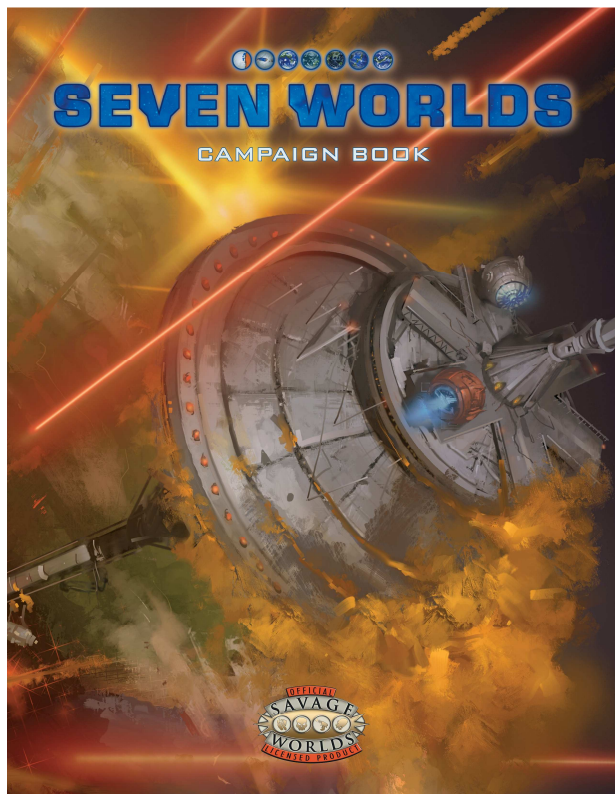


SEVEN WORLDS

Descripción de la Campaña



Este es un breve resumen de la trama de la campaña de Seven Worlds (Siete Mundos), la aventura épica de ciencia-ficción que ha sido nominada para un Premio Ennie a la Mejor Aventura de 2018. Inspirada en grandes campañas de rol como la saga Dragonlance original y los libros y series de televisión clásicas de ciencia-ficción como *The Expanse*, *Babylon 5* y *Battlestar Galactica*, ¡este es un arco de la historia que los jugadores nunca olvidarán!

ADVERTENCIA: ¡Este documento revela todos los secretos de la campaña! Hemos publicado una descripción de la campaña sin revelaciones en <http://www.sevenworldsrpg.com/como-es-seven-worlds/>.

¿No sabes lo que es Seven Worlds? Visita <http://www.sevenworldsrpg.com/about> o, si solo tiene 60 segundos de sobra, mira el video del anuncio de Seven Worlds en <http://overview.sevenworldsrpg.com>.

¿QUÉ HAN DICHO LOS CRÍTICOS?

Varios críticos han compartido sus impresiones sobre la campaña de Seven Worlds. Aquí una muestra:

- "El Libro de Campaña es una experiencia inolvidable ... como jugador, quieres decir que jugaste. Como GM, toma una respiración profunda y comienza a prepararte". - RPG.NET (<https://www.rpg.net/reviews/archive/17/17552.phtml>)
- "Infiltración, sabotaje, una batalla espacial masiva, enemigos tanto locales como alienígenas, y muchos combates estilo calabozos por el espacio, no necesariamente en ese orden ... [La Campaña de Seven Worlds] haría una serie de televisión bastante buena". - Halfway Station (<https://andyslack.wordpress.com/2017/08/05/review-seven-worlds-campaign/>)
- "Una gran cantidad de ciencia ficción que parece mucho más plausible que la mayoría de ciencia ficción." - Roleplayer's Chronicle (<http://roleplayerschronicle.com/?p=48871>)

RESUMEN DE LA TRAMA

La campaña de Seven Worlds ocurre en el año 2217, cuando el mayor logro de la humanidad es la colonización de seis sistemas estelares cercanos. En estos Siete Mundos (contando la Tierra) la humanidad prospera y se prepara para la próxima gran ola de exploración espacial. Los poderes psiónicos son reales, pero ni su existencia ni su origen se explican por la ciencia, y los psiones se agrupan (para la protección de todos) dentro de una organización llamada la Hermandad Psion.

La campaña principal tiene dos tramas paralelas:

- 1) La invasión del espacio humano por una especie alienígena avanzada ("los Devoradores"); y
- 2) la conspiración orquestada por Ganendra Nathan, líder de la Hermandad Psion, para eliminar todas las sociedades humanas no-psion, aprovechando la invasión.

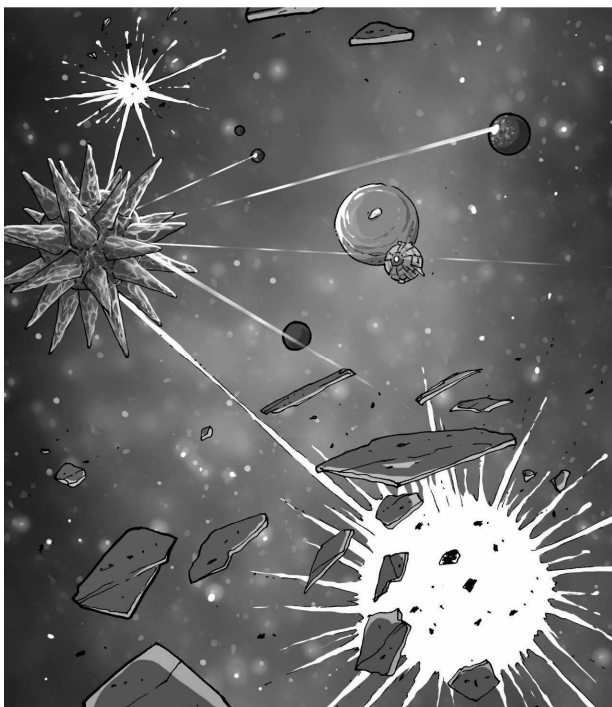
Los Devoradores han estado cerca del espacio humano durante varias décadas, preparando su invasión. Veinte años antes del comienzo de la aventura, la Hermandad Psion se encontró con una nave exploradora de los Devoradores, descubriendo así la amenaza alienígena; y también descubrieron que a pesar de ser significativamente más poderosos que la humanidad, los Devoradores eran fatalmente vulnerables a los poderes psiónicos (**Misterio sin Resolver: ¿no es esto una coincidencia conveniente?**).

Viendo una oportunidad, Ganendra Nathan, líder de la Hermandad Psion, planeó aprovechar la cercana invasión de los Devoradores para convertir a los psions en líderes indiscutidos de la humanidad.

Durante los siguientes veinte años, Ganendra dirigió un programa de migración masiva a Chrysalis (Crisálida), un puesto secreto de la Hermandad Psion en un planeta desconocido para los no-psions. Todos los psions en este planeta fueron entrenados en el uso de un poder psiónico que podría detener a los Devoradores, en caso de que intenten invadir Chrysalis. Así, Ganendra se aseguró de que cuando los Devoradores invadieran los Siete Mundos, Chrysalis sobreviviría.

Simultáneamente, Ganendra se preparó para plantar las semillas de la discordia en la sociedad humana, asegurándose de que los no-psions estén divididos cuando los Devoradores ataquen:

- Fomenta una guerra entre las dos naciones que coexisten en el planeta de Nouvelle Vie, creando así una guerra de poder entre los patrocinadores de estas naciones, los poderosos mundos de Concordia y Bay Jing.
- Y planta una puerta trasera de software para sabotear la Red de Comunicaciones Estelares, la tecnología que permite que los Siete Mundos se comuniquen y podría usarse para organizar una defensa coordinada contra los Devoradores. Cuando el Dr. Luis LaMarche descubre este complot, apenas logra escapar de los agentes de la Hermandad con su información.



En los meses previos al inicio de la aventura, han aumentado los extraños avistamientos y las desapariciones de buques en los mundos fronterizos. Sintiendo que la invasión de los Devoradores está por comenzar, Ganendra pone su plan en acción.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CAMPAÑA

En la aventura introductoria (página 159 del *Setting Guide*) los héroes son miembros de El Círculo, una organización interplanetaria de mantenimiento de la paz. Durante una misión de rutina al planeta fronterizo de Nouvelle Vie, los héroes presencian la aparición de una extraña nave alienígena (una nave Devoradora, por supuesto) y experimentan su increíble poder destructivo.

Esto concluye con los héroes enviados a Circle HQ en Concordia para informar sobre su avistamiento.

Misterio sin resolver: ¿Qué cosa extraña presenciaron los héroes en las profundidades del espacio?

PARTE I: RUMORES DE GUERRA (PÁGINA 3)

En Concordia a los héroes se les ordena continuar a la Tierra para:

- Obtener más información de la Hermandad Psion sobre estos extraños avistamientos (ya que la Hermandad ha pedido que se clasifiquen los avistamientos); y
- Investigar la desaparición del Dr. Luis LaMarche, un reconocido científico de la Tierra vinculado al Círculo.

Antes de salir de Concordia, los héroes son testigos del asesinato (orquestrado por Ganendra Nathan) del líder de Bay Jing durante un evento diplomático. Esto precipita una guerra entre los mundos de Concordia y Bay Jing.

En la Tierra, los héroes se encuentran con los N'ahili, la única especie alienígena que la humanidad ha encontrado hasta ahora, y llegan a un callejón sin salida en su investigación sobre la misteriosa nave alienígena que vieron. Siguiendo el rastro del Dr. LaMarche, los héroes irrumpen en las oficinas de su empleador y descubren que ha estado trabajando en "mejoras" no especificadas a la Red de Comunicaciones Estelares, algo que aparentemente tuvo algo que ver con su desaparición.

Misterios sin resolver: ¿Por qué la Hermandad Psion mantiene los archivos de avistamientos de alienígenas clasificados? ¿Quién ordenó el asesinato del líder de Bay Jing? ¿Qué secreto en la

Red de Comunicaciones Estelares descubrió el Dr. LaMarche? ¿Dónde está el doctor?

DETALLES INTERESANTES DE LA AVENTURA:

- Un mundo virtual de fantasía "dentro del juego", donde los héroes pueden convertirse en caballeros, magos y más (páginas 20-28).
- Las oficinas del empleador de LaMarche son espacios físicos y virtuales, al mismo tiempo; los héroes deben explorar ambos simultáneamente (páginas 28-31).



PARTE II: DIVIDIDOS CAEMOS (PÁGINA 37)

Cuando los héroes regresan a la frontera, se involucran en la guerra entre Concordia y Bay Jing (precipitada por el asesinato en la Parte I). Después de infiltrarse secretamente en la armada de Concordia, los héroes descubren que los Concordianos conocen un atajo secreto a un punto de acceso a Nouvelle Vie. Este atajo secreto es la clave de un complejo plan Concordiano para destruir la armada de Bay Jing en Nouvelle Vie.



Cuando, perseguidos por la armada de Concordia, los héroes llegan a Nouvelle Vie con su valiosa información, la guerra entre ambas flotas estalla. En ese momento, una flota Devoradora se materializa y destruye las dos flotas y el planeta bajo ellas. Simultáneamente, toda la Red de Comunicaciones Estelares se cae, aislando así a los Siete Mundos. Los héroes apenas escapan con sus vidas, llevando un grito desesperado de ayuda contra un invasor imparable.



Misterio sin resolver: la Red de Comunicaciones Estelares falló al mismo tiempo que los alienígenas comenzaron su invasión. ¿Cómo podría ser esto una coincidencia? ¿Está esto conectado con el Dr. LaMarche?

DETALLES INTERESANTES DE LA AVENTURA:

- El atajo de punto de salto (páginas 43-44, 46-47) es un gran ejemplo de cómo los mapas estelares 3-D con ubicaciones REALES de estrellas mejoran el juego (puedes ver un video de demostración de los mapas estelares 3-D en <http://3DStarMaps.SevenWorldsRPG.com>).
- Hay una escena detallada de Combate Social de Savage Worlds en la que los héroes deben entender la personalidad y las motivaciones de cada miembro del consejo en conflicto y convencerlos de dejar sus disputas para enfrentar a los alienígenas (pags. 54-58).

PARTE III: A LA LLAMA (PÁGINA 65)

A medida que los Devoradores comienzan su avance contra los Siete (ahora Seis) Mundos, los héroes son asignados a una misión descabellada para encontrar una manera de detenerlos: un mensaje anónimo menciona a un terrorista en el planeta de Apollo que puede tener una pista que los héroes necesitan. Después de involucrarse en una guerra política entre corporaciones y asaltar una instalación de investigación lejana cubierta de hielo y tomada por terroristas, los héroes obtienen la pista que estaban buscando: rumores de un lugar desconocido conocido con el nombre de "Chrysalis" (Crisálida). Las pistas para encontrar Chrysalis

apuntan a Logan's End, el planeta más alejado y menos civilizado de los Siete Mundos.



Misterio sin resolver: ¿Quién envió el mensaje anónimo? ¿Qué es Chrysalis y cómo puede ayudar a detener a los Devoradores?

DETALLES INTERESANTES DE LA AVENTURA:

- El corazón de este capítulo hace que los héroes ingresen subrepticamente a una enorme estación de investigación cubierta de hielo. La batalla culminante ocurre en una cúpula de jardín con múltiples obstáculos y herramientas robóticas para que los héroes y asistentes puedan usar (páginas 78-85).

PARTE IV: CÍRCULO ROTO (PÁGINA 95)

Tres de los Siete Mundos ahora han caído ante la invasión de los Devoradores. En el camino hacia Logan's End los héroes encuentran al Dr. LaMarche y obtienen su secreto: Él descubrió que la Hermandad Psion orquestó el sabotaje de la Red de Comunicaciones Estelares en el momento exacto en que los Devoradores atacaron a las flotas humanas.

Cuando los héroes alcanzan Logan's End, atraviesan el planeta investigando el destino de la tripulación del *Aurora Borealis*, una fracasada nave contrabandista que tuvo un encuentro extraño hace años. Después de sobrevivir a los peligros de las junglas de Logan's End, los héroes obtienen su

recompensa del único miembro restante de la tripulación: las coordenadas de Chrysalis.

Misterio sin resolver: ¿por qué la Hermandad Psion querría sabotear la red de Comunicaciones Estelares? ¿Acaso sabían que venían los Devoradores? ¿Están aliados con los Devoradores? ¿Qué se oculta en las coordenadas de Chrysalis?



DETALLES INTERESANTES DE LA AVENTURA:

- Los héroes deben planear la defensa de una desvencijada estación espacial contra los agentes contratados de la Hermandad Psion. Para hacer esto, tienen la estación espacial (con reglas especiales de combate de la estación espacial), así como una flota de mini-naves mineras que deben ser gestionados como una unidad (Páginas 108-109).

PARTE V: CHRYSALIS (PÁGINA 127)

Los héroes alcanzan Chrysalis, el Octavo Mundo, y descubren el plan secreto de Ganendra. También descubren que Ganendra encerró un poder psiónico secreto, llamado *raze* (arrasar) en todas las mentes de los psiones de Chrysalis, y solo él conoce la contraseña para activarlo. ¡Este poder psiónico aparentemente puede detener a los Devoradores!

Envalentonados por su descubrimiento, los héroes lideran una lucha de resistencia para tomar control de Chrysalis. Después de una batalla culminante en la cima de uno de los rascacielos de la ciudad, los héroes ensamblan una flota con decenas de miles de psiones para volar hacia la Tierra, conseguir la contraseña para el poder *raze* que posee Ganendra y detener a los Devoradores antes de que destruyan la Tierra.

Misterio sin resolver: el líder local de la Hermandad Psion menciona que "encontraron" el poder psiónico *raze* en lugar de crearlo. ¿Dónde podrían haber "encontrado" un poder que puede detener y matar a los alienígenas?



DETALLES INTERESANTES DE LA AVENTURA:

- Chrysalis es una "Tierra globo ocular", un planeta extraño que en teoría podría existir! (páginas 134, 137).
- Los héroes entran en una sala V-World que simula el entorno de Devorador. Esto funciona como una pequeña escena de terror (páginas 148-150).
- La batalla espacial final utiliza las reglas de Batalla Masiva de Savage Worlds con las modificaciones específicas del espacio de Seven Worlds (páginas 154-156).

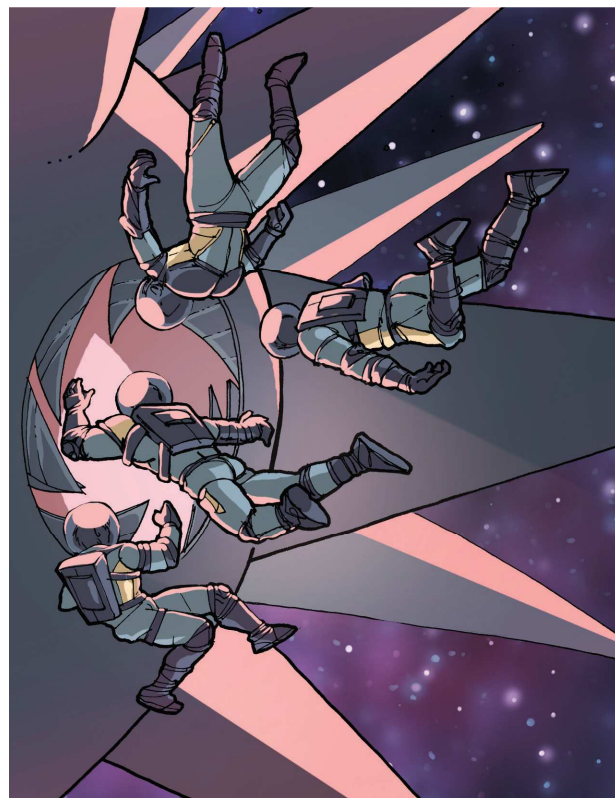


PARTE VI: ÉXODO (PÁGINA 159)

Los héroes lideran una flota caóticamente ensamblada con naves militares y civiles que transportan decenas de miles de psiones desde

Chrysalis a la Tierra. En el camino, deben lidiar con un motín y la traición dentro de la flota.

Desesperados por llegar a la Tierra antes de que sea demasiado tarde, los héroes vuelven a encontrarse con los N'ahili, quienes les dicen que ellos enviaron el mensaje anónimo que envió a los héroes a descubrir Chrysalis, y les muestran un atajo secreto que les podría permitir llegar a la Tierra en semanas en lugar de meses. La mala noticia: hay una base de Devoradores completamente armada tapando el atajo.



Misterio sin resolver: ¿Cuál es la relación entre los N'ahili y los Devoradores? ¿Cómo podrían adquirir una mini-nave Devoradora humana para los héroes? ¿Por qué los N'ahili dejan a los humanos después de haberlos guiado durante tanto tiempo?

DETALLES INTERESANTES DE LA AVENTURA:

- El intento de los héroes de recuperar su nave amotinada utiliza un mapa de nave abstracto que simula patrones de guardias, sensores, conocimiento de V-World y más (páginas 171-181); y les exige hackear los sistemas informáticos de la nave, que es un minijuego en sí mismo (páginas 171-175).
- El combate en el puente principal (páginas 179-181) es un combate de gravedad cero dentro de una esfera e incluye reglas para el movimiento en 3-D no solo a los lados, sino a través de la esfera. ¡Esto lo convierte en un

escenario de combate táctico completamente nuevo!

- Se incluyen reglas especiales para administrar y operar una flota (**páginas 185-187**). Desde la comida hasta los motines hasta el ánimo de la tripulación y más, manejar con éxito la flota influye en la capacidad de los héroes para ser más efectivos en la batalla final por la Tierra.

PARTE VII: ENDGAME (PÁGINA 191)

Para poder pasar la flota por el atajo estelar y llegar al de salto a la Tierra, los héroes deciden organizar una peligrosa incursión en la base Devoradora en un intento de hacerla estallar. En el interior, los héroes finalmente se encuentran con los Devoradores y descubren lo verdaderamente aterrador que es su enemigo.



Habiendo sobrevivido a la base de los Devoradores, los héroes y su flota continúan el viaje a la Tierra. Cuando los héroes alcanzan el planeta Madre, descubren que su destrucción es inminente. Después de una carrera desesperada para abordar la Estación de la Hermandad, finalmente llegan a enfrentarse a Ganendra Nathan y descubren la verdadera fuente del misterioso poder psiónico *raze*: Este fue escrito en el diario de uno de los primeros fundadores del Círculo y la Hermandad Psion, ¡casi 150 años antes de que llegaran los Devoradores!



A medida que la estación se desintegra a su alrededor, los héroes deben derrotar a Nathan, recuperar la contraseña para *raze* y utilizarla para ayudar a la flota a detener a los Devoradores antes de que éstos destruyan la Tierra.

Misterio sin resolver: la fuente del poder psiónico *raze*: ¿Cómo pudo este poder haber sido conocido por los primeros fundadores del Círculo y la Hermandad? ¿Sabían los primeros fundadores sobre estos extraterrestres hace siglos? ¿Es una coincidencia que el primer psion en la historia también sea uno de estos primeros fundadores?

DETALLES INTERESANTES DE LA AVENTURA:

- Desde la gravedad hasta la composición del aire en los pasillos extraños, la base alienígena de los Devoradores que los héroes intentan destruir es realmente extraña (**páginas 198-209**).
- Enormes batallas espaciales alrededor de la Tierra empujan las reglas de combate espacial al límite, con hasta cuatro bandos luchando simultáneamente (**páginas 211-214**).
- Dos escenas de batalla espectaculares con mapas personalizados: un combate con pasarelas de varios niveles con reglas para saltar o caer entre niveles (**páginas 216-218**); y una batalla en la sala de observación de cristales de un ascensor espacial bajo ataque desde el espacio! (**páginas 220-223**).

DESPUÉS DE LA CAMPAÑA

La campaña concluye en un universo muy diferente al que comenzó: los humanos son victoriosos, pero han perdido cuatro de los Siete Mundos (¿estarán realmente perdidos? El libro contiene aventuras secundarias que tratan de la política de lo que queda de la humanidad, así como la reconstrucción de los mundos perdidos, **páginas 226-227**).

Si bien la humanidad ha sobrevivido, lo ha hecho con una comprensión más profunda de que lo hizo gracias a un poder que no entiende, que no creó, y

que podría haber sido plantado hace siglos, hasta donde saben. Ahora que la humanidad se cuestiona a sí misma y a su pasado, el universo parece nuevo y desconocido nuevamente ...

Y los N'ahili dejaron un paquete antes de partir, un paquete que se abrirá solo unos años después de que termine la aventura. ¿Qué podrían estos poderosos alienígenas haber dejado a los humanos como un "presente"? ¿Podría este "presente" cambiar todo de nuevo?

¡Los hilos colgantes dejados por la campaña deberían mantener a los héroes ocupados durante mucho tiempo!

Si te gusta la campaña de *Seven Worlds*, ¡nos sentiríamos honrados de contar con tu voto para Mejor Aventura de 2018! Visita <http://vote.SevenWorldsRPG.com> antes del 22 de julio de 2018 para obtener información sobre cómo votar.