

# **EL SEÑUELO**

Una aventura para La Marca Estelar por José Manuel Palacios Rodrigo.

# EL SEÑUELO

El Señuelo es una pequeña aventura para un grupo de 2-5 aventureros de niveles 1-2 que puede jugarse en una sola sesión. Se desarrolla durante un viaje espacial y puede usarse como gancho para unir a un grupo de jugadores o simplemente ser un pequeño suceso en uno de sus primeros viajes.

## SINOPSIS

Los aventureros viajan en una nave comercial de dudosa reputación hacia Poros cuando reciben una señal de socorro que el capitán de su nave decide investigar. La señal resulta ser un señuelo que conduce a los aventureros a una trampa de la que sólo podrán escapar internándose en una extraña estación espacial abandonada...

## EL PSICOCRISTAL

Hace eones, una raza alienígena llamada los Duanals, creó un artefacto llamado el Psicocristal. El Psicocristal es un cubo de energía psíquica, un artefacto que pretendía contactar con la psicoesfera y canalizar el poder de Azazoth de manera física. En cierto modo, los Duanals lo consiguieron y eso los llevó a la ruina. Su civilización acabó extinguiéndose y el Psicocristal quedó enterrado en las ruinas de un viejo laboratorio.

Siglos más tarde, un grupo de exploradores descubrieron en un asteroide minero del Sector Galantanax un extraño objeto que emitía una radiación inusual pero muy poderosa, el Psicocristal.

Pensando que podrían controlar la energía emitida por este extraño artefacto, lo llevaron a al laboratorio espacial Asteria, donde podrían realizar todo tipo de pruebas en el vacío sin poner en peligro sus colonias. Las pruebas fueron mal y los científicos acabaron perdiendo su cordura por culpa de la radiación del Psicocristal. La estación Asteria quedó a la deriva, mandando una señal de socorro de forma continuada al espacio que debía atraer nuevas víctimas hasta la influencia del Psicocristal. El equipo de la estación, enloquecido, fue mutando hasta convertirse en monstruos que pululan por la estación a la espera de víctimas que devorar.

A lo largo de los años, todo tipo de naves han caído en la trampa, atraídos por el señuelo como una polilla a la luz. Sus tripulaciones, tratando de desactivar la tracción, trataron de internarse en la estación, y sirvieron como alimento para los mutantes que pueblan la Asteria o se unieron a ellos.

La Asteria es ahora una trampa mortal que atrae, gracias a una falsa llamada de socorro, a cualquier nave incauta a su zona.

# EL SEÑUELO

Los aventureros viajan en una nave contrabandista conocida como la "Blackjack" siguiendo una ruta hacia Poros, pasando por Cairon, muy próxima al sistema Galantanax.

El capitán de la Blackjack es un antiguo pirata espacial llamado McGriffin que hace pocas preguntas si la paga es buena. Su actual misión es llevar un cargamento de cultivos hidropónicos, a los aventureros (y un cargamento secreto con algunos materiales considerados ilegales en varios sistemas) a una colonia arqueológica en Poros.

McGriffin es un tipo grande y musculoso, que viste un gastado uniforme cargado de medallas, galones de diferentes graduaciones y todo tipo de trofeos de apariencia alienígena. Tiene una larga melena blanca, una barba poblada y un ojo cibernético que brilla como un punto rojo en la oscuridad. Pasa el día fumando a pesar de consumir el oxígeno de la nave. Lleva al cinto una pistola láser y una cimitarra.

Los aventureros se encuentran en la sala de descanso de la nave, jugando al ajedrez holográfico o mirando las estrellas en el mirador. La puerta corredera se abrirá y entrará McGriffin.

*-Hemos detectado una señal de socorro en el canal de emergencia, a poca distancia de aquí. Vamos a dar un pequeño rodeo para ver de qué se trata.*

Los jugadores quizás piensen que McGriffin planea rescatar la nave de forma altruista, no es el caso. La nave en apuros posiblemente tenga que deshacerse de su carga, o tal vez pueda pagar un suculento rescate.

El capitán no dará muchas explicaciones a los PJs, es su nave y no está acostumbrado a hacerlo. Les está informando más como cortesía que por otros motivos. Si alguno de ellos protesta mucho quizá McGriffin pueda hablarle de las grandes oportunidades que hay para unos contrabandistas y forajidos cuando encuentran una nave siniestrada.

Unos instantes después se escuchará un gran crujido, como si la nave fuese a partirse en dos y los aventureros notarán que la nave es atraída por una extraña fuerza gravitatoria. De pronto se encenderán las luces de emergencia y se escuchará a McGriffin gritar por los altavoces. Si los aventureros miran desde el mirador verán que se encuentran en lo que parece un cementerio de naves y se acercan a gran velocidad hacia un enorme y desvencijado crucero de guerra partido en dos.

*-¡Nos han atrapado en un extraño campo gravitatorio! ¡Prepárense para colisión!*

No habrá mucho tiempo para que los aventureros se preparen, habrá un

impacto tremendo y quedarán inconscientes. Al despertar verán pequeños incendios y como la tripulación trata de apagarlos, hay heridos por todas partes. Sólo están encendidas las luces de emergencia.

Deja que los aventureros ayuden a socorrer a los heridos y colaboren en extinguir los incendios. Cuando lo hagan, McGriffin los llamará de nuevo a la sala de descanso.

Por la ventana del mirador se observan decenas de naves, algunas vetustas, a la deriva. Una extraña base espacial llena de antenas con forma de huso flota en el centro, envuelto en una extraña evanescencia púrpura.

McGriffin se dirigirá a los aventureros.

*-Tengo buenas noticias y malas noticias. Las buenas es que estamos vivos y que La Blackjack aguanta, aunque necesita muchas reparaciones. Las malas noticias son que estamos atrapados. La señal de emergencia que captamos parece tratarse de algún tipo de señuelo que nos ha atraído hasta este lugar. - Hará una pausa para señalar a los aventureros el mirador. - El campo tractor se genera desde esa pequeña estación espacial. Además la estación emite una extraña energía que no habíamos visto antes y que interfiere con nuestras comunicaciones. Estamos solos. La única oportunidad que tenemos de escapar es que alguien - Lo dirá mirando a los aventureros - llegue hasta allí y desactive el campo tractor.*

La Blackjack tiene un pequeño esquife (similar a una Patrullera) que le sirve para sus labores de contrabando y que ahora los aventureros podrán utilizar para llegar hasta la estación espacial. En caso de que entre los Ajs no haya ningún Piloto, uno de los hombres de McGriffin puede cumplir esa misión, aunque no podría proporcionarles más ayuda.

*-Necesito a mis hombres aquí para las reparaciones de la nave.*

Si algún personaje quiere examinar la extraña radiación que emite la estación, McGriffin le permitirá ver las lecturas de los sensores. Si el personaje tiene éxito en una tirada de Ciencia con una penalización de -2, averiguará que se trata de algún tipo de radiación proveniente de la psicoesfera, y que es peligrosa, deberían estar el menor tiempo posible expuesta a ellas o podrían caer en la locura.

## **ENTRANDO EN LA ESTACIÓN ABANDONADA**

No les queda mucha más opción, si quieren escapar del campo tractor y continuar su viaje, tendrán que ir hasta la estación y apagarlo manualmente.

El viaje será movido ya que tendrán que volar a través de un campo de basura y chatarra espacial proveniente de otras naves que flotan inertes y a pedazos alrededor de la estación.

Cuando lleguen, podrán buscar un punto de acceso hasta que encuentren un gran iris que parece el acceso a un hangar. Hay un panel de acceso junto al iris, que puede servir para abrir manualmente el iris y permitirles el acceso. Para ello, alguno de los aventureros tendrá que salir al exterior en un traje de salto (hay 10 trajes de salto en la patrullera) y realizar una tirada de Computadora con éxito. Otra manera de abrir la puerta sería volarla, si poseen explosivos, claro. Para ello sería necesario que tuviesen éxito en una tirada de Demoliciones. Si vuelan la puerta, luego tendrán que utilizar la esclusa de la zona 2 para abandonar el hangar.

## **La influencia del Psicocrystal**

El Psicocrystal está conectado de alguna manera con Azazoth, no cesa de emitir una extraña radiación que provoca locura y mutaciones. Aunque hacen falta años para las mutaciones se desarrollen, las alucinaciones e interferencias psíquicas pueden afectar a un aventurero en cuestión de horas.

Para representar la influencia maligna del Psicocrystal sobre sus sentidos, haz de vez en cuando que los aventureros hagan tiradas de Percepción. No conviene abusar de estas tiradas, pero si las administras bien, puedes generar un nivel elevado de paranoia entre el grupo. Aquellos aventureros que tengan éxito en las tiradas de Percepción creerán escuchar ruidos, voces o gritos, ver sombras extrañas, u oler extraños olores. Puedes usar estas tablas. No importa que se usen medios cibernéticos, ya que la influencia del Psicocrystal afecta directamente a su cerebro. Es mejor si les das a los personajes notas con estos efectos en vez de comunicarlos en voz alta, de este modo los jugadores no sabrán muy bien qué está ocurriendo y si la visión de su compañero es real o no. Normalmente las ilusiones duran unos segundos (un turno más o menos) y después cesan.

### **Lanza 1d6**

- 1-3 - Ilusión auditiva.
- 4-5 - Ilusión visual.
- 6 - Ilusión olfativa.

### **Ilusiones auditivas.**

#### **Lanza 1d6**

- 1 - El aventurero escucha un intenso pitido que le impide escuchar nada más. Dura 1 turno.
- 2 - El aventurero escucha un grito en la lejanía.
- 3 - El aventurero cree escuchar una risa histérica muy cerca.
- 4 - El aventurero cree escuchar la voz de un ser querido que susurra su nombre.
- 5 - El aventurero escucha música extraña procedente de un lugar cercano.
- 6 - El aventurero cree escuchar la voz de otro AJ que le dice algo ofensivo.

### **Ilusiones visuales.**

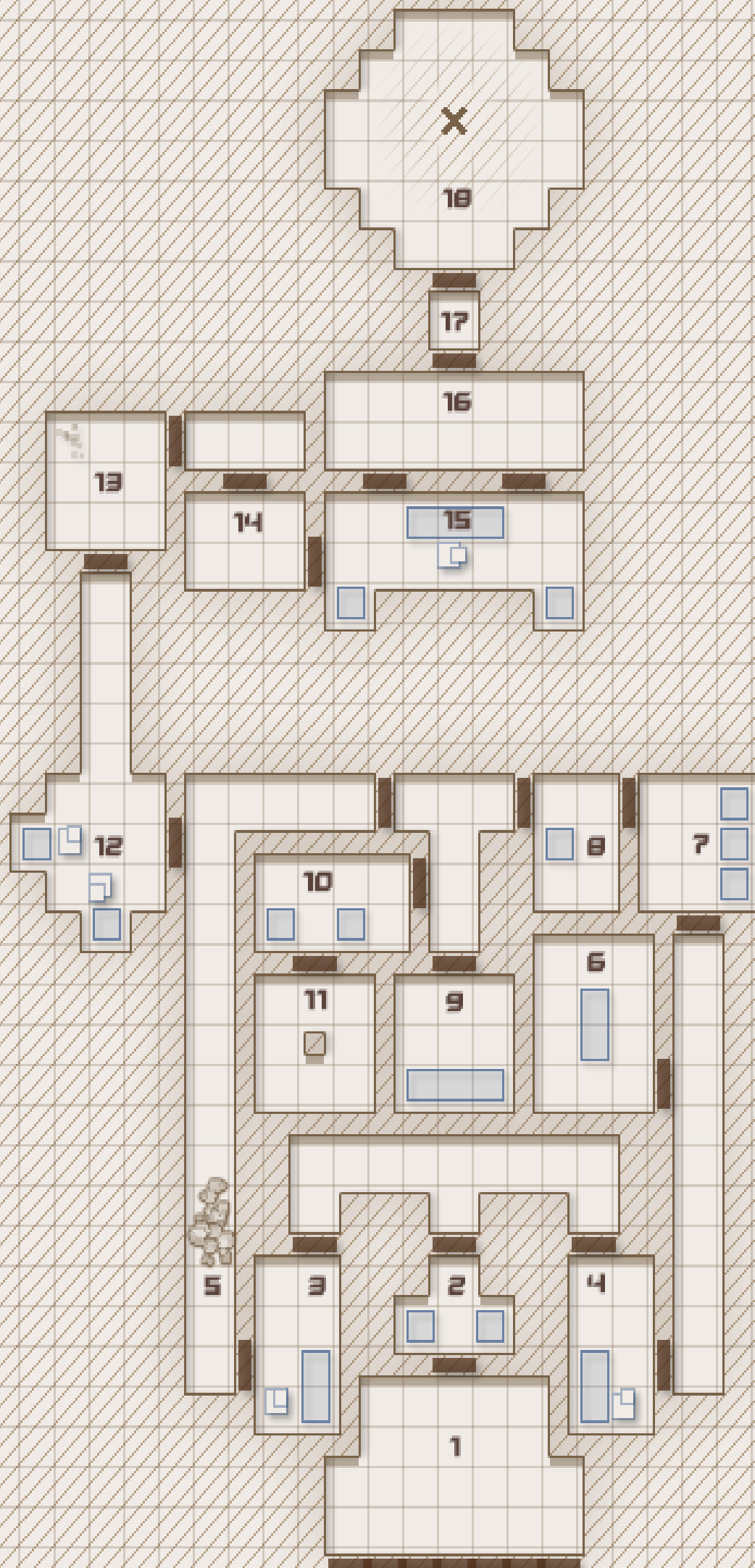
#### **Lanza 1d6**

- 1 - El aventurero cree ver una puerta abrirse. La puerta ha estado cerrada todo el tiempo.
- 2 - El aventurero cree ver una sombra por el rabillo del ojo.
- 3 - El aventurero ve un niño ocultarse en un armario, taquilla, cofre o panel de ventilación.
- 4 - El aventurero ve durante unos segundos a alguien que sabe que ha muerto. Esta persona le señala antes de desaparecer.
- 5 - El aventurero ve a otro de los Ajs sacar un arma y autoinfligirse una herida.
- 6 - El aventurero ve a otro de los Ajs sacar un arma y avanzar amenazadoramente hacia él.

### **Ilusiones olfativas.**

#### **Lanza 1d6**

- 1 - El aventurero percibe olor a sangre.
- 2 - El aventurero percibe olor a comida.
- 3 - El aventurero cree que otro Aj huele a podredumbre, muy avanzada.
- 4 - El aventurero percibe olor a algún tipo de combustible inflamable.
- 5 - El aventurero cree que otro Aj huele a un perfume o colonia que usaba un ser querido.
- 6 - El aventurero percibe olor a humo.



# LA ASTERIA

El interior de la Asteria es frío, oscuro y hay un persistente olor a cerrado y a orina. Las paredes son metálicas y llenas de paneles de intrincados diseños sucios y a veces llenos de sangre seca, orina y excrementos. Las luces de emergencia parecen parpadear constantemente y la visibilidad es casi nula (son necesarias linternas o antorchas). El suelo está sucio y hay rastros de suciedad y sangre seca por todas partes. Las puertas están normalmente cerradas y se abren con un sencillo panel en la pared más próxima. Este panel tiene botones para abrir / cerrar y un panel de control avanzado. Gracias a este panel avanzado las puertas pueden bloquearse con una tirada de Computadora con éxito (para desbloquearla haría falta una tirada similar).

Los personajes pronto se toparán con los habitantes de la estación, que se mostrarán totalmente hostiles y no les darán opción a negociar. Si los personajes logran derrotar a alguno de los mutantes podrán examinarlos. Con una tirada con éxito de Ciencia o de Medicina podrán determinar que antes eran seres humanos, horriblemente mutados por la extraña radiación de la estación a lo largo de los años. Aún así, les conviene darse prisa en escapar.

## 1 - HANGAR

Los personajes accederán a la base a través de las puertas de iris de este gran hangar. En el techo del mismo hay una serie de grúas movidas por raíles, viejas y oxidadas, de las que cuelgan cables como tentáculos. Si los personajes forzaron las puertas iris, no podrán volver a presurizar esta sala, así que tendrán que salir a través de la esclusa. La puerta puede cerrarse desde el interior activando el cierre de emergencia. esto activará la presurización del hangar (tarda unos minutos).

Hay una Moto Espacial en relativamente buen estado aparcada en el fondo (es necesaria una tirada de Reparar para ponerla en marcha), en una esquina, cubierta con unas lonas hay una caja de suministros de emergencia con 4 bengalas (funcionan como Antorchas) y un juego de Herramientas de Reparar.

Un panel sencillo permite abrir la puerta sur de la Esclusa (zona 2).

## 2 - ESCLUSA.

Una esclusa y cámara de descompresión. La puerta norte no puede abrirse si la puerta sur continúa abierta. Una vez cerrada la puerta sur, se puede activar la presurización y apertura de la puerta norte. Este proceso dura unos 10 segundos. De un modo similar, para salir al hangar, si no está presurizado, hace falta un proceso de descompresión de unos 10 segundos, antes de que la puerta sur pueda abrirse.



En los laterales hay armarios con viejos trajes espaciales. Si los aventureros se ven apurados y necesitan un traje espacial, pueden confeccionar uno a base de piezas (necesaria una tirada de Reparar, los aventureros podrán hacer un máximo de 1d4 trajes).

### **3 - CONTROL DE TRÁFICO AÉREO**

Esta sala tiene un ventanal que da al hangar. Está sucio y con manchas de sangre. Hay un computador de gran tamaño que parece que se encarga de las comunicaciones. Una tirada de Computadora o de Comunicaciones permitirá a los personajes conectar con el Blackjack. También les permitirá determinar que la señal de socorro se transmite desde aquí y podrán desactivarla si lo desean.

Normalmente hay un Cangrejante y un Devorador rondando cerca de esta sala. Son los operadores de control que tienen ciertas reminiscencias de pertenecer a este lugar.

### **4 - CONTROL DE HANGAR**

Otra gran sala con un amplio ventanal al hangar. Hay paneles de control para la puerta iris del hangar y las grúas del interior. Las grúas están totalmente inutilizadas, pero los personajes podrán activar el cierre de emergencia del hangar y presurizarlo incluso si volaron las puertas iris. El panel de control está destrozado como si lo hubieran sabotado. Si los personajes quieren utilizarlo necesitarán una tirada de Reparar con éxito para ponerlo en funcionamiento. Una vez hecho esto, podrán controlar la puerta exterior con una tirada de Computadora.

Dos Blobber suelen arrastrar los pies por esta zona.

### **5 - SECCIÓN DERRUMBADA.**

Esta sección parece que ha sufrido una explosión. Las paredes están renegridas. El acceso está totalmente cortado. Los personajes necesitarían maquinaria y al menos una semana de trabajo para despejar esta zona.

### **6 - ALMACÉN**

Este almacén contiene material científico, sensores, y recambios para la Asteria. Todo es antiguo y está muy deteriorado. Con una tirada de Evaluar les permitirá tasar todo el equipo como chatarra con un valor de unos 2000 Cr. El peso de este equipo es de unos 400 Kg, por lo que si quieren trasladarlo a la patrullera es posible que necesiten varios viajes.

### **7 - TAQUILLAS**

En esta sala, sucia y llena de cuajarones de sangre, hay unas taquillas metálicas y abolladas para el personal donde guardaban ropa y otros objetos personales que no podían introducir en el laboratorio. La puerta

de acceso a la zona 8 ha sido forzada con una lanza térmica y no puede bloquearse.

Un Cangrejante golpea mecánicamente una de las taquillas mientras otro camina en círculos por la sala. Este segundo Cangrejante lleva una tarjeta de acceso colgada del cuello (esta tarjeta da acceso a la zona 9, la Armería). En la taquilla golpeada se esconde una Elfa Estelar científica llamada Roburaz, única superviviente de una expedición Eidonita que quedó atrapada (igual que los Ajs) en la trampa de la Asteria. El resto de sus compañeros lucharon hasta la muerte y finalmente fueron devorados por los mutantes de la estación. Ella lleva 3 días oculta en el interior de una taquilla y su estado es lamentable. Si los personajes buscan en las taquillas la encontrarán allí escondida. Roburaz viste un traje espacial eidonita muy deteriorado y tiene el pelo sucio lleno de grasa y sangre. A pesar de eso, es terriblemente hermosa y altiva.

### **Roburaz (Eidonita Científica)**

Clase de Armadura: 12

Dados de golpe (PV): 4 (24 PV)

Rango de Movimiento: 10

Ataque: Arma (Pistola Blaster Ligera) +3

Daño: según arma (1d4)

Salvación: CT4

Habilidades Generales: Percepción 3.

Habilidades de Clase: Ciencia 2, Medicina 3, Reparar 2, Usar Aparatos Alienígenas 3

Moral: 6

Valor de tesoro: 1020cr

Valor PX: 80

Roburaz lleva una Pistola Blaster Ligera (Coste: 1000 Cr; Daño: 1d4 Energía (10); Disparos: 1; Peso: 1 Kg; Distancias: 10m/25m/50m) y dos células de energía.

Roburaz habla el imperial y puede comunicarse con los AJ. Al principio se mostrará a la defensiva y tendrán que convencerla de que no son parte de los mutantes caníbales para que baje la guardia (con una tirada de Persuasión podría bastar) o tal vez puedan asustarla lo suficiente como para que rinda (con una tirada de Intimidar). Roburaz tratará de convencer a los personajes de que es más valiosa viva que muerta y que su gente estaría dispuesta a pagar por su regreso. La elfa no confía en los humanos, pero su mente científica sabe que no logrará escapar viva sin su ayuda, así que está dispuesta a colaborar. Los personajes pueden verificar su historia y planes con una tirada exitosa de Averiguar Intenciones. Si la llevan consigo podrán pedirle consejo científico o médico, dado que es una experta, aunque no deberían esperar que lo haga por iniciativa propia.

Si le preguntan sobre lo ocurrido en la Asteria, Roburaz les contará que cree que hay algún tipo de artefacto o portal que emite una radiación psicoactiva y altamente nociva que afecta a la mente y a la larga produce terribles mutaciones que convierten a aquellos expuestos en monstruos.

En cualquier caso, si los personajes la atacan o realizan acciones abiertamente hostiles contra ella, se defenderá. En el momento de encontrarla, sólo tiene 12 PV.

En las otras taquillas no hay nada de valor, a excepción de una Chaqueta de Piloto que cuenta como Armadura de Cuero (Coste: 200 Cr; CA: +2; Peso: 8 Kg), una linterna y una cartera con 40 Cr.

## **8 - TERMINAL DE ACCESO**

Esta sala parece algún tipo de sala de espera o de ocio. La puerta que da a la zona 7 no puede bloquearse, ya que se ha cortado el cierre con algún tipo de lanza térmica. Las paredes tenían posters, carteles y monitores (ahora rotos y a veces chisporroteantes). En un puesto hay un terminal de conexión. Se trata de una computadora de comunicaciones. Está averiado, pero los Ajs pueden ponerlo en marcha con una tirada de Reparar. Si lo hacen podrán ver que se trata de un terminal de extranet, que guarda los emails y comunicaciones exteriores de la base, sin acceso a la red interna. Si los Ajs hackean el terminal con una tirada de Computadora con éxito (con un -1) podrán leer los últimos archivos recibidos.

La mayor parte de ellos son pedidos de suministros (sensores y material de observación científico). De hecho, el material de estos pedidos coincide con lo que podrán encontrar en el Almacén (Zona 6). Varios correos parcialmente ilegibles hacen referencia a "eso que hemos encontrado". En una parte legible de un correo de un científico llamado Lee Tovar dice:

*... La compañía no quiere decirme de dónde lo han sacado. Está claro que es peligroso y que debemos manejarlo con cuidado. ... todos estamos muy nerviosos y hasta irascibles...*

*... Jenna ha perdido los nervios y se ha echado a llorar...*

*... tengo miedo...*

## **9 - ARMERÍA**

La puerta de acceso a esta sala está cerrada con una cerradura magnética. Si los personajes no tienen la tarjeta de acceso pueden intentar forzar la puerta con una tirada de Delito con un -2. O pueden tratar de volar la cerradura de alguna forma (la puerta tiene CA 17 y 30 PV).

El interior está aparentemente intacto, aunque algo sucio y abandonado.

En un armario hay dos Chalecos Antibalas (Coste: 550 Cr; CA: +2; Peso: 5 Kg) y un Escudo de Bioplástico (Coste: 100 Cr; CA: +1; Peso: 2 Kg) además de 3 porras policiales (cuentan como Cachiporras: Coste: 2Cr; Daño: 1d6; Peso: 2 kg).

Hay una taquilla de seguridad blindada que contiene armas de fuego. Puede abrirse desde el ordenador de la zona 12 o mediante una tirada de Delito con un -1.

En el interior hay 2 Pistolas Blaster Ligeras (Coste: 1000 Cr; Daño: 1d4 Energía (10); Disparos: 1; Peso: 1 Kg; Distancias: 10m/25m/50m) con 4 células de energía y una Escopeta (Coste: 700 Cr; Daño: 1d8+2 Proyectiles (2); Disparos: 1; Peso: 4 Kg; Distancias: 10m/20m/30m), también hay 6 cartuchos de escopeta.

## **10 - SALA DE SEGURIDAD**

Esta sala antiguamente se utilizaba para realizar un control de seguridad antes de acceder al Almacén de Seguridad donde se guardan los materiales peligrosos. En la actualidad este despacho parece la madriguera de algún peligroso depredador, el suelo está lleno de huesos y esqueletos roídos. Cuando los personajes lleguen a esta sala habrá 3 Devoradores y un Blobber comiendo lo que parecen restos humanoides (uno de los integrantes de la expedición eidonita). Al fondo de la sala se encuentra la puerta de acceso al Almacén de Seguridad (Zona 11). A ambos lados de esta puerta hay unos arcos metálicos (antaño escaneaban a todo el que entraba y salía de esta sala), que actualmente se han convertido en una trampa mortal. Una derivación los ha cargado de energía y todo aquel que trate de cruzar entre ellos recibirá una fuerte descarga eléctrica (2d6 de daño, un Ts con éxito contra Aparatos Alienígenas permite reducir el daño a la mitad). Los Aj pueden desactivar esta trampa con una tirada de Reparar (un fallo hace que el Aj reciba 1d4 de daño por descarga), o cortando la energía en el terminal de Control de Seguridad (Zona 12).

## **11 - ALMACÉN DE SEGURIDAD**

En este almacén, que parece una cámara frigorífica, se guardan los materiales de investigación peligrosos. En unos extraños aparatos de contención similares a los tubos de un órgano se encuentran 2 biogeles estabilizados. Son de color azul y poseen una etiqueta grabada en el cristal: RX-001. Se trata de biogeles de Nivel de Potencia 1: Curar Heridas Leves. Un personaje médico podrá identificar estos Biogeles de forma inmediata. Cualquier otro personaje necesitaría una tirada de Ciencia.

## **12 - CONTROL DE SEGURIDAD**

La puerta de esta sala está abombada por algún tipo de explosión y no puede bloquearse. El interior parece algún tipo de sala de seguridad con monitores y un terminal. Hay sangre y suciedad por todas partes.

Dos Devoradores y un Cangrejante se encuentran en esta sala rollendo lo que parecen los restos de un eidonita. Si detectan a los Ajs decidirán incluirlos en el menú.

Si los personajes tratan de acceder a las grabaciones de seguridad

deberán hacer una tirada de Computadora. Si tienen éxito verán que la primera grabación es de hace más de 100 años y la última de hace 3 días.

Las primeras grabaciones muestran a humanos trabajando normalmente.

Más adelante las grabaciones muestran el proceso de mutación de la tripulación y terribles actos de canibalismo. También muestra a otros grupos de personas, humanos y alienígenas, tratando de adentrarse en la base. Todos acaban siendo asesinados de forma cruel y despiadada por los mutantes para después ser devorados. Los vídeos están muy deteriorados y muestran abundantes saltos y errores en los datos, pero deberían poner los pelos de punta a los Ajs.

La última grabación muestra cómo un grupo de Eidonitas son hechos pedazos y devorados por unos Cangrejantes y un Blobber en la Sala de Seguridad. Una de ellos consigue escapar. Si los personajes se han encontrado con Roburaz, la reconocerán como la superviviente del grupo.

Además de la computadora de seguridad hay un terminal de seguridad. Los personajes podrán acceder a él mediante una tirada de Computadora con un -1 o una tirada de Delito. Una vez dentro verán que pueden abrir la taquilla de seguridad de la armería (Zona 9). También podrán cortar la energía de los arcos escáner de la Zona 10, y desactivar de este modo la descarga eléctrica.

### **13 - ADMINISTRACIÓN**

En esta zona había unas mesas de despacho y terminales administrativos, ahora quedan pedazos y restos de los equipos y muchísima sangre. Si los personajes buscan entre los restos (una tirada de Percepción con éxito) podrán encontrar una Célula de Energía.

### **14 - VESTUARIO**

Esta sencilla habitación era un vestuario. Las taquillas han sido destrozadas y los trajes biológicos y los uniformes han sido hechos pedazos.

Con una tirada con éxito de Percepción los Ajs podrán encontrar suficientes partes como para completar un traje biológicos completo.

### **15 - SALA DE CONTROL**

Esta sala de control era el centro neurálgico de la estación espacial. Desde aquí se controlaba el vuelo de la estación y las funciones principales de comunicaciones, soporte vital y energía. Toda la pared norte son instrumentos de control, mandos y sensores. La mayor parte de ellos no funcionan o marcan datos totalmente absurdos. Si los personajes examinan los ordenadores (una tirada con éxito de Computadora) podrán encontrar el control del rayo tractor y desactivarlo, liberando con ello a la Blackjack y posibilitando su escape.

3 Blobber se encuentran en esta sala toqueteando los paneles como si funcionaran.

## **16 - SALA DE OBSERVACIÓN**

Desde esta sala se realizaban las observaciones de los experimentos con el psicocristal. La pared norte es un ventanal que permite ver la Cámara del Psicocristal (zona 18). El ventanal está lleno de restos de sangre y agrietado como si hubiera sufrido fuertes golpes. También se encuentra el acceso a la esclusa de descontaminación (zona 17). La esclusa está bloqueada y hará falta una tirada de Delito o de Computadora para lograr desbloquearla.

2 Cangrejantes y 1 Blobber se encuentran normalmente en este área.

## **17 - ESCLUSA**

Una esclusa común que sirve para descontaminar a los investigadores al entrar o salir de la Cámara del Psicocristal. Tarda 20 segundos en realizar la descontaminación antes de abrir la puerta contraria a por la que se ha penetrado en la esclusa.

## **18 - CÁMARA DEL PSICOCRISTAL.**

Brillando tenuemente en el centro de la sala, aparentemente flotando en un campo de ingravidad, hay un cubo de cristal de amatista. Emite un extraño zumbido que parece hacer vibrar toda la cámara.

3 Cangrejantes, 1 Blobber y 1 Devorador se encuentran aquí mirando fijamente el cristal, como si pudieran ver a través de él.

Si un Aj toca directamente el Psicocristal recibe 2d6 de daño psíquico y debe hacer un TS contra Psiónica o quedar aturdido 1d6 minutos con horribles pesadillas y visiones.

Si los personajes tratan de destruirlo, podrán atacarlo, pero la primera vez que un Aj quiera dañarlo deberá superar un TS contra Psiónica o será incapaz de realizar su acción. Podrá repetir la tirada en turnos subsiguientes, y una vez tenga éxito podrá atacar al Psicocristal con normalidad. El Psicocristal tiene CA: 14 y 30 PV. Si el Psicocristal es destruido, todos los mutantes (Devoradores, Blobber y Cangrejantes) sufrirán una sobrecarga en su sistema nervioso y morirán entre gritos de agonía.

## **REGRESANDO A LA BLACKJACK**

Si los personajes consiguen desactivar el rayo tractor podrán despegar con la Blackjack sin ningún problema. Ten en cuenta que si no pudieron presurizar el hangar y sus trajes han sufrido daños por ácido pueden estar en problemas. Pero si consiguen salvar este inconveniente, podrán huir de la Asteria.

A su regreso McGriffin y sus hombres habrán completado los preparativos para partir. Vitorearán a los Ajs y les darán asistencia si están heridos.

Si Roburaz está con ellos, tendrán que convencer a McGriffin de que es un pasajero valioso, algo sencillo si le mencionan que puede haber algún tipo de recompensa por ello. Dicho esto, la Blackjack podrá partir y continuar su viaje.

### **¿Y si los Ajs deciden llevarse el Psicocristal?**

Si los Ajs sucumben y deciden llevarse el Psicocristal con ellos quedarán bajo su influjo de forma automática tras 24 horas de exposición al mismo(en la misma nave o a menos de 100 metros), convirtiéndose desde ese momento en ANJ en manos del Narrador.

### **¿Y si lo dejan allí?**

Si los personajes deciden irse sin destruir el Psicocristal, quedará allí inerte a la espera de que alguna nave incauta descubra los restos de la Asteria y el Psicocristal será una nueva amenaza en otro momento.

# APÉNDICE:

En este apéndice presentamos las estadísticas de los mutantes afectados por el Psicocristal.

## Mutante Tipo A "Devorador"

Clase de Armadura: 13

Dados de golpe (PV): 1 (5 PV)

Rango de Movimiento: 6

Ataque: 1 arma -1 / 1 Garra +1

Daño: según arma / 1d6+2

Salvación: AE1

Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 1, Supervivencia 1

Moral: 8

Valor de tesoro: 100cr

Valor PX: 16

El mutante tipo Devorador es un humano de NMut 2 con los poderes: Garras y Piel Dura y la Deformidad de Boca de Glotón. Estas mutaciones le dan un aspecto peligroso, ya que tiene unas enormes garras de gran tamaño en vez de manos y la piel correosa con aspecto de cuero. Además posee una enorme boca que no para de babear y balbucear. En combate puede autoinfligirse 2 PV y su siguiente ataque con las garras causará 2d4 puntos extra de daño de tener éxito (si falla el ataque sigue perdiendo los PV).

## Mutante Tipo B "Cangrejante"

Clase de Armadura: 14

Dados de golpe (PV): 1 (5 PV)

Rango de Movimiento: 6

Ataque: Pinzas +2

Daño: 1d8+2

Salvación: AE1

Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 1, Supervivencia 1

Moral: 8

Valor de tesoro: 100cr

Valor PX: 16

El mutante tipo Cangrejante es un humano de NMut 2 con los poderes: Pizas y Enorme y la Deformidad de Capazón. Estas mutaciones lo convierten en un ser enorme de más 2,30m de altura y unos 300 Kg de peso con caparazón quitinoso cubre toda su espalda y unas fuertes pinzas, con las que despedaza a sus enemigos, en vez de manos. Debido a sus mutaciones y deformidades no puede llevar armaduras o portar armas.



## Mutante Tipo C "Blobber"

Clase de Armadura: 12

Dados de golpe (PV): 1 (5 PV)

Rango de Movimiento: 6

Ataque: 1 arma +1 / Escupitajo ácido

Daño: según arma / 1d8+2

Salvación: AE1

Habilidades Generales: Aguante 2, Percepción 1, Supervivencia 1

Moral: 8

Valor de tesoro: 100cr

Valor PX: 16

El mutante tipo Blobber es un humano de NMut 2 con los poderes Escupitajo Ácido y Segundo Cerebro y la deformidad de Pústulas Malolientes. Visualmente, parece un humano con la cabeza abombada y de forma extraña, y el cuerpo lleno de asquerosas pústulas que parecen supurar constantemente. Debido a su segundo cerebro, cualquier persona que quiera usar un poder psiónico contra el Blobber tiene que gastar 2 puntos de poder adicionales o no podrá usar su poder. Además todo el que se acerque a menos de 2 metros de este mutante sin tener la nariz y ojos cubiertos tendrá que hacer una TS contra venenos o tener un -2 a toda acción hasta que se aleje a más de esa distancia. En combate, el Blobber puede lanzar un escupitajo de ácido 1d8 + 2 de daño. El objetivo del salivazo puede hacer una TS contra armas de aliento, y si la supera recibirá la mitad del daño. En combate puede autoinfligirse 2 PV y su siguiente salivazo causará 2d4 puntos extra de daño de tener éxito (si falla el ataque sigue perdiendo los PV). Los salivazos ácidos pueden corroer los trajes espaciales. Si un AJ con un traje de vacío recibe 5 PV de daño por ácido el traje es perforado (se podría reparar con materiales adhesivos y una tirada de Reparar exitosa). Si recibe más de 10 PV por ácido el traje queda inservible.