

# LOS CRISTALES DE VEX LA'OR

UNA AVENTURA DE NIVEL 1 ESCRITA POR ARTURO OVIEDO PARA LA MARCA ESTELAR

La nave espacial Exavant, perteneciente a la flota del Imperio, en su vuelta al planeta Soltar, en la Marca Imperial, una vez acometida su misión en el espacio profundo, resulta asaltada por piratas espaciales. Durante el combate se daña el núcleo de energía provocando el apagado del control principal y dejando al carguero a la deriva. Sin sistema de navegación activo comienza a ser atraído por la fuerza gravitatoria de un planeta cercano, dirigiéndose irremediamente a su destrucción. Ahora mismo, aparentemente, no queda nadie vivo a bordo, pues los agentes imperiales murieron defendiendo la nave, y los piratas supervivientes huyeron al descubrir la carga "especial" que la Exavant transportaba. La alerta de socorro se activó de manera automática siendo captada por un grupo de aventureros que deberán arriesgarse para recuperar el control de la nave y evitar su destrucción, mientras tratan de sobrevivir a los peligros que esta oculta.

## Preguntas para los aventureros:

- ▶ ¿De dónde proceden?
- ▶ ¿A dónde se dirigen?
- ▶ ¿Cuál es su misión?

## LA EXAVANT

**Tres datos:** Luces de emergencia y alarmas. Cuerpos de piratas y agentes imperiales. Daños por disparos.  
**Deriva:** para representar el peligro de la atracción gravitatoria, pon un d6 en la mesa mostrando el 1. Tras cada escena tíralo y si obtienes un resultado superior a su valor suma +1. Cuando llegue a 6 la nave cae más allá de toda salvación.

**1-** Puente. Con una tirada de Computadora se obtiene el mapa de la nave. Para volver a tomar el control de navegación hay que sellar la brecha del núcleo y reiniciar sistemas.

**2-** Sala de comunicaciones. Sin funcionamiento hasta que se reinicie el sistema.

**3-** Habitación del capitán. Con una tirada de Percepción se encuentra su diario: se relata su viaje a Vex La'or con una nueva adquisición para el zoológico personal de la emperatriz Mirelit V. Su gusto por las criaturas exóticas les ha llevado por toda la galaxia buscando los más raros especímenes. En este lugar en particular, se han enterado de una singular noticia, una veta de cristales de un valor y pureza similares a los de los cristales Xenitas.

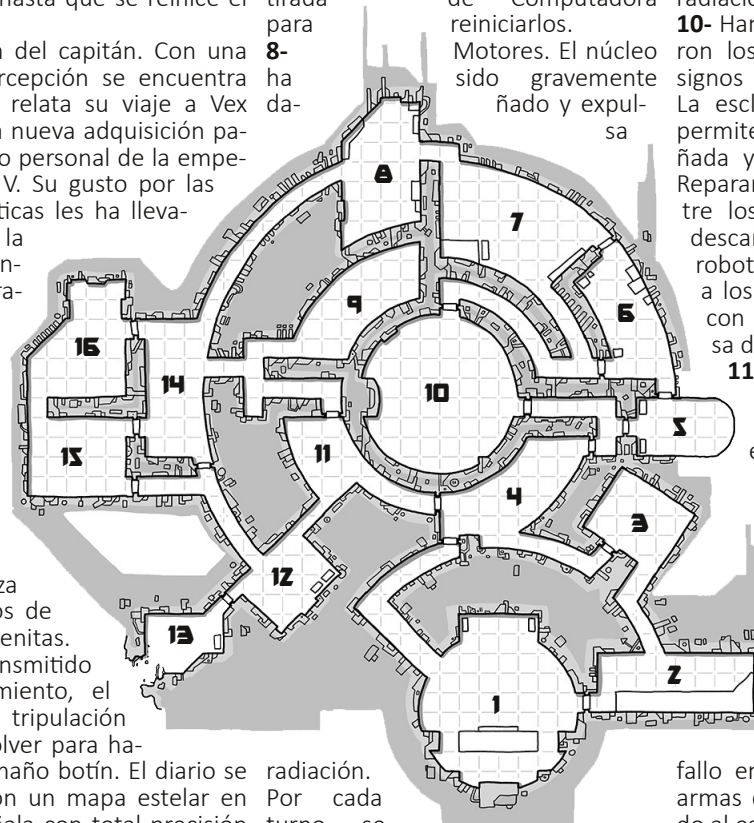
Sin haber transmitido tal descubrimiento, el capitán y su tripulación planeaban volver para hacerse con tamaño botín. El diario se acompaña con un mapa estelar en el que se señala con total precisión la localización de Vex La'or.

**4-** Comedor.  
**5-** Celdas. Aquí se transportaba al xenomorfo. La puerta destrozada muestra signos de abrasión por un ácido especialmente potente.  
**6-** Armería. Saqueada en el asalto

aún se puede encontrar 1d3 pistolas bláster ligeras, un rifle bláster y 1d4 escudos de bioplástico.

**7-** Ingeniería. Aquí se encuentran los sistemas críticos. Una vez sellada la brecha del núcleo hace falta una tirada de Computadora para reiniciarlos.

**8-** Motores. El núcleo ha sido gravemente dañado y expulsado



radiación. Por cada turno se sufre 1d8+4 puntos de daño por radiación, la mitad con una tirada de salvación contra radiación. Son necesarios los paneles de plastiace-ro de 10 y el soplete de 9, además de 4 tiradas de Reparar, para sellar la brecha.

**9-** Almacén. Utensilios y herramientas de reparación, como el soplete de plasma necesario para 8. Con una tirada de Percepción se encuentra un traje de vacío que otorga un +2 a las tiradas de salvación de radiación (dura 1d6 turnos).

**10-** Hangar de carga. Por aquí entraron los piratas, y se observan los signos más evidentes del combate. La esclusa de descompresión que permite acoplarse y entrar está dañada y necesita de una tirada de Reparar para volver a funcionar. Entre los restos del enfrentamiento descansa, en modo de espera, un robot de seguridad que combatió a los asaltantes y que se activará con la llegada de intrusos. Remesa de paneles de plastiace-ro.

**11-** Despensa.

**12-** Bahía médica. Revuelta y con la mayoría del material expulsado por la brecha de 13, aún se pueden encontrar 1d3 kits de primeros auxilios y un escáner médico.

**13-** Brecha en el casco. La sala de suplidos médicos explotó durante el ataque, quedando sellada la puerta a 12. Al abrirla sale todo el aire de la nave a presión; con un fallo en tirada de salvación contra armas de aliento el Aj sale disparado al espacio

**14-15-16-** Camarotes de la tripulación. En 16 se oculta Jared, un joven pirata que quedó atrás. Tratará de engañar a los AJ haciéndose pasar por un agente del imperio. A la menor oportunidad huirá a la nave de los jugadores dejándoles atrapa-

dos en la Exavant. Con una tirada de Percepción pueden encontrar (1d4): 1- 5000 Cr, 2- Visor térmico, 3- Brazaletes de fuerza, 4- Biogel de curar heridas leves (Pot.1).

## JARED

**Tres datos:** Alto, delgado y desgarrado. Risa nerviosa. El traje imperial le queda grande.

**CA:** 10, **DG:** 1, **PV:** 5, **Mov:** 9, **Atq:** Daga +1 (1d4), **Sal:** AE1, **Hab:** Delito 4, Percepción 3 y Sigilo 5, **Moral:** 6, **PX:** 10.

## ROBOT DE SEGURIDAD

**Tres datos:** Cuerpo de juntas y engranajes argénteo. Movimiento automatizado chirriante. "Alerta intrusos, alerta intrusos".

**CA:** 15, **DG:** 2, **PV:** 11, **Mov:** 5, **Atq:** Pistola-Espada Láser +2 (1d6, alcance 20/40/60), **Sal:** AE2, **Hab:** Percepción 3 y Sigilo 1, **Moral:** 12, **PX:** 20.

## XENOMORFO (pag. 178 manual)

**Tres datos:** Apenas una cría. Depredador silencioso. Espera para atacar de uno en uno.

**Aparición:** la criatura puede aparecer en cualquier estancia con un resultado de 6 en un d6, luego seguirá al Aj hasta poder atacarle indefenso.

**CA:** 14, **DG:** 3, **PV:** 17, **Mov:** 12, 10 escalando, **Atq:** Mordisco +3 (1d6+1), Garras +3 (1d6+1), Cola +1 (1d8), **Sal:** AE3, **Hab:** Aguante 4, Percepción 4 y Sigilo 5, **Moral:** 12, **PX:** 90, **Especial:** su sangre es ácida y extremadamente peligrosa, su contacto provoca 2d6 de daño si tras herirlo se falla una tirada de salvación contra ataques de aliento.

La piratería ha resultado ser un trabajo especialmente rentable en estos últimos tiempos. Las rutas comerciales abiertas por el imperio han incrementado en gran manera el tráfico de cargeros a rebosar de mercancías. Y los piratas han visto su oportunidad. Morak, un mutante que se abrió paso en el escalafón de su banda gracias a sus poderes, ha establecido su base de operaciones en una estación científica abandonada. Orbitando en torno al fragmento más grande de un cinturón de asteroides, favorece la discreción requerida para los asuntos de piratería, resultando prácticamente ilocalizable. Pero dicho asentamiento no ha dejado de tener sus desagradables sorpresas. Poco después de asentarse, mientras exploraban el lugar, descubrieron el laboratorio, en el que se realizaban peligrosos experimentos. Sin el debido cuidado, manipularon las sustancias que contenía provocando una explosión que abrió dos brechas en el casco, y que se llevó la vida de los curiosos inconscientes. Morak ordenó sellar el brazo occidental y obvió sin más el incidente. Mas el virus allí contenido quedó liberado, filtrándose por el sistema de ventilación antes del cierre. A estas alturas la infección se ha extendido por toda la tripulación llevándoles a un estado salvaje y brutal. Incapaces de razonar sólo conocen el lenguaje de la violencia.

#### Cómo llegan los aventureros:

- ▶ Jared consigue engañar a los aventureros y huye con su nave. Una vez recuperen el control de la Exavant, pueden rastrearle con una tirada de Computadora.
- ▶ Si descubren el engaño de Jared, pueden interrogarlo. Sin demasiado esfuerzo cantará la localización de la base de sus compañeros. Promete grandes

riquezas conseguidas en diferentes botines, sin mencionar el número real de piratas al que deberán enfrentarse, esperando tentarles y que sus compañeros les maten.

- ▶ De cualquier otro modo, una vez recuperado el control de la Exavant, y superando una tirada de Computadora, podrán trazar el rastro de los piratas que atacaron esta nave.

#### BASE PIRATA

**Tres datos:** Antigua base científica abandonada. Pintadas por las paredes, basura y suciedad por los suelos. Fallos de mantenimiento y soporte continuos.

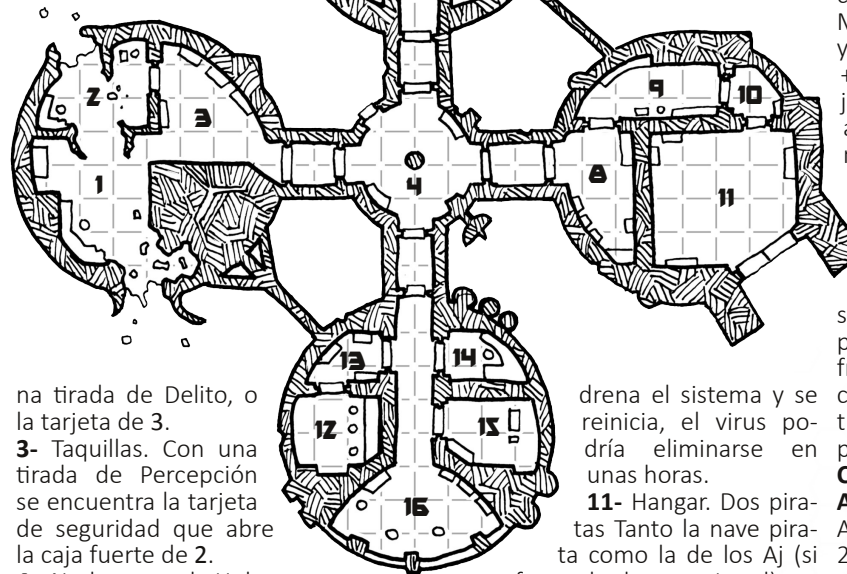
**El Virus:** transmitido por el sistema de ventilación, la única forma de evitar el contagio es usar un traje de contención en todo momento. Una vez expuestos, los Aj deberán realizar una tirada de salvación de venenos y afecciones por cada 10 minutos de juego, y después otra de 1d6 en la siguiente tabla. Con un fallo en la TS añade un +1 acumulativo.

- 1-5. Sin efecto.
- 6. Pulso acelerado. -1 a acciones físicas.
- 7. Taquicardia. -2 a todas las acciones que requieran concentración.
- 8. Sed de sangre. Fallando una tirada de salvación contra venenos y afecciones se lanzará al ataque sin importar el plan o la situación.
- 9+. Feral. El Aj se convierte en un depredador y todo lo demás será su presa, sin distinguir amigo o enemigo.

Una vez fuera de la base, con una atmósfera limpia, los efectos desaparecerán paulatinamente. Para ser permanentes deberían permanecer un largo período bajo su influencia. En caso de llegar a estado Feral será necesario el antídoto de 2.

**1-** Laboratorio. Debido a la brecha toda esta zona se encuentra sin aire y en descompresión.

**2-** Bóveda de contención de muestras peligrosas. Un lodo negro ácido flota libremente y se arrojará al primer Aj que falle una tirada de salvación de armas de aliento. Se pegará deshaciendo el traje y casco que use, causando 1d6 de daño por turno hasta que se limpie o quite (necesario traje de vacío en esta zona). En una caja fuerte se encuentra el antídoto del virus. Para abrirla hace falta u-



na tirada de Delito, o la tarjeta de 3.

**3-** Taquillas. Con una tirada de Percepción se encuentra la tarjeta de seguridad que abre la caja fuerte de 2.

**4-** Nodo central. Hub que conecta los cuatro brazos de la estación.

**5-** Zona común. 8 piratas devorando los restos de un compañero.

**6-** Camarotes. Cuatro de los piratas que atacaron la Exavant y volvieron se han encerrado ante el ataque de sus compañeros en estado salvaje.

**7-** Abastos. Con un éxito en Percepción encuentran (1d4): 1- 500 Cr. 2-

3000 Cr. 3- Pistola-garfió 4- Intercomunicadores.

**8-** Sistemas de mantenimiento. Irreparables. Dos piratas.

**9-** Almacén. Depósito de material empleado en la estación. Entre sustancias químicas y aparatos de medición se puede encontrar (1d4): 1- Biogel de curar heridas leves (Pot.1) 2-

Biogel Neutralizar Veneno (Pot.2) 3- Kit de primeros auxilios 4- Sustancias exóticas por valor de 12.000 Cr.

**10-** Reciclaje de aire. Dos piratas. Si se

drena el sistema y se reinicia, el virus podría eliminarse en unas horas.

**11-** Hangar. Dos piratas Tanto la nave pirata como la de los Aj (si fue robada por Jared) se

encuentran ancladas aquí. Para liberarlas hace falta apagar los sistemas de 16.

**12-** Sistemas de control del anclaje del hangar. Se requiere de una tirada de Computadora para apagarlos, o destruirlos.

**13-** Tuberías del sistema de calefacción.

**14-** Registro. Realizando una bús-

queda con Computadora se conoce del proyecto para crear un virus para volver salvaje al receptor. También se menciona el antídoto guardado en la caja fuerte de 2.

**15-** Invernadero. Entre los cultivos hay escondidos dos piratas.

**16-** Cubierta de observación. Aquí se encuentra Morak y su mascota, un pájaro de Voros.

#### MORAK (JEFE PIRATA)

**Tres datos:** Mutante humano de nivel 3. Bruto enorme vestido de manera ostentosa. Grandes mofletes de un tamaño ridículo.

**CA:** 13, **DG:** 3, **PV:** 12, **Mov:** 9, **Atq:** Pistola-Espada Láser +1 (1d6, alcance 20/40/60) o poder mutante, **Sal:** MUT3, **Hab:** Delito 3, Percepción 3 y Sigilo 1, **Moral:** 9, **PX:** 80, **NMut:** +1, **Poderes:** Gigantismo, Escupitajo de Ácido (daño 1d8+1, TS contra armas de aliento reduce daño a la mitad, ver pag. 76 del manual).

#### PAJARO DE VOROS

**Tres datos:** Enorme ave parecida a un avestruz con un colorido plumaje púrpura y verdoso. Pico aserrado de consistencia parecida al metal. Al atacar entra en frenesí corriendo de un lado a otro, cambiando de objetivo en cada turno (tira un dado para decidir a por quién va).

**CA:** 14, **DG:** 3, **PV:** 15, **Mov:** 16, **Atq:** Pico +3 (1d8), **Sal:** AE3, **Hab:** Acrobacias 3, Percepción 1 y Sigilo 2, **Moral:** 8, **PX:** 50.

#### PIRATAS ESPACIALES (20)

**Tres datos:** Sucios, estúpidos y malhablados. Vestidos con restos de ropas adquiridas en sus pillajes. Dispara primero, pregunta después.

**CA:** 12, **DG:** ½, **PV:** 3, **Mov:** 9, **Atq:** Pistola láser ligera +1 (1d4, alcance 20/50/75), **Sal:** PE1, **Hab:** Delito 2, Percepción 1 y Sigilo 1, **Moral:** 8, **PX:** 5, **Tesoro:** 1d12+2 Chips.

Vex La'or es un pequeño planeta selvático no cartografiado en el espacio profundo. Habitado por tribus salvajes bastante atrasadas, nunca había atraído la atención de curiosos hasta ahora. Cuando la nave imperial llegó buscando nuevas adquisiciones para el zoológico de la emperatriz Mirelit V, los agentes obtuvieron mediante trueque un singular cristal. Cristal al que los habitantes no daban ninguna importancia más allá de mero motivo decorativo, pero cuya pureza en quilates lo situaba al mismo nivel de los codiciados diamantes xenitas. Los agentes lograron que les indicaran la localización aproximada donde podrían acceder al origen de los mismos. Y la transcribieron en forma de mapa con la voluntad de volver una vez cumplieran su misión. Pero ahora esta información se encuentra en otras manos...

### VEX LA'OR

**Tres datos:** Planeta selvático. Calor pegajoso. Mansalva de picotazos de mosquitos y otros insectos.

**Orientación:** Cada tres o cuatro hexágonos, pide al guía del grupo que realice una tirada de Supervivencia para comprobar si tiene éxito en su tarea. En caso de fallo, el hexágono al que se moverán se determinará de manera aleatoria mediante el lanzamiento de 1d6, siendo el 1 el norte y el resto de valores siguiendo el movimiento de las manecillas de un reloj.

**Deshidratación:** Cada tres o cuatro hexágonos, pide a todos los Aj que realicen una tirada de salvación de venenos y afecciones. En caso de fallo, el calor les está pasando factura y perderán 1d4 de puntos de Constitución. En caso de llegar a 0 caeran inconscientes. Se trata de una pérdida temporal que se recuperará a razón de 1d3 puntos diarios en un lugar de descanso.

### LUGARES DE INTERÉS

**2.3- Campamento:** Los Aj no son los únicos conocedores de la existencia de los cristales. Qheslag, una empresa puntera de tecnología, ha enviado un grupo de mercenarios para hacerse con el preciado botín. Su interés reside en las particulares cualidades refractarias de los cristales. Han desarrollado un pequeño cañón portátil que dispara un láser potenciado por los mismos y que pretenden patentar (Prototipo de Cañón Láser: Daño 6d10, Munición Energía 10, Peso 8kg, Distancia 60/80/120, Especial cada vez que se dispare tira 1d6, con un resultado de 6 el cañón explota causando 8d6 de daño en un radio de 10m.). En el campamento tienen el prototipo, pero carecen del cristal para probarlo. No tolerarán la competencia.

**4.1- Ruinas alienígenas:** Una puerta de una composición desconocida se abre en la superficie de la montaña. Extraños glifos la adornan, arremolinándose en torno a una abertura con forma de dodecaedro en su centro (es la cerradura en la que hay que introducir el báculo del chamán para abrirla).

**6.4- Inicio:** Aquí aterrizan los Aj

**6.6- Poblado Moghani:** Los Moghani son un pueblo pacífico que se dedica a la agricultura y al pastoreo. Decoran su piel azulada con intrincados motivos geométricos hechos con pintura blanca, que muestran sin pudor vistiendo apenas un taparrabos. Se muestran curiosos y llevarán a los Aj ante el jefe de la tribu, un anciano llamado Noghuan. Poco sabe de los cristales salvo haberlos visto a su chamán, Koghena, que a veces los ha traído de la zona montañosa del norte, como regalos de los dioses tras realizar las ofrendas anuales para tener una buena cosecha. Koghena no está ahora en el poblado, pues fue al pantano en busca de hierbas curativas (9-4). Si

consultan sobre los peligros de Vex La'or se ofrece a elaborar un antídoto para el veneno de los mosquitos gigantes siempre que los Aj le traigan una planta gusham, componente principal del preparado.

**9.4- Pantano:** Lugar en que yace el cadáver del chamán, muerto por un lagarto keshar. Junto a su cuerpo se halla el báculo con la piedra dodecaédrica.

### TABLAS DE ENCUENTROS

#### Zona selvática:

- 1-2- Nada
- 3- Mosquitos gigantes
- 4- Planta Gusham
- 5- Serpiente corredora gigante
- 6- Mercenarios (3)

#### Zona pantanosa:

- 1-2- Mosquitos gigantes
- 3-4- Algas constrictoras
- 5- Lagarto keshar
- 6- Mercenarios (3)

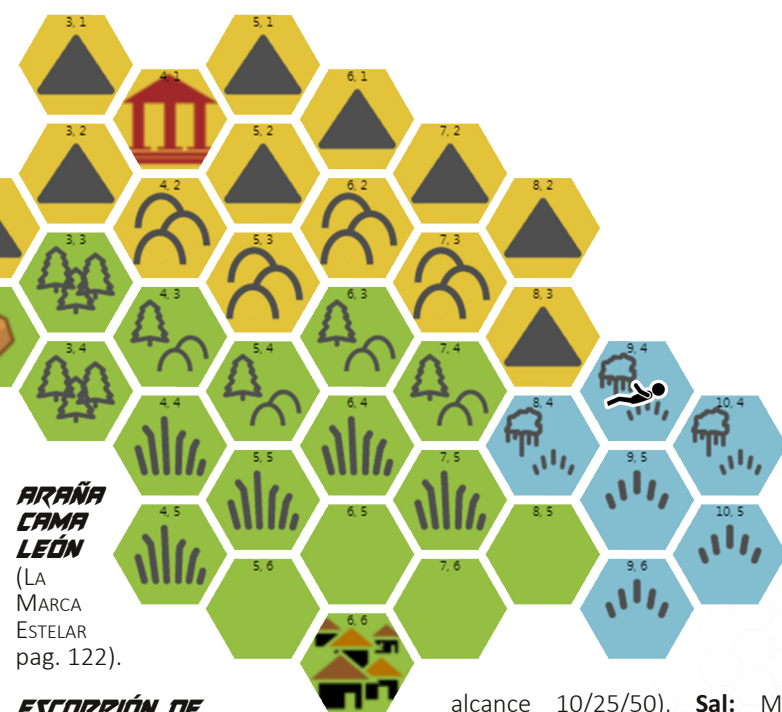
#### Zona montañosa:

- 1-2- Nada
- 3- Mosquitos gigantes
- 4- Araña camaleón
- 5- Escorpión de las rocas
- 6- Mercenarios (3)

### ALGAS CONSTRICTORAS

**Tres datos:** Gruesos flagelos azulados con pequeñas motas marronáceas. ¿Inofensivas?. Bajo el agua.

**Trampa:** Atraparán a su víctima con un fallo en una tirada de salvación de armas de aliento, arrastrándola bajo agua para ahogarla. Un Aj puede aguantar sin respirar la mitad del valor de su CON en turnos, después deberá hacer una tirada de salvación contra venenos y afecciones, muriendo si falla. La víctima puede liberarse con una tirada de Acrobacias o que sus compañeros corten las algas (16 PV).



### ARAÑA CAMALEÓN

(LA MARCA ESTELAR pag. 122).

### ESCORPIÓN DE LAS ROCAS

**Tres datos:** Del tamaño de un gato. Camuflaje natural. Territoriales.

**CA:** 10, **DG:** ½, **PV:** 3, **Mov:** 6, **Atq:** Picotazo +1 (1d4 + Veneno), **Sal:** AE1, **Hab:** Percepción 2, Rastrear 2 y Sigilo 3, **Moral:** 7, **PX:** 6, **Veneno:** 1d4 adicional por turno hasta superar TS contra venenos.

### LAGARTO KESHAR

**Tres datos:** Escamas azuladas, ojos rojizos. Artero. Tamaño grande (3m de cabeza a cola).

**CA:** 15, **DG:** 3, **PV:** 14, **Mov:** 6 tierra 12 agua, **Atq:** Mordisco +3 (1d8), **Sal:** AE3, **Hab:** Percepción 3 y Sigilo 5, **Moral:** 7, **PX:** 50.

### MERCENARIOS (12)

**Tres datos:** Profesionales. Ropa táctica oscura. Con el seguro quitado.

**CA:** 14, **DG:** 1, **PV:** 5, **Mov:** 9, **Atq:** Pistola bláster ligera +1 (1d4,

alcance 10/25/50), **Sal:** ME1, **Hab:** Percepción 2, Rastrear 2 y Sigilo 3, **Moral:** 10, **PX:** 10, **Tesoro:** 2d8+4 Chips.

### MOSQUITOS GIGANTES (1-8)

**Tres datos:** En enjambre, ruidosos y del tamaño de un colibrí.

**CA:** 12, **DG:** ¼, **PV:** 2, **Mov:** 9, **Atq:** Picotazo +0 (1d3 + veneno), **Sal:** AE1, **Moral:** 12, **PX:** 6, **Especial:** veneno paralizante 1d8 turnos (TS venenos y afecciones o antídoto).

### PLANTA GUSHAM

**Tres datos:** Fuerte fragancia, color burdeos, tallo lleno de espinas.

**Especial:** venenosa, causa 1d4 de daño y 1 punto adicional durante los siguientes 1d8 turnos. Una TS contra venenos lo niega.

### SERPIENTE CORREDORA GIGANTE

(LA MARCA ESTELAR pag. 170).

Los vexitas eran ya un pueblo venerable antes de que los elfos se lanzasen a explorar el espacio. Su conocimiento científico y tecnológico les permitió conquistar la galaxia y establecer puestos avanzados por doquier, como el de Vex La'or. Pero como todo gran imperio, la historia de su ascenso fue también la de su caída. Tras milenios de supremacía incontestable, su final es un misterio perdido en el tiempo. Los eruditos más versados entre los eidonitas se atreven a aventurar algún tipo de catástrofe de magnitudes cósmicas que no supieron, o pudieron, prever. En cualquier caso, poco se conoce de este pueblo más allá de algunos pequeños restos arqueológicos encontrados en diferentes ruinas. Restos por los que un coleccionista pagaría una buena cantidad de créditos. Hoy en día olvidados, algunos miembros de la especie se ocultaron en bases dispersas esperando eras más propicias.

### LOS CRISTALES VEXITAS

Los cristales que tanta codicia han levantado no son más que la estructura ósea de los vexitas. La base elemental de carbono, sometida a la poderosa gravedad de su mundo natal, Vexia, se convirtió paulatinamente en diamante para sobrevivir al entorno. Una adaptación natural que deja atrás en torno a los 10 kilos de esta materia por cadáver. Una vez tratado, limpiado y cortado el monto total se reduce a medio kilo. Una pequeña fortuna capaz de retirar para siempre a un grupo de aventureros y llevarles a una vida de puro lujo y hedonismo.

### LA BASE VEXITA

**Tres datos:** Estancias limpias, sin polvo ni suciedad. Iluminación focal que surge de las mismas paredes. Materiales blancos y transparentes sin mácula.

**Puertas:** salvo que en el texto se diga otra cosa, cada vez que aparezca una puerta en el mapa, se considerará cerrada. Para abrirla es necesario superar una tirada de Delito, o tirarla abajo (24 PV).

**1-** Entrada. Al ser abiertas las puertas ocultas en las montañas, una sinuosa escalera conduce a las profundidades de la tierra. Les saluda una estancia de forma cuadrada con 8 columnas tubulares transparentes que se elevan hasta el techo. Una vez que alguien penetre en el círculo que forman, se llenan de un gas verdoso cargado de energía. Un rostro gigantesco se aparece en el centro y comienza a hablar en un idioma desconocido (vexiano). Los

Aj deben superar una tirada de salvación contra aparatos alienígenas o quedarán paralizados hasta morir.

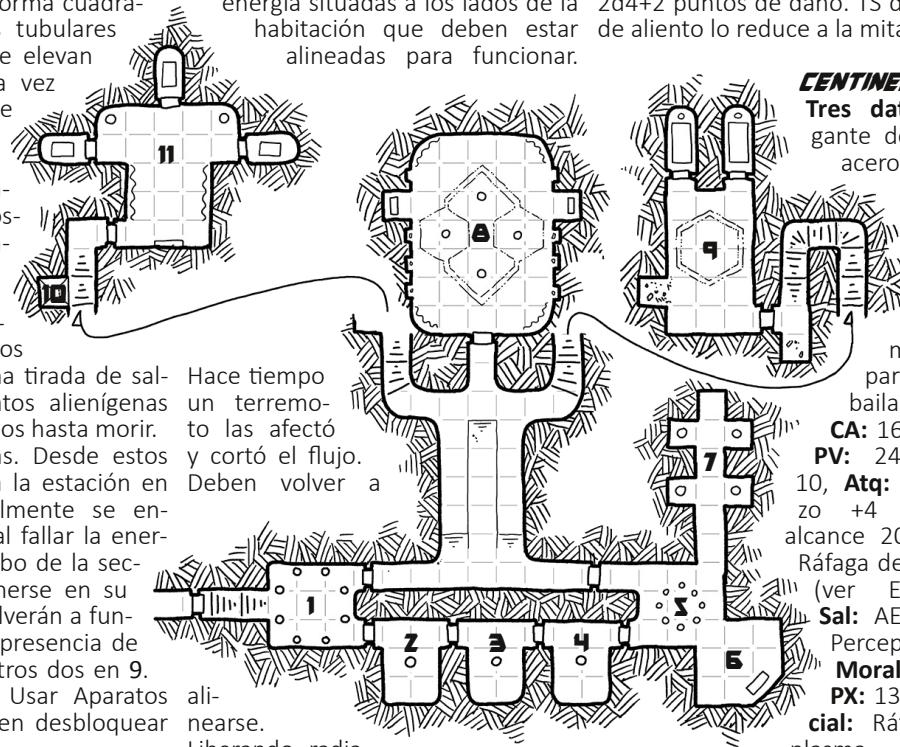
**2-3-4-** Computadoras. Desde estos módulos se controla la estación en su totalidad. Actualmente se encuentran apagados al fallar la energía principal. Si el tubo de la sección 7 vuelve a ponerse en su lugar los sistemas volverán a funcionar señalando la presencia de tres seres en 11 y otros dos en 9.

Con una tirada de Usar Aparatos Alienígenas se pueden desbloquear todas las puertas.

**5-** Planetario. 8 pequeños pilares de un metro de altura conforman un círculo completo en el centro de la sala. Si se logra activar el control de 6, la estancia se llena con una proyección holográfica mostrando un mapa estelar más detallado que el que pueda encontrarse en una universidad eidonita. Harían falta años para anotar todo lo que revela, pero supone una gran oportunidad para introducir una futura aventura.

**6-** Panel de control del planetario. Mientras no se active la energía de 7 se mantiene apagado. Una vez activada, con una tirada de Usar Aparatos Alienígenas, se enciende el planetario en 5. También puede activarse adaptando la célula de energía de un arma mediante una tirada de Reparar.

**7-** Generadores. Cuatro barras de energía situadas a los lados de la habitación que deben estar alineadas para funcionar.



Hace tiempo un terremoto las afectó y cortó el flujo. Deben volver a

alinearse. Liberando radiación 1d10+2 (TS reduce a la mitad), hacen falta dos tiradas de Reparar.

**8-** Centinela en suspensión. Guardián de la base, se activará si se encienden las computadoras, o al penetrar en la estancia.

**9-** Sala de hibernación 1. Dos vexitas muertos durante la hibernación, al fallar la energía, en sus cápsulas. Estarán abiertas si se restableció la energía, cerradas si no.

**10-** Panel oculto. Se encuentra con

una tirada de percepción. Si se manipula, con una tirada de Usar Aparatos Alienígenas, se puede apagar la trampa.

**11-** Sala de hibernación 2. Tres cápsulas con tres muertos vexitas igual que en 9. En las paredes hay una parrilla de energía que se activa al pasar, barriendo de izquierda a derecha a gran velocidad, causando 2d4+2 puntos de daño. TS de armas de aliento lo reduce a la mitad.

### CENTINELA

**Tres datos:** Gigante de plástico-acer. Color blanco con líneas rojas. Mas que moverse parece que baila.

**CA:** 16, **DG:** 4, **PV:** 24, **Mov:** 10, **Atq:** Puñetazo +4 (1d8+2, alcance 20/40/60)

Ráfaga de plasma (ver Especial),

**Sal:** AE4, **Hab:** Percepción 4,

**Moral:** 12, **PX:** 135, **Especial:**

Ráfaga de plasma azulado

que sale de sus dedos, en forma de cono, en un radio de 10x2. Causa 2d4+2 puntos de daño a todos los que se encuentren dentro de su alcance, pero con un éxito en una tirada de salvación de armas de aliento se reduce a la mitad. Después de cada uso, al principio del turno siguiente, tira un d6, con un resultado de 5 o 6 el arma se ha recargado y vuelve a estar disponible, con otro resultado no funciona.

### ESQUELETO VEXITA (S)

**Tres datos:** Hecho de cristal. Refulgente. Antropomorfo, pero con tres piernas y cuatro brazos.

**CA:** 12, **DG:** 1, **PV:** 5, **Mov:** 10, **Atq:** Golpetazo (1d6), **Sal:** AE1, **Hab:** Intimidación 2, Percepción 2 y Sigilo 3, **Moral:** 12, **PX:** 15, **Especial:** Reflexión, la particular construcción en base a cristales provoca que cualquier ataque energético pueda ser reflejado. Si se les dispara con un arma de ese tipo, ante un fallo, tira 1d6: con 1-2 el rayo se refleja hacia la persona que esté a su derecha, con 3-4 vuelve hacia quien atacó y con 5-6 se dirige a quien esté a su izquierda.

### CÓMO CONTINUAR...

Tras los sucesos de esta aventura los Aj deberían encontrarse con una pequeña fortuna en diamantes, y con varios enemigos o rivales a sus espaldas.

- ▶ Vender o negociar con tal cantidad de diamantes debería atraer la atención de gran parte del mundo criminal de LA MARCA ESTELAR.
- ▶ La emperatriz Mirelit V acabará descubriendo la pérdida de su nave, y de la carga que transportaba. Erróneamente podría pensar (o ser manipulada) que fueron los jugadores los que la atacaron, y estará buscándoles para aclarar los hechos.
- ▶ Qheslag sigue interesada en los cristales. La empresa intentará hacerse con el botín de los Aj de una manera rápida y limpia, queriendo mantener en secreto la tecnología que está desarrollando. Concedora de los usos que puede dar a los diamantes, pondrá precio a sus cabezas con una jugosa recompensa.