

ROGUE TRADER™

SEGUNDA OPORTUNIDAD



IGAROL

UNA AVENTURA PARA
ROGUE TRADER

WARHAMMER
40,000
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

SEGUNDA OPORTUNIDAD

ESCRITA Y
DESARROLLADA
POR Arclite

MAQUETADA POR
Álvaro de Sande

IGAROL

WEBMASTER
Igest

Comunidad Umbría

Esta partida ha sido diseñada con la intención de ser jugada en el sistema *Rol por Web* (RPW) de Comunidad Umbría (www.comunidadunbria.com) pero es muy fácil adaptarla a una partida de mesa. Las partidas mediante el sistema RPW se caracterizan por la gran información y detalles de los escenarios así como una perceptible evolución de los PJ y sus jugadores conforme avanza la aventura, permitiendo profundizar en el espíritu del PJ; a cambio de invertir un considerable tiempo en completar la aventura. Período que puede variar desde unos pocos meses hasta varios años, en función del ritmo y los detalles. Dejo en manos del lector jugar las posibilidades y variaciones que esta partida ofrece.

Toda la actualidad de los mundos de warhammer en castellano en:

www.igarol.org

Segunda Oportunidad es una aventura no oficial para el juego de rol Rogue Trader.

Publicada por IGAROL.

Copyright © Game Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Rogue Trader, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/ devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Rogue Trader game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2009, variably registered in the UK and other countries around the world.

No se permite cuestionar su estatus. Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.

Para más información sobre la línea de Rogue Trader, descargas gratuitas, consultas sobre reglas, o cualquier otra cosa, visítanos en la red en:

www.fantasyflightgames.com

www.edgeent.com



SEGUNDA OPORTUNIDAD

CRISTALES
ROTOS
•
SON SÓLO MENTES
MOLDEABLES
•
HÁGASE SU
VOLUNTAD
•
MAPAS

SEGUNDA OPORTUNIDAD

*"Somos señores del vacío, orquestamos el destino de mundos y
pastoreamos hombres inferiores hasta el matadero."*

—Comerciante independiente Hadarak Fel

Tras la destrucción de la torre del lamento y la implosión de la monolítica fortaleza Yu'vath, todo el sistema ha quedado libre de amenazas. Pese a la desaparición de los Yu'vath han quedado vestigios de la oscura civilización, restos de xenotecnología de gran poder que podrían reportar beneficios; además, los habitantes de la Luna Sin Nombre deben su libertad a los exploradores. En vez de trasladarlos a la penosa existencia del Paso, o a otros puertos de escala de la Expansión Koronus, existe otra posibilidad, convencerles de que iniciaran una nueva vida como súbditos del comerciante independiente. Formando una colonia habitable permanente; tal vez, como primer paso del dominio de todo el sistema. Después de todo, los personajes tienen derecho a reclamar como suyo el sistema, puesto que la ancestral Licencia de Comercio así lo dispone.

INTRODUCCIÓN

Esta aventura está pensada para ser jugada tras los sucesos relatados en **RECOMPENSA ABANDONADA** y **FRONTERA OSCURA**, ambas aventuras gratuitas de introducción a Rogue Trader (publicadas en castellano en www.igarol.org). Tras la experiencia recibida en estas aventuras los exploradores deberían situarse en torno a los 7000 puntos de experiencia, por lo que este relato está diseñado para personajes de rango 2. **SEGUNDA OPORTUNIDAD** está basada en el gancho *The First colony of Grace* (consulta la página 279 de Rogue Trader).

En **SEGUNDA OPORTUNIDAD** explorarán uno de los cientos de sistemas desconocidos de los mundos Expósitos; allí, encontrarán riquezas largo tiempo olvidadas, despertarán viejas ambiciones y gobernarán un mundo corrupto. ¿Llevarás la palabra del Dios-Emperador a los paganos, les esclavizarás para satisfacer tu avaricia o te alzarás como un ser deificado, el dios-apóstata de un mundo que a nadie le importa?

En los acontecimientos relatados en **FRONTERA OSCURA** no se hace referencia a la ubicación exacta del sistema. He decidido situarlo en los mundos Expósitos (*Foundling worlds*) teniendo en cuenta los datos aportados por la aventura previa, ya que la descripción de la tormenta disforme que trajo a los exploradores a este área combina perfectamente con la caprichosa naturaleza del inmaterium en esta zona de la Expansión Koronus.



FUNDAR UNA COLONIA EN LOS MUNDOS EXPÓSITOS, GRAN GESTA, +4 FACTOR DE BENEFICIO, 1500 PUNTOS DE LOGRO.

Con independencia de que logren someter a la población y descubrir una fuente de ingresos, la colonia no prosperará sin una serie de pilares básicos. Toda colonia necesita una infinidad de artículos de primera mano para sobrevivir, siendo la energía y los alimentos los componentes más básicos; pero también están las concesiones administrativas que dan legitimidad al dominio de la colonia, una adecuada financiación, una red de reclutamiento de colonos, etc.

Requisitos:

▲ **Un mundo apropiado:** La Luna Sin Nombre ha demostrado ser apta para la supervivencia y, con la maquinaria apropiada, la colonización, aunque su gran defecto es que no hay excesivos recursos económicos que explotar a la vista. Aunque quizás buscando en los lugares adecuados...

▲ **Informes preliminares de habitabilidad:** El asentamiento humano en la superficie de la luna es prueba de ello.

▲ **Habitáculos para colonos:** Los supervivientes crearon sus propios hogares con los restos de las naves. De momento pueden servir, pero es cuestión de tiempo que necesiten nuevas instalaciones. Todo es cuestión de conseguir los recursos necesarios.

▲ **Generadores atmosféricos y elementos protectores:** Al igual que los habitáculos, los supervivientes han logrado construir unos rudimentarios equipos que les protegen de los peligros de la radiación espacial. Fundamentales para la completa colonización del cuerpo planetario.

▲ **Un acuerdo con el Adeptus Mechanicus para mantener la maquinaria:** Tal vez se puede llegar a un trato en caso de que encontrasen vestigios de arcanotecnología, aunque la presencia de xenotecnología puede no ser vista con buenos ojos, a menos que den con un Magos radical...

▲ **Un compromiso con altos funcionarios del sector Calixis, como el Adeptus Ministorum o una Gran Casa:** Los exploradores podrían reclamar como propia la colonia pero necesitarán una serie de permisos administrativos. Tras la fundación deberán contar con el apoyo del Adeptus Ministorum para que adoctrine a los habitantes en la fe en el Dios-Emperador, y para promulgar las verdades sobre xenos, mutantes y herejes.

▲ **Una red de funcionarios que organice la recluta de colonos:** Una colonia necesita colonos. Los supervivientes de la Luna Sin Nombre pueden ser el primer paso, pero se necesitarán algunos especialistas y obreros especializados que no se encuentran allí, es obligación de los exploradores reclutar a estas personas.

¿Qué saben de los mundos Expósitos?

Una tirada exitosa de Saber popular (Expansión Koronus) aporta los siguientes datos:

▲ **Éxito simple:** Se trata de una zona poco explorada al sur de La Caldera.

▲ **Un nivel de éxito:** Pese a su proximidad con el paso de Las Fauces no se exploró hasta varios siglos después de la apertura debido a la inestabilidad de la disformidad en esa zona.

▲ **Dos niveles de éxito:** La caprichosa naturaleza del inmaterium y las tormentas de disformidad son tan fuertes que pueden atravesar el campo Geller con facilidad, son muchas las naves, que aún siguiendo una ruta conocida se han perdido, finalizando su viaje en otro lugar o devorados por la disformidad.

▲ **Tres o más niveles de éxito:** Todas las colonias honestas que se han fundado en la zona se han visto condenadas al fracaso, sólo aquellas que están alejadas de la luz del Emperador (muchas de las cuales han pactado con los Poderes Ruinosos) sobreviven.

GEOGRAFÍA DEL SISTEMA

Este sistema estelar, al que pronto se bautizará, es de reducidas dimensiones. Consta de una oscura estrella solitaria, un único planeta orbitando en torno a ella y un cinturón de escombros espaciales. La Luna Sin Nombre es un satélite del gigante gaseoso. Un sistema reducido y de escaso valor, al menos a primera vista.

Estrella Umbra

Es una estrella gigante púrpura con una débil y siniestra iluminación, sin embargo arde a una elevada temperatura y proporciona calor a los cuerpos de su sistema. Su potente campo gravitatorio mantiene firmemente aferrados al planeta, sus lunas y los escombros, incluso tras la desaparición de la fortaleza Yu'vath. Emite algún tipo de radiación desconocida, pero hasta el momento no se ha detectado que tenga alguna influencia.

Saldanus

Este planeta es un gigante gaseoso, por lo que es imposible colonizarlo. No obstante, su atmósfera puede contener algunos gases interesantes. De color marrón claro con líneas horizontales de rojo oscuro, es un cuerpo con elevada densidad y su proximidad a la Luna Sin Nombre unido a su gigantesco tamaño hace que se vea como una gran bola heterogénea en el cielo. Tiene una climatología tormentosa de fuerte contenido eléctrico y en algunas ocasiones estas tormentas pueden verse perfectamente desde la superficie de la Luna Sin Nombre.



Luna Sin Nombre

El hogar de los supervivientes que fueron atraídos por la maligna influencia de los Yu'vath, y de sus descendientes. Se trata de una luna que orbita Saldanus (que a su vez lo hace alrededor de Umbra), completando su recorrido cada 43 días terrestres. La duración del día y la noche es de menos de 6 horas; sin embargo la tenue iluminación de Umbra hace que en términos de luz no haya diferencia entre el día y la noche. Los eclipses de sol acontecen cada 34 días y tienen una duración aproximada de 3 horas.

Sin embargo es fácil distinguir el día de la noche en términos de temperatura. La Luna Sin Nombre tiene una débil atmósfera, carente de gases invernaderos (y de oxígeno, dicho sea de paso) por lo que pese a su proximidad a la Estrella Umbra es incapaz de retener el calor durante el ciclo nocturno. Las temperaturas pueden pasar de los 35° grados del día a -40° durante la noche.

Ferv

Ferv es el segundo planeta del sistema, de tamaño reducido y carente por completo de vida. Es un lugar estéril y poco atractivo. Es el cuerpo celeste más alejado de Umbra y muy próximo al cinturón de escombros, pese a su débil campo gravitatorio atrae los desechos espaciales contra su superficie. Salpicado de cráteres de meteoritos que han impactado en su superficie, es un lugar hostil para la colonización.

Escombros espaciales

Son poco más que restos de rocas y naves varadas en el espacio, los cascos de los pecios han sido progresivamente dañados por la radiación estelar. Quizá quede algo valioso en su interior pero es poco probable, aunque sí contiene un recurso de extrema necesidad para los supervivientes: agua en forma de hielo. La Hermandad tenía aquí su hogar, y aquí quieren seguir a menos que se les dé una buena razón para abandonar el pecio espacial en el que habitan.

CAPÍTULO I: CRISTALES ROTOS

En esta primera escena los exploradores acaban de destruir la fortaleza Yu'vath, aunque tal vez esta no fuera su intención inicial; puede que sólo quisieran destruir el campo de fuerza para poder escapar pero al hacerlo, la fortaleza Yu'vath explotó. Ahora no hay nada que amenace la supremacía del comerciante independiente en este sistema.

OBJETIVO 1: CONFIRMAR LA PRESENCIA DE RECURSOS VALIOSOS EN EL SISTEMA

Temas: Exploración.

No es suficiente con disponer de un lugar y una población ya establecida, la inversión realizada (pues necesitarán de la financiación de alguna corporación imperial) debe compensarse de algún modo mediante el descubrimiento y explotación de algún recurso valioso. El comerciante independiente y su tripulación deberán explorar el sistema en busca de algo que merezca la pena.

En busca de beneficios

Tras la destrucción de la monolítica estructura alienígena la estrella binaria de este sistema vuelve a brillar, libre de la maligna presencia la fortaleza negra. Muchos de los habitantes apenas recordaban la sensación de ser bañados por la luz de una estrella y dan gracias por esa bendición. Son gente sin rumbo ni objetivo, poco más que cuerpos habitados por almas necesitadas de inspiración. Necesitan ser dirigidos, ¿quién mejor que una Casa comerciante independiente para esa responsabilidad? Pero, ¿qué pueden obtener los exploradores a cambio de esta tutela? No hay ningún beneficio a la vista en la Luna Sin Nombre y los pecios espaciales, ya saqueados por los supervivientes, no pueden esconder demasiadas riquezas. Pero claro, quizá las riquezas no estén "a la vista" sino escondidas en las profundidades de los cuerpos planetarios de este sistema.

El primer recurso que podrían buscar los exploradores son los cristales que componen las estructuras de los Yu'vath, pero tras unas investigaciones iniciales podrán determinar que no es un material autóctono, sino que se trasladó hasta aquí para construirlas. Por lo que tendrán que buscar algún otro recurso valioso que ayude a la instalación de una colonia permanente.

Mientras los supervivientes se adaptan a la nueva situación que ha propiciado la desaparición de la fortaleza alienígena, los exploradores pueden mirar por sus propios intereses.

Los habitantes del sistema carecen de un señor al que servir o de una ocupación, los exploradores podrían solventar ambos problemas si estableciesen una colonia fija en la Luna Sin Nombre; pero para hacerlo necesitan una perspectiva de beneficios y estos no están a la vista. Habrá que explorar la zona para determinar si hay alguna riqueza que haga que merezca la pena seguir en este lugar.

Cada una de estas exploraciones podría llevar varios días en función de su dificultad, de modo que el DJ podría llenar los huecos entre ellas mediante algunas informaciones sobre la creciente violencia entre los grupos residentes en la Luna Sin Nombre. Entre los que se quieren ir, los que se quieren quedar, los que no permitirán que otros se vayan, los corruptos y los que quieren purificar a los corruptos, las tensiones están al borde del desastre.

Explorar la Estrella Umbra es demasiado peligroso debido a las altas temperaturas pero aún así hay otras cuatro ubicaciones en las que podrían buscar:

▲ **Saldanus:** es un gigante gaseoso y como tal no permite la instalación de colonias en él. Se podría construir una estación espacial que orbitase el planeta, pero en caso de haber algo que mereciese la pena. Un desafío de **Exploración** ordinario (6 grados de éxito) revelará la presencia de acetileno en la capa superior de su atmósfera, en este desafío deberán utilizar una nave para inspeccionar el planeta, puesto que no es posible aterrizar en él; pueden intervenir aquellas habilidades relacionadas con la navegación espacial, como **Orientación (Espacial)** o **Navegación (Estelar)**. Tener éxito activará el evento *Fuego industrial*.

▲ **Luna Sin Nombre:** Pese a que no haya cristales en ella (más allá de los restos de las edificaciones destruidas) la luna posee un valioso recurso minero: cobre. Un desafío de **Exploración simple** (3 grados de éxito) revelará que bajo una fina corteza rocosa la luna tiene importantes yacimientos de cobre que pueden ser explotados con facilidad. En este caso la Exploración deberá realizarse sobre la superficie del planeta. Tener éxito activará el evento *El primer metal*.

▲ **Ferv:** Este planeta es un cuerpo muerto, no parece tener nada de valor y está constantemente salpicado por lluvias de meteoritos. Aquí los personajes podrían realizar una exploración desde su superficie o desde la nave. En caso de explorar desde la nave se trata de una **Exploración complicada** (12 grados de éxito), mientras que explorar desde su superficie es una **Exploración ordinaria** (6 grados de éxito); sin embargo, pasearse por la superficie de esta luna es peligroso en extremo debido a los impactos de meteoritos, todo personaje que camine por su superficie deberá realizar una tirada de **Resistencia desafiante** (-10) o sufrir 1D10 heridas que ignoran BR y PB. Este daño no representa el impacto directo de un asteroide, sino el resultado de la onda expansiva sobre los cuerpos de los exploradores (especialmente daños óseos). En caso de que este desafío fracase, no hay ningún problema, pues no afecta directamente a la trama, aunque podría tener consecuencias posteriores. Tener éxito activará el evento *Xenorruinas olvidadas*.

▲ **Éxito simple:** Un vuelo en cúter o alguna otra nave utilitaria revelará con facilidad la presencia de hielo en los asteroides, algo que ya sabían. Su áuspex localizará unas lecturas extrañas en uno de los pecios, una fuente de energía aún activa. Si deciden investigarlo, se activa el evento *Cascarones vacíos*.

FUEGO INDUSTRIAL

Saldanus posee acetileno en su superficie atmosférica, un interesante gas de aplicación industrial. La calidad y pureza del mismo deberá ser comprobado mediante una aproximación. La capa superior del planeta está sacudida por constantes tormentas eléctricas y navegar por ella requiere de un diestro pilotaje. Este pilotaje sería más fácil si usasen una nave pequeña. El piloto deberá superar una tirada de **Pilotar (Nave espacial)**, si usan una nave de gran envergadura (la nave de los exploradores) la tirada es difícil (-20). Si usan una nave de menor tamaño (una nave utilitaria como su cúter artillado) la tirada es rutinaria (+10). Si tienen éxito pilotarán sin ninguna incidencia, si fracasan su nave se verá sacudida y sufrirán D10 Heridas que ignoran PB por las sacudidas. Si usaron su nave principal (la de su dinastía) el daño se reduce a la mitad debido a la robustez del casco. En cualquier caso, descubrirán el acetileno. No es algo que puedan explotar de inmediato los habitantes de la Luna Sin Nombre, al no disponer de las herramientas ni la instrucción adecuada, pero en un futuro se podría aprovechar ese valioso recurso.

Su extracción es relativamente compleja ya que presenta el problema de la imposibilidad de construir una plataforma en su superficie, debido a la carencia de tierra firme. Por ello, sería necesaria la construcción de una plataforma orbital. Una tirada de **Competencia química** revelará una peculiaridad del gas, un considerable incremento de su inflamabilidad, que podría llegar a ser peligrosa si no se informa de ello.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Descubrir el acetileno: 30 PE.

No sufrir daño: 20 PE.

Descubrir la inusual inflamabilidad del gas: 30 PE.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática de Exploración.

Descubrir el acetileno en Saldanus: 100 Puntos de Logro.

Si su nave sufrió daños: -20 Puntos de Logro.



XENORUINAS OLVIDADAS

Bajo la hostil superficie de Ferv se alza un complejo subterráneo de naturaleza alienígena. La exploración revelará que hay dos estructuras gemelas en forma de torre cónica de unos ochenta metros, unidas por una pasarela a unos treinta metros de altura. Dos antenas coronan su cúspide y desprende una tenue luz púrpura, que no es sino el reflejo de la estrella Umbra. La estructura está visiblemente dañada por los impactos de meteoritos, aunque sus daños son recientes.

El escudo que protegía la estructura quedó inactivo cuando la fortaleza Yu'vath desapareció y los daños producidos por los asteroides no han tardado en aparecer. Una tirada de **Saber popular (Tecnología)** muy difícil (-30) revelará que la función de esas torres es la de potenciar la energía psíquica de los astrópatas para mejorar la comunicación.

Ambas torres carecen de entradas y están básicamente huecas, a excepción de la propia estructura que no parece tener otra función que la de elevar las dos antenas. No es posible descubrir nada más sobre su función sin un equipo de investigadores capacitados y dispuestos a estudiar tecnología alienígena. Tampoco parece posible poder reactivar las torres por el momento, necesitaría de una labor de reparación compleja. Se puede utilizar esta estructura para establecer una Gesta en forma de excavación xenoarqueológica.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Explorar las ruinas: 100 PE.

Descubrir su finalidad: 40 PE.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática de Exploración.

Descubrir las ruinas: 130 Puntos de Logro.

CASCARONES VACÍOS

El *Fe renovada* es un transporte colonial de escasa envergadura, con una capacidad para dos millares de almas. Sin embargo, hace tiempo que sus ocupantes murieron, se trasladaron a la Luna Sin Nombre (donde sus descendientes aún viven), fueron expulsados al vacío o algunas cosas peores. Sus pasillos están desiertos y amplias zonas de la nave están expuestas al vacío.

El interior de este pecio espacial no está tan vacío como parece, la vida humana hace tiempo que dejó de existir pero una criatura del más allá ronda por sus pasillos y cubiertas. Vaga en su interior, atrapado por las fluctuaciones del inmaterium provocadas por la fortaleza Yu'vath; ahora es libre de irse, pero aún no lo sabe. Es por ello que aún permanece en la nave. Su lugar favorito en la nave es el jardín botánico, donde aún crece de forma descontrolada la vegetación, que es el alimento de pequeños seres vivos, de los que a su vez se alimenta la peligrosa criatura. Si los exploradores dicen en la Luna Sin Nombre que van a ir a investigar ese pecio una tirada de **Indagar** les revelará que es evitado por los supervivientes debido a que aquellos que han ido jamás han vuelto.

Se trata de un depredador disforme (cuyo perfil aparece en la página 378 de **Rogue Trader**) que ha quedado atrapado en la nave tras verse atraído a través del inmaterium por la oscura tecnología de los Yu'vath. Ahora ha notado la presencia de los

exploradores, y sus vidas y almas son una atractiva alternativa a su vida en el pecio.

El pecio es un lugar oscuro y silencioso, carente de peligros pero frío en extremo, hasta el punto de que incluso lo notarán en el interior de sus trajes. Una tirada de **Psnisciencia** podría detectar la presencia de un elemento perturbador de la disformidad. Sólo con tres o más grados de éxito sabrán que se trata de una criatura del inmaterium. Tan pronto como los exploradores aparezcan en el jardín botánico (página 20), atraídos por la presencia de seres orgánicos detectados por el áuspex, el depredador disforme se abalanzará sobre ellos. Una vez derrotado podrían utilizar el jardín botánico para cultivar algo de comida para su futura colonia, o mejor aún recuperar la maquinaria para utilizarla en la colonia.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Explorar el pecio: 50 PE.

Destruir al depredador disforme: 120 PE.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática de Exploración.

Recuperar la maquinaria del jardín botánico: 150 Puntos de Logro.

EL PRIMER METAL

La exploración ha revelado un grato hallazgo, vastos depósitos de cobre en el subsuelo de la Luna Sin Nombre. Las estimaciones preliminares son muy sustanciosas en lo que a cantidad se refiere. Se podría establecer una mina de cobre que aporte sustanciosos beneficios a la dinastía si se encuentra un lugar donde vender el producto. Es más; también ha revelado lo que parece ser una mina de cobre nunca explotada. Por tanto, son los primeros en descubrir la presencia de cobre en la luna, pero es obvio que por algún motivo la extracción anterior fracasó. La buena noticia es que disponen de una infraestructura sobre la que trabajar; aunque podrían preguntarse por qué fracasó la excavación. Tal vez fuera debido a los Yu'vath, la falta de recursos u otra razón desconocida. Todo explorador que se precie debería averiguarlo. Esta exploración puede ser realizada de inmediato, o posponerse para otro momento.

LOCALIZACIONES EN LA MINA

1. Puertas

La mina inactiva está bajo una abrupta montaña de una altitud aproximada de 1500 metros. La mina tiene una entrada principal a unos 12 kilómetros de la futura colonia. Dicha entrada es lo bastante grande como para permitir la entrada simultánea de varios vehículos de gran tamaño (fue concebida para permitir el tránsito de los pesados vehículos mineros) y es de gran grosor. Es hermética y cumple la función de mantener una atmósfera apropiada en el interior para el correcto desarrollo de las operaciones de los obreros. Carece de sistemas electrónicos de apertura puesto que es mucho menos sofisticada, su apertura se realiza mediante el correcto manejo de una serie de palancas y poleas. Básicamente, se trata de un rompecabezas. Para abrir la puerta es necesario superar una tirada de **Lógica** desafiante (-10). Si fallan, habrán atrancado el sistema y necesitarán abrir la puerta por medios

La quiebra de la Corporación Minera Kosyguin

No todo es tan bonito como parece. Esta mina fracasó apenas iniciada su apertura debido a la maligna presencia que allí anidaba cuando los mineros iniciaron la explotación. La historia de la mina se remonta tres siglos atrás, cuando la Casa Krin financió la explotación de una mina de cobre en la Luna Sin Nombre a nombre de la Corporación Minera Kosyguin. La Corporación esperaba explotar los vastos depósitos de cobre de la luna y, tras obtener los debidos permisos del Administratum, obtener financiación de la Casa Krin, asegurar el pago del diezmo al Departamento Munitorum e iniciar el establecimiento de una colonia. Sin embargo los Mundos Expósitos hicieron honor a su fama una vez más, y devoraron sin piedad a los incautos que osaron establecer una colonia en esta corrupta zona de la galaxia, donde los entes demoníacos y las fuerzas de la disformidad son fuertes en extremo. La maligna influencia de los Yu'vath, incluso antes de que apareciera en el cielo la monolítica fortaleza, estaba muy presente. Al excavar la entrada de la mina encontraron en la roca un extraño artilugio (un Artefacto Hlalo) que al ser despertado convocó oscuros y siniestros poderes; aquellos que no murieron por las criaturas de los Yu'vath perecieron víctimas de las pesadillas que la locura les provocó. La Corporación Kosyguin quebró y los habitantes de la luna fueron abandonados a su suerte, instalando allí un campamento. Fueron los primeros habitantes de lo que ahora los exploradores quieren poseer. El despertar del Artefacto Hlalo atrajo a la fortaleza Yu'vath que un día apareció en el firmamento, permaneciendo allí hasta que los exploradores la destruyeron, o eso creen...

más directos. No es posible abrir brecha en las puertas mediante simples cortadoras láser y el equipo industrial que precisan para hacerlo es poco probable que esté en su nave (y por supuesto no está en la colonia); por lo que sólo queda la solución más directa: destruir la puerta. Una tirada exitosa de **Demolición** abrirá una brecha en la puerta para que los exploradores puedan entrar. Fracasará supondrá dañar gravemente la estructura de la puerta, que dejará de cumplir su función hermética. Bombardear la puerta con las macrobaterías de la nave tendrá un efecto similar.

2. Entrada

Tras las puertas de la mina se encontrarán con una cavidad artificial con abundante equipo minero antiguo, se trata martillos neumáticos, cortadoras láser, explosivos de baja potencia, autocarretillas, zapapicos y otros útiles. Pese a su antigüedad dan muestras de no haber sido usados nunca. Muchas cajas tienen inscrito un sello, unas tienen un emblema familiar y otras un logotipo comercial. Este último no puede identificarse debido a la completa desaparición de la compañía. Una tirada de **Saber académico (Heráldica)** rutinaria (+10) informará que se trata del emblema de la Casa Krin. Si tus exploradores no están familiarizados con la Casa Krin una tirada de **Saber popular (Imperio)** les podría ofrecer algunos detalles. Lo que sí podrán ver los exploradores es que gran parte de la maquinaria minera está aún sin ensamblar, los sacerdotes de Marte encargados de su construcción nunca la completaron, en muchos casos ni siquiera empezaron.

3. La cámara principal

Tras la entrada hay un túnel minero de gran amplitud que desciende quince grados a lo largo de unos cuarenta metros, a su término comienza una cavidad excepcionalmente grande capaz de albergar grandes cantidades de obreros y maquinaria, es evidente que este tramo se dispuso como zona de tránsito a los distintos túneles de extracción que parten de aquí; en este momento sólo hay un túnel excavado, pero hay marcas en las paredes que indican la zona de trabajo de futuros túneles mineros (consulta la página 21).

El Artefacto Halo sigue en la mina, en una de las columnas de roca que sustentan el techo de la cavidad, y las criaturas de los Yu'vath también están ahí. Se trata de ocho arañas de cristal (número que puede ser modificado en función de las circunstancias). Son poco más que cristales amontonados en el suelo; pero en cuanto los exploradores entren en la mina el artefacto se activará (esto podrán detectarlo con una tirada de **Psinisciencia**) despertando a las arañas. Debido a los diversos objetos y obstáculos del suelo, las arañas estarán ocultas y buscarán sorprender a los exploradores aproximándose con cautela (haz tiradas enfrentadas de **Movimiento silencioso** frente a la **Perspicacia** de los exploradores). Al igual que ya sucediera con el gusano Psycharus, este nuevo artefacto halo tiene la posibilidad de alzar a los muertos, por lo que si algún PNJ muere en la batalla se alzaría como un títere de la disformidad.

La maligna presencia del Artefacto Halo es tan fuerte que se considera con el rasgo de Miedo (1). Mientras esté sobre el pedestal continuará activo, alzando a los muertos una vez caídos y controlando a las arañas de cristal. La ubicación del

artefacto hace que sea imposible alcanzarlo desde el suelo, sin embargo se podría trepar hasta él mediante el uso de **Trepar**, aunque está a 12 metros de altura; lo que podría suponer que el personaje pueda tardar varios asaltos en llegar hasta él. Una vez arriba con sacarlo de la estela bastará para desactivar su poder (eliminando de inmediato su influencia sobre las arañas de cristal y los títeres). Por otro lado, podrían intentar destruir el artefacto. Se considera que tiene 20 Heridas y 16 PB, pero es posible hacerlo. Tocar el Artefacto Halo supone entrar en contacto con su maligna naturaleza, todo el que lo haga deberá superar una tirada de **Resistencia** o ganar 1D5 **Puntos de Corrupción**. Esto se aplica incluso cuando el explorador usa "guantes"; no obstante si lo sujeta con otro objeto (una pala, una pinza o cualquier otro objeto que el Director de Juego considere apropiado, no sufrirá corrupción alguna).

4. Los túneles de extracción

La mina acaba donde empieza una veta de mineral de cobre. El mineral está ahí, dispuesto a que lo extraigan, y habrá mucho más bajo la corteza rocosa. Jugando bien sus cartas pueden conseguir ventajosos contratos comerciales con algún mundo colmena, toda una fortuna que puede tocarse con la palma de la mano.

5. El pozo de prospección

Este simple agujero excavado en el suelo sirve para obtener muestras de mineral a mayores profundidades, una tirada de **Tasar** exitosa podría dar una idea de los beneficios que se esperan obtener (estos beneficios, aunque cuantiosos, no se especifican; un éxito en esta tirada tendrá consecuencias en la segunda parte de la aventura).

Al finalizar este capítulo la tripulación comenzará a llamar al sistema Cupro, dadas las inusuales riquezas minerales que contiene.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Despejar las minas para su explotación minera: 200 PE.

Conservar el artefacto Halo para la dinastía: 70 PE.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática de Exploración.

Descubrir los depósitos de cobre: 120 Puntos de Logro.

Limpiar la mina de cobre: 170 Puntos de Logro.

Causar daños graves a la puerta de la mina: -40 Puntos de Logro.

Obtener un Artefacto Halo sin destruirlo: 100 Puntos de Logro.

CAPÍTULO II: SON SÓLO MENTES MOLDEABLES

OBJETIVO 2: ESTABLECER UN DOMINIO SOBRE LOS HUMANOS RESIDENTES EN LA LUNA SIN NOMBRE

Temas: Comercio, Criminal.

Esta segunda escena trata el siempre presente tema de las negociaciones entre los comerciantes independientes y los diferentes poderes locales. En el capítulo segundo los exploradores deberán centrarse más en la interpretación e interacción que en cualquier otro aspecto, y es importante recordar sus actos de cara a futuros acontecimientos.

Vacío de poder

Tras haber ayudado a los supervivientes a librarse de la influencia de los Yu'vath ninguno de ellos tiene un señor al que servir, y el comerciante independiente bien podría ser ese señor. Los exploradores deberán llegar a un acuerdo con los supervivientes, o bien someterles mediante el uso de la fuerza. La Licencia de Comercio posibilita la colonización de mundos, pero hacerlo contra la voluntad de los indígenas requiere de una serie de tediosas negociaciones con el Administratum. Una tirada de **Saber popular (Comerciante Independiente)** aportará esta información, mientras que una de **Saber académico (Burocracia)** o **Saber académico (Licencias imperiales)** fácil (+20) añadirá que este proceso podría llevar varios meses, o incluso años. Sería mucho mejor que los vasallos fuesen voluntarios y serviciales.

Si se pregunta sobre la mina a los habitantes de la Luna Sin Nombre no sabrán nada, en teoría; aunque una tirada de **Indagar** difícil (-20) podría aportarles que esa mina estaba activa varias generaciones atrás bajo la supervisión de la Compañía Kosyguin, antes de que la oscuridad y la corrupción brotara de aquella estructura alienígena. Fue la aparición de la fortaleza negra lo que hizo que los mineros cayeran en el Caos y la abandonaran.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Obtener la información sobre los derechos del comerciante independiente sobre los supervivientes: 40 PE.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática de Exploración.

Averiguar el mejor modo de obtener el dominio sobre la colonia: 50 Puntos de Logro.

Conocer la triste historia de la Compañía Kosyguin: 20 Puntos de Logro.

TIRA Y AFLOJA

Lo que deben hacer los exploradores es convencer a los habitantes de que trabajar en esa mina es una opción mejor que buscar suerte en alguno de los mundos ya colonizados de la Expansión Koronus o del Sector Calixis (además, los exploradores no van a hacer de taxistas para todos). Si en **Frontera Oscura** los exploradores buscaban la alianza de los supervivientes, aquí lo que buscan es la sumisión a su dinastía y a cambio, ellos les proporcionarán los medios y recursos necesarios para el correcto desarrollo de la colonia minera.

Este evento se soluciona como un desafío de Interacción social y funciona de un modo similar al desafío de Exploración. Es necesario obtener seis grados de éxito en diversas tiradas de Interacción social (Carisma, Charlatanería, Engañar, Intimidar, Mando, Negociar); cada jugador puede usar sólo una habilidad, aunque la misma habilidad puede ser utilizada por varios personajes.

Todas las interacciones con estos grupos sociales se consideran como un único desafío y el Director de Juego puede organizar encuentros con cada uno de ellos para que los exploradores sean conscientes de las peticiones de cada grupo. De modo que aunque obtengan los éxitos necesarios deberían proseguir interactuando con ellos; esto no es obligatorio, pero añadirá más sustancia a la trama de la partida. Adicionalmente, un grupo social que no haya sido consultado podría albergar sentimientos negativos hacia los exploradores debido a la discriminación sufrida.

Una posible solución puede ser la amenaza de que podrían exterminar a los supervivientes si no se someten a la voluntad de los exploradores. Estas amenazas, mediante **Intimidar**, podrían ir acompañadas de cierto grado de violencia, como ejecuciones o tal vez un bombardeo de baja intensidad con las macrobaterías de su nave.

¿Qué es lo que quiere cada grupo?

Al igual que en **Frontera Oscura** los diversos grupos de humanos buscan que se satisfagan una serie de peticiones a cambio de su colaboración. Si bien se mantienen los grupos que ya existían en **Frontera Oscura**, la desaparición del peligro de los Yu'vath o la muerte de alguno de los líderes ha causado algunas escisiones entre los supervivientes. Algunas tiradas de Saber académico, popular o prohibido podrían ayudar en el desafío. Estos son los grupos presentes, al interactuar con ellos no deben tratarse como un sólo individuo, sino como un conjunto de personajes de comunes intereses (por lo que no se consideran tiradas enfrentadas), antes de iniciar la interacción los exploradores podrían obtener información sobre ellos y decidir qué hacer al respecto.

Los supervivientes de Martek

Temen por la negativa tasa de crecimiento de la colonia por lo que sus demandas, muy razonables, son viviendas, suministros energéticos, materiales de construcción y generadores atmosféricos que les permitan desarrollar un hogar en la Luna Sin Nombre, aunque tal vez no estén muy dispuestos a trabajar en una mina subterránea ya que la mayor parte ha estado toda su vida bajo las estrellas. Martek, en particular, no

quiere trabajar en una mina puesto que se considera superior y exigirá un puesto de responsabilidad en la nueva colonia, pidiendo sin ninguna modestia ser el futuro Gobernador Planetario. Respecto a la población mutante, no les defenderán en caso de que su purga sea necesaria para garantizar la viabilidad de la colonia. Su postura es valiente frente a **Intimidar** (-10), rebelde frente al **Mando** (-30) y favorable respecto a **Carisma** (+10). Eliminar a Martek (o que no sobreviviera a **Frontera Oscura**) neutralizará estos penalizadores.

La Hermandad

Están dispuestos a colaborar en la mina y podrían convencer a otros de que trabajasen. Una tirada exitosa de **Saber popular/académico (Credo imperial)** puede ayudar en la interacción social (con sus respectivos grados de éxito) al recordar a los creyentes que “todos los oficios son honrosos si se ejercen en nombre del Emperador”. Su postura es pródiga respecto a **Negociar** (+20) y leales respecto al **Mando** (+10), siempre que las intenciones de los exploradores incluyan la implantación del culto al Emperador como única religión del lugar. Si Lyana sobrevivió no es probable que quiera permanecer en la Luna Sin Nombre ahora que su nave puede salir de allí, pero tal vez se podría llegar a un acuerdo con ella para el comercio entre la colonia y algún mundo imperial, donde podría obtener sustanciosos beneficios. Por su parte Palar, el líder de los religiosos también se muestra dispuesto a ofrecer sus servicios a los exploradores, pero bajo la condición de que la población mutante sea completamente purgada.

Mineros Samus

Estos hombres y mujeres son mineros de profesión y han estado abasteciendo a la colonia de agua gracias a su trabajo fundiendo hielo del cinturón de asteroides. Ahora, con la nueva mina se consideran en una posición de fuerza para negociar con los exploradores ya que son los únicos habitantes con auténtica experiencia en ese campo. Viven hacinados en una serie de habitáculos reciclados de diversas naves civiles, son una comunidad trabajadora y muy protectora, como un clan familiar. Sienten que trabajan para la sociedad (lo cual es cierto) y que merecen respeto pues han estado abasteciendo de agua a una creciente población. Las tiradas de **Negociar** son desafiantes (-10) a menos que se atienda a su exigencia de privilegios sociales y fiscales a cambio de instruir a otros colonos. Son partidarios de la eliminación de los mutantes con objeto de purificar la colonia.

Cónclave Umbriano

Esta organización religiosa ha surgido en torno a diversos rumores, creencias y supersticiones en torno a la estrella Umbra. Creen que el sol negro es una manifestación de un poder místico, poco menos que una deidad, el Heraldo de la Destrucción. Los Yu'vath han sido ofendidos por los exploradores y llegará un día en el que reclamen venganza. Una tirada de **Lógica** podrá deducir de sus palabras que son una organización poco menos que apocalíptica que cree que todo este sistema será devorado por el sol negro que lo ilumina, muchas de sus ideas son radicales y predicán la autodestrucción y la anarquía. Incluso sin superar tirada alguna, los exploradores deberían saber que

son, cuando menos, peligrosos. Una tirada de **Saber prohibido (Sectas)** confirmará que se trata de una organización herética, su culto no está relacionado con la adoración de deidades paganas o místicas, sino de la propia disformidad. Todas las tiradas de interacción social con este grupo son difíciles (-20). Sería mejor para los exploradores no tratar con ellos, o incluso eliminarlos, de cara al futuro.

Los mutantes y paganos

Contactar con los mutantes es mucho más fácil aquí que en cualquier otro mundo de la galaxia, puesto que son un gran número y no se esconden. Por supuesto reclaman su supervivencia y están dispuestos a morir por ella, cosa que probablemente harán. Un encuentro con ellos es posible, aunque lo más probable es que la única habilidad social que se les pueda aplicar sea **Engañar** (garantizándoles su supervivencia cuando no va a ser así), aunque (sí se ha pactado previamente con otros grupos) se les podría **Intimidar** para que trabajasen en la mina (seguramente en los trabajos más peligrosos y sólo mientras haya escasez de colonos). Un encuentro en alguna de estas circunstancias es posible, en cualquier otra situación se darán situaciones de violencia (aunque no necesariamente de combate). No es probable que los exploradores quieran pactar con ellos en estas circunstancias, pero nunca se sabe lo oscuros que pueden llegar a ser los deseos de un comerciante independiente.

Hay, no obstante, una curiosa situación. Muchos entre la población (no sólo mutante) consideran que los “caídos del cielo” son una bendición de las estrellas, dioses en forma de hombres que han venido para guiar a los habitantes. Es preciso señalar que muchos de ellos nacieron directamente en la colonia y no han conocido la fe del Emperador (pese a los esfuerzos de la Hermandad), por lo que sus mentes están abiertas a considerar a los exploradores seres divinos dignos de adoración. Favorecer esto es una herejía, por supuesto, pero podría utilizarse para controlar a la población; ya sea dando a entender que son dioses, o santos imperiales. Todo queda a la interpretación de los exploradores.

De una actitud inicial de servidumbre y amabilidad cambiarán rápidamente a la hostilidad si no se les dan garantías. La reacción, si bien agresiva, no debería desencadenar en violencia. Representan un gran número y tienen la intención de reunirse para debatir sus opciones.

*Si, por casualidad, fracasasen en la negociación aún podrían imponerse mediante la fuerza de las armas, pues, de no hacerlo, la gesta fracasaría. En caso de una solución violenta para los problemas se juzgaría el evento Tres días de sangre y fuego, en la escena **Hágase Su Voluntad**.*

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Superar el desafío de Interacción: 150 PE.

Conseguir la colaboración de los mineros: 70 PE.

Conseguir la colaboración de Martek (y si grupo): 80 PE.

Conseguir la colaboración de los fieles: 60 PE.

No pactar con el Cónclave Umbriano: 50 PE.



▲ *Puntos de Logro*: Este evento cubre la temática de Comercio.
 Superar con éxito el desafío de Interacción: 220 Puntos de Logro.
 Sin tener que recurrir al asesinato de líderes: 50 Puntos de Logro.
 Interactuar con todos los grupos: 50 Puntos de Logro.
 Conceder a Martek el gobierno planetario: -30 Puntos de Logro.
 Otorgar privilegios a los mineros: -30 Puntos de Logro.
 Instaurar el culto imperial como única religión: 100 Puntos de Logro.
 Llegar a un acuerdo con el cónclave umbriano que incluya su permanencia como culto: -80 Puntos de Logro.
 Bombardear la colonia: -50 puntos de Logro.

ACCIÓN, REACCIÓN

Las consecuencias de la negociación podrían ser muy variadas en función de las promesas y concesiones realizadas con los distintos grupos, pero tendrán como resultado el liderazgo de los exploradores en la colonia y que todo aquel que tenga algún puesto de responsabilidad (como un gobernador planetario) no será realmente más que un títere de la dinastía. La mayor parte de la población verá con buenos ojos ser liderados por los que fueron sus salvadores y si los exploradores juegan bien sus cartas podrían granjearse la simpatía de los colonos.

Sin embargo siempre hay individuos que se resisten a ser sometidos por una autoridad, máxime cuando esta es externa y se ha impuesto en un breve espacio de tiempo gracias al favor popular y su peso militar. La fuerza siempre despierta sentimientos rebeldes, incluso entre los individuos más pacíficos. Pero el verdadero problema reside cuando estos descontentos se relacionan entre sí y forman un peligroso colectivo, la fuerza de la unidad suele envalentonar a la gente, más cuando se trata de personas simples, manipulables y de escasa o nula educación.

TRES DÍAS DE FUEGO Y SANGRE

En caso de no lograr negociar con los colonos, o de querer someterles por la fuerza, los exploradores deberán enfrentarse a la oposición. Martek no tendrá ningún problema en colaborar en la matanza (si se le permitiese) para granjearse la amistad de los exploradores. La Hermandad les hará frente bajo la premisa de que ningún siervo del Dios-Emperador debe ser esclavizado por alguien tan indigno y blasfemo como los exploradores (incluso podrían aglutinar gran cantidad de partidarios a su causa), ha de tenerse en cuenta que en un futuro inmediato la religión será el elemento aglutinador de la colonia y que la Hermandad cobrará fuerza y peso político. El Gremio de Mineros se someterá en cuanto se atisbe la violencia, desean sobrevivir hoy para tal vez conseguir privilegios mañana. El cónclave umbriano buscará la supervivencia y se esconderá, posiblemente bajo tierra o en algún pecio espacial donde no se les encuentre, cuando los exploradores vayan a por ellos sólo encontrarán huellas y vagos rumores de que una vez estuvieron allí. Han desaparecido.

Así pues los únicos que lucharán fervorosamente contra los exploradores serán los miembros de la Hermandad. Liderados por Lyana (consulta más arriba) saben que no pueden enfrentarse a toda la potencia de fuego de los exploradores, pero buscan alzar a la población en armas contra los intrusos. Consideran la nave de Lyana el lugar más seguro. Aunque esto puede ser obvio para los exploradores y podrían decidir por ellos mismos buscarles ahí; de no ser así será necesaria una tirada de **Indagar** desafiante (-10) para averiguarlo. Si prefieren intimidar a la población o realizar ejecuciones sumarias hasta que revelen el paradero de la Hermandad entonces algún habitante podría irse de la lengua.

BATALLA ESPACIAL

La lucha contra la Hermandad empezará con una batalla espacial. Tanto la nave peregrina como la *Penitencia de Iocanthos* son habitables, pero sólo esta última esta armada. La nave está muy dañada y apenas opondrá resistencia.

Se trata de un transporte de peregrinos de la clase Jericó. Ha sufrido mucho en sus viajes y en su desafortunada traslación hasta este sistema, más los daños posteriores al colisionar con los escombros espaciales. El motor de plasma fue perdiendo fuerza y muchos componentes dejaron de funcionar. La nave empieza la batalla únicamente con 10 de **Integridad**; la **Moral** está en 87 y su **Tripulación** en 73. Se trata de un combate muy sencillo para los exploradores. Adicionalmente el DJ podría incluir unos escombros como parte del combate. Es posible que los exploradores no quieran destruir por completo la nave, ya que podrían estar interesados en quedarse con ella. Quizá el Director de Juego se lo quiera recordar. Teniendo en cuenta estas circunstancias el perfil de la nave es el siguiente:

Velocidad:	3
Maniobrabilidad:	-10
Detección:	+5
Integridad del casco:	50
Armadura:	12
Ratio de torretas:	1
Espacio:	40
Puntos de nave:	20
Capacidad de armamento:	1 Proa, 1 Babor, 1 Estribor.

Espíritu: Tendencias blasfemas. La nave obtiene un +15 a las tiradas de **Navegación (Disformidad)**, pero la tripulación sufre un -5 a las tiradas de **Voluntad**.

Historia: Pasado turbulento. -20 a las tiradas de interacción con piratas, +20 con la Armada Imperial.

Componentes esenciales: Motor modelo Jovian (Espacio: -8; Energía: +35); Motor disforme Strelor 1 (Energía: -10; Espacio: -10); Campo Geller (Energía: -1); Escudo de vacío simple (Energía: -5; Espacio: -1); Puente de comercio (Energía: -1; Espacio: -1); Sistema de soporte vital M-1 (Energía: -3; Espacio: -1); Cuarteles de tripulación-apretada (Energía: -1; Espacio: -2); Matriz augur M-100 (Energía: -2); Macrocañones Atronadores [Proa, Babor y Estribor] (Energía: -6; Espacio: -6).

Componentes suplementarios: Compartimento principal

de carga (ya incluido); Templo al Dios-Emperador (Energía: -1; Espacio: -1); Retropropulsores aumentados (Espacio: -4); Laberinto tenebroso (Energía: -1; Espacio: -2); Munitorium (Energía: -3; Espacio: -2); Cámara de suministros ampliada (Energía: -1; Espacio: -4).

SANGRE EN LAS CUBIERTAS

Una vez inutilizada la nave tendrá lugar el abordaje, se ha dispuesto un número de enemigos de reducida calidad a los que se suman Lyana y Palar. Se recuerda que es posible que consideren a los exploradores como herejes si mostraron una actitud blasfema. Aunque los exploradores pudieran abordar la nave con un gran número de hombres el combate que implique a los exploradores tendrá lugar en torno al templo de la nave (página 22), donde los fieles presentarán la última batalla.

El número de fuerzas enemigas no es especificado, debido a las posibles tropas adicionales con las que los exploradores pudieran contar; pero al ser enemigos de baja calidad deberían ser un número superior al de los exploradores y sus aliados.

Todos lucharán hasta la muerte, si quisieras complicar a batalla haz que Lyanna y Palar cuenten con Puntos de Suerte, pero no Puntos de Destino.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Destruir la nave espacial: 100 PE.

Capturar la nave de Lyanna: 60 PE.

Exterminar a la Hermandad: 150 PE.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática Criminal.

Someter violentamente a los colonos para que trabajen en la mina: 200 Puntos de Logro.

Si eliminan a la Hermandad: 300 Puntos de Logro.

Si destruyen la nave de Lyana: -100 Puntos de Logro.

Ejecutar civiles para encontrar a la Hermandad: -50 Puntos de Logro.



CAPÍTULO III: HÁGASE SU VOLUNTAD

OBJETIVO 3: PURGAR A LA INCIPIENTE POBLACIÓN MUTANTE Y ESTABLECER LA RELIGIÓN DE LA COLONIA

Temas: Credo, Militar.

La desaparición de la fortaleza Yu'vath ha dejado de atraer naves al sistema, pero las que aún permanecen en él están plagadas de mutantes, xenomorfos y cosas peores. El Adeptus Ministorum, y otras organizaciones calixianas nunca participarían en una empresa como esta si se tolerase la presencia de estos enemigos de la humanidad. Los exploradores deberán purgar a estos indeseables para beneficiar a sus propios intereses.

Purgar no implica necesariamente exterminar a la población, sino acabar con los mutantes, tal vez esclavizando a parte de ellos y asegurarse que los paganos abrazan la fe que los exploradores desean. Es probable que se trate de la religión oficial del Imperio: el culto al Dios-Emperador. Pero, ¿quién sabe en qué estaban pensando los exploradores? La Hermandad, de seguir existiendo, podría ser de gran ayuda en este aspecto.

Reúne a los fieles

Hay muchos habitantes resentidos con la creciente población mutante. Hablar con ellos es una forma de ganarse colaboración en lo que se avecina. Una vez se sepa y se reconozca el nuevo dominio de los exploradores sobre la luna, la multitud se irá congregando en torno a ellos para enterarse de lo que está por venir. Podrían apelar a su fe (si es que la tienen), incitarles a tomar las posesiones de los mutantes, acabar con ellos antes de que sean fuertes e imparables, etc. Una tirada de **Carisma** rutinaria (+10), aplicando los modificadores oportunos por los talentos apropiados, permitirá convencer a parte de la población para participar en la caza de mutantes, descargando responsabilidades de los exploradores.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Incitar a la población contra los mutantes: 60 PE (sólo a quien participe).

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática Credo.

20 Puntos de Logro por incitar a la población, más 20 Puntos de Logro adicionales por cada grado de éxito en la tirada de Carisma.

ARMA A LOS FIELES

Hay una sugerencia (de Martek, Palar, o cualquier otro PNJ que participe en la purga): equipar a la población con armas (más allá de palos y hachas) para colaborar en la purga. Entregar armas a la población puede no ser una buena idea; sin embargo es el método más eficaz de acabar con los mutantes, y las situaciones brutales (que habrá) podrían ver su responsabilidad alejada de los exploradores, al ser perpetradas por una masa furiosa ajena a su control. Es previsible que su nave contenga armas (para la tripulación) y armamento adicional de repuesto. Estas suelen incluir escopetas, pistolas de bajo calibre y garrotes, de los prebostes a bordo de la nave; o incluso rifles láser y granadas (si la nave transporta tropas); por lo que podrían abrir estos arsenales a la población.

Muchas de estas armas no volverán a los arsenales una vez repartidas, ya que quienes las reciban las ocultarán, venderán, perderán, etc. Podrían (y serán) un peligro para la futura colonia, por lo que los exploradores podrían repartir las armas con cierto sentido común entre un grupo seleccionado de personas más controlables, lo cual disminuiría su capacidad bélica pero mejoraría la eficacia.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Entregar armas sólo a individuos seleccionados: 50 PE.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática Credo.

Armar masivamente a la población: 40 Puntos de Logro.

Armar sólo a una parte seleccionada de la población: 80 Puntos de Logro.

ARMA A LOS FIELES

Este es el principal componente de la operación de limpieza, la masiva aniquilación de mutantes. Por suerte, para los exploradores, la población mutante está concentrada y un ataque masivo y escalonado podría acabar con un gran número de ellos. Una correcta maniobra militar, ejecutado por un personaje adecuado (como un Archimilitante) mediante una tirada de **Saber académico (Tactica imperialis)** trazará un plan de ataque correcto. Una vez aprobado el plan debe ejecutarse, mediante una tirada de **Mando** difícil (-20) debido a la dificultad para manejar tal cantidad de tropas en un ambiente de guerra urbana; es importante recordar el resultado de ambas tiradas pues el número de grados de éxito podría reducir el número de enemigos al que se tendrían que enfrentar con posterioridad (Ver **Una abominación mayor**).

Recompensas

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática Militar.

20 Puntos de Logro por cada grado de éxito acumulado.

CONTROLA A LAS MASAS (OPCIONAL)

Las primeras víctimas puede que se cobren en caliente, cuando la exaltada población se lance sin control a por los mutantes. Ha corrido el rumor de lo que se iba a hacer y muchos no han dudado en adelantarse y solucionar viejas rencillas. El fragor del combate se puede oír en toda la colonia y no tardan mucho en producirse los primeros incendios. No es posible controlar por completo a esta masa y a sus métodos destructivos, lo cual afecta a la propia integridad estructural de la colonia. El fuego y los destrozos están dañando a una maquinaria que podría ser muy útil en el futuro, cualquier miembro del Adeptus Mechanicus se sentiría horrorizado de lo que está ocurriendo.

Esta masa de exaltados tiene que ser controlada, aunque los exploradores no pueden estar en todos los lugares al mismo tiempo. Sin embargo cuando recorran el campo de batalla se encontrarán con que un grupo de mutantes se ha refugiado en el interior de un generador atmosférico (extraído de alguna nave atraída por la fortaleza Yu'vath) y los que intentan darles caza están optando por apilar basura, combustible y otras sustancias fácilmente inflamables con objeto de prender fuego a los mutantes. Tienen el cóctel preparado. Si nadie se lo impide, lo harán. Quemarán a los mutantes y destruirán el generador atmosférico.

Evitarlo requerirá una tirada de **Intimidar** rutinaria (+10) y la presencia de los exploradores con sus armas (muy superiores a las que puedan llevar estos simples supervivientes). En caso de fracasar siempre les queda obligarles por la fuerza a que desistan. Unas cuantas cabezas rotas les harán cesar su actitud



de quemar el generador. En caso de convencerles, los exaltados les pedirán, de buenos o malos modos, ayuda para acabar con el grupo de mutantes.

El generador (página 23) está rodeado por una tapia de unos dos metros, que ofrece una tímida protección, pero cuenta con un tejado a diversas alturas (al que se accede a través de unas escaleras) en el que los mutantes se han hecho fuertes. Los bordes del tejado se consideran cobertura de 8 PB de protección. Hay un total de nueve mutantes en el generador, pero sólo cuatro de ellos representan una amenaza (van armados) los otros son...otra clase de mutantes. Inocentes marcados por la corrupción, cuyas mentes aún no han sido contaminadas aunque sus cuerpos sí, tres de son niños/as muy pequeños/as. Han buscado refugio en este lugar. El encuentro con los mutantes no debería resultar difícil militarmente, decidir acabar personalmente con ellos...

Recompensas

▲ *Experiencia:*

Evitar que destruyan el generador atmosférico: 50 PE.

Purgar sin piedad a todos los mutantes: 30 PE.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática Credo.

Purgar a los mutantes: 60 Puntos de Logro.

Permitir que destruyan el generador: -100 Puntos de Logro.

UNA ABOMINACIÓN MAYOR

El último combate implicará la presencia de los exploradores y quizás de un reducido grupo de aliados. El Director de Juego debe conseguir, mediante alguna treta, separar a los exploradores del grupo de combate principal, tras una narración de la batalla o un resumen del desarrollo de las operaciones bélicas, con el objetivo de que lleguen a este encuentro en desventaja numérica, haciendo más arduo y difícil el combate. Permite a los exploradores que conserven algunos PNJs como apoyo de cara a la absorción de Heridas. No demasiados, pues deben probar que se han arriesgado ellos mismos para convencer a la población de que su presencia no han sido solamente palabras incendiarias contra los mutantes.

El encuentro final tiene lugar en lo que antaño fue la cantina de una nave espacial. A esta estructura se le ha ido añadiendo, con el paso de los años, un conjunto de cubículos de habitabilidad y grandes almacenes reconvertidos en alojamientos masivos de mutantes, con el objeto de maximizar las zonas del asentamiento favorecidas por los generadores atmosféricos presentes. El resultado es una caótica superposición de estructuras, camastros, compartimentos, cubículos y reductos, comunicados por un laberíntico sistema de escaleras de mano y rampas, lo que lo hace un terreno de combate zigzagueante y de difícil maniobrabilidad. A criterio del Director de Juego, algunas zonas podrían presentar complicaciones para combatir. Las armas de mayor tamaño (del tipo de escopetas, espadas, lanzallamas, martillos, etc.) podrían sufrir penalizaciones en sus tiradas de ataque (del orden de -10) debido a la dificultad para moverse en el amasijo de hierros, telas, cables, cuerdas, cuerdas, falsos techos y demás mobiliario caótico.

En este refugio, si es que se le puede llamar así, es donde se han hecho fuertes un grupo importante y bien pertrechado de mutantes. Están mentalizados para el combate y no pedirán clemencia, pues no la esperan. Piensan que descabezando el liderazgo de la operación (los exploradores) pueden acabar con el conflicto y negociar unos nuevos términos, por lo que se centrarán en matar al comerciante independiente, o aquel que lo parezca, ya que no están seguros de cómo es físicamente.

En este combate participarán un número de mutantes que dobla al de exploradores y PNJs, además de una abominación mutante (consulta el **Dramatis Personae**), este enemigo representa la principal amenaza para los exploradores, tanto por su fuerza física como por su gran resistencia, pero no deben ignorar la presencia del resto de mutantes, cuya destreza en el combate podría darles una desagradable sorpresa. Algunos de los mutantes podrían estar escondidos entre los restos, buscando una oportunidad de emboscada.

Vencer o morir

Los mutantes son conscientes de las intenciones de los exploradores y de la población local. Durante muchas décadas han convivido con ellos debido a la mutua necesidad de supervivencia, pero la llegada de los exploradores y la empresa de establecer una colonia permanente en la luna les ha abierto los ojos: no habrá lugar en el nuevo mundo para ellos. Su aniquilación es sólo cuestión de tiempo. Por ello todos los mutantes lucharán hasta la muerte.

Recompensas

▲ *Experiencia:*

240 PE por derrotar a los mutantes.

▲ *Puntos de Logro:* Este evento cubre la temática Credo o Militar, a criterio del DJ.

250 Puntos de Logro por vencer a los mutantes.

DE LAS CENIZAS DE LA GUERRA

(INCOMPLETO)

Tras la purga mutante se deberán reasignar los terrenos vacíos entre los demás supervivientes, son grandes extensiones las que están disponibles para una reducida población, por lo que no tardarán en solicitarse, u ocuparse directamente incluso mientras dura el saqueo. Muchos serán los grupos que se disputen estos nuevos terrenos. Antes, poseer un pequeño terreno para subsistir era suficiente y controlar un terreno mayor sólo era aprovechable para las bandas criminales que extorsionaban a la población. Ahora, una adquisición oportuna de un gran lote de tierra puede generar sustanciosos beneficios, especialmente ahora que se va a producir una debida colonización del lugar y van a empezar a fluir mercancías y proliferar negocios.

Los exploradores tienen la potestad para intervenir en la disputa. La nueva jerarquía eclesiástica (como la Hermandad) será la que más se esfuerce en conseguir que se le concedan grandes terrenos, con el objeto de edificar amplios lugares de

culto. Aunque también habrá otros grupos, artesanos, los grupos armados resultantes de la purga (tal vez organizados en Fuerzas de Defensa Planetaria de baja calidad) o bandas criminales (que podrían garantizar cierta estabilidad a cambio de un crimen organizado tolerado) interesados en ese lugar. La elección de los beneficiarios podría tener futuras consecuencias.

Recompensas

▲ *Puntos de Logro:*

Entregar los terrenos a la iglesia: 80 Puntos de Logro (Credo).

Entregar los terrenos a los artesanos: 80 Puntos de Logro (Comercio).

Entregar los terrenos a las nuevas FDP: 80 Puntos de Logro (Militar).

Entregar los terrenos a las bandas criminales: 80 Puntos de Logro (Criminal).

EPÍLOGO

Tras la casi completa aniquilación de los mutantes su número se habrá reducido en tal medida que se podrán manejar con facilidad, como sucede en cualquier otro mundo imperial. La Luna Sin Nombre es ahora indiscutiblemente una propiedad de los exploradores y podrán explotar sus recursos económicos a placer. La destrucción que la purga mutante haya podido causar sobre la colonia deberán repararla sus habitantes, bajo el liderazgo de su gobernador planetario. Los exploradores deberán asegurarse de que les empiecen a llegar una serie de suministros vitales para el desarrollo de la colonia, el cobre actuará como medio de pago de estas necesidades.

Una vez completada la gesta, ya dispondrán de una infraestructura sobre la que negociar y su siguiente paso debería ser la de abastecer a su colonia de los materiales y colonos necesarios para un correcto desarrollo minero, así como obtener financiación de alguna corporación imperial (sin duda la Casa Krin estaría muy interesada en recuperar la inversión de un negocio suyo que pareció fracasar siglos atrás) y un ventajoso trato comercial con algún mundo colmena necesitado de cobre (Malfi, Escintila o algún otro).

Nota sobre el final de la aventura: Se ha dejado un final más o menos abierto con el fin de poder encadenar futuras aventuras, no obstante la colonia de la Luna Sin Nombre se considera fundada (en caso de tener éxito) y los exploradores podrían delegar su administración a subordinados con el fin de embarcarse en nuevas aventuras en la Expansión Koronus.

DRAMATIS PERSONAE

SUPERVIVIENTE

El habitante común de la Luna Sin Nombre.

Perfil de un superviviente

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	20	30	30	30	25	25	25	30

Movimiento: 3/6/8/18

Heridas: 9

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar), Oficio (uno), Perspicacia, Saber popular (Luna sin nombre), Supervivencia.

Talentos: Entrenamiento con armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser).

Rasgos: Ninguno.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Ninguna.

Equipo: Harapos.

MARTEK

Martek fue presentado en **Frontera Oscura**. Busca, por encima de todo, un cargo de importancia dentro de la colonia, no quiere irse de allí pues fuera de la Luna Sin Nombre no es nadie.

Perfil de Martek

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
43	31	38	42	30	37	29	31	53

Movimiento: 3/6/8/18

Heridas: 18

Habilidades: Carisma, Indagar, Intimidar, Hablar idioma (Gótico vulgar), Mando +10, Negociar, Perspicacia, Supervivencia.

Talentos: Autoritario, Buena reputación (Luna Sin Nombre), Contraataque, Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con armas básicas (PS), Nervios de acero, Protocolo (Obreros).

Rasgos: Ninguno.

Blindaje: Cuero de pandillero (2 PB en Brazos y Cuerpo; Primitivo).

Armas: Escopeta (Básica, 30 m, T/-/-, 1D10+4I, Car: 2, Rec: 2 completas, Dispersión, Fiable); Gran hacha (2D10+3 A; Desequilibrada, Primitiva).

Equipo: Ropa usada, 6 cartuchos de escopeta, algunas joyas.

LYANA

Lyana ya fue presentada en **Frontera Oscura**. Su actitud hacia los exploradores habrá mejorado tras la batalla contra los Yu'vath, pero puede que la actitud de los exploradores haya cambiado eso. Sólo desea salir de este lugar, pero no puede hacerlo mientras se vea ligada (por decisión propia) a la Hermandad.

Perfil de Lyana

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
47	49	32	35	48	37	36	31	41

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 12

Habilidades: Carisma, Esquivar, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar), Mando+10, Navegación (Estelar), Orientación (Espacial), Pilotar (Nave espacial+10), Perspicacia, Saber académico (Astromancia), Saber popular (Culto imperial, Eclesiarquía, Expansión Koronus, Imperio).

Talentos: Ambidiestro, Desarmar, Dotado (Pilotar), Entrenamiento con armas C/C (Universal), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Odio (Herejes, Mutantes).

Rasgos: Ninguno.

Blindaje: Armadura antifracturación ligera (2 PB en todas las localizaciones).

Armas: Pistola bólter (Pistola, 30 m, T/2/-, 1D10+5X, Pen: 4 Car: 8, Rec: completa, Desgarrador); Espada sierra (1D10+5 A; Desgarradora, Equilibrada).

Equipo: Ropa de capitana, licencia mercantil, 2 cargadores de la pistola bolter, vocotransmisor.

PALAR

Palar también fue presentado en **Frontera Oscura**. Como líder de la Hermandad ha sentido el deber de llevar a cabo, con ayuda de los exploradores, lo que no pudo lograr por sí mismo: convertir a los paganos y purgar a los herejes. Luchará fervientemente por esta causa.

Perfil de Palar

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
37	32	40	45	35	43	40	44	39

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 13

Habilidades: Carisma, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar), Leer/Escribir, Perspicacia, Saber académico (Credo imperial), Saber popular (Credo imperial, Eclesiarquía, Imperio).

Talentos: Autoritario, Ambidiestro, Entrenamiento con armas C/C (Universal), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Odio (Herejes, Mutantes).

Rasgos: Ninguno.

Blindaje: Armadura antifracturación ligera (2 PB en todas las localizaciones).

Armas: Pistola láser (Pistola, 30 m, T/-/-, 1D10+2E, Pen: 0 Car: 30, Rec: Media, Fiable); Gran Martillo monofiló (2D10+4 A; Pen: 2, Aparatosa).

Equipo: Túnicas, libro religioso, 2 baterías de pistola láser.

MIEMBRO DE LA HERMANDAD

Perfil de miembro de la Hermandad

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	30	32	35	27	25	25	31	28

Movimiento: 2/4/6/12 **Heridas:** 10
Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar), Perspicacia, Saber popular (Culto imperial).
Talentos: Entrenamiento con armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser), Odio (Herejes, Mutantes).
Rasgos: Ninguno.
Blindaje: Ninguno.
Armas: Pistola láser de mala calidad (Pistola, 30 m, T/-/-, 1D10+2E, Pen: 0 Car: 30, Rec: completa); Lanza (1D10+3A; Primitiva).

MUTANTE

El mutante guerrero común de la Luna Sin Nombre.

Perfil de un mutante								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	22	45	40	32	18	25	18	15

Movimiento: 3/6/8/18 **Heridas:** 14
Habilidades: Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Gótico vulgar), Intimidar, Oficio (Carroñero), Supervivencia.
Talentos: Entrenamiento con armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS), Frenesí, Impávido, Resistencia (Venenos).
Rasgos: Mutación: Bruto (+10 Fuerza y Resistencia).
Blindaje: Ninguno.
Armas: Martillo de guerra (1D10+6I; Primitivo) y Escudo (1D5+4I; Defensivo, Primitivo, +2 PB en el Cuerpo y en el Brazo que lo empuña), opcionalmente podrían llevar una pistola de bajo calibre (30m, T/3/-; 1D10+3I; Car: 9; Rec: completa).
Equipo: Harapos.

BESTIAS Y CRIATURAS

Las arañas de cristal fueron presentadas en **Frontera Oscura** y los títeres de la disformidad en **Recompensa Abandonada**, en esta aventura sus atributos han sido incrementados para compensar el progreso de los exploradores (la explicación es que el poder de este artefacto Halo es distinto y potencia las criaturas que controla).

TÍTERE DE LA DISFORMIDAD

Perfil de títere de la disformidad								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	13	64	31	11	---	12	13	---

Movimiento: 1/2/3/6 **Heridas:** 8
Habilidades: Ninguna.
Talentos: Ninguno.
Rasgos: *Marioneta de carne.* Ni vivos, ni muertos. Mientras el Artefacto Halo esté funcionando no pueden morir. Cuando llegan a 0 Heridas se desploman durante 5 asaltos antes de volver a alzarse. Sólo un daño masivo, igual o superior a 15 Heridas, puede destruirlos por completo.

Blindaje: Ninguno.
Armas: Restos de carne (1D5+6 A; Pen: 2).

ARAÑAS DE CRISTAL

Perfil de araña de cristal								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
43	---	54	41	51	14	45	42	---

Movimiento: 5/10/15/30 **Heridas:** 11
Habilidades: Movimiento silencioso.
Talentos: Ninguno.
Rasgos: Blindaje natural (Todo 2)
Blindaje: 2 PB en Todas.
Armas: Mandíbulas monofilamento (1D10+5 A; Pen: 4).

DEPREDADOR DISFORME

Perfil de depredador disforme								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	---	36 ⁽⁸⁾	40	45	14	45	42	---

Movimiento: 8/16/24/48 **Heridas:** 18
Habilidades: Escondarse +20, Esquivar, Movimiento silencioso +20, Psiniscencia.
Talentos: Ataque rápido; Ataque relámpago; Sentidos desarrollados (Todos).
Rasgos: Agilidad antinatural (x2); Consumir vida*; Criatura del más allá; Demoníaco (BR 8); Fase; Inestabilidad de disformidad; Miedo (2); Objetivo difícil; Presencia demoníaca**; Tóxico; Velocidad antinatural (x2); Visión nocturna; Volador (12).
* *Consumir vida:* Cada vez que el demonio elimina a una criatura viva recupera D5 **Heridas** perdidas.
** *Presencia demoníaca:* Todas las criaturas a menos de 20 metros sufren un -10 a **Voluntad** debido a la aparición de sombras, un descenso de las temperaturas y susurros antinaturales.
Armas: Garras frías (1D10+3 A; Armas de disformidad; Desgarradoras, Tóxicas).



ABOMINACIÓN MUTANTE

Esta putrefacta criatura mutante es el resultado de algún tipo de maligna influencia de la disformidad, proyectada por la tecnología Yu'vath que ha alzado a esta criatura de carne y piedra. Se trata de una monstruosidad de piel esculpida en roca, que supura un denso fluido maloliente que se desliza entre sus garras como una toxina líquida. No obstante, sus mandíbulas son su mayor peligro, con varias filas de dientes afilados capaces de rasgar, cortar y arrancar cualquier extremidad.

Perfil de la abominación mutante



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
47	----	52	51	32	15	25	38	----

Movimiento: 6/12/24/48

Heridas: 24

Habilidades: Perspicacia.

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Armadura natural (4 PB en Cabeza, Cuerpo), Armas naturales, Bestial, Cuadrúpeda, Fauces afiladas*, Garras poderosas**, Miedo 2, Tamaño (Voluminoso), Robusto.

Blindaje: 4 PB en Cabeza, Cuerpo.

Armas: Garras (1D10+5I; Pen: 2, Tóxica), Fauces (1D10+5A; Pen 3, Desgarradora, Mutiladora [2]).

Equipo: Ninguno.

* *Garras poderosas:* La abominación usa sus garras en los ataques normales. Cuando un personaje es apresado por la abominación mutante, ésta no puede utilizar sus garras en cuerpo a cuerpo.

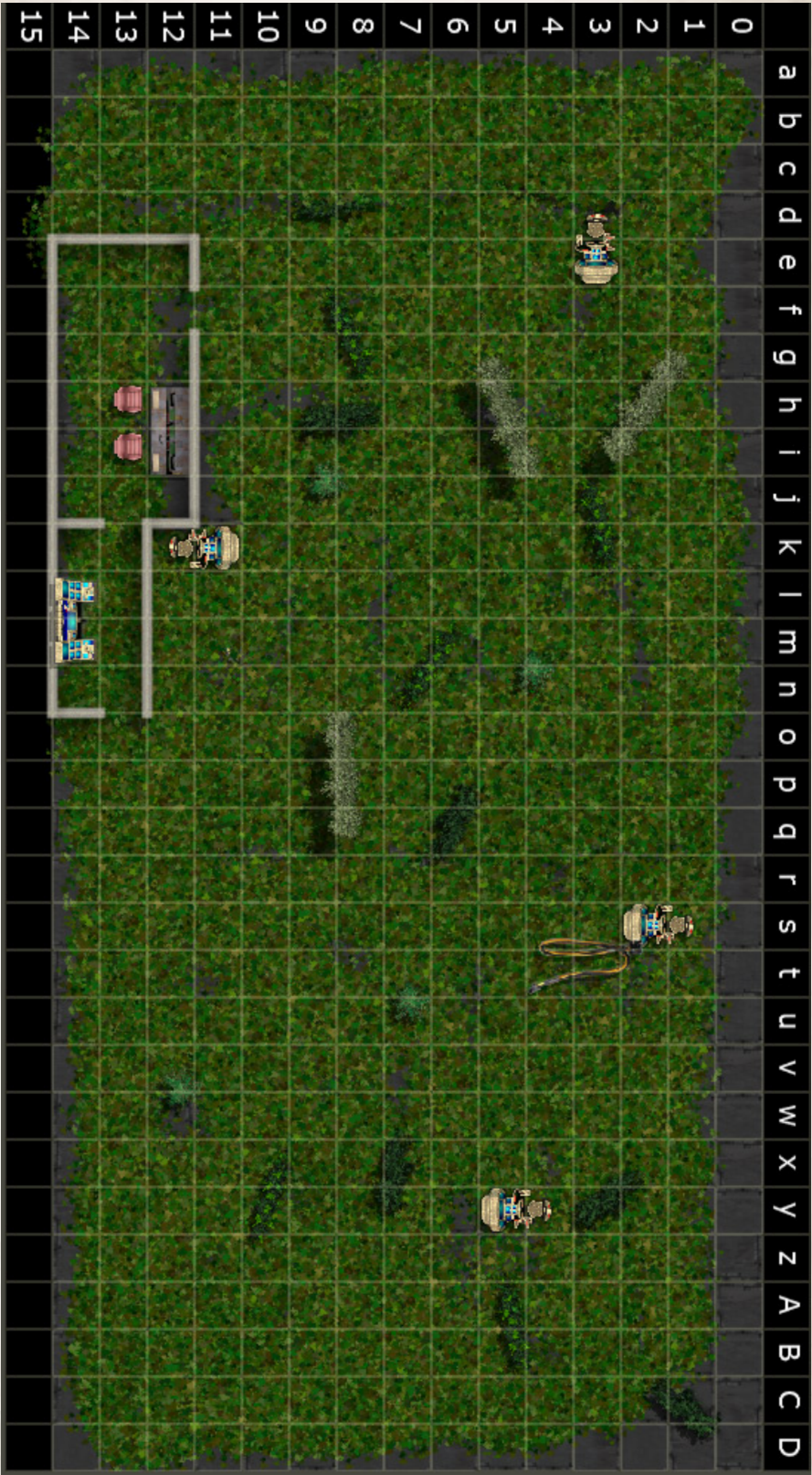
** *Fauces afiladas:* Si la abominación mutante tiene apresado a un personaje y utiliza la acción Dañar al oponente sustituye el daño por el de un ataque con las fauces. Este ataque no requiere de una tirada de **Habilidad de Armas**, y no se puede parar o esquivar. Siempre se considera que ha impactado en el pecho.

Propiedad especial: Mutiladora

Cuando un personaje sufre alguna herida de este arma se considera mutilado. Si un objetivo mutilado realiza más de media acción (o una acción completa) en su turno sufre tantas heridas como el valor x, que ignoran BR y PB.



MAPA I: EL JARDÍN BOTÁNICO



SEGUNDA OPORTUNIDAD

SEGUNDA OPORTUNIDAD



SEGUNDA OPORTUNIDAD



MAPA IV: EL GENERADOR ATMOSFÉRICO



SEGUNDA OPORTUNIDAD