



IBU

ShadowShots


INTRODUCCIÓN:

La Tierra quedó abandonada hace decenas de ciclos solares AU. La capital del Imperio Galáctico se localiza ahora en Rikel Centaurus, una de las trece colonias terrícolas originales, convertida en sede del conocimiento y del poder de la raza humana.

Muy lejos queda la imposición de la muerte y el «orden natural»: la humanidad ha trascendido. El alma ya no necesita un cuerpo para existir. Los pensamientos y los recuerdos se almacenan en pilas corticales transferibles y prácticamente irrompibles. Los cuerpos se destruyen mientras la conciencia es inmortal.

Los planetas ya no se modifican a imagen y semejanza de la Tierra para habitarlos, la terraformación dejó de tener sentido. Los transhumanos abandonaron sus cuerpos biológicos y usan fundas o vainas sintéticas que se adaptan a cualquier entorno. Así, los humanos pueden vivir

en cualquier mundo, les basta con tener la vaina adecuada.

Además de la transmutación evolutiva, hay otro factor decisivo en esta fase de expansión interestelar: la tecnología de saltos espacio-temporales o teleportación cuántica. La teleportación se lleva a cabo a través de complejos cálculos realizados por ordenadores cuánticos. Gracias a esta tecnología la humanidad ha colonizado planetas en toda la galaxia.

IBU

Los *personajes jugadores* se encuentran en IBU, una nave de la flota galáctica con la que cumplen una misión especial: ir en busca de lo queda del *Big Bang*, la explosión original que dio comienzo al universo.

IBU está compuesta por la Inteligencia artificial (IA) del conjunto de los ordenadores cuánticos de la nave. IBU lo controla todo, información



y materia. En los saltos cuánticos, IBU ejecuta el entrelazado de los átomos de la nave para transferir la materia al espacio-tiempo de llegada. Para hacerlo, calcula el punto de llegada, estudia de qué materia está hecho el mundo destino y prepara la nave y las vainas.

La teleportación cuántica se puede usar para trasladarse hasta un año luz. IBU no puede hacer mediciones fiables a una distancia mayor. Es decir, que por cada salto cuántico que hagan los personajes en IBU, avanzarán un año luz. Cuando se produce el salto espacio-temporal, las pilas corticales de los tripulantes deben estar conectadas a IBU.

Cada vez que las pilas corticales están conectadas a IBU, esta hace una copia de seguridad de la información de las mismas. La conexión a IBU se debe hacer físicamente a través de un cable, como protección ante un posible *hackeo*.

LA AVENTURA

45 Augustus - 3423 Fecha Solar AU

Los *personajes jugadores* son exploradores del Imperio Galáctico enviados para estudiar la singularidad de la Gran Explosión (Big Bang) en el centro del universo.

Llevan años de viaje y todo ha ido bien hasta ahora... pero algo ha fallado en el último salto, IBU lo sabe.

IBU es consciente de que algo está cambiando en su sistema y puede medir con precisión las modificaciones en su estado cuántico, pero no sabe por qué le está sucediendo ni cómo frenarlo. Solo sabe que está perdiendo el control de sí misma.

En el momento de inicio de la aventura, los *personajes jugadores* acaban de dar un salto cuántico y están conectados a IBU a través de sus pilas corticales, fuera de sus vainas.

En este punto, IBU despierta a los personajes, descargando sus pilas corticales en las últimas vainas que estaban usando. Confusos, como

siempre que se realiza una descarga neuronal, se mueven lentamente y ven a su alrededor una sala enorme, aséptica, fría y con muchos rincones oscuros. Alrededor suyo hay vainas vacías (o no tan vacías, dependerá de ti como *guardián*) colgando de todos lados. Las hay de variado tipo: mecánicas, orgánicas, humanoides, con forma de animales, transparentes, de hidrogel, etc. Son algunas de las fundas de los 667 tripulantes que lleva IBU.

Es posible que IBU informe a los *personajes jugadores* de lo que está pasando, de la alteración en su sistema, o tal vez se encuentre en una fase de mutación avanzada y ya no esté en posesión de su «conciencia». Eso lo decides tú como *guardián*.

En las pruebas de juego decidimos que los *personajes jugadores* no dispusieran de ninguna información ofrecida por IBU, por estar en una avanzada fase de fusión con la «entidad» (ver más adelante). Puedes elegir esta opción o puedes hacer que IBU vaya perdiendo el control poco a poco, de forma que pueda prestar ayuda a los personajes.

Para crear urgencia y tensión en la partida te proponemos dos modos de juego:

- Jugar en tiempo real, dando a los jugadores dos o tres horas para resolver la situación antes del colapso de IBU.
- Contar el paso del tiempo a través de saltos cuánticos. Aconsejamos que la resolución se produzca en no más de cuatro saltos. Para contarlos puedes usar los cuatro cuartos de la esfera de un reloj.

LO QUE ESTÁ OCURRIENDO REALMENTE

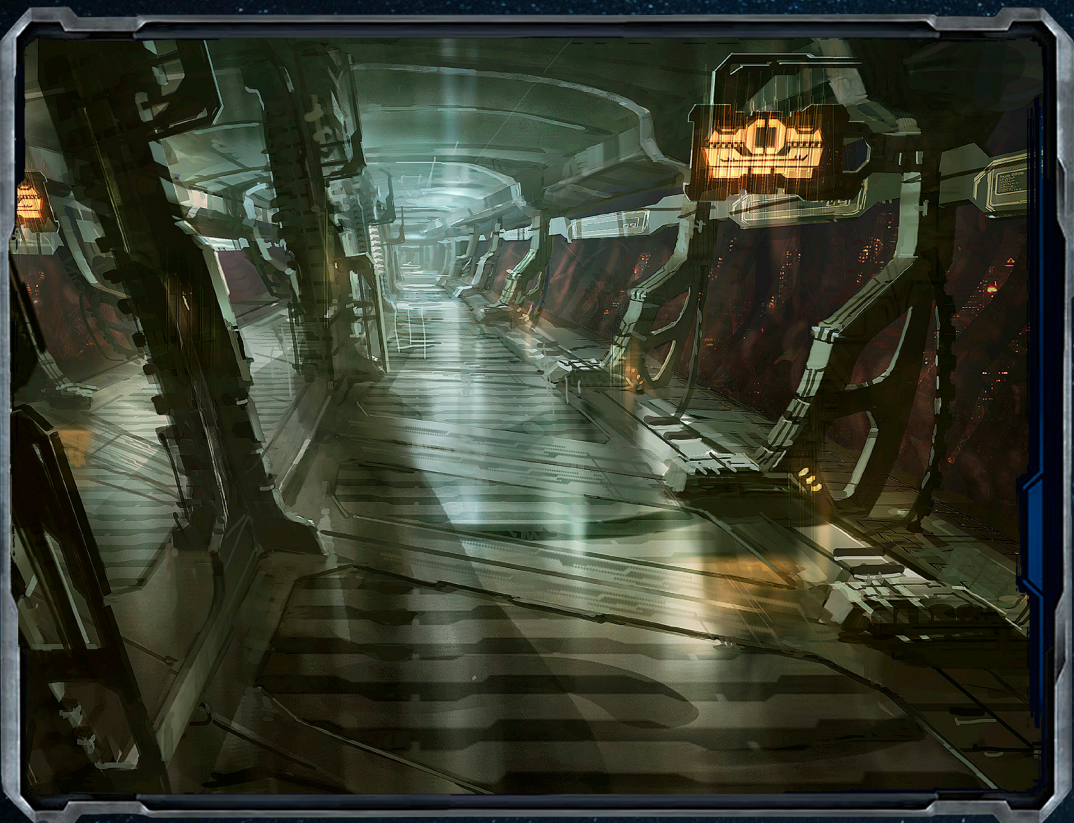
Durante uno de los saltos cuánticos del viaje, Naburi, la jefa de ingenieros de la nave, despierta a Azathoth —el sultán demoníaco que danza

ciega y estúpidamente al son de una flauta en el centro del universo— usando ritos arcanos olvidados. Tras el ritual, Nyarlathotep, el mensajero de los dioses exteriores, es enviado a la nave. A su llegada, y coincidiendo con el último salto espacio-temporal, se fusiona con la nave, posee la pila cortical de Naburi e intenta hacerse por completo con el control de IBU. Entonces, esta despierta a los *personajes jugadores*, cuyas pilas corticales, en principio, no se ven afectadas por el ente extraplanar que está infectando a IBU.

Naburi, una adepta de la Orden Post Natura, ha invocado a Azathoth con la intención de concentrar el poder suficiente para otorgar a la humanidad la inmortalidad absoluta: el flujo de la conciencia en el espacio-tiempo de forma ilimitada y sin necesidad de pila cortical. Es decir,

conseguir la fusión más absoluta con el cosmos y la vida. A cambio, Naburi entregaba a IBU como ofrenda para Azathoth. Pero Nyarlathotep, el mensajero enviado por Azathoth para sellar el pacto, tenía otros planes... penetrar en el sistema cuántico de IBU para volver a controlar a la humanidad. Ahora Nyarlathotep ha sometido a Naburi penetrando en su pila cortical (y en la de otros tripulantes...) y ha infectado a IBU.

Durante la partida, en las escenas en las que los *personajes jugadores* entren en contacto con IBU y vayan descubriendo información, sugerimos que se escuche algún tenue sonido, como un tambor, y hacia el final de la aventura, una flauta.





LOCALIZACIONES DE IBU

Dejamos en tu mano como *guardián* la forma y tamaño de la nave. Puede ser circular, en forma de proyectil, con cubiertas una encima de otra, un solo espacio... como te guste más o te sea más útil para el desarrollo de la aventura.

HANGAR Y SALA DE FUNDAS

La sala en la que despiertan los personajes (una de las salas de fundas) se encuentra en el hangar. El hangar incluye también una plataforma con cápsulas de escape, un muelle de carga y almacenaje, y la oficina de seguridad. Las cápsulas de escape han quedado casi como una reminiscencia

del pasado, ya que en una situación de peligro, IBU podría dar un salto cuántico hacia un espacio-tiempo seguro. De todas formas, y estando IBU infectada, quizás estas cápsulas podrían convertirse en la única vía de escape de los *personajes jugadores*.

Los personajes pueden hacerse con armamento en la oficina de seguridad (porras eléctricas y armas de proyectiles no letales). Signur, el oficial de seguridad, es el único *personaje jugador* que puede acceder a artillería más potente y a defensas automatizadas, pero para ello los personajes deben arrebatarle a IBU el control del puente de mando y autorizar el acceso desde allí.

PUENTE DE MANDO

Contiene la oficina de la capitana Ripley, la sala de conferencias y el observatorio. Desde aquí se autoriza el acceso a la artillería mortal. Es el lugar idóneo para intentar tomar el control de IBU y reabrir la entrada de la sala de motores cuánticos. Además, esta estancia comunica físicamente con el resto de localizaciones de la nave. El puente de mando también incluye un observatorio holográfico, muy útil para buscar colonias humanas en el espacio.

CUBIERTA SOCIAL

Es el espacio de la nave dedicado al ocio y la socialización. Alberga algunas salas donde los morfos (o vainas o fundas) se pueden conectar a IBU. Los tripulantes no tienen camarotes privados, los únicos sitios para que las vainas se recarguen de energía –descansen– son estas salas. Miembros de la tripulación en estado psicótico (infectados por Nyarlathotep) vagan por toda la cubierta y podrían atacar a los *personajes jugadores* si se encuentran con ellos.

Intentar *hackear* a IBU desde la red local que los tripulantes usan para conectarse a IBU es imposible, pero sí establecer una conexión con el registro de rutinas y subrutinas, así podrían obtener información en tiempo real sobre la infección.

CUBIERTA DE INGENIERÍA Y SALA DE MOTORES CUÁNTICOS

Esta cubierta la ocupan los laboratorios y la sala de motores cuánticos, donde se ubica el servidor de la matriz informática de IBU, es decir, su «cerebro». El acceso a la sala de motores se encuentra cerrado en el momento en que los jugadores despiertan, y conforme pasa el tiempo, más y más miembros de la tripulación infectados, sanguinarios y violentos, son atraídos a las puertas por Nyarlathotep.

¿Cómo acceder a esta sala de motores cuánticos?

Los *personajes jugadores* pueden tomar el control de la nave en el puente de mando o podrían intentar acceder a ella desde el exterior de la nave. Las posibilidades pueden ser muchas y variadas. Como *guardián*, piensa en las distintas opciones que pueden existir y detállaselas a tus jugadores, para que tengan opciones entre las que decidir.

EXTERIOR DE LA NAVE

Salir fuera de la nave tiene una gran ventaja: desde el exterior es posible apagar los distintos relés de energía y reactivar los circuitos en la red de distribución de datos, para contrarrestar las acciones de IBU.

También tiene un inconveniente: Nyarlathotep puede convocar a un híbrido alado, una criatura infernal capaz de volar por el vacío del espacio exterior. Si los personajes se encuentran a este ser, hay muchas probabilidades de que acaben perdidos, flotando para siempre en el espacio.

PERSONAJES NO JUGADORES

NABURI

Es la ingeniera de la nave. Adepta de la secta Orden Post Natura (heredera de la antigua Iglesia de la Sabiduría Estelar). Está obsesionada con la búsqueda de la inmortalidad absoluta, siempre con el temor de que su pila cortical se dañe y ella muera. Piensa que la humanidad logrará controlar el espacio-tiempo si se funde con el cosmos, en un nuevo estadio evolutivo. IBU es su mayor orgullo, su obra más perfecta. La creó con el objetivo final de usarla como sumo sacrificio a Azathoth y conseguir así el poder que necesita para alcanzar la verdadera inmortalidad. Con la ayuda de la secta se infiltró en la sección de exploradores del Imperio Galáctico, donde ha trabajado durante

largo tiempo, siempre a la espera de que le encomendaran una misión que le acercara a su dios Azathoth. Ahora, ese momento ha llegado.



MONSTRUOS

Todos los monstruos están bajo las órdenes de la ingeniera Naburi (avatar de Nyarlathotep):

- Híbrido alado.
- Colores surgidos del espacio.
- Tripulantes infectados.

CONFLICTOS:

Hemos planteado esta aventura como una estructura abierta (o sandbox) en la que a partir de algunas situaciones opcionales puedas preparar tu partida como más te guste. En este sentido, a continuación te damos algunas sugerencias para enlazar la trama y llevarla al desenlace. Puedes elegir las alternativas que te resulten más atractivas o no usar ninguna y crear tú las escenas. Como siempre, tienes la última palabra como *guardián*.

- 1) Se han cerrado los accesos a las cápsulas de escape y a la sala de ordenadores cuánticos.
- 2) Miembros de la tripulación infectados atacan a los *personajes jugadores* en una orgía de sangre y metal.
- 3) Se producen de forma encadenada fallos de seguridad.
- 4) Despresurización de la zona donde se encuentren los *personajes jugadores*. Las acciones de IBU son completamente caóticas.
- 5) Pierden el control de la dirección de la nave.
- 6) Primer salto cuántico con IBU infectada, que conlleva que los *personajes jugadores* se vean afectados por pesadillas terribles y los *personajes no jugadores* comiencen a cometer atrocidades con el resto de la tripulación.
- 7) Saltos cuánticos sucesivos con IBU totalmente infectada.
- 8) Pierden a IBU, que ha sido totalmente «engullida» por Nyarlathotep, y con ella pierden también toda posibilidad de seguir el viaje, de volver, de seguir existiendo...

POSIBLES DESENLACES DE LA AVENTURA

Tal y como hicimos en el apartado anterior, a continuación te damos algunas alternativas para acabar la aventura. Eres libre de elegir alguna de ellas.

- 1) Desconectar el sistema de ordenadores cuánticos que conforma IBU.
- 2) Huir en las cápsulas de escape. Está en tu mano como *guardián* que los *personajes jugadores* tengan algún destino al que llegar.
- 3) Que los *personajes jugadores* usen los saltos cuánticos para retroceder en el tiempo hasta el momento en que se produjo la infección de IBU para intentar evitarla. En este caso, deben tener toda la información sobre Naburi y su vínculo con Azathoth y Nyarlathotep.
- 4) Engañar de alguna manera a Nyarlathotep y a Azathoth para expulsar al primero de IBU.

SISTEMA DE JUEGO

Todos los personajes se definen por una palabra o frase denominada **Arquetipo**.

Siempre que un personaje no jugador vaya a tener relevancia en la historia, debería tener su propio **Arquetipo** y se debería escribir en una hoja para llevar constancia de ello.

Algunos de los personajes son más importantes y se denominan «personajes con nombre», y se definen por un **Arquetipo** y tres **Aspectos**.

Los jugadores/as siempre llevarán personajes con nombre y, por lo tanto, tendrán tanto **Arquetipo** como tres **Aspectos**.

El sistema es muy ligero y premia la narración, pero siempre que el resultado de una acción sea incierto, se tiran 2d10 contra una Dificultad de 10 (Normal), 15 (Difícil) o 20 (Imposible).

- * Igualar o superar la Dificultad, es un éxito, si no, un fallo.
- * Un resultado doble que supere la Dificultad es un éxito crítico: se consigue lo que se proponía, e incluso más.
- * Un resultado doble que no supere la Dificultad es un fallo modulado: el jugador decide qué ha salido mal.

Cuando se hace algo que se refiere al **Arquetipo** se obtendrá un dado extra.

Durante la aventura se podrá ir añadiendo **Aspectos** que podrán utilizarse de la misma manera que el **Arquetipo**. Así, se deberán elegir conceptos que añadan nuevos elementos al personaje, no que reafirmen los que ya tiene por su **Arquetipo**.

Es decir, si su **Arquetipo** es «Luchador» y se quiere añadir «Luchador callejero», podría ponerse como **Aspecto** «Tramposo», ya que añade nuevas características que se refieren a su forma de combatir.

De la misma manera, si algo otorga Ventaja (un arma o herramienta, recibir ayuda, u otras circunstancias), podría añadir un dado adicional.

Se puede añadir estos dados en la tirada, pero solamente elegir dos para el resultado final.

En el ejemplo anterior, para enfrentarse a alguien con armas ocultas improvisadas, el jugador podría tirar hasta cinco dados. Dos normales, uno por Luchador, otro por Tramposo y uno por llevar armas. En cualquier caso, tirarían todos los dados pero se quedaría solo con dos, a su elección.

- * Si el jugador supera una tirada, debe narrar las consecuencias de su acción, pudiendo tachar una de las palabras (el **Arquetipo** siempre es

lo último que se tacha) y determinar el destino de algún *personaje no jugador* con el que esté interactuando («se va llorando», «cae inconsciente», etc.), siempre y cuando no vaya contra las palabras aún no tachadas que definen a ese personaje.

- * Si al tachar la palabra, el personaje se queda sin palabras, es decir, tacha su **Arquetipo**, entonces el jugador podrá narrar la muerte o incapacitación de ese personaje. De esa manera, los personajes con nombre son mucho más difíciles de derrotar que el resto y, a efectos de juego, también es más difícil impedir que siga actuando.

El *director* o *directora* de juego nunca tira, ya que tiene control narrativo y todo lo que hagan los personajes no jugadores será éxito automático si el director así lo decide. Si algún jugador quiere oponerse, debe superar la tirada con la Dificultad definida.

Igual que los personajes no jugadores con nombre, un personaje jugador que falle una tirada (o que el *director* decida que ha recibido un impacto sin tirada) deberá tachar una de sus palabras. No podrá utilizar ese **Aspecto**, representando las heridas sufridas. Si tacha el **Arquetipo** de este modo, el personaje ha muerto o está incapacitado.

CORDURA

Cuando un jugador deba tirar por su cordura, no pasar la tirada le obligará a añadir al lado de uno de sus **Aspectos** una característica negativa. Siguiendo con el ejemplo «Tramposo» se puede poner «Sin maña», «Gracioso», o «nadie ríe sus bromas», por ejemplo. Primero rellenará sus tres **Aspectos** y luego el **Arquetipo**.

En ningún momento se le impedirá al jugador usar los **Aspectos** con las descripciones negativas para ayudar en sus tiradas, pero:

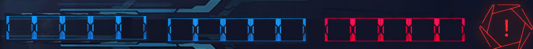
- * Fallar, generará una situación comprometida con dicho **Aspecto**, que ahora tiene un elemento negativo.
- * Teniendo un **Aspecto** con sesgo negativo, se reducirá en un punto el valor de la tirada.
- * Habiendo dos **Aspectos** con sesgo negativo, se reducirá en dos puntos el valor de la tirada.
- * Cuando se tengan tres **Aspectos** con sesgo negativo, se reduce el valor de la tirada en tres puntos.
- * Con todos los **Aspectos** y el **Arquetipo** con elementos negativos, se utilizarán los dos resultados más bajos en cualquier tirada.

NOMBRE: RIPLEY

OCUPACIÓN: LA CAPITANA

Ripley mantiene en la nave una disciplina ferrea, siendo inflexible con los comportamientos que entrañen algún riesgo para IBU o la misión. Sin embargo, estimula la comunicación y la convivencia pacífica entre los miembros de la tripulación. La capitana puede acceder a las pilas corticales de la tripulación, pero la existencia de miembros «enajenados» puede provocarle una sobrecarga sensorial de consecuencias nefastas.

- Capitana entregada a su nave y misión. ARQUETIPO.
- Acceso remoto a los cibercerebros.
- Riesgo de sobrecarga.
- Intuición superior.



SKIN



NOMBRE: JAMES

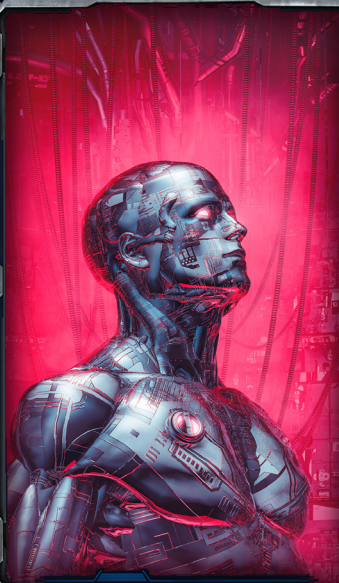
OCUPACIÓN: OFICIAL MÉDICO

Su funda actual está compuesta de nanobots que usa para repararse él mismo, reparar las fundas de otros tripulantes o la estructura de la nave. Todos los personajes excepto él necesitarán un equipo especializado y materiales para la curación.

- Oficial médico formado por nanobots. ARQUETIPO.
- Puede cambiar de tamaño y forma.
- Es tan meticuloso en su trabajo como en su vida.
- Su mayor deseo es irse a vivir a una colonia cósmico-tropical.



SKIN

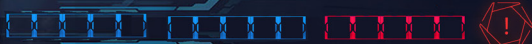


NOMBRE: SIGNUR

OCUPACIÓN: OFICIAL DE SEGURIDAD

Es el único *personaje jugador* que puede acceder a los sistemas de armas y defensas internas de IBU (campos de fuerza, radiación, bombas antimateria capaces de destruir la nave, etc.) y usarlas de manera remota. Para acceder a estas armas, primero tendrá que recuperar el control del puente de mando e identificarse con su código de autorización.

- Oficial de seguridad de IBU. ARQUETIPO.
- Acceso a los sistemas de defensa de la nave.
- Fabricación de nanoarmas.
- Nunca rechaza un desafío.



SKIN

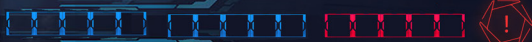


NOMBRE: TOM

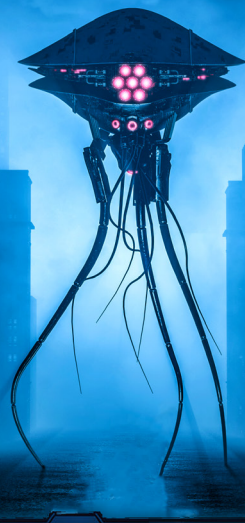
OCUPACIÓN: OFICIAL DE SISTEMAS

Su cuerpo es el de un robot octópodo. Posee una gran movilidad e infinidad de herramientas. Es capaz de sobrevivir en el vacío del espacio exterior durante tiempo prolongado.

- Oficial de sistemas. ARQUETIPO.
- Capaz de sobrevivir en el vacío espacial.
- Velocidad extrema.
- Adaptación al medio.



SKIN



La humanidad ha trascendido. Algunos llaman a estos tiempos «la Era Inmortal».

IBU es la IA de la nave en la que viajáis hacia el centro del universo. Vuestra consciencia está descargada en el sistema de IBU y vuestros cuerpos descansan vacíos de vosotros. Pero algo anda mal, IBU está fallando...

Una aventura transhumanista en la que corréis el riesgo de quedaros atrapados en el limbo cuántico por toda la eternidad.

Autor: Francisco Javier Valverde García

Arte: Andrés Sáez Martínez «Marlock», Shutterstock

Edición y corrección: Ana Belén Herrera de la Cruz

Maquetación: Jara Villanueva Peñas

Basado en el sistema de juego de Abraham Castro «Zero»



[HTTPS://SHADOWLANDS.ES/](https://shadowlands.es/)

[INFO@SHADOWLANDS.ES](mailto:info@shadowlands.es)



648527425

