recortadas Belmosk 045 y 036, rifles HTO 528, e incluso si lo desean, un lanzamisiles Nigran Rial. Los precios serán el doble de lo habitual, pero superando un nivel de dificultad de 10 en persuadir (un único intento), les puede aplicar una rebaja del 10%.

Tras efectuar la compra, Hans en el mismo camión, les conduce fuera de la ciudad. La razón de ello, es que a diez kilometros, les estarán esperando otros dos hombres de Hasan, en el vehículo de los personajes. Tras efectuar el traslado de la carga, los hombres de Hasan se irán por donde han venido.

El club Yamedí Negro

El club "Yamedí Negro" abre sus puertas a las 21.00 horas. Cuando nuestros personajes lleguen al club, verán una lujosísima limusina estacionada frente a la puerta del club. De su interior sale una alta y esbelta figura encapuchada (2,15 m), la cual entra rápidamente en el club.

En el recibidor del club, y controlando que nadie introduzca nada más potente que una automática, se hallan cuatro matones convenientemente armados. Cualquier pregunta acerca del personaje encapuchado será mal recibida.

Unas escaleras descendentes conducen al club propiamente dicho. Éste está fundamentalmente distribuido en dos niveles. En el nivel inferior se hallan la pista de baile y la barra. En el segundo nivel, las mesas y el escenario. El ambiente en su interior es el típico de una discoteca, música estridente altísima, oscuridad, luces psicodélicas, etc. Una vuelta por el club, nos descubrirá que diseminados por su interior, también hay diversos juegos de azar y habilidad, tales como, una especie de ajedrez holográfico de figuras con movimiento propio (para cuatro jugadores), máquinas donde se puede participar en todo tipo de competiciones, y cualquier clase de juegos de azar.

En el club hay gran variedad de individuos, y abundan las mujeres bellas vestidas provocativamente.

Algunas preguntas bien dirigidas a camareros o clientes, acompañadas de una buena propina, podrían proporcionar las siguientes respuestas.

Respecto a Fleming:

Es el dueño de Gassat Dam. Un tipo simpático y con carisma, aunque no tiene un pelo de tonto. Siempre se ha portado muy bien con la gente del local, de hecho, este es su club favorito. Se le suele ver a menudo por aquí, sobre todo desde que vino Miranda, aunque este mes parece que está demasiado atareado, y apenas ha aparecido por el local: "Ya sabe, todo ese lío del cambio de concesión, y esos locos fanáticos con sus túnicas rojas."

Respecto a los monjes sangrientos:

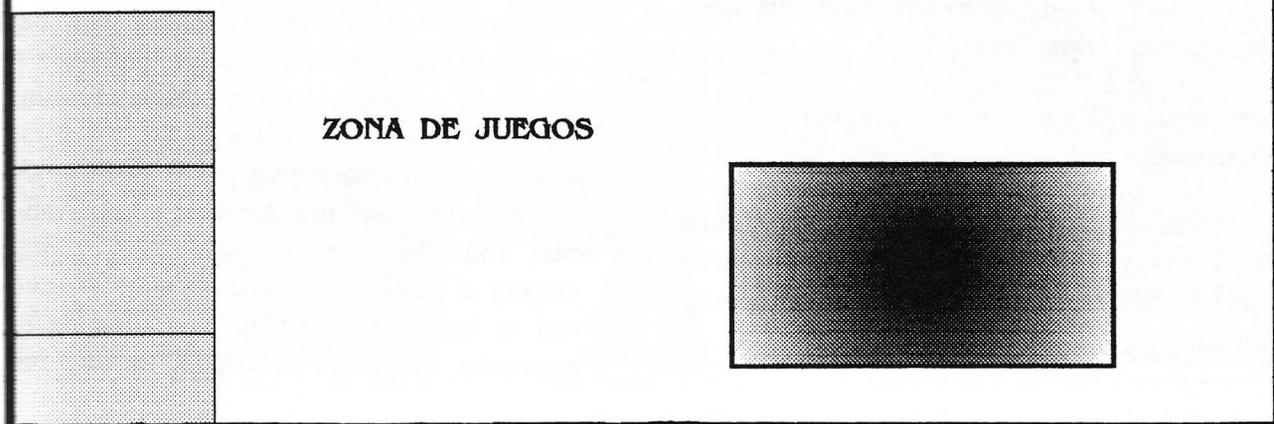
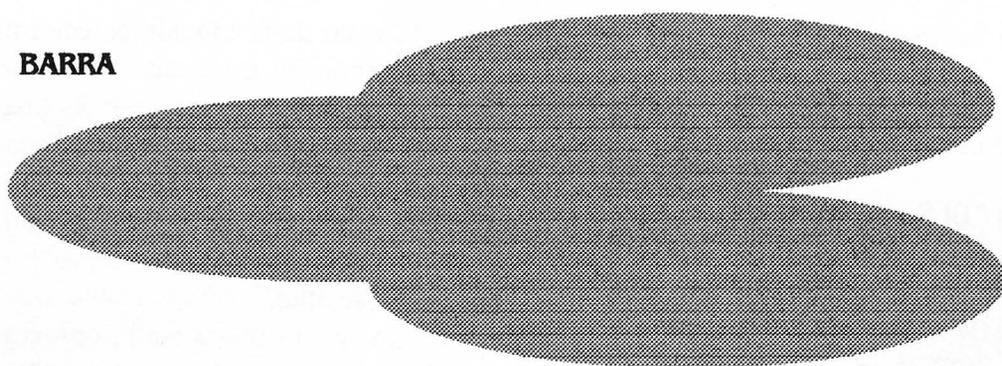
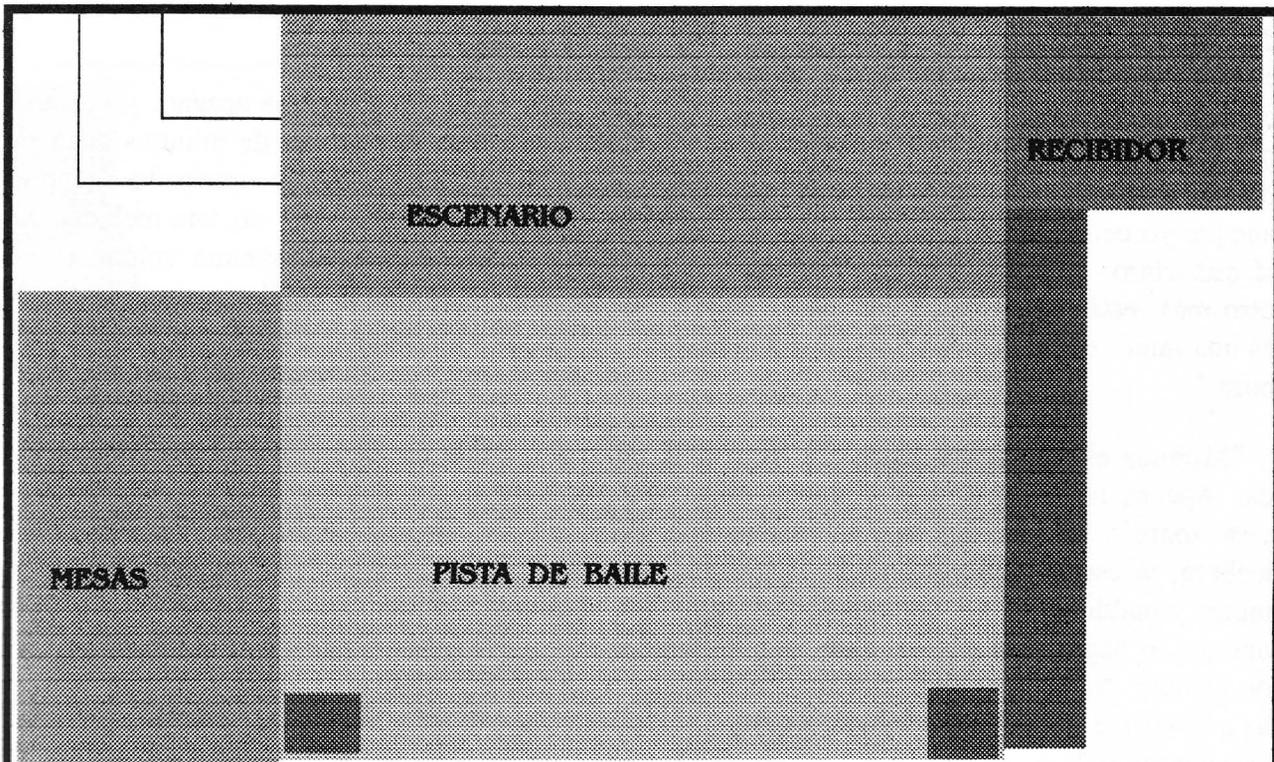
Apenas sabe nada acerca de ellos. Los gassars nunca vienen a este lugar. Ha oído comentar que anuncian la llegada de no sé qué profeta de su religión, y que han cometido una serie de asesinatos rituales. La gente los teme porque están locos y parecen no temer a la muerte.

Respecto a la figura encapuchada:

"Oh, seguro que se trataba de Miranda. Durante el último mes la escolta personal de Fleming no se ha separado de su lado."

Respecto a Miranda:

"Una mujer como no hay dos. Todo un temperamento y una belleza. Llegó hace seis meses y dijo que quería ver al jefe (se refiere a Espect), la dejaron pasar creyendo que sería otra gatita más. No sé qué le dijo, pero el caso es que consiguió el empleo como cantante, y sin que el jefe haya intentado nada respecto a ella. Desde que vino, algunos matones del jefe han intentado liársela, pero todos han salido malparados. Yo la he visto combatir y es una gran especialista en Artes Marciales, y dicen que también se las arregla muy bien con las armas de fuego y una espa-



da láser de la que no se separa nunca. Se comenta que el jefe personalmente, se ha encargado de eliminar a más de uno que se ha puesto demasiado pesado con Miranda. También se rumorea que está liada con Fleming, aunque yo personalmente no lo creo. Lo que sí está claro, es que Fleming y alguno que otro más, están locos por ella. Desde luego, es una mujer como para hacerte perder la cabeza."

"Miranda es una mujer distante y reservada. Apenas habla con nadie y nunca la he visto sonreír. Yo creo que bajo su fachada de iceberg, se esconde un volcán a punto de estallar, y maldita sea, no me extrañaría que el día que lo haga, salte por los aires este jodido planeta. No sé qué se propondrá, pero de lo que no me cabe ninguna duda, es de que lo conseguirá."

"Como le digo, toda una mujer. Ahora, a las diez, empezará su función como todas las noches."

Respecto a Scramer:

"Es una maldita bestia, amigo. Tenga cuidado de no caer nunca en sus manos."

Respecto a "El Susurro":

Sólo sabe lo que se comenta en la calle: que sería capaz de vender a su propia madre por pasta. Alguna vez ha venido por aquí a charlar con el jefe, pero habitualmente suele estar en su propio local.

Respecto a Espect, o a cualquiera de sus hombres:

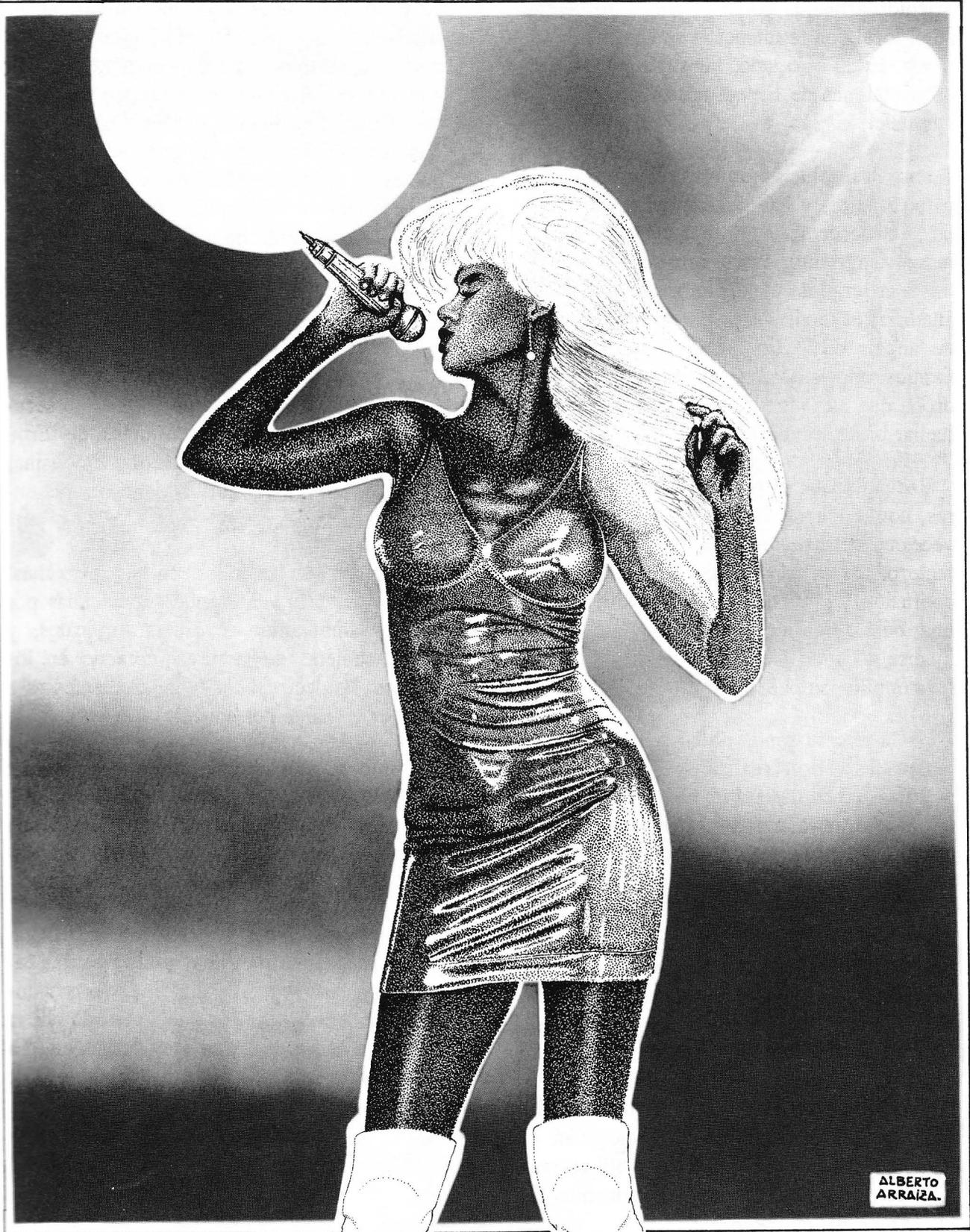
"Oiga amigo, sabe usted que hace demasiadas preguntas. Yo estoy aquí para servir bebida. Si quiere algo pídale, y si no déjeme en paz."

Empieza la función

Las luces de la pista se apagan, y la música deja de sonar un par de minutos antes de las diez. Suavemente, y creciendo de volumen lentamente, se deja oír una melodía. La música crece hasta el máximo volumen, entonces, el escenario estalla en una barrera de llamas holográficas, y surgiendo de entre las llamas, aparece Miranda. Se trata de una belleza aldebarán, de rasgos perfectos y cuerpo voluptuoso. Su largo pelo suelto le cae en una cascada por la espalda. Lleva un vestido corto de cuero blanco ceñido, y calza botas medievales hasta por encima de la rodilla, del mismo color. Sus movimientos son como los de un felino acechando a su presa.

Repentinamente cesa la música estridente y empieza a sonar una balada. La barrera de llamas desaparece. Todo se halla en la oscuridad menos la imagen de Miranda, que alumbrada por una luz azul, parece hipnotizar a la sala con su belleza y su voz.

El resto de la canción parece transcurrir en un sueño. En tal estado de trance, nuestros personajes habrán de realizar una tirada sobre su habilidad de descubrir o sexto sentido, con un nivel de dificultad de 10. Aquel que haya superado dicho nivel de dificultad, se apercibirá de una explosión de luz, en la zona del recibidor del club. A partir de ese momento, y en cámara lenta, observa un cuerpo caer rodando por las escaleras. Acto seguido, una figura vestida con una túnica roja, baja corriendo las escaleras, saca una recortada de debajo de su túnica y apunta hacia el escenario. Todo esto ocurre antes de que los personajes puedan reaccionar. A continuación, ven el resplandor del disparo, y a Miranda caer rodando sobre el escenario. Alguien dispara al foco de luz, con lo que la oscuridad se hace casi completa. A partir de ese momento, empiezan el pánico, las carreras,



los gritos y la matanza. Diez monjes sangrientos armados con Belmosk 036, entran en el local con la intención de eliminar a Miranda. En el otro lado, nuestros personajes y doce matones de Espect armados con subfusiles Elcissor 3I.

Para la resolución de este combate, usa las características y habilidades del típico matón de Amanecer Rojo, y del típico gassar o monje sangriento, que te proporcionamos entre el material de juego. Recuerda que has de añadirles el modificador por arma, y que has de añadir un +3 a la constitución de los monjes sangrientos, como consecuencia de la droga que han ingerido, y que les impelerá a luchar hasta la muerte.

Recuerda que el tiroteo se realiza a oscuras, con muchos cuerpos que se interponen a veces en la trayectoria del blanco. Es importante para esta escena, crear el ambiente de confusión y pánico reinante. Este tiroteo es una buena ocasión para darle una trágica muerte a Guido Genovese, debido a que ya ha cumplido su papel.

En la tercera ronda de combate, todos los personajes han de realizar un chequeo sobre su habilidad de descubrir. El nivel de dificultad necesario variará de un personaje a otro, en función de factores tales como su distancia del escenario, su encaramiento hacia el mismo, etc. El nivel de dificultad se hallará entre 8 y 12. Aquellos que superen este nivel, se apercibirán de que Miranda se levanta del escenario y echa a correr hacia su camerino. En la vigésima ronda de combate, entran en el club cinco Caballeros Negros de Tancred, y seguirán apareciendo de cinco en cinco, cada diez rondas, hasta que todos los monjes sangrientos estén muertos. Para las características de los caballeros, utiliza también el prototipo que te proporcionamos entre el material de juego.

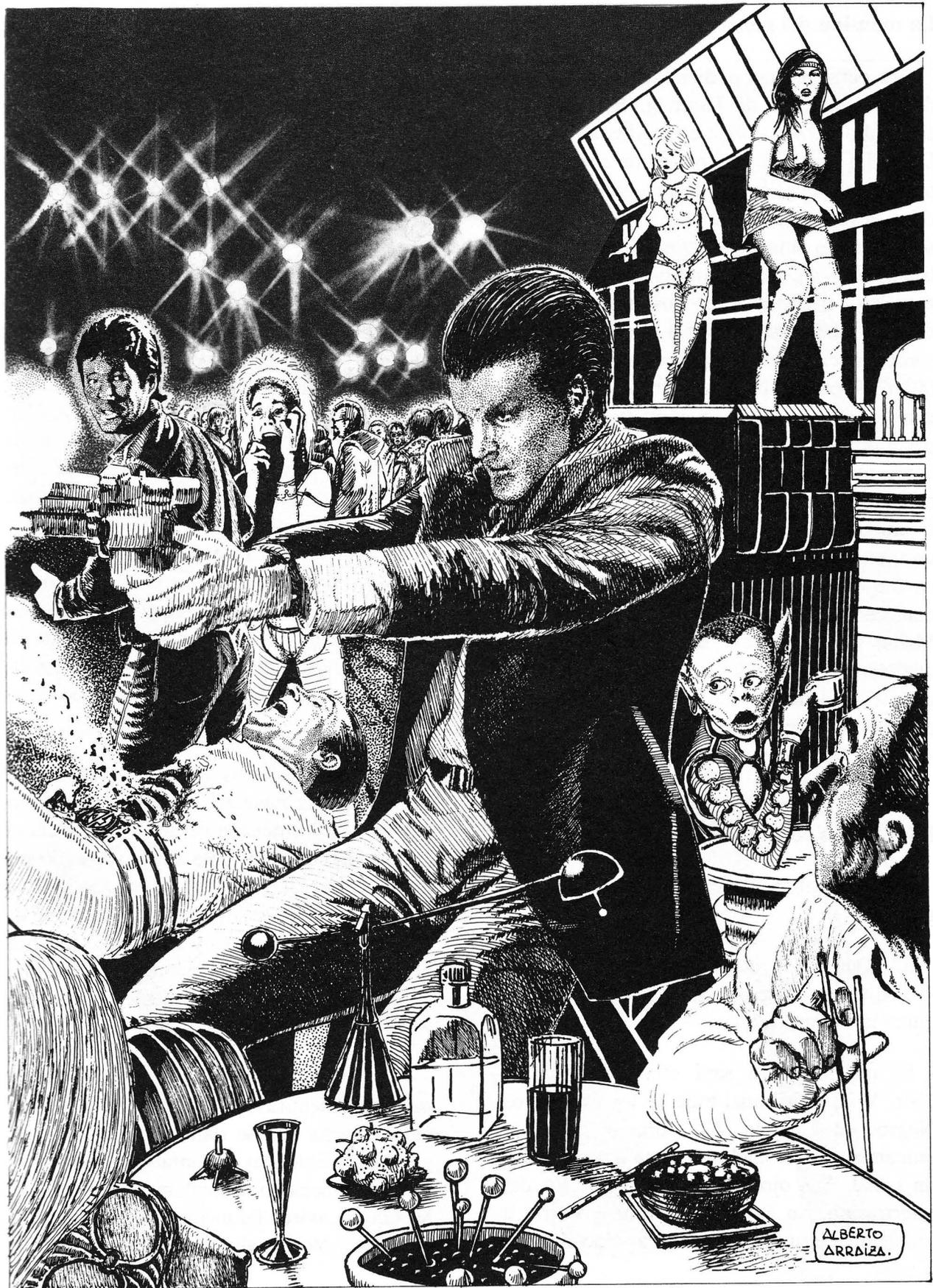
Si alguno de los personajes se dirige rápidamente hacia la zona de los camerinos, se encontrará con dos Paladines Negros de Tancred, que abrirán fuego inmediatamente. Van armados con Elcissor 3I, y poseen tres puntos más de constitución que un Caballero de Tancred. Tienen orden de que nadie se acerque al camerino de Miranda, y la cumplirán hasta la muerte. Si eliminan a estos dos guardias, se apercibirán de que Miranda y el resto de la escolta, ha huido por una escalera trasera. Al llegar al final de la escalera, se puede ver la trasera de la limusina, desapareciendo tras la esquina de una callejuela.

Esto puede dar lugar a una bonita persecución por las estrechas callejuelas de Erbu Dam. Las características de la limousina, una Abiadans Imperator, las encontrarás entre el material de juego.

Recuerda que las calles son muy estrechas, sin pavimentar, y a menudo transitadas por puestos ambulantes de frutas tropicales, y plazas repletas de gente comprando en los puestos. Es decir, todos los ingredientes para una emocionante persecución.

Pronto se unirán a la persecución un par de jeeps de los Caballeros Negros de Tancred. Las características de estos jeeps son las mismas que las del que nuestros personajes poseen.

Sea como sea, los personajes nunca llegarán a detener la limousina, y al final, les cerrarán el paso en un callejón estrecho, dos jeeps de la policía, a los que se unirán por la retaguardia, los dos que les perseguían. La persecución acabará con la detención de nuestros personajes.



La mansión del gobernador.

Los personajes son directamente conducidos a la mansión de Fleming. Ésta se halla en lo alto de una colina a las afueras de Ebu Dam. La mansión esta protegida con un impresionante despliegue de medidas de seguridad. Una vez cruzada la puerta de entrada, seguirán una sinuosa carretera, que atraviesa la poblada vegetación tropical, que rodea la mansión del gobernador. Los jeeps se detendrán en la puerta principal. Los personajes son conducidos a través de un inmenso recibidor, donde se hallan cuatro caballeros de guardia, hasta unos ascensores situados en la parte posterior. Tras un breve descenso, recorren un laberinto de pasillos, de lo que parece ser un complejo militar, o una activa jefatura de policía, hasta ser encerrados cada uno, en unas pequeñas habitaciones herméticas de cuatro metros cuadrados, donde permanecen completamente incomunicados. Media hora después, son llamados individualmente y sometidos a un pequeño interrogatorio. Recuerda que los personajes han permanecido incomunicados. Las preguntas versarán fundamentalmente sobre tres temas.

1º-¿Qué hacen los personajes en Gassat Dam, y más concretamente, en Erbu Dam?

2º-¿Qué saben acerca de los monjes san-grientos?

3º-¿Qué saben acerca de Miranda? ¿Qué hacían en el Yamedí Negro? ¿Por qué perseguían la limousina?

El interrogatorio será efectuado por un Cair. Viste el habitual traje de los Caballeros Negros de Tancred. No porta el casco, y únicamente va armado con una automática y un puñal. Sus ojos no se apartan de los del interrogado, su expresión permanece fría e inmutable, y su voz es calmada, glacial e im-

personal. Este Cair, por supuesto, se trata de Scramer.

Los personajes podrán contestar a esta serie de preguntas como lo deseen, pero en todo caso, siempre tendrán que efectuar un chequeo sobre su habilidad de actuar o fuerza de voluntad.

Una vez efectuado este pequeño interrogatorio, los personajes son llevados de vuelta a sus habitáculos. El personaje que haya obtenido un nivel de dificultad más bajo en su habilidad de actuar o fuerza de voluntad, recibe de nuevo la visita de tres Caballeros Negros de Tancred. Dos de ellos le inmovilizan, mientras que el tercero, procede a inyectarle una dosis de "Pestilodol". Se trata de un potente somnífero. El personaje empieza pronto a notar sus efectos. Siente todo el cuerpo entumecido y sus músculos no responden a sus ordenes, aunque su mente está relativamente despejada y es consciente de todo lo que acontece. El nivel de todas las habilidades del personaje se ve reducido en un -4.

Los tres caballeros llevan nuevamente al personaje a la misma habitación del interrogatorio. Le introducen dentro y le sientan en la silla. Sentado enfrente suyo, separado por la mesa, está Scramer. Los tres caballeros se retiran. Scramer se levanta lentamente, se dirige hacia el personaje, y sin mediar palabra, empieza a golpearlo salvajemente. Cuando el personaje esté suficientemente magullado, Scramer se sentará tranquilamente en la silla.

- "Tú y tus compañeros, no habéis dicho más que mentiras y cosas poco relevantes. No me gusta que se rían de mí o me tomen por tonto. Entonces me enfado, y cuando me enfado, reacciono violentamente. Esto, sólo ha sido un aviso. Es mejor que me digas toda la verdad. Yo me ahorraré tiempo y tú sufri-



miento, porque antes o después, me dirás todo lo que sabes".

- "Bien. Empezemos. ¿Qué relación tienen los calípodas con los Monjes Sangrientos?"

A partir de este momento, empieza el verdadero interrogatorio. Scramer y Fleming, saben que existe alguna relación entre los Monjes Sangrientos y el servicio de inteligencia calípode. Esta relación es una amenaza para Amanecer Rojo. Desconocen el plan original de los calípodas, pero saben, que los Monjes Sangrientos están creando inquietud entre las tribus gassars. Por error, han considerado a los personajes como agentes calípodas. Los Monjes Sangrientos que habían capturado, morían sin decir una sola palabra. Ahora, creen que es su oportunidad de enterarse de todo el plan.

Mientras el personaje vaya proporcionando información, será dejado en paz, si no es así, será sometido a todo tipo de castigos físicos. Sin embargo, Scramer no se dirigirá en ningún momento al personaje de forma insultante. Si el personaje insulta a Scramer, éste llamará a los dos caballeros que se hallan de guardia en la puerta de la habitación. Éstos inmovilizarán al personaje, mientras Scramer con su puñal, procederá a amputar el dedo corazón de la mano derecha del personaje.

Recuerda que durante el interrogatorio, el personaje tendrá que efectuar chequeos de su fuerza de voluntad, contra la habilidad de interrogar de Scramer. En caso de fallar el chequeo por más de cuatro niveles, se ve obligado a contestar a la pregunta de Scramer. Las únicas sobre las que el personaje no está obligado a responder nunca, es sobre las concernientes a Fuerza Delta.

El interrogatorio está siendo seguido en pantalla por Walter Fleming y Miranda.

Cuando el personaje esté revelando demasiada información, Miranda intervendrá. En ese momento, en la habitación se oye la voz de Fleming a través de un micrófono.

- "Ya vale, Scramer. Encargaos de él y traedme a mi presencia."

En ese momento, Scramer se marcha. Cinco minutos después, entran dos caballeros acompañados de un médico. El médico se encarga de atender al personaje y le inyecta un antídoto contra el Pestilodol.

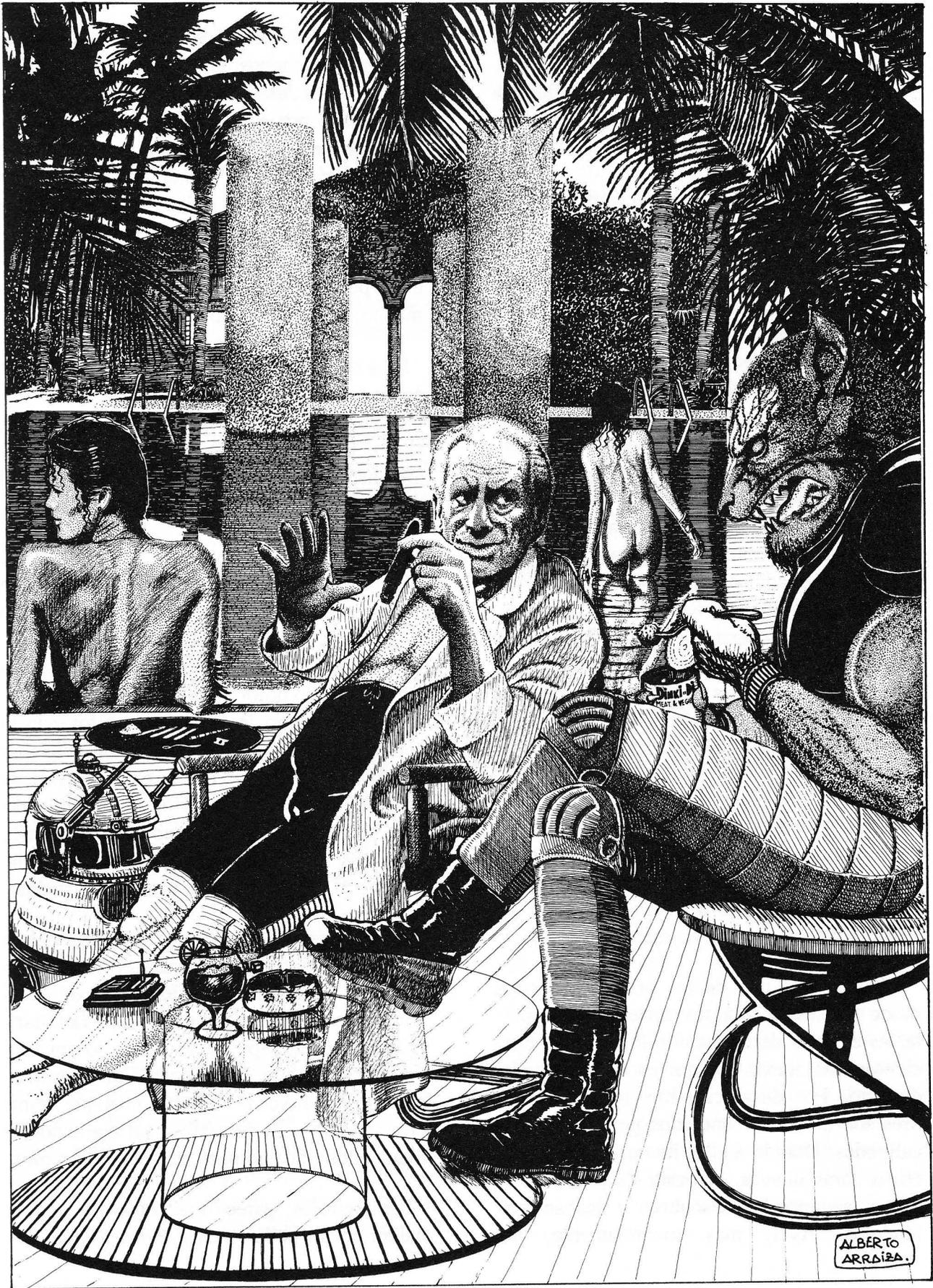
Los dos caballeros guían al personaje a través del laberinto, hasta el ascensor. El personaje puede comprobar una vez más, que se trata de una fortaleza, de la que es prácticamente imposible escapar.

El piso superior se trata sin embargo de una lujosa mansión y el número de caballeros es mucho menor. El personaje es conducido a una amplia terraza. Ya es de día. Sentado ante una enorme mesa, sobre la que hay un fastuoso desayuno, se encuentra Walter Fleming, a su lado Scramer. Tras ellos y tomando el sol o bañándose en la piscina, tres mujeres humanas de gran belleza.

Fleming únicamente lleva puesto un traje de baño y unas gafas de sol. Su cuerpo moreno parece hallarse en perfecta forma física.

- "Por favor, siéntese con nosotros y recupere fuerzas. Siento profundamente que una desafortunada equivocación nos haya obligado a tratarle así. Por desgracia, le confundimos a usted y a sus compañeros con agentes calípodas. Pero, oh, veo que ya llegan sus compañeros."

Mientras este personaje ha sido sometido a interrogatorio, el resto de sus compañeros fueron drogados y conducidos a una pequeña



ALBERTO
ARRIZA.

sala de quirófano donde fueron sometidos a una pequeña operación. Ya en su habitación, y una vez recuperados, son conducidos a presencia de Fleming cuando el interrogatorio haya terminado.

Cuando todos los personajes estén reunidos en la terraza de la mansión de Fleming, éste procede a informarles de la situación.

- "Bien, señores. Debido a las circunstancias, les confundimos a ustedes con agentes calípodas. Creo que por lo tanto les debo una explicación. Ya están ustedes al corriente de que en los próximos meses la producción de ozono de Gassat Dam pasará a control aldebarán. Ello supone unas grandes pérdidas para el imperio calípode. Los calípodas no se resignan tan fácil a perder Gassat Dam. Han promovido una revuelta entre las tribus gassars, han creado de la nada esa secta de fanáticos, los Monjes Sangrientos, que buscan el caos y la anarquía amparados en sus creencias religiosas. No entiendo por qué motivos los calípodas pretenden destruir los organismos establecidos en Gassat Dam. Pero esto sin duda alguna tendrá dos consecuencias.

Primero, una cruenta guerra y la matanza de millones de gassars. Segundo, y mucho más importante, yo pierdo todo mi poder. Y eso, por supuesto, es algo que ustedes y yo tenemos que evitar a toda costa.

Sabemos que uno de los principales focos desde los que se está promoviendo la revuelta, es el pozo de extracción 59, a unos doscientos kilómetros de aquí en el interior del desierto. Por desgracia, mis mejores hombres son de sobra conocidos por los agentes calípodas. Debido a ello, he tenido que recurrir a caras nuevas. A pesar de todo, no sé cómo, siempre los descubren y acaban matándolos. Ayer, más concretamente, me

mandaron los restos del último que envié. Éste por lo menos logró descubrir que los gassars consideran a Miranda un gran peligro, y que por ello planeaban matarla. Hemos aprovechado el incidente de ayer, para hacer creer a todo el mundo que Miranda ha sido asesinada. Los únicos que saben que Miranda está viva, son mis hombres y ustedes. Tengo plena confianza en mis hombres, pero como de ustedes no podía decir lo mismo, me he visto obligado a asegurarme.

Para ello, han sido todos ustedes sometidos a una operación quirúrgica. Ahora tienen implantado en su cerebro un pequeño dispositivo, bautizado como "Ecletor". Gracias a ese dispositivo y por medio de este control remoto puedo acabar con sus vidas en cuestión de segundos."

Fleming extrae un control remoto, procede a conectarlo, y gira mínimamente un mando de potencia. En ese momento, todos los personajes que hayan sufrido la operación, sienten un intenso dolor en el interior de su cabeza, como si algo les estuviera perforando el cerebro. Los personajes tendrán que efectuar un chequeo sobre su Poder con un nivel de dificultad de 16, en caso de superarlo pierden 3 puntos de stress, de no ser así, pierden 9 puntos de stress y actúan histéricamente durante el escaso minuto que dura el castigo.

- "No duden señores que este aparato ha sido probado hasta la saciedad. En ningún lugar de este planeta podrán escapar a mi control, y únicamente un cirujano familiarizado con el Ecletor puede extraerlo sin provocarle la muerte al paciente. Por desgracia, en todo el Universo no habrá más que veinte cirujanos capaces de realizar tal operación, y todos ellos trabajan para un gran amigo mío.

Bien señores, parece que todos los ases se hallan en mi poder. Así que les sugiero que

aprovechen el día de hoy para descansar y disfrutar de mi hospitalidad. Son mis invitados, pidan aquello que deseen y si es posible, se lo concederemos.

Ah, se me olvidaba, me he visto obligado a embargar su nave y sus pertenencias. Ahora siento tener que abandonarles, pero otros deberes me llaman.

Mañana a las 6.00 a.m partirán ustedes hacia el pozo 59. Durante la cena concretaremos planes."

Acto seguido, Fleming y Scramer se levantan y se dirigen hacia la mansión. A partir de este momento los personajes se quedan solos y pueden hacer todo aquello que deseen. Relativamente.

Nuestros personajes no podrán acceder en ningún momento al último piso de la mansión, ni al complejo militar que se halla debajo. Así mismo, cualquier intento de localizar a Miranda será infructuoso, ya que está en este complejo militar. Si los personajes intentan acceder por medio de algún ordenador a la computadora del complejo militar, tendrán que realizar cuatro pasos con un nivel de dificultad progresivo: 13 para el paso A, 14 para el B, 15 para el C y 16 para el D. El más mínimo fallo al intentar realizar estos pasos supone que la infiltración de nuestros personajes ha sido detectada. En ese caso, en cuestión de cinco segundos, el ordenador explotará, causando el daño de 20 +1D6 para el personaje que lo manipulara.

En el caso poco probable de que los personajes consigan acceder a la computadora de la base, ésta únicamente les proporcionará datos sobre los centros militares que se hallan en el planeta, el armamento e informaciones recibidas desde estas bases. Todo parece indicar que se está dando una gran ope-

ración de búsqueda. Los centros informan que todas las tribus gassar han empezado lentamente una inmigración y se dirigen en la misma dirección, y parece que se ha localizado su punto de encuentro en una gran llanura a 250 kilómetros de Erbu Dam, y a escasos 50 kilómetros del pozo 59. En base a estas informaciones, todo el ejército está en estado de alerta y se ha reforzado considerablemente la región militar de Erbu Dam. Así mismo, se han concentrado tres divisiones de tanques y dos de infantería ligera en la base militar más próxima a este centro de reunión. Si los personajes intentan acceder a información que no sea de carácter militar, la computadora les exige identificación retinal, y únicamente una persona tiene acceso a esta información, Fleming. Transcurridos diez segundos, el ordenador explotará con idénticas consecuencias.

En el caso de que algún personaje intentara escapar de la mansión tendría que superar los siguientes obstáculos.

En primer lugar habrá que cruzar la espesa selva que rodea la mansión. Distribuidas estratégicamente hay gran número de cámaras ocultas conectadas con el complejo militar. En su trayecto el personaje se encontrará con 1D6 de estas cámaras. Para detectarlas será necesario superar un nivel de dificultad de 16 en la habilidad de descubrir. Para desconectarlas será necesario un nivel de dificultad de 10 en electrónica.

Si no logra superar las cámaras, será detenido cuando salga de la selva; si logra superar las cámaras, llegará hasta el muro que rodea la mansión. Para cruzarlo ha de desconectar el sistema de alarma, nivel de dificultad 16 en electrónica, y evitar la atenta vigilancia de los guardias, uno cada treinta metros.

En caso de que los personajes optaran por inutilizar a un Caballero Negro de Tancred, y vestidos con su atuendo acceder a los lugares de acceso restringido, o evadirse de la mansión deberán conocer el sistema de códigos alfanuméricos utilizado por los caballeros. El único modo para acceder a este código, es si los personajes han accedido previamente a la computadora de la base.

Como vemos, los personajes tienen poco a lo que dedicarse excepto a obtener alguna de las informaciones preparadas en otros eventos y a las que no hubieran logrado acceder. El medio para acceder a estas informaciones puede ser cualquiera de los sirvientes, o bien las tres bellas amantes de Fleming. Éstas son:

María: CAR 13. Edad 30 años. Morena, ojos verdes. Es nativa de Teirsis, donde era vecina de Walter. Le conoce de toda la vida y siempre ha estado enamorada de él. Ella sabe que Walter siempre ha estado mezclado en asuntos sucios; una vez él le mencionó que alguien muy cercano al príncipe Allantry era el cerebro de toda la organización. María es una mujer inteligente y apasionada. Su amor hacia Fleming la ha hecho soportar esa vida con tal de estar a su lado. Sin embargo ahora no puede sufrir los celos que siente por causa de Miranda, y es capaz de todo con tal de herir a Walter o a Miranda.

Gina: CAR 14. Edad 26 años. Pelirroja, ojos verdes. Gina es una mujer inteligente y calculadora, apasionada y dominante. Una vampiresa. Conoció a Fleming hace tres años en Nueva York, entonces vio su oportunidad de capturar un buen partido y lo engatusó. Gina no es fiel más que a sí misma y al dinero.

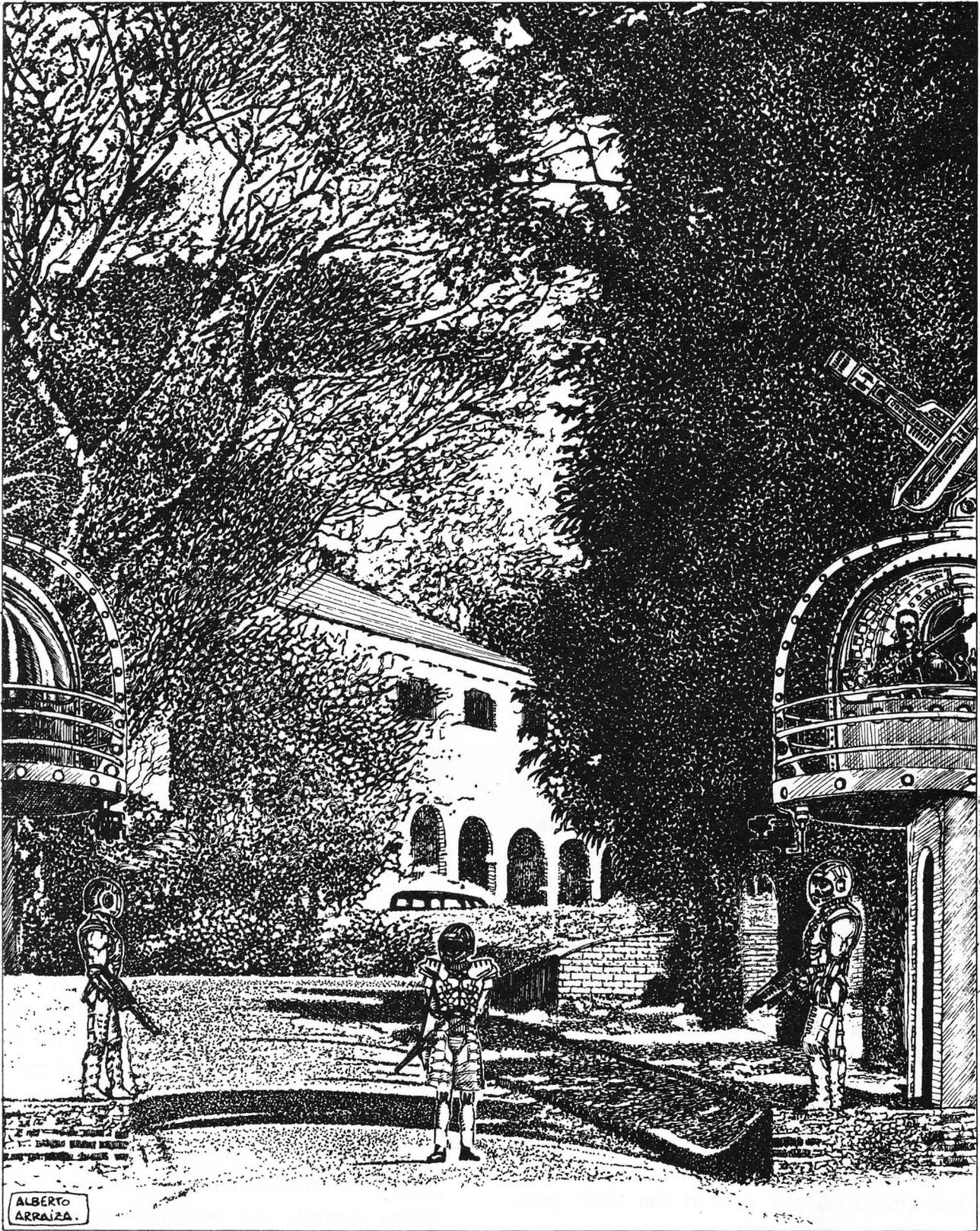
Michele: CAR 14. Edad 20 años. Rubia, ojos azules. Nativa del planeta Bacares, fue secuestrada hace cuatro años de su planeta y

traída a Gassat Dam. Fleming la descubrió hace un par de años en uno de los locales de Espect, y desde entonces está con él. A diferencia de María y Gina, Michele es una mujer poco inteligente y súmamente inocente, con lo cual es muy fácil de engañar. Además siente debilidad por el champagne y enseguida se pone alegre y se le suelta la lengua.

La comida es servida en la espaciosa mesa de la terraza de la mansión y a ella únicamente acuden nuestros personajes y las tres amantes de Fleming. Después de la comida, el personaje que padeció el interrogatorio, recibe una invitación de parte de dos caballeros para que les acompañe; es trasladado al quirófano y sufre la misma operación que sus compañeros. Si el personaje intenta oponer resistencia, se le advierte que las consecuencias las sufrirán sus compañeros.

A última hora del día, con el sol ya oculto, se servirá la cena. Para tal ocasión, las tres amantes de Fleming se han vestido con trajes de gala. La cena es servida en el gran comedor que se halla en el interior de la mansión. A la cena acuden tanto Fleming, como Scramer. Durante la cena Fleming, afable como siempre, iniciará cualquier conversación trivial. Sin embargo, se negará a comentar temas importantes, alegando que los asuntos de negocios no son para ser tratados durante la cena, y que tal conversación podría aburrir a los demás. Scramer como siempre, permanece inmutable y únicamente hablará si alguien se dirige directamente a él.

Tras la cena nuestros personajes, Scramer y Fleming se retiran a tomar una copa de licor y tratar de negocios. Se dirigen al despacho de Fleming, y tras ser atendidos por uno de los sirvientes, Fleming procede a informarles. La información se ve apoyada, por imágenes tomadas en su mayoría desde un



ALBERTO
ARRAIZA.

helicóptero, y proyectadas sobre la gran pantalla del despacho de Fleming.

-"Bien, señores. Éste es el pozo 59 de extracción de gassat. Sospechamos que es el centro neurálgico de la operación que los calípodas están llevando a cabo. El director del centro, Norman Madoc (imagen de un calípode), es un reconocido miembro del servicio de inteligencia de este imperio. A lo largo de este año ha ido concentrando un pequeño ejército calípode, con el fin de proteger el pozo y mantener el control ante las tensiones que se avecinan. El origen de estas tensiones son los gassars. Nunca antes habían trabajado en una mina, sin embargo ahora acuden a miles ante la llamada de su guía, un tal Ab Alain. Por otro lado están los mineros usuales, y su líder (imagen de un fórnor) Harsh Juxson. Las tensiones entre estas dos facciones son cada día más fuertes, y quizá ustedes puedan aprovecharlas. Sabemos que desde hace dos meses, todas las tribus gassars han empezado una migración. Todas parecen dirigirse al mismo punto, una gran llanura situada a cincuenta kilómetros al norte del pozo 59. Ustedes tienen que ir allí y averiguar qué está sucediendo. Una vez lo hayan hecho, procederán a informarme, por medio de una pequeña emisora que les entregaremos a cada uno. Si antes de dos días no he recibido noticias suyas, los eliminaré. Si por el contrario obtienen alguna información de importancia, a su vuelta les extraeremos el Ecletor y gratificaré a cada uno de los supervivientes con cinco millones de Kyos. Partirán mañana a las seis de la madrugada, con el convoy de camiones que sale del espacio-puerto. Hemos falsificado documentaciones a su nombre que les acreditan como observadores del C.R.E. Madoc ha sido ya informado de su llegada. En principio no puede actuar contra ustedes, pero si dan algún paso en falso, les eliminará.

Eso es todo. Propongo que vayan a descansar, mañana les espera un día agotador. Les despertarán a las cinco de la madrugada.

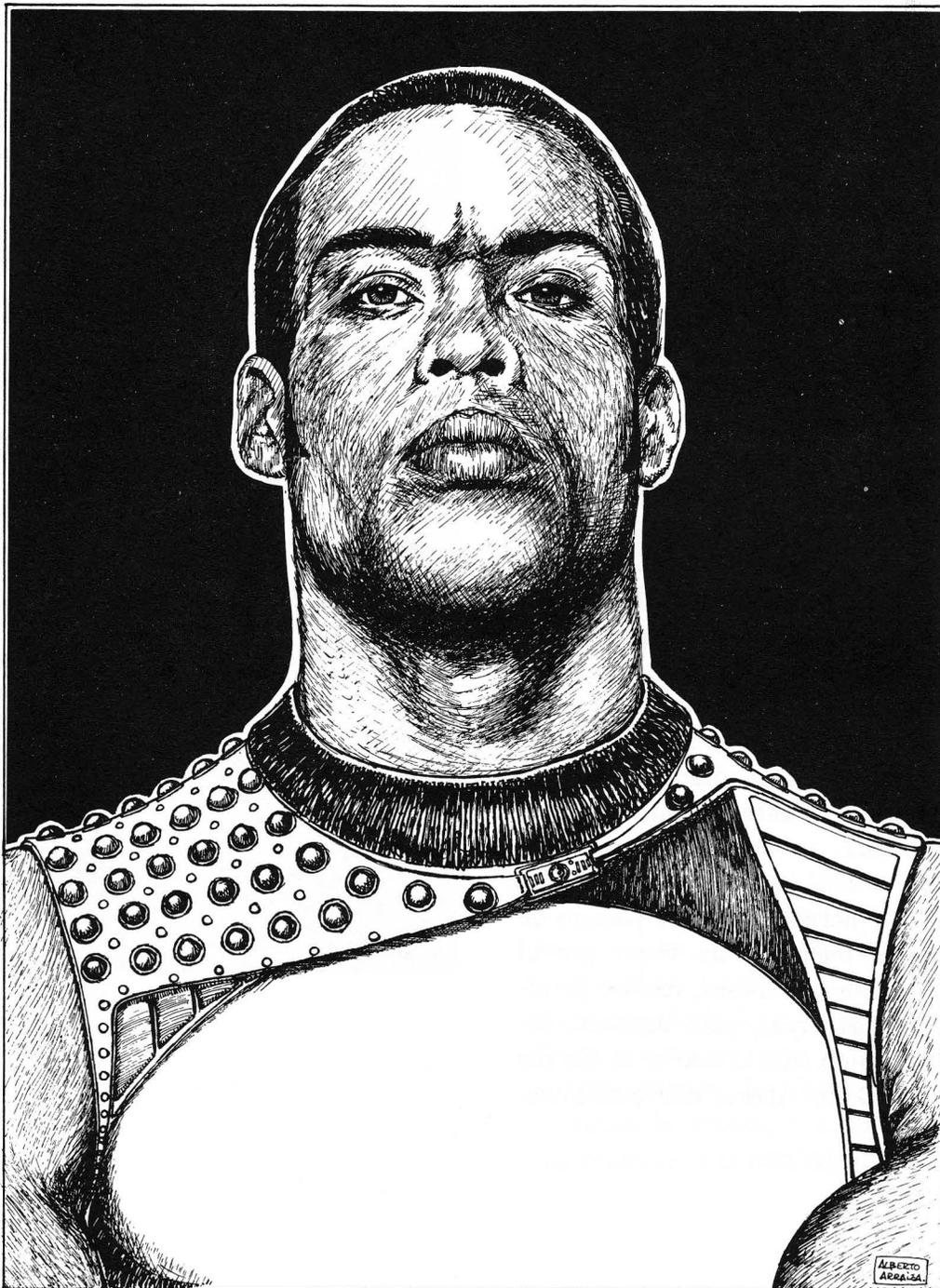
Es de suponer, que nuestros personajes, resignados, se acuesten y queden dormidos. Si alguno de los personajes jugó la carta de romance al principio del módulo, entonces este personaje tiene el sueño, y el posterior evento, que a continuación te narramos.

El sueño.

El personaje siente una presión de agobio y sofoco. La noche es calurosa. Su cuerpo está bañado en sudor. En el sueño el personaje despierta en una gran galería oscura. Miles de presencias se hallan a su alrededor, intentando tocarle. El personaje sabe que tiene que evitar este contacto, la sólo idea de que se produzca le da repugnancia. Progresivamente se va sintiendo más rodeado. Le falta el aire que los otros le roban, no puede respirar, y tiene que hacer grandes esfuerzos que le producen dolores. Entonces, siente una mano que surge de la oscuridad y le aprisiona la pierna. El personaje forcejea, pero pronto se unen más y más manos. Lentamente, empiezan a arrastrarle hacia un abismo en el que oscuros terrores se agolpan. El personaje intenta agarrarse con los dedos al suelo, pero la presión es insoportable. Sus dedos se hallan cubiertos de sangre, por fin se rinde, y se deja arrastrar. A lo lejos se oye un rumor, una palabra murmurada una y otra vez. El personaje se esfuerza por entenderla pero no lo consigue. Algo dentro de sí le dice que esa palabra tiene mucha importancia. De repente empieza a sufrir un dolor intenso en el cerebro. Siente que una inmensa oruga se lo está devorando. Su desesperación se hace angustiada. Entonces, por fin, consigue oír la palabra. "Nishmed, nishmed, nishmed." Sin apenas fuerzas, sus labios consiguen pronunciarla. "Nish...med."

Luz. Luz intensa que sus ojos no pueden soportar. Fuerza. Libertad. Alivio. El personaje abre los ojos. La luz procede del sol, alto en el cielo. El personaje se encuentra en el desierto, desnudo, desamparado, solo ante el sol que va acabando con su cuerpo. Delante suyo, una gran duna, y en su cima, la libertad, el final del sufrimiento. Lentamente, arrastrándose, el personaje empieza a ascender la duna. La arena se escapa entre sus de-

dos, las fuerzas se le agotan, y el final de la duna parece cada vez más lejos. Tras toda una eternidad de angustia, el personaje se halla a medio metro de la cima. Entonces, siente una presencia que se aproxima. Angustia y alivio, es Nishmed, todo está a punto de acabar. Antes de llegar a la cima, la luz del sol se oculta tras la presencia de Nishmed. El personaje no ha conseguido llegar a la cima. Lentamente levanta su vista hacia Nishmed.



Entonces el personaje despierta. Su respiración agitada, su cuerpo empapado en sudor. No ha conseguido ver la imagen de Nish-med. A través de la ventana, la brisa de la noche trae el sonido del chapoteo de alguien nadando en la piscina. Al asomarse a la ventana, descubrirá que se trata de Miranda.

Cuando el personaje se acerque a la piscina, Miranda se dará cuenta de su presencia, y procederá a salir de la piscina. Lleva un escaso traje de baño amarillo, su pelo recogido en una complicada coleta, gotas de agua se deslizan por su cuerpo. Está todavía más bella que la primera vez que la vio en el club, su expresión es más natural y humana. Miranda se acercará al personaje y le saludará amablemente. No se negará a contestar a las preguntas que el personaje le haga, pero no aportará ningún dato nuevo sobre los gassars o los calípodas. Si el personaje se porta educadamente con ella, Miranda le contará parte de su verdadera historia.

Es la hija de uno de los doce príncipes aldebaranes. Su padre, Evain Du Casmere, fue asesinado junto con su madre en un atentado ocurrido en la Tierra, donde su padre era representante del C.R.E. Ella tenía doce años, y su hermano Gentine, quince. Según el sistema de sucesión aldebarán, todo pasó a propiedad de su tío, Coasen. Las relaciones con su tío nunca habían sido demasiado cordiales, así que aceptaron la oferta del mejor amigo de su padre, Vantian Alantry, al que ellos consideraban su propio tío. Éste les crió, educó, y enseñó todo lo que saben. Hace tres años, su hermano dejó el palacio de Allantry con la intención de viajar por el Universo. Durante seis meses, recibió periódicamente noticias suyas, pero después, desapareció. El último sitio donde se le vio fue aquí, en Erbu Dam. Ahora, ella está intentando localizarle.

Por supuesto, no es amante de Fleming, pero éste cuida de ella por el agradecimiento que siente hacia su tío.

Puede ser que Miranda también realice alguna pregunta al personaje respecto a su vida, familiares, amigos, etc. Dependiendo del comportamiento del personaje, elabora un nivel de dificultad que se halle entre 8 y 14. Si el personaje supera esta dificultad con su habilidad de seducción, Miranda le cogerá la mano, le mirará a los ojos, y le dará un beso en la mejilla antes de despedirse y abandonarle.

Si ninguno de los personajes se jugó la carta de romance, todos han de efectuar un chequeo sobre su poder. Aquel que saque un nivel más alto sufrirá el sueño y el posterior encuentro con Miranda.

Este sueño ha sido en realidad provocado por la reacción que el Ecletor ha desencadenado en el cerebro de los personajes. Todos los personajes ven su poder aumentado en uno permanentemente. Aquellos personajes cuyo poder sea 10 o más, sean o no de raza figür, reciben un poder mental. El personaje que sufre el sueño, recibirá sea cual sea su poder, el poder de telepatía.

CAPITULO 3

EL POZO 59

A las cinco en punto despiertan a los personajes. Les ofrecen un desayuno, y les entregan su documentación que les acredita como observadores del C.R.E. Así mismo, se les proporciona a todos ellos, un mono, una visera y una chamarra de observadores del C.R.E. No es necesario que la lleven puesta.

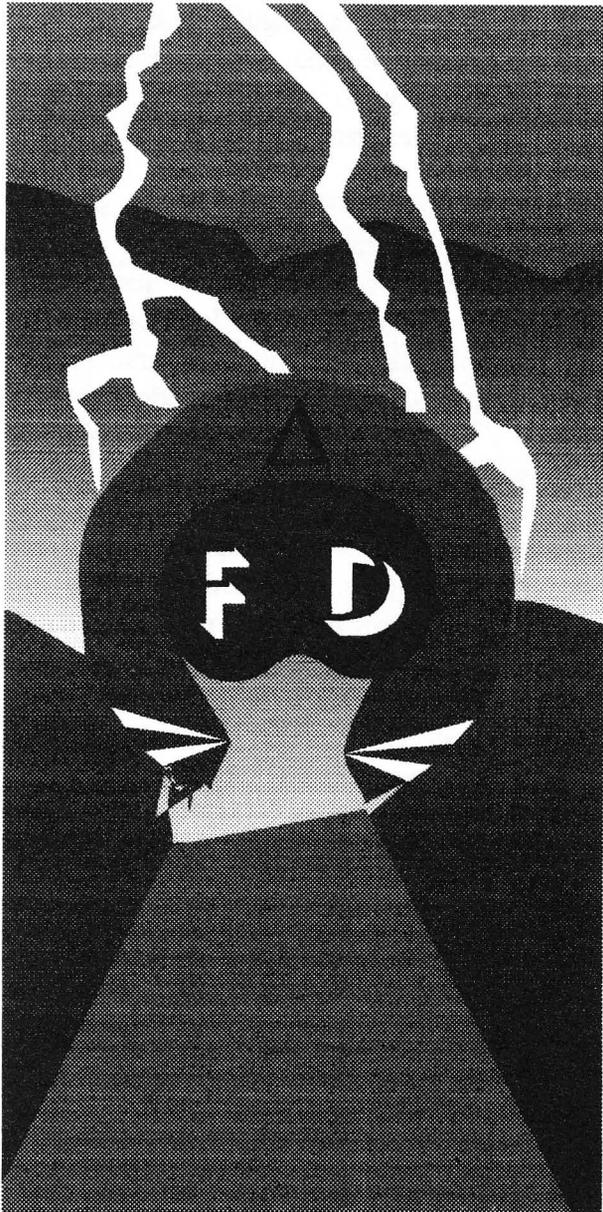
Acto seguido, un pequeño convoy de cinco jeeps les transporta hacia el espaciopuerto.

Si alguno de los personajes observa con detenimiento su documentación, superando una dificultad de 14 en análisis de datos, se apercibirá de que los documentos no son una buena falsificación, sino que son verdaderos.

En el espaciopuerto está estacionado un gran convoy de cincuenta camiones de doscientas toneladas cada uno. Los Caballeros Negros de Tancred entregan a cada personaje su respectiva automática y se alejan. Una vez que los personajes hayan montado en los camiones (no más de dos por camión) el convoy iniciará la marcha.

El viaje hacia el pozo 59 dura poco más de una hora, durante este tiempo es probable que los personajes intenten informarse de la situación en el pozo. La mayoría de los camioneros son fórnor, aunque hay algún calí-pode y algún humano.

Los camioneros serán súmamente reticentes a hablar, habrá que superar tiradas de persuasión a nivel 14. Con eso y todo, sólo dirán que desde hace tres meses empezaron a llegar gassars al pozo y a convertirse en no sé qué religión. Se visten con túnicas rojas, se rapan la cabeza, y se pasan la mitad del día rezando, y la otra mitad trabajando en las



minas, sin cobrar sueldo, únicamente por comer y tener un sitio donde dormir. Todo empezó hace cerca de tres meses, con la llegada de un tal Ab Alain. Este gassar medio loco afirma que uno de los mineros es el hijo de su dios y que será el libertador de su pueblo. Desde ese momento, las condiciones de los mineros se han vuelto cada vez más duras. De repente, apareció un ejército de calípodas armados hasta las cejas. Se suspendieron todos los permisos de vacaciones y empezaron los accidentes a aquellos cuyas voces de protesta se oían más de lo deseado. Cuando ellos dejaron la mina hace dos días, aquello parecía un polvorín a punto de estallar.

A la llegada de nuestros personajes al pozo se encuentran con Norman Madoc y un séquito de ingenieros esperándoles. Tras las presentaciones, Madoc procede a mostrarles las instalaciones del pozo 59. Nuestros personajes no aprecian nada aparentemente anormal en las minas. No se aprecian excepcionales medidas de seguridad, ni se ve ningún monje sangriento entre los mineros.

Cuando la visita de nuestros personajes está a punto de terminar, Madoc procede a presentarles a Juxson. Se trata de un fórnor de unos cuarenta años de edad, fuerte incluso para los cánones de un fórnor. Juxson cortésmente, pero sin ninguna muestra de amabilidad procede a contestar a algunas preguntas efectuadas por Madoc sobre el pozo. Según Juxson, todo se halla en perfectas condiciones, los mineros son tratados con justicia, etc. Si cualquiera de los personajes realiza alguna pregunta a Juxson, éste contestará a ella hablando en favor de la dirección calípode.

Cuando la visita termina es casi la hora de comer. Madoc, los personajes, ingenieros, representantes de seguridad, y Juxson, en representación de los mineros, comen juntos en

un gran banquete preparado para esta ocasión. Tras la comida Madoc, acompaña a los personajes al barracón donde se instalarán. Les dice que poseen libertad para visitar cualquier zona del pozo que deseen, pero que les ruega le avisen con anticipación para que pueda asignarles un guía, ya que si no se sabe por dónde se anda, el pozo puede resultar peligroso, y no se perdonaría nunca si ocurriera un desgraciado incidente.

Cuando los personajes se hallen a solas en su barracón habrán todos ellos de efectuar una tirada sobre su poder. Aquel que obtenga un nivel más alto siente que la vista se le nubla y se marea, tiene que apoyarse rápidamente en algún sitio, entonces todo se vuelve negro y sólo es consciente de una voz que parece venir de muy lejos.

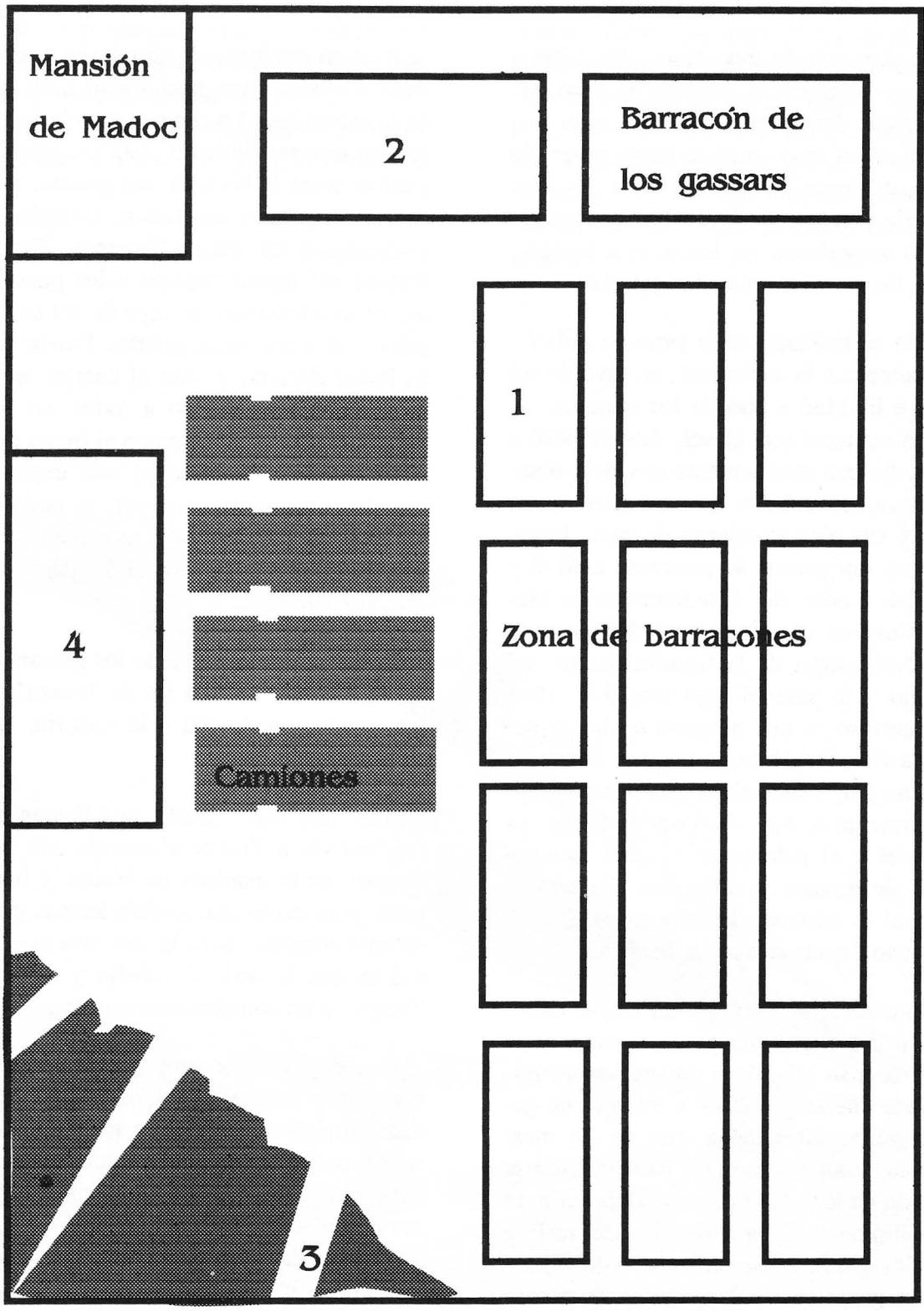
- "Treinta de nuestros compañeros han sido hechos prisioneros por Madoc. Todos nos hallamos en grave peligro. Por favor, hemos de hablar con ustedes. No hagan nada que pueda poner en peligro la vida de nuestros compañeros. Esta noche nos encargaremos de contactar con ustedes. No hagan nada sospechoso hasta entonces. "

El resto del día transcurrirá sin ningún incidente destacable.

Al llegar la noche, los personajes oirán un golpe en la ventana posterior de su barracón. Cuando abran la ventana verán a un muchacho de unos diecisiete años; éste hace un gesto y de entre las sombras saldrá Juxson.

Juxson y el muchacho (en realidad se trata de una mujer) contestarán a todas las preguntas que los personajes les hagan.

La información de la que disponen es la siguiente:



- 1. Barracón de los personajes.
- 2. Barracón de la guardia. Hay cerca de cien soldados. Aquí están encerrados los prisioneros.
- 3. Entrada a la tercera galería.
- 4. Edificio de oficinas. Hay cinco soldados de guardia.

- "Hace algo más de tres meses, Ab Alain y siete de sus seguidores llegaron al pozo 59. Según relató Ab Alain, había recibido una aparición de su dios quien le había ordenado dirigirse al pozo 59, donde debía reunirse con su hijo y ser su profeta. Madoc, cosa súmamente sospechosa, no los echó a patadas, sino que les invitó a visitar las galerías.

Cuando se hallaban en la primera galería, la más cercana a la superficie, un rayo de sol se filtró e iluminó a uno de los mineros. Al entrar en contacto con el sol, éste empezó a cambiar. Su piel antes curtida se volvió blanca y suave, su cabello moreno pasó a ser blanco, y sus ojos se tiñeron de rojo. Inmediatamente los gassars se postraron ante él y empezaron a adorarlo. Los hombres de Madoc se llevaron al minero y a los gassars. Juxson fue testigo de la transformación del muchacho y le pareció algo increíble. Pero lo más curioso es que ninguno de los mineros había visto a este hombre antes. Apareció ese mismo día, y ese mismo día desapareció. Posteriormente le han visto varias veces, ya con la piel y el pelo blancos, pero siempre rodeado de gassars y calípodas. Cuando la luz del sol le ilumina, destella como si estuviera hecho de una sustancia metálica.

Lentamente al principio, y en mayor cantidad después, fueron llegando gassars para convertirse a su religión y trabajar en las minas. Hasta que les pusieron a trabajar en galerías a parte. Hace poco más de un mes, cuando un gran número de gassars estaban trabajando en una galería, se produjo un gran desprendimiento. Dicen que Truxor (así le llaman los gassars) estaba trabajando allí, y que a un gesto suyo, llegó una gran ráfaga de aire y alejó las rocas, con lo que ninguno de los gassars resultó herido.

Ninguno de los mineros vio esto, pero cientos de gassars dicen que lo vieron, y que

se trata en realidad del hijo de su dios, mandado a Gassat Dam para liberar a los gassars de la esclavitud. La semana pasada se produjo otro desprendimiento, esta vez un alud de piedras cerró la boca de una galería, dejando cientos de gassars sepultados. Cuando Juxson y el equipo de rescate llegaron, Truxor se hallaba allí dando órdenes a los gassars. En ese mismo instante, un rayo de sol se filtró a través del techo de la galería. Truxor levantó su brazo derecho y todo el cuerpo se le iluminó. Entonces mandó a todos los gassars que se apartaran, señaló con el brazo derecho hacia el alud. Se produjo una explosión y cuando el polvo permitió ver, se pudo observar que las grandes rocas se habían convertido en gravilla, y la boca de la galería estaba otra vez abierta.

A partir de ese momento los gassars empezaron a hablar de "La ira de Truxor", el arma que les conduciría a la victoria. La tensión se hizo mayor.

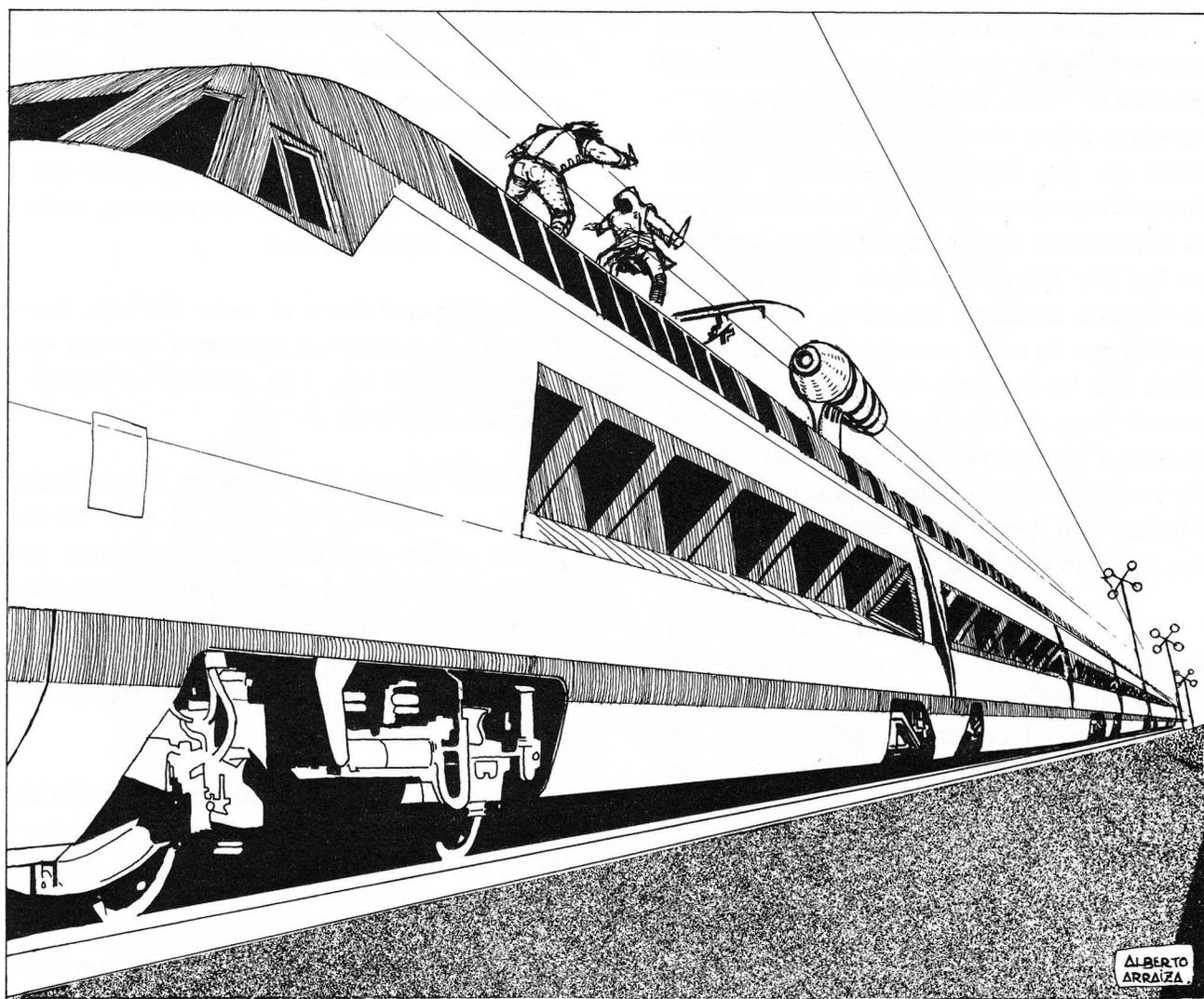
Hace dos días, Galión (así llaman al muchacho) vio a Truxor charlando con Madoc. Estaban en la mansión de Madoc y hablaban de la gran explosión. Galión apenas pudo oír su conversación, pero lo que más le sorprendió es que la piel, el cabello y los ojos de Truxor, eran completamente normales.

Juxson y sus hombres no están dispuestos a aguantar más, y si los personajes les ayudan, procederán a liberar a sus compañeros y rebelarse. Algunos de los mineros tienen armas, y en cuanto algún personaje o minero sea descubierto fuera del barracón, empezará a sonar la alarma y se formará una verdadera batalla. En el capítulo de material hallarás el perfil del típico guardián calípoide, y de los personajes más importantes que intervienen en esta acción (Juxson, Galión).

Si nuestros personajes desean obtener más información, éste es el momento ideal para acceder a la computadora central donde Madooc guarda los datos principales. Galión puede conducirles hasta allí, ya que conoce el camino.

Una vez que se llegue a la computadora

central, habrá que superar un nivel de dificultad de 14 en informática, para acceder al fichero principal, bajo el código "Hijo de la luz". Una vez en este fichero, y según vayamos superando acciones con un nivel de dificultad de 12 en informática, iremos obteniendo los datos que hallamos en el **documento 11**.



Cuando nuestros personajes salgan de la habitación de la computadora central, la batalla estará en pleno auge. Todos los personajes habrán de realizar una tirada sobre su habilidad de descubrir, dificultad 10. Aquellos que la superen, verán que Madoc y algunos de sus hombres se han refugiado en la entrada de la tercera galería. En ese momento, un calípede llega corriendo de la mansión de Madoc. Saca un extraño objeto y se lo entrega a un monje sangriento, quien echa a correr hacia el interior de la galería. El objeto, por supuesto, es una llave digitalizadora.

Si nuestros personajes quieren evitar que el pozo estalle por los aires, con la consiguiente pérdida de vidas, sobre todo por parte de los mineros, deben alcanzar al monje sangriento, antes de que llegue al transmisor central. Justo debajo de donde ellos se encuentran está estacionado uno de los inmensos camiones en los que llegaron al pozo. Éste les puede servir para acceder a la entrada de la tercera galería que en estos momentos se halla custodiada por los hombres de Madoc. El camión proporciona un blindaje de 30, a todo aquel que vaya montado en su interior (un máximo de cuatro personas). Cuando los hombres de Madoc vean que el camión se les echa encima se darán a la fuga.

Una vez en la boca de la tercera galería, nuestros personajes verán que el monje se ha subido al techo de uno de los trenes de extracción que recorren las galerías. El tren empieza lentamente su recorrido, pero una vez que coge velocidad llega a alcanzar en algunos tramos los 200 km/h. Si los personajes quieren alcanzar el tren tendrán que completar en 3 rondas 300m. corriendo.

El tren tiene dos metros de altura y cuatro vagones. El monje está en el techo del primero de los cuatro vagones, nuestros personajes en el último. Para recorrer cada vagón

habrá que realizar dos tiradas de destreza a nivel de dificultad 14, si realizamos esta distancia corriendo de pie sobre el vagón. Si la realizamos arrastrándonos por el techo, habremos de realizar tres tiradas de fuerza a nivel 10. Para saltar de un vagón a otro, habrá que realizar una tirada de destreza a nivel 12. Si fallamos cualquiera de estas acciones, nos quedaremos suspendidos de una mano y habremos de superar un nivel de 14 con nuestra fuerza; si fallamos esta tirada, caeremos rodando hasta el lateral del tren y allí nos quedaremos colgando. Para volver a subir al techo del vagón tendremos que realizar los cuatro pasos del sistema de cartas de acción con un nivel de dificultad de 10 sobre nuestra fuerza. Por cada paso adicional que intentemos realizar en una ronda, incrementaremos la dificultad en 2. Si recibimos ayuda de alguno de nuestros compañeros, reduciremos la dificultad en 2.

Para disparar desde el techo del tren, tendremos que quedarnos agarrados con una sola mano (nivel 14), y se aplicará un modificador al disparo de -5.

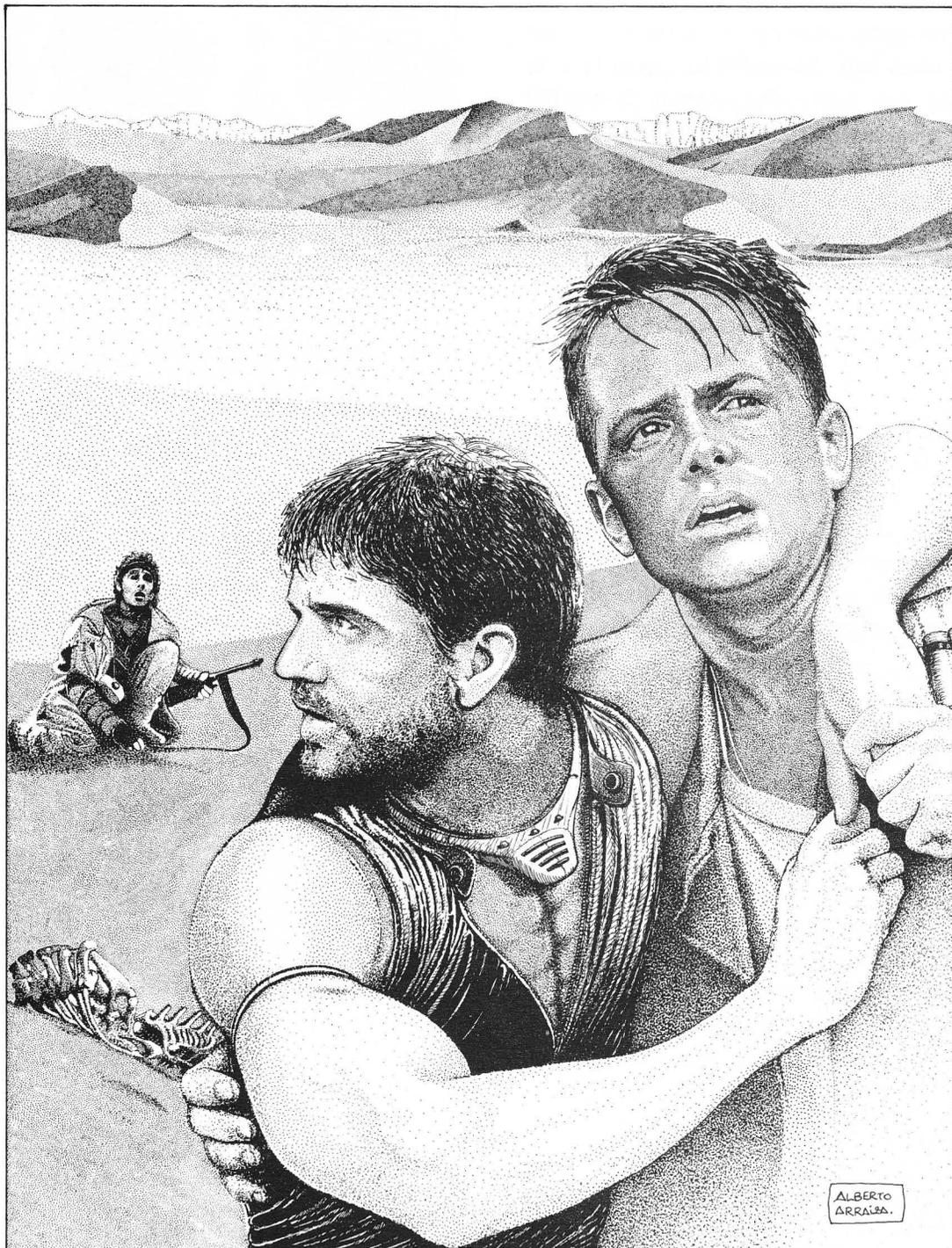
El tren tardará 60 rondas en llegar hasta donde se halla el transmisor. El techo de la galería consta de dos diferentes alturas: en algunos tramos es de cinco metros, mientras que en otros se reduce hasta los dos metros y medio. Teniendo en cuenta que la altura del tren es de dos metros, en algunos tramos no podremos ir de pie.

Durante las siguientes rondas de acción el techo de la galería estará a dos metros y medio: 19, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 35, 36, 37, 38, 49, 50, 51.

Para la resolución de un posible combate en el techo del tren, utiliza como características del monje las que te proporcionamos en el material de juego.

En la ronda 50 de acción, nuestros personajes oirán una explosión procedente del exterior. Toda la galería vibrará, y del techo de la misma empezarán a caer trozos de tierra. Esto es debido a que Madoc ha hecho volar la entrada a la tercera galería.

Cuando nuestros personajes consigan evitar que vuele todo el pozo 59 se darán cuenta de que han sido sepultados en vida. El camino por el que han venido se halla completamente impracticable. Su única esperanza es continuar galería adelante con la esperanza de encontrar una salida.



CAPÍTULO 4

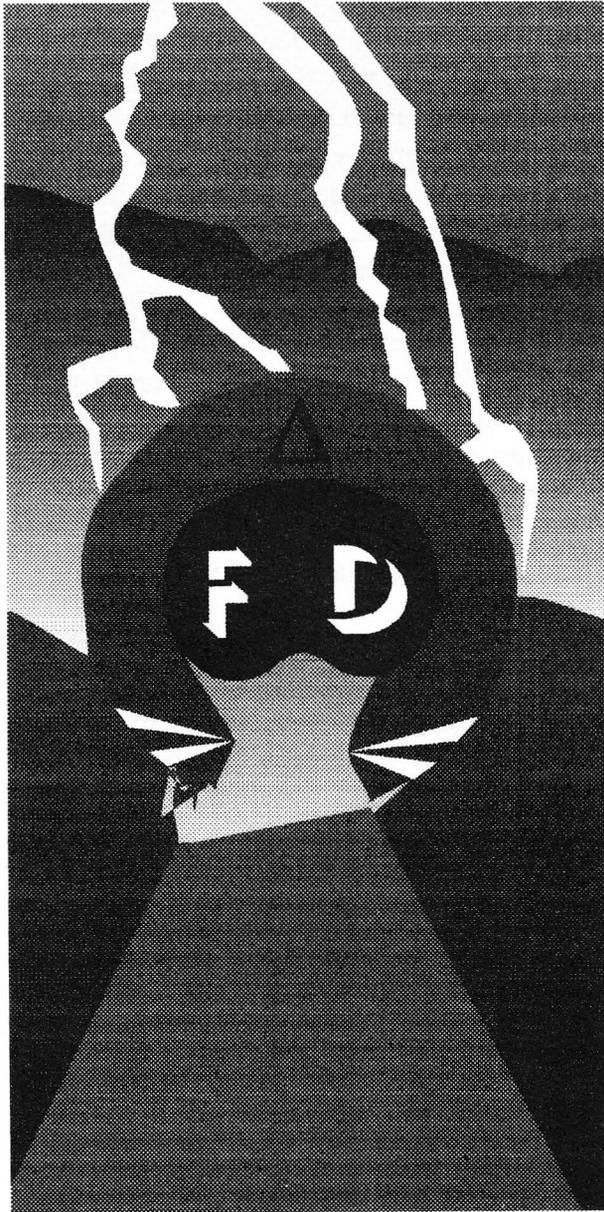
LA IRA DE DIOS

Tras seis horas de vagar por la galería, los personajes empiezan a tener dificultades para respirar. Todos tendrán que hacer un chequeo sobre su constitución a nivel de dificultad 8: habrá que realizar un chequeo cada cuarto de hora aumentando progresivamente en 1 el nivel de dificultad. Por cada chequeo fallado el personaje perderá dos puntos de shock; estos puntos de shock no se recuperan por los métodos habituales. Cuando los puntos de shock lleguen a 0 el personaje caerá inconsciente.

Por fin tras ocho horas de vagar por la galería, una ligera brisa y un débil rayo de sol, les indican una salida.

Cuando nuestros personajes consiguen salir de la galería ya es pleno día, y el agotador sol cae de pleno sobre ellos. En estos instantes la temperatura es de unos 40°C, pero a medida que el día vaya avanzando seguirá aumentando. Por fin el agotamiento vence a todos los personajes, quedándose dormidos o inconscientes.

Cuando todos se hallen inconscientes el personaje que padeció el sueño en la mansión del gobernador se despierta, su pesadilla se ha hecho realidad. Reconoce el lugar en el que se encuentran como el mismo de su sueño. Las arenas del desierto dejan oír el roce de unos pasos que se acercan. Con un esfuerzo supremo intenta levantar la vista. Lo último que sus ojos ven antes de quedar de nuevo inconsciente son unas botas y el comienzo de una túnica de yamedí.



En el poblado de Arc Crierat.

Los personajes habrán de realizar un chequeo sobre su constitución; aquel de ellos que saque una tirada más alta será el primero en recuperar la consciencia.

Lo primero que sus ojos verán al abrirse será una cara femenina de delicados rasgos, piel olivácea y pelo negro. Sus labios son rojos y frescos, y sus inmensos ojos de un intenso color violeta.

Cuando el personaje intente hablar sentirá un intenso dolor en sus cuerdas vocales. La joven le pondrá delicadamente dos de sus dedos sobre la boca indicándole que no hable. A continuación portará una vasija de la que dará a beber al personaje un líquido fresco y aliviante. A continuación le dirá:

- "Bienvenido extranjero. Soy Yhanda. Te encuentras en el poblado de Arc Crierat. Tus compañeros están bien. Descansa y no te agotes. He de ir a avisar que has recuperado la consciencia."

La bella joven se levanta, lleva puesto un liviano vestido de sedas transparentes. Antes de salir al exterior se recubre con su túnica. El personaje se halla tendido sobre un grupo de pieles en el suelo, en el interior de un Busmal.

Diez minutos más tarde alguien descorre la tela que cubre la puerta del Busmal. Se trata de Yhanda y con ella viene un gassar de unos cuarenta años de edad y aspecto respetable.

- "Buenos días, noble extranjero, se bienvenido a nuestra Drada. Me llamo Ancrual, consejero personal del gran Arc Crierat y os ofrezco en su nombre la hospitalidad de nuestros pequeños Busmals. Nishmed os en-

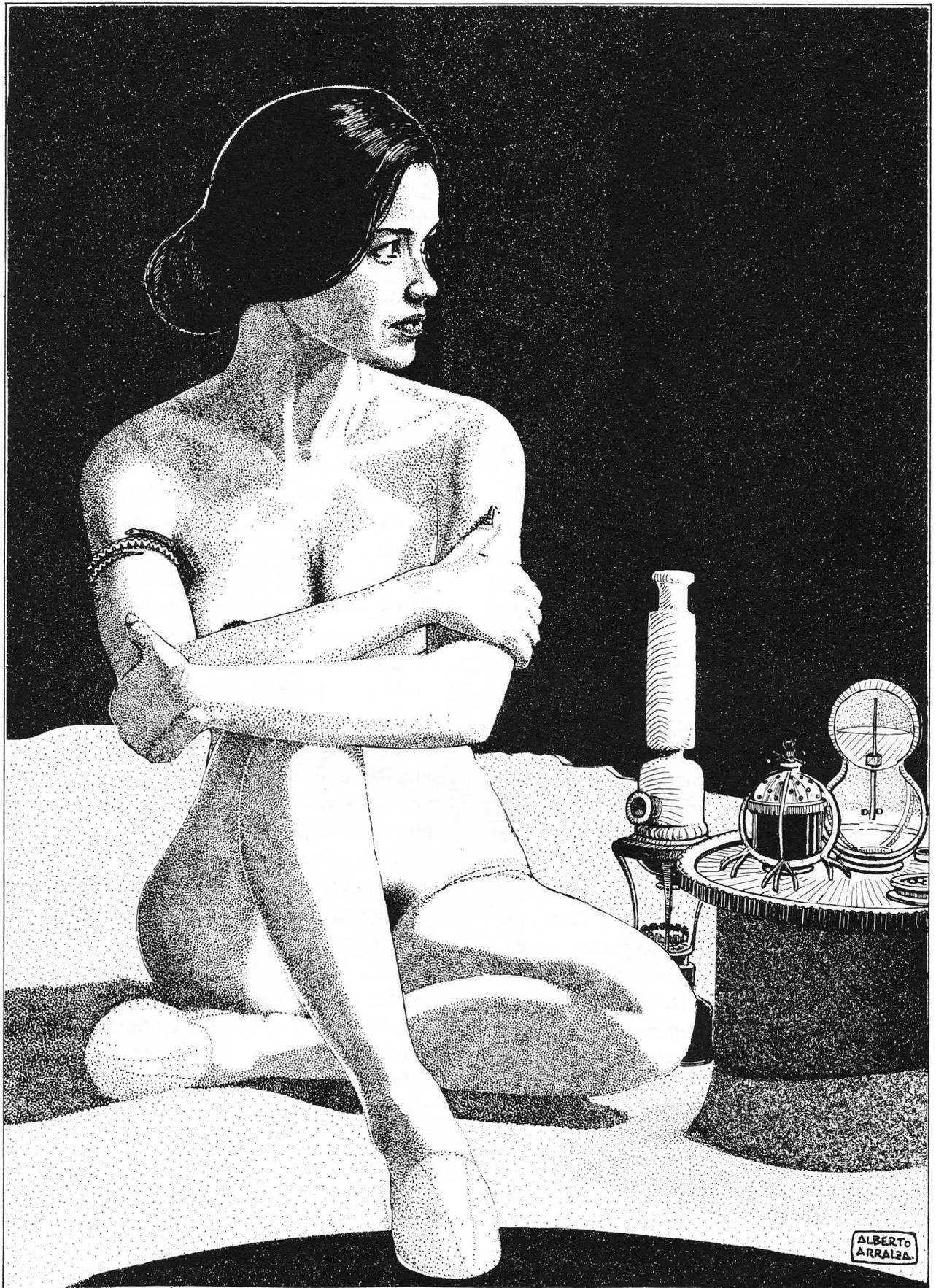
contró en el desierto, os hallabais todos en bastante mal estado. Por fortuna ya os habéis recuperado. Habéis estado un día entero durmiendo, y es de suponer que tendréis hambre. Sentimos no poderos tratar con mejor hospitalidad, pero Arc Crierat y Nishmed desean veros inmediatamente. Tus amigos se están recuperando y serán llevados al Busmal de Arc Crierat, donde se os servirán unos alimentos. Ahora, Yhanda se encargará de prepararos para tal evento."

Cuando Ancrual se va, Yhanda lava al personaje y le proporciona una túnica de yamedí. Mientras tanto, el resto de los personajes despiertan y son tratados de similar manera. Luego, son conducidos hasta un lujoso Busmal en el centro del poblado, cuatro veces más grande que cualquier Busmal de su alrededor.

Dentro de la tienda, únicamente se hallan Arc Crierat y Miranda, que no es otra que Nishmed. Arc Crierat es un gassar de poco más de treinta años, atractivo e impresionante por su porte orgulloso. Sus profundos ojos verdes reflejan determinación, valor y sabiduría, y en estos momentos una profunda preocupación. Delante de ambos, en cuencos sobre pieles de yamedí hay dispuesto un sabroso banquete.

Arc Crierat y Miranda no tienen demasiado tiempo para conversar. Esta es la información que poseen:

Ayer, a primera hora de la mañana, Miranda recibió una llamada de socorro. Algo la impelía a dirigirse a un determinado lugar en el desierto. Cuando llegó, encontró a los personajes en su lamentable estado.



ALBERTO
ARRAZA.

Al mismo tiempo, a pocos kilómetros de allí, en la explanada sagrada, comenzaba la fiesta que cada cinco años celebran los pueblos gassar, el Badium.

Pero el Badium de éste año, no era un Badium normal y corriente. Los profetas anunciaban la llegada de Truxor, el hijo de Dios, que según su religión sería mandado a Gassat Dam, como premio a la virtud de las tribus gassars. Gracias a Nishmed, y a pruebas que ésta le trajo, Arc Crierat supo que Truxor, no era más que otro ardid para esclavizar a su pueblo. Durante el Badium, Arc Crierat se proponía desenmascarar a Truxor delante de todas las tribus gassar. Pero Truxor le ha derrotado. Los otros pueblos no han confiado en las pruebas de Arc Crierat, y sí en los milagros que Truxor ha realizado. Ayer por la tarde, cuando Truxor se disponía a hablar a la multitud, algunos miembros de la tribu de Tic Meda, profirieron palabras insultantes contra éste. En ese momento, la gran estatua de Truxor que se halla en la llanura, comenzó a temblar y resquebrajarse. Gran cantidad de rocas cayeron sobre la multitud, pero a un gesto de Truxor, las rocas quedaron suspendidas en el aire, y después explotaron sin causar ningún herido. Por si esto fuera poco, durante la noche, los miembros de la tribu de Tic Meda sufrieron una repentina enfermedad, y antes de la madrugada, más de quinientos gassars de esta tribu yacían sin vida. Truxor fue a visitarlos al amanecer, y posó sus dedos sobre la frente de todos los muertos. Media hora después, los muertos volvieron a la vida. Entonces Ab Alain, el profeta de Truxor, anunció que esta tarde Truxor conduciría a los gassars hacia la victoria.

Eso es todo lo que saben. Eso, y que a pocos kilómetros de donde se encuentran, puestos en estado de alerta, se hallan tres divisiones de carros y dos de infantería ligera, con

orden de cargar contra la multitud al más mínimo signo de agitación.

Con todos estos datos nuestros personajes disponen de muy poco tiempo para actuar. La multitud ya no puede ser parada, todos confían ciegamente en Truxor. No les queda más remedio que coger el jeep de Miranda, recuperar su nave que se encuentra en el hangar 62 del espaciopuerto de Erbu Dam, y destruir el rayo láser, antes de que el pueblo gassar se suma en una ciega guerra santa.

El viaje hasta Erbu Dam, a través de las arenas del desierto, dura cerca de noventa minutos. Miranda, por supuesto, insiste en ir con los personajes. Lleva puesto, debajo de su túnica de yamedí, un traje de combate de emuleno negro. Va armada con su espada láser, una Malone 03, una Elcissor 3I y tres dagas. Así mismo, en su vehículo (se trata del todoterreno de los personajes) lleva todo un arsenal, varias Elcissor 3I, Belver FK7, y un Nigran Rial y una Malone 49. A los personajes les proporcionan túnicas de yamedí, para protegerse del intenso sol hasta que lleguen a las proximidades de Erbu Dam. Una vez en el vehículo, Miranda proyectará para identificarse a los personajes, cinco letras delta de color negro. Ella es la máxima representante de Fuerza Delta en Gassat Dam, y se encuentra al mando de esta operación. Felicita a los personajes por su magnífica actuación, y se disculpa por no haberles podido ayudar más. En ese instante, les dice a los personajes que no se han de preocupar demasiado por Fleming y su Ecletor, y extrae del bolsillo de su traje el control remoto del mismo, que entrega a los personajes para que hagan con él lo que quieran.

Una vez en el espaciopuerto, tendrán que deshacerse de los diez Caballeros Negros de Tancred que están de guardia en el mismo: cinco en la puerta de acceso, y otros cinco patrullando en jeep los hangares. Una vez



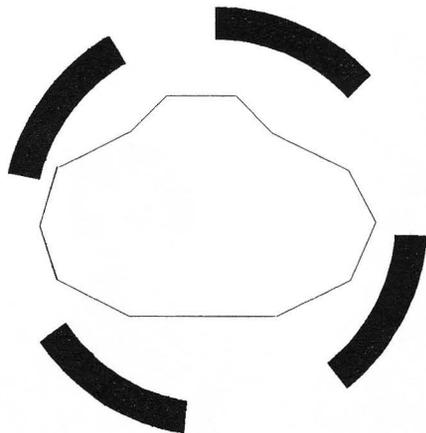
ALBERTO
ARRAIZA.

hayan llegado a la nave, no encontrarán más obstáculos hasta llegar al crucero mercante calípode. Cuando se estén aproximando a éste, los personajes tendrán que enfrentarse a cinco cazas "Cisquer 26", y los tres antiaéreos que posee el crucero. La ficha de los cazas la encontrarás entre el material de juego; los antiaéreos producen el mismo daño que el que se halla en la nave de nuestros personajes; y para las características de los pilotos usa la ficha del típico soldado calípode. El nivel de dificultad necesario para impactar en el punto crítico del láser, será de 16 en la habilidad de armas pesadas.

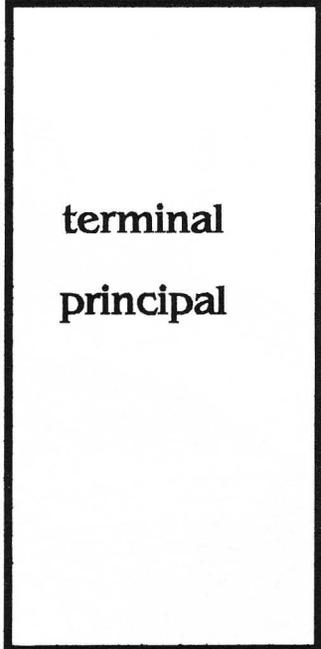
Recuerda que si bien esta escena final no tiene que ser demasiado fácil, tampoco debes

hacerla imposible, ya que de ella depende toda la partida. Es por ello que la dejamos a tu sabia dirección, para que gradúes el nivel de dificultad dependiendo de lo que les haya costado a los personajes llegar hasta aquí.

Si los personajes consiguen destruir el láser, cuando vuelvan con su nave a la gran llanura verán que está acabando una batalla entre los monjes sangrientos y el resto de las tribus gassar que por fin han descubierto el engaño. A su vuelta serán recibidos como héroes en el poblado de Arc Crierat, donde podrán descansar y curarse de sus heridas, y quizás también conocer un poco mejor a Yhanda. Pero esto será ya parte de otra aventura.



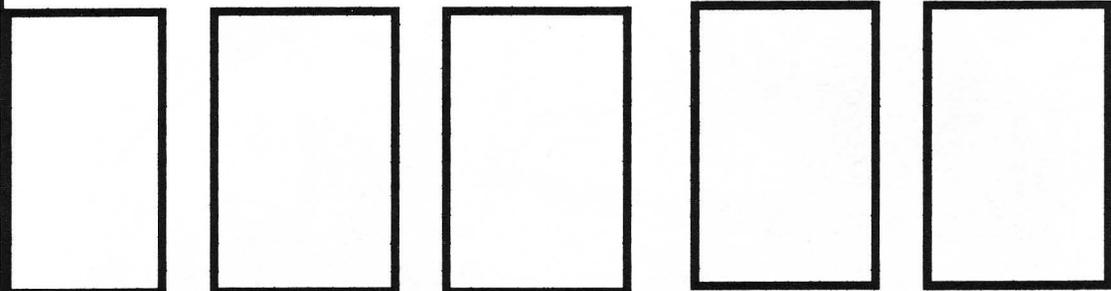
pistas



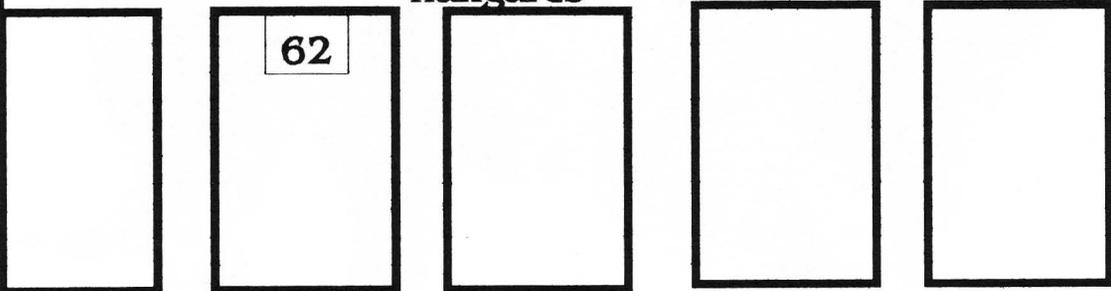
terminal
principal



garita

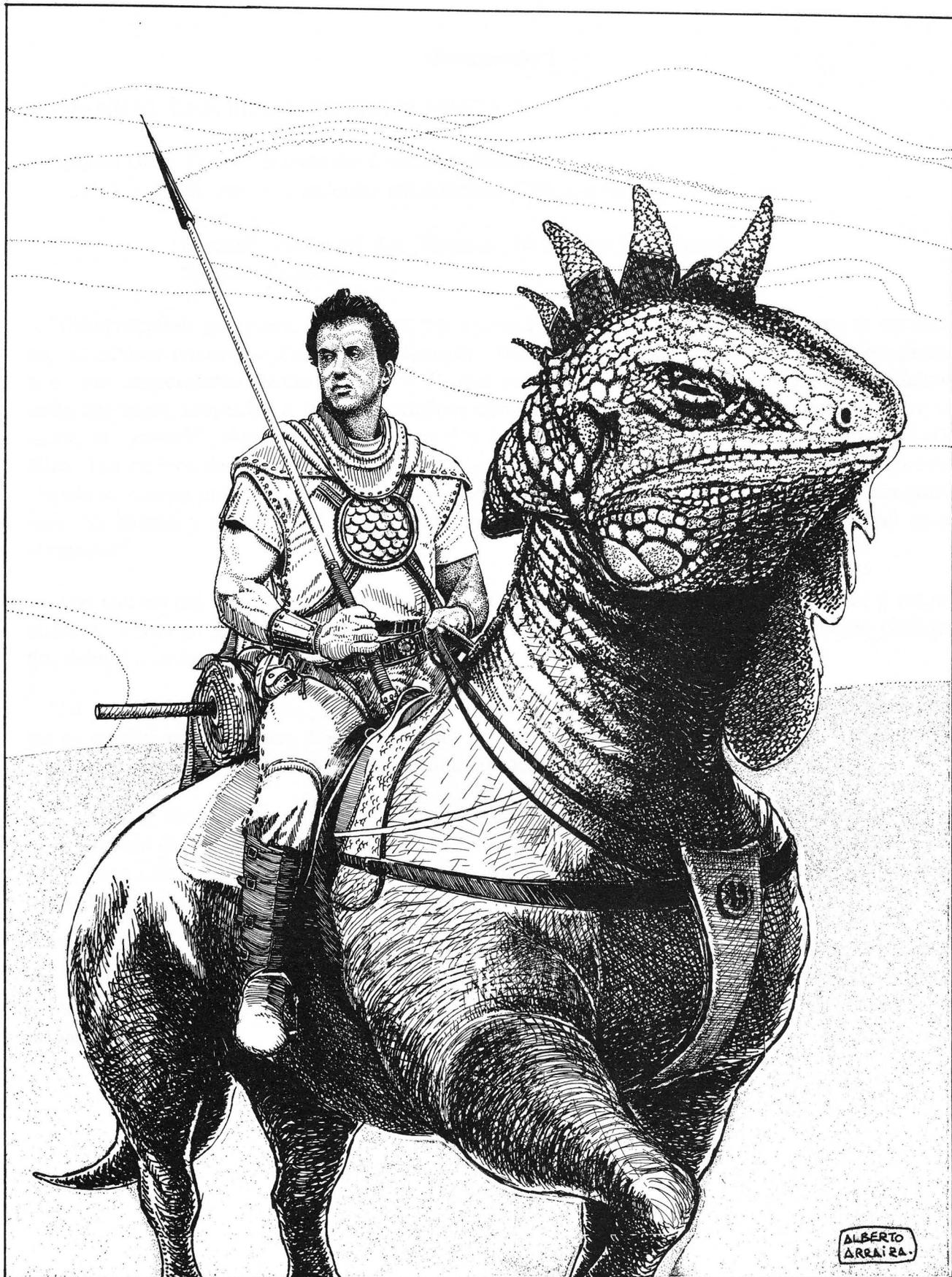


hangares



62

MATERIAL DE JUEGO



Documento 1

"MANUAL UNIVERSAL DE LOS PLANETAS"

"Gassat Dam: Octavo planeta del Cuadrante Gassat.

Diámetro: Dieciocho mil doscientos kilómetros.

Masa: 0.8

Duración media del día: 28 horas, 14 minutos, 13 segundos.

Nativos: Gassars

"Observaciones generales: El noventa por ciento de la superficie total del planeta es ocupada por un extenso continente llamado simplemente "Dam" (Mundo). Se trata de un continente desértico, con temperaturas medias durante el día que rondan los 46° C. La flora y fauna del planeta están altamente adaptados a las características climatológicas del planeta. Cabe destacar entre su fauna, al "yamedí", inmenso reptil de entre 3 y 4 metros de longitud y un peso cercano a los 400 kilos. Los nativos del planeta se sustentan de la caza y crianza de estos grandes reptiles, aprovechando su cuerpo prácticamente en su integridad. Los nativos usan la piel de este reptil para construir sus chozas y sus túnicas, ya que ésta conserva unas características que protegen del calor abrasador".

"Los nativos del planeta son conocidos como Gassars. Son humanos, de piel olivácea y rasgos huraños. Viven en grandes tribus nómadas y mantienen escasos contactos con el mundo civilizado, debido a su carácter solitario y desconfiado".

"La mayor riqueza de este planeta son las minas de gassat, en las que miles de mineros trabajan en condiciones extremas. Cada tres meses de reclusión en las minas, reciben un mes de vacaciones, en el que disfrutan de los placeres que las ciudades civilizadas pueden ofrecerles".

"En Gassat Dam existen seis grandes ciudades, cada una protegida con un escudo térmico que las resguarda de las temperaturas exteriores. Éstas son: Erbu Dam (la capital), Poson Dam, Glor Dam, Junc Dam, Landa Dam y Mag Dam. En ellas, el viajero puede encontrar todo tipo de placeres. Son ciudades cosmopolitas dedicadas a los negocios y la diversión".

"La estructura política en Gassat Dam es sumamente sencilla, al existir únicamente seis ciudades en el planeta. Cada ciudad elige democráticamente un gobernador, siendo el representante de Erbu Dam el gobernador general y último responsable ante el gobierno bajo cuya concesión se encuentre el planeta".

Documento 2

"EL PUEBLO GASSAR, COSTUMBRES Y TRADICIONES". Thomas Manning.

"Muy poco se sabe acerca del pueblo gassar. Las razones de ello se pueden localizar en las duras condiciones que el científico ha de enfrentar para estudiar a este pueblo, o en su espíritu reservado y desconfiado, y su rechazo hacia los extranjeros. Por ello durante muchos años hemos pensado que los gassars eran un pueblo sencillo y simple, sin cultura ni rasgos de comportamiento interesantes para el resto de los pueblos. Nada más lejos de la verdad. En los últimos años hemos empezado a adentrarnos en el inmenso y rico mundo de las costumbres y tradiciones del pueblo gassar".

"El gassar tiene un temperamento reservado y equilibrado, su control sobre sus emociones es absoluto. Tal autocontrol les proporciona gran facilidad para adivinar los pensamientos y emociones de los demás".

"Los gassars son sumamente orgullosos, la mentira es para ellos una ofensa imperdonable. Son, sin embargo, un pueblo tolerante y una vez que te consideran digno de su confianza, son enormemente generosos y hospitalarios".

"El guerrero gassar es fiero y leal en el combate. Nunca abandona a un compañero ni huye ante el enemigo, su orgullo se lo impide".

"Las pautas de comportamiento gassar son complejas y estandarizadas en alta medida. Poseen una amplia gama de rituales de respeto hacia la persona ante cualquier situación y, únicamente viviendo muchos años con ellos, se pueden conocer sus rudimentos básicos".

"El pueblo gassar es notablemente reservado respecto a sus leyendas y religión. No parecen tener sacerdotes, ni cumplir ningún ritual religioso. Debido a ello, durante mucho tiempo consideré que el pueblo gassar no creía en ningún dios. Un día, por fin me atreví a preguntarle al respecto al jefe de la tribu. Su respuesta fue la siguiente":

- "Por supuesto que creemos en Dios, querido Thomas. Si nunca hablamos de Él, es porque su poder no se halla en las palabras, sino en el corazón de los gassars. Es por ello, que no necesitamos sacerdotes para que nos convenzan del poder de Dios. En cuanto a los rituales de adoración, todas las acciones de un gassar durante el día son un canto de agradecimiento a su magnificencia. Qué más rituales habríamos de cumplir".

"Es muy poco, sin embargo, lo que he logrado averiguar de su Dios o creencias religiosas".

"El pueblo gassar es un pueblo seminómada, cada seis meses cambian el asentamiento de su campamento o "Drada". Viven en grandes chozas construidas con piel de yamedí, a las que llaman "Busmal". Cada tribu tiene su guía y dirigente "Laguser", no existen más distinciones sociales entre los gassars, a no ser las existentes entre hombre y mujer. La riqueza de un gassar se mi-

de por el número de yamedís que posea. En cuanto un hombre cumple los diez años, se convierte en cazador y guerrero hasta su muerte. Las mujeres cuidan del Busmal y de los rebaños".

"Los guerreros gassar montan todos sobre yamedís machos, y no se convierten en cazadores, hasta que consiguen capturar y domar únicamente con sus propias manos, un ejemplar de esta especie. Este yamedí será el que montarán durante el resto de su vida. Cabe destacar, que mientras el yamedí hembra es afable y pacífico, el yamedí macho es un depredador temible, rápido, violento y sanguinario. La coordinación entre el gassar y su yamedí es uno de los mayores misterios de este pueblo. Como hemos dicho, una vez capturado y domado por un Gassar, el yamedí se vuelve pacífico e incluso cariñoso con su dueño, sin embargo, si otra persona intentara montarlo, lo descuartizaría en pocos minutos. Entre el gassar y su yamedí, se produce una comunicación mental, pudiendo establecerla ambos incluso a varios kilómetros de distancia. Así, el yamedí de un guerrero no se halla con el resto de la manada, sino que vaga en libertad por el desierto, hasta que siente la llamada de su dueño, o cabría decir, amigo. Tanto hombre como bestia, no dudan ni un instante en dar sus vidas el uno por el otro. Esto les convierte en un binomio temible en combate. Un Gassar pasa largas temporadas en el desierto con la única compañía de su yamedí".

"Cada cinco años, todas las tribus gassar se reúnen durante un mes, en una fiesta conocida como "Bádium". Durante esta fiesta, todas las disputas son olvidadas entre las tribus. Un ambiente de alegría y cordialidad reina entre todos los gassars. Se comercia, se baila y se cuentan sucesos importantes que han ocurrido durante los últimos cinco años. Así mismo, se cantan leyendas sobre sus héroes. El Bádium es también, momento para negociar matrimonios entre miembros de distintas tribus. Con ello la sangre se va renovando entre los gassars, y el pueblo se mantiene joven y fuerte".

"Cuando dos guerreros de una misma tribu han de dirimir una disputa, acuden en primera instancia al Laguser, quien intentará hacer justicia. Si alguno de los dos ofendidos no se cree compensado, reta a su ofensor al "Afte-Caper" (círculo de arena). Se trata éste, de un ritual guerrero de justicia. Ambos contendientes, luchan en un círculo de cinco metros de diámetro. Van completamente desnudos, y únicamente armados con su "Déter" (largo cuchillo curvo gassar). El primero en abandonar la arena, o en ser herido, será el perdedor, y habrá de cumplir las exigencias del vencedor. Cada contendiente ha de pagar previamente, un precio de veinte yamedís, que son sacrificados y con los que el pueblo celebra una gran fiesta. En el "Afte-Caper" está completamente prohibido matar. Matar a un habitante de tu misma Drada, es el peor de los crímenes que un gassar puede cometer. A los que cometen tal atrocidad, se les destierra de las tribus, pasando el resto de su existencia en la soledad del desierto. A tales condenados se les denomina "Níshmed" (sombra), ya que a partir de ese momento, pasa a ser una sombra oscura de aquel ser que fue".

Documento 3

Sujeto: Walter Fleming Williams.

Nacimiento: 28 del 10 del 2050, en Teirsis, planeta Xer Esteir.

Raza: Humano.

Padre: Christian Fleming. Capitán de los "Guardianes Esteires"

Madre: Madeleine Williams.

Hermanos: Candy, Velma y Jerome.

Historial: En el año 2066, entra a cumplir funciones administrativas en el séquito diplomático del príncipe Vantián Allantry, representante aldebarán en el F.I.P. (Fuerza Interplanetaria de Pacificación). Va ascendiendo en el séquito diplomático hasta alcanzar, en el año 2069, el rango de Secretario Consejero. En el año 2070 es designado para formar parte de una expedición F.I.P. al planeta Cay. El responsable de la expedición es el general Rutger Graff. Su misión, detener las sangrientas guerras tribales entre los habitantes del planeta, los Caíres. La misión militar es un completo fracaso, aunque se consigue mantener un cuerpo diplomático del F.I.P. permanentemente en el planeta. Fleming permanece al mando de dicho cuerpo diplomático hasta el año 2078, manteniendo durante este tiempo relaciones cordiales con los caíres. En el año 2078 se traslada al planeta Gassat Dam, al considerar según sus propias palabras, terminada su misión en Cay, y desear abrir nuevos futuros de paz entre las razas del universo. En el año 2079 es elegido Gobernador General de Gassat Dam, cargo que ocupa hasta la actualidad. Todos sus intentos por entrar en contacto con los gassars han resultado infructuosos.

Documento 4

"MANUAL UNIVERSAL DE LOS PLANETAS"

"Cay: Noveno planeta del Cuadrante Gabar.

Diámetro: Veintiséis mil kilómetros.

Masa: 1.3

Duración media del día: 26 horas, 17 minutos, 18 segundos.

"Observaciones generales: encuadrado en el sistema Gabar. Nivel tecnológico bajo. Clima polar. Escasamente poblado. Sus habitantes, los caíres, son una raza extremadamente aguerrida y sanguinaria, envuelta siempre en luchas tribales. Miden entre 1,80 m. y 2,10 m. Sus cuerpos, sumamente musculados, están parcialmente cubiertos de pelo. Su piel es de tonalidad parda. Poseen unos rasgos faciales bestiales, enmarcados por una densa mata de pelo de tonalidades ocres y rojizas. Entre sus rasgos, destaca una gran mandíbula prominente con dientes muy afilados que constituyen una peligrosa arma. Sus ojos son rojos sobre fondo negro y parecen reflejar el fuego que arde en su interior."

Documento 5

Sujeto: Vantián Allantry

Nacimiento: El 5 del 10 del 2038, en Allantry, planeta Aldebar.

Raza: Aldebarán.

Padre: Hawrik Allantry.

Madre: Loodel.

Hermanos: Feasance.

Historial: En el año 2063, a la muerte de su padre, es coronado príncipe de Allantry, e ingresa en "El círculo de los doce" (consejo rector del Imperio Aldebarán). En el año 2066, es nombrado representante aldebarán en el F.I.P. En el año 2075, es nombrado representante aldebarán en el C.R.E. (Consejo Rector Espacial), cargo que ocupa hasta la actualidad.

Documento 6

Sujeto: Rutger Graff Slauter.

Nacimiento: El 29 del 11 del 2027, en Efend, planeta Xer Esteir.

Raza: Humano.

Padre: Karl Graff.

Madre: Hilda Slauter.

Historial: En el año 2047, entra a formar parte de los Guardianes Esteires como piloto, llegando en el año 2065 a la graduación de comandante. En el año 2066, es propuesto por el príncipe Vantián Allantry para entrar a formar parte del F.I.P. Cumple varias misiones con rotundo éxito. En el año 2069 es nombrado general del F.I.P. En el año 2074, es nombrado general en jefe de las fuerzas terrestres del F.I.P.

Documento 7

Sujeto: Opath Slat Ocker.

Nacimiento: El 4 del 4 del 2033, planeta Ab Fórnor.

Raza: Fórnor.

Padre: Onfit Slat.

Madre: Iddy Ocker.

Historial: En el año 2056, es detenido en Gabáin (planeta Bácares) y acusado de más de seis asesinatos y el asalto a un tren blindado. Es absuelto de la mayoría de sus cargos por falta de pruebas, pero condenado a doce años de cárcel por el asalto al tren blindado. En el año 2063 es liberado por buena conducta. Ese mismo año ingresa, gracias a un programa de reinserción, en la guardia personal del príncipe Vantián Allantry. En el año 2068, sale del servicio del príncipe Allantry, e invierte sus ahorros (20 millones de Kyos) en acciones de la recién creada empresa minera "Delhas". En el año 2070 es nombrado presidente de dicha compañía. En el año 2073, la empresa minera Delhas recibe en exclusiva el contrato de extracción en el planeta Cabán. Este contrato se ve rodeado de un gran escándalo, al aparecer asesinados dos altos cargos de empresas rivales que también optaban al mismo. A partir del 2073, la empresa Delhas se dedica en exclusiva a la extracción en Cabán hasta el momento actual.

Documento 8

Sujeto: Abard Bonet.

Nacimiento: El 1 del 10 del 2053, en Delmar, planeta Calipod.

Raza: Calípode.

Madre: Bage Bonet.

Historial: En el año 2073, acaba los estudios de cirugía cibernética en la Universidad de Delmar, siendo el primero de su promoción. Ese mismo año, recibe una beca de la fundación Allantry por un importe de 30 millones de Kyos anuales, para que continúe con sus estudios sobre implantes cibernéticos en el cerebro, en el centro de estudios Felton (planeta Tor Abián). Continúa con sus estudios entre los años 2073 al 2079. En el año 2080, es nombrado Rector Gerente del centro de estudios Felton. Dicho centro de estudios, está dedicado al estudio de la medicina cibernética, y bajo su custodia se encuentran las unidades de bioguerreros que sobrevivieron a la Gran Guerra.

Documento 9

Sujeto: Kainnel Thesman.

Nacimiento: El 11 del 11 del 2055, en Allantry, planeta Aldebar.

Raza: Aldebarán.

Historial: En el año 2073 alcanza la graduación de comandante del ejército de Allantry. Ese mismo año, es nombrado jefe de seguridad del príncipe Vantián Allantry, y se le destina al planeta Tierra. En el año 2078, y a petición expresa del príncipe Vantián Allantry, es designado como Gobernador del planeta prisión Ibí-Alón, cargo que ocupa hasta la actualidad.

Documento 10

Crucero mercante Esopus. Perteneciente a la compañía Ebercles, con sede en Ardes (Eced Jigal).

Construído en los astilleros de Ardes en el año 2076.

Asegurado por la Compañía Ekain, con sede en Ardes.

Puerto de salida: Teirsis (Xer Esteir).

Puerto de destino: Caren (Daroc)

Escalas: Gabain (Bacares)

Yangar (Ator Yangas)

Base Ecla (Ab Fórnor)

Nueva York (Tierra)

Erbu Dam (Gassat Dam)

Mercancía: Maquinaria de extracción. Destinatario: Compañía minera Clayton.

Automóviles y helicópteros. Destinatario: Compañía minera Clayton.

Camiones. Destinatario: Concesionario Grouber.

Frutas y hortalizas. Destinatario: Compañía Aljen.

Material informático. Destinatario: Compañía Fergan.

(Sigue el listado sin encontrar nada aparentemente relevante)

Total asegurado: 156.000 millones de Kyos.

Pasajeros:

Listado con más de 63.000 nombres. Puerto de embarque y puerto de destino. Entre éstos destaca el Doctor Thomas Manning, así como veinte individuos de raza gassar; embarcaron todos en Nueva York, y obviamente su destino es Erbu Dam.

Documento 11

Operación Cal Falder

Paso 1. Adecuación de imagen.

Se trata en su mayoría de planos de un pequeño dispositivo capaz de proyectar una imagen holográfica sobre una materia ya existente, adecuándose constantemente a los contornos cambiantes del objeto material.

Paso 2. Milagro gravitacional.

Se incluyen los planos de: Un reductor gravitacional. Un potente cañón de aire. La sección de una galería con todos los pasos para la instalación de estos dos artefactos, así como la correcta colocación de cargas explosivas para una explosión controlada.

Paso 3. Milagro calorífico.

Complicadas fórmulas físicas, acerca de la acción de un determinado número de pequeñas bombas térmicas sobre una determinada cantidad de rocas. Así mismo, incluye un corte seccional de una galería, con planos sobre perforaciones en la pared y la colocación de distintas cantidades de explosivo plástico y explosivo térmico.

Paso 4. Milagro de la liberación.

Incluye un mapa completo del pozo 59, en el cual se pueden observar potentes cargas explosivas situadas en distintos puntos del pozo. Todas estas cargas están conectadas a un transmisor central, que se halla en el corazón del pozo, en lo más profundo de la tercera galería. Este transmisor sólo puede ser activado por medio de una llave digitalizadora.

Paso 5. Segundo milagro gravitacional.

Plano de una potente red de transmisores de superconductores. Le acompaña el plano de lo que parece ser una gigantesca estatua, con perforaciones para colocar cargas explosivas.

Paso 6. Milagro de resurrección.

Formulas químicas de los efectos de un potente veneno, el "Cadyum". Cuando este veneno es mezclado con carbono provoca a las cuarenta y ocho horas unos efectos similares al estado de muerte, las funciones vitales se reducen al mínimo. Los efectos desaparecen seis horas después.

Paso 7. La ira de Dios.

Incluye: Los planos de un potente cañón láser interestelar. Plano de una nave mercante, con las modificaciones necesarias para la implantación del cañón. En este plano, y superando un nivel de dificultad de 12 en análisis de datos, se puede observar un punto crítico en el cañón donde un impacto puede destruirlo. Plano de un carro de combate, en éste destaca la exacta colocación de una serie de emblemas, entre ellos la T gótica de los Caballeros Negros de Tancred. Cálculos matemáticos sobre una trayectoria orbital alrededor del planeta Gassat Dam. Cálculos físicos de trayectoria de disparo del cañón láser, el impacto está programado para las 17.00 horas solares.

Documento 12

DIARIO DEL DOCTOR THOMAS MANNING.

...Mi misión ha sido un completo fracaso. No creen en el peligro que los gassars y su fe pueden suponer. No les conocen como yo. Si el pueblo gassar se levanta en armas, únicamente el exterminio podrá evitarles conseguir sus fines. Sea como sea, un baño de sangre cubrirá mis amadas arenas de Gassat Dam. No creo....

...no sé cómo podré ayudar a Arc Crierat. Él y su pueblo son ahora la única esperanza para Gassat Dam....

...Si Truxor derrota a Arc Crierat en el Badium, todo estará perdido. La Ira de Dios se desencadenará y una tormenta surgirá del corazón del desierto de Gassat Dam...

...Arc Crierat insiste en que Nishmed tiene la clave. Pero qué puede Nishmed solo ante toda una nación...

Reglas opcionales para la creación de personajes jugadores de raza Cair.

CARACTERISTICAS

FUE:	2D6+4
DES:	2D6+4
CON:	2D6+4
INT:	2D6
POD:	1D6+2
CAR:	1D6+2

Psicología: Son seres crueles, violentos y sanguinarios. No conocen el significado de la palabra compasión. Son poco dados a las palabras y a las muestras de afecto. Su concepto de la amistad se halla muy próximo al de manada, y nunca traicionaría a su partida de caza. Son sumamente temperamentales y de reacciones violentas e inesperadas. Son duros y sacrificados, una raza evolutivamente superviviente, preparada para sobrevivir en las condiciones más duras. Su sed de venganza le llevará a perseguir a su víctima durante toda una vida si fuera necesario.

Nuevas habilidades Cair:

Seguir Rastros: Habilidad de seguir a un ser por los indicios que va dejando a su paso. Esta habilidad sólo es aplicable en plena naturaleza, no en ciudad.

Olfato: Capacidad de reconocer a un ser o una sustancia por su olor.

Niveles de dificultad para seguir un rastro o reconocer un olor.

Menos de 1/4 de hora	6
Menos de 1/2 hora	8
Hasta 2 horas	9
Hasta 6 horas	11
Hasta un día	13
Hasta dos días	15

Añadir +3 a la dificultad por día transcurrido.

En la generación de personaje los cair han de elegir únicamente entre las habilidades que vienen listadas en su tabla, no pudiendo elegir ninguna de la sección común. Dispone de 20.000 puntos para adquirir niveles de entrenamiento. Puede elegir hasta nivel 4 de entrenamiento en una habilidad y tantas habilidades como pueda a niveles menores.

A la hora de adquirir equipo, sólo podrá elegir entre armas de cuerpo a cuerpo y armas arrojadizas. No dispone de armaduras, implantes cibernéticos, etc.

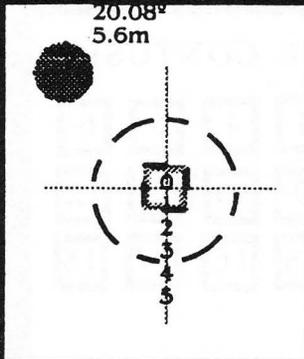
TABLA DE HABILIDADES CAIR

HABILIDAD	BASE	PUNTOS DE ENTRENAMIENTO							
		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Acrobacias	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Esquivar	DES	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Armas de C/C	DES	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Armas arrojadas	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Ocultarse	DES	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Movimiento silen.	DES	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Cuerpo a cuerpo	DES	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Fuerza voluntad	POD	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Descubrir	POD	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Seguir rastros	POD	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Olfato	POD	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Sexto sentido	POD	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Escalar	FUE	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000

FUERZA DELTA

STRESS DE COMBATE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----



NOMBRE: _____
 SECCION: _____
 CODIGO: _____
 RAZA: _____
 RANGO: _____

SHOCK DE CONTUSION

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

			5						11											21	24
TIRADA	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	23	26	(+3)		
MODIFICADOR	-12	-10	-8	-5	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	(+1)		

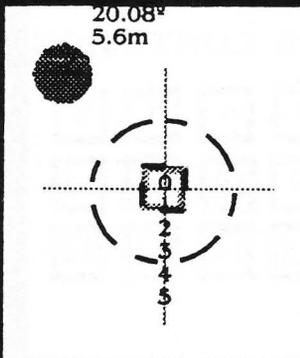
HABILIDAD	BASE	ENT	MOD	N.TOT
ESQUIVAR	8	2		10
ARMAS DE FUEGO	7	4		11
ARMAS DE C/C	7	1		8
ARMAS ARROJADIZAS	8	1		9
CUERPO A CUERPO	9	3		12
VEHICULOS TERRESTRES	7	2		9
ARMAS PESADAS	6	3		9
INTERROGAR	7	2		9
FUERZA DE VOLUNTAD	10	1		11
DESCUBRIR	9	1		10
ANALISIS DE DATOS	9	1		10

FUE:13 DES:10 CON:12 INT:9 POD:8 CAR:9

FUERZA DELTA

STRESS DE COMBATE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----



NOMBRE: _____
 SECCION: _____
 CODIGO: _____
 RAZA: _____
 RANGO: _____

SHOCK DE CONTUSION

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

				5						11										21	24
TIRADA	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	23	26 (+3)			
MODIFICADOR	-12	-10	-8	-5	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10 (+1)			

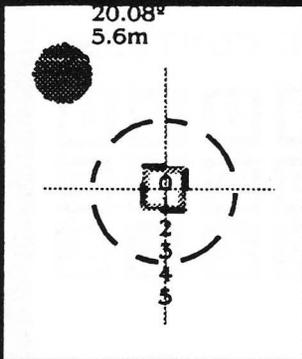
HABILIDAD	BASE	ENT	MOD	N.TOT
ESQUIVAR	7	1		8
ARMAS DE FUEGO	8	3		11
ABRIR CERRADURAS	8	1		9
OCULTARSE	9	1		10
MOVIMIENTO SILENCIOSO	10	1		11
CUERPO A CUERPO	8	2		10
VEHICULOS TERRESTRES	8	2		10
DESCUBRIR	9	1		10
ACTUAR	10	1		11
PERSUADIR	10	1		11

FUE:11 DES:10 CON:11 INT:10 POD:8 CAR:9

FUERZA DELTA

STRESS DE COMBATE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----



NOMBRE: _____
 SECCION: _____
 CODIGO: _____
 RAZA: _____
 RANGO: _____

SHOCK DE CONTUSION

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

			5						11										21	24
TIRADA	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	23	26 (+3)		
MODIFICADOR	-12	-10	-8	-5	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10 (+1)		

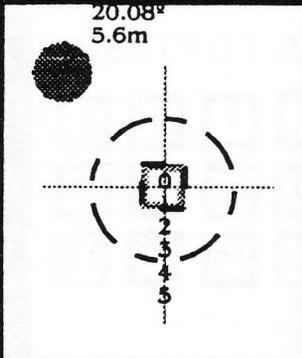
HABILIDAD	BASE	ENT	MOD	N.TOT
ESQUIVAR	13	3		16
ARMAS DE FUEGO	11	5		16
ARMAS DE C/C	15	3		18
ARMAS ARROJADIZAS	10	5		15
CUERPO A CUERPO	13	3		16
VEHICULOS TERRESTRES	8	5		13
VEHICULOS ESPACIALES	11	5		16
ARMAS PESADAS	13	5		18
INTERROGAR	16	3		19
FUERZA DE VOLUNTAD	16	3		19
ANALISIS DE DATOS	9	3		12

FUE:19 DES:14 CON:24 INT:14 POD:14 CAR:9

FUERZA DELTA

STRESS DE COMBATE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----



NOMBRE: **JUXSON**
 SECCION: _____
 CODIGO: _____
 RAZA: **FORNOR**
 RANGO: _____

SHOCK DE CONTUSION

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

			5						11											21	24
TIRADA	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	23	26 (+3)			
MODIFICADOR	-12	-10	-8	-5	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10 (+1)			

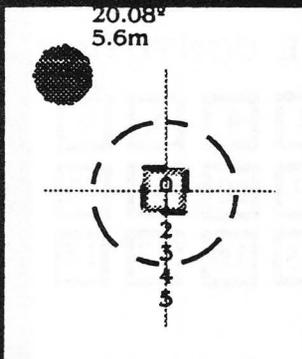
HABILIDAD	BASE	ENT	MOD	N.TOT
ARMAS DE FUEGO	12	1		13
ARMAS DE C/C	7	3		10
CUERPO A CUERPO	8	2		10
FUERZA DE VOLUNTAD	7	1		8
DESCUBRIR	10	1		11
ANALISIS DE DATOS	8	1		9
PERSUASION	8	4		12

FUE:17 DES:9 CON:16 INT:10 POD:9 CAR:8

FUERZA DELTA

STRESS DE COMBATE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----



NOMBRE: MIRANDA
 SECCION: NEGRA
 CODIGO: IVORY
 RAZA: ALDEBARAN
 RANGO: TIBURON

SHOCK DE CONTUSION

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

				5						11										21	24
TIRADA	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	23	26	(+3)		
MODIFICADOR	-12	-10	-8	-5	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	(+1)		

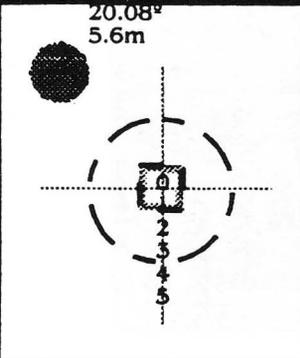
HABILIDAD	BASE	ENT	MOD	N.TOT
ACROBACIAS	13	3		16
ESQUIVAR	10	6		16
ARMAS DE FUEGO	10	6		16
ABRIR CERRADURAS	10	5		15
ARMAS DE C/C	12	7		19
ARMAS ARROJADIZAS	15	3		18
OCULTARSE	9	3		12
ARTES MARCIALES	13	5		18
MOVIMIENTO SILENCIOSO	10	5		15
INTERROGAR	7	1		8
FUERZA DE VOLUNTAD	6	2		8
DESCUBRIR	12	1		13
SEXTO SENTIDO	8	1		9
ANALISIS DE DATOS	9	1		10
PERSUASION	16	2		18
SEDUCCION	15	2		17

FUE:9 DES:13 CON:9 INT:11 POD:10 CAR:16

FUERZA DELTA

STRESS DE COMBATE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----



NOMBRE: _____
 SECCION: _____
 CODIGO: _____
 RAZA: _____
 RANGO: _____

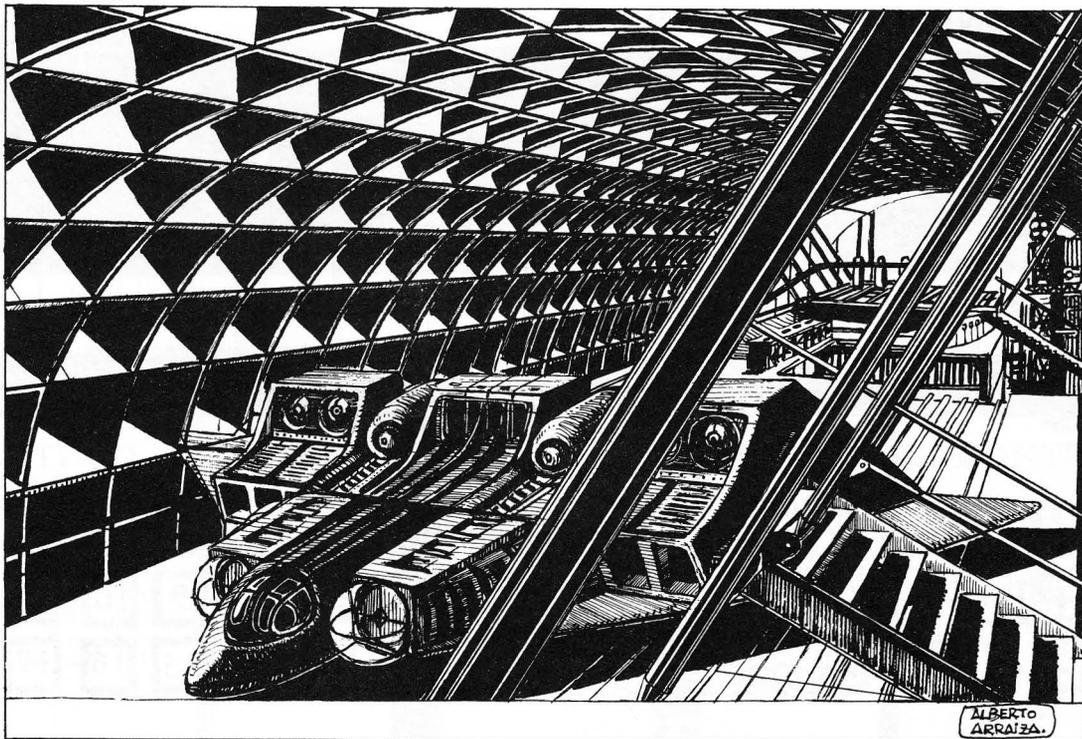
SHOCK DE CONTUSION

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

		5							11											21	24
TIRADA	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	23	26	(+3)		
MODIFICADOR	-12	-10	-8	-5	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	(+1)		

HABILIDAD	BASE	ENT	MOD	N.TOT
MONTAR ANIMALES	10	3		13
ESQUIVAR	7	1		8
ARMAS DE FUEGO	8	1		9
ARMAS DE C/C	10	2		12
ARMAS ARROJADIZAS	9	1		10
OCULTARSE	8	1		9
MOVIMIENTO SILENCIOSO	7	1		8
FUERZA DE VOLUNTAD	10	2		12
DESCUBRIR	8	1		9

FUE:10 DES:10 CON:11 INT:8 POD:10 CAR:9



SWEET DAISY

MODIFICADOR (G)	1(2)	2(2)	3(3)	4(4)	5(5)	6(6)
VELOCIDAD	430	570	710	850	1110	1210
DISTANCIA	3	4	5	6	7	8

ACELERACION	+2
SOBREACELERACION	+2
DECELERACION	+3

DISTANCIA		DAÑO
1-3	CORTA	+2
4-6	MEDIA	+1
7-9	LARGA	+0

RIZO

x2

ZIG-ZAG

x1

PICADO

x4

PIC. LATERAL

x4

GIRO

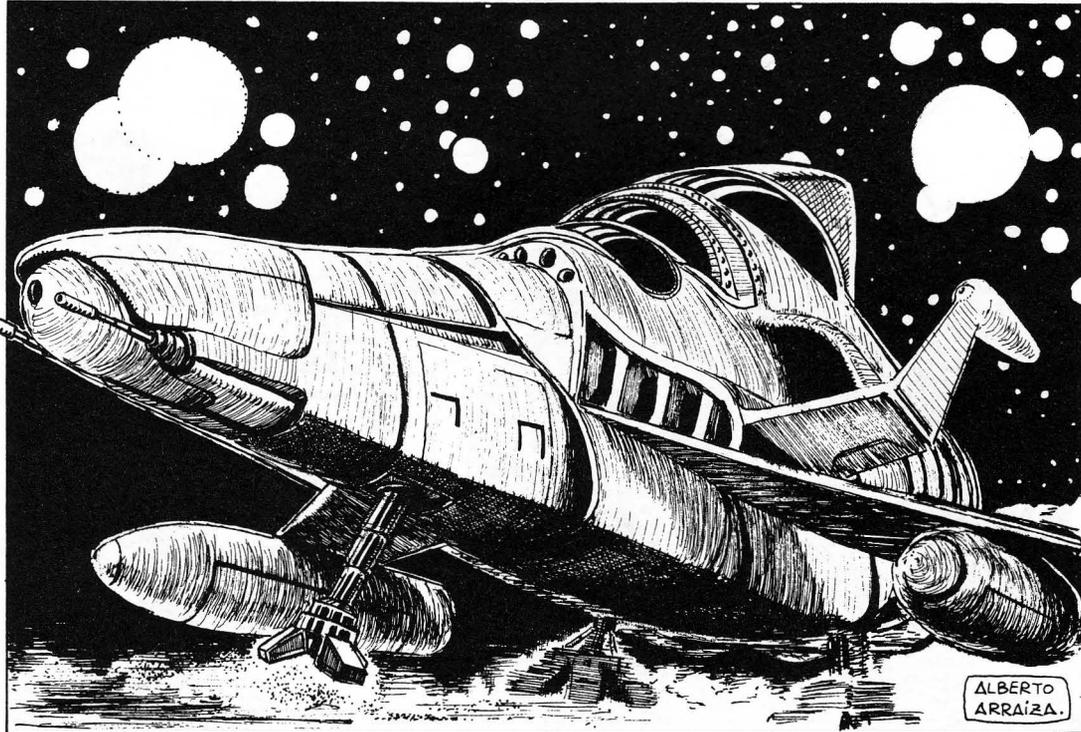
x1

GIR. BRUSCO

x2

DISPARO

+1



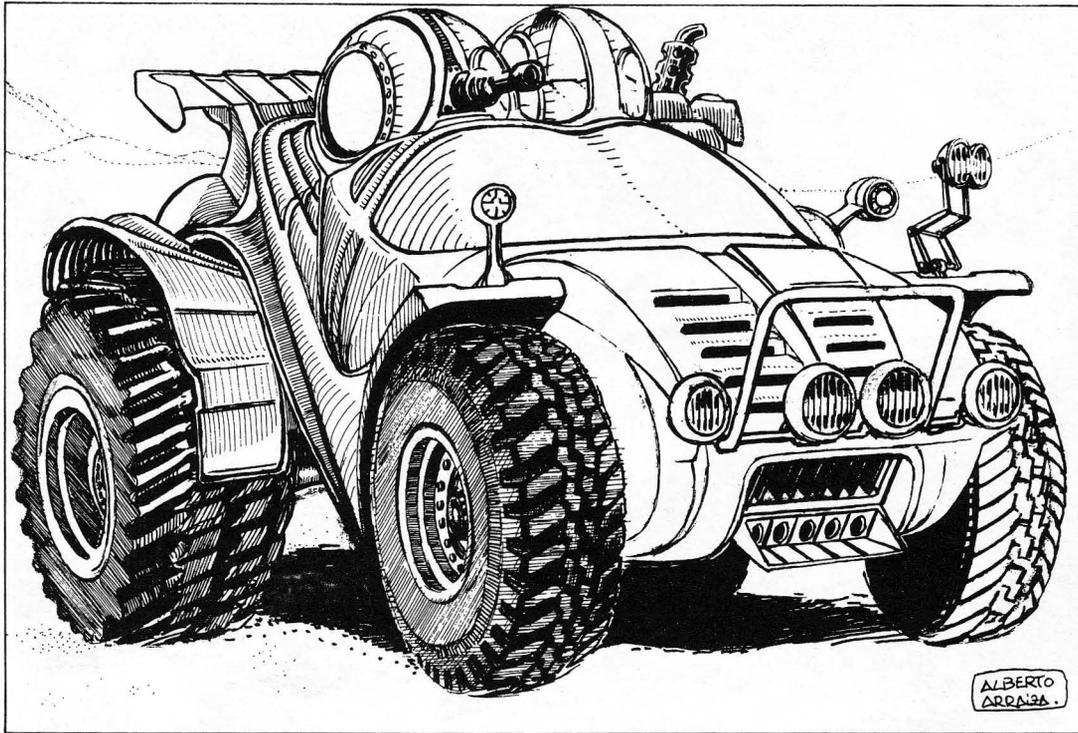
ALDEHIR Q-9665

MODIFICADOR (G)	1(2)	2(2)	3(3)	4(4)	5(5)	6(6)
VELOCIDAD	430	520	620	720	960	1100
DISTANCIA	2	2	3	4	5	6

ACELERACION	+1
SOBREACELERACION	+2
DECELERACION	+2

DISTANCIA	DAÑO
1	CORTA +0
2	MEDIA -1
3	LARGA -2

RIZO	x2
ZIG-ZAG	x1
PICADO	x4
PIC. LATERAL	x4
GIRO	x1
GIR. BRUSCO	x2
DISPARO	+1



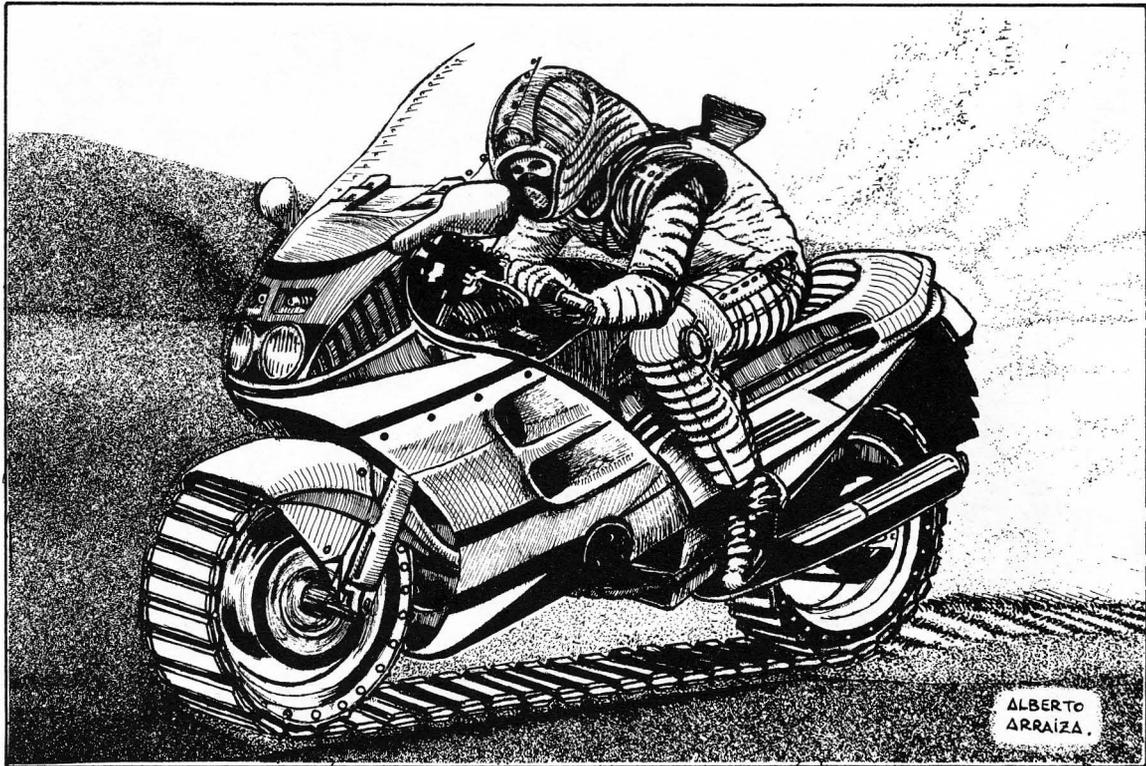
STALLON NELAS

MODIFICADOR	1	2	3	4	5	6
VELOCIDAD	70	115	155	190	230	265
DISTANCIA	233	383	517	633	767	883

ACELERACION	+1
SOBREACELERACION	+3
DECELERACION	+2
FRENADA	x2

DERRAPAJE	x1/2
TROMPO	x3
ZIG-ZAG	x1
EMBESTIDA	x1/2
SALTO	x2
DOS RUEDAS	x2
ESQUIVAR	x4
F. DE CONTROL	x6

VELOCIDAD EN CURVA		x3
1	3	5
2	4	6



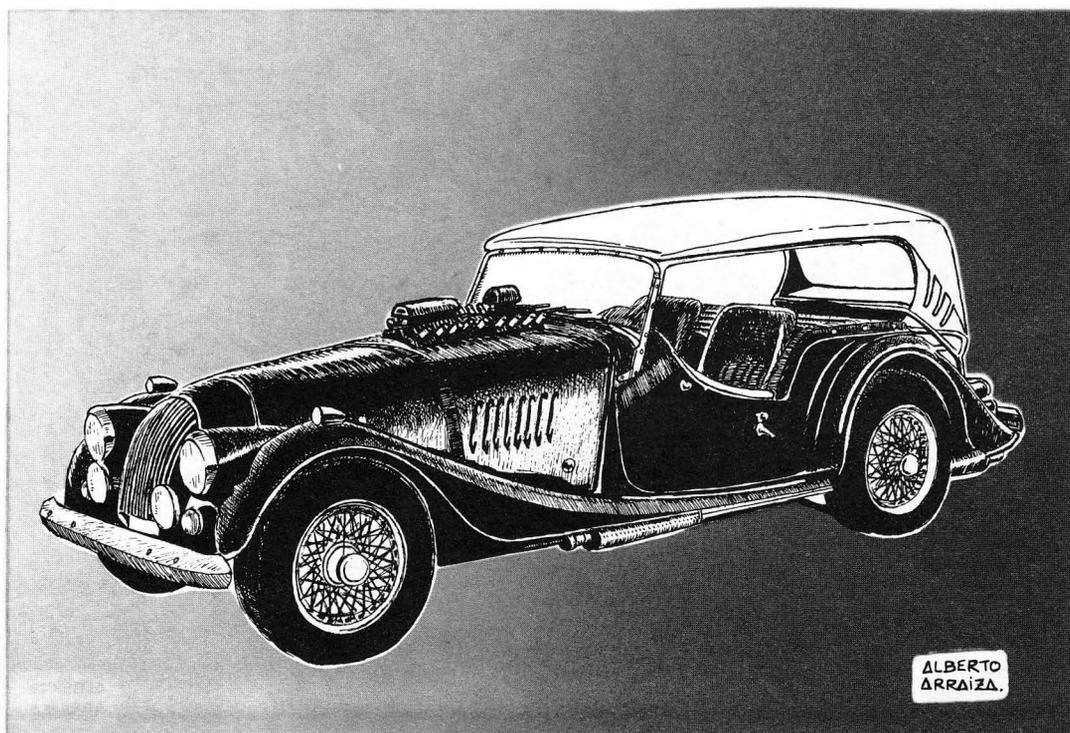
DIRKNECTED FALDER

MODIFICADOR	1	2	3	4	5	6
VELOCIDAD	95	190	235	280	300	335
DISTANCIA	317	633	783	933	1000	1117

ACELERACION	+1
SOBREACELERACION	+3
DECELERACION	+1
FRENADA	x1/2

DERRAPAJE	x2
TROMPO	x2
ZIG-ZAG	x2
EMBESTIDA	x2
SALTO	x2
DOS RUEDAS	x1
ESQUIVAR	x2
F. DE CONTROL	x4

VELOCIDAD EN CURVA				x2
1		3		5
2		4		6

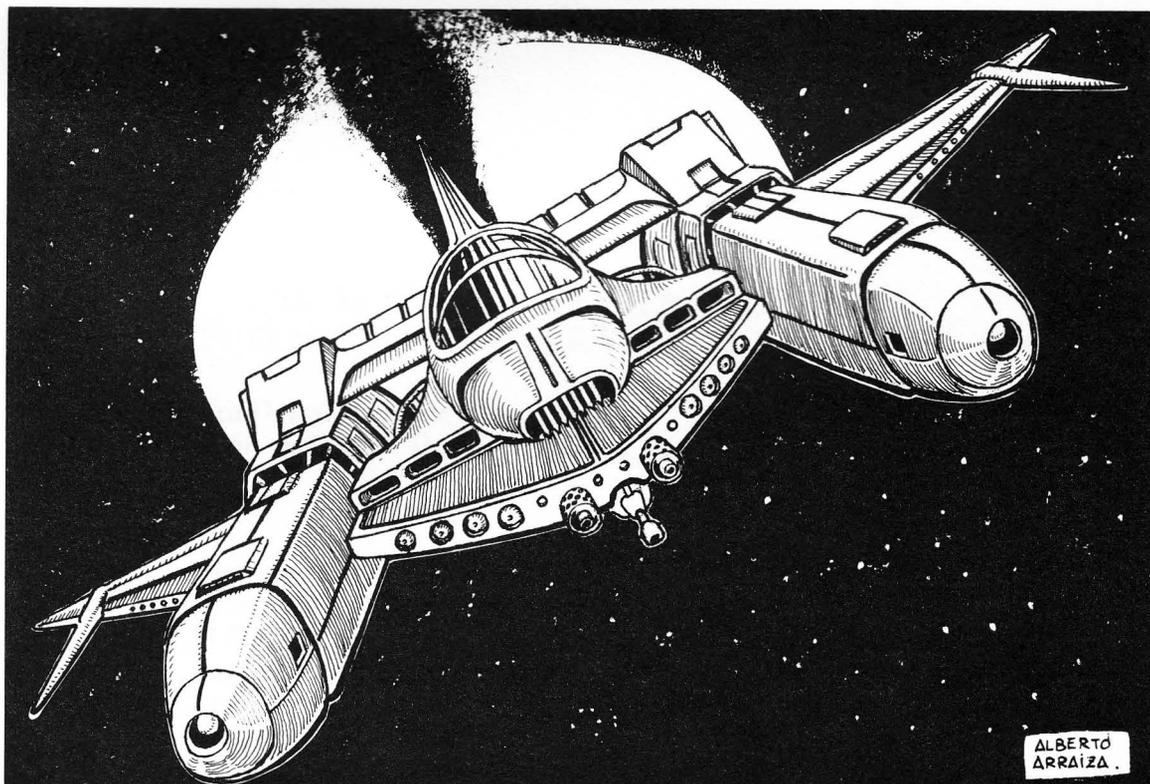


ABIADANS IMPERATOR

MODIFICADOR	1	2	3	4	5	6
VELOCIDAD	75	120	170	200	240	290
DISTANCIA	250	400	567	667	800	967

ACELERACION	+2	DERRAPAJE	x3
SOBREACELERACION	+4	TROMPO	x4
DECELERACION	+2	ZIG-ZAG	x1
FRENADA	x1	EMBESTIDA	x1/2
		SALTO	x3
		DOS RUEDAS	x5
		ESQUIVAR	x4
		F. DE CONTROL	x6

VELOCIDAD EN CURVA		x5
1	3	5
2	4	6



CISQUER 26

MODIFICADOR (G)	1(2)	2(2)	3(3)	4(4)	5(5)	6(6)
VELOCIDAD	490	660	840	1000	1320	1530
DISTANCIA	3	4	6	7	9	10

ACELERACION	+1
SOBREACELERACION	+1
DECELERACION	+1

DISTANCIA		DAÑO
1-2	CORTA	+1
3-4	MEDIA	+0
5-6	LARGA	-1

RIZO

x1

ZIG-ZAG

x1/2

PICADO

x3

PIC. LATERAL

x3

GIRO

x1/2

GIR. BRUSCO

x1

DISPARO

+1

OTROS TÍTULOS DE CIENCIA FICCIÓN
PUBLICADOS POR MIRAGUANO EDICIONES

Fuerza Delta. Juego de Rol.
Traición en Gassat Dam. Módulo de juego.

1. **Almuric.** Robert E. Howard. 2.^a ed.
2. **Criaturas de Luz y Tinieblas.** Roger Zelazny.
3. **El Perro de la Guerra y el Dolor del Mundo.** Michael Moorcock.
4. **Los Nueve Príncipes de Ambar. (Serie Ambar I).** Roger Zelazny.
5. **Las Armas de Avalón. (Serie Ambar II).** Roger Zelazny.
6. **Emphyrio.** Jack Vance.
7. **El Signo del Unicornio. (Serie Ambar III).** Roger Zelazny.
8. **El Caballero de las Espadas. (Trilogía de Córumb I).** Michael Moorcock.
9. **La Reina de las Espadas. (Trilogía de Córumb II).** Michael Moorcock.
10. **El Rey de las Espadas. (Trilogía de Córumb III).** Michael Moorcock.
11. **La Mano de Oberon. (Serie Ambar IV).** Roger Zelazny.
12. **Las Cortes del Caos. (Serie Ambar V).** Roger Zelazny.
13. **Dorsai. (Ciclo Dorsai I).** Gordon R. Dickson.
14. **Soldado no Preguntes. (Ciclo Dorsai II).** Gordon R. Dickson.
15. **Nigromante. (Ciclo Dorsai III).** Gordon R. Dickson.
16. **Las Ballenas Volantes de Ismael.** Philip J. Farmer.
17. **La Estrategia del Error. (Ciclo Dorsai IV).** Gordon R. Dickson.
18. **La Estrella Escarlata. (Libro de Skaith I).** Leigh Brackett.
19. **Los Perros de Skaith. (Libro de Skaith II).** Leigh Brackett.
20. **Los Piratas de Skaith. (Libro de Skaith III).** Leigh Brackett.
21. **Las Máscaras de los Illuminati.** Robert Anton Wilson.
22. **Pesadillas y Geezentsacks.** Fredric Brown.
23. **Por el Tiempo.** Robert Silverberg.
24. **El Espíritu de los Dorsai. (Ciclo Dorsai V).** Gordon R. Dickson.
25. **Los Clanes de la Luna Alfana.** Philip K. Dick.
26. **El Dorsai perdido. (Ciclo Dorsai VI).** Gordon R. Dickson.
27. **La Gran Cruzada.** Poul Anderson.
29. **Eterno Oscuro.** Miguel Angel Lladó.
30. **El Síndico.** C.M. Kornbluth.

Traición en Gassat Dam

FUERZA DELTA

Módulo de Juego de FUERZA DELTA Juego de Rol de Ciencia Ficción

Año 2081, en el universo conocido cinco razas mantienen una lucha política constante por el poder y la riqueza. Aldebaranes, Calípodas, Fígür, Fórnor y Humanos, utilizan sus agentes, ejércitos, todo lo que tienen a su alcance, para conseguir una ligera ventaja sobre el resto de las razas. La guerra y sus desastrosas consecuencias serían inevitables sin la existencia de la "Fuerza Delta", una organización ultrasecreta formada por miembros de todas las razas, cuyo objetivo es mantener por cualquier medio la paz en el universo.

Fuerza Delta es un juego de rol ambientado en un universo de Ciencia Ficción con una temática de investigación y trepidante acción.

Fuerza Delta ha sido creado por un grupo de jugadores españoles de rol, agrupados bajo el nombre de **Svengali Fantasy Games**, con la filosofía de ofrecernos *ese algo más* que muchos jugadores de rol buscábamos.

Es decir: aventuras con una trama intrincada que tengamos que desvelar, trepidantes persecuciones con la vida de nuestros personajes en grave peligro, momentos de tensión con el tiempo justo para desactivar una potente bomba y personajes no jugadores con personalidad propia y compleja, a los que podemos temer, querer, odiar o amar.

TRAICIÓN EN GASSAT DAM es el primer módulo de juego de **Fuerza Delta**. Forma parte de una ambiciosa campaña que transcurre en diferentes planetas y con diversos adversarios, y de la que constituye su entrega inicial. Para el mejor desarrollo de esta aventura, el jugador deberá conocer el libro de reglas de la serie titulado **FUERZA DELTA**.

CONTENIDO

Módulo de Juego
Material de Juego



9 788478 130955