



LOS CLONADORES DE TAVUUN-17

MÓDULO PARA 4 A 6 PERSONAJES DE NIVEL 1



Desde hace eones, los clonadores del sistema helado de Tavuun se han especializado en la creación y modificación genética de las más terribles y horrendas criaturas, vendidas al mejor postor por toda la galaxia para servir como tropas de choque o en otros menesteres más siniestros aún. Una poderosa corporación tecnológica os contrata para recoger un espécimen desarrollado en uno de los más avanzados laboratorios de clonación, sito en un remoto planetaoide. Lo que aparentemente sería una misión rutinaria de transporte, se convertirá en una pesadilla que difícilmente podréis olvidar mientras viváis...



LOS CLONADORES DE TAVUUM-17



CRÉDITOS

Autor: José Carlos Domínguez.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Pedro Gil y Alejandra González.

Maquetación: Francisco Solier.

Ilustración de portada: Dean Spencer, *used with permission.*

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Jeshields, used with permission.*

Cartografía: Manu Sáez. *Some artwork copyright The Forge, used with permission.*

Depósito legal: MU 1285-2023

AGRADECIMIENTOS

A Juan «Tilmöst», Cris «Fedora» y Fran «Funy» por probar la aventura. A Dani «Frikiman» por sus agudas observaciones sobre los estamentos jerárquicos del mundo científico.



INTRODUCCIÓN

Desde hace eones, los clonadores del sistema helado de Tavuum-17 se han especializado en la creación y modificación genética de las más terribles y horribles criaturas, vendidas al mejor postor por toda la galaxia para servir como tropas de choque o en otros menesteres más siniestros aún. Una poderosa corporación tecnológica os contrata para recoger un espécimen desarrollado en uno de los más avanzados laboratorios de clonación, sito en un remoto planetaoide. Lo que aparentemente sería una misión rutinaria de transporte, se convertirá en una pesadilla que difícilmente podréis olvidar mientras viváis...

Los clonadores de Tavuum-17 es una aventura de *La Marca Estelar* para 4-6 personajes de nivel 1. Está pensada para ser la primera o segunda aventura de un nuevo grupo de personajes y es bastante fácil de introducir siempre que estén en un lugar donde puedan ofrecerles trabajo. Recomendamos que los personajes jugadores formen un grupo equilibrado con una variedad de habilidades a su disposición.

Ten en cuenta que es una aventura bastante letal y no fácil de superar, pero al mismo tiempo ha sido provista de numerosos personajes de repuesto, así que puedes asumir que, aunque es probable que tu grupo llegue al final, no lo hagan con los mismos personajes que con los que empezaron. Por eso no recomendamos jugarla a niveles bajos si los personajes ya le han cogido cariño a sus personajes (y si eso a ti te importa); en ese caso, sería preferible que la jugasen a nivel 2 o 3.

Solo puedo decir en mi defensa que la escribí mientras estaba leyendo *Neuromante*.

TRASFONDO PARA EL NARRADOR

Tavuum-17 es un sistema solar helado apenas iluminado por una enana marrón y habitado por los tavuumitas, una cepa de humanidad alternativa de piel púrpura y provistos de un pequeño tercer ojo vestigial en el ceño. Durante eones han desarrollado las artes de la manipulación genética y la clonación, llegando a gestar terribles criaturas que venden a las potencias beligerantes de toda la Marca Estelar.

Por su parte, Consolidated Firepower es una megacorporación nacida en las fronteras del Imperio y que con el tiempo se ha convertido en un titán de la tecnología bélica. Ahora sus intenciones son acabar con el negocio de Tavuum-17 para poder engullir su cuota de mercado y para ello planean un atentado contra uno de sus principales centros de investigación: el Enclave 25, localizado en un planetaoide helado.

Su objetivo es sencillo: por medio de una serie de filiales e intermediarios que han hecho desaparecer su rastro, Consolidated Firepower ha encargado una

criatura que solo puede ser desarrollada en el Enclave 25, un laboratorio pionero de Tavuum-17, a donde enviarán a un equipo a recogerla. Este equipo (los personajes) estará formado por una banda de bravucones prescindibles (en efecto, los personajes) y sin afiliación alguna con Consolidated Firepower, cuyo verdadero objetivo es infectar las instalaciones con un virus que solo afecta a los tavuumitas, causando el colapso del laboratorio. Además, es posible que los pobres diablos logren incluso alcanzar sus ordenadores centrales para infectar también todo Tavuum-17 con un poderoso virus informático. Y una vez consumada su misión, no quedará más que volarlo todo por los aires en una traca final.

Pero la verdad es que los motivos de Consolidated Firepower para destruir el Enclave 25 no son únicamente económicos, sino que también necesitan cubrir los trapos sucios del heredero de su presidente, quien ha estado encargando clones especiales a los tavuumitas.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Los jugadores serán contratados por una empresa de subcontrata de mercenarios conocida como Fatal Edge Enterprises (una tapadera de Consolidated Firepower) para acudir a un planetaoide helado de Tavuum-17 y recoger un espécimen de araña parasitaria desarrollado en el Enclave 25.

Una vez accedan al recinto principal y crucen el control de contaminación (que habrá sido debidamente desactivado soborno mediante), la IA que los acompaña liberará un potente virus en el laboratorio que atacará rápidamente a los tavuumitas (cuyos organismos son los únicos que se ven afectados por la afección). Tras esto, la IA instará a los confusos personajes a que accedan al ordenador principal de las instalaciones para poder ayudarlos, pero lo que hará en realidad es liberar un virus informático que sembrará el caos en las computadoras de todo el sistema solar.

Con sus objetivos cumplidos, la IA no necesitará a los personajes y le dará igual si viven o mueren a no ser que ayuden a la corporación a alcanzar más de sus objetivos. Pero los problemas se acumulan ahora que los sistemas del laboratorio están comprometidos y sus bestias asesinas comienzan a liberarse.

Cómo escaparán los jugadores del Enclave 25 queda en buena medida en sus manos. Puede que logren salir solo para caer en las manos de las iracundas fuerzas de Tavuum-17, puede que logren escapar con el beneplácito de Consolidated Firepower, puede que encuentren material suficiente para chantajearlos o puede que todo salga mal y acaben convirtiéndose en polvo estelar cuando la IA se aburra de verlos correr como ratas en un laboratorio.

EMPEZAR LA AVENTURA

Puedes comenzar esta aventura en cualquier lugar mínimamente civilizado en el que los jugadores puedan ponerse en contacto con Mr. Johnson (un representante de Fatal Edge Enterprises, pequeña corporación de contratación de mercenarios) de modo que este pueda hacerles la oferta de trabajo y ponerlos en camino. Si usas este módulo como un *one-shot* puedes pasar directamente a la sesión informativa descrita en «El trabajo» más adelante. Por defecto, pueden estar en Yzzypolis, una ciudad situada en el planeta Warum-2.

El módulo funciona mejor si los personajes ya han tenido alguna relación previa con Fatal Edge Enterprises

para trabajos menores y confían en ellos en lugar de ser esta su primera misión. Si lo juegas como una campaña, puedes introducir alguna aventura breve antes de esta, mientras que en un *one-shot* puedes simplemente decirle a los jugadores que Fatal Edge es un cliente habitual.

↳ Rumores

La siguiente es una tabla de rumores sobre Tavuum-17 y Fatal Edge Enterprises. Por cada modificador positivo de Sabiduría que tengan los personajes, dales uno al azar (vuelve a tirar los repetidos). Por cada 20 Cr. adicionales que gasten entre las 24 horas de aceptar el trabajo y partir, dales uno más, pero no vuelvas a tirar los repetidos, simplemente es un rumor que oyen dos veces.

1d12	Rumor
1	El sistema Tavuum-17 está lleno de pequeños planetoides donde hay escondidas instalaciones secretas.
2	A veces los tavuunitas no son capaces de controlar las armas biológicas que desarrollan.
3	Tavuum-17 es una fuerte geniocracia donde la inteligencia y el estatus científico determinan el puesto de cada uno en la sociedad.
4	Los tavuunitas fueron humanos en su día, pero ya son tan distintos que son básicamente alienígenas.
5	Fatal Edge Enterprises está en realidad controlada por la megacorporación Consolidated Firepower.
6	A menudo las corporaciones utilizan equipos prescindibles para hacer trabajos de los que luego poder negar cualquier responsabilidad.
7	A veces los tavuunitas clonan cosas que no son bestias asesinas para clientes ricos.
8	Las instalaciones científicas de Tavuum-17 están llenas de metales preciosos que se usan en los procesos científicos.
9	Los tavuunitas están tan desarrollados que sus instalaciones apenas tienen personal, sino que en gran medida son controladas por ordenadores centrales.
10	Las criaturas que clonan los tavuunitas a menudo están sueltas por los laboratorios, ya que las controlan con chips mentales.
11	Los tavuunitas están intentando clonar un dragón de radiación, algo inédito hasta ahora.
12	En Tavuum-17 se puede hacer un clon idéntico de cualquiera con solo un pelo o una uña.

■ El trabajo

Mr. Johnson es uno de esos ejecutivos corporativos intermedios que parecen clónicos: traje caro a la última moda, pero muy sobrio; cara fuertemente operada para ser convencionalmente apuesta y ocultar su verdadera edad; pelo cuidado por los mejores robots estilistas y diestras manos robóticas dignas del mismo Diablo.

Recibe a los personajes en una sala de reuniones acompañado de su «ayudante» Yukiko (que en este caso es un holograma, véase más adelante). Tras ofrecer un refrigerio a los personajes (servido automáticamente por la mesa de reuniones), comienza a exponer el trabajo en los siguientes términos:

- El trabajo, si deciden aceptarlo, consiste en acudir a un planeta helado del sistema Tavuum-17, donde está el complejo científico de alta seguridad conocido como «Enclave 25».
- Allí entregarán un maletín que contiene diamantes zebulianos por valor de 2,5 millones de créditos y recibirán a cambio un espécimen de araña parasitaria en un tanque de animación suspendida. Eren Yquee, la ayudante del subdirector científico, es su contacto.
- El maletín irá esposado a la mano de uno de ellos (les deja escoger, aunque no permitirá que lo lleven robots ni mutantes que claramente lo sean) y solo su contacto tiene la llave para retirarlo. Cualquier otro intento de abrirlo liberará a una neurotoxina que matará de inmediato al portador.

- Tanto el viaje de ida como el de vuelta se llevarán a cabo en una nave espacial pequeña provista por la empresa y pilotada por una IA.
- Dicha IA no les permitirá volver a entrar a bordo a menos que tengan el espécimen consigo.
- Partirán en 24 horas exactas y será mejor que aprovechen para hacerse con trajes de salto o al menos ropa de abrigo.
- Su remuneración serán 550 Cr. por cabeza más dietas.

Los personajes seguramente preguntarán si pueden darles un adelanto o proveerles de mejor equipo. Ríete en voz alta y pregúntales que para qué, si es un simple trabajo de recogida. «¿Pensáis matar a alguien o qué?».

■ Yukiko, la IA

Yukiko es una poderosa IA especializada en discordia y sabotaje. Su avatar es el de una joven de apariencia oriental, vestida como una mujer de negocios con americana gris y falda lápiz hasta las rodillas. Luce una larga melena recogida en una cola de caballo. Siempre sonríe, es entusiasta y trata de ser de ayuda. A veces incluso se comportará como si los personajes fuesen sus superiores. Pero esta fachada solo dura hasta que tiene lo que quiere, momento en que empezará a burlarse de ellos, reírse de sus desgracias, negarse a responder periódicamente y hacer comentarios sarcásticos.

Yukiko aparecerá en un principio en la entrevista de Mr. Johnson como un holograma, intentando no hablar mucho mientras estudia a los personajes. Después se presentará en el viaje a Tavuum-17, apareciendo en las pantallas de la nave que los transporta.

Recomendará encarecidamente a los personajes que lleven consigo unos comunicadores formados por un pinganillo con micrófono que permite la comunicación oral y una pantalla semitransparente que se coloca frente al ojo y permite ver al avatar de Yukiko. Si los personajes se niegan a llevar estos comunicadores, la IA tendrá menos peso en la aventura, aunque podrá intentar contactar con ellos si van a la sala de comunicaciones (4). Si los personajes vuelven a la nave que está en el aeródromo para hablar con Yukiko, esta les entregará los comunicadores a través de una pequeña esclusa.

Si consigue el control del ordenador central, podrá aparecer en cualquier pantalla del Enclave 25.

Los planes de Yukiko son sencillos: primero liberar el virus en la sala de espera (véase «El maletín» más adelante) y luego intentar engañar a los personajes para que la lleven al ordenador central e infectar con su *malware* la red informática de Tavuum-17.

Después de esto seguirá fingiendo que no ha podido tomar el control y que no sabe qué hacer. Pero indicará a los personajes que, para sacar provecho de las circunstancias, su misión ha cambiado a una de salvamento y recibirían un suculento bono si, además de la araña parasitaria, recuperan más elementos del labo-

ratorio para Fatal Edge Enterprises (véase «La ayuda de Yukiko»).

En cualquier caso, si los personajes no colaboran, la IA estará tan segura de su victoria que no dudará en explicarles que en realidad trabaja para Consolidated Firepower, quien ha golpeado a Tavuum-17 para sacarlo del mercado. Por supuesto añadirá que ellos ya no le sirven de nada y que lo volará todo por los aires si no ponen de su parte.

Una vez las fuerzas de rescate de Tavuum-17 se acerquen, Yukiko decidirá que se ha divertido bastante y volará por los aires el Enclave 25 (o el lugar en el que se encuentre el maletín).

■ La nave

La nave que transporta a los personajes es una nave espacial pequeña sobre la que Yukiko tiene pleno control.

■ El maletín

El maletín es un portapapeles común de 50x30 cm, pero fabricado de taumatano (una aleación irrompible por medios normales) y provisto de una cadena del mismo material con una esposa.

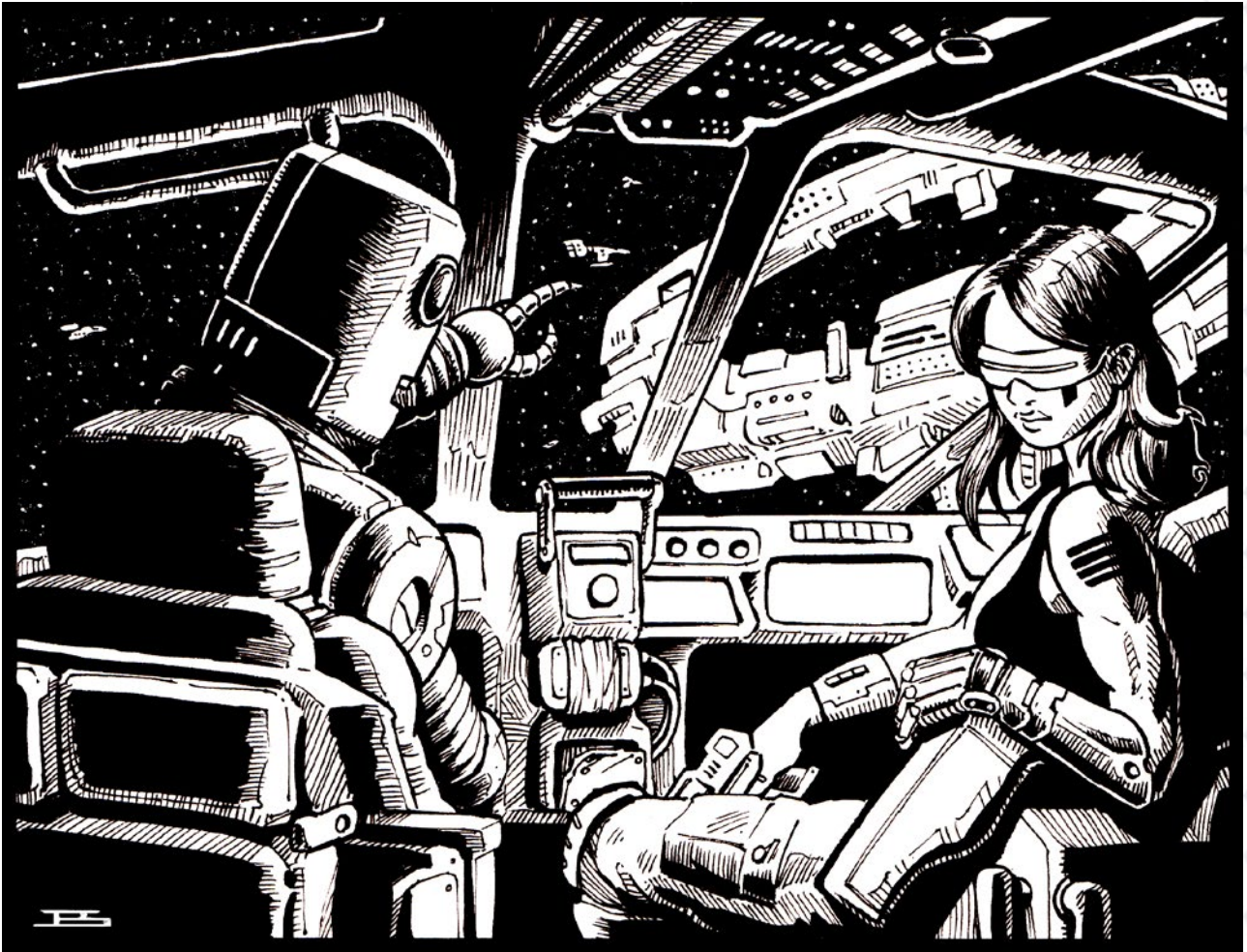
Solo Eren Yquee, la ayudante del subdirector del Enclave 25, tiene la llave y, como ya se les informó, cualquier otro intento de retirar la esposa hace que esta inyecte en la muñeca del portador una neurotoxina de carácter letal (salvación contra Venenos y Afecciones con -10). Yukiko puede abrir remotamente las esposas cuando lo vea adecuado, aunque los personajes no saben esto. Probablemente lo hará en el peor momento para asegurarse de que el maletín queda atrás, como cuando los personajes estén huyendo de algo. El personaje que lleve el maletín tendrá una de sus manos ocupada en todo momento.

Aunque sobre el papel el maletín alberga 2,500,000 Cr., su verdadero contenido es una bomba nuclear táctica miniaturizada desarrollada por Consolidated Firepower. Si estalla en cualquier punto del Enclave 25, será suficiente para borrar de la faz del planeta todo el complejo y buena parte de los alrededores, con cualquiera que estuviera en él. Si estalla en una nave espacial, bueno, digamos que no habrá nave espacial después. Yukiko puede detonar remotamente esta bomba en cualquier momento.

El otro contenido del maletín es una pequeña cápsula de un virus altamente mortífero y de rápida dispersión por el aire que afecta solo a los tavuumitas. Yukiko puede abrir remotamente el acceso al compartimento del virus para liberarlo al aire, no es mayor que la cabeza de un alfiler.

■ La sucia verdad

Indomio Voltan es el heredero de Consolidated Firepower y, aunque joven, ya es un despiadado hombre de negocios. Los planes para destruir el Enclave 25 se han trazado por iniciativa suya y bajo su supervisión. No obstante, lo hace para cubrirse las espaldas.



En un safari por el mundo salvaje de Ter-Ya-Ahih, su camino se cruzó con una comitiva de elfos estelares que se encontraban de peregrinación en el planeta y Voltan se encaprichó inmediatamente de Ondinä, la joven hija de un noble élfico, a la que secuestró.

Pero el heredero tenía otros planes más allá de simplemente ejercer su voluntad sobre la muchacha. En el más estricto secreto la envió a Tavuum-17 para que produjeran discretamente, y por notables sumas de dinero, clones perfectos y carentes de mente de la chica, que le eran entregados de manera discreta cada vez que el anterior se rompía. Pero tras un año Indomio ya se ha aburrido y no es la clase de persona que cierra una relación comercial dejando cabos sueltos.

BIENVENIDOS A TAVUUM-17

Tras aceptar el trabajo y esperar las 24 horas acordadas, los personajes embarcarán en la nave espacial provista por Fatal Edge Enterprises y se dirigirán a Tavuum-17. El viaje a través del hiperespacio dura en torno a 27 horas y, entre tanto, Yukiko puede hablar con ellos desde las pantallas de la nave, aclarar las dudas que puedan tener, invitarles a llevar los comunicadores e ir conociéndolos en general.

■ El aeródromo

Los personajes reciben autorización para que su nave descienda a un aeródromo en la superficie del planetoide. Unos autómatas colocarán un túnel de ultraplástico para llevar a los personajes a una cúpula aneja al aeródromo sin que se vean expuestos al cruel helor del planetoide. El frío dentro de la cúpula es notable (-10 °C), pero no mortal. La atmósfera del planetoide es muy fina, por lo que no hay nubes ni nieve, solo regolito en suspensión y el crepúsculo eterno que arroja la enana marrón de Tavuum-17.

En la cúpula también les espera un guardia (Jovin), que les da la bienvenida y los escolta hasta el ascensor que desciende a los túneles subterráneos y luego a la plataforma de transporte que conecta el aeródromo con el Enclave 25 (véase «Los túneles subterráneos» más adelante). Una vez en el lugar indicado, tomarán el ascensor que lleva al Enclave 25.

■ Control de contaminación

El ascensor asciende hasta la sala de control de contaminación (1) que llevará a cabo otro de los guardias (Sazar) antes de dejarlos pasar. Naturalmente los avanzados detectores de Tavuum-17 detectarán tanto el virus del maletín como la radiación de sus explosivos, pero Consolidated Firepower se ha asegurado de pagar bien a Sazar para manipular el control, de modo que arroje resultados negativos en todas las mediciones.

Tras un par de minutos, las puertas de cristal se abren y franquean el paso a los personajes. «Todo ok», oyen decir a Jovin.

Como son un equipo de seguridad, les permiten acceder al enclave con armas, pero no tienen autorización para ir más allá de la sala de espera (2), donde se producirá el intercambio. Jovin los conduce a través de la puerta, les dice que la ayudante del subdirector estará aquí enseguida y los deja solos. Se marcha tosiendo.

Deja que los personajes hablen entre ellos o que Yukiko ponga su grano de arena.

■ Estalla el caos

Pasados veinte minutos, Yukiko libera el virus de forma imperceptible. Las alarmas del laboratorio empiezan a sonar y la megafonía indica que se ha producido contaminación por un patógeno desconocido, que busquen refugio en lugares estancos y usen trajes de salto.

Deja que los personajes entren en pánico e intenten por todos los medios no respirar el aire a pesar de que la enfermedad no va a afectarles (a menos que resulten ser tavuumitas). Después de todo, Yukiko no tiene motivos ni inclinación para decirles otra cosa por ahora. Si los jugadores tratan de contactar con ella, les indicará que hagan caso a la megafonía.

■ El ordenador central

Una vez los personajes se hayan calmado un poco, se darán cuenta de que las alarmas también han dejado de sonar y que reina un silencio sepulcral en el enclave.

En ese momento Yukiko se lamentará de que las cosas nunca le salen bien y les dirá que todavía hay una forma de tomar control de la situación: si consiguen llegar al ordenador central (36) y la conectan a él, podrá tomar control de los sistemas del Enclave 25 para ayudarlos a conseguir el espécimen y escapar.

Si consiguen cruzar las puertas a la sección de laboratorio y conectar uno de los comunicadores con un puerto del ordenador central, en la pantalla aparecerá Yukiko tecleando furiosamente mientras aparece repetitivamente la onomatopeya «¡pako pako!». Finalmente dejará escapar un suspiro de satisfacción y dirá que ya lo tiene.

No obstante, las cosas empezarán a fallar inmediatamente, se oirá un rugido a lo lejos y Yukiko empezará a disculparse diciendo que no sabe qué ha pasado, que lo lamenta, que no le digan nada a sus superiores para que no la borren. Entonces desaparecerá durante 10 minutos y volverá para informar a los jugadores de que sus jefes han cambiado la misión de transporte a una de salvamento y que pagarán el triple por recuperar cuatro elementos del Enclave 25.

Realmente las órdenes prioritarias son que los personajes mueran, pero a Yukiko le hacen gracia y quiere darles una oportunidad de sobrevivir y ver cómo se desenvuelven en el Enclave 25 (las IA son veleidosas); también sabe que si recuperan objetos de suficiente

valor, los superiores harán la vista gorda ante sus sádicos juegos.

Es posible que los personajes se nieguen a llevar a la IA al ordenador central y traten de escapar por otros medios. En este caso, Yukiko se resignará a que no va a conseguir liberar el *malware*, pero aun así tratará de mandar a los personajes en busca de los objetos de valor.

↳ La «ayuda» de Yukiko

Yukiko quiere básicamente cuatro cosas:

- Que consigan el espécimen de araña parasitaria (está en la sala de tanques [30]).
- Que recuperen documentos del subdirector científico almacenados en cinco discos duros físicos. Tres están en la caja fuerte de su despacho (40), pero no todos: uno de ellos lo robó Bonuse y está en (47), el último se lo llevó el director y está en (66).
- Que consigan traer con vida a alguno de los científicos que haya escapado al virus (solo queda Eren Yquee, la ayudante del subdirector, que está escondida en la exclusiva este [13]). Ahora bien, es posible clonar a alguno de los otros cadáveres con la máquina de clonación de la sala 34.
- Recuperar un zirconio xtalveano con el que investigaban en el laboratorio beta. No obstante, fue robado por Lyeeldang la mecánica y ahora está en su dormitorio (24).

Si ha tomado control del ordenador central, sabrá dónde está todo esto (salvo los documentos de [47] y [67] y el zirconio), pero no se lo dirá a los personajes porque le divierte ver cómo dan palos de ciego. Si llegan a descubrir que el disco duro que falta está en Dirección, Yukiko les prohibirá expresamente ir y dirá que no lo necesitan realmente: una de sus prioridades es que los personajes no tengan posibilidades de descubrir los trapos sucios de Voltan.

Una vez logren los objetivos, está más que dispuesta a dejar que se vayan en la nave.

Yukiko les dice que no ha podido tomar control completo del Enclave y solo podrá ayudarlos cinco (5) veces y únicamente si es en pos de los objetivos especificados. Si ya ha confesado que todo esto es un juego por su parte, les mentirá diciendo que esta es una operación de baja prioridad y tiene que reservar capacidad de procesamiento para menesteres más importantes.

Si tiene control del ordenador central, puede abrir cualquier puerta a voluntad y controlar cualquier otro sistema automatizado. Si no tiene el control, conectarla a un puerto de la sala o a una cerradura permite añadir +3 a las tiradas de Computadora, Comunicaciones y Pilotar.

■ Bestias liberadas

El *malware* liberado por Yukiko crea una gran cantidad de problemas en el enclave, pero uno de los peores es que varias criaturas asesinas empiezan a liberarse.

- Tras los primeros 5 turnos, destrozará las puertas del almacén científico (30).
- Tras 2 turnos, cruzará con calma el almacén (30) y el laboratorio (29).
- Tras esto pasará 3 turnos registrando los pasillos de la sección científica.
- El turno de después lo dedicará a reventar las puertas que separan las secciones y llegar al pasillo externo de la sección de trabajo.
- Después recorrerá todo el pasillo externo hasta (8) sin mucha prisa, más o menos a 3 minutos por casilla de media, así que tardará 5 turnos. De paso se comerá a Undwsam (c).
- Finalmente en un turno cruzará el almacén (8), llegará al espacio entre los generadores y el soporte vital (10 y 11) y se quedará ahí porque se está calentito.

Ten en cuenta que la criatura es muy larga (12 m, 4 casillas de mapa) y voluminosa, lo cual tiene ventajas y desventajas. El lado malo es que probablemente los personajes no esperen que sea más rápida que ellos (movimiento 15), el lado bueno es que ocupa todo el pasillo y no puede darse la vuelta con facilidad.

Además, el behir es una criatura tropical especialmente susceptible al frío: si las temperaturas bajasen por debajo de 0º, su movimiento se reduciría a la mitad y solo podría atacar una vez cada dos asaltos.

■ Respuesta de Tavuum-17

En el momento en el que salten las alarmas y se pierda contacto con el Enclave 25, las autoridades de Tavuum-17 enviarán una nave de reconocimiento con un equipo de respuesta rápida. Esta tropa estará formada por treinta soldados armados hasta los dientes (armaduras reflex [CA 16], vibroespadas y rifles de asalto) para resolver la situación.

Tardarán una hora en movilizarse y cinco más en llegar hasta el planetoide (36 turnos en total). No obstante, si Yukiko se ha conectado al ordenador central y está sembrando el caos por las redes informáticas del sistema solar, tardarán cinco veces más en responder (30 horas [180 turnos]).

Las fuerzas de seguridad de Tavuum-17 sin duda apresarán a los personajes (abatido a cualquiera que presente resistencia), requisarán el maletín y todo lo que ha pasado será suficiente para que un tribunal los condene a la cámara de desintegración de forma sumarísima.

Si los personajes no quieren colaborar con Yukiko, esta no tendrá reparos en contarles que probablemente las fuerzas de seguridad están de camino para arrestarlos para que se den prisa.

■ Los generadores

Nada más liberarse el *malware*, la megafonía emitirá un mensaje automático que dice: «Solo quedan dos horas de autonomía. Reemplacen urgentemente células de energía en el generador» y lo repetirá cuando solo quede una hora y 10 minutos.

Si los jugadores no ponen una célula de repuesto (de las enormes) en el generador de la sala 10, dejarán de tener energía, las puertas dejarán de funcionar, los tanques se abrirán automáticamente y otros sistemas y máquinas cesarán de operar. Al menos el soporte vital seguirá funcionando gracias a energía de emergencia.

EL ENCLAVE 25



El Enclave 25 es un complejo científico situado en un planetoide gélido y desolado, donde se llevan a cabo investigaciones sensibles y en la vanguardia de la clonación.

Está formado por cuatro estructuras sobre el nivel del suelo:

- Un aeródromo para naves no autorizadas que cuenta con una cúpula de refugio junto a la pista.
- A 1 km al este, el edificio principal del enclave, donde se lleva a cabo el trabajo científico y vive la mayor parte del personal.
- A 600 m al sur del enclave se encuentran las compuertas que dan acceso al hangar de naves subterráneo.
- A 2 km al este del complejo científico está Dirección, el hábitat residencial donde se aloja el director científico cuando visita el planetoide, formado por una cúpula de plásticero que contiene jardines y una casa.

■ Los túneles subterráneos

Las estructuras del Enclave 25 están unidas por un túnel subterráneo que permite evitar los rigores climáticos de la superficie.

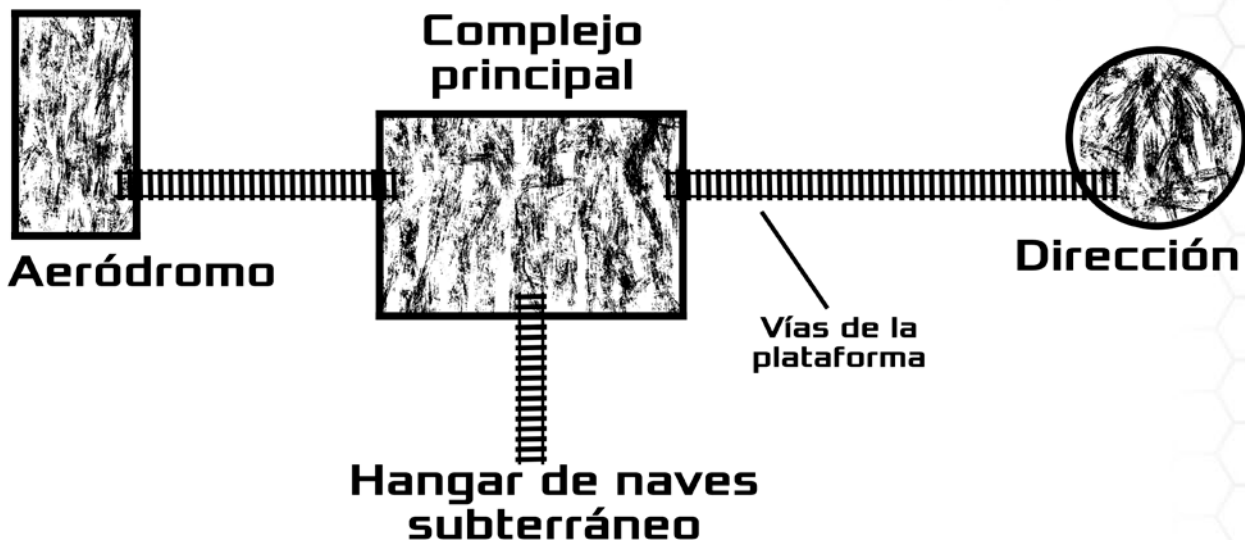
Una plataforma de transporte sobre unas vías va desde el aeródromo hasta Dirección, pasando bajo el almacén (8) del complejo científico. Al llegar bajo el almacén, puede redirigirse al sur para ir al hangar. Para acceder a pie al complejo científico, es necesario apearse en la parada del almacén y caminar 15 m por un pasillo hasta el ascensor que lleva a la sala 1. Al aeródromo y a Dirección (51) también se accede por ascensores dispuestos en amplios andenes para permitir la manipulación de cargas voluminosas.

La plataforma es un cuadrado de 4,5 m para poder transportar grandes cargas y está rodeada de asientos que permiten sentarse.

Al extenderse el patógeno, la plataforma ha dejado de funcionar (puede reactivarse con una tirada extendida de Computadora de 3/3, véase «Hackear sistemas») y unas compuertas herméticas han cerrado el paso a Dirección (pueden abrirse con una tirada extendida de 5/3). Aun así, es posible caminar por las vías. Estas están a unos -2 ºC.

■ La superficie del planetoide

Dada su superficie oscura y su relativa proximidad a la enana marrón, la temperatura media en la superficie



del planetoide es -40 °C. Hay poca diferencia entre el día y la noche en lo que se refiere a temperatura y visibilidad. La atmósfera es la mínima para permitir respirar sin traje de salto y a menudo en ella se forman remolinos de regolito negro.

Salir al exterior es una mala idea en general: si se cuenta con un traje de salto, debe pasarse una salvación contra Venenos y Afecciones cada 500 m (o 10 minutos) o se sufre 1d4 de daño. Si se tiene solo ropa de abrigo, esto se reduce a cada 100 m (o 2 min). Si no se tiene protección alguna, la salvación debe hacerse cada asalto de combate.

Tanto en los túneles como en la cúpula del aeródromo, al estar muy fríos, pero no tanto como el exterior, se deben llevar a cabo tiradas similares. Haz una cada 10 minutos si los personajes tienen ropa de abrigo o

cada 2 minutos si no es el caso. Si usan trajes de salto, esta temperatura no será problema.

No olvides que el traje de salto cuenta como una armadura y no permite llevar mejor protección.

■ Personal del Enclave

Dado que gran parte de los procesos del Enclave 25 son automáticos, solo hay 25 empleados. La siguiente tabla los resume, indicando su nombre (vendrá reflejado en su tarjeta de acceso junto con su foto), su función en el enclave, su estatus (la localización en la que están al principio de la aventura y su estado actual) y la habitación que tiene asignada. Si también tiene un despacho, aparecerá junto al número de habitación tras una coma.

Están organizados aproximadamente de forma jerárquica.

PERSONAL			
Nombre	Función	Estatus	Hab.
Cot Oughos	Director	En (67), reposando	51-68
Mitan Mosdar	Subdirector	En (40) muerto	45, 40
Eren Yquee	Ayudante del subdirector	En (50) casi congelada	46, 42
Denskel Ashuas	Jefe de laboratorio	En (35) muerto	44, 41
Onrothny Bonuse	Científico	En (31) muerto	47
Aughcer Yachi	Científico	En (43) muerto	48
Denkel Undwsam	Científico	En (17) muerto	49
Ashuas Sazar	Guardia	En (3) muerto	23
Ough'ild Jovin	Guardia	En (3) muerto	23
Vesoz Cheight	Guardia	En (3) muerto	26
Ormyq Eshshy	Guardia	En (12) muerto	26
Awuon Ingskei	Guardia	En (12) enloquecido	27
Yani Umusto	Guardia	En (20) muerta	24
Leidino Delque	Conserje	En (14) muerto	25
Sileha Delque	Conserje	En (22) muerta	25
Eldololia Lyeeldang	Mecánica e informática	En (12) muerta	24

PERSONAL



Nombre	Función	Estatus	Hab.
Emym Cyvvervor	Mozo de almacén	En (8) muerto	27
Rilunt Tanenth	Becario	En (21) muerto	37
Rayold Taild	Becario	En animación suspendida en (31)	37
Whoight Omos	Becaria	En (37) muerta	37
Nanor Tinshy	Becaria	En (43) muerta	37
Emtas Nycerkintin	Becario	En (37) muerto	37
Vergarrud Vi*	Becario	En (37) en <i>shock</i>	37
Cheight Emyash	Becaria	En (29) muerta	37
Ech'sero Osogha	Becario	En (15) muerto	37

* Si se accede a las fotos, puede verse que es el único humano.

Los científicos llevan un uniforme blanco distintivo, igual que los guardias llevan uno azul marino con gorra incluida. Los conserjes, el mozo de almacén y la mecánica llevan monos de trabajo. Los becarios visten mayormente con ropa de calle (Taild, Tinshy y Emyash llevan batas de laboratorio baratas por encima).

Los muertos por el virus presentan síntomas similares: miradas de horror y sangre emergiendo por todos sus orificios faciales.

↳ Equipo de los guardias

Todos los guardias están provistos de ropa normal (CA 11), esposas (grilletes), *walkie-talkies* que conectan con la sala de seguridad (3), porras (garrotes, 1d4) y una pistola sónica ligera con 1d10 cargas.

■ Moverse por el Enclave 25

Todas las puertas del Enclave 25 son automáticas salvo las de la casa (58-68) y, si no están cerradas, se abren solo con acercarse a ellas; de lo contrario deben activarse con un panel. Además, cuentan con una placa identificativa de lo que hay en su interior. Todas estas puertas se cierran automáticamente pasado un minuto.

En algunos casos abrir las puertas es tan sencillo como acercarse, pero otras requerirán que se use una tarjeta

de acceso y algunas incluso una prueba biométrica dependiendo de la tarjeta que se use.

Uno de los factores más importantes a tener en cuenta es que el complejo científico está dividido en dos partes bien diferenciadas: la parte oeste, donde están las instalaciones de uso general; y la parte este, donde se alojan y trabajan los científicos. El paso entre estas dos áreas está estrictamente controlado.

↳ Mal funcionamiento

Las puertas cerradas tienen 1/12 posibilidades por minuto de abrirse solas si Yukiko ha liberado el *malware* en el complejo. Así es como se desplazan todos estos malditos monstruos.

■ Tarjetas de acceso

Solo hay 18 tarjetas de acceso en todo el complejo, dado que el personal necesario no es demasiado. Todas (menos la marrón) tienen la foto y el nombre de su propietario, su función en el enclave y un color distintivo dependiendo del grupo al que pertenezcan.

La siguiente tabla resume los distintos tipos de tarjetas, cuántas hay, a qué grupos pertenecen, qué puertas abren y dónde se encuentran al inicio de la aventura. Ten en cuenta que, aparte de las puertas indicadas, cada tarjeta abre sin problemas el dormitorio y despacho que tuviera asignado su propietario.

TARJETAS



Color	Tipo	Nº	Ubic.	¿Qué abre?
Marrón	Becario	1	15	Paso a la sección científica, baños (38) y (39).
Roja	Almacén	1	8	Compuertas dobles de (8) y (30).
Púrpura	Mecánico	1	12	Toda la sección de trabajo (menos dormitorios), paso a la sección científica y (36) con biometría.
Verde	Conserje	2	14, 25	Toda la sección de trabajo (dormitorios solo con biometría).

TARJETAS



Color	Tipo	Nº	Ubic.	¿Qué abre?
Amarilla	Seguridad	6	2, 3, 3, 12, 12, 20	Todo en las secciones de trabajo y científica. Los dormitorios y las puertas de la sección científica requieren biometría.
Naranja	Científico	4	43 (x2), 17	Sección del laboratorio, salas 33-36, pasillo de dormitorios, compuertas del laboratorio.
Plateada	Subdirección	2	40, 50	Como el anterior, además de las compuertas subterráneas que llevan a Dirección y la exclusiva (57).
Dorada	Dirección	1	67	Todo

- La tarjeta marrón corresponde a los becarios. Solo permite abrir la puerta pequeña que separa la sección de trabajo de la científica, así como los baños (38) y (39). Esta tarjeta es especial, ya que solo figura el texto «Becarios» y los ocho debían compartirla, compartiendo la responsabilidad si se perdía.
- La tarjeta roja corresponde al mozo de almacén, de modo que solo sirve para abrir las compuertas del almacén (8) y el almacén científico (30); además del pasillo de habitaciones de personal y la habitación 27.
- La tarjeta púrpura de mecánico abre todas las puertas de la sección de trabajo salvo los dormitorios individuales (solo abre el pasillo de habitaciones y la [24], al ser el alojamiento del mecánico). También permite abrir la puerta de la sección científica y la sala del ordenador central (36), estas últimas con identificación biométrica.
- La tarjeta verde del matrimonio de conserjes permite abrir todas las puertas de la sección de trabajo, pero es necesario identificarse con biometría para abrir cualquier dormitorio que no fuera el (25).
- La tarjeta amarilla era la de los guardias de seguridad, así que puede abrir todas las puertas de ambas secciones (pero no la exclusiva [57] o las compuertas que llevan a Dirección). Si se usa para abrir cualquier puerta de la sección científica o un dormitorio que no fuera el del guardia de la tarjeta, requiere identificación biométrica.
- La tarjeta naranja correspondía a los tres científicos y el jefe de laboratorio. Abre el pasillo de dormitorios de los científicos, el dormitorio que corresponda, las puertas de las salas 33-36 y las puertas que dan a la sección científica, tanto la pequeña como las compuertas dobles.
- La tarjeta plateada del subdirector científico y su ayudante abre lo mismo que la naranja, además de las compuertas del túnel subterráneo que llevan a Dirección y la exclusiva (57).
- La tarjeta dorada del director científico lo abre todo.

La identificación biométrica consiste en todo caso en un reconocimiento de la huella dactilar del pulgar. Esto también detecta si el pulgar tiene pulso, de modo que no sirven manos de cadáveres.

→ Forzar puertas

Un personaje puede forzar una puerta con una palanca sacando menos que su Fuerza en 1d20. Si no tienen herramientas, dos personajes pueden colaborar para intentar forzar la puerta tirando 1d20-4 y tratando de sacar menos que la mayor Fuerza de los dos. Esto lleva un turno en cualquier caso.

Así es posible forzar una puerta para que se abra ligeramente durante un minuto, tras lo que volverá a cerrarse. Se tenga éxito o no, esa puerta detectará que ha sido manipulada y no podrá abrirse ni mediante una tarjeta de acceso ni *hackeándola*.

→ Hackear sistemas

Un personaje con la habilidad Computadora puede tratar de *hackear* un sistema si tiene un ordenador portátil (hay uno en la sala 20) conectado a la terminal del sistema.

Hackear es una tirada extendida, lo que quiere decir que el usuario debe hacer varias tiradas para intentar lograr el objetivo y cada sistema a *hackear* necesitará un número determinado de éxitos. Cada intento lleva 1 minuto y el *hacker* hace 2 tiradas de Computadora a la vez con 2d6: si pasa ambas, consigue uno de los éxitos necesarios. Si falla ambas, no solo no consigue un éxito, sino que activa una de las alarmas que tiene el sistema. Si pasa una tirada y falla la otra, puede escoger entre obtener un éxito y activar una alarma, o no tener éxito ni activar la alarma.

Cuando consigue todos los éxitos, el sistema está bajo el control del *hacker*. Si se acumulan todas las alarmas, el sistema reconoce que alguien está tratando de manipularlo indebidamente y se desconecta, haciéndolo imposible de *hackear* con un ordenador personal (y en el caso de las puertas, dejan de poder abrirse incluso con una tarjeta de acceso).

Los éxitos necesarios y las alarmas se indicarán separados por una barra. Por ejemplo, abrir una puerta común del complejo requiere dos éxitos y tiene dos alarmas, así que sería 2/2.

Si al usar una puerta con una tarjeta esta requiere biometría, solo será necesario un éxito: 1/2.



■ Salas frecuentes

→ Dormitorios

Los dormitorios (22-27) son habitaciones dobles para empleados provistas de dos camas, dos armarios de metal, mesitas de noche y un aseo, pero sin sitio para una ducha. Los dormitorios de los científicos (44) y (46-49) al ser individuales sí tienen espacio para un baño completo propio además de un escritorio.

→ Baños

Todos los baños están provistos de dos lavamanos con dispensador de jabón y secador. Los baños de señoras tienen dos inodoros en cubículos, los de caballeros tienen un inodoro en un cubículo y dos urinarios en lugar del segundo. Todo funciona sin contacto, incluso abrir y cerrar las puertas.

→ Saquear laboratorios

El Enclave 25 tiene laboratorios de última generación (salas 29 y 33-35, así como el almacén [30]), así que simplemente coger cosas que parezcan valiosas permite reunir 1d100×10 Cr. de material por cada kg que se transporte; alguien con la habilidad Ciencia sabrá mejor qué coger, permitiendo que sea 1d100×50 Cr./kg si está presente; si además pasa una tirada de dicha habilidad, será 1d100×100 Cr./kg (esto no se multiplica por el número de personajes con la habilidad o las tiradas exitosas).

■ La máquina de clonación automática

En la sala 34 hay una máquina similar a una cama con una cubierta de cristal que le da forma ahuevada. Es un prototipo de máquina de clonación inmediata que estaban probando en el enclave.

Si se introduce material biológico en el interior, se cierra y se deja que lo analice, la máquina lo añade a su memoria y es capaz de crear una copia de la especie a la que perteneciera la muestra en unos pocos minutos, siempre que sea una criatura que quepa en la máquina (dará error de lo contrario). Se puede controlar para producir criaturas de diversas edades.

Si la muestra incluye un cerebro intacto (no necesariamente vivo), la máquina será capaz de replicar todos sus recuerdos y personalidad. De lo contrario producirá una criatura «amnésica» (nunca tuvo recuerdos para empezar).

La máquina es solo un prototipo, lo que tiene dos importantes inconvenientes:

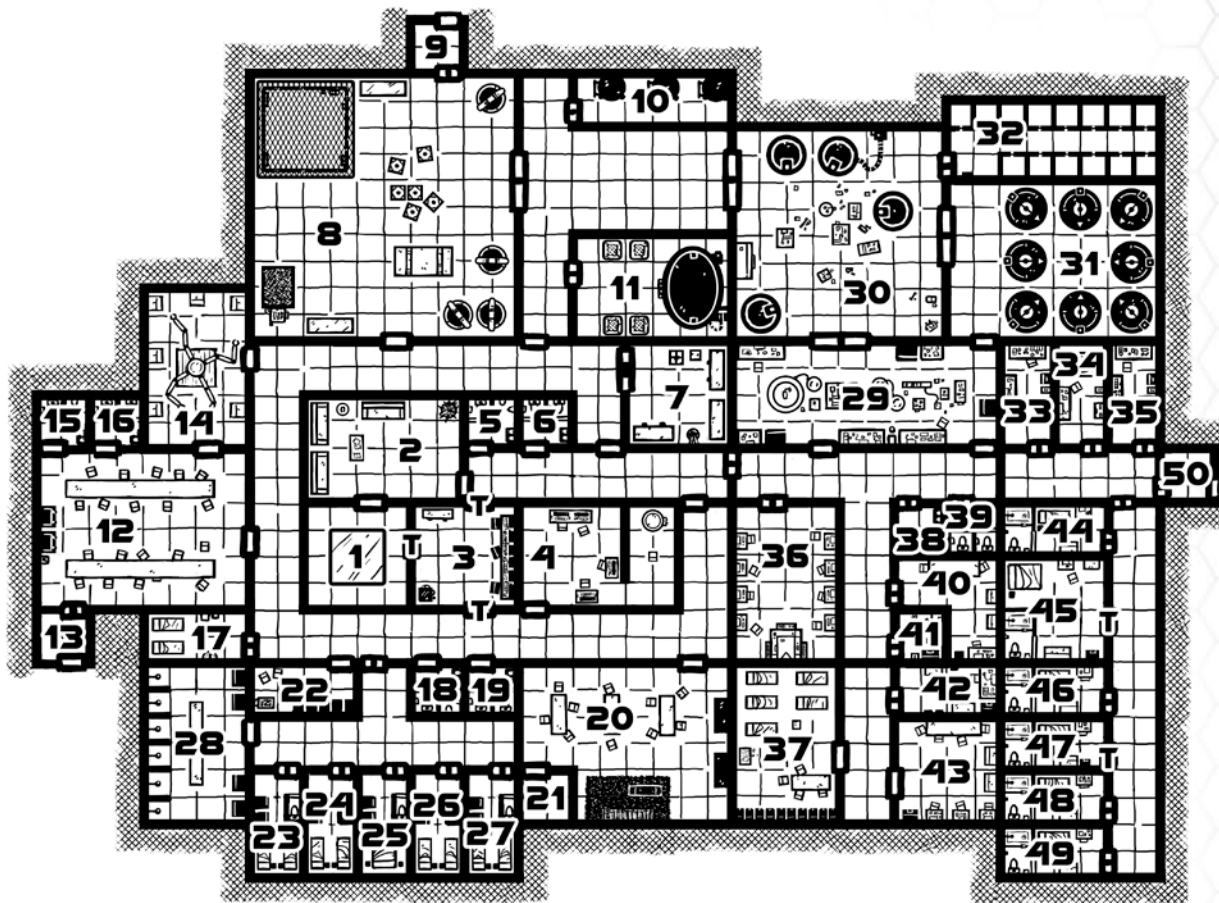
- Solo tiene material para recrear 240 kg de criaturas, lo que en buena medida se resume en que solo se pueden clonar tres humanos (o similares). El material necesario para hacer más clones instantáneos no se encuentra en el laboratorio.
- Existe una posibilidad de que el clon desarrolle mutaciones. Tira 1d100: si el resultado es 6-20, sufre una deformación; si es 1-5, desarrolla dos. Tira en la tabla de deformaciones del manual básico (pág. 73) para determinar cuáles son.

■ Complejo científico

Cada casilla son 3 m.

→ Sección de trabajo

- a. En estas puertas hay carteles que indican que las personas ajenas al laboratorio tienen prohibido el paso más allá de este punto y que cualquier miembro del personal que les permita el acceso será amonestado.
 - b. Un pasillo muy amplio (6 m) pensado para transportar cargas voluminosas entre el almacén y las salas 30 y 31. Dada su posición entre 10 y 11, se está bastante calentito.
 - c. Frente a la puerta de la enfermería hay un científico muerto (Undwsm). Lleva puesta una asquerosa joya de intelecto (tiene forma de cerebro vivo, +2 a Inteligencia, -2 a Carisma).
1. **SALA DE CONTROL DE CONTAMINACIÓN.** El ascensor llega desde los túneles subterráneos a esta sala. En el centro hay un cubo de cristal de 3 m de lado para el control de contaminación. Es posible entrar en él (tiene un panel de apertura), pero solo se puede salir si se permite el paso desde la sala de guardia (3).
 2. **SALA DE ESPERA.** Todo blanco, sofás confortables, mesita con revistas, el cuerpo desangrado de un guardia (Jovin) en el suelo.



- 3. SALA DE SEGURIDAD.** Si alguien se acerca a las puertas desde fuera para que se abran, estas le dan tres segundos para que se identifique y entonces expulsan gas lacrimógeno (salvación contra Armas de Aliento o queda cegado 1d3 turnos).
La pared derecha está llena de monitores que permiten ver todos los pasillos; los túneles subterráneos, y las salas 1, 2, 4, 8, 12, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37 y 43. De interés inmediato para los jugadores serán el guardia enloquecido en la sala 12, las bestias de la sala 31 y el becario en *shock* en la sala 37. Si los jugadores deciden ver las grabaciones de días anteriores, todo parece normal, salvo por la visita del director, que en cierto momento recibe un disco duro con datos de manos del subdirector científico antes de encaminarse a Dirección. También es posible ver a Lyeeldang llevando a cabo varios hurtos menores. Hay dos guardias muertos (Sazar y Cheight). La terminal de seguridad permite ver un mapa del complejo (véase el mapa de los jugadores), ver el escáner de contaminación, abrir el cubo de cristal de 1, enviar mensajes por megafonía (suena en todo el complejo) y ponerse en contacto con los seis *walkie-talkies* de los guardias. Si se *hackea* la terminal (4/3), permite ver un mapa del complejo y desbloquear las puertas que se hayan manipulado. Un armario blindado que solo se puede abrir con una tarjeta amarilla, plateada o dorada contiene 2 escopetas, 20 cartuchos, 50 cargas de pistola sónica y 4 porras.
En la pared hay un mapa de los exteriores del Enclave 25 que muestra el aeródromo, el complejo, la entrada del hangar y Dirección.
- 4. SALA DE COMUNICACIONES.** Dado el carácter secreto del complejo, este es el único lugar conectado a la red de comunicaciones general de Tavuum-17. En las paredes norte y sur hay 4 ordenadores de sobremesa y es necesario presentar una tarjeta de acceso (o *hackearlos*, 1/1) para usarlos (aunque si Yukiko ha liberado el *malware*, solo aparecerá ella bailando). El recodo al este tiene un proyector holográfico y una silla, usado para reuniones más importantes.
- 5. BAÑO DE CABALLEROS.** Véase «Baños» más arriba. Bastante limpio.
- 6. BAÑO DE SEÑORAS.** Similar a (5).
- 7. SALA DE LA LIMPIEZA.** Además de lo que es frecuente encontrar en el armario de un conserje, hay productos industriales necesarios para esterilizar adecuadamente los laboratorios. Si se pasa una *tirada de ciencia*, es posible detectar 3 frascos que contienen líquidos altamente corrosivos (1d8) y uno tan inflamable que funciona como napalm (1d8).
- 8. ALMACÉN.** Un amplio almacén lleno de cosas, la mayoría provisiones (hay tanta comida y células de energía pequeñas como quieran) y enormes células de energía (cada una del tamaño de una persona y de 100 kg de peso). La esquina noroeste es un elevador de 6x6 m; ahora mismo está bajado (10 m) y bloqueado (se puede *hackear* como una puerta), el mozo de almacén (Cyvervor) está muerto sobre él. Una plataforma de transporte, permite llevar fácilmente cargas voluminosas.
Cada turno que una persona dedique a buscar, puede encontrar lo siguiente (1d30, vuelve a tirar los repetidos):

OBJETOS

1d30	Objeto				
1	Porra (garrote)	11	Esposas (grilletes)	21	Palanca
2	10 cargas de pistola sónica	12	Herramientas de reparar	22	Pala
3	Cerrojo mecánico	13	Herramientas de reparar	23	Pistola-garfio
4	Cuerda sintética (10 m)	14	Kit de primeros auxilios	24	Respirador
5	Detector de movimiento	15	Linterna de mano	25	Respirador
6	Escarpas y garfios	16	Linterna de mano	26	1d8 sacos grandes
7	Traje de vacío	17	Manta térmica	27	1d8 sacos pequeños
8	Traje de vacío	18	Martillo	28	Tienda de campaña presurizada
9	1d6 filtros	19	Mechero	29	Par de walkie-talkies
10	Intercomunicadores	20	Palanca	30	Polea

- 9. EXCLUSA NORTE.** Una pequeña habitación que evita que el frío y el regolito se introduzcan en el laboratorio y el aire purificado escape. Una vez dentro y cuando las dos puertas estén cerradas herméticamente, se puede pulsar un botón para abrir una sola de las dos. Otros botones menos usados permiten seleccionar que entre aire del interior o del exterior en la esclusa.
- 10. SALA DE GENERADORES.** Un cartel en la entrada advierte sobre gases nocivos y maquinaria pesada. Tres poderosas y ruidosas máquinas queman células de energía del tamaño de personas para alimentar todo el complejo. El calor que desprenden hace que la sala esté a 40 °C. En los medidores puede verse que por fallos internos están a punto de consumirse (les quedan 12 turnos o 2 h desde que se libera el *malware*). En esta sala se corre peligro por los gases nocivos emitidos por los generadores (si se pasa 10 minutos sin filtros, respirador o traje de salto debe pasarse una salvación contra Venenos o Afecciones o se sufre 1d6 puntos de daño).
- 11. SALA DE SOPORTE VITAL.** La mayor parte de la sala la ocupa un calefactor enorme, por lo que la sala está a 40 °C. Otras máquinas sirven para purificar aire y agua, entre otras funciones menores.
- 12. COMEDOR.** Una sala provista de dos largas mesas (5x1 m) dispuestas de norte a sur, cada una con 10 sillas. Un guardia (Ingskel) ha resultado ser inmune a la potencia letal del virus, pero le ha dañado gravemente el sistema nervioso central: se arrojará a tratar de matar con las manos desnudas a cualquier ser vivo que vea. El resto del tiempo da vueltas sin rumbo por la sala gruñendo. Tirados sobre las mesas hay otros dos cadáveres: un guardia (Esshyshy) con la cara en un plato de espaguetis y la mecánica (Lyeeldang), que tiene los bolsillos llenos de material de oficina robado. Un par de máquinas expendedoras dispensan refrescos, aperitivos y sándwiches a precios populares.
- 13. EXCLUSA OESTE.** Similar a la esclusa (9). Aquí está refugiada Eren Yquee respirando aire helado del exterior. Si los personajes tardan más de 18 turnos (3 h) en rescatarla desde la liberación del virus, morirá congelada. Lleva una *capa de protección +1*.
- 14. COCINA.** La cocina está plenamente automatizada y consiste en paredes con diversos compartimentos de cocina (similares a un horno), 4 brazos automáticos multiherramienta instalados en el techo y una mesa de aluminio en el centro. El conserje (Delque) está muerto en el suelo. *Si Yukiko ha extendido el malware*, los brazos de cocina estarán cortando a Delque en la mesa de aluminio y distribuyéndolo por los compartimentos de cocina; si los personajes ponen un pie en la sala, los reconocerá como ingredientes y los atacará (véase «Nuevas criaturas y adversarios»).
- 15. BAÑO DE CABALLEROS.** Véase «Baños» más arriba. Sentado en el inodoro hay un becario muerto (Osogha) que tiene la *tarjeta de acceso marrón*.
- 16. BAÑO DE SEÑORAS.** Véase «Baños» más arriba. En una de las puertas hay escrito con rotulador permanente: «El director me come la pepitilla».
- 17. ENFERMERÍA.** Hay dos camillas, un botiquín que contiene un kit de primeros auxilios, un desfibrilador de pared y un lavabo.
- 18. BAÑO DE CABALLEROS.** Véase «Baños» más arriba. La *cisterna automática* del inodoro se ha estropeado: si alguien se acerca, le lanza un chorro de agua a altísima presión (salvación contra Armas de aliento o 1d8 puntos de daño).
- 19. BAÑO DE SEÑORAS.** Véase «Baños» más arriba. Nada destacable.
- 20. SALA DE ESPARCIMIENTO.** Una sala con tres mesas; dos estanterías con libros y juegos de mesa; y una parte enmoquetada con un estante de pesas y un banco de ejercicio sobre el que está una guardia (Umusto) vestida con ropa de deporte y la cara aplastada por una pesa, su tarjeta está en su bolsa de deporte. Sobre la mesa está el portátil de Undwsam (no tiene contraseña). En la pared hay un papel que dice «Lyeeldang, deja de robar, sabemos que eres tú, aunque no haya pruebas» y, en la opuesta, una foto del director junto al árbol de la colina (52), alguien le ha pintado un bigote; tras el cuadro hay un *nicho* con dos botellas de whisky.

- 21. HOLOPLATAFORMA.** Al entrar, surgen hologramas que dan a escoger simulaciones diversas (holopelículas, eventos históricos, juegos, etc.). Solo una de las carpetas, titulada «Blueberry», está protegida por contraseña (la contraseña también es «Blueberry»): si se deduce o se *hackea* (1/0) se podrá comprobar que es donde está el alijo de material adulto del complejo. Si *Yukiko ya ha difundido el malware*, los personajes se verán transportados directamente a un videojuego conocido como *Dungeon Ultima XVII* y el personaje o personajes deben pasar una salvación contra Artefactos alienígenas o pasa 1d6 turnos tratando de salir del laberinto virtual. Sacar a un personaje a la fuerza requiere otra salvación o perderá 1d6 puntos de Inteligencia por el choque neuronal.
- 22. LAVANDERÍA.** Cuenta con cinco lavadoras y cinco secadoras, así como tres sillas. Hay un carro lleno de uniformes de científico y guardia sucios. En el suelo hay un becario (Tanenth) muerto y en calzoncillos. Si *Yukiko ha extendido el malware*, una de las lavadoras está dando vueltas sin parar y hay 3/6 posibilidades de que estalle cada turno que los personajes exploran (2d6 de daño a todo el que esté en la sala, salvación contra Arma de aliento para reducirlo a la mitad).
- 23. DORMITORIO DE PERSONAL 1.** El cuarto de Sazar y Jovin. Ahorros: 140 Cr. Entre sus ropas Sazar tiene escondido el lingote de platino con el que le sobornaron: 15,000 Cr. (véase «Dormitorios» más arriba).
- 24. DORMITORIO DE PERSONAL 2.** El cuarto que compartían la mecánica Lyeeldang y la guardia Umusto; está tan desordenado que al principio parece que lo han registrado. Umusto tiene sobre la cama fotos de ella con su novio, aún más fuerte. Ahorros: 270 Cr. y joyas por valor de 120 Cr. Lyeeldang tiene escondido en un *compartimento oculto* una caja con joyas por valor de 200 Cr., otros efectos personales robados, material de oficina diverso y el *zirconio xtalveano* (véase «Dormitorios» más arriba).
- 25. DORMITORIO DE PERSONAL 3.** El cuarto de Leidino y Sileha Delque, el matrimonio inveterado que se encargaba de la limpieza general del complejo. Tienen una cama de matrimonio en lugar de dos separadas. El cuerpo de Sileha está desplomado en la cama. Ahorros: 350 Cr. y joyas por valor de 500 Cr. (véase «Dormitorios» más arriba).
- 26. DORMITORIO DE PERSONAL 4.** El cuarto de los guardias Cheight y Esshyshy; tienen un póster de una senusita verde desnuda sobre el que hay cruzados una vibroespada y un lucero del alba «decorativos». Ahorros: 34 Cr. (véase «Dormitorios» más arriba).
- 27. DORMITORIO DE PERSONAL 5.** El cuarto del guardia Ingskel y el mozo de almacén Cyvervor. Todo está sorprendentemente ordenado gracias a la minuciosidad del mozo. Cartas manuscritas jamás enviadas con quejas sobre la ineficiencia de tener un hábitat lleno de jardines, de los abusos a los becarios, del bajo valor nutritivo de la comida del personal, de la cleptomanía de Eldololia Lyeeldang, la actitud displicente de Umusto, del ruido que hacen sus vecinos de al lado y de la presencia de la carpeta Blueberry. Ahorros: 290 Cr. (véase «Dormitorios» más arriba).
- 28. DUCHAS DE PERSONAL.** En la pared oeste se alinean seis duchas de 1 m² (los controles permiten seleccionar la dirección y temperatura del agua, así como hacer que el cristal se vuelva transparente, opaco o semitransparente visto desde dentro, fuera o ambos). En el centro de la sala hay un banco y en la pared este hay varias taquillas vacías.

→ Sección científica

- 29. LABORATORIO ALFA.** El laboratorio principal del complejo. Las paredes norte y sur tienen una larga hilera de escritorios, estanterías, cajoneras y alacenas llenas de frascos, máquinas pequeñas, muestras, notas y otros utensilios científicos. Una becaria (Emyash) está muerta sobre uno de los escritorios. A lo largo del centro de la sala hay una hilera de máquinas grandes de aspecto inescrutable. Si *Yukiko ha extendido el malware*, las máquinas empezarán a funcionar mal y un gran *procesador de proteína* (véase «Nuevas criaturas y adversarios») intentará hacer lo propio con los personajes (como ya está haciendo lentamente con el cuerpo muerto de la becaria) si tratan de cruzar esta sala (véase «Saquear laboratorios» más arriba).
- 30. ALMACÉN CIENTÍFICO.** Un amplio almacén lleno de cosas, la mayoría material científico, tanques vacíos, máquinas de repuesto, etc. En una esquina hay un robot descartado (BI15t3r) que puede ser reactivado para que se una a los personajes (véase «Reponer bajas»). En una caja cerrada con un candado electrónico hay una *pistola láser +1* completamente cargada. Además se puede obtener material de valor (véase «Saquear laboratorios» más arriba).
- 31. SALA DE TANQUES.** En la sala hay ocho tanques de 2,5 m de diámetro dispuestos en círculo. Cada uno de ellos contiene una criatura y tienen una pantalla que lo identifica y muestra sus constantes y otros datos científicos. Ninguno de ellos cabe por una puerta que no sea doble y son imposibles de transportar sin la plataforma del almacén. Si *Yukiko ha extendido el malware*, las pantallas no funcionarán y el behir (tanque 5) se habrá liberado. Junto al tanque 4 está el cuerpo muerto de un científico (Bonuse, quien no tiene su tarjeta encima, pero sí una pistola de agujas). El contenido de los tanques es el siguiente, siendo 1 el que está más al norte y continuando en el sentido de las agujas del reloj. Aquellos que hayan sido encontrados aleatoriamente no estarán en su tanque.

OBJETOS



1d30	Objeto
1	Abeja espacial
2	Araña parasitaria ¹
3	Ave del terror extrema ¹
4	Rayold Taild ²
5	Behir (ya liberado)
6	Doppelgänger ³
7	Perro de combate extremo ¹
8	Tiburón extremo ^{1,4}

1. Las estadísticas pueden encontrarse en «Nuevas criaturas y adversarios».

2. En cuanto sonaron las alarmas, Taild se apresuró a quitar de en medio a Bonuse y refugiarse él en un tanque de animación suspendida. Si se le saca sin antes impedir que respire el aire contaminado, morirá al instante (véase «Reponer bajas»).

3. Tiene la forma de una mujer humana vestida con una bata de hospital y provista de una garra mutante. Tratará de trabar amistad con los personajes (véase «Reponer bajas»).

4. Al no estar en agua salada, morirá nada más ser liberado.

Se puede conseguir control de los tanques con una tarjeta dorada, plateada o la del jefe de laboratorio (Ashuas en [35]). De lo contrario debe *hackearse* cada terminal por separado (2/3). Si Yukiko ha extendido el *malware*, en cuanto los personajes entren en esta sala, un tanque al azar se abrirá para liberar a su criatura; posteriormente, habrá 2/6 posibilidades por cada 10 minutos que pasen aquí de que otro tanque se abra.

32. CELDAS. Un pasillo flanqueado por 14 celdas de 1,5 m de lado y con puertas enrejadas. Los paneles de control que abren y cierran las celdas están junto a la puerta. Si Yukiko ha extendido el *malware*, una celda al azar se abrirá al entrar



los personajes y cada 10 minutos que pasen aquí hay 2/6 de que se abra otra. Los contenidos de las celdas son los siguientes, indicados de este a oeste. Aquellos que hayan sido encontrados aleatoriamente no estarán en la celda.

CELDA



Norte	Celda
1	Vacía
2	Vacía
3	Simio extremo ¹
4	Daros, un mutante ²
5	Rinoceronte muerto
6	Vacía
7	Un perro ¹
8	Vacía

Sur	Celda
1	Vacía
2	Serpiente corredora gigante
3	Morlock
4	Vacía
5	Vacía
6	Harkul, un pirata espacial ²

1. Véase «Nuevas criaturas y adversarios».

2. Véase «Reponer bajas».

33. LABORATORIO BETA. Tiene mesas a lo largo de la pared con máquinas pequeñas; un escritorio, y alacenas y estanterías con frascos, muestras y notas.

34. LABORATORIO GAMMA. Similar a (33), pero buena parte del espacio está ocupado por una gran máquina similar a una cama cubierta con una cúpula que le da a todo una forma aovada. Véase «La máquina de clonación» más arriba.

35. LABORATORIO DELTA. Similar a (33). El cuerpo muerto del jefe de laboratorio está sobre un escritorio (Ashuas).

36. ORDENADOR CENTRAL. Una sala llena de equipos informáticos, con un gran terminal. *Hackearlo* es difícil (5/1), pero permite acceder a todos los registros del laboratorio, información de personal y mapas del complejo.

37. BARRACÓN DE LOS BECARIOS. Hay cinco literas dobles, diez taquillas y una mesa con cuatro sillas. En las camas hay dos becarios muertos (Omos y Nycerkintin) y un tercero completamente en *shock*: Vi (véase «Reponer bajas»). Junto a una cama hay un terrario grande roto (el contenido está ahora en 38). Las taquillas tienen cerrojos normales y se pueden encontrar 110 Cr. en total.

38. BAÑO DE CABALLEROS. Véase «Baños» más arriba. Hay una cobra escupidora rondando por el suelo.

39. BAÑO DE SEÑORAS. Véase «Baños» más arriba. Extremadamente limpio.

40. DESPACHO DEL SUBDIRECTOR. Una oficina amplia con escritorio, estanterías, títulos colgados y

una mesa de reuniones. En el suelo yace muerto Mosdar. Un cajón del escritorio está cerrado con llave y contiene un revólver cargado y 1,000 Cr. en billetes. Sobre el escritorio hay una foto de él pescando. En una caja fuerte con cerradura electrónica (3/2) hay valiosa documentación de investigación (150,000 Cr. en total para una corporación o gobierno interesado) en tres discos duros, que son parte de los que quiere Yukiko.

41. **DESPACHO DEL JEFE DE LABORATORIO.** Pequeño y atestado con un escritorio, archivadores y estanterías.
42. **DESPACHO DE LA AYUDANTE DEL SUBDIRECTOR.** Una oficina con escritorio, estanterías y títulos colgados junto con una foto de graduación de Eren Yquee. Todo da una sensación exagerada de orden, profesionalidad y esterilidad.
43. **SALA DE DEPARTAMENTO.** Tres escritorios se hacen junto con una mesa de reuniones, archivadores y estanterías. En uno de los escritorios yace muerto un científico (Yachi), sobre otro está la *tarjeta de acceso* de Bonuse bajo unos papeles.
44. **DORMITORIO CIENTÍFICO #1.** El cuarto de Ashuas, el jefe de laboratorio, asignado por ser el más próximo a los baños. Ahorros: 2,700 Cr. (véase «Dormitorios» más arriba).
45. **DORMITORIO DEL SUBDIRECTOR CIENTÍFICO.** El subdirector Mosdar tiene el doble de espacio que otros científicos y cuenta con una cama de matrimonio y una caja fuerte con cerrojo electrónico (1/2) en la que guarda 15,000 Cr., relojes por valor de 13,000 Cr. y su diario, donde se indica que el director se llevó uno de los discos duros que tenía en su poder.
46. **DORMITORIO CIENTÍFICO #2.** El cuarto de Yquee. Extremadamente ordenado, en el baño hay un tarro con una solución verde en la que flotan larvas de Saluclum Secundus. Ahorros: 900 Cr. y joyas por valor de 600 Cr. (véase «Dormitorios» más arriba).
47. **DORMITORIO CIENTÍFICO #3.** El cuarto de Bonuse. En la puerta hay un *bramante*; si se pisa (2/6), deja caer un cubo de ácido sobre esa persona (4d6 de daño, salvación contra Armas de Aliento para reducirlo a la mitad). Además tiene una pequeña caja fuerte con 9,200 Cr., documentos de viaje falsos sin foto, un brazalete de fuerza, un *biogel de curar heridas graves*, uno de los cinco discos duros del director científico (50,000 Cr.) y notas sobre Consolidated Firepower que apuntan a que tenían relación con el director y Fatal Edge Enterprises (véase «Dormitorios» más arriba).
48. **DORMITORIO CIENTÍFICO #4.** El cuarto de Yachi. Sobre el escritorio tiene su diario, en el que habla sobre todo de aquella vez que visitó Dirección y las ganas que tiene de volver. Ahorros: 4,100 Cr. (véase «Dormitorios» más arriba).
49. **DORMITORIO CIENTÍFICO #5.** El cuarto de Undwsam, está lleno de figuritas y pósters de series de animación populares. Ahorros: 1,500 Cr. (véase «Dormitorios» más arriba).
50. **EXCLUSA ESTE.** Similar a (9).

↳ Dirección

Esta cúpula forma un hábitat aislado lleno de jardines que contrasta fuertemente con el aspecto estéril del laboratorio. Es posible llegar a través de los túneles subterráneos, ascendiendo por el ascensor de (51) o por la exclusiva de (57). Aquí es donde reside el director científico en las raras ocasiones en las que visita el Enclave 25 y el acceso está muy restringido. Por supuesto Consolidated Firepower se aseguró de llevar a cabo el ataque un día en el que sí se encontraba aquí.

↳ Enemigos

Los dos principales enemigos de la zona son Tabita, la sirvienta robot de la casa, y los pavos reales mutantes (véase en ambos casos «Nuevas criaturas y adversarios»).

Si los personajes combaten más de tres asaltos en cualquier punto de los terrenos o hacen mucho ruido, todos los pavos reales se percatarán e irán a por ellos. En general tienen un chip que les impide atacar al director Oughos y sus acompañantes (Tabita y Thercha ahora mismo), pero si Yukiko ha extendido el *malware*, tiene un 20 % de posibilidades de fallar.

Tabita estará en una localización aleatoria cuando los personajes lleguen, ocupándose de las tareas domésticas. Tira 1d12 para determinar dónde:

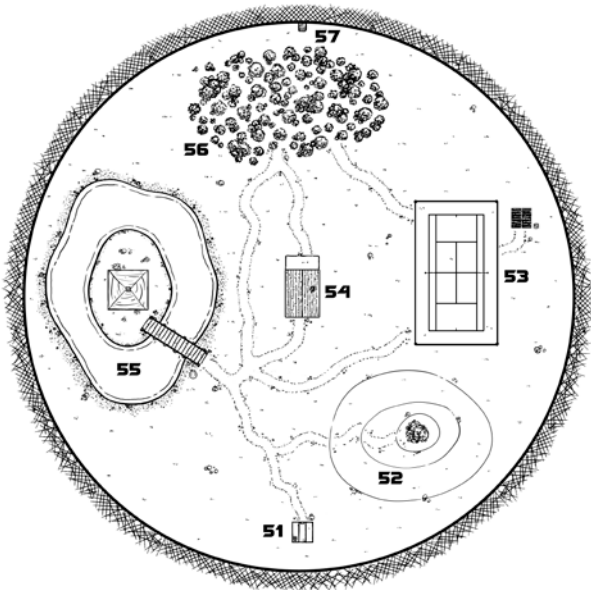
UBICACIÓN DE TABITA	
1d12	Localización
1	Frente a la casa, rastrillando hojas.
2	Porche (58).
3	Aseo (59).
4	Salón (60).
5	Cocina (61).
6	Comedor (62).
7	Patio trasero (63).
8	Dormitorio secundario (64).
9	Terraza (65).
10	Oficina (66).
11	Dormitorio principal (67).
12	Cuarto de baño (68).

Sus poderosos oídos detectarán a los personajes tan pronto como pongan un pie en la casa, pero no necesariamente en la cúpula.

↳ Ondinä y sus clones

El director mantiene a la joven noble elfa Ondinä en animación suspendida para poder clonarla bajo demanda. Todos sus clones son cascarones hueros y sin vida: no hablan, van a donde se les diga, se quedan donde se las deje y pueden aprender a llevar a cabo órdenes simples. Generalmente tienen una mirada vacía de profunda incomprensión.

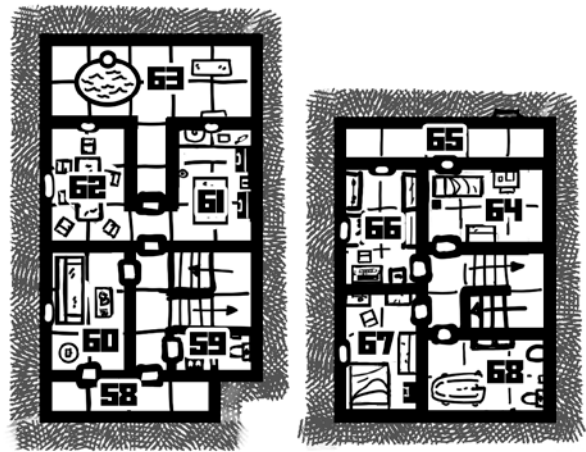
→ Localizaciones de los jardines



Cada casilla son 15 m.

- 51. ASCENSOR.** El elevador asciende 10 m hasta los jardines. Cuando los viajeros se apean, vuelve a descender y el agujero se cubre con una compuerta con césped artificial y un pequeño botón para llamar de nuevo al ascensor.
- 52. COLINA DEL ÁRBOL.** La mayor elevación de los jardines (5 m), sobre la que hay un manzano. Por los alrededores ronda un pavo real mutante. El árbol tiene disimulado un lector de tarjetas de acceso; si se usa la dorada, abre unas escaleras ocultas que permiten bajar al laboratorio subterráneo donde el director tiene a Ondinã y dos clones suyos en tanques de animación suspendida. Además hay un armario con siete vestidos blancos (120 Cr. cada uno). Las terminales de los tanques pueden manipularse directamente para liberarlas.
- 53. PISTA DE TENIS.** Una pista de tenis reglamentaria de tierra azul. Cerca hay un cobertizo con una red de repuesto, raquetas, pelotas, etc. Un pavo real mutante la acecha.
- 54. CASA.** Una bucólica casa de madera (véanse las localizaciones 58-68).
- 55. CENADOR.** Una laguna con un cenador en el centro, conectado con la orilla por un puente de madera. Por los alrededores rondan 2 pavos reales mutantes. En el cenador hay una mesa y sillas, además de un sarcófago médico automatizado: tumbarse en él restaura todos los PV y retira venenos y enfermedades (tarda 10 minutos). En la orilla alguien ha dejado olvidado un *disco volador* (1x1,5 m) como si de un juguete se tratara.
- 56. ARBOLEDA.** Un bosquecillo umbroso de álamos. Los *dos pavos reales mutantes* que hay dentro tienen +2 a la sorpresa al atacar a quienes la crucen.
- 57. EXCLUSA EXTERNA.** Similar a (9).

→ Localizaciones de la casa



Cada casilla son 1,5 m.

- 58. PORCHE.** Un bonito porche de madera provisto de dos cañones láser automatizados, cada uno con energía para un disparo (ataque +1, 1d6 de daño) contra personas que no sean el Director o sus acompañantes (ahora mismo solo Tabita, Thercha y los pavos reales están programados como tal). La puerta tiene una cerradura mecánica (tirada de Delito).
- 59. ASEO.** Tiene un inodoro automatizado con distintos modos (2,000 Cr.), un lavabo y una ducha. Huele a naranja y canela.
- 60. SALÓN.** Sofás cómodos, mesita, chimenea y holovisor. En uno de los sofás está sentado un clon de Ondinã vestido con un camisón y mirando al vacío.
- 61. COCINA.** Bien equipada y provista; no tiene procesadores de comida modernos, ya que el director puede permitirse que otros cocinen por él. Gran colección de cuchillos (el carnicero cuenta como una hachuela y el jamonero como una espada corta, 1d6 de daño cada uno; el cuchillo motosierra hace 1d6+1). En un cajón hay un lanzallamas de cocina (1d8 de daño, 10 cargas, ½ kg, 5/10/15 m de distancia).
- 62. COMEDOR.** Una amplia mesa de comedor con seis sillas. Estanterías con libros y un busto clásico (2,000 Cr.) alrededor del que gira una piedra de poder amarilla.
- 63. PATIO TRASERO.** Mesa bajo una pérgola, fuente con una estatua de un desnudo (1,000 Cr.) y pequeño estanque de carpas asesinas (1d4 de daño cada asalto que se esté en el agua). Unas escaleras de metal suben a la terraza (65). La parte de atrás está cerrada con un muro de 3 m de alto.
- 64. DORMITORIO.** Un dormitorio elegante con una cama individual, escritorio y armario. Aquí está Thercha, una belleza verde y la *invitada especial* del director, intentando pensar la mejor forma de escapar de todo este carajal.
- 65. TERRAZA.** Una terraza despejada. Unas escaleras de metal bajan al patio trasero (63).

- 66. OFICINA.** Archiveros y estanterías llenas de notas. En un escritorio tiene un holoordenador personal y un dossier, sacado con prisas, que contiene toda la información sobre Ondinã y su relación con Consolidated Firepower. En una gaveta está el quinto disco duro de información científica que quiere Yukiko (60,000 Cr.).
- 67. DORMITORIO PRINCIPAL.** Un amplio cuarto con dos armarios, una cómoda, un escritorio junto a la ventana y una cama con dosel donde está Oughos, el director, tumbado con un traje de salto puesto para ahorrar la mayor cantidad de aire posible mientras espera que lo rescaten. Tirados por ahí tiene 16,000 Cr. Y 5,000 Cr. en joyas. Sobre una mesita de noche están las llaves de su nave espacial.
- 68. CUARTO DE BAÑO.** Lavabo olímpico, inodoro robot de ultraluz (3,000 Cr.), bidé con damasquinado de oro (1,000 Cr.), bañera con patas de león escamoteada de una excavación arqueológica (2,500 Cr.).

ESCAPAR DEL ENCLAVE 25



Probablemente a estas alturas te estarás preguntando cómo van a hacer los personajes para escapar de todo este embrollo: pues en nave espacial, por supuesto.

Las que hay disponibles son la nave espacial ligera en la que llegaron los personajes (que ahora mismo está en el aeródromo) y las que hay en el hangar:

- 12 cápsulas de escape.
- Una patrullera.
- La nave espacial pequeña del director.

Ahora sopesemos los pros y los contras de cada una.

La nave del aeródromo está bajo el control de Yukiko, por lo que es imposible de *hackear*. La puerta se podría forzar con explosivos si los hubiera, ¿pero para qué sirve una nave espacial reventada? La única opción es darle a Yukiko las cuatro cosas que quiere: un científico vivo (50), documentos (40), (47) y (66) y el espécimen (31). Y pedirselo por favor.

Cualquiera puede acceder a las cápsulas de escape, ya que esta es claramente una situación de emergencia que ha producido su activación. Cada una tiene espacio para dos personas. El problema es que están programadas para ir automáticamente hacia el planeta más cercano de Tavuum-17, donde los personajes seguramente serán juzgados por sus crímenes. Incluso *hackeándolas* para cambiar su destino (2/3), son tan lentas que las naves de Tavuum-17 acabarían dándoles caza. Pero, eh, quizás sea mejor que ser devorado por un behir o volar por los aires.

La patrullera tiene espacio para 10 personas, pero está bloqueada y solo se puede acceder a ella con una tarjeta de acceso plateada o dorada. Además, también es demasiado lenta para dar esquinazo a las fuerzas de Tavuum-17.

Finalmente, la nave pequeña del director Oughos es lo bastante rápida como para dejar atrás a las autoridades y tiene espacio para 10 personas, pero es el director quien tiene las llaves y está en su casa personal (68).

Hackear ambas naves es muy difícil (5/1).

REPONER BAJAS



Como indicábamos en la introducción, hay muchas formas de que los personajes mueran en esta aventura, pero también de que consigan aliados con los que reponer sus fuerzas.

■ La máquina de clonación

Los personajes pueden clonarse a sí mismos y a otros PNJ con la máquina de la sala 34. Si deciden hacerlo con el cadáver de alguno de los PNJ menos desarrollados, tendrás que improvisarlo. Asume que los científicos son personajes de clase científico y nivel 1. Los demás son pardillos sin clase y 1d6 PV, pero pueden escoger una que tenga sentido si llegan con vida al final de la aventura.

■ Otros PNJ

A lo largo de su paso por el Enclave 25 cabe la posibilidad de que encuentren a PNJ que puedan unirse a sus filas. A continuación los presentamos con una breve descripción y sus características.

AWUON INGSHEL



Ubicación: 12

Aventurero espacial (1). FUE 13; DES 11; CON 9; INT 8; SAB 10; CAR 12; PSI 4; PV: 1d10; Habilidades: Aguante 1, Comunicaciones 1.

Agwuon Ingskel era un guardia en el complejo y tuvo la suerte relativa de que el virus no lo matara; solo lo volvió loco e hizo que atacara a todo lo que viera. Si se le retiene y alguien pasa una tirada de Medicina para calmarlo, recobrará sus facultades.

BLISSTER



Ubicación: 30

Robot (1). FUE 10; DES 11; CON 10; INT 13; SAB 14; CAR 10; PSI 6; PV: 1d10; Habilidades: Averiguar intenciones 1, Ciencia 0, Computadora 2, Demoliciones 1, Evaluar 1, Percepción 1, Rastrear 0, Reparar 2, Usar aparatos alienígenas 1. Sistemas de reparación avanzados, Visión en la oscuridad.

Un robot inteligente de forma humanoide, pero notablemente mecánico. Fue descartado cuando las tareas que llevaba a cabo se automatizaron con nuevos modelos integrados en la arquitectura y ahora está esperando para volver a tener amigos.

RAYOLD TAJLO



Ubicación: 31

Científico (1). FUE 8; DES 9; CON 11; INT 13; SAB 13; CAR 9; PSI 2; PV: 1d6; Habilidades: Ciencia 2, Medicina 1, Reparar 2, Sigilo 1, Supervivencia 1.

Un becario que lleva años trabajando en el Enclave 25 sin recibir más paga que comida y agua, pero gracias a eso se las sabe todas y conoce hasta el último rincón del laboratorio. Cuando sonó la alarma de amenaza biológica, apartó al científico Bonuse para meterse él en un tanque de animación suspendida y salvarse.

EL DOPPELGÄNGER



Ubicación: 31

Las estadísticas siguientes se presentan para que pueda pasar más o menos desapercibida.

Mutante (4). FUE 12; DES 11; CON 10; INT 10; SAB 11; CAR 12; MUT 9; PSI 3; PV: 1d8; Habilidades: Averiguar Intenciones 3, Delito 2, Percepción 2, Persuasión 4 y Sigilo 3.

Garras, Cola prensil, Visión en la oscuridad.

Un doppelgänger creado por los clonadores que se hará pasar por una mutante. Dirá que se llamaba Hinder y que fue secuestrada por piratas para luego venderla como sujeto de pruebas. Por ahora sus objetivos se alinean con los de los personajes: escapar de este lugar antes de que todo vuele por los aires.

DAROS



Ubicación: 32

Mutante (1). FUE 14; DES 11; CON 6; INT 8; SAB 13; CAR 11; MUT 9; PSI 2; PV: 1d8; Habilidades: Rastrear 1, Sigilo 1, Usar Sustancias Peligrosas 1. Mutaciones: Amortiguador psiónico, Curación rápida, Piel de camaleón.

Un mutante detenido en la capital de Tavuum-17 por robar comida. El castigo para los mutantes suele ser verse entregados a los laboratorios de clonación si tienen un genoma interesante, y ese fue el destino de Daros.

HARKUL



Ubicación: 32

Pirata espacial (1). FUE 12; DES 11; CON 9; INT 12; SAB 10; CAR 9; PSI 2; PV: 1d6; Habilidades: Acrobacias 1, Delito 2, Evaluar 1, Poner/Quitar Trampas 1.

Hace unos meses una tripulación pirata a la que pertenecía Harkul trató de asaltar el Enclave 25. No tuvieron éxito y varios de ellos fueron hechos prisioneros: Harkul es el único al que aún no han convertido en proteína para alimentar los tanques de animación suspendida.

VERGARRUD VI



Ubicación: 37

Científico (1). FUE 5; DES 10; CON 13; INT 18; SAB 11; CAR 6; PSI 1; PV: 1d6; Habilidades: Ciencia 2, Comu-

nicaciones 2, Medicina 2, Reparar 2, Usar aparatos alienígenas 1.

Becario humano admitido en el Enclave 25 solo gracias a su prodigiosa inteligencia. Al ser distinto, apocado y poco agraciado socialmente, era objeto del abuso de sus compañeros y la displicencia de sus superiores.

EREN YQUEE



Ubicación: 50

Científica (1). FUE 9; DES 9; CON 9; INT 14; SAB 13; CAR 8; PSI 2; PV: 1d6; Habilidades: Ciencia 2, Comunicaciones 1, Escalar 1, Medicina 1, Persuasión 1, Usar aparatos alienígenas 1. Tiene una *capa de protección +1*.

La ayudante del subdirector científico. En general es una tavuumita de comportamiento notablemente serio y profesional, que trata de confraternizar solo lo estrictamente necesario. No obstante, el episodio de horror por el que ha pasado la ha sumido en un ataque de nervios y se negará a colaborar si no ponen a salvo a sus larvas mascota (46), en su estado le tiene bastante poco miedo a la muerte. Por otra parte, si no pueden escapar, insiste que donde más seguros van a estar es en Dirección, ya que es un hábitat controlado y no hay criaturas asesinas sueltas. Y además les asegura que, si van allí (con sus larvas) se asegurará de testificar que ellos no sabían nada e hicieron lo posible para remediar la situación. Yukiko no estará de acuerdo y les prohíbe ir.

No está de más añadir que aún lleva encima la llave para abrir las esposas del maletín.

ONDJÑĀ



Ubicación: 52

Psíquica (1). FUE 12; DES 9; CON 11; INT 12; SAB 6; CAR 14; PSI 10; Ataque: +1; PV: 1d4; Habilidades: Ciencia 1, Medicina 2, Usar aparatos alienígenas 1. Empatía defensiva de combate, Escudo mental, Infravisión, Vuelo psiónico.

La joven hija de una casa noble élfica, dotada de una singular belleza y un corazón noble y puro; es el arquetipo de la damisela en apuros. Estará muy agradecida a sus libertadores y más que dispuesta a ayudarlos a escapar.

THERCHA



Ubicación: 64

Cantante de rock (1). FUE 10; DES 10; CON 9; INT 12; SAB 8; CAR 15; PSI 5; Ataque: +1; PV: 1d8; Habilidades: Delito 1.

Muchacha de mal vivir que acompañó al director Oughos por una jugosa suma, pero sin ninguna lealtad hacia él más allá de eso. Y sin duda no está dispuesta a sufrir ningún daño por él. Es una senusita verde (básicamente una humana con la piel de color hierba y el pelo como el agua de una fuente vieja) bastante atractiva e intenta jugar esa baza a su favor, aunque a menudo no puede evitar perder los estribos. Ella es la modelo del póster del dormitorio (26).

APÉNDICES

■ Cronología

En esta aventura hay una serie de cuentas atrás indicadas en turnos de exploración (de 10 minutos cada uno) que el Narrador debería tener en cuenta a la hora de dirigirla. Una opción es imprimir esta página por separado e ir marcando las casillas a medida que pasa el tiempo.

Encuentros aleatorios: Tras liberarse el virus, hay 1/20 posibilidades por turno. Una vez se libera el *malware*, aumentan a 1/6 (véase «Bestias liberadas»).

Eren Yquee: Morirá congelada en la exclusiva (13) 18 turnos (3 h) después de que el virus sea liberado.

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Tropas de Tavuum-17: Una vez se libere el virus, llegarán en 36 turnos (6 h). Si se ha liberado el *malware*, tardarán 180 turnos (30 h).

□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
□□□□□

El behir: Una vez se libera el *malware* estará:

- 5 turnos en 30 (□□□□□).
- 2 turnos cruzando hasta 29 (□□).
- 3 turnos recorriendo los pasillos de la sección científica (□□□).
- 1 turno reventando las puertas entre secciones (□).
- 5 turnos recorriendo pasillos de la sección de trabajo (□□□□□).

Los generadores: Dejarán de funcionar dos horas después de que se extienda el *malware*, con recordatorios cuando queden dos horas, una hora y diez minutos.

□□□□□ □□□□□

■ Resumen de estadísticas de criaturas del manual básico

Abeja espacial. CA: 12; DG: 3 (15 PG); Ataque: Picadura +3 (1d8+veneno [1d4+1/asalto]); Movimiento: 1, volar 20; Salvación: AE3; Habilidades: Aguante 1, Percepción 2, Sigilo 3; Moral: 9; Tesoro: 800; PX: 50.

Behir. CA: 15; DG: 12 (60 PG); Ataque: mordisco +12 (2d4) y constricción +1 (1d4+1) / mordisco +12 (2d4) y 6× garras +10 (1d6) / relámpago +12 (6d6) cada 10 asaltos; Movimiento: 15, trepar 7; Salvación: AE12; Habilidades: Acrobacias 3, Aguante 4, Escalar 4, Nadar 4, Percepción 2, Sigilo 2; Moral: 9; Tesoro: 9,000; PX: 2,125.

Si atrapa a una criatura con su constricción, puede hacerle seis ataques de garra automáticos el siguiente asalto.

Si obtiene un 20 en un ataque de mordisco, engulle a la presa y esta pierde 1/6 de los PV que tenía al entrar en cada asalto posterior.

Corredora gigante. CA: 14; DG: 2 (9 PG); Ataque: mordisco +2 (1d6); Movimiento: 15; Salvación: AE1; Habilidades: Sigilo 3; Moral: 7; Tesoro: N/A; PX: 20.

Cobra escupidora. CA: 12; DG: 1 (5 PG); Ataque: mordisco +1 (1d4+veneno mortal) / escupitajo (cegador); Movimiento: 6; Salvación: AE1; Habilidades: Sigilo 2; Moral: 7; Tesoro: N/A; PX: 15.

Doppelgänger. CA: 14; DG: 4 (20 PG); Ataque: garra +4 (1d12); Movimiento: 9; Salvación: AE10; Habilidades: Averiguar intenciones 3, Delito 2, Persuasión 4, Sigilo 3; Moral: 8; Tesoro: 1,500; PX: 125.

Inmune a *Dormir*, *Empatía* y *Falsa Amistad*.

Morlock. CA: 11; DG: 2 (10 PG); Ataque: arma simple C/C +2 / puñetazo +2 (1d4); Movimiento: 10; Salvación: AE1; Habilidades: Aguante 1, Percepción 2, Rasotrear 2, Sigilo 1; Moral: 6; Tesoro: 50; PX: 5.

Infravisión de 30 m.-2 a las tiradas de ataque a la luz del día.

■ Nuevas criaturas y adversarios

ARAÑA PARASITARIA



CA: 12; DG: 1 (5 PG); Ataque: picadura +1 (1d6 + parasitar); Movimiento: 12; Salvación: AE1; Habilidades: Acrobacias 3, Percepción 2, Sigilo 4; Moral: 6; Tesoro: 500; PX: 125.

Una araña creada *ex professo* en el Enclave 25. Mide alrededor de 1 m de longitud y tiene un color parduzco. Si muerde a una criatura, esta debe pasar una tirada de salvación contra Venenos y Afecciones. Si falla, los huevos de la araña se introducirán en su cuerpo y empezarán a desarrollarse: al cabo de dos semanas, las crías producirán la muerte del huésped y una semana más tarde abandonarán el cuerpo. Solo tiene huevos para cinco ataques, tras esto sus mordeduras solo causan daño.



AVE DEL TERROR EXTREMA ////////////////

CA: 13; DG: 3 (15 PG); Ataque: 2x garras +3 (1d3) / pico +3 (2d4) y tentáculos (constricción); Movimiento: 18; Salvación: AE3; Habilidades: Acrobacias 2, Percepción 2, Sigilo 1; Moral: 8. Tesoro: N/A; PX: 80.

Una gran ave de tierra completamente albina, similar a un avestruz carnívoro con un pico como un hacha y tentáculos que emergen de la base de su cuello. Si agarra con estos a una criatura que falle una salvación contra Parálisis, en los asaltos siguientes puede atacarla automáticamente con las garras.

Si recibe 6 o más puntos de daño de un ataque, se divide en dos criaturas idénticas como si fuera una bacteria. Los PV que le causen se dividen entre las dos mitades, que solo tienen un +1 a atacar y salvaciones de AE1. Las mitades no pueden volver a dividirse.

BRAZOS DE COCINA MULTIHERRAMIENTA //

CA: 13; DG: 1 (5 PG); Ataque: cortar, trocear y trinchar +1 (1d4); Movimiento: 12; Salvación: R1; Habilidades: N/A; Moral: 12; Tesoro: N/A; PX: 125.

Brazos robóticos montados en el techo de la cocina para llevar a cabo actividades automáticas. Si se han vuelto locos, vuelven sus sierras, filos y picadoras contra cualquier ser vivo presente.

Cada brazo puede ser destruido por separado, pero todos están conectados a un controlador central de CA 16 y 7 PV que puede ser destruido para detenerlos a todos.

COT DUGHOS, EL DIRECTOR ////////////////

CA: 11 (traje de salto); DG: 3 (15 PG); Ataque: pistola láser +2 (1d8), daga +2 (1d4); Movimiento: 12; Salvación: C3; Habilidades: Acrobacias 2, Percepción 2, Sigilo 1; Moral: 8; Tesoro: N/A; PX: 80.

Otros: Brazaletes de fuerza.

El director científico del Enclave 25, obeso, oleaginoso, calvo y completamente centrado en sí mismo. Considera que tiene todo el derecho del mundo a destruir a los intrusos que han irrumpido en su santuario a la ciencia y el progreso.

PAVOS REALES ASESINOS ////////////////

CA: 12; DG: 1 (5 PG); Ataque: mordisco +1 (2d3) / 2x coletazo (1d4); Movimiento: 6; Salvación: AE1; Habilidades: Sigilo 2; Moral: 8; Tesoro: N/A; PX: 15.

Parecen pavos reales comunes hasta que extienden sus colas asesinas provistas de seis agujijones similares a los de un escorpión que se intercalan con grandes globos oculares mutantes. De su pico emergen tres lenguas provistas a su vez de pequeñas bocas.

PERRO ////////////////

CA: 12; DG: 1 (5 PG); Ataque: mordisco +1 (1d4); Movimiento: 15; Salvación: E1; Habilidades: Acrobacias 1, Nadar 2, Percepción 4; Moral: 5; Tesoro: N/A; PX: 15.

Un perro normal.

PERRO DE COMBATE EXTREMO ////////////////

CA: 13; DG: 2 (10 PG); Ataque: 2x mordisco +2 (2d4); Movimiento: 12; Salvación: E2; Habilidades: Acrobacias 1, Nadar 2, Percepción 4, Rastrear 1; Moral: 10; Tesoro: N/A; PX: 70.

Un dóberman bicéfalo de pelaje rosa creado para ser el perro guardián de algún ricachón espacial. Solo come carne humana, y los rastrea y ataca con fruición.



PROCESADOR DE PROTEÍNA

CA: 15; DG: 2 (10 PG); Ataque: 2× brazos mecánicos +2 (1d3); Movimiento: n/a; Salvación: R2; Habilidades: Percepción 2; Moral: 10; Tesoro: N/A; PX: 70.

Una gran máquina con forma de horno industrial redondo y provista de dos brazos mecánicos para alimentar su compartimento de procesamiento.

Siempre intentará golpear a la misma criatura con sus dos brazos y, si tiene éxito en ambos ataques, la agarrará y la arrojará a su interior si la víctima falla una tirada de salvación contra Parálisis. Una vez dentro, empezará a ser «digerida» y cada asalto perderá 1/6 de los PV que tuviera al ser capturada. Una vez la criatura muera, su cuerpo tardará 6 asaltos en convertirse en una lata de riquísima proteína y no será posible resucitarlo ni clonar su cerebro.

Es posible atacar el interior de la máquina (CA 7), pero solo con armas romas y un -4 por la falta de espacio. Además, cada asalto la víctima tiene un -1 acumulativo al daño por las heridas sufridas.

SIMIO EXTREMO

CA: 13; DG: 4 (20 PG); Ataque: 2 manos +4 (1d3) y aferrarse (1d6); Movimiento: 12; Salvación: AE3; Habilidades: Escalar 3, Percepción 2, Sigilo 2; Moral: 6; Tesoro: N/A; PX: 190.

Si ambas manos golpean al mismo objetivo en el mismo asalto, se aferra a él, haciendo el daño adicional indicado. Este simio creado a medida además es totalmente elástico, por lo que puede atacar a 3 m de distancia y las armas romas no le causan daño.

SIRVIENTA ROBOT

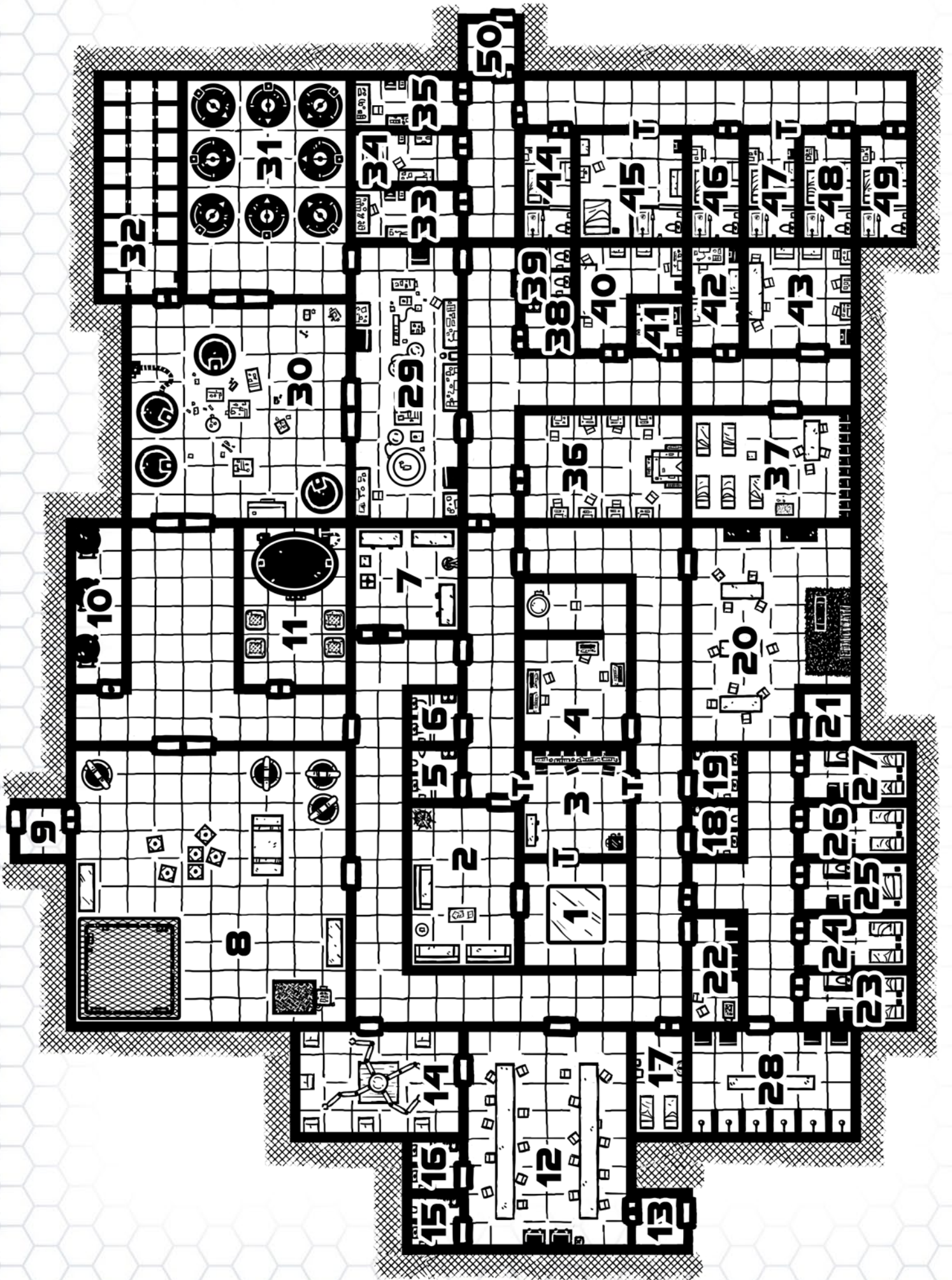
CA: 15; DG: 3 (15 PG); Ataque: 2× manos-sierra 1d4 (1d6) / dedo bláster +4 (2d4); Movimiento: 15; Salvación: R4; Habilidades: Averiguar intenciones 1, Percepción 2, Reparar 1, Sigilo 1; Tesoro: N/A; PX: 210.

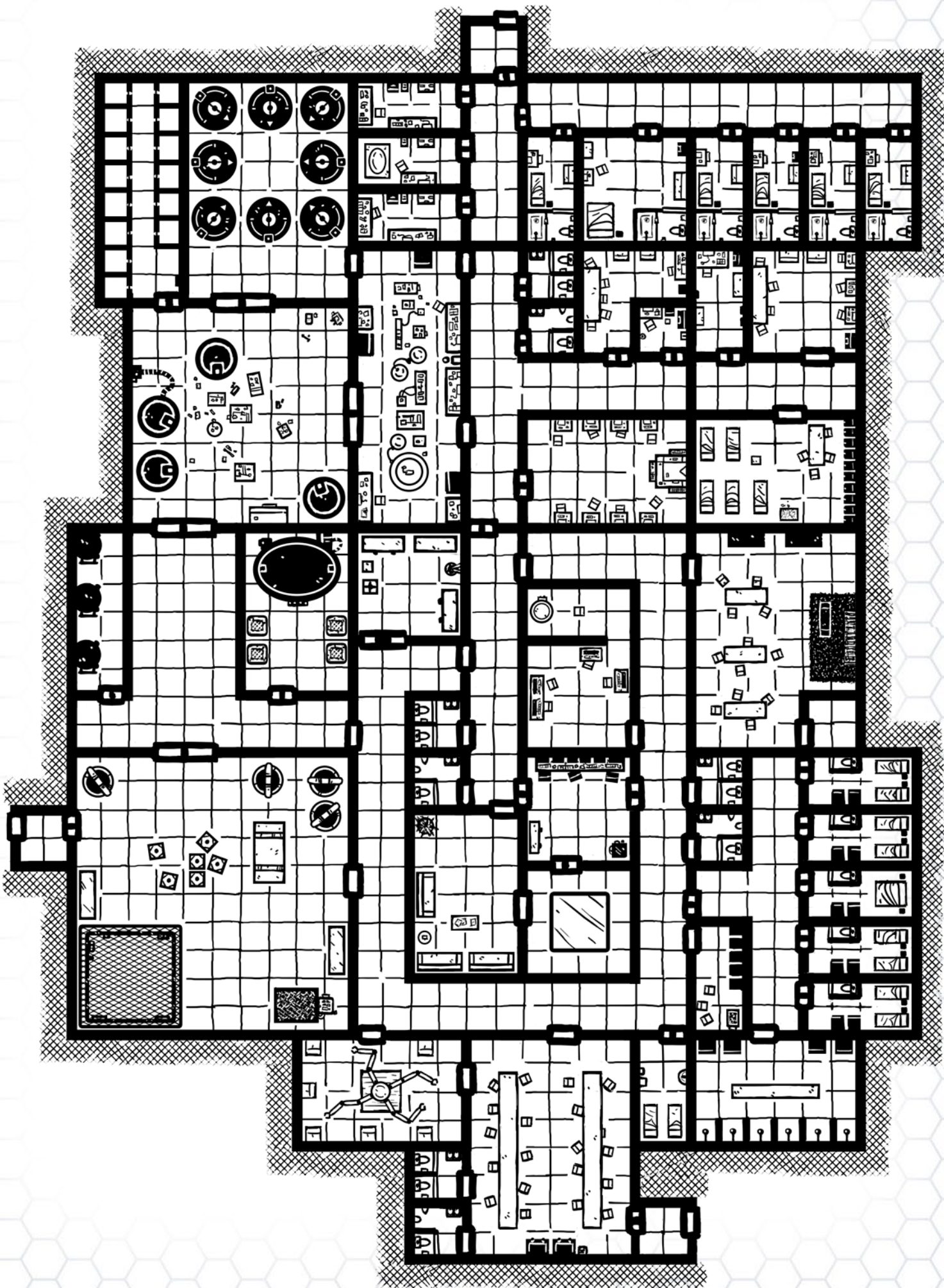
Tabita es un robot con forma humanoide (más bien ginoide) vestida con un clásico uniforme de doncella francesa. Está programada para ser leal hasta la muerte al director y proteger sus posesiones, pero también para ser muy educada y cortés, así que se disculpará con los personajes mientras los oblitera. Sus armas están integradas y no le pueden ser arrebatadas.

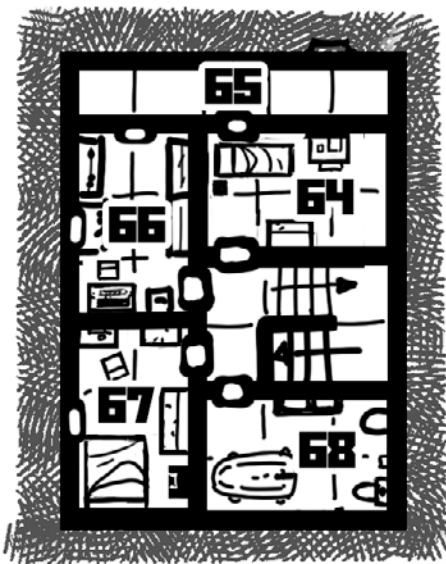
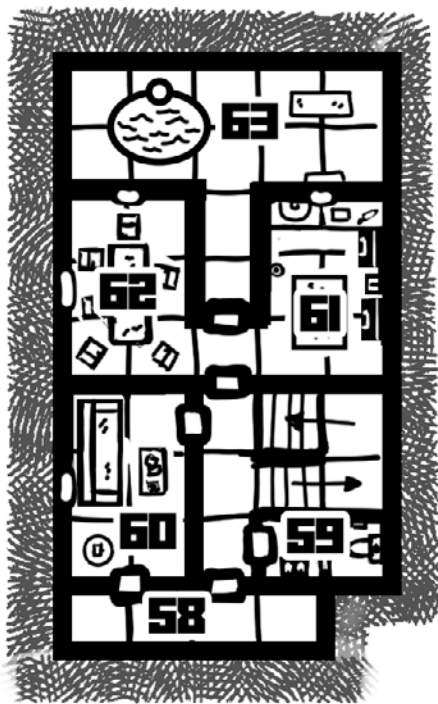
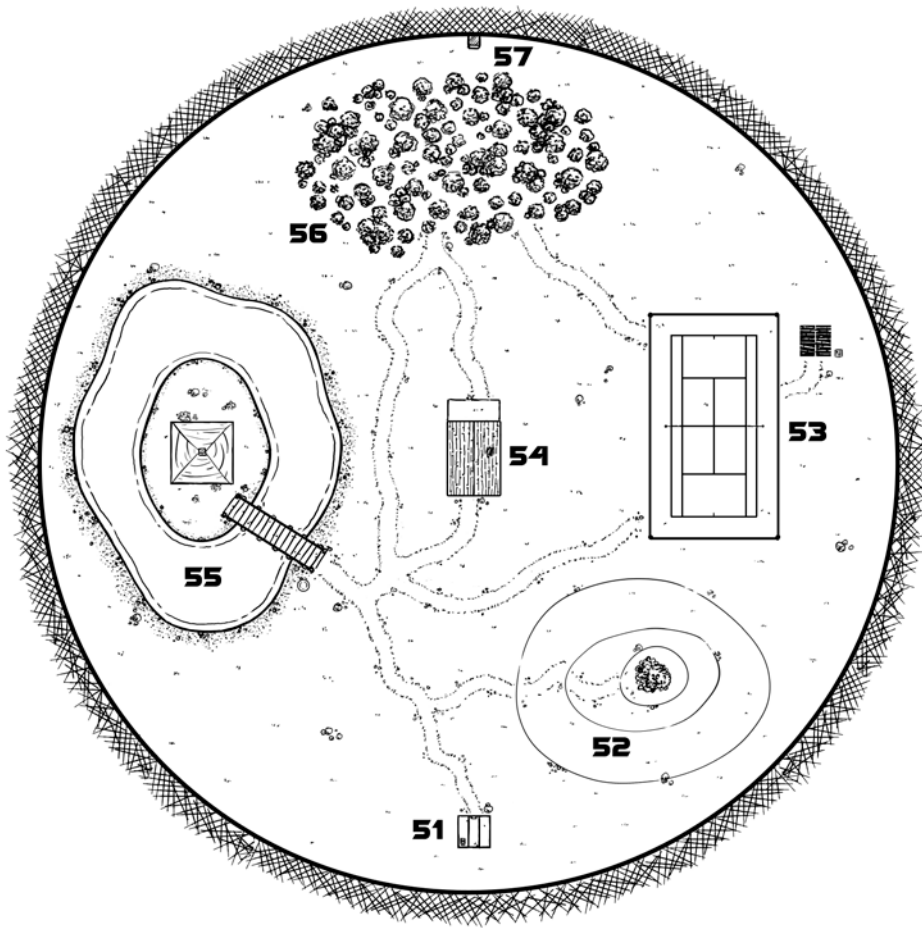
TIBURÓN EXTREMO

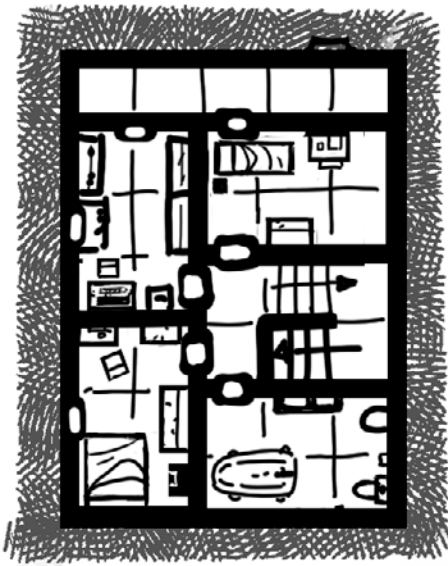
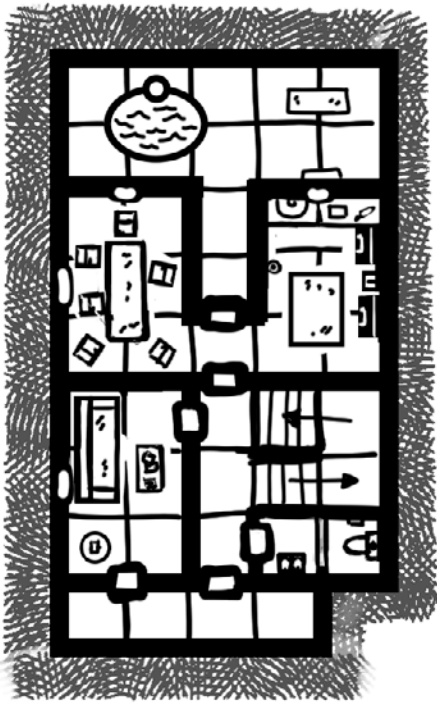
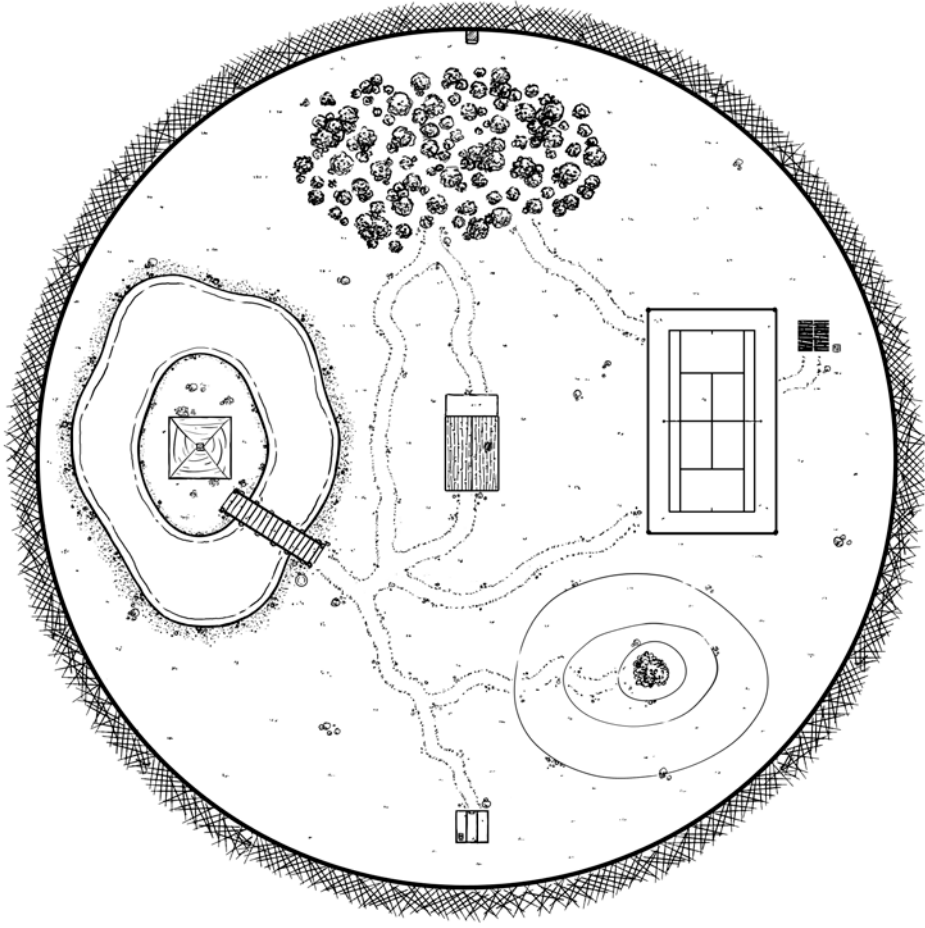
CA: 13; DG: 5(25 PG); Ataque: mordisco +5 (2d4); Movimiento: 24; Salvación: E3; Habilidades: Nadar 6, Percepción 3; Moral: 8; Tesoro: N/A; PX: 100.

Un tiburón de color dolm (una mezcla de ulfiro y azul) provisto de visión de rayos X y poderes vampíricos (drena 1 nivel al morder, pero teme la luz del sol y está diseñado para usar un búnker submarino abandonado como ataúd).Introducción









Esta obra está amparada bajo una licencia Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).



Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

Compartir Igual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales. No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.



LOS CLONADORES DE TAVUUN-17

MÓDULO PARA 4 A 6 PERSONAJES DE NIVEL 1

Desde hace eones, los clonadores del sistema helado de Tavuun se han especializado en la creación y modificación genética de las más terribles y horrendas criaturas, vendidas al mejor postor por toda la galaxia para servir como tropas de choque o en otros menesteres más siniestros aún. Una poderosa corporación tecnológica os contrata para recoger un espécimen desarrollado en uno de los más avanzados laboratorios de clonación, sito en un remoto planetaoide. Lo que aparentemente sería una misión rutinaria de transporte, se convertirá en una pesadilla que difícilmente podréis olvidar mientras viváis...



9 788408 379621