

000T .xλoμδvσuooTλxμ3ny

M Ó D U L O

Experiencia

- Por sobrevivir 2 puntos
- Por enterarse de a quién pertenece esto 3 puntos
- Por conseguir los planos 2 puntos
- Por derrotar a los mechs del comienzo 2 puntos

Si los capturan dirán lo mismo que el piloto capturado al comienzo: este edificio no es más que un garaje enorme para mechas, con diversas salas de recreo y dormitorios para los mercenarios que vigilan el complejo.

Hay 5 mercenarios más en el edificio que acudirán armados con rifles de asalto y mallas antibalas si oyen disparos. Pueden ser sorprendidos en la sala de recreo (donde estarán cuando lleguen los PJs). Desde este edificio se puede pasar al reactor por el pasillo tubular descrito antes.

Edificio 3: es un complejo científico, punto central de toda la instalación. Es un edificio de cuatro plantas, pero la baja no es más que cuatro pilares con ascensores en su interior.

En la planta primera están las habitaciones de los 20 hombres y mujeres que viven y trabajan aquí.

Las otras dos son diversos laboratorios de investigación por donde estarán dispersos los científicos, a menos que los personajes hayan estado primero en 1. En ese caso estarán en la última planta, donde además de laboratorios hay una sala de control de todas las instalaciones de la base. Desde allí fundirán el núcleo del reactor (lo que destruirá el asteroide con una explosión en una media hora) y huirán con unas cápsulas de salvamento como las que usaron los PJs.

Si los PJs se quedan pululando por aquí acabaran encontrándose con Markus Thren (ver apéndice).

Edificio 4: una gran nave industrial con 2 mektons EXPERIMENTALES aparcados y a medio construir, así como todas las máquinas necesarias para montar y construir un mekton de forma bastante artesanal.

Hay unos 5 técnicos trabajando en los meks que se rendirán a la primeras de cambio, ya que no están armados.

Si les preguntan quién paga esto no lo sabrán, ya que son «técnicos mercenarios» que obedecen las ordenes de Markus. Tampoco saben cuáles son las características de los nuevos mekton, ya que sólo los ensamblan. Si los

pase una persona si se le hacen 20 puntos de daño.

Dentro hay unos 15 técnicos desperdigados por las instalaciones de las baterías y el reactor. En cuanto uno de ellos vea a los personajes (y sobreviva o escape) avisará por el circuito cerrado de comunicaciones a los restantes edificios y pondrá en alerta a todo el reactor: todos los técnicos se reunirán y huirán por el túnel en dirección a los mercenarios, a los que obligarán a protegerlos. Si estos han muerto se dirigirán al edificio 3 y avisarán a todo el mundo.

El edificio tiene una forma casi circular, con el reactor en la parte central y los pasillos circulares a su alrededor. Las baterías láser están la parte exterior, alrededor del reactor.

Edificio 2: es la base desde la que salen los meks. Desde este edificio de altos techos (con una tirada fácil de Tecnología Mecha sabrán que es un hangar para mechas) también surgen hacia arriba diversos tubos de gran diámetro. Hay una puertecilla que se puede reventar (tirada media de Abrir Cerraduras), dando paso al hangar donde hay aparcados unos 5 mechas (mismo modelo que los del comienzo).

Están desactivados en sus plazas de la pared y un par de mecánicos trabajan en ellos (Sigilo fácil para que no los descubran).

La jungla es una elipse de unos 10 km de eje mayor y 6 de eje menor, rodeada por paredes de piedra. Se trata en realidad de un inmenso cráter al que se le ha cerrado la abertura exterior.

Edificio 1: unos grandes tubos parten hacia el techo y se incrustan en él desde un edificio chato en el que se encuentran los reactores de fusión que alimentan toda la base y las baterías láser que han disparado antes a la nave. No tiene ninguna compuerta a la jungla pero sí unos tubos cerrados que lo conectan al edificio 2. Se pueden romper los tubos, dejando espacio para que

PNJs

(Sólo se detallan las habilidades y características que puedan resultar útiles)

Mercenarios

INT: 6

Advertir/notar: +4

REF: 6

Todas las habilidades mecha +4

Fusil +3

Pistola +3

Técnicos

TECNICA: 7

Experto (reactores de fusión) /

Tecnología mecha +6

(según cada uno)

No llevan armadura ni armas, y ninguno combatirá

Markus

INT: 10

Advertir/notar +7

EMP: 9

Liderazgo (carismático) +7

REF: 8

Pistola +7

Combate sin armas +7

TEC: 10

Tecnología mecha +10

Lleva siempre una pistola de energía y 2 cargadores.

Si es capturado hará lo posible por escapar y reventar el reactor, huyendo como sea (puede ser un enemigo muy carismático)

PJs son detectados y desde el edificio 3 funden el reactor, estos tipos no se enterarán y seguirán trabajando hasta el fin (son mercenarios, prescindibles para sus jefes).

Este edificio está unido al 3 por un túnel metálico como el que unía el 1 y el 2, sólo que éste está a 5 m. de altura.

Si entran en silencio y con cuidado en el edificio 3 podrán sorprender al tal Markus (lleva una chapa de identificación) en uno de los laboratorios, junto a otro par de científicos. Les ofrecerá mucho dinero para que se rindan, y si no usará su pistola de energía para huir, subir al último piso del edificio 3 y salir de aquí. Sin embargo, no olvidará a los PJs (aunque puede que ellos ni siquiera lo vean o se crucen con él durante su incursión en la base).

Desenlace

Si se entretienen un poco con los ordenadores de los edificios 1 y 3 y

sacan dos tiradas consecutivas de dificultad media de Programar obtendrán la siguiente información:

● La base es propiedad de un poderoso consorcio criminal de gran tamaño que opera por todo el borde. La está usando como centro de investigación para el desarrollo de mejoras en ciertos modelos de mecha que piensan vender por toda la galaxia al mejor postor.

● La base lleva unos 2 años en funcionamiento y no ha sido detectada antes porque hasta ahora la demanda energética había sido baja. Sin embargo, en los últimos tiempos el proceso de construcción de los mechas la ha multiplicado y se han vuelto detectables: enviaron a los mercenarios para defenderse de un eventual ataque por parte del gobierno, ya que lo que hacen es ilegal.

Deberán pasar una tirada muy difícil de Programar para acceder a los planos técnicos de los nuevos mechas y llevarse una copia.

Hagan lo que hagan los personajes, Markus debe lograr escapar y volar el reactor, pero dando tiempo a los personajes para escapar.

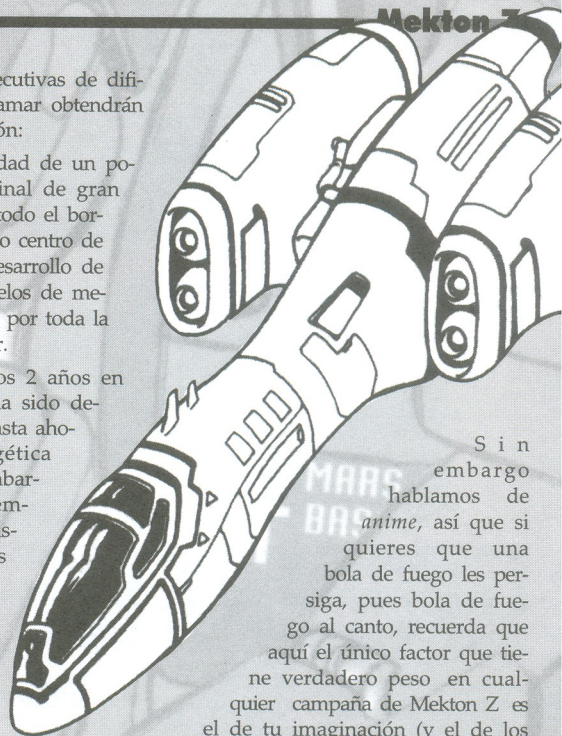
Los personajes pueden huir de tres maneras:

● Usando los mektons de defensa que hay en el edificio 2 y escapando hacia la nave antes de que explote el reactor.

● Con las cápsulas de escape del edificio de investigación.

● Usando los ascensores para llegar a la superficie y correr hacia sus cápsulas.

Nota final: recuerda que al principio se producirá una pequeña explosión y, una vez consumido el aire de la base, una implosión, de modo que no deberían tener problemas para escapar una vez en el espacio.



Sin embargo hablamos de anime, así que si quieres que una bola de fuego les persiga, pues bola de fuego al canto, recuerda que aquí el único factor que tiene verdadero peso en cualquier campaña de Mektion Z es el de tu imaginación (y el de los jugadores que no se queda atrás).

Hasta aquí la aventura. A partir de este punto comienza la verdadera historia. Construida por director de juego y jugadores. Suerte.

por Jesús Montesinos Valera

