

CENIZA ASFIXIANTE

UNA PELIGROSA AVENTURA PARA ESTRELLAS ERRANTES

JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL
**ESTRELLAS
ERRANTES**



EL NAUFRAGIO

CENIZA ASFIXIANTE

POR MAURICK STARKVIND



CRÉDITOS

Ceniza Asfixiante v.1.0

Redacción y maquetación: Adrián Diego «Starkvind»

Corrección: Cristina Borrego «Denebia» y Julio Garay «Fëamãntur»

Pruebas de juego: Cristina Borrego «Denebia», Adrián Incera, Eduardo José Aguilar, José Antonio Diego, Jaime Castellano, M^a del Carmen Sánchez, Roberto Vidal

Estrellas Errantes pertenece a **YipiKaYei!!**. Esta obra es un homenaje al trabajo que han realizado.

<https://naufigio.net>

ÍNDICE

Introducción	4
<i>Colonia Minera ZGWG-6A</i>	7
<i>Zugwobug VI</i>	9
<i>Mapa de la Colonia</i>	10
Desarrollo	11
<i>Contacto con P3-DRO</i>	12
<i>Bandadas mortíferas</i>	14
<i>Estrella negra</i>	15
<i>Bloques de viviendas</i>	16
<i>Fosos de basura</i>	19
<i>Pista de aterrizaje</i>	19
<i>Hangares</i>	20
<i>Torre de control</i>	22
<i>Instalaciones mineras</i>	23
Conclusión	30
<i>Personajes no jugadores</i>	31
<i>Arctobios</i>	32
<i>Otras criaturas</i>	34
<i>Equipo útil</i>	36
<i>Clase: Androide</i>	38
<i>Clase: Cazarrecompensas</i>	42
<i>Clase: Operario</i>	44
<i>Clase: Piloto</i>	46
Epílogo	48
<i>Licencia</i>	50

INTRODUCCIÓN

Este documento que tienes en tu poder es una aventura para el juego de rol de exploración espacial **Estrellas Errantes**, publicado por la editorial española **Yipi Ka Yei!!**.

Ceniza Asfixiante puede ser la continuación de la historia iniciada en **Protocolo de cuarentena**, o formar parte de tu campaña personal. Es una aventura para personajes de nivel 2 en adelante, ya que las tribulaciones a las que se enfrentarán serán de dicha dificultad.

El **Guardián Estelar** debe leer la siguiente información antes de continuar, para no herir sensibilidades durante la sesión.

» La aventura se puede resolver en unas seis horas, o en dos sesiones de tres horas. Los oponentes son de nivel 2 o 3.

» En la aventura se pueden describir escenas chocantes repletas de gore y muerte de seres humanos ficticios.

» El uso de armas, explosivos y violencia está contemplado por las reglas, proponiendo diferentes escenarios en el que se emplean.

COMIENZO

El planeta **Zugwobug VI** ha alojado una colonia minera de la **Corporación Rayem** durante tres meses sin incidentes conocidos, hasta que los habitantes autóctonos del sistema, unos seres no euclidianos que son capaces de trasladarse por cinco dimensiones distintas, atacaron el complejo sin compasión alguna. Los supervivientes fueron capaces de enviar una señal de auxilio, pero es muy probable que no hayan aguantado siquiera unas horas más.

Los personajes protagonistas se encontrarán en la superficie del sombrío mundo de **Zugwobug VI**, enviados allí bien por seguir el plan del infame pirata **Coricius Yunta** o porque han sido

contratados por la **Corporación Rayem** para rescatar a los trabajadores supervivientes y recuperar los recursos posibles.

Tendrán la ayuda de un androide diseñado por los genios de la **Nación Kirishima** que habrá viajado hasta **Zugwobug VI** como respuesta a la señal de auxilio.

La unidad de rescate **P3-DR0** se pondrá en contacto con los personajes según lleguen a las inmediaciones de la colonia minera para intentar afianzar una alianza por el bien común.

Dependiendo de si los intereses de los personajes es saquear el lugar o salvar a los posibles supervivientes, la relación que tengan con **P3-DR0** será antagónica o colaborativa.

Perspectiva política

» El **Imperio intergaláctico** gobierna con puño de hierro la mayoría de mundos civilizados. Levantado a partir de los restos de colonias terrícolas, se encuentra gobernado por el séquito de consejeros del emperador, desde que éste desapareció en un viaje espiritual al **Nuevo Vergel**.

» La **Nación Kirishima** es una coalición de mundos humanos que valoran por encima de todo el honor y el servicio para un bien mejor. Su separación del **Imperio** no fue amistosa, aunque mantienen relaciones comerciales por necesidad. A pesar de sus buenas intenciones, la mayoría de ciudadanos kirishōs viven en la más absoluta miseria; las decisiones gubernamentales del patriarcado que dirige la **Nación** no suelen tener en cuenta a sus miembros menos favorecidos.

» Por último, la **Corporación Rayem** es un conglomerado de estaciones espaciales, colonias mineras y centros de investigación interestelares que han adquirido presencia política entre el **Imperio** y **Kirishima** a fuerza de hacerse valer. Cuando se necesitan nuevas tecnologías o hallazgos científicos, la **Corporación** lleva siempre la delantera sin importar los valores morales o las vidas que siega.

Superficie de Zugwobug VI

Este mundo sombrío está formado prácticamente por extensiones interminables de tierra grisácea, y su atmósfera contiene altas concentraciones de gases irrespirables. Una densa capa de nubes negras, formadas por ceniza asfixiante, cubre el cielo, impidiendo que la estrella sobre la que orbita ilumine un ápice del terreno. Los personajes necesitarán llevar equipo protector para avanzar por la irregular superficie, puesto que la temperatura media ronda los -54° centígrados, aunque durante la noche baja hasta los -120° a pesar de que no haya casi diferencia visual entre un momento del día u otro.

Los moradores de este oscuro y pendenciero planeta se cree que son unas formas de vida no euclidianas que se desplazan por cinco dimensiones distintas. Cualquier intento de relación diplomática con ellos ha terminado en disputas y muerte de los embajadores, por lo que se les considera extremadamente violentos y peligrosos. Ningún contacto ha podido fotografiar o analizar a estos seres, evitando así que se les pueda reconocer.

La decisión por parte de la **Corporación Rayem**, una empresa leal al antiguo **Imperio**, fue muy arriesgada pero las minas de este planeta han generado mayores beneficios en tres meses que otras colonias en cinco años. La pérdida de las instalaciones ha sido un riesgo asumido pero sus certificados de actuación humana exigen que se haga un esfuerzo para rescatar a los trabajadores restantes. Si los personajes han sido contratados por **Rayem**, lo más probable es que hayan sido advertidos por su cliente sobre la peligrosidad de la misión. En cambio, si son los piratas supervivientes de la **Forseti**, quizás sólo saben lo que **Yunta** quería que supiesen.

En toda la superficie del planeta no hay una sola muestra de civilización. Si deciden realizar un escaneo o intentar encontrar algo de interés, sólo encontrarán enormes océanos de agua negra, gélida al tacto y repleta de organismos hostiles y/o carnívo-

ros, probablemente de tamaños increíbles y exagerados. Las zonas de tierra firme tampoco son agradables: cordilleras de picos afilados y estériles, grandes extensiones de arena negra y, quizás, lo que parecen formaciones de rocas que albergan un significado que escapa a la comprensión de los humanos. De vez en cuando la ceniza que forma la atmósfera del planeta comienza a caer como si fuese nieve. Esto provoca que se acumule en ciertos lugares en los que hay poco o nada de viento.

El único lugar habitado es la **Colonia Minera ZGWG-6a**, ubicada en el hemisferio sur del planeta, cerca de una cadena montañosa de piedra negra como la pez. Es el destino al que irán los protagonistas de esta aventura, aunque el **Guardián Estelar** puede añadirle un poco de diversión si los personajes deciden aventurarse en las inhóspitas llanuras siniestras de **Zugwobug VI**.

COLONIA MINERA ZGWG-6A

Una de los miles canteras diseñadas en cadena por la **Corporación Rayem**, la colonia **ZGWG-6a** está formada por tres bloques de viviendas prefabricadas, preparadas para alojar a un equipo de treinta mineros humanos, y una factoría, por módulos, de procesamiento de mineral levantada en la falda de la montaña. Cuenta con una pista de aterrizaje amplia con espacio para un par de lanzaderas. Un modelo dañado está abandonado en mitad de la pista, lleno de porquería. Los tres hangares ubicados en la pista albergan maquinaria especializada para taladrar, excavar y compactar, pero sus pesados portones metálicos están cerrados.

La **Colonia** está rodeada por vallas de acero de cuatro metros de grosor, que separa las instalaciones de los terrenos salvajes. Posee dos grandes portones en el este y en el oeste, que conectan con una carretera a medio construir en el exterior. El proyecto parece haber sido abandonado, aunque el portón este se encuentra abierto de par en par. Marcas de neumáticos en el pavimento sugieren que algún individuo atravesó la carretera a toda velocidad.

Dentro de esta protección artificial, se encuentran dos socavones bastante profundos realizados por los trabajadores para analizar la calidad de los recursos extraídos. En uno de estos fosos se encuentra el *zugólico* que ha estado atormentando a los mineros durante el tiempo que llevan trabajando en este lugar.

Las viviendas están en el oeste de la colonia, cerca de una de las puertas. Son edificios construidos con material aislante barato, traídos al planeta mediante una nave constructora y poco preparados para el feroz clima de **Zugwobug**. Como son edificaciones fabricadas en masa, la disposición de los domicilios es la misma en los tres. Sin embargo, uno de ellos ha sido derruido, quedando sólo restos de cascotes y ceniza.

Por último, y lo más ruidoso del lugar, está la factoría de procesamiento instalada en la mina. Cubre la totalidad de la entrada y se extiende hacia el interior de los túneles, haciendo gala de los prodigios de la tecnología de extracción patentada por la **Corporación Rayem**.

Dos enormes chimeneas surgen de la falda de la montaña, vomitando humo negro e indicando que sus entrañas siguen en funcionamiento.

Los operarios no han avanzado demasiado en su excavación, puesto que la superficie del planeta es rica en minerales valiosos y han estado esquilmando cada piedra del exterior antes de adentrarse en las siniestras entrañas de **Zugwobug**.

EL TESTAMENTO DE LOS MUERTOS

Aunque no se ha hecho hincapié en ello, se recomienda que se describa, a lo largo de la exploración de los PJ, los cuerpos sin vida de trabajadores a lo largo y ancho de la colonia minera.

Nosotros no hemos querido describir más detalles de los necesarios para dar la posibilidad de «decorar» el escenario como guste el **Guardián Estelar**.

ZUGWOBUG VI

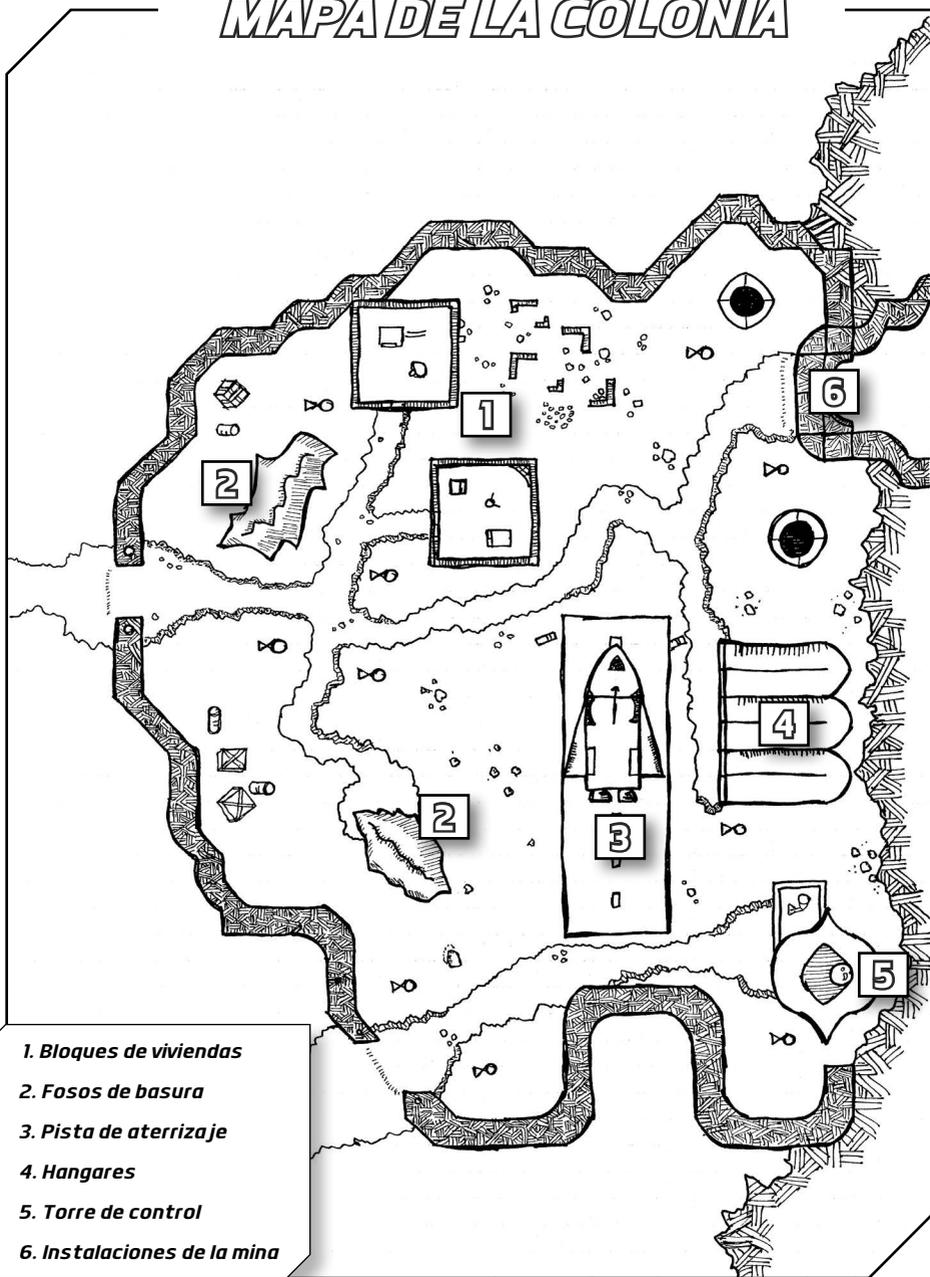
- » **Nivel 4**
- » **Tamaño:** Grande
 - **Radio:** 7871 km
 - **Superficie:** 778.125.171 km²
 - **Rotación:** 56 horas
- » **Posición:** 6 de 15
 - **Distancia de la estrella:** 1.133.947.000 km (1.13 gk)
 - **Órbita:** cada 8054 días
- » **Bioma:** Umbrío
 - **Climatología:** Tormenta de polvo
 - **Temperatura media:** -56°
- » **Gravedad:** Igual que la Tierra
- » **Recursos:** Minerales valiosos

La superficie está compuesta por siniestras sombras que tapan la luz de forma perenne. Posee diversas excavaciones mineras que son consideradas un tesoro. Criaturas de formas no euclidianas recorren el planeta. Los seres autóctonos son extremadamente violentos y atacarán a cualquier intruso a la vista.

Semilla: 19,17,17,1,6,2,1,4,3,1



MAPA DE LA COLONIA



- 1. Bloques de viviendas
- 2. Fosos de basura
- 3. Pista de aterrizaje
- 4. Hangares
- 5. Torre de control
- 6. Instalaciones de la mina

DESARROLLO

Esta aventura no sigue un orden establecido de eventos, sino que suelta a los jugadores en un entorno hostil con un objetivo ambiguo para que exploren el lugar a su gusto, enfrentándose a los posibles peligros que moren en la **Colonia Minera ZGWG-6a**.

Las instalaciones son lo suficientemente amplias como para que separarse sea casi suicida, pero si el grupo va con cuidado pueden investigar varias zonas a la vez.

Cómo lleguen los protagonistas a las cercanías de la **Colonia Minera** queda en manos del **Guardián Estelar**. Quizás han tenido un aterrizaje de emergencia y han estrellado su lanzadera contra el suelo del planeta, o han descendido desde la órbita planetaria en una cápsula de salvamento.

Quizá no son conscientes de la naturaleza hostil de **Zugwobug** o ya han sido informados de las amenazas. De una forma u otra, podrán acceder a las instalaciones mineras mediante cualquiera de las dos puertas de la muralla de acero o aterrizando en el interior.

La pista de aterrizaje se encuentra ocupada por una lanzadera hecha pedazos: este obstáculo evita que puedan aterrizar con normalidad, requiriendo una prueba de TEC con **Desventaja** o arriesgándose a estrellar el vehículo contra alguno de los edificios aledaños a la pista.

El lugar está en silencio, y parece que la iluminación principal está cortada. El frío infernal indica que el generador de clima está apagado —o peor aún, destruido— y se hace imposible soportar la congelación.

A continuación se muestran ciertos eventos que el **Guardián Estelar** puede ir describiendo, en el orden que guste, según los PJ vayan avanzando por la aventura.

CONTACTO CON P3-DR0

Este androide de aspecto casi humano se encontrará en las cercanías de los **Bloques de viviendas**, examinando el lugar en busca de supervivientes. Ha colocado todos los cadáveres que ha podido rescatar en una carreta industrial de acero, apostada a pocos metros del edificio derruido. **P3-DR0** no ocultará su presencia ni su naturaleza, pero si los PJ desean acercarse a él sin que éste los detecte deberán superar una prueba de BIO.

Al hallar humanos vivos, el androide reaccionará en principio con alegría, aunque intentará discernir el motivo de su visita.

Dependiendo de si son piratas supervivientes de la **Forseti** o mercenarios contratados por **Rayem**, el comportamiento de **P3-DR0** se verá modificado de forma favorable o no. Los PJ pueden ocultar su procedencia si consideran que es peligroso que el androide la sepa superando una prueba de COM.

Piratas

La programación de **P3-DR0** le lleva a desconfiar de criminales, sobre todo de los que han elegido la piratería espacial como estilo de vida. El androide preferirá explorar por su cuenta y sugerirá a los PJ que se marchen en seguida del lugar.

Todas las pruebas de COM realizadas para convencer, engañar o hablar con **P3-DR0** sufrirán **Desventaja**. Si continúan molestando al androide, terminará atacándoles.

Mercenarios

El módulo de empatía sináptica del androide le impide formar un vínculo amistoso con los PJ, pero le alivia el hecho de que la **Corporación** haya enviado ayuda. **P3-DR0** les dará información limitada, extraída de todos los datos de los que dispone, además de revelar su naturaleza kirishã. Intentará colaborar con los PJ, si se lo permiten, para rescatar a cualquier superviviente y averiguar qué es lo que ha pasado en la colonia minera.

Mentiras

Si engañan a **P3-DR0** con una buena excusa, el androide se mostrará más amigable y decidirá compartir el progreso de su investigación abiertamente. Sin embargo, interacciones constantes con el androide requerirán nuevas pruebas de COM y, en el momento en el que fallen —que algún personaje se vaya de la lengua— **P3-DR0** reaccionará de forma muy violenta e inesperada.

Cualquier comportamiento delictivo frente a **P3-DR0** requerirá una larga y tediosa justificación o se volverá hostil.

TABLA 1: CONOCIMIENTO DEL ANDROIDE

D6	INFORMACIÓN
1	La llamada de auxilio fue interceptada por una estación espacial kirishã y sus responsables activaron la unidad P3-DR0 para asistir a los supervivientes.
2	Su función es de reconocimiento y auxilio. La naturaleza hostil del sistema Zugwobug no despertó confianza alguna en los kirishõs.
3	A los pocos minutos de aterrizar en la superficie, una bandada de extrañas criaturas aladas le atacaron. Su cápsula de viaje fue destruida en la contienda. Si los PJ deciden buscarla, la encontrarán cerca de la puerta este.
4	La señal de auxilio fue enviada cuatro días atrás. El mensaje describía un ataque repentino por criaturas. Los kirishõs creen que son los seres no euclidianos.
5	No ha podido explorar el interior de las minas, pero ha escuchado ruidos y explosiones que han resonado por todo el lugar.
6	Sospecha que hay supervivientes en la Torre de control , pero no ha podido comprobarlo.

BANDADAS MORTÍFERAS

Cada Intervalo —probabilidad del 33%—, los PJ que estén en el exterior se exponen a ser devorados por las salvajes bandadas de protájaros que sobrevuelan la **Colonia** desde que fue levantada por los mineros. Estas criaturas se asemejan a buitres desplumados semitransparentes que vuelan a gran velocidad, y consumen la carne humana con glotonería y rapidez.

Si ocurre otro ataque, todos aquellos que estén en el exterior deberán superar una tirada de BIO y otra de PSI mientras se ponen a salvo de las obstinadas monstruosidades aladas, que atacarán sin cesar durante 1d4 **Asaltos**. Los que fallen recibirán 1d4 de daño —por fallo—, y tendrán que realizar una prueba de *Humanidad* si es la primera bandada que sufren.

Estos seres sólo se hallan en la región aledaña a la **Colonia minera**; en ninguna otra parte del planeta podrán verse. Se podrá comprender que, en parte, estas criaturas son las culpables de que las instalaciones estén en tan mal estado.



ESTRELLA NEGRA

Zugwobug VI está en constante oscuridad debido a su espesa atmósfera formada por ceniza interestelar. Pero, ya que orbita alrededor de una estrella, posee un peculiar ciclo de día-noche.

La temperatura del lugar es peligrosamente baja: los PJ no podrán explorar el exterior sin algún tipo de protección climática. Permanecer al aire libre provoca 1d6 de daño cada minuto, matando por congelación hasta al tipo más duro.

Los protagonistas pueden contar con trajes sintéticos (o biopiel) adaptados a temperaturas extremas para eludir esta desventaja; sin embargo, sufrir cortes o heridas en el blindaje puede provocar situaciones muy interesantes y arriesgadas. Si son capaces de restaurar el generador de clima artificial, podrán obviar esta peculiar temperatura mientras permanezcan en el interior de la **Colonia**.

Cuando llegan las horas nocturnas, los *zugólicos* se vuelven más activos y peligrosos. Estos seres no euclidianos han ignorado prácticamente a sus vecinos humanos, pero uno de ellos adquirió cierto interés tras descubrir uno de los **Fosos de basura**.

Durante la noche, hay un 10% de posibilidades de que otro *zugólico* visite la **Colonia minera**. Esto puede dar lugar a escenas de tensión: una criatura es mortífera, dos pueden acabar con el grupo de forma inmediata.

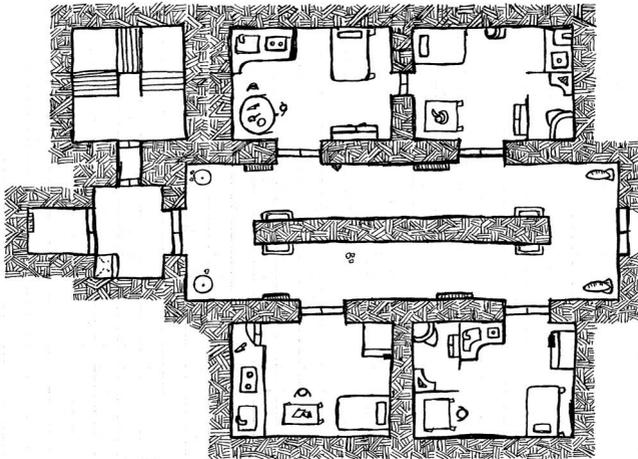


1. BLOQUES DE VIVIENDAS

Sin contar el que ha sido derruido, quedan dos edificios de tres plantas que usaban los mineros para descansar.

Una máquina de autoventa de munición y aperitivos se puede encontrar en la planta baja de cada uno de los bloques. Cada terminal tiene 1d4 cargas y un dispositivo de seguridad que activa una ametralladora que causa 1d8 de daño por **Asalto**. La luz de las salas estará apagada, aunque el generador de energía está operativo y se pueden usar los fluorescentes.

Cada habitación tiene una ventana que da al exterior, pero los muros de material barato hacen que sea muy difícil trepar. Sin embargo, si los PJ son tan atrevidos como para plantearse acceder a las habitaciones por el exterior, el **Guardián Estelar** debe recordar que las bandadas de protájaros acechan la zona, y un humanoide aferrado a la pared es una presa muy deliciosa.



Al ser modelos prefabricados, la disposición es la misma en ambos. El contenido de las habitaciones se genera con la **Tabla 2**. En aquellos resultados que hagan referencia a equipo útil, el **Guardián Estelar** puede generar resultados empleando la tabla encontrada en el capítulo **Equipo útil** (página 36).

TABLA 2: BLOQUES DE VIVIENDAS

D8 / D100	EVENTO
1 / 00-10	<p>Amantes hasta el final: Los cuerpos de dos mineros se encuentran acurrucados en la estrecha cama. Han sido asesinados a sangre fría por 1d4 <i>arctobios</i> jóvenes, que atacarán a los PJ según sean conscientes de su presencia.</p> <p>Si examinan la habitación tras haber acabado con la amenaza, podrán encontrar algo de <i>Equipo útil</i>.</p>
2 / 11-21	<p>Superviviente armado: Un minero se ha parapetado tras un armario con un rifle. Convencerlo requiere una prueba de COM, pero calmarlo podría proporcionar información valiosa</p>
3 / 22-32	<p>Habitación trampa: Reconocer el entramado de cables como algo peligroso requiere una prueba de PSI con Desventaja.</p> <p>Si hacen saltar el mecanismo, deben realizar una prueba de BIO para evitar el daño (causa 1d10 de daño a todos los objetivos Cercanos), que destruirá, al menos, las habitaciones que queden por encima.</p> <p>Tras la explosión habrá un 25% de posibilidades de que toda la estructura colapse en 1d4 Asaltos.</p>
4 / 33-60	<p>Lugar vacío: Carece de cualquier mueble o decoración salvo el equipamiento por defecto. Hay un 50% de posibilidades de haber algo de <i>Equipo útil</i> en esta sala.</p>

TABLA 2: BLOQUES DE VIVIENDAS

D8 / D100	EVENTO
5 / 61-71	<p>Nido de protájaros: 1d6 <i>protájaros</i> se colaron en esta sala y la convirtieron en su nido. En el suelo se encontrarán 1d4 cuerpos de mineros, que estarán usando para alimentarse.</p> <p>Entre los restos de las víctimas puede encontrarse algo de <i>Equipo útil</i>.</p>
6 / 72-82	<p>Aposentos del diplomático: Preparada para acoger a un individuo de alto rango. La cama es de matrimonio y tiene incluso una alfombra.</p> <p>En el escritorio hay un diario electrónico que se puede hackear. Puede contener información relevante a la misión o datos irrelevantes, según considere el Guardián Estelar.</p>
7 / 83-90	<p>Depósito de ceniza: La sala lleva acumulando ceniza desde que se rompió la ventana. El ambiente es nocivo para la salud, y cualquiera que abra la puerta deberá superar una prueba de BIO o recibir 1d4 de daño.</p> <p>Si se tiene la osadía de rebuscar entre los montones de ceniza, se podrá encontrar dos unidades de <i>Equipo útil</i>.</p>
8 / 91-99	<p>Trabajadores asustados: Aquí se han parapetado 1d4 mineros. La puerta estará cerrada y bloqueada desde el interior y requiere una prueba de BIO para abrirla. Ayudar a estos individuos puede proporcionar información y pistas a los PJ, siempre y cuando éstos se comporten.</p>

2. FOSOS DE BASURA

Estos agujeros en la superficie fueron hechos para comprobar la calidad del mineral de la zona, y ahora se nota que han sido aprovechados para llenarlos de toda la basura que genera la colonia. Los dos son muy similares en forma: un socavón que se hunde en el suelo hasta alcanzar los diez metros de profundidad. Hay un montón de porquería, ceniza y restos orgánicos en el interior.

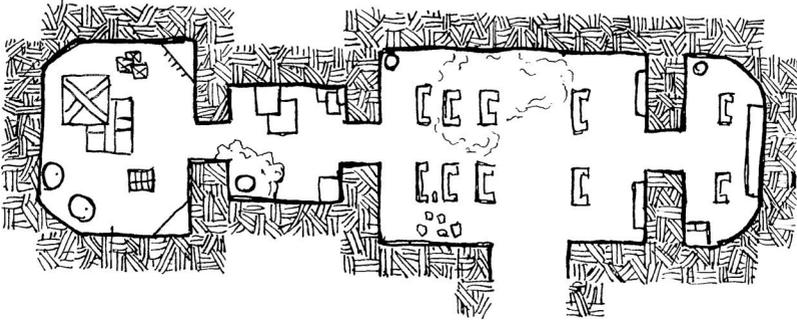
Debido a que el ambiente es extremadamente hostil más allá de los muros, los mineros han tenido que improvisar estos vertederos, con la mala suerte de que un *zugólico* ha decidido hacer de uno de ellos su hogar. Este ser, de forma transparente y multitud de brazos, estará al acecho por si un intruso intenta entrar en sus dominios. Los cuerpos brutalmente apaleados de mineros y los restos de varias máquinas de trabajo, como una tuneladora o un carro de carga, deben servir de advertencia para los PJ, pero si se acercan mucho, el *zugólico* no se lo pensará dos veces y atacará con toda su furia.

Sin embargo, la mentalidad no euclidiana de este ser es incomprendible para los seres humanos, y en cuanto se aparten de su foso volverá a sus asuntos, incluso si está herido.

3. PISTA DE ATERRIZAJE

Una modesta pista preparada para acoger las naves comerciales que atracaban en la **Colonia**. Está a medio acabar, debido a que los responsables del mantenimiento eran los mismos que tenían que trabajar en las minas, pero es usable hasta cierto punto.

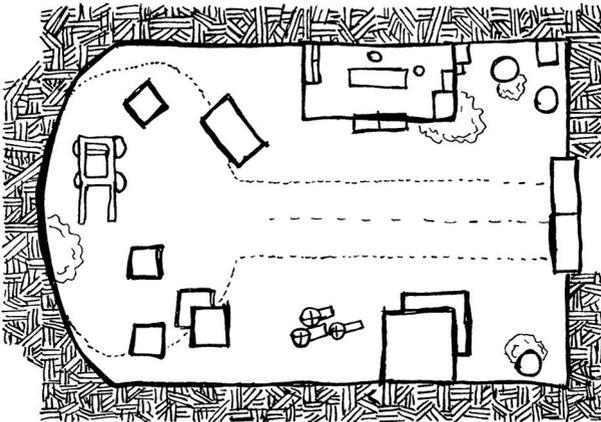
Una lanzadera llena de polvo y óxido está plantada en mitad de la pista, impidiendo que se use de forma correcta. La maquinaria está echada a perder, y tendría que apartarse remolcándola o desmontándola, acciones que juegan en contra de los intereses de los PJ.



En caso de que quieran investigar el interior de la nave, encontrarán un montón de papeles podridos y dos cuerpos a medio devorar. Si ya han tomado contacto con los *arctobios* en **Protocolo de cuarentena**, identificarán el modus operandi de estos seres en las heridas infligidas a los cadáveres. Como colofón, 1d4 *arctobios* invasores estarán reptando por los conductos de ventilación y estarán encantados de hincar el diente a los PJ. No hay nada de interés en la lanzadera.

4. HANGARES

Estas tres amplias naves albergan la mayoría de la maquinaria que usaban los mineros para extraer el mineral ya procesado del interior de la factoría. Los portones están cerrados por completo, pero pueden ser abiertos si han obtenido las llaves (equipo útil en **Bloques de viviendas**), forzándolos mediante una prueba de BIO con **Desventaja**, o volándolos con algún explosivo.



Si superan una prueba de PSI, podrán encontrar un par de cargas de *nitrosinteblastinina* olvidadas en una caja de suministros. Uno de los hangares está completamente vacío, salvo por la ocasional oficina prefabricada que alberga despacho, servicio y terminal de datos. Los otros contienen 1d4 carretillas motorizadas, un camión con tráiler y varios vehículos de exploración planetaria terrestre.

Los hangares pueden estar ocupados por criaturas si el **Guardián Estelar** lo ve necesario —tirada en la **Tabla 3**—. Los vehículos no están en condiciones óptimas de funcionamiento, aunque una prueba de TEC siempre puede salvar la situación, incluso para arrancar durante un Intervalo un motor estropeado.

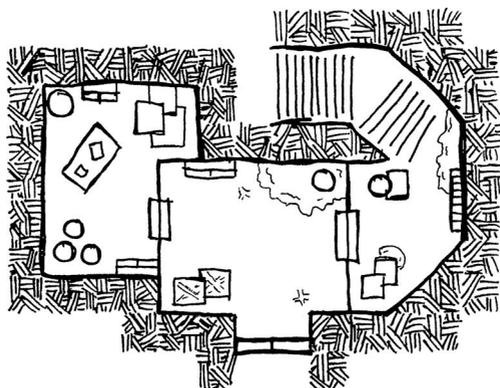


TABLA 3: CRIATURAS DEL HANGAR

D4	CRIATURA
1	Protájaros despistados: 1d6 aves mutantes se han colado en el hangar; están ansiosas por salir y comer —puede que no en ese orden—.
2	Arctobios jóvenes: 1d8 seres han hecho de la nave su hogar. La mayoría estarán reunidos junto al cuerpo de un desdichado minero.
3	Hangar «vacío»: En el interior sólo hay varios insectos del tamaño de un alfiler que parecen ser inofensivos. Si pican a un PJ —15%—, tendrá que hacer una prueba de BIO o morir fulminado por una terrible toxina cardíaca.
4	Zugólico: Otro ser no euclidiano ha encontrado agradables las instalaciones humanas y se ha apostado en la oficina del hangar. Al igual que otros de su especie, se pone muy violento si se le incordia.

5. TORRE DE CONTROL

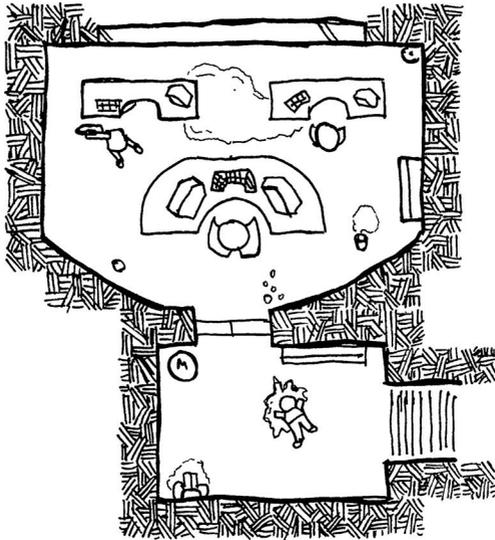
Investigar la torre de control, cerca de la **Pista de aterrizaje** y los **Hangares**, puede ser una idea genial por parte de los jugadores, pero el interior de estas instalaciones alberga algo muy desagradable. Uno de los oficiales designados por la **Corporación Ra-yem**, el deleznable **Harrier Johansen**, se encerró aquí en cuanto la desgracia asoló la **Colonia**, y ha estado aquí desde entonces. Fue él quien envió la primera señal de auxilio, y a medida que ha ido pasando el tiempo se ha vuelto más y más loco, hasta el punto de caer en el canibalismo de sus propios compañeros.



Comenzará a urdir un plan para matar a los PJ en cuanto éstos derriben la barricada que bloquea la entrada a la **Torre**. Llegar hasta el puesto de control requiere subir por una escalera de caracol —similar a la de un faro— durante siete pisos. El ascensor central estará desconectado, pero superar una prueba de TEC con **Desventaja** lo reparará. Un personaje de la clase **Operario** anulará la **Desventaja**.

Harrier habrá puesto varias trampas rudimentarias con explosivos: superar una prueba de PSI revelará los cables en tensión, pero si se disparan causarán 1d10 de daño a todos los PJ **Cercanos**, y el daño estructural hará que la **Torre** tenga un 20% de posibilidades de derrumbarse.

Si alcanzan el puesto de control, el enloquecido **Johansen** les atacará envuelto en sangre humana y armado con una motosierra de plasma junto a sus 1d4 mineros desquiciados.



Después de la muerte de este miserable, los PJ podrán utilizar los controles de energía de la **Colonia Minera** para iluminar el exterior, abrir las puertas de las **Instalaciones mineras** y, si llevan un **Cable** en el grupo, éste podrá hackear los protocolos de seguridad para restaurar el generador de clima artificial. Con este aparato funcionando de nuevo, la **Colonia** gozará de un fresco clima que oscila entre los 0º y 10º centígrados.

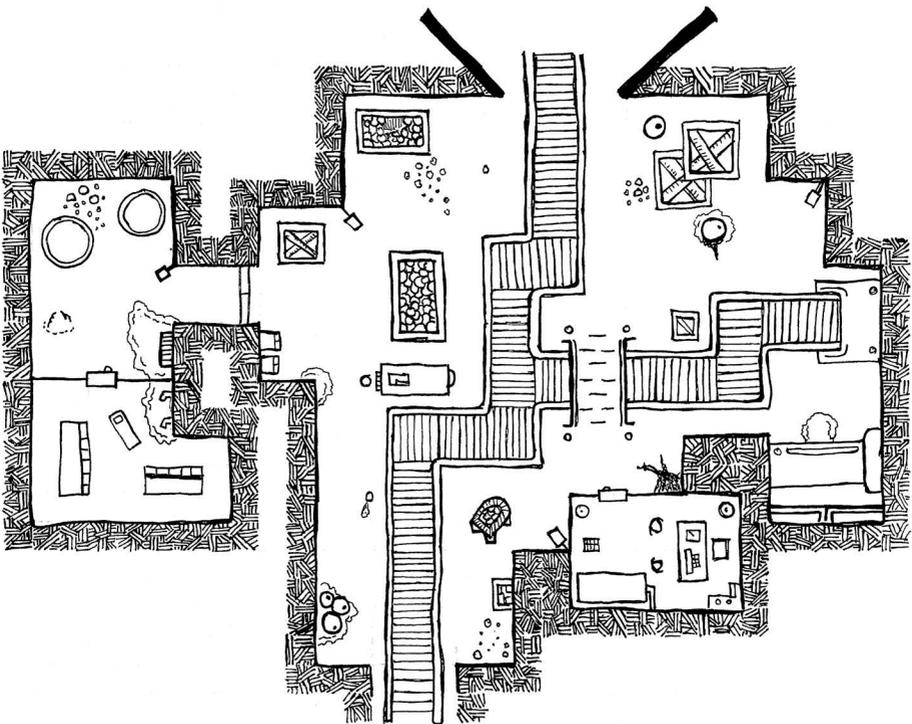
6. INSTALACIONES MINERAS

Es muy posible que, desde que los PJ lleguen a la **Colonia Minera ZGWG-6a**, estén deseando entrar aquí para hacerse con los minerales valiosos o salvar a quien esté encerrado aquí dentro. Sin embargo, y aunque no hayan tomado contacto con el androide **P3-DR0**, en cuanto cualquiera de ellos ponga un pie en el acceso a la mina, el autómatas se dirigirá a toda velocidad para entablar conversación con el intruso.

En este punto, **P3-DR0** ya no se muestra tan amistoso ni colaborador e intentará por todos los medios posibles evitar que los PJ entren a la mina, recurriendo al enfrentamiento violento si lo considera necesario.

Si **P3-DR0** sobrevive, hará saber al grupo que ha sentido algo extraño en cuanto se ha acercado a la factoría. Ya hayan desactivado, destruido o convencido al androide, los personajes deberán abrir los gigantescos portones de la **Factoría minera** como consideren. Pueden utilizar la maquinaria de trabajo de los **Hangares** para forzarlos, usar las cargas de *nitrosinteblastinina* para reventarlas o abrirlas desde la **Torre de control**.

6.1 Factoría



Una estancia gigantesca, taladrada en el interior de la montaña y adaptada a las necesidades de la mina, recibe a los PJ. Todo está completamente a oscuras, por lo que necesitarán luz artificial para orientarse por el lugar. La entrada a la mina está conectada a la maquinaria de procesamiento mediante una cinta transportadora construida en el suelo. El símbolo de la **Corporación Rayem**, ausente en el exterior de la **Colonia**, aquí está presente en las paredes, en las etiquetas de las cajas e incluso de la maquinaria.

Varias cajas repletas de mineral valioso, clasificado según su valor de mercado, se encuentran desperdigadas por toda la factoría. Mover tales bloques requiere maquinaria específica, por si los PJ más avariciosos quieren transportar varios cientos de kilos de plata procesada.

El valor total del material encontrado en la **Factoría** y en la **Mina** asciende a 20.000 **Créditos**, pero tendrán que poner en marcha cierta maquinaria y hacer un ruido impresionante, que atraerá el interés de los distintos organismos hostiles que han hecho de las Instalaciones mineras su hogar.

Hay una pequeña oficina en la parte norte, cerca de la entrada a la mina, en la que se encuentra el culpable de la epidemia de *arctobios*. En el interior de ese despacho se pueden encontrar 1d4 piezas de equipo útil, almacenadas en los distintos cajones o armarios. Dos ametralladoras de raíl están montadas en el techo de la oficina; pueden ser activadas mediante un botón. Causan 1d8 de daño cada **Asalto** y tienen 1d4 puntos de **Salud**.

La despreciable empresaria **Phodina Orray**, perteneciente a la élite de la **Corporación**, ha sido quien envió la señal de auxilio. Ahora se encuentra aterrorizada, encerrada en una oficina y protegida por sus dos droides guardaespaldas. Haber pasado varios días en la incertidumbre de **Zugwobug VI**, escuchando cómo sus subordinados eran devorados por las distintas formas de vida del planeta, le ha pasado factura, pero intentará mantener la compostura cuando haga contacto con los PJ.

Phodina intentará no hablar sobre la destrucción de la **Colina**, escudándose en motivos legales incomprensibles para no soltar prenda. Si se la presiona, puede ponerse hostil y enviar sus robots a acabar con los PJ si no se supera una prueba de COM. La supervivencia o no de esta mujer no es necesaria para la completitud de la trama, pero puede aportar ciertas pinceladas de información que ayudarán, sin duda, a comprender lo que ha ocurrido.

Si la señorita **Orray** decide sincerarse —o si muere y se le arrebatara un dispositivo de grabación que guarda en la chaqueta—, los PJ averiguarán qué es lo que ha pasado. De igual modo que el androide **P3-DR0**, la empresaria no revelará toda la información de golpe, aunque en este caso cada fragmento está relacionado con el anterior.

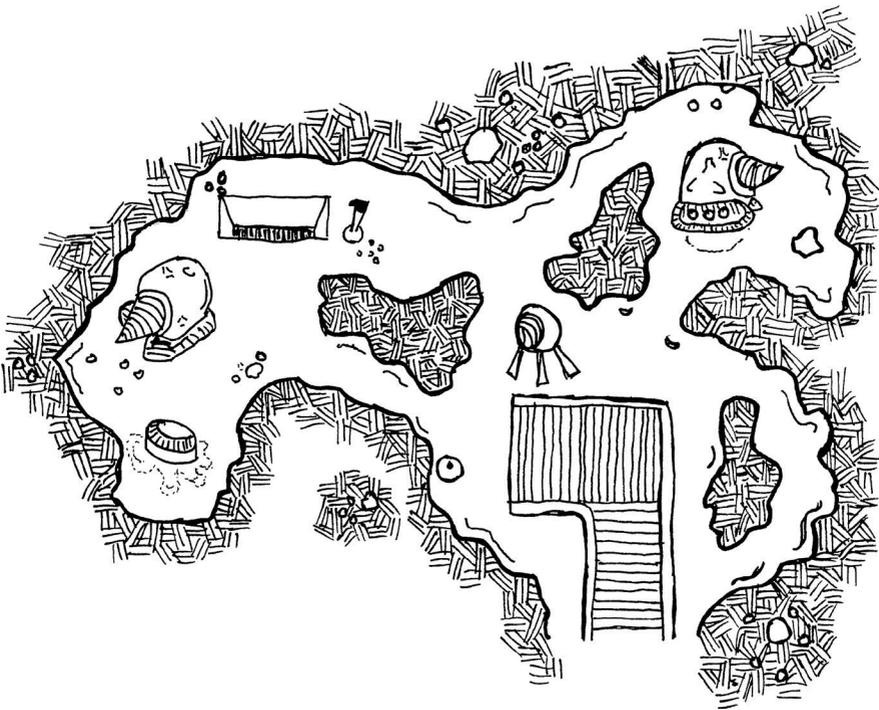
TABLA 4: INFORMACIÓN DE PHODINA

D6	INFORMACIÓN
1	Un navío interestelar encontró el cuerpo en animación suspendida de un arctobio ancestral. En ese estado era muy sencillo de destruir.
2	Se informó la Corporación pero la señorita Orray interceptó el mensaje e hizo que se trasladase a una estación científica para su análisis.
3	Phodina logró convencer a la directiva y obtuvo permiso para experimentar en un laboratorio orbital.
4	Durante los exámenes, el ser se despertó y el equipo médico entró en pánico. Se activó el salto por error y trasladó la estación a la órbita de Zugwobug VI .
5	Los <i>arctobios</i> invadieron el laboratorio y obligaron al equipo de seguridad de Phodina a huir hacia el planeta, llevando consigo esporas reproductivas.
6	Phodina tiene en su poder un control remoto para activar la autodestrucción de la Colonia . Sospecha que hay más de un arctobio ancestral.

Si el **Guardián Estelar** lo ve adecuado, puede repartir piezas de esta información a lo largo de la **Colonia minera** y dejar únicamente la relación de **Phodina** para el final. Sobreviva o no la empresaria, llegados a este punto los PJ ya son conscientes de la situación y de las distintas opciones que tienen.

La señorita **Orray** tiene un aparato que emite pulsos electromagnéticos concretos, que alteran la programación temporalmente de cualquier robot en las inmediaciones. Es el motivo por el cual **P3-DR0** se puso violento cuando los PJ se acercaron a la entrada de la **Factoría**. Para añadir algo de tensión al momento, tras conversar con la señorita **Orray**, 1d8 *arctobios* jóvenes, bastante viciosos y violentos, atacarán el lugar.

6.2 Minas de Zugwobug



En estos túneles es dónde se ha estado trabajando durante un trimestre extrayendo minerales y piedras preciosas del subsuelo del planeta. Al igual que la **Factoría**, los pasadizos no estarán iluminados, y un ambiente húmedo y asfixiante cubrirá prácticamente todo el laberinto.

La cinta transportadora acaba en un extraño dispositivo circular que marca el centro de la zona; este aparato metálico tiene un agujero hondo por el que se introducen los minerales sin procesar y los somete a una desintegración cuántica para liberarlos de escoria y residuos.

Después los deja caer sobre una carretilla de acero que puede ser empujada hasta la cinta, que transporta la carga hasta la **Factoría**. Si los PJ se encargan de procesar todo el mineral que hay repartido por la **Mina** tendrán que hacerse cargo de la invasión de *arctobios*, que serán alertados por el ruido —y quizás un *zugó-lico* adicional—.

Alrededor del aparato metálico hay tres fosos excavados en el suelo, bastante hondos, que provocarán la muerte de cualquiera que se caiga por ellos. Al fondo, en la parte noreste, hay una tuneladora empotrada contra la pared, con la chapa desgastada y un montón de cables y tubos saliendo por un agujero.

En el interior hay un *arctobio* patriarca palpitando, listo para exhalar 2d4 *arctobios* jóvenes en cuanto detecte la presencia de los PJ. Si hacen el suficiente ruido, es posible que despierten al *arctobio* ancestral —evolucionado a partir de uno de los patriarcas— que se encuentra en el ascensor.

El cuerpo de uno de los miembros del séquito de **Phodina** alberga un credstick con 500 Créditos y un cargador de Pistola. Los demás están muy devorados como para tener algo de valor.

En la sección oeste de las **Minas** se halla otra tuneladora sin combustible y un pozo oscuro que conecta con un depósito de *opsio* líquido.

Con el equipo adecuado y una prueba de TEC, se puede extraer suficiente combustible por valor de 1.000 Créditos, aunque existe un 50% de posibilidades de que el pozo haya sido ocupado por un *zugólico*.

El ascensor que se encuentra al norte fue construido para seguir explorando los niveles inferiores de la cueva. Sin embargo, la repentina visita de los *arctobios* detuvo la obra para la eternidad. El aparato está parado en la segunda planta, y si alguien se atreve a pulsar el botón notará que la plataforma tarda bastante en subir.

Un gigantesco *arctobio* ancestral pulsante, del tamaño de una furgoneta, habrá hecho del ascensor su nido, y al ser molestado lanzará a sus 1d6 *arctobios* invasores contra los intrusos.

Si ha sido despertado por el enfrentamiento con el *arctobio* patriarca de la tuneladora, no aparecerá en escena, pero su proge-
nie trepadora sí.

Este enfrentamiento debería ser el final —o no—, con los héroes agotados por el incesante clima de **Zugwobug VI** y los omnipresentes *arctobios* devorándolos poco a poco.



CONCLUSIÓN

Esta aventura no tiene un objetivo concreto que cumplir, por lo que puede acabar cuando lo considere adecuado el **Guardián Estelar** o el grupo.

Quizás se larguen en cuanto vean que los *protájaros* no paran de asaltar la **Colonia**, o la apabullante presencia de los *arctobios* les hace huir o usar medidas drásticas. La secuencia de autodestrucción, conocida por **Phodina**, puede ser un buen método para meterles prisa.

Si han llegado aquí siguiendo las órdenes de **Coricius Yunta**, la situación puede tornarse muy tensa: el capitán afirmó que iba a ser una misión sencilla con altas probabilidades de ganar dinero. Y ha resultado ser una mentira, como tantas que ha ido soltando. Quedará en manos de los PJ explorar todo lo que ofrece la **Colonia Minera ZGWG-6a** o arrepentirse e irse muy lejos.

El laboratorio en el que está el *arctobio* ancestral puede ser una localización interesante que explorar. Si los jugadores no han probado **Protocolo de cuarentena**, puede ser una buena idea reconvertir la **Forseti** en una estación orbital y darles la oportunidad de acabar con la amenaza de una vez por todas. O quizás la línea de investigación se vuelva en contra de **Phodina Orray** y sus funestas maquinaciones.

¿Por qué una empresaria querría experimentar con una especie tan peligrosa e impredecible como los *arctobios*? ¿Qué hará la **Corporación Rayem** para mantener silenciado el lamentable sino de la **Colonia Minera**?

Los motivos del androide **P3-DR0** no se esclarecen para permitir la inclusión de tramas interesantes. Sin embargo, se puede obviar la presencia de este robot por completo, dejando la información que dispone representada en forma de grabaciones o documentos.

BESTIARIO

PERSONAJES NO JUGADORES

P3-DRO

Un servicial androide construido por la **Nación Kirishima** que ha viajado hasta **Zugwobug VI** en su cápsula de viaje individual como respuesta a la señal de auxilio. Tiene un aspecto casi humano, de no ser porque las juntas que conectan sus extremidades y su cráneo son visibles.

- » **Androide** 2. BIO 9, COM 10, PSI 11, TEC 7
- » **Salud** 2d10 +4, **Defensa** 2, **Humanidad** 1d6, **Daño** 1d8
- » **Equipo:** Cuchilla oculta (una mano), Rifle de plasma, Linterna.
- » **Módulos:** Arma retráctil, Tejido sintético.

Phodina Orray

Una mujer de piel plateada, ojos penetrantes y exquisito gusto al vestir. Se expresa con imperativos, a pesar del creciente pánico que la va invadiendo, y lo único que desea es marcharse del planeta cuanto antes. Es responsable de lo que ha ocurrido en la **Colonia Minera**.

- » **Diplomática** 2. BIO 12, COM 8, PSI 12, TEC 10
- » **Salud** 2d6 +4, **Defensa** 2, **Humanidad** 1d8, **Daño** 1d4
- » **Equipo:** Pistola, Protección ligera (Brazaletes), 1.500 Créditos.

Trabajador de la mina

El siguiente bloque de estadísticas representa un minero genérico, en caso de que se una al grupo de PJ.

- » **Operario** 1. BIO 10, COM 14, PSI 15, TEC 9
- » **Salud** 1d8 +4, **Defensa** 4, **Humanidad** 1d10, **Daño** 1d6
- » **Equipo:** Pico (Arma CC ligera), Pistola, Protección intermedia.

ARCTOBIOS

Una prueba de PSI superada por un personaje con algún tipo de trasfondo estudioso o militar puede reconocer a estos seres como los *arctobios*, una especie invasora conocida por su voracidad; son considerados como una plaga.

Los *arctobios* provocan **Desventaja** a las pruebas de PSI para detectarlos cuando acechan sigilosamente, haciendo de ellos unos oponentes letales si logran sorprender a sus víctimas.

Joven

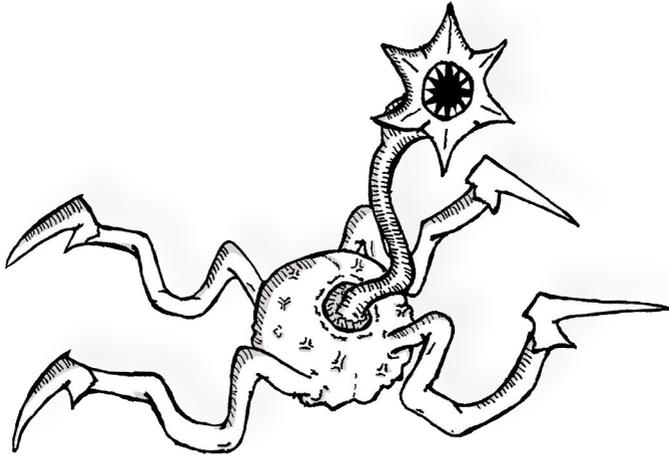
Nivel 1. Salud 1d8. **Zarcillos** 1d4 +1.

El ser más joven e insignificante de la especie. No alcanza el tamaño de un balón de fútbol, pero es muy rápido y atroz. Posee cuatro apéndices cartilagosos puntiagudos y afilados. No es capaz de aparearse.

Invasor

Nivel 2. Salud 2d8. **Defensa** 1. **Garras** 1d6 o **Ácido** 1d6 + 1d4.

Una criatura más nervuda y violenta que su versión joven. Estos especímenes se dedican a debilitar las presas más complicadas empleando una glándula (DU 1d6) que les permite disparar gargaros de ácido a objetivos **Cercanos**. No es capaz de aparearse.



Patriarca

Nivel 3. Salud 3d8. **Defensa** 8.

Del tamaño de un coche, alberga en su interior decenas de embriones de *arctobios* jóvenes; debido a su corpulencia es incapaz de moverse. Emplea sus zarcillos para agarrarse con fuerza a estructuras que soporten su peso, pero no puede atacar.

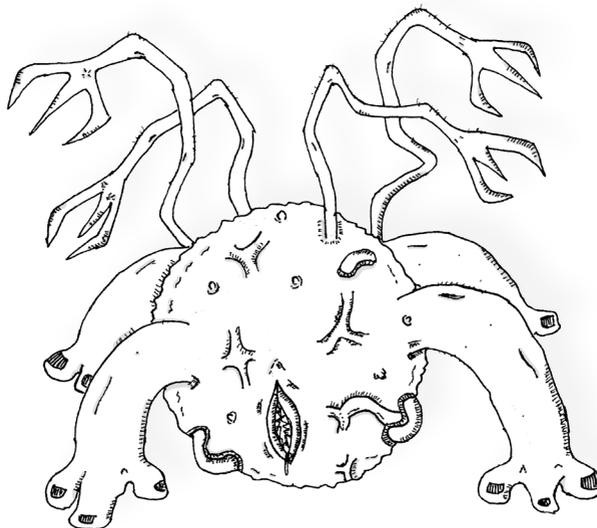
Necesita a su progenie para ser alimentado por una boca enorme llena de afilados colmillos, escondida bajo una gruesa capa de pelaje correoso y oscuro.

Ancestral

Nivel 4. Salud 4d8. **Defensa** 10. **Tentáculo** 1d8 y **Ácido** 1d6.

Un apestoso ser pulsante, cubierto por un pellejo arrugado y ocre, que expulsa crías de *arctobio* con espeluznante facilidad. El *arctobio* ancestral es capaz de defenderse por sí mismo y se puede reproducir, creando generalmente seres más potentes con código genético apto para aparearse.

Tiene varios zarcillos acabados en punta, para azotar cuerpo a cuerpo y unas glándulas pustulosas por las que expulsa gargajos de ácido corrosivo a distancias **Cercanas**.



PROTÁJAROS

Nivel 2. Salud 1d6 +3. **Picotazo** 1d4 +1 y **Aguijón** 1d8 +1.

Estas aberrantes parodias de ave son correosas, casi translúcidas y exageradamente agresivas. Se asemejan a abotargados buitres con alas de murciélago y poseen largas colas acabadas en un aguijón.

Su cabeza tiene el tamaño de una pelota de ping-pong, y de ella emergen varios picos –sin orden alguno– que muerden y desgarran todo lo que alcanzan a su alrededor.

Cuando se encuentran acorralados, realizan dos ataques sobre su objetivo: primero con la cola y después picoteándolo. En sus incursiones en bandada sólo usan el pico, agotando con sus embates a una sola víctima.

ZUGÓLICOS

Nivel 3. Salud 1d10 +1. **Defensa** 4. **Golpetazo** 2d4.

Estos seres están formados por la acumulación entrópica de energías alienígenas no euclidianas.

Su naturaleza incomprensible y errática las hace criaturas peligrosas: son impredecibles y se irritan en seguida con estímulos que no suelen estar relacionados entre sí.

La capacidad que ostentan de moverse entre cinco dimensiones distintas ha impedido que se puedan identificar, pero su forma corpórea se asemeja a un humanoide con varios brazos y varias piernas, que se desplaza apoyándose sobre todas ellas.

Carecen de vello o rasgos faciales que los distingan, dándoles un aspecto aterrador y espeluznante.

Un personaje que vea un *zugólico* por primera vez debe hacer una tirada de *Humanidad*.

HARRIER JOHANSEN

Nivel 3. Salud 3d8. Defensa 3. Motosierra de plasma 2d4.

Antes de entrar a formar parte de la **Corporación Rayem**, **Harrier** ya estaba mal de la cabeza. Todo el estrés provocado por la debacle liberada en la **Colonia** le ha hecho perder la poca cordura que le quedaba. Ahora sólo es un asesino despiadado sin aprecio alguno por la vida humana. Se ha estado alimentando de sus compañeros caídos y de las criaturas que mataba.

Puede perder 2 puntos de **Salud** para atacar tres veces por **Asalto**, aunque el último ataque da **Ventaja** al esquivarlo.

MINERO DESQUICIADO

Nivel 2. Salud 1d8. Defensa 2. Pico iónico 1d4.

Este individuo ha perdido la cabeza por culpa de las desgracias que han asolado la **Colonia**. Armado con un pico láser, está muy enfurecido. Atacará a cualquier ser vivo que le amenace; y eso abarca todo lo que se mueva.

ROBOT DE SEGURIDAD

Nivel 2. Salud 2d6. Defensa 3. Láser 1d6.

En la **Colonia** se pueden hallar dos de estos androides en compañía de la empresaria **Phodina Orray**.

Este robot es un modelo antropomorfo, con un blindaje básico de acero galvanizado y equipado con un cañón de mano que emite pulsos lumínicos. Tiene una autonomía de unas 72 horas, aunque **Phodina** los ha tenido encendidos la mayor parte del tiempo.

Pueden poner en peligro su integridad (perdiendo 1 punto de **Salud**) para atacar dos veces por **Asalto**. Esto provoca una aceleración eléctrica en sus sistemas que puede quemar sus circuitos.

EQUIPO ÚTIL

La siguiente tabla añade una capa de aleatoriedad a los objetos que pueden encontrar los personajes durante la exploración de la **Colonia Minera** y sus instalaciones aledañas.

Los resultados 5, 7 y 12 son limitados. Repite la tirada si aparecen una tercera vez o entrega un contenido valioso para el grupo si ves que les hace falta.

TABLA 5: EQUIPO ÚTIL

D12	CONTENIDO
1	Caja de munición: Entre polvo y ceniza se encuentra un paquete de munición. Tira 1d4: (1) Pistola, (2) Escopeta, (3) Rifle, (4) Rifle de precisión.
2	Maletín corporativo: Un prototipo de protección (+1 Defensa total) diseñado por la Corporación Rayem que aún no se ha testeado en vivo. Tira 1d6: (1-2) Ligera, (3-4) Media, (5-6) Pesada.
3	Sobres de comida: 1d4 paquetes de Alimento, escondidos por un minero previsor.
4	Caja de herramientas: Una Cuerda, Herramientas de trabajo y una Linterna.
5	Bolsa de nylon: Amplia bolsa de viaje repleta de útiles. Contiene 1d6 Células de energía, un Credstick anónimo con 1d10 x10 Créditos, una Nanomemoria con rutas de viaje hasta el planeta habitable más cercano, un paquete de Alimento y dos mudas limpias de Ropa común. Si aparece por segunda vez, es una llave para el Hangar .
6	Armas de emergencia: Tira un dado. Un compartimento oculto que esconde dos Pistolas (par) o una Escopeta (impar).

TABLA 5: EQUIPO ÚTIL

D12	CONTENIDO
7	Alijo secreto: Parece que uno de los oficinistas de la Colonia estaba guardando una pequeña fortuna (500 Créditos) en un Credstick anónimo. Si aparece por segunda vez, es una llave para el Hangar .
8	Caja de granadas: La seguridad en el interior de la Colonia era un poco laxa si dejaron pasar este paquete con 1d4 Granadas.
9	La grande: Algún guardia de seguridad, probablemente exsoldado, dejó este Cañón aquí por si acaso. Nadie se explica cómo ha podido guardarlo en un cajón tan estrecho.
10	Botiquines: Las heridas en las mina pueden ponerse muy feas, por lo que es normal que alguien se haya agenciado estos 1d4 Kits médicos.
11	Depósito de munición: Los constantes ataques de los <i>protájaros</i> obligaron a los trabajadores a acumular balas para defenderse. Este arcón alberga 1d4 paquetes de munición de Pistola, Escopeta y Rifle.
12	Armamento experimental: Un cubo de rubik plateado que se transforma en un Rifle de plasma excepcional cuando se activa mediante una Acción. +2 a TEC y daño cuando se dispara. Si aparece por segunda vez, es una llave para el Hangar .

ANDROIDE

Atributo recomendado: TEC.

Dado de daño: 1d8 (+1).

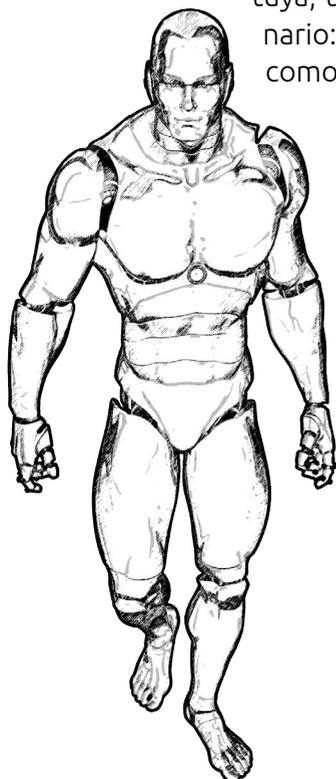
Dado de Salud: 1d10.

Humanidad: 1d6.

Salud inicial: 1d10 + 4.

Eres un ser artificial, construido con engranajes metálicos y placas de circuitos, para cumplir una función concreta. Tienes distintos módulos de expansión que te facilitan cumplir con tus tareas, pero tu programación podría decirse que es defectuosa: has desarrollado conciencia propia. Ocultar esta condición o no es cosa tuya, tu cuerpo alberga algo más que código binario: los conspiranoicos dicen que los que son como tú acabarán con la humanidad.

No puedes llevar protección alguna, ya que tu propia estructura es ya un blindaje. Sin importar el objetivo de tu fabricación, eres capaz de utilizar cualquier arma.



TALENTOS

» **Coraza tecnológica:** Tu valor de **Defensa** es igual a tu nivel. Eres inmune a venenos y enfermedades.

» **Vida artificial:** No necesitas comer, dormir ni respirar. Una vez cada 48 horas necesitas hacer un reinicio de tu sistema operativo durante 1d10 minutos y consumir una *Vaina energética*. No hacerlo te provocará **Desventaja** en todas las tiradas hasta que completes un reinicio.

Además, no puedes recibir curación de botiquines ni de poderes; para recuperar PS, necesitas que alguien haga una prueba de TEC usando una *Herramienta para reparar androides*. Si haces tú la tirada para repararte, tienes **Desventaja**.

» **Módulos de expansión:** Tu cuerpo está configurado para utilizar **Módulos de expansión** que amplían tus capacidades como androide. Comienzas con 2 **Módulos** a nivel 1: desarrollas un **Módulo** adicional a nivel 3 y otro a nivel 5. Debido a esto, no puedes ponerte implantes.

TABLA 6: EQUIPO PARA ANDROIDES

OBJETO	PRECIO	DU
Herramienta para reparar androides	100	d6
Vaina energética	5	d8

Esta clase apareció por primera vez en la entrada «**Clase Androide**», en la bitácora de **El Naufragio**.

<https://naufragio.net/clase-androide/>

MÓDULOS DE EXPANSIÓN

» **Arma retráctil:** Posees un arma a una mano (cuerpo a cuerpo o a distancia) oculta en el interior de tu cuerpo, dónde prefieras. Puedes extraerla o guardarla sin gastar acción.

» **Batería de reserva:** Esta batería adicional te permite aguantar hasta 72 horas sin reiniciar tu sistema operativo.

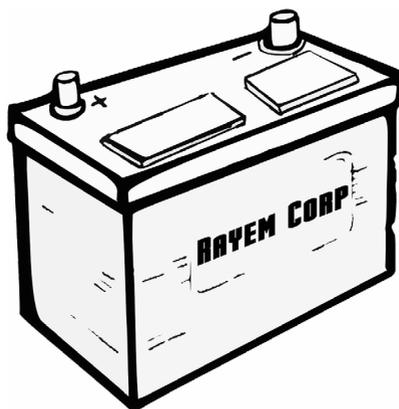
» **Brazos hidráulicos:** Tus extremidades superiores están potenciadas por un sistema de bombas hidráulicas. Tienes **Ventaja** en las pruebas de BIO para cargar o mover pesos, y causas 1d10 de daño cuando atacas con ellos.

» **Escudo auxiliar:** Un campo de energía repulsora que te da +4 a **Defensa** cuando lo activas. Requiere una acción y dura tantos Intervalos como tu nivel/2.

» **Estructura blindada:** Tu valor de **Defensa** es igual a tu nivel + 3, pero tienes **Desventaja** en las pruebas de BIO para correr, moverte sigilosamente o realizar tareas que requieran delicadeza.

» **Tejido sintético:** Estás recubierto por un pellejo que simula ser piel orgánica. También tienes cabello artificial, si así lo deseas. Este tejido te otorga un +1 a las pruebas de COM con miembros de la misma especie que representes.

» **Matriz de análisis idiomático:** Eres capaz de hablar y entender cualquier idioma tras superar una prueba de PSI la primera vez que lo escuchas. No requiere acción.



» **Placa de memoria reforzada:** Tienes **Ventaja** en las pruebas de PSI para defenderte de ataques psiónicos.

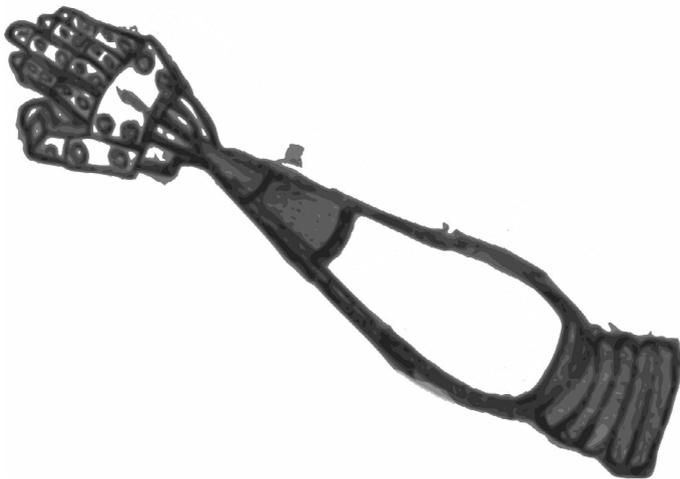
» **Procesador bélico:** Puedes activar un procesador secundario preparado para el combate durante un Intervalo. Hacerlo te otorga **Ventaja** en las pruebas de TEC para disparar armas a distancia y en las de Artillería. Tras activarlo, no podrás volverlo a usar hasta que reinicies tu S.O. No requiere acción.

» **Radar térmico:** Puedes gastar una acción y realizar una prueba de PSI para detectar a tantos organismos vivos **Cercanos** como tu nivel.

» **Sensores capacitivos:** Tienes **Ventaja** en todas las pruebas de PSI para detectar ruidos y movimientos.

» **Sistema de autodestrucción:** En tu interior escondes una poderosa bomba que puedes activar a voluntad. Necesitas 1 PS al menos para usar este **Módulo**. Requiere una acción; causa tantos d12 de daño como tu nivel a todas las criaturas **Cercanas**, aparte de la evidente destrucción estructural. Después de activarlo, no podrás volver a ser reconstruido.

» **Ultravisión:** Una lente mejorada tecnológicamente te permite ver en la completa oscuridad. Si superas una prueba de PSI podrás ver —con ciertos límites— a través de las paredes. No requiere acción activarla y/o desactivarla.



CAZARRECOMPENSAS

Atributos recomendados: BIO y COM.

Dado de daño: 1d8 (+1).

Dado de Salud: 1d8.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d8 + 4.

A pesar de que la civilización se ha expandido más allá de las estrellas, el crimen continúa siendo algo habitual entre las especies inteligentes. Debido a esto, tanto el **Imperio** como otras megacorporaciones llegaron a un delicado acuerdo para crear una organización policiaca que proporcionaba recompensas intergalácticas por aquellos criminales que evadían la ley de sus sistemas.

Los cazarrecompensas son tipos con pasado militar o policial, que han abandonado su carrera por diversos motivos y ahora se dedican a cazar a la peor escoria del universo. Son hábiles rastreando a sus presas, ya sea a través de yermos devastados o recopilando información utilizando la palabra, luchando por su recompensa con garras y dientes si es necesario.

Debido a esto, los cazarrecompensas son capaces de utilizar cualquier tipo de arma (aunque prefieren las que no son letales) y cualquier tipo de protección, pues su trabajo requiere una preparación armamentística alta.



TALENTOS

» **Artes marciales:** Te has preparado físicamente para plantar cara a los criminales más peligrosos y/o corpulentos. Una vez por Combate, puedes tener **Ventaja** en una tirada de BIO que tenga como objetivo apresar, bloquear o noquear a un adversario. Además, causas tantos puntos de daño adicionales como tu nivel si golpeas cuerpo a cuerpo.

» **Conocedor de los bajos fondos:** Obtienes un +2 a las pruebas de COM que hagas en ambientes sórdidos, como casas de apuestas ilegales, clubs de baja estofa y demás lugares fuera de la ley, cuando recopilas información sobre una presa. Ten cuidado con abusar de la hospitalidad o te puedes meter en problemas.

» **Sino del perseguido:** Siempre que causes daño a un objetivo considerado tu presa, le haces 2 puntos de daño adicionales. A nivel 3, causas 4 puntos de daño adicional. Solo puedes tener una presa a la vez, y puedes cambiarlo una vez lo entregues a la justicia o lo mates —aunque pagan menos por los cadáveres—.

» **Tengo que cuidar lo que dicen de mí:** Cuando la *Notoriedad* de tu **Gremio espacial** se modifica, tiras con **Ventaja** si el cambio es positivo; pero también tiras con **Desventaja** si el cambio es negativo. Este talento se aplica aunque no seas el líder del **Gremio**: la reputación de los cazarrecompensas puede ser tanto buena como mala.

Los detalles sobre los gremios y sus atributos se encuentran en la entrada «**Gremios espaciales**», en la bitácora de **El Naufragio**.

<https://naufragio.net/gremios-espaciales/>

OPERARIO

Atributo recomendado: BIO y TEC.

Dado de daño: 1d6 (+0).

Dado de Salud: 1d8.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d8 + 4.

Cuando se descubrieron nuevos mundos más allá de las estrellas, los autómatas aún no habían alcanzado el grado de autonomía que tienen en la actualidad. Los individuos más desafortunados tuvieron que subirse a astronaves sin ninguna garantía para trabajar en las colonias por un puñado de Créditos.

Perteneces a este grupo, valientes que eligieron una vida honrada, trabajando de sol a sol para ganarse el jornal. Eres hábil con las herramientas y no tienes problemas cargando pesos, por lo que puedes utilizar cualquier arma cuerpo a cuerpo, pistolas, escopetas, y protecciones ligeras o medias.



TALENTOS

» **Obrero incansable:** Tienes **Ventaja** en las pruebas de BIO relacionadas con cargar o arrastrar pesos, soportar largas jornadas de trabajo y aguantar la respiración. Además, puedes llevar encima más objetos que una persona normal (consulta con el **Guardián Estelar** el alcance concreto de este **Talento**).

» **Chapuzas:** Debido a que manejas tecnología con asiduidad, tienes **Ventaja** en las pruebas de TEC a la hora de manipular o reparar aparatos mecánicos, vehículos y máquinas industriales. Necesitas usar **Herramientas de trabajo** para beneficiarte de este **Talento**.

» **Duro de pelar:** Una vez al día, puedes ignorar los primeros 2 puntos de daño que recibas de un ataque. No podrás volver a utilizar este **Talento** hasta que descanses adecuadamente. A nivel 3, puedes usar hasta 2 veces este **Talento**. Adicionalmente, obtienes 1 PS máximo adicional en cada nivel.

» **Sé de lo que hablo:** Elige un oficio en concreto (*Minero, Calderero, Mecánico, Limpiador*, etc.) durante la creación de personaje. Obtienes un +2 a las pruebas de PSI realizadas para reconocer, analizar, identificar o resolver incidencias relacionadas con el oficio elegido.

En la aventura **Protocolo de cuarentena** se hace referencia a esta clase mediante el término «**Trabajador**».

PILOTO

Atributo recomendado: TEC.

Dado de daño: 1d6 (+0).

Dado de Salud: 1d10.

Humanidad: 1d10.

Salud inicial: 1d10 + 4.

En la era actual, cualquiera es capaz de pilotar una astronave utilitaria o realizar un salto al hiperespacio sin sufrir mayores consecuencias que un dolor de cabeza, pero a la hora de la verdad, quien realmente sabe lo que hace eres tú.



Eres un auténtico especialista, capaz de manejar cualquier vehículo que tenga ruedas, impulsores u orugas, y llevas cobrando por ello un buen tiempo. Tu reputación te precede, y eso te ha permitido adquirir una nave propia o un A.P.E. que puedes usar de forma personal.

Los pilotos hábiles son muy solicitados en mundos imperiales, donde las corporaciones y el gobierno ofrecen trabajos remunerados a aquellos capaces de enfrentarse al peligro.

Puedes utilizar protecciones ligeras y medias; puedes usar sin problema armas cuerpo a cuerpo ligeras, de una mano, pistolas, escopetas y granadas.

TALENTOS

» **Conducción eficiente:** La primera vez que se agote el **Combustible** de un vehículo en el que estés cubriendo el puesto de Manejo, puedes hacer una prueba de TEC; si tienes éxito, el **Combustible** se mantiene en d4.

» **Lucha y equilibrio:** No sufres **Desventaja** cuando disparas como infantería de un vehículo a otro o si peleas encima de un vehículo en movimiento.

» **Temerario:** Si debes superar una prueba de TEC o de Manejo en una situación de estrés o combate mientras estás a los mandos de un vehículo, puedes decidir arriesgarte al hacer la maniobra para obtener un +2. A Nivel 4 esta bonificación pasa a ser +4; pero si aun así fallas, el vehículo sufrirá 1d8 (2d8 a partir de Nivel 4) de daño estructural.

» **Vehículo en propiedad:** En el momento de la creación del personaje debes elegir entre una astronave, un vehículo planetario o un A.P.E.; obtienes dicho aparato de Nivel 1. No obstante, o estás hipotecado (por el 50% del precio total) o el vehículo pertenece a la compañía para la que trabajas. Si alcanzas el Nivel 3, el vehículo pasa a ser tuyo de forma legal —tras haber realizado alguna hazaña o terminar de pagar el crédito—.

Puedes encontrar más información sobre vehículos en la entrada «**Vehículos planetarios**», en la bitácora de **El Naufragio**.

<https://naufragio.net/vehiculos-planetarios/>

EPÍLOGO

Ceniza Asfixiante ha sido un proyecto que lleva demorándose desde febrero de 2018. Finalicé el texto a mediados de dicho mes, y a lo largo de ese año elaboré los dibujos y los mapas. No ha sido hasta agosto de 2019 que me he puesto a maquetar el documento final, que tienes ahora entre tus manos. Ha sido un camino muy largo, que se ha visto postergado por otros proyectos y la vida real, pero para mí es una espina muy grande que me acabo de quitar.

Las desgracias de la **Colonia Minera ZGWG-6A** han sido probadas en las **LES 2018**, en la primera temporada de **Ocaso Sideral** y en otra ocasión como *one-shot*. De las cuatro aventuras que hemos creado para **Estrellas Errantes**, es la favorita de **Denebia**. Suele afirmar que es un «mini sandbox» que permite la exploración, en un entorno limitado por la ficción, de distintos lugares. No hay un método fijo para comenzar: yo suelo poner en situación a los protagonistas y causar una avería grave a la astronave que han empleado para meterse en **Zugwobug VI**.

De esa forma tienen dos objetivos prioritarios: completar la misión que les ha asignado la **Corporación Rayem** y reparar la nave para escapar. Quizás, en cuanto se den cuenta de lo que se cuece en las minas, quieran largarse echando leches de allí; tranquilo, es una reacción normal.

En la sesión que dirigí en las **LES** hice que el *arctobio* ancestral surgiese de las minas, como un kaiju demoledor, y los PJ tuvieron que enfrentarse a él en un combate «espacial» improvisado. De otra forma, en **Ocaso Sideral** añadí la flota pirata de **Maknor**, un villano procedente de la historia de uno de los PJ, a los peligros que contiene la aventura.

En definitiva: quiero que disfrutes esta aventura y, si quieres, cuéntanos qué tal os fue en las profundidades de este planeta.

Adrián Diego «Starkvind» — agosto 2019

IMÁGENES Y RECURSOS

No somos artistas, así que tenemos que usar páginas web con imágenes libres de derechos. Si eres el autor de alguna imagen que aparece en este documento y quieres que sea retirada, contacta con nosotros.

Las que ilustran esta aventura son las siguientes:

- » **Portada:** <https://pixabay.com/en/lunar-landscape-space-gas-fog-2287215/>
- » **Estrella negra:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Man-in-space-with-mask-vector-illustration/23472.html>
- » **Combate final:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Space-pioneers-135-scene-vector-image/15997.html>
- » **Androide:** <https://pixabay.com/es/illustrations/hombre-caminar-robot-cyborg-320274/>
- » **Batería Rayem:** <https://pixabay.com/es/vectors/bater%C3%ADa-de-coche-de-la-bater%C3%ADa-296788/>
- » **Brazo cyborg:** <https://pixabay.com/es/vectors/robot-el-brazo-en-movimiento-mano-35831/>
- » **Cazarrecompensas:** <https://pixabay.com/es/vectors/extraterrestre-blaster-defensa-1295093/>
- » **Piloto:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-graphics-of-comic-scene-startled-man/16719.html>
- » **Operario:** <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-clip-art-of-astronauts-floating-in-space/16720.html>

El icono de **El Naufragio** proviene de www.game-icons.org. Las fuentes utilizadas son *Stark*, *Ubuntu*, *Dyno Sans* y *Ethnocentric*, de libre descarga en las webs habituales de fuentes tipográficas.

Los mapas de la **Colonia minera** y las ilustraciones de las criaturas han sido realizadas por **Maurick Starkvind** bajo licencia Creative Commons CC-BY-SA.

La ilustración de la antrófito **Nur'un** está basada en un fanart encontrado en la red.

https://aminoapps.com/c/arts-and-ocs/page/blog/floran/pXeL_MBahQuqe-022Gj2GQBkBPbrGoZQWzd

Todo el contenido de esta aventura es parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Black Hack Copyright 2016, **David Black**.

Estrellas Errantes Copyright 2017, **Carlos Julián del Cerro**.

Protocolo de Cuarentena Copyleft 2018, **Adrián Diego**

Ceniza Asfixiante Copyleft 2019, **Adrián Diego**

Las imágenes empleadas en este documento pertenecen a sus autores.

END OF LICENSE





¡La Tribu Prásini te espera encantada en la próxima aventura para Estrellas Errantes de El Naufragio!

LA GRAN CACERÍA

<https://naufragio.net/estrellas-errantes/>



EL NAUFRAGIO

UNA LLAMADA DE AUXILIO

La Corporación Rayem desplegó hace tres meses una instalación de extracción y procesamiento mineral en la superficie del inhóspito planeta Zugwobug VI. Los beneficios han sido espectaculares, pero hace un par de días algo hizo saltar la alarma de emergencia.

Ahora los colonos supervivientes necesitan el auxilio que sólo la élite de la Corporación les puede ofrecer.

*Ceniza Asfixiante es una aventura para el juego de rol de exploración espacial **Estrellas Errantes**, de la editorial **YipiKaYe!!!**, en la que un equipo de viajeros espaciales tendrá que explorar unas instalaciones mineras abandonadas en busca de supervivientes —o de riquezas—.*

*Esta aventura puede continuar las vivencias ocurridas en **Protocolo de cuarentena** o servir de introducción al universo **ci-fi de Ocaso Sideral**.*

