

GLORIA VICTIS
UN MODULO
PARA

NEXUS

ESCRITA POR VILETUS



Gloria victis!

Introducción

Gloria victis es una aventura de acción explosiva para el juego de rol Nexus. Está diseñada para 4 jugadores o jugadoras y un director de juego y para ser jugada en una tarde o en unas jornadas. En esta aventura los personajes serán utilizados y engañados por un general de Nexus para que recuperen los datos ocultos en una PDA que tiene un soldado de misión, en un planeta hostil

Escena 0

La escena empieza con un soldado corriendo por los pasillos de Nexus, a lado y lado del pasillo hay cámaras de preparación de equipos OEM,(pequeñas habitaciones donde cada grupo de soldados tiene su armería y equipo para las misiones) es perseguido por una figura de un hombre encapuchado, dicho soldado está intentando llegar al ascensor de la zona B-501 que le llevará a la cámara del consejo, se oyen varios disparos, justo antes de girar en el recoveco de la derecha para coger finalmente el ascensor una bala le impacta por la espalda, el soldado en cuestión cae al suelo dentro de una de estas cámaras con una luz intermitente naranja(esta señal indica de que el grupo en cuestión tiene que llegar tarde o temprano para prepararse a la misión) sabe que morirá dado que su perseguidor no anda lejos , pero antes de eso y con sus últimas fuerzas, coge una pda situada en uno de los bancos e introduce una pequeña tarjeta de datos que lleva encima y se prepara para su destino la figura del hombre encapuchado (General Ebir) llega a la sala y tras una breve charla le dispara en la cabeza al soldado causándole la muerte, la escena termina cuando esta figura registrava el cuerpo del soldado justo cuando empieza a oír las voces del equipo Oem que llegará a la sala para prepararse para salir a su misión así pues deja lo que está haciendo y sale corriendo de la habitación perdiéndose por esos pasillos.

Escena 1

Comenzamos con una llamada a los protagonistas; pregunta a tus jugadores donde están sus personajes y que están haciendo en la nave ciudad en el momento de la llamada **¿Están entrenando? ¿en un bar? ¿están estudiando? ¿recibiendo algún curso especial? ¿quizá estén en el simulador?.** Sea como sea una voz les indica que se les requiere en la Sala de Comandancia donde les espera el general Ebir con carácter urgente.

Cuando acudan al llamamiento, les recibirá la sargento Nox quien, sin mediar palabra, les acompañará frente al general.

Se trata de una sala pequeña, repleta de pantallas holográficas. En una de ellas vemos una imagen del planeta al que se les mandará.

El general, tras los saludos de rigor, no tarda en plantear el motivo de la llamada. Son requeridos para un OEM de urgencia, aunque el principal y verdadero objetivo es recuperar una PDA con información de vital importancia para los rebeldes y extraer 10.000 unidades de Marcio. Esta misión ha sido disfrazada de OEM dado que el último años hemos sufrido muchos ataques terroristas rebeldes se han llegado a infiltrar y asentado en el corazón de Nexus . Si completan la misión satisfactoriamente, se les recompensará con un aumento de sueldo de por vida, armas de destrucción biocelular(desarrolladas y aprobadas por el arconte tras varios años,solo para aquellos

merecedores de grandes hazañas para el dominio) de no completarla, no es necesario el regreso.

Los jugadores reciben información del planeta y del sistema al que se dirigen. Un planeta con muchas cuevas y montañas, un suelo rocoso de material volcánico y con unas condiciones bastante duras. Durante el día la temperatura supera los 50º centígrados, y por las noches puede descender hasta los -10º grados bajo cero.

En el sistema hay dos estrellas. Una de ellas de color azul, y otra de un amarillo intenso. Las radiaciones producidas por la amarilla, de mayor tamaño que la azul, son las que provocan la diferencia tan brutal de temperatura entre el día y la noche. Por las noches pueden vislumbrarse dos satélites bastante grandes que están cerca del planeta, uno de ellos tiene un anillo de polvo cósmico como el de Saturno.

El general les despide y les indica que si tienen cualquier pregunta la sargento la responderá en la medida de lo posible. No es que la sargento tenga muchas luces ni mucha información así que se deja a discreción del DJ que responder, en caso de preguntas. Esta les acompaña hasta su nave, donde finalmente se ponen rumbo a ZL-700.

escena 2

Tras 2 semanas de viaje (**¿cómo es sido la convivencia?, ¿y estar encerrado en una nave?**) **aprovechar para hacer una conversación para cada personaje de 2 o 3 minutos recordando cosas traumáticas de su pasado y de este modo jugar con la presencia de muerte y traumas pasados (algunos ejemplos: instrucción militar, los rebeldes, fobias ,manías etc, también puedes incluir la muerte de la escena inicial como familiar de algun pj a elección del DJ)** Llegada al planeta previamente descrito con el holograma. La IA de la nave le da información al tecnólogo acerca del planeta:

- Se trata de un planeta con 2 soles, uno de ellos mortal a su exposición. Descrito con anterioridad.
- Suele haber fuertes tormentas eléctricas. Las tormentas eléctricas las provocan las radiaciones que llegan desde la estrella de menor tamaño, que también afectan a la vida sobre el planeta.
- Presencia de vida alienígena; se aconseja exterminar en caso de contacto. La especie alienígena puede ser de tipo reptiliano. Por ello durante la noche permanece en las cuevas, buscando el calor volcánico. Y durante el día salen a cazar.
- Presencia de vida vegetal no identificada por el dominio
- Es imposible el aterrizaje con la nave, solo con traje aéreo o cápsula (la 2a es la recomendación de la IA).

Escojan la opción que escojan, para aterrizar ha de hacerse una tirada de Destreza (dificultad 5).

- Si todos superan la tirada, al llegar están relativamente cerca, a unos 2 m, para reagruparse.
- Si no la superan, caerán en un nido o emplazamiento alienígena donde serán atacados por 2 al principio, pero a los 5 o 10 m aparecerán 15 o 30 de ellos para que huyan (o no).

. El encuentro con los aliens será evidentemente más peligroso si los ven de día, pues de noche permanecen en un estado de sopor. Como seres de tipo reptilianos, su velocidad aumenta en tierra sobre la roca, así que en la persecución ellos tendrán un

+2. Yo añadiría esta escena con la señal de alarma por la exposición a la extrema temperatura y radiación del día, haciendo que huyan hacia las cuevas.

Escena 3

La IA da una señal de alarma. La salida del 2º sol, el que es mortal a su exposición, se aproxima. Tienen una oportunidad para salvar sus vidas y es la presencia de unas cuevas a unos 150 m para esconderse hasta que pase el peligro. Para alcanzarlas antes de ser aniquilados, deberán realizar una tirada de Coraje o de Destreza (a dificultad 7).

Mientras se atrincheran en las cuevas, que sean los PJs que decidan lo que hacen. Reina la calma, solo se oyen los pasos amortiguados de los PJS y las advertencias de la IA. No hay mucho que explorar.

Escena 4

Pasadas 3 horas, una vez se pone el 2º sol, la IA les da un mapa de la zona. El punto de extracción de Marcio y su objetivo principal se encuentran situados al otro lado de un campo de esporas de unos 500 m. Deben recordar que es una vida vegetal no reconocida ni estudiada por el Dominio así que se desconocen las consecuencias de cruzar el campo o entrar en contacto con ellas. Si consultan, la IA les plantea la ruta más rápida y se inicia la travesía. Tienen 3h antes de la siguiente salida del sol.

A mitad de camino, una tormenta eléctrica se desencadena, desactivando a su vez las IA y todo el equipo electrónico que lleven encima. Deben continuar a ciegas, sin ruta.

*Puede pasar que un PJ decide tocar las esporas o lo haga accidentalmente. Si esto sucede, la espora estalla(**causando 1 punto de daño**) y queda impregnado con una sustancia amarillenta que se cuela por la armadura hasta llegar a la piel que la absorbe rápidamente. Los síntomas del contacto con ésta son:

1º. Ligero mareo o malestar generalizado que desaparece en movimiento.

2º. Al haber entrado en capas internas de la piel, invade el torrente sanguíneo; empiezan a aparecer edemas que crecen progresivamente y ligeramente urticantes.

3º. El edema (y la urticaria) se ha extendido por todo el cuerpo. Empieza a mostrarse una cierta desorientación espaciotemporal (tropiezos, no reconocer el lugar, fallos en la propiocepción,...)

4º. Las toxinas han alcanzado el sistema nervioso central y el PJ empieza a alucinar.

5º. Parálisis. Se empiezan a parar los procesos autónomos (respiración, latidos). Shock anafiláctico. Muerte.*

Escena 5

Si logran superar el campo de esporas, la tormenta irá menguando lentamente y la IA volverá a activarse. Esta les dará las coordenadas del punto de extracción de Marcio y percibirá 6 señales de vida. A un par de km se encontrarán con un grupo de 6 personas extrayendo Marcio. Habrán de hacer una tirada de Intelecto (a dificultad 7) para determinar la naturaleza del grupo que ven.

- Si superan la tirada, identificarán al grupo como otro OEM.

- Si no la superan, los percibirán como rebeldes.

Aquí los PJS deben decidir cómo actuar. Pueden ignorar al grupo y centrarse en el Marcio, atacar al grupo, acercarse, etc. La IA les aportará sólo la posición de los integrantes del otro grupo. Para no ser localizados por la otra IA, sea cual sea la decisión que tomen, deberán superar una tirada de Destreza o Camuflaje.

- Una tirada fallida de Destreza o Camuflaje (a dificultad 8) hará que los PJS sean detectados y se les perciba como una amenaza; por tanto, se iniciará un combate.
- Si por el contrario, logran superarla, podrán seguir adelante con la decisión que tomen y tendrán la iniciativa de su parte.

La IA les informará que les queda 1 hora para la siguiente salida del sol. Deben darse prisa.

Transición 3

Una vez de regreso a la nave, podrán curar heridas graves (si las tienen), charlar o tratar de hackear la PDA. Si esto último fuera el caso, la IA les recordaría que eso es delito. Para hackearla, deberán superar una tirada de Control cibernético (a dificultad 8).

- Si la superan, descifrarán los datos ocultos acerca de un emplazamiento rebelde en varios distritos de Nexus, hangares, ubicaciones de contrabando,... y una carta del General Ebir a un líder rebelde llamado Yorch
- Si no la superan, la PDA se bloqueará y pedirá el código de acceso.

Si no tienen curiosidad, no averiguarán nada y se tardará 2 semanas en regresar a Nexus.

Final

A su llegada a Nexus les recibe el general Ebir con un escuadrón de soldados. Si han extraído marcio, les acompañarán unos drones para sacarlo y evaluarlo.

Todo irá a pedir de boca. Ningún contratiempo, así que el trámite será rápido y rutinario. El general les felicitará y les pedirá que les acompañe a la sala del principio para recibir un informe detallado acerca de la misión.

Hayan descubierto o no los datos acerca del general Ebir, una vez se cierran las puertas del ascensor en dirección a la Sala de Comandancia, el general les agradecerá sus servicios y los soldados que le acompañan abrirán fuego.

Final alternativo, también llamado “*me da miedo matar a los PJS*”

Si decides no matar a los PJS, la alternativa es que una vez han sido recibidos en Nexus llegan informes acerca de la muerte del grupo OEM. Se les encarcelará por traición a la espera de un juicio del Arconte por traidores, o es posible que los rebeldes intentan ayudarles a huir de la persecución del dominio, dando una posible semilla de aventura para una segunda parte. Que sería un módulo, con enfrentamiento claro entre los Rebeldes y el Dominio.

Agradecimientos

A Nox Noctis por su paciencia y por la ayuda en redactar la partida

A Lord Guzmán por ayudarme en la aventura añadir cosas y testeo

A Sirio Seseña por sus consejos ideas correcciones y creación de la misma

A David Gutiérrez por su honestidad con esta partida y revisión de la misma

Glosario

Nexus es un juego de rol de ciencia ficción. Se trata, aparentemente, de la lucha por la supervivencia de la humanidad. En el futuro lejano logramos expandirnos por el espacio, gracias a un gobierno central fuerte y al recurso que nos permitió llegar tan lejos: el *Marzio*, un mineral con múltiples funciones, indispensable para la supervivencia de la especie.

Ante la escasez del valioso mineral, la humanidad tuvo que usar un agujero de gusano sin retorno, llamado el Canal, para explorar otras galaxias donde el mismo es abundante. Sin embargo, un accidente surgió, y la nave-ciudad Nexus, con sus cinco millones de habitantes y equipamiento militar, quedó aislada e incomunicada tanto del gobierno central al otro lado del Canal como con Tierra I y II, las otras naves equipadas con el mejor material genético para instalar en colonias del otro lado y expandir la raza humana.

Obviamente, la rebeldía contra el opresivo y decadente gobierno no tardó en surgir, aunque reprimida por el alto mando militar. Mientras tanto, las misiones para extraer el marzio siguen avanzando mientras se investigan y exterminan las amenazas alienígenas que se encuentran en este lado del Canal.

Marcio: mineral

Oem grupo de extracción de Marcio

Dominio: Grupo militar de Nexus

Rebeldes: gente militar a bordo de nexus que no apoyan las directrices del dominio