

# El hombre que pudo ser dios

*Nota: Esta aventura se jugó en las Savage Con '18, y está colgada en nuestro canal de youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=TBrvMbcaoGA>*

Celsius-3 es un mundo poblado con humanos que viven aislados desde los tiempos de la Gran Expansión. La Oficina de Civilizaciones Protegidas de la R.F.P. lo ha elegido como uno de los mundos que debe ser dejado a su evolución interna y, por lo tanto, el acceso al planeta, e incluso al sistema que lo cobija, está prohibido.

Los celsitas viven en una sociedad organizada en pequeñas repúblicas, con distintas religiones (muchas veces enfrentadas entre sí) y con una tecnología que ni si quiera les ha llevado a inventar las armas pólvora.

Por eso ha sido tremendamente sospechoso cuando uno de los satélites científicos que orbitan el planeta ha detectado una explosión atómica en una de sus principales ciudades.

En circunstancias normales, un grupo de funcionarios de la OCP habría sido el que viajaría al planeta. Pero en los tiempos que vivimos, y con el continuo riesgo de que los verrianos utilicen estos planetas como puntos de reaprovisionamiento, se ha decidido enviar a un comando exo, nuestros PJ.

## Leandros Menez, el aspirante a dios

Menez es un antiguo pirata que ha decidido retirarse a Celsius - 3 para vivir como un dios, literalmente. Se ha asentado en la ciudad estado de Lessura, donde ha forzado a sus habitantes a construir grandes monumentos en su honor, utilizando su tecnología como si fuera una demostración de poder mágico. Recientemente, ha querido dar un golpe de efecto contra Klenter, un rival histórico de Lessura y ciudad que se resistía a su divinidad. Ha hecho detonar en la ciudad una bomba atómica que ha destruído por completo la ciudad-estado y sus alrededores. Menez no es un dios muy sutil.

La esperanza del ex pirata es con semejante demostración de fuerza, todo el planeta se rinda a sus pies y le adore como un dios.

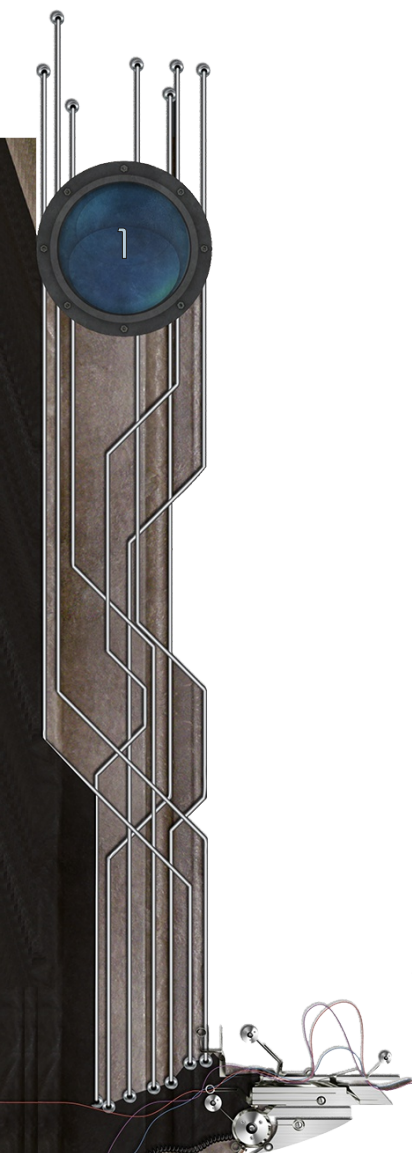
## La profecía

En realidad Menez no es el primer contacto de que ha conocido el planeta últimamente, hace unos 50 años, una expedición comercial tuvo que hacer un aterrizaje de emergencia en el planeta, cerca de Klenter. Allí realizaron unas reparaciones de urgencia y trataron de interferir lo menos posible con los nativos, pero el médico de la nave no pudo evitar realizar varias curaciones a enfermos locales que los nativos consideraron milagrosas.

Desde entonces existe un culto a esos viajeros del cielo y se espera que un día vuelvan. Menez ha tratado de utilizar esa leyenda a su favor, y eso es algo que no había gustado en Klenter ya que estos afirmaban que los dioses que esperan se comportarían de una forma mucho más benigna que la que está mostrando Menez.

## Klenter

La antiguamente orgullosa y hermosa ciudad de Klenter es hoy un amasijo de ruinas radiactivas, gran parte de los supervivientes han sufrido graves quemaduras y muchos más todavía morirán en los próximos años víctimas de la radiación. Sus habitantes están ahora mismo desorientados, en estado de shock y desorganización. Quizás los PJ sean el rebulsivo que necesitan.



## Menez el genocida

Menez recibirá a los PJ si se presentan alegremente en su palacio, pero siempre les rodeará de algunos de sus seguidores, los más fanáticos. Será amable con nuestros héroes y aparentará, incluso, querer atraerlos a su bando. Pero en el fondo espera una oportunidad para acabar con sus vidas.

## Epílogo

Existen muchas formas de acabar con el imperio de Menez, desde matarle o capturarlo hasta fomentar una revolución entre la nada contenta población de Celsius-3.

Lo que suceda a partir de aquí es decisión de los PJ, quien sabe, quizás vean tentador a eso de poder ser los dioses de su propio planeta.

### Leandros Mendez

Agi d6, Ast d8, Esp d8, Fue d6, Vig d6

Paso 6, Parada 5, Dureza 9 (4)

Habilidad: Callejear d8, Conducir d6, Conocimiento (Tácticas) d6, Luchar d6, Intimidar d8, Notar d4, Persuadir d6, Disparar d6, Sigilo d6

Ventajas: Mando, Contactos, Mantener la línea

Equipo: Gran cantidad de armamento y tecnología moderna.

### Nativo

Agi d6, Ast d6, Esp d6, Fue d6, Vig d6

Paso 6, Parada 5, Dureza 5

Habilidades: Luchar d6, Notar d4, Disparar d6

Equipo: Cotas de malla, ballestas, espadas... una tecnología equivalente a la de nuestra edad media.

