

PARTIDA DE ASTROPRISMA

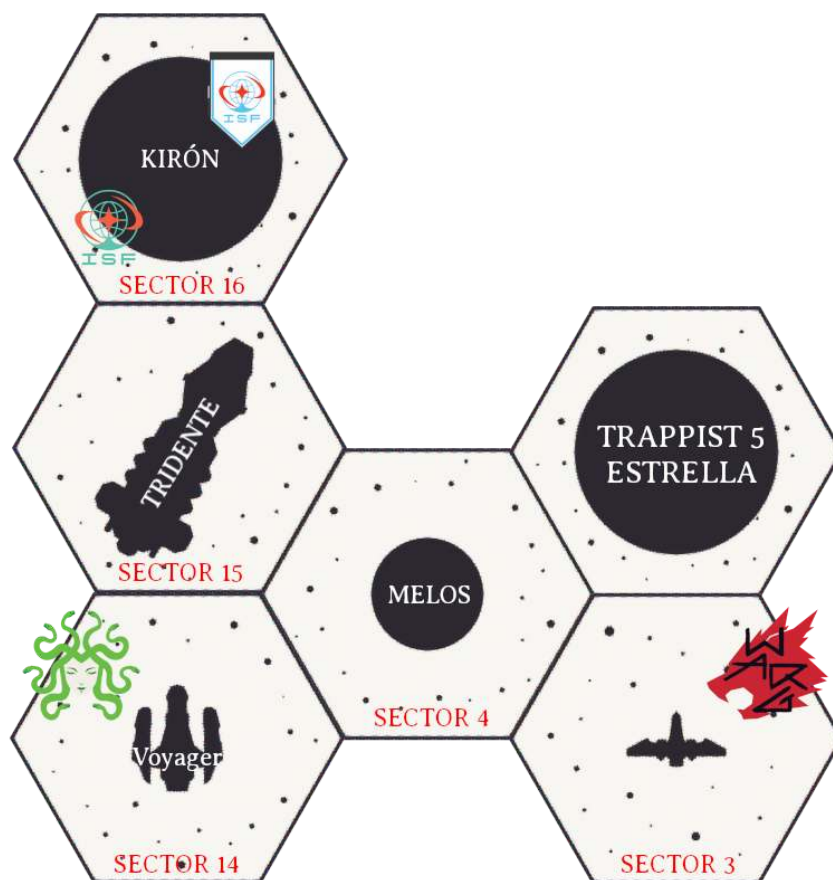
LAS CRÓNICAS DE ENZO: CICLO I - SISTEMA TRAPPIST 5

Anotaciones previas

El juego empleado ha sido **Astroprisma** de [Crescent Chimera](#) y como apoyo para más tablas de inspiración y complicaciones **Nómada (Explorar, Documentar, Sobrevivir)** de [El Refugio](#).

Indicar que esta partida ha sido jugada aproximadamente en 2 sesiones de unas 2h cada una. Jugaba grabando la voz, método mucho más rápido de anotación, que después haciendo uso de Notebook LM pasaba a convertirlas en fuentes para poder redactar el resumen escrito y elaborar el cómic que acompaña esta aventura en solitario.

En general se han recogido los resultados de las tiradas de acción y exploración, descartando para este resumen las tiradas de los oráculos y chispas creativas.



Partida en solitario

El sistema **Trappist-5** no es más que un cementerio de magnitudes colosales, un vacío donde la luz de la civilización, que una vez inundó cada rincón de la galaxia, se ha desvanecido en el olvido. **Enzo**, un piloto de mirada endurecida y alma marcada por los abusos de los mundos factoría, observaba desde la cabina de la **Watcher** cómo las megaciudades muertas y las estaciones silenciosas flotaban como huesos en la oscuridad. Para él, cada pieza de tecnología avanzada no era solo una herramienta, sino un tesoro salvado de un apocalipsis que nadie recuerda ya cómo empezó.

Mientras Enzo iniciaba su tránsito hacia el Sector 3, su pasado como ecoterrorista y prófugo pesaba en su pecho; recordaba el olor a aceite rancio de su planeta natal y el momento en que robó su nave a un capataz ricachón para saltar a ciegas hacia la libertad. Sus pensamientos fueron interrumpidos por un pitido agudo: una señal inteligente, una **Vector 7 Mantis** armada hasta los dientes, se aproximaba con un patrón de caza.

Tirada de Exploración (Anillo Interior) Sector 3: Encuentro de Facción

La nave, pintada con rayas blancas y rojas como un depredador sediento, pertenecía a los **WARG**. Enzo sintió una punzada de simpatía; su propio linaje estaba plagado de soldados derrotados en guerras olvidadas. **Yuna**, una mujer de imponente presencia, piel morena y pinturas de guerra, apareció en la pantalla con una propuesta que rozaba la locura: intercambiar sus naves. Enzo dudó, enfrentando el dilema de abandonar su fiel pero humilde **Watcher** por la poderosa **Manticora**. Al final, el deseo de poder y supervivencia ganó, y aceptó subir a bordo para sellar el trato con una taza de té que le ofrecía Yuna.

Tirada de Mente: Éxito

Tras confirmar que el té que le ofrecía Yuna no contenía drogas, Enzo disfrutó del aroma reconfortante, preguntándose cuánto tiempo hacía que no respiraba aire que no fuera reciclado. Yuna buscaba discreción para una infiltración; Enzo, una oportunidad. El trato se cerró con un gesto seco y, poco después, Enzo se encontraba a los mandos de una máquina de guerra perfectamente engrasada.

Tirada de Exploración (Anillo Interior) Sector 4: Planeta

Su primer destino fue **Melos**, un planeta **Gayan**, seco y abrasado por la proximidad de la estrella Trappist 5. Los escáneres de su IA de abordo (Oráculo) identificaron desde baja órbita un antiguo enclave minero abandonado y algunas formas de vida humanas corruptas. Al descender, observó extrañas criaturas similares a aves que desplegaba plumas como paneles solares para alimentarse de la radiación, buscando siempre la sombra de su propio cuerpo para no ser consumidas. El aire carecía de atmósfera y el suelo estaba cubierto de un metal radiactivo que brillaba con una luz insana.

Al llegar al cráter donde se ubicaba la estación minera, observó 2 vagabundos mutados por el metal radiactivo, un vestigio de la humanidad que un día dominó estas tierras.

Tirada de Gracia (Sigilo): Fallo

Unas piedras rodaron bajo sus botas, alertando a dos supervivientes nómadas cuyas pieles y dientes se habían metalizado por la corrupción del entorno. Armados con martillos y pesadas herramientas oxidadas y obsoletas, cargaron contra él con gritos que vibraban en la tenue atmosfera de Melos. Enzo, aunque reacio a matar a seres tan miserables, no tuvo opción.

Ataque con Rifle de Pulso: 8 de daño

Un disparo impactó en el brazo de uno de ellos, provocando un grito violento y rabioso del nómada. Los salvajes huyeron, permitiendo a Enzo explorar las ruinas de una antigua estación minera.

Allí, la verdad le golpeó con la fuerza de un impacto orbital: la estación no había caído por accidente, sino que fue bombardeada hacía algo más de dos siglos por los remanentes del antiguo imperio galáctico, como represalia contra trabajadores que buscaban independencia. El señor de la guerra del sistema de aquel momento, para dar ejemplo o como venganza, no tuvo piedad para aquellos que buscaban libertad en momentos oscuros para la humanidad. Los diarios hablaban de niños y familias enteras esquilmadas; una masacre que el tiempo había borrado de la historia.

Pero el horror no terminó con la lectura. Los nómadas regresaron, impulsados por una furia ciega y loca. El primer asaltante, que había sido herido en el brazo, fue abatido por el rifle de pulso antes de poder entrar al combate cerrado. Sin embargo, su compañero cargó directamente contra Enzo.

Ataque del Salvaje (Martillo Improvisado): 11 de daño

Un golpe brutal en el estómago lanzó a Enzo contra las viejas consolas, dejándolo casi sin aliento. Con el sabor de la sangre en la boca y un atacante alzando de nuevo su martillo oxidado, Enzo disparó a bocajarro, destrozando la cabeza de su enemigo. El cuerpo cayó inerte, una víctima más de un mundo que ya no sabía lo que era la piedad.

Había arrebatado la vida a los últimos supervivientes de aquel genocidio... todo para tan solo obtener 30 piezas de chatarra vieja de la estación. La vida se vendía demasiado barata y no pudo evitar recordar su pasado de pseudoesclavitud en su planeta-factoría natal. Era hora de volver a la Manticora.

Tirada de Curación (Health Pack): +9 salud

Tras recuperarse, Enzo saltó al anillo medio, sector 14.

Tirada de Exploración (Anillo Medio) Sector 14: Encuentro de Facción

Señales amistosas de un par de naves atrajo a Enzo, hasta lo que acababa de ser un campo de batalla. Una nave de la facción **Medusa** (grupo de hackers ciber-terroristas que buscan la verdad y secretos del antiguo imperio en la Deep Web) había asaltado una nave militar-científica de la **ISF** (Federación InterSolar, los remanentes del antiguo Imperio Galáctico) de tipo *Voyager*. La cabecilla del grupo Medusa, **Aurora**, solicitó a Enzo ayuda para la reparación de la *Voyager* y poder largarse del sector con ella. Enzó, solidarizado con la causa del grupo de hackers, arrima el hombro.

Tirada de Técnica (Reparación): Fallo

A pesar de sus esfuerzos, los daños eran una sentencia de muerte para la nave en medio del vacío. Solo un astillero y herramientas más sofisticadas podrían repararla. Tal vez Enzo pueda reunir el material y herramientas necesarias en algún planeta cercano para volver de nuevo aquí...

Aurora, agradecida por el intento, le advirtió sobre el sistema **Kirón**, un gigante gaseoso donde podría encontrar el material necesario, pero que se encontraba actualmente bajo el control de la **Federación Intersolar (ISF)**, los herederos fascistas del antiguo imperio. Quizás merecía la pena arriesgarse...

Tirada de Exploración (Anillo Medio) Sector 15: Encuentro neutral

Antes de enfrentar ese destino, Enzo respondió a un SOS del carguero de tipo *Beluga* llamada **Tridente** que a causa de una lluvia de micrometeoritos había perdido parte de la carga y tenía los sensores fritos. Allí conoció al **Capitán Valor**, un hombre tosco, pero de buen corazón, con parche en el ojo y carcajada estruendosa que le soltaba empujones en el hombro a cada risotada. Pidió ayuda de la Manticora para localizar y recuperar el cargamento.

Tirada de Gracia (Detección y Pilotaje): Éxito

Con maniobras precisas, Enzo localizó y recuperó la carga perdida del carguero. Valor, en un gesto de camaradería entre parias, le dio recursos y un nombre de contacto: "**B**", en un garito llamado **Blue Sky** en Kirón.

Tirada de Exploración (Anillo Medio) Sector 16: Encuentro Facción. Manticora (nave WARG) = encuentro hostil

El aire se volvió espeso de tensión cuando la *Manticora* entró en la órbita del gigante gaseoso verde de Kirón. Un control de la ISF bloqueó su camino en el vacío antes de llegar a la estación orbital. Una voz neutra y calmada solicita un escaneo de la nave y el acceso para inspección rutinaria de un centinela. Una centinela subió a bordo para revisar. La ISF desconfiaba de la nave de claro perfil insurgente. A punto de finalizar la inspección, en la bahía de carga de la Manticora, el pitido en el terminal de muñeca de la centinela selló el destino de Enzo: había sido identificado como prófugo.

Tirada de Iniciativa: Enzo gana

Enzo no podía permitir que lo capturaran. En un movimiento desesperado, decidió usar la atmósfera de la nave como arma.

Tirada de Gracia (Lanzamiento de granada): Fallo

La primera granada rebotó lejos de la esclusa de la bahía de carga. La explosión no causó daños estructurales. La centinela, atrincherada solicita refuerzos por radio.

Tirada de Gracia (Segunda granada): Éxito

El casco se desgarró con un rugido ensordecedor. El aire de la bodega fue succionado hacia el vacío, arrastrando consigo a la centinela, cuyo traje dañado no sirvió de protección al frío espacial. Se convirtió en un carámbano de hielo humano, una estatua de cristal flotando en el cementerio de las estrellas.

La descompresión amenazaba a Enzo con succionar a él también. Debía salir de la bahía de carga a toda costa.

Tirada de Vigor: Éxito

Aferrado a una barrera de seguridad, Enzo logró cerrar la esclusa, pero el peligro exterior era aún mayor: Los dos interceptores que componían el control de la ISF. Cuando Enzo alcanzó la cabina de mandos de la **Mantícora**, los dos interceptores habían comenzado a disparar sus multilaser centelleantes. La estructura de la **Mantícora** crujía y se quejaba. Una gran cantidad de luces rojas parpadeantes y alarmas se iluminaban alertando de daños graves.

Ataque de las Vector Ace Fighter (Spark Multilaser): 12 de daño

Hora de huir. La pericia de Enzo como piloto, evitó nuevos impactos fatales y poniendo los motores al máximo si dirigió directamente hacia los interceptores para sorprenderles en la maniobra y ganarles distancia suficiente con la idea de saltar al hiperespacio.

Tirada de Gracia (Contra dados de acción del enemigo): Éxito

El destello del salto al hiperespacio envolvió a la **Mantícora**, arrancándola de las garras de la Federación Intersolar justo cuando los escudos colapsaban definitivamente. En el interior de la cabina, el silencio regresó de forma violenta, solo roto por el siseo de las fugas de aire y el parpadeo errático de las consolas dañadas. Enzo, con el cuerpo entumecido y el estómago aún encogido, soltó los mandos con manos temblorosas.

Había escapado de Kirón, pero el precio había sido alto. Los sensores del Oráculo, ahora bañados en un tono carmesí de advertencia, indicaban que el casco estaba al límite de su integridad estructural. A través de la ventanilla reforzada, el Sector 17 se desplegaba ante él como un nuevo lienzo de exploración y sombras profundas. Estaba solo, malherido y en una nave que ahora era una marca de muerte en los registros de la ISF.

Mientras tanto, a miles de kilómetros de distancia, en el puente del interceptor federal, el Capitán Zen vestido con el uniforme gris opresivo de la ISF no apartaba la mirada del vacío donde la **Mantícora** se había desvanecido. Sus oficiales le informaron que el atacante era un "forastero" del sector Trappist-5, buscado en el sistema TAU, pero del que apenas se tenían datos en las bases. Un fantasma que había desafiado la autoridad de la Federación y asesinado a una de sus centinelas de élite.

—No podrá esconderse para siempre —murmuró Zen, su reflejo rubicundo y gélido le devolvía la mirada desde el cristal—. Un hombre que no existe es un hombre que no tiene nada que perder, y esos son los más peligrosos. Preparad el informe. No descansaré hasta que su cabeza adorne el astillero de Kirón.

Ajeno a la promesa de su nuevo enemigo, Enzo se dejó caer en su asiento mientras la nave derivaba lentamente hacia el corazón del nuevo sector. Había sobrevivido a los salvajes de Melos, había ayudado a los parias de Medusa y había burlado a la flota más poderosa del sistema, pero sabía que esto no era el final de su viaje, sino el inicio de una persecución que consumiría su vida.

En Trappist-5, el pasado estaba muerto y enterrado bajo toneladas de chatarra, pero el futuro de Enzo acababa de volverse tan brillante y peligroso como el plasma que alimentaba sus motores. Con un suspiro pesado, cerró los ojos un momento, sintiendo el latido de la galaxia en el metal de su nave. La caza había comenzado.

CONTINUARÁ...

ASTROPRISMA



LAS CRÓNICAS DE ENZO: CICLO I – EL SISTEMA TRAPIS

Un relato de supervivencia en el vacío.



PERFIL DE PILOTO: ENZO

ORIGEN: Mundo Factoría (Fugitivo)

ANTECEDENTES: Ecoterrorismo / Robo de propiedad corporativa

NAVE ACTUAL: The Watcher (Astronave ligera, fiable)

Un linaje de fracasos y un planeta muerto. Robar la nave a un capataz fue la única salida. Ahora, el sistema Trapis 5 es la única frontera entre la libertad y la ejecución.



FUEL

ALERTA DEL SISTEMA: Ubicación actual: Anillo Interior. Temperatura crítica.

La luz de la civilización se desvaneció
hace siglos. Ahora, solo quedan ruinas
ruinas flotantes y silencio.



Soy Enzo. Ex-terrorista. Prófugo.
Piloto. Huí de las chimeneas de mi
mundo natal buscando libertad...



...pero el universo es un lugar
hostil para los soñadores.



SHARE TECH MONO

ALERT

COMID NENT : 00000005
BPSQSTIM : 00000005
STGBTR
BLATCH WNT : 50050103
PADTEY : 17005504
DESCRIPTION : 40005030

WARNING

BEEP...
BEEP...
BEEP...

SHARE TECH MONO
VBN: 1101H-6SSGSXOE
TENE: 00:00
POST: 020H
CCBAGU: 1
BBEMRR: DEFAULT
ESB 0Y SEKTOR
FLAMEE NAVE EYP-SEB

NDLS T801
SECTR
1 347

Sector 3. Sensores en rojo. Una nave Vector 7 Mantis. Demasiado rápida para ser chatarra.

W.A.R.G. Insurgentes. Revolucionarios... o piratas. Depende de a quién preguntes.

SECTOR 3: INTERCEPCIÓN

DATOS DE ENCUENTRO

CONTACTO: Nave Vector 7 "Mantícora"

FILIACIÓN: W.A.R.G. (West Anchor Revolutionary & Guerrillas)

IDENTIFICACIÓN: Pintura de guerra, rayas de depredador

Los sensores detectan una firma hostil. Una voz femenina rompe el silencio de radio. Es Yuna, una guerrillera con cicatrices tribales y armadura de combate. No dispara; ofrece té.



FUEL  Tirada de Encuentro: Facción // Actitud: Negociación  FUEL



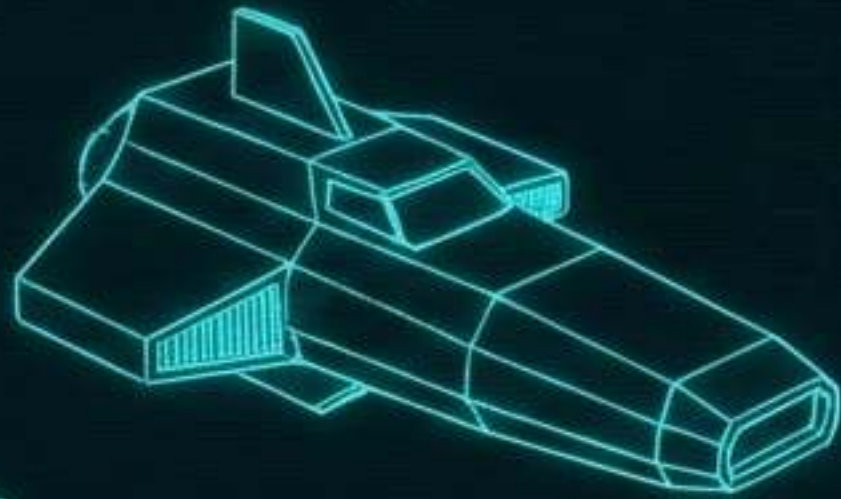
¿Te gusta el té,
viajero? No tiene
veneno. Solo una
propuesta.

Tu nave, la Watcher,
es invisible para los
sensores. La
necesito para una..
inserción discreta

Era una locura. Pero en este
vacío, la potencia de fuego es
la única moneda que importa.

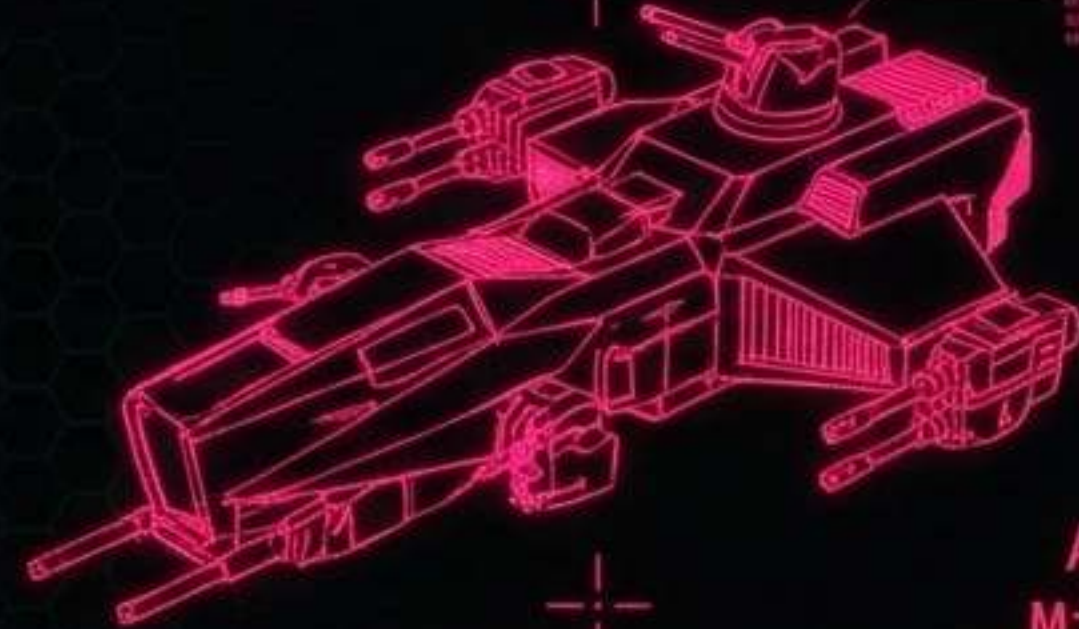
EL TRATO

THE WATCHER



Discreta
Civil
Fiable

THE MANTÍCORA



Armada
Militar
Marcada (Busca y Captura)

Yuna necesita infiltrarse sin llamar la atención.
Enzo necesita potencia de fuego para sobrevivir.

LOG: Cambio de transpondedor confirmado. La Manticora es mía. Yuna desaparece en el vacío con mi antigua vida. He ganado potencia pero he heredado sus enemigos.

PRUEBA MENTAL: [ÉXITO]



PLANETA MELOS
// SECTOR 4
// MUNDO GAYAN

Melos. Un desierto de roca y calor. Antiguas minas abandonadas tras las guerras imperiales.

El Oráculo detectó una
señal en un cráter.
Esperanza... o una tumba.



SECTOR 4: PLANETA MELOS

ALERTA: COMBUSTIBLE -1

TIPO:

Planeta Gayan
(Seco, Rocoso)

HISTORIA: Antigua
colonia minera
terraformada

ESTADO:

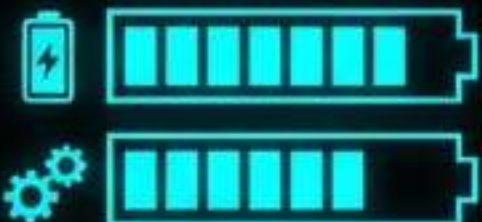
Ruinas devastadas



ESCANEO: Formas
de vida
corruptas
detectadas.

ESTRUCTURAS:
Abandonadas.

ORÁCULO:
"Venganza"



Un mundo árido donde los imperios antiguos extraían recursos antes del colapso. Ahora, solo quedan polvo y ecos de una masacre.



CONTACTO EN EL CRÁTER

TACTICAL LOG

ACCIÓN: Aproximación sigilosa (Gracia).

RESULTADO: [FALLO] - Alerta general.

Acción: Aproximación sigilosa (Gracia)
Nota de BIC/24863



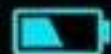
COMBAT SEQUENCE

ENEMIGO: Nómadas corruptos por metal-radiación.

ACCIÓN DE ENZO: Disparo de advertencia (Rifle de Pulso: Daño 8).

RESOLUCIÓN: Enemigos huyen aterrorizados.

Fira Code
Battery #039581

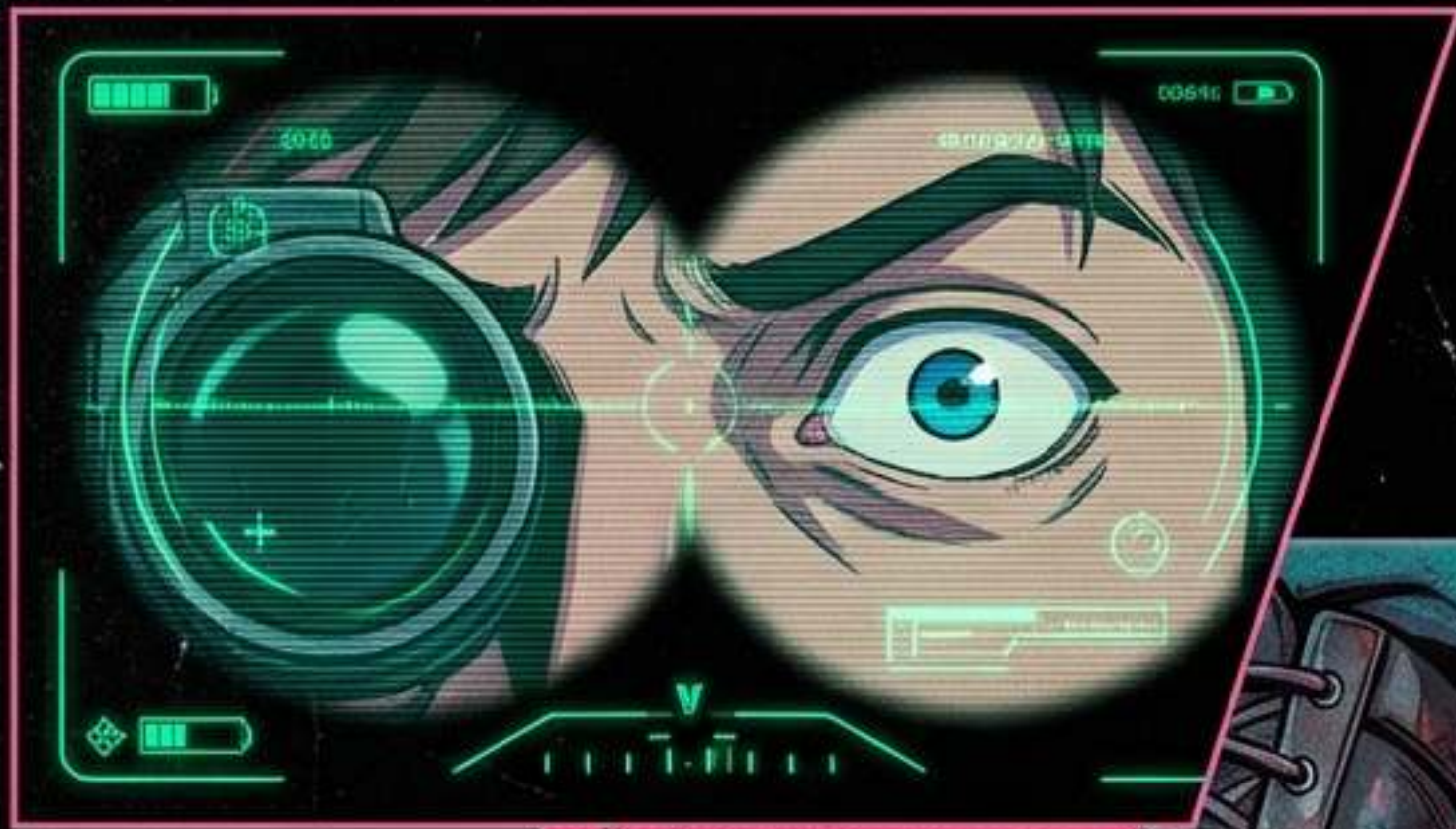


Fira Code
System data commands



RADIACIÓN DETECTADA





RUINAS DE LA VIEJA MINA



RECOLECTADO:
+30 Chatarra
(Componentes útiles).



REGISTRO RECUPERADO #492:

La comunidad se negó a acatar órdenes imperiales.
Bombardeo punitivo confirmado hace siglos. Familias
enteras eliminadas.■

⚠ ¡EMBOSCADA! El nómada regresa. ⚠

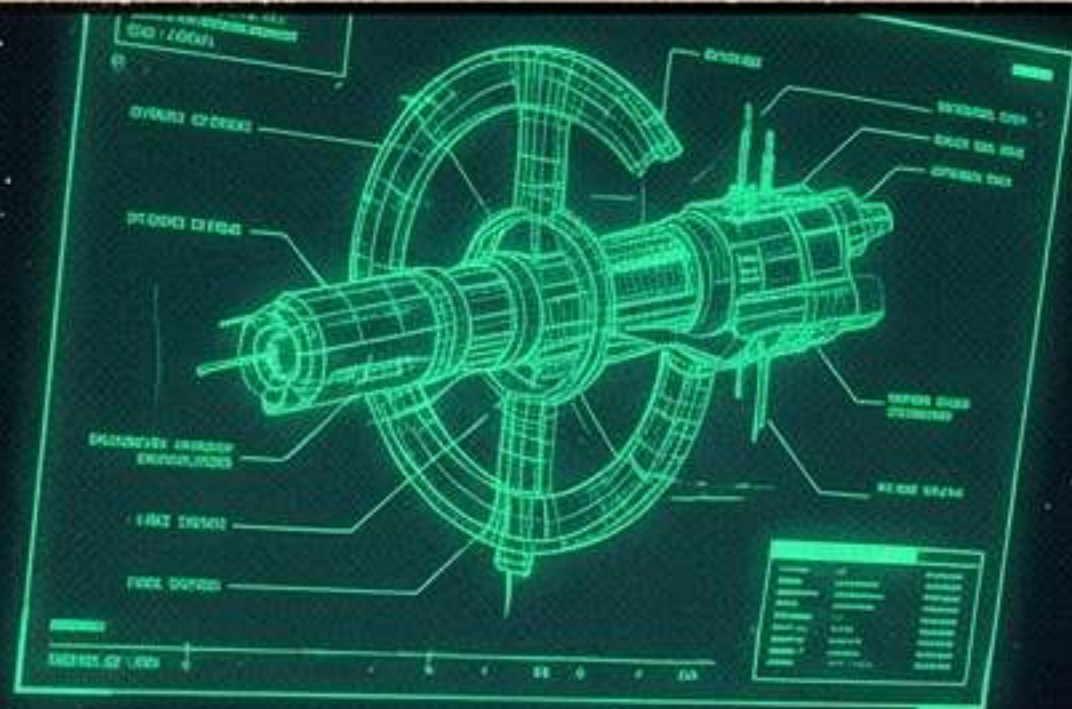
INFORME DE BATALLA:

- > Enemigo: Golpe de martillo (Daño 9). ENZO DERRIBADO.
- > Enzo: Disparo a bocajarro. Impacto crítico en escafandra.
- > ESTADO: Enemigo neutralizado. Salud de Enzo: CRÍTICA.





El golpe me sacó el aire. El rifle iluminó la oscuridad. Él quería venganza. Yo solo quería sobrevivir.



ESTADO: HERIDO (18/20) // BOTÍN: 30 PIEZAS DE CHATARRA.

Una antigua estación minera bombardeada.
Cientos de muertos hace siglos. Y hoy, uno más.

Treinta piezas de chatarra. Ese es el precio de la sangre en Melos.

ANILLO MEDIO // SECTOR 14 // TERRITORIO MEDUSA

Aquí Aurora, del colectivo Medusa. Nuestra nave sangra. Necesitamos manos expertas.

¿Nos copias, viajero?

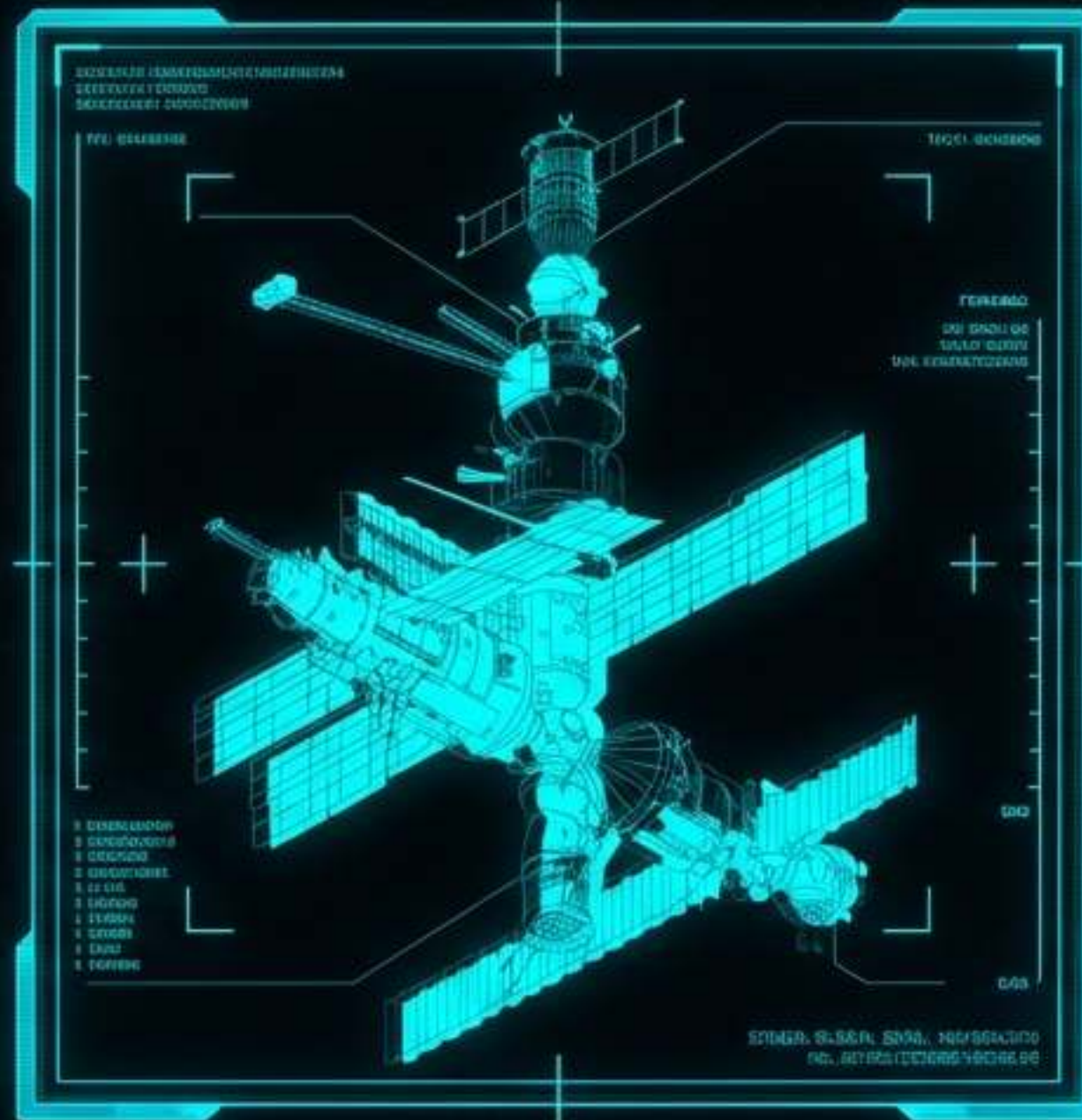
Medusa. Hackers. Ciber-terroristas. Buscadores de la verdad en la Deep Web.

SECTOR 14: LA CONEXIÓN MEDUSA

REPARACIÓN DE EMERGENCIA (Health Pack)



SALUD ACTUAL: 18 / 20



01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101



FACCIÓN: MEDUSA

PERFIL: Hackers
descentralizados.
Buscadores de la verdad en
el ciberespacio.

01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101
01011000010101100001010110000101

Escenario: Una nave Voyager dañada tras una batalla.
Aurora, miembro de Medusa, solicita asistencia técnica.

ESTADO: CERO-G // REPARACION EXTERIOR

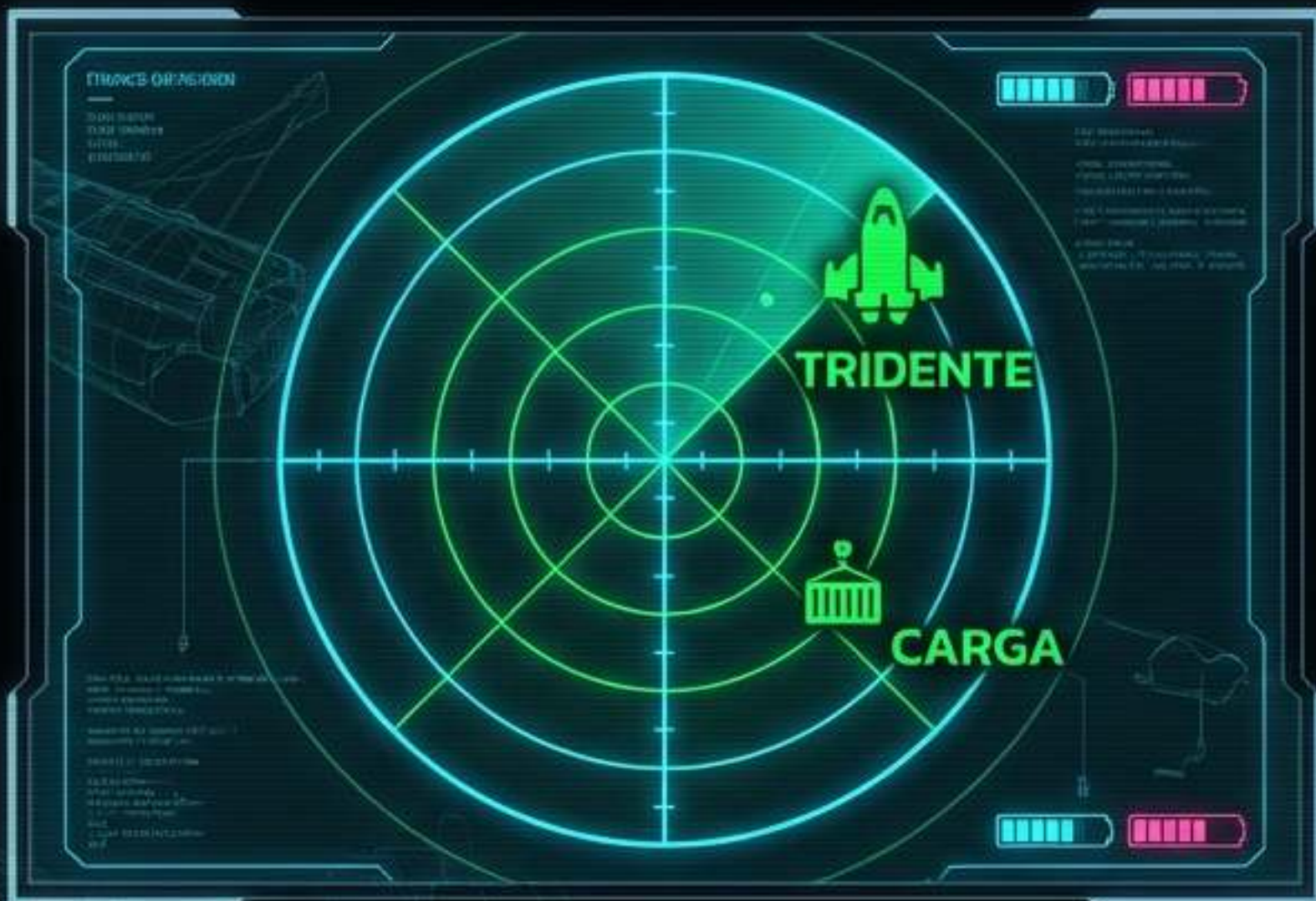


El daño es estructural.
No podemos repararlo aquí.
Gracias por el intento, Enzo.

Ten cuidado.
El siguiente salto
es Quirón.

La Federación Intersolar controla ese
sector. Son los restos del viejo Imperio.
Fascistas con uniformes limpios. Si
saben quién eres, te cazarán.

SECTOR 15: SOS MERCANTE



DATOS DE MISIÓN

OBJETIVO: Señal de socorro - Nave Clase Beluga.

ACCIÓN: Recuperación de carga perdida.

PRUEBA DE GRACIA: [ÉXITO]

CONTACTO: Capitán Bayor (Parche en el ojo, jovial).

RECOMPENSA: Créditos y Chatarra transferidos.

INTEL CLAVE

CONSEJO DE BAYOR: "Si tienes problemas en Kirón, busca el bar Blue Sky. Di que vas de parte de Bayor."

ANILLO MEDIO // SECTOR 14 // ESPACIO ABIERTO



¡Jajaja! ¡Pensé que
perdería la paga del año!
Tienes talento con el
escáner, muchacho.

Toma tus créditos. Y si
llegas a una ciudad, busca
el bar 'Blue Sky'. Di que
vas de parte de Valor.



Créditos. Contactos. Por un mo-
mento, las cosas parecían ir bien.

SECTOR 16: KIRÓN (TERRITORIO ISF)

ENTORNO:
Gigante Gaseoso.

ATMÓSFERA:
Tormentas de
vapor tóxico.

ESTRUCTURA:
Checkpoint
Federación
Intersolar.



¡ALERTA ROJA!

**ESCANEO DE
TRANSPONDEDOR:**
NAVE INSURGENTE
(W.A.R.G.)
DETECTADA.

ESTADO:
Centinela a bordo.
Bloqueo de salida
activo.



03:15

03:12



07:09

09:03

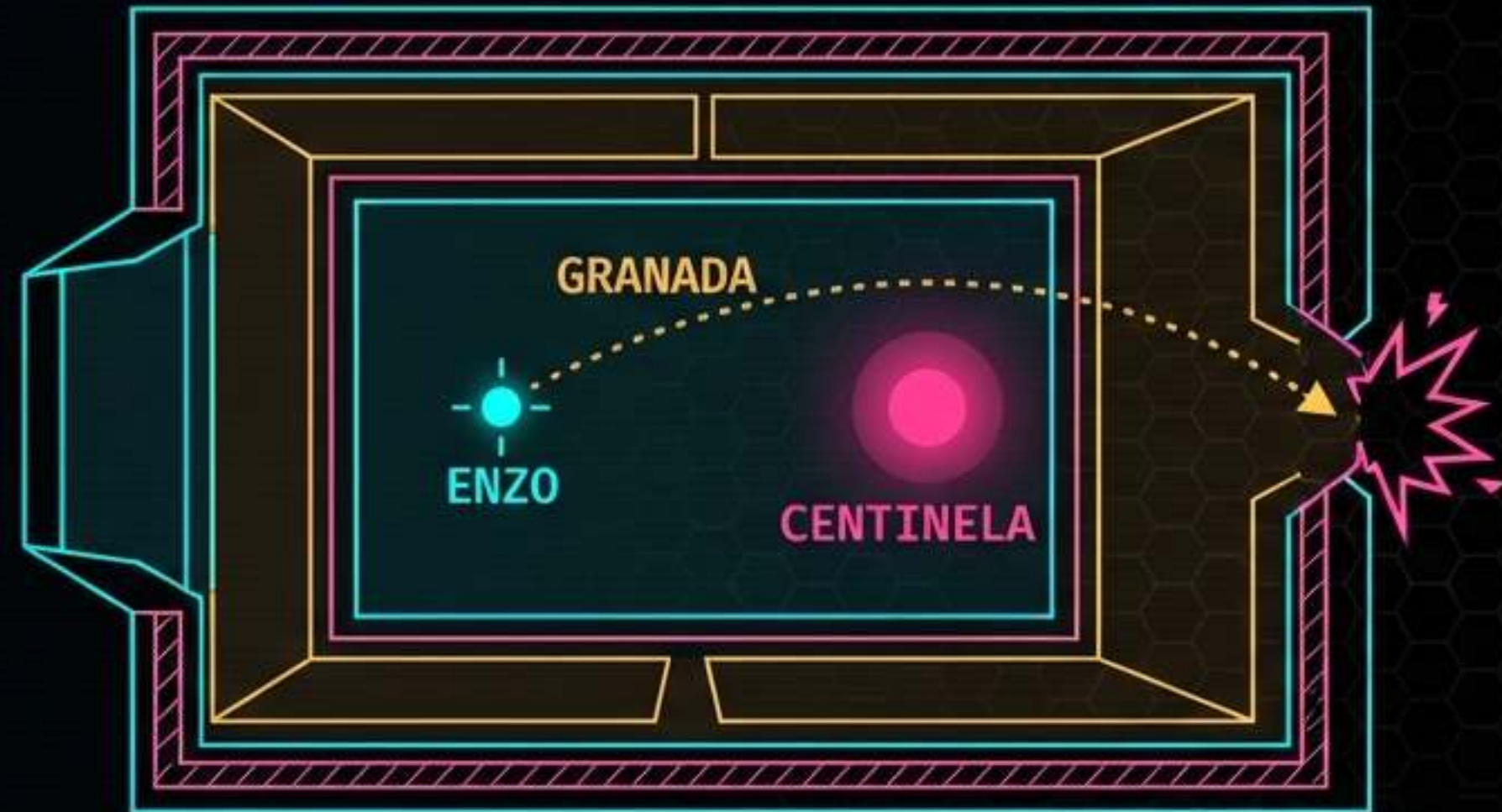


Nave Mánticora.
Apague motores.
Prepárese para
inspección rutinaria.
El incumplimiento
será castigado.

**QUIRÓN // BLOQUEO DE LA
FEDERACIÓN INTERSOLAR (ISF)**

Mierda. Una trampa de la ISF.
Y yo estoy volando en una
nave de insurgentes.

PROTOCOLO DE EMERGENCIA: ESCLUSA



TACTICAL LOG

1. AMENAZA: Centinela de Élite ISF.
2. MANIOBRA: Detonación controlada en bodega.
3. PRUEBA DE GRACIA: [ÉXITO]
4. RESULTADO: Descompresión explosiva. Amenaza expulsada.



DAÑOS: Casco comprometido.
Sellado de emergencia activo.





PEW!

PEW!!

ESCUDOS AL 40%...
MOTOR DE SALTO
CARGANDO...

VROOOOM!

Dos cazas Ace. Demasiado rápidos. Solo me queda una opción: un salto a ciegas al Sector 17.

COMBATE ORBITAL

**DAÑO CRÍTICO: 12 PUNTOS
(ESCUDOS IGNORADOS)**

VECTOR ACE 01

VECTOR ACE 02

COMBAT LOG

INICIATIVA ENEMIGA: Fuego de plasma.

INTEGRIDAD ESTRUCTURAL: CRÍTICA. ⚠

MANIOBRA EVASIVA: Salto de Alta G.

PRUEBA: Gracia vs Potencia de Fuego → [ÉXITO]

ACCION: Salto hiperespacial ciego al Sector 17. Dejamos atrás las trazadoras.



EL ENEMIGO

OBJETIVO:
Capitán Zen (ISF).

OBSERVACIÓN:
Oficial joven, uniforme
gris, mirada fría.



*No está registrado,
pero ha matado a
uno de los nuestros.
Huyó por ahora...
Le daré caza.*



NIVEL DE BÚSQUEDA: ALTO 