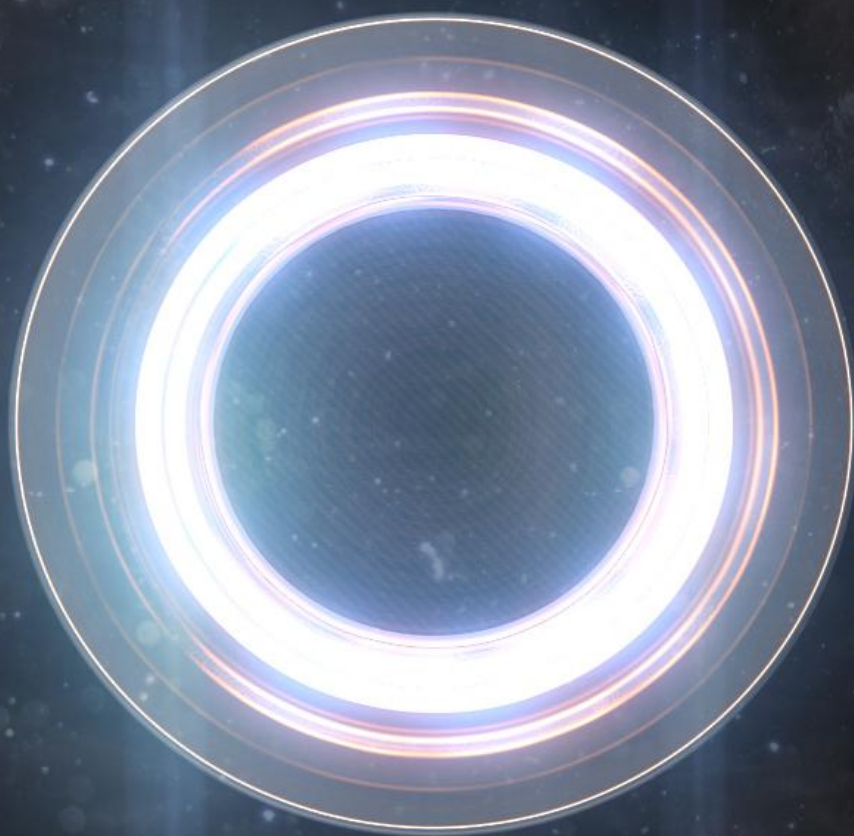


**OEM AP.71.P.3.YEIR.42**  
**“LA CIVILIZACIÓN INVISIBLE”**



**Una aventura de Jesús Duréndez para *Nexus***

# OEM AP.71.P.3.YEIR.42 "LA CIVILIZACIÓN INVISIBLE"

## PRELUDIO DE LA AVENTURA

1. El DJ expone la **historia** de la nave Nexus [esquema].
2. Descripción somera de los **tres sectores** de la Nave [manual].
3. Descripción de la **hoja de PJ** explicando el sistema de juego [esquemas de ayudas].
4. Explicar el **programa OEM y Vida Alienígena** [esquema].
5. **Dudas.**
6. **Reparto de hojas de PJ** (los jugadores tiran un D6 y eligen por orden de mayor a menor resultado).

## 1ª SECUENCIA "ANTES DEL INFORME DE INTELIGENCIA".

### 1.1 RESUMEN

La aventura comienza a las 5.00 horas, con los PJs levantándose en sus respectivas viviendas el día que reciben el Informe de Inteligencia de su primera misión en el Centro de Gestión del OEM.

El DJ introducirá información de su situación y del entorno necesaria para que se sitúen y narren lo que deciden hacer hasta la cita que todos ellos acordaron para tomar algo a primera hora (7.30 h.) antes de recoger el informe de inteligencia (a las 9.00 h.).

### 1.2 NOTAS DE AMBIENTACIÓN

- **ENTORNO DEL SECTOR 2:** en este sector los personajes se van a encontrando básicamente con oficiales y soldados en instrucción o en programas OEM. No existen restricciones para entrar en este sector (en el Sector 3 si es necesario un pase especial) pero por motivos de seguridad hay un control de acceso al ascensor entre el Sector 1 y 2 (sobre todo de los tripulantes que quieren acceder al Sector 2). Este control de acceso recuerda al existente en un aeropuerto.
- **EDIFICIOS:** estructuras funcionales, de ángulos rectos que no pretenden imitar el aspecto de una ciudad de la Tierra (como pasa en el Sector 1) y las paredes son de una especie de policarbonato o vidrio laminado transparente muy resistente con el mismo toque azulado de toda la nave. Se diría que la nave es como un organismo vivo por el que fluye el marzio. Es impresionante ver tanta estructura transparente, pero la seguridad en este Sector es ABSOLUTA.
- **EDAD DE LA POBLACIÓN:** en esta aventura han transcurrido 10 años desde que los PJs despertaron del letargo tras cruzar el Canal. Los PJs tenían entre 20 y 25 años cuando despertaron y por tanto ahora están entre los 30 y los 35 años. Esto no quiere decir que en Nexus no haya población de todas las edades, incluidos niños, ya que tanto la población civil como los soldados tienen hijos (los PJs no tienen).
  - De 5 millones de habitantes en la nave, actualmente sólo quedan 3,5 millones (hay espacio de sobra).
- **LUZ Y HORARIO:** la luz se proyecta con un simulador solar desde el Sector 3 y el horario es igual al existente.
- **TRANSPORTES:** los raíles urbanos están totalmente automatizados y funcionan en un ciclo sin fin. Van por la superficie a una velocidad más lenta que el monorraíl. Este circula por debajo de la superficie a alta velocidad.
- **VESTIMENTA:** en la nave hay quien viste con ropa normal, pero los PJs deben ponerse el uniforme de la nave (nanotraje XV2) de color azul/blanco, muy cómodo y que se ajusta a cada soldado con un casco visor con IA (se entiende que llevan el avanzado con blindaje como todo soldado alistado al programa OEM, pero aún sin mejoras).
- **VIVIENDA PJS:** no son simples camarotes; Nexus es la mayor obra de ingeniería aeroespacial creada por la humanidad y estamos en el sector 2 (decoración lujosa, minimalista, funcional, con alta tecnología, pantallas con mensajes del dominio, imágenes de extracción de marzio, Código del dominio, simulaciones, etc.).

### 1.3 INFORMACIÓN INTRODUCTORIA PARA LOS PJs

- Han pasado **10 años** desde que los PJs despertaron del letargo. Es la fecha en la que comenzó a despertar la mayor parte de la tripulación y se comprobó la existencia del accidente de la nave al cruzar el Canal (se desconocen muchos datos aún sobre lo que ocurrió y el tiempo transcurrido desde entonces).



- Los PJs (al igual que todos los tripulantes) tenían asignada una **función en la nave** tras el letargo y los PJs la han realizado hasta hace dos meses cuando todos, por diferentes motivos, se alistaron para el programa OEM.
- Todos los PJs, lógicamente, **proceden del Sector 1**, algunos incluso de barrios prácticamente controlados por los rebeldes, por lo que puede que alguno de los PJs haya llegado a respetar en parte su ideario. Otros, por el contrario, desearía borrar de la nave la rebelión para que imperase la paz del Dominio.
- En cualquier caso, todos los PJs están **MUY hartos** del ambiente enrarecido y decadente del Sector 1, de la incertidumbre de sus vidas y de la rutina asignada sin aliciente alguno y ese es el **principal motivo por el que se han alistado**; respirar aire nuevo, SALIR DE LA NAVE, romper su rutina a pesar del peligro que conlleva; alguno quizás sueñe además con llegar a cumplir sus 5 OEMs, y quién sabe... alcanzar un puesto en el Gobierno de la Nave para mejorar las cosas; otros llevan en la sangre la adrenalina militar y echan de menos la aventura.
- Durante los **dos meses** que ha durado la instrucción, los PJs han vivido en lujosos "estudios" del Sector 2 (Centro de Inteligencia); cada uno en un estudio, salvo los hermanos Hunt que comparten uno. **No están acostumbrados** todavía al **lujo** que los rodea y **la tranquilidad** de este Sector, sin escaramuzas rebeldes ni atentados.
- Todos los PJs, menos dos (DJ decide en ese momento cuáles son los más "tranquilos"), ya están **despiertos** a las **5.00 h.**, han **dormido poco** y están **nerviosos**; la **instrucción ha terminado** y dentro de 4 horas les entregan el Informe de Inteligencia de su primera misión de OEM.
- A las **7.30 h.** han quedado todos los PJs en el **Terroom 23**, un local al que tienen costumbre de acudir todos los días a primera hora para tomar algo. Está a escasos minutos en raíl urbano desde sus viviendas (algo más de 30 minutos andando), muy cerca de los Centros de Entrenamiento y Simulación.
- El grupo está **muy unido** desde el principio de la instrucción; casualmente coincidieron al llegar antes de tiempo a la primera simulación de combate y ya no se han separado. Les sorprende, incluso, que les hayan asignado a todos en el mismo pelotón para esta misión y parece que no es casualidad.

## 1.4 INTERACCIÓN OBLIGADA

⇒ **5.00 h. Se pregunta a cada PJ que está despierto qué va a hacer.**

- Se describe la habitación [nota de ambientación].
- DJ debe esperar a que los PJs sugieran ver sus dispositivos o pantallas de la vivienda para a continuación leer las noticias del día: "día 3602 del despertar tras "el incidente"; normalidad absoluta en la nave, pequeñas escaramuzas sin importancia en los barrios 3 y 8 del Sector 1 rápidamente contenidas y ajusticiadas por la Guardia de Nexus, siempre velando por la seguridad de la nave. Hoy han regresado 15 misiones de OEM con éxito, los héroes de Nexus serán debidamente recompensados y condecorados, la ceremonia podrá verse en toda la nave en el canal 78 a las 22.00 h. Las investigaciones de la Nave Brem continúan avanzando positivamente. Cada día estamos más cerca del regreso a la tierra".

⇒ **A continuación, se despiertan los dos PJs que dormían y se les pregunta lo mismo.**

⇒ **Cuando los PJs salen de sus estudios** se les entrega el plano de Nexus [pág. 18 y 19], que ven en sus IAs, y tienen opción de coger un transporte o ir andando (algunos pueden coincidir de camino).

⇒ **7.30 h. El DJ describe el Terroom 23** y un **droide** que se desplaza suspendido en el aire, con múltiples brazos, les pregunta qué quieren tomar.

- Nota de ambientación: de nuevo la decoración es minimalista, la barra está suspendida en el techo para conseguir más espacio, los droides sirven las bebidas, etc. (suelen tomar alimentos apropiados para su entrenamiento brutal o preparados químicos sustitutivos).

- **Después de la interacción entre ellos y con un soldado que se acerca deben acudir al Centro de Gestión de OEMs.** El soldado (joven, ojos azules claros, alto, un poco "flipadete") se acerca a uno de los PJs (el que sea) porque dice conocerlo del Sector 1. A continuación, hace referencia a la Capitán Lee (la C. instructora de los PJs), ya que por lo visto "está buenísima y es la caña". Igualmente le pregunta si ha visto el nuevo alienígena implementado en el sistema de simulación de combate (le ha "flipado") y le pregunta cómo va su instrucción. Cuando el PJ le diga que ya la ha terminado, pondrá cara de circunstancias y le dirá que a él le queda una semana, con el gesto y la voz serios (se supone que la mayoría de soldados temen lo que viene después).



## 2ª SECUENCIA "INFORME DE INTELIGENCIA"

### 2.1 RESUMEN

Los soldados llegan a la Sala 10 del Centro de Gestión del OEM para recoger el Informe de Inteligencia de su misión. Allí les esperan los dos PJs no elegidos al comienzo de la aventura [hay 8 PJs para 6 jugadores].

Entrarán en la Sala el General Zhúkov (supervisor del OEM y redactor del Informe) y la Capitán Lee (instructora).

El General está intranquilo porque ha notado cierto cambio en la actitud del Consejo hacia él. *El Arconte sospecha que está colaborando con los rebeldes, pero él no lo sabe.* Aunque es un PNJ con gran temple, es cierto que colabora con los rebeldes y ese mínimo cambio de actitud hacia él le hace estar y parecer algo "crispado" (se está jugando la vida).

Expondrá la misión oficial a los PJs, pero en un momento dado recibirá una llamada por su IA y con signos de enfado tendrá que abandonar la Sala.

Cuando la Capitán Lee se quede a solas con los PJs, después de pedirles que apaguen sus IA, en una extraordinaria demostración de confianza, les revelará la situación del General, una misión secreta que deberán cumplir además de la oficial e incluso les sugerirá que vayan previamente al Sector 1 para obtener una mejora extraoficial que les ayude en su misión.

### 2.2 NOTAS DE AMBIENTACIÓN

- **SALAS DEL CGOEM:** De nuevo todo es transparente salvo las dependencias privadas o las Salas de reuniones que tienen un mecanismo que se activa con una orden a la IA (sólo autorizados) para oscurecer las paredes. Así mismo hay muchas salas para este fin porque a diario salen múltiples despegues para los OEMs.
- **DESCRIPCIÓN DEL GENERAL ZHÚKOV:** unos 55 años, 1,75 cm., aspecto curtido, pelo abundante y corto, canoso, con una buena mandíbula (aspecto de cincuentón militar americano), rictus serio. Armadura impoluta con sus galones.
  - **SECUENCIA CON ÉL:** será más lenta y tensa, sin dejar intervenir a los PJs, ordenando continuamente que se callen o atiendan.
- **DESCRIPCIÓN DE LA CAPITÁN LEE:** unos 40 años, atractiva, pelirroja, gorra y coleta, pecas, 1,70 cm., muy atlética, de semblante severo. Se nota que está hecha de una pasta muy dura.
  - **SECUENCIA CON ELLA:** más relajada y cercana, con un ritmo más rápido, deja que los PJs le interrumpan y hagan preguntas. [Al final de la secuencia se hace un repaso rápido por si ha quedado información importante sin revelar].

### 2.3 INTERACCIÓN OBLIGADA

#### 2.3.1. EL GENERAL ZHÚKOV:

- El General Zhúkov aparece puntual acompañado de la Capitán Lee. Saludan militarmente a los PJs (que han de cuadrarse, **si no, el DJ lo pedirá levantando la voz**) y a continuación les ordena que descansen y se sienten.
- El General debe mirar a los PJs durante un instante pensativo. El DJ puede pedir a los PJs una **tirada de CARISMA** a dificultad **7** (vamos calentando los dados). Los PJs que la pasen perciben en él un gesto de preocupación y/o crispación extraños y cierta tensión entre él y la Capitán.
- El General, sin más preámbulos, proyectará el informe de la misión [pág. 20 - se entrega a los PJs] y soltará su habitual discurso para entonar la reunión antes de entrar en materia (en este momento seguramente los PJs estarán mirando la hoja de la misión en lugar de escuchar, el **General alzar la voz y les dirá que presten atención**). El **contenido del discurso** lo improvisa el DJ y gira en torno a lo que ya se les ha insistido durante la instrucción (seguir el protocolo OEM, no olvidar que la cooperación es clave, que están salvando a la humanidad, etc.).
- Cuando esté arengando con frases como "habéis superado la instrucción más dura de vuestras vidas y estáis preparados para la...", **recibirá un mensaje en su IA.**



- Muy tenso levantará las cejas y comenzará a hablar con un interlocutor desconocido que tiene la osadía de interrumpirle continuamente mientras él intenta decir: "que está en medio de una reunión de OEM... que nunca ha sido interrumpido durante... que sí está con la Capitán Lee, pero... que por muy del Consejo que sea quien le reclame..." (el general seguirá escuchando unos segundos) y terminará acatando órdenes diciendo "sí, ahora mismo voy".
- Se despide militarmente sin mediar palabra. Mira un instante a la Capitán Lee, que también se ha cuadrado, y sale de la habitación.

### 2.3.2 LA CAPITÁN LEE:

- Cuando se cierra la puerta tras el General, Lee sonríe brevemente a los PJs, a los que pide que se sienten, y ordena a uno de ellos que lea los puntos del informe proyectado. Después de la lectura del informe dirá a los PJs que, como el General Zhúkov, piensa que están más que preparados para la misión y preguntará si hay dudas (se discuten si las hay).
- A continuación Lee hará un gesto para pedir silencio a los PJs y escribirá algo en una superficie parecida a un papel de los antiguos, acercándolo a uno de los PJs cualquiera. En el papel **pone: "desconectad vuestras IA"**. El DJ se levanta y se lo quita de las manos bruscamente a quien lo tenga y explica que la especie de papel esa se desintegra en sus manos.
- A partir de aquí Lee cambia el tono totalmente y se vuelve más cercana, invitando al diálogo, y ofrece la siguiente **información** a los PJs:

#### A) SITUACIÓN DEL GENERAL Y LOS REBELDES.

- **FILTRACIONES:** el Arconte está convencido de que ha habido filtraciones de Informes de OEMs a los rebeldes; parece algo imposible de creer, pero cree que uno de los infiltrados es el G. Zhúkov (**si los PJs preguntan por qué no se ha eliminado a Zhúkov**, la explicación es que el Arconte prefiere no levantar la liebre todavía para dar con todos los oficiales que puedan estar infiltrados).
- **NAVES QUE NO REGRESAN:** es preocupante el **número creciente de naves que no regresan** y se sospecha que **intentan unirse a los rebeldes** en colonias secretas instaladas en otros planetas, siendo muchos de esos ilusos, que pretendían comenzar una nueva vida fuera de Nexus, eliminados a sangre fría una vez entregan sus armas y la nave con el marzio (**si los PJs preguntan cómo sabe eso**, la Capitán tendría que contestar que también hay agentes del dominio, héroes, infiltrados entre ellos).

#### B) MISIÓN SECRETA EXTRAOFICIAL (LA VETA ROJA).

**1. INFORMACIÓN DE LA Sonda:** la sonda que se envió al planeta objetivo de la misión oficial de los PJs no sólo informó de una cantidad elevada de marzio en todo el planeta, sino que además recogió imágenes de un sector donde existe, en un surco de unos **dos metros de anchura y de unos 50 metros de longitud, una pequeña veta de un mineral** de aspecto parecido al marzio, sólo que **de un color más rojizo o granate**.

- Estudiados los informes de la sonda se ha podido determinar que **la energía capaz de generar ese mineral triplica al marzio**.
- Si cayera en manos rebeldes, el Gobierno del Dominio estaría en grave peligro.

**2. PRESENCIA ALIENÍGENA:** La sonda detectó presencia alienígena junto a la veta roja.

- Se ha de explicar a los PJs que al G. Zhúkov (aun siendo el supervisor y redactor del informe de su OEM) se le ha ocultado esto, y no sólo la existencia de la veta roja, ya que la misión sería más propia de soldados de rango superior y no la hubiera aprobado (la misión oficial es una tapadera).
- A pesar de la presencia alienígena (de la que se desconoce si es hostil) no pueden incorporar más mejoras de las reglamentarias (el Arconte no quiere llamar la atención por la investigación en curso).

**3. MISIÓN EXTRAOFICIAL:** Tienen que cumplir dos misiones. Deberán extraer una cantidad de **50 unidades** del mineral rojo (cualquier cantidad es válida) y para ello se introducirá en su nave un **Módulo de Extracción más pequeño**, diseñado específicamente para esta misión. **Se les facilita las coordenadas de la zona donde se ha detectado la veta roja a simple vista para que las memoricen e introduzcan de un modo fraccionado en sus IA para impedir una filtración.**



- Si los PJs preguntan por qué se les introduce un módulo especial y no se les permite más mejoras impropias de su rango, se les explica que ya resulta difícil introducir lo imprescindible en la nave ante las narices de los soldados encargados de esta tarea (no se pueden arriesgar a sustituir TODO el equipo).
- El Arconte se encargará de que miembros de confianza de la Guardia de Nexus sean los que accedan a la nave de los PJs cuando regresen de su misión para evitar problemas con la carga del mineral rojo.

**C) DUDAS:** C. Lee debe preguntar si existen **dudas** a los PJs y **esperar a que pregunten por qué está misión se les ha encargado a ellos y no a soldados de más rango, por ejemplo**, si no, donde mejor proceda, el DJ puede facilitar la siguiente información:

1. Los PJs **encajaron** a la perfección cuando se conocieron y ha sido un grupo excepcional en cuanto a cooperación y unión (fueron los primeros en llegar a su instrucción y desde entonces se han mantenido unidos -algo trascendental-)
  2. Es un **equipo muy equilibrado y capaz** (no es casualidad que TODOS formen parte del mismo pelotón en esta misión).
  3. Desde que la C. Lee vio su potencial como equipo ha hecho un **seguimiento especial** y sabe con seguridad que no os están colaborando con los rebeldes, ni forman parte de confabulaciones de rangos superiores; en definitiva son promesas confiables para el Dominio.
- Si los PJs desconfían de algo, pueden tirar de nuevo por **CARISMA** para **intentar comprobar si les está mintiendo**, de nuevo la **dificultad** es de **8**. Si la sacan: tienen la certeza de que no les miente (si no, no les parece que lo haga).

**D) "GROOVE":** por último, la Capitán consulta su **reloj**, se queda un instante **pensativa** y les dice que, pese a que no puede ofrecerle mejoras adicionales de tipo oficial más allá de las que les corresponde por su grado, a título personal y para ayudarles a ellos y a la misión, le parece importante que acudan **al Sector 1** donde un antiguo amigo suyo (un Capitán retirado, apodado "**Groove**") puede proporcionarles una **mejora adicional extraoficial e IAs pirateadas** para poder utilizar llegado el momento de la extracción de la veta roja (se supone que deberán pagarle el material). Normalmente, estas mejoras extraoficiales pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Debe parecer que Lee no tenía claro si proponer lo de Groove o no y desde luego no es una orden taxativa.

- La C. Lee les da la **dirección de su local** (es junto a la zona de viviendas del Sector 1, en el barrio 45, calle 11, nº 32). Si preguntan los PJs por su relación con el Capitán, les dirá que hace más de un año que no lo ve, ni viene por el Sector 2, pero que Groove es de confianza y está segura de que podrá facilitarles ese material.
- Por último, les recuerda que tienen **poco tiempo**, ya que en **1 hora comenzarán a cargar** el equipo asignado para el OEM en la Nave de la misión, y el despegue se producirá **3 horas** después de la reunión.

#### **E) INSTRUCCIONES FINALES.**

- **Los 2 PJs no elegidos** por los jugadores deberán ayudar en la tarea de distracción necesaria para introducir el módulo de extracción del mineral rojo, por lo que no acudirán al Sector 1.
- **Las armas** ya están a su disposición en la armería al finalizar la reunión, aunque las mejoras de las armas y armaduras las pueden configurar una vez despeguen, durante el viaje, dada la falta de tiempo para ello.
- Por último, les informa que para esta misión no hay asignado un **Capitán**, siendo necesario que lo **eligan los PJs** antes de perder contacto con la nave Nexus.
- La C. Lee les recuerda la suma importancia de mantener en **secreto** su misión, que es crucial para el Dominio, así como que la IA de la nave registra todo lo que se dice y puede ser estudiada posteriormente si cae en malas manos (aunque intentarán por todos los medios que no sea así), les desea **suerte** a los soldados y se despide de un modo más bien informal.
- Los PJs tienen **dos opciones**: ir al **Sector 1** (la más probable) o esperar a que llegue la hora para **despegar con su nave**.



### 3ª SECUENCIA "SECTOR 1/GROOVE".

#### 3.1 RESUMEN

Los personajes, tras pasar por la armería, se dirigen a la dirección facilitada donde hallarán a su contacto detrás de un mostrador, al fondo de una especie de ferretería, atendiendo a una mujer embarazada de unos 5 meses. Cuando se acerquen al mostrador esa mujer se alejará por uno de los pasillos y Groove se hará el loco, haciendo ver que no conoce al tal Groove ni a la Capitán Lee, ni sabe lo que buscan de él.

Durante ese tiempo de interacción, la mujer embarazada, que es miembro de los rebeldes, dará el chivatazo a los suyos informando que hay varios soldados del Dominio allí, por lo que se producirá un ataque dentro de la tienda.

Durante el combate que tendrá lugar, **en un momento dado Groove gritará a los PJs que se pongan detrás del mostrador (a los PJs les recordará el tono inconfundible de la orden de un superior)**, ya que hay una puerta camuflada que da a un pasillo por el que pueden salir a la calle de atrás. En ese pasillo guarda Groove su material "especial" y se encuentra el frasco blanco que contiene lo que podía ofrecerles a los PJs. Les advertirá que lo aconsejable es tomar dos como máximo cada uno. Se trata, en todo momento, de que no tenga sentido salir por donde han entrado una vez sepan que hay una salida por detrás.

#### 3.2 NOTAS DE AMBIENTACIÓN

● **ARMAS:** si a los PJs se les ocurriera coger todas las armas y no sólo las ligeras que pueden ocultar (incluida por su pequeño tamaño la RZL), en la inspección antes de subir al ascensor para acceder al sector 1 el descojone de la Guardia de Nexus puede ser descomunal, medio burlándose de que son novatos y que a dónde van armados hasta los dientes, que a las OEMs se despega desde el hangar y que para la seguridad en el sector 1 ya están ellos. En esto serán inflexibles y los PJs tendrán que volver rápidamente para dejar las armas y que se encarguen de cargarlas en la nave, cogiendo únicamente las armas de tipo ligero y como mucho la RZL que puede camuflarse.

● **SECTOR 1:** Cuando salgan del ascensor y pasen el control de acceso, el DJ debe describir a los PJs la extraña sensación de nostalgia que sienten al volver a este Sector, y que no esperaban (parece que hace una eternidad desde que abandonaron este Sector); pero al fin y al cabo han vivido diez años allí y, a pesar de su aspecto algo decadente y plomizo (como si el aire fuera más espeso y oprimiente), es lo más parecido a su recuerdo de la Tierra.

● **FERRETERÍA:** recuerda a una ferretería de la Tierra, sólo que con dispositivos electrónicos avanzados y piezas válidas para implantes, etc. [Hay un plano a parte y se describe mejor en la parte de interacción].

● **DESCRIPCIÓN DE GROOVE:** militar retirado (se desconocen las causas) con aspecto hippie, 1,85 m., atlético, piel morena, pelo rubio ondulado (rollo "el Nota" de *Gran Lebowski*). Vive en un barrio que en el último año ha ido volviéndose más peligroso, convirtiéndose en un nido de rebeldes, y aunque sigue entrando la Guardia de Nexus, lo hace muy puntualmente y con más efectivos. El C. Groove se vale de la presencia rebelde para vender sus trastos, que sabe modificar muy bien, ganando mucha pasta con el contrabando. No se sabe que es un militar retirado.

● **POSIBLE MOTIVO DE ATAQUE A LOS PJS:** seis soldados con aspecto de novatos son un caramelo para un atentado rebelde y a escasos metros del local de Groove hay un nido rebelde que lleva tiempo gestándose y está bastante bien preparado. Una posibilidad es que sea cuestión de mala suerte que esté ahí, pero es mejor la opción de que Groove tuviera desde hace mucho tiempo una misión de infiltración en la zona para controlar los movimientos rebeldes. Simplemente la C. Lee no estaba al tanto (vive en su mundo del Sector 2 con sus relaciones con el Consejo) y sólo conocía la versión oficial de que a Groove "le" habían retirado. Además les han podido seguir nada más acceder al Sector 1, ya que seis soldados de sus características no pasan desapercibidos.

● **CONTENIDO DEL BOTE DE PASTILLAS:** habrá tres pastillas para cada PJ, si bien sólo pueden tomar 2. En realidad tiene los mismos efectos que el TRN, pero sin las contraindicaciones del TRN en caso de ingerir más de uno a la vez. Si se ingiere más de 2 pastillas el PJ conseguiría el efecto deseado tras la ingesta, pero después quedaría inconsciente durante tres acciones.



### 3.3 INTERACCIÓN OBLIGADA

- Los PJs deberán decidir cómo ir a la dirección facilitada por la Capitán Lee y llegarán sin problemas [lo lógico es coger el monorraíl hasta llegar al ascensor y tras pasar el control y salir del ascensor (notas de ambientación "Armas" y "Sector 1") coger de nuevo el raíl urbano o el monorraíl que pasa a **unos 100 metros** del nº 32 de la calle 11].

#### A) LA FERRETERÍA

- Al llegar a la puerta de la tienda hay dos posibilidades, que entren todos, o que se quede alguno fuera por seguridad.

##### 1. ENTRAN TODOS:

- **Tanto si entran todos como si no**, la escena en el interior es la misma: hallarán en la puerta, justo al entrar, a una chica tras un pequeño mostrador que parece encargarse de cobrar a los clientes que salen, y al que parece ser Groove, junto a otra empleada, al fondo, detrás de un gran mostrador.
- Verán que es una especie de ferretería con cuatro pasillos largos divididos por góndolas repletas de material diverso y que Groove, justo en el momento que entran, está atendiendo a una mujer vestida de civil, con un vestido largo, de complexión normal, con el pelo moreno con media melena, siendo el único cliente que hay en el interior del local.
- Al entrar, empleados y cliente se giran hacia los PJs un instante y continúan con lo que estaban haciendo. En este momento se pide a los PJs que hagan una **tirada de INTELLECTO** a dificultad **4**. Si la sacan se darán cuenta de que **la mujer está embarazada**.
- Mientras los PJs se acercan al mostrador la mujer se retirará detrás de uno de los pasillos.
- Groove saludará cortés, pero cuando es preguntado por él o la Capitán Lee dirá que no conoce al tal Groove y lo hará de un modo convincente, negando conocer a la Capitán Lee ni saber qué puede ofrecerles que puedan necesitar. Para ver si miente se hará una tirada de **CARISMA ENFRENTADA (Groove tiene 3)**. Es importante alargar un poco esta escena porque ha de dar lugar a que de tiempo para que la civil avise al grupo rebelde que se encuentra en un local próximo y entren de golpe **doce rebeldes** divididos en dos grupos que se distribuirán por los pasillos con el fin de atacar a los PJs.
- El desarrollo del combate es libre, pero ha de intentarse por todos los medios que los PJs se refugien detrás del mostrador ya que en un momento dado Groove les dirá que detrás, en la pared, tras una estantería, hay una puerta que les dirige por un pasillo a la calle de atrás.

##### 2. PARTE DE LOS PJS SE QUEDAN FUERA DE LA FERRETERÍA:

[Esta escena se rolea únicamente con los PJs que se encuentran fuera].

- Cuando llegue el momento del ataque rebelde, recibirán disparos de uno o más francotiradores (con destreza 2 y Sénex rápido (daño 7) con la intención de que entren dentro de la tienda, continuando la escena en el punto en el que entran a tropel los rebeldes mientras los PJs que acaban de entrar seguramente comunican a sus compañeros que les están atacando.

##### 3. DATOS CONCRETOS DEL COMBATE:

- En el momento más coherente posible, **Groove** (que no saldrá del mostrador) **revelará** a uno o varios PJs la existencia de la puerta trasera camuflada, así como la existencia del frasco blanco, advirtiéndoles que la dosis máxima es de dos por soldado (todo ello en el fragor de la batalla detrás del mostrador).
- Igualmente, el DJ puede valorar si uno de los rebeldes grita que depongan las armas, que no tienen posibilidad alguna y justo en ese momento Groove revela la salida trasera.
- **Si los PJs avanzan** hacia el exterior se les exigirá una tirada de **CORAJE a dificultad 8** y **entrarán** más rebeldes (se trata de empujarles detrás del mostrador y que huyan por la puerta de atrás).
- Los rebeldes llevan consigo un **dispositivo que impide pedir ayuda por IA a la Guardia de Nexus**.

##### 1ª Posibilidad (sorpresa):

1. Entra un primer rebelde y hace **fuego de cobertura** para que acceda al local el resto de rebeldes.
2. Se exhibe el **plano** del local [pág. 21]
3. Los **token de los Pjs y PNJs** [pág. 22 -Groove y la mujer embarazada no tienen-] han de colocarse en el plano. En el pasillo central que da a la puerta han de estar al menos 2 PJs (se tira un dado a ver quién se coloca ahí si no hay voluntarios) y los que están en el centro pueden ser alcanzados por los disparos de cobertura.



4. El movimiento de los PJs y los rebeldes que entran son simultáneos. La mujer embarazada puede **disparar** primero.

5. El resto de rebeldes podrán disparar mientras entran con una dificultad alta dado el movimiento (pero no necesariamente) y podrán ser disparados en esa acción por los PJs a una dificultad muy alta: ¿9? (lo normal es que sólo podrán sacar sus armas y cubrirse debido a la sorpresa).

6. A partir de ahí es un combate normal previa **tirada de iniciativas**.

7. Cuando decidan **salir por la puerta secreta** tras la estantería, esta no hay que apartarla, ya que la puerta está en la balda inferior tapada por un generador. Se trata de una compuerta de 1x1 metros que se abre con una contraseña que Groove introduce (parece una caja fuerte).

- Los PJs deberán salir por orden de iniciativa (se supone que mientras otros compañeros mantienen fuego de cobertura para que los rebeldes no se acerquen). Todos harán una tirada de **DESTREZA** a dificultad **3** (si no la sacan se entiende que por los nervios tropiezan y se pierde una acción), mientras que **el último** debe sacar una tirada de destreza a dificultad **5** para no ser alcanzado cuando está entrando y debe cerrar la compuerta.

- Cualquiera de ellos debería coger el bote de pastillas.

### 2ª Posibilidad (en guardia):

1. Se ha quedado **fuera parte de los PJs**, que deben ser disparados por francotiradores (1 o 2) para obligarles a entrar dentro de la tienda. Cuando se narra su parte se hace salir fuera a los que están en el interior de la ferretería.

2. Se pregunta a los PJs que estaban fuera cómo entran (si andando, corriendo, si se sitúan junto al mostrador como sus compañeros...).

3. Se exhibe el **plano** del local y se colocan los token debiendo igualmente colocar al menos 2 en el pasillo central, salvo que hayan declarado muy rápidamente que se ponen a cubierto (improbable).

4. Entra un primer rebelde y hace **fuego de cobertura** para que acceda al local el resto de rebeldes.

5. Tanto **rebeldes como PJs pueden disparar, pero con modificadores** de dificultad, salvo que algún PJ se haya dispuesto de tal manera que apunte y se arriesgue a ponerse a tiro del fuego de cobertura rebelde (podría pedirse **tirada de CORAJE** dificultad **6**). La mujer embarazada gana la iniciativa y puede atacar primero.

6. A partir de ahí es un combate normal previa **tirada de iniciativas**.

7. Cuando decidan **salir por la puerta secreta** se reproduce lo ya explicado en el apartado anterior.

### CARACTERÍSTICAS DE LOS PNJs (4 grupos numerados en los token):

- Todos llevan un nanotraje diseñado por los rebeldes con **blindaje 4** y **regeneración 1**.

1-6	
<b>Arma:</b>	
<b>Arma:</b>	
Carisma	1
Coraje	2
<b>Destreza</b>	<b>2</b>
Fortaleza	2
Intelecto	2
Pelea	3

7-10	
<b>Arma:</b>	
<b>Arma:</b>	
Carisma	1
Coraje	3
<b>Destreza</b>	<b>3</b>
Fortaleza	2
Intelecto	1
Pelea	2

11-12	
<b>Arma:</b>	
<b>Arma:</b>	
Carisma	1
Coraje	2
<b>Destreza</b>	<b>2</b>
Fortaleza	3
Intelecto	1
Pelea	1

Nº	Registro de daños									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										





**B) CUANDO SALEN POR DETRÁS:**

- Los PJs no sabrán que los rebeldes han avisado al francotirador que está en la azotea del edificio de la ferretería para que cambie su posición y apunte a la parte de atrás del edificio, y les sorprenderán los disparos.
- **Cuando los PJs salen corriendo por detrás** avanzarán cuatro acciones (unos 70 metros) hasta que el francotirador esté en posición para realizar dos disparos por cada nueva acción (máximo 2, tiempo en el que los PJs habrán recorrido los 30 metros que les separa del raíl urbano). Si tienen heridas, correr con herida grave requiere de una tirada de **FORTALEZA** (dificultad sobre la marcha); si no la consiguen, correrán en proporción al éxito de la tirada y podrán ser alcanzados durante más acciones.

**C) TRAYECTO DE VUELTA:**

- En el trayecto de vuelta, se supone que los PJs charlarán y/o se curarán y se cual sea el tiempo que haya pasado, les quedará el justo para ir a su nave y despegar.
- Cuando crucen de nuevo el control de acceso al Sector 2, deberán haber escondido el bote de pastillas. Para conseguirlo deben hacer una tirada de **DESTREZA** a dificultad **6**, salvo que hayan repartido las pastillas (dificultad **4** para cada uno). Si no lo consiguen, deberán hacer con el Guardia de Nexus que les atienda una tirada **enfrentada de CARISMA a dificultad 6** (el Guardia tiene Carisma 1) para convencerle de que deben quedárselo. Si fallan, se quedan sin el bote, pero no hay consecuencias, dado que es muy habitual que los soldados de los OEMs intenten conseguir ventajas extraoficiales, más allá del tono paternalista del Sargento que supervisa el registro.
- Si Groove sobrevive y escapa con los PJs podrá explicar cuál ha podido ser el motivo del ataque tan rápido [argumentado en las notas de ambientación], así como para que sirven las pastillas.



## 4ª SECUENCIA "PLANETA YEIR.42".

### 4.1 RESUMEN

Los PJs se dirigen rápidamente al Hangar donde les esperan los dos compañeros de pelotón que se han quedado realizando labores de distracción, suben todos a la nave, les recibe la IA de esta y despegan hacia el planeta de su misión impulsados a una velocidad increíble gracias a los aceleradores gigantes de Énex que atraviesa la nave antes de abandonar Nexus (el viaje de ida se hace en la mitad del tiempo que el de vuelta).

Una vez cortan las comunicaciones con Nexus y el Capitán toma el mando, se describe la sensación de los PJs por fin de nuevo fuera de Nexus, en el espacio, lejos de lo que ha sido su hogar, pero también de lo que ha provocado la desazón tan grande que les ha impulsado a preferir arriesgar sus vidas.

Después de eso, se les puede dar ideas como repasar la misión, sus habilidades, implantes y mejoras instaladas. Durante el viaje podría hacerse un flashback con cada uno de ellos para conocer mejor su historia y personalidad.

Cuando lleguen, la IA de la nave les dirá que están orbitando a unos 800 kilómetros de la superficie del planeta, facilitando la información pertinente sobre el mismo y solicitando instrucciones por parte de los PJs. Estos decidirán dónde y cómo descender.

A partir de aquí pueden darse muchas posibilidades (sandbox), pero antes o después está previsto que haya un combate con alienígenas de dos tipos ("rádix" y "otro tipo" que controla a los rádix en cuya nave habrá además dos prisioneros humanos rebeldes), interactúen con otro tipo de alienígenas más pacíficos y quizás deban protegerse de la lluvia ácida; por último, tendrán que extraer el marzio obligatorio y despegar de nuevo hacia Nexus.

### 4.2 NOTAS DE AMBIENTACIÓN

- **LA NAVE:** la nave es una clase Alpha (debe enumerarse, al menos, las dependencias que tiene).
- **APROXIMACIÓN DE LA NAVE:** la nave orbita a unos **800 km.** del planeta (distancia de sobra para ver qué ocurre en la superficie).
- **PLANETA YEIR.42:** la misma información que consta en el informe de inteligencia [hasta aquí dice la IA, los PJs tiene que hacer **TIRADA DE INTELECTO** a dificultad **FÁCIL** para deducir que puede haber **lluvia ácida**].

### 4.3 INTERACCIÓN OBLIGADA

Puesto que la misión consiste básicamente en extraer 500 unidades de Marzio, así como 50 unidades de mineral rojo, habrá que dejar que **los PJs pregunten a la IA de la nave sobre la información que tiene al respecto.**

#### **A) INFORMACIÓN QUE LA IA DE LA NAVE FACILITA SOBRE LA SUPERFICIE.**

1. Las lecturas de marzio son claras y abunda casi en cualquier zona del planeta.
2. Si los PJs interesan una lectura de algún mineral energético distinto, la IA de la nave informará que **NO** hay lecturas del mismo, al menos hasta la profundidad donde los sensores de la nave son capaces de leer en la cara del planeta donde se encuentran (**los PJs deben acordarse de que tienen fraccionadas las coordenadas donde la sonda detectó la veta roja para dirigir la nave allí**).
3. Al llegar allí, la Nave informará:
  - a. Que en la superficie hay una veta abierta de un mineral de color rojizo que forma un perímetro irregular de forma ovalada de unos **500 metros, en cuyo interior puede haber unos 9.000 metros de superficie** y las lecturas de energía de ese mineral son muy elevadas (en esas coordenadas está el único punto de la superficie donde se detecta el mineral que buscan los PJs).
  - b. Que hay figuras humanoides indeterminadas.



4. Los PJs deben preguntar más y la IA, dada la imprecisión de los datos existentes, pasará a reproducir en una gran pantalla las imágenes y datos complejos correspondientes a esas coordenadas.
  5. Se facilitará la siguiente información según el grado de éxito en la **tirada de INTELLECTO** de los PJs (los que tengan **IA cortical** tendrán un bonificador de **+2**).
  6. **Dificultad 7:** dentro del perímetro se ve una nave, una especie de estación espacial (vivienda), tres conos de cierta altura y un número indeterminado de algún tipo de figura humanoide. Fuera hay otra nave algo alejada del perímetro y junto a ella varias figuras de tipo humanoide. El número de figuras es muy difuso, pudiendo haber más de 7 a cada lado del perímetro (sólo el DJ sabe que los primeros alienígenas son inofensivos y que tratan de extender una cúpula de blindaje defensivo y de invisibilidad generado gracias al mineral rojo que han excavado).
  7. **Dificultad 8:** se darán cuenta además de que, dentro del perímetro y justo en el borde interior del mismo, hay una figura humanoide junto a una pequeña superficie que está junto a cada cono y estas figuras aparecen y desaparecen inexplicablemente.
  8. **Dificultad 9:** junto a un módulo o estación espacial terrestre, hay figuras de menor tamaño junto a otras de mayor tamaño y en ese momento parece que se acercan desde un extremo opuesto al perímetro varias figuras humanoides (unas 8) distintas a las que están dentro del perímetro y distintas también de las que están junto a la nave que se encuentra fuera del perímetro.
- En ese momento la neblina se hace más abundante en la zona y es totalmente imposible seguir observando lo que ocurre en la superficie.

### **B) DESCENSO DE LOS PJs (información y reglas):**

[Hacer sobre la marcha a mano un plano cenital aproximado de lo que han visto desde la nave basándolo en el mapa que se les exhibirá cuando estén junto al perímetro].

- Lo normal sería que los PJs decidan descender directamente a una zona próxima al lugar donde se encuentran los alienígenas con el fin de cumplir su misión relativa al mineral rojo. Si deciden comenzar el protocolo LAER en otra zona para extraer el marzio se exponen a que una vez se llene el módulo de extracción este deba replegarse y si deciden no acoplarse a él (como está previsto) para volver a la nave, se quedan lejos de la zona de su misión extraoficial y sin el transporte lógico de vuelta a la nave (salvo que posteriormente pidiesen a la nave que aterrice con el peligro que conlleva).
- Independientemente de la zona donde quieran descender, tendrán que superar unas tiradas de diferente dificultad en función del modo de descenso, su temor, o las condiciones climatológicas.
  - Se explica a los PJs que si optan por el traje aéreo existe la posibilidad de que debido al planeo se distancien del punto de aterrizaje, aunque muy difícilmente serán detectables durante el descenso.
  - Si eligen la cápsula, será mucho más fácil, por su volumen y su entrada en la atmósfera, que se detecte el descenso por las naves y los propios seres que se encuentran en la superficie, pudiéndose encontrar en peligro durante el descenso.
  - Si finalmente se les ocurriera descender con la nave, lo que pondrían en serio riesgo es la propia nave y, por tanto, el resultado de la misión y su regreso a Nexus.

#### **> ANTES DE SALTAR.**

- La neblina sigue ahí y sopla el viento levemente, con alguna racha más fuerte.
- Los PJs deben realizar una **Tirada de CORAJE a dificultad 4** (sobre todo por el miedo o la sensación de peligro que perciben al ver a los seres de la superficie y que ha llegado el momento de la verdad).

#### **> EN CUANTO SALTEN.**

- En cuanto salten o comiencen a descender, el DJ tiene que tirar **un D100 por acción o lapso de tiempo, de modo que hay un 10% de posibilidades de que se descargue lluvia ácida** (cada 10 o 20 tiradas del D100 puede ampliarse el % de posibilidades de lluvia a 20% o incluso 30%).
- **Reglas:** En el caso de que se produzca una tormenta se tira 1D6. Si sale 1-4 la intensidad de la lluvia será bajo (especificar daño/acción), si sale 5-6 más alto (especificar). Por último, se tira 1D6 de nuevo para ver durante cuántas acciones cae la lluvia. Una vez cese, se vuelve a tirar el D100 para ver si vuelve a llover.



**> POSIBLES DESCENSOS:**

1. **Traje aéreo:** se tira por **INTELECTO** para procesar la maniobra. **La dificultad si se ha superado el miedo es de 3** (si no se ha superado el miedo, por cada punto fallado sobre la tirada de coraje se aplica un penalizador de **+1 a la dificultad de la tirada de intelecto**).
  - a. Si se falla la tirada de intelecto se tira **2D6 para ver cuántos cientos de metros (máximo 1,2 km.)** se distancia el PJ del punto de aterrizaje.
  - b. En cualquier caso, se tira por **DESTREZA a dificultad 4 en tres ocasiones** para ver si el planeo es correcto hasta el punto de aterrizaje. Si se falla, se tira en esta ocasión **1D6 para ver la distancia a la que se está alejando** (en el caso de los que han fallado la tirada de intelecto, se añaden estos metros de distancia).
  - c. **Antes de realizar las tiradas de DESTREZA el DJ tirará 1D6** para ver si hay **rachas de viento**. Si sale 5 o 6 habrá una racha de viento, **añadiendo a las tiradas de destreza un penalizador de +1 (5) o +2 (6)** en función de la fuerza de la racha de viento.
2. **Cápsula:** la cápsula es fácilmente detectable por los alienígenas que se encuentran en la zona, aunque haya una distancia de por medio, de modo que el DJ hará durante el descenso 3 tiradas de **INTELECTO** de la nave y los alienígenas **a dificultad 6** (el INT será de **1 en el caso de los alienígenas y 2 en el caso de su nave**), para ver si detectan a los PJs en el descenso.
  - > En el caso de que se detecten las cápsulas, al salir de ellas los PJs se encontrarán **4 rádix** controlados por los alienígenas que se encargarán de recibirlos.
3. **Nave:** se procederá igual que en el caso de la cápsula (incluido el recibimiento), pero además si son detectados la nave **podrá recibir tres disparos** de las naves que allí se encuentran mientras se están descolgando. El DJ hará tres tiradas de **DESTREZA** de la nave alienígena (3) a **dificultad 7**.
  - > Si impacta un disparo o más en la nave de los PJs seguirá funcionando hasta que descendan por los cables de acero, pero una vez vuelvan a la misma, y antes de volver a Nexus, tendrán que reparar el sistema de impulsión (se habrá dañado después debido a los disparos) mediante 3 tiradas de **MECÁNICA** a dificultad **4** de un máximo de 5 tiradas por cada PJ. Si fallan todos los PJs pierden 24 horas, intentándolo de nuevo a continuación.
  - > Además por cada impacto, los PJs deberán hacer una tirada de **FORTALEZA** a dificultad **4** para sostenerse en el cable debidamente, si no la pasan se entenderá que reciben un impacto de 9 puntos de daño al no aterrizar correctamente.

**C) UNA VEZ EN LA SUPERFICIE:**

- Una vez en la superficie, se describe nuevamente el planeta [pág. 23], hay que dar tiempo para que los soldados se reagrupen, salgan de la cápsula, etc. y vayan avanzando hacia el lugar que decidan.
- En función del modo elegido para el descenso y de si han sido detectados o no, una vez se deshagan de los rádix, en su caso, tendrán que valorar cómo se aproximan concretamente a la zona del perímetro del mineral rojo.

**COMBATE CON LOS RÁDIX (4).**

- En cualquier caso, incluso si han descendido con traje aéreo, los rádix acudirán a ellos antes de que se aproximen al perímetro de la veta y puedan ver qué está ocurriendo allí.
- Se pide a los PJs una tirada de **INTELECTO** a dificultad **5**. Si la sacan se les describe que sienten un desplazamiento de tierra bajo sus pies. De un modo u otro, irán apareciendo los rádix por sorpresa.
- El combate comienza con las iniciativas y se desarrolla normalmente.
- Descripción de los rádix:
  - Aspecto: similar a los insectos (suelen ir en grupos de 3 o 4).
  - Protección: exoesqueleto quitinoso muy resistente.
  - Tamaño: 1 metro de altura por 2 o 3 de largo.
  - Perciben presencia humana y robótica alrededor.
  - Pueden moverse bajo tierra.

**> Ficha de los Rádix.**

[Aquí pueden darse los combates con la habilidad de Pelea].

<b>Blindaje</b>	
<b>Regeneración</b>	
<b>Velocidad</b>	<b>20 m/s</b>

<b>Destreza</b>	<b>2</b>
<b>Fortaleza</b>	
<b>Intelecto</b>	<b>1</b>
<b>Pelea</b>	



Nº	Registro de daños											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1												
2												
3												
4												

**CUANDO LOS PJS SE ACERCAN AL PERÍMETRO DE LA VETA ROJA:**

- Una vez los PJs se aproximen al perímetro **se exhibe el mapa [pág. 24 – cada cuadrante representa 30 metros aprox.]** y se distribuyen los token [pág. 22], facilitando la siguiente descripción:

1. La visión es aterradora. Hay al menos 6 cuerpos humanos que yacen destrozados. Alrededor hay 2 rádix muertos y otros 4 alienígenas igualmente inertes.
2. Junto al perímetro, en el exterior, se ve a 6 alienígenas disparando con varios tipos de arma al interior del perímetro y uno de ellos está agachado manipulando lo que parece una carga explosiva.
3. Dentro del perímetro se ve "intermitentemente" a 5 alienígenas totalmente distintos a los primeros que cuando son visibles parecen desplegar un sistema de cobertura que repele absolutamente cualquier ataque y cuando desaparecen, lo único que se intuye es una especie de cúpula gigante que rodea todo el perímetro, ya que los impactos procedentes del exterior rebotan sin penetrar creando destellos en dicha cúpula.
4. Lo más fascinante es que cuando la cúpula gigante está desplegada no se ve nada en la superficie más allá del suelo del planeta.
5. Junto a los conos que se han visto desde el espacio, en su caso, hay una especie de consolas donde varios alienígenas parecen trabajar con urgencia para desplegar definitivamente la cúpula.

**DATOS DEL COMBATE:**

- Esta situación puede conferir a los PJs una acción sorpresiva sobre los alienígenas "agresivos" que se encuentran en el exterior del perímetro en función de cómo se aproximan a ellos. Después de la primera acción se tirará por **INICIATIVA**.
- Los alienígenas atacarán y se defenderán mientras avanzan para regresar a su propia nave, aunque siempre se quedarán en el exterior de la misma, obteniendo cierta cobertura, y seguirán atacando a los PJs hasta que, en su caso, fallezcan unos y otros.
- Si los PJs están venciendo holgadamente, se hará bajar de la nave a los alienígenas suficientes para poner en apuros a los PJs.
- Las armas de los soldados no podrán hacer nada a la nave y la propia IA de la nave de los PJs pondrá "pegas" al capitán si le ordena disparar contra la nave alienígena por el peligro que supone desvelar su posición para la misión y la propia nave.



**Ficha de los alienígenas "agresivos":**

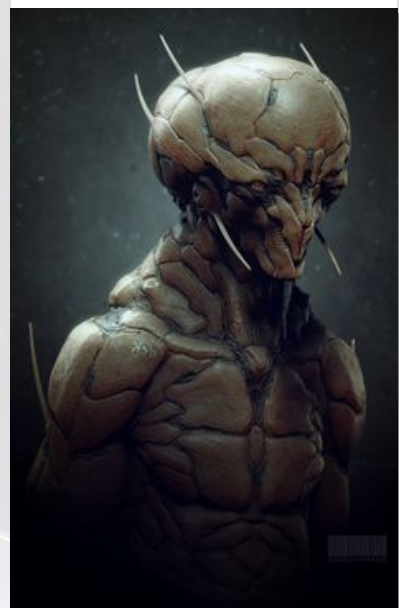
Blindaje	
Regeneración	
Velocidad	12 m/s

Coraje	1
Destreza	3
Fortaleza	3
Intelecto	1
Pelea	4

**Armas:**

-  
-  
-

Nº	Registro de daños						
	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							

**SITUACIÓN CON EL PERÍMETRO Y LOS ALIENÍGENAS DE SU INTERIOR:**

[Posible concesión de puntos de humanidad/frialidad]

- Independientemente de todo lo que haya ocurrido antes, en el fragor de la batalla contra los alienígenas, el **perímetro se habrá vuelto totalmente invisible** e inexpugnable.
- Los PJs pueden decidir registrar primero la nave alienígena, pero lo más normal es que intenten acercarse al perímetro para resolver su misión extraoficial, aunque deberán decidir qué hacen después, ya que es imposible extraer el mineral rojo (ni siquiera es visible) y los alienígenas de su interior, en este momento, no dan señales de vida.
- En el lugar donde se encuentran **hay marzio abundante**, pero si deciden extraerlo allí mismo y ponen las balizas para el descenso del módulo de extracción, se encontrarán con la sorpresa de que la IA de la nave se niega a descender el módulo al entender que no se encuentra asegurada la zona (por la existencia de la cúpula y los alienígenas que allí se encuentran), no cumpliéndose el protocolo LAER previsto.



- En el preciso instante en que comienzan a alejarse hacia la nave alienígena o a un lugar seguro para la extracción del marzio (que la IA les puede facilitar llegado el caso), **un ser del interior de la cúpula saldrá** de la misma sin ningún arma aparente e intentará un diálogo con los PJs. Habrá que ver la reacción de los PJs, si es agresiva o son capaces de esperar para dar lugar al diálogo.

- Si la mayoría de PJs declaran por turnos **atacar** al alienígena, este desplegará sin inmutarse un escudo protector que repelerá totalmente los proyectiles de quienes le atacan y retrocederá al interior de la cúpula no volviendo a salir.

- Si la mayoría declara **no atacar**, aunque alguno dispare, el alienígena desplegará el escudo pero no se irá, solicitando que no

abran más fuego y preguntando, acto seguido, por qué están ahí y por qué han eliminado a sus atacantes (todo queda a discreción del DJ y del momento).

- Si no atacan y esperan, el alienígena les preguntará directamente qué pretenden. Una vez los PJs den las explicaciones pertinentes, él les confirmará que es imposible que extraigan el mineral rojo de la veta que veían debido a la cúpula-escudo proyectada. Igualmente les dirá que no podrán extraerlo del resto del planeta dado que ese mineral se encuentra a una profundidad muy elevada.



- En concreto, sólo existe ese mineral en un número relativamente pequeño de planetas en el universo conocido por esa especie, que es antiquísima y muy desarrollada (mucho más que los humanos en ambos casos).
- Lo cierto es que el pequeño perímetro desplegado se ha creado sólo para albergar su **pequeña colonia** encargada de la prospección previa a la llegada de grandes naves colonia.
- Tienen una **tecnología que extrae el mineral**, lo funde y distribuye haciendo perímetros de gran diámetro, volviéndose a solidificar para desplegar cúpulas-escudo defensivas y de invisibilidad en cuyo interior crean vastas ciudades sumamente desarrolladas y protegidas, viviendo sus vidas de un modo pacífico.
- **Sólo usan la fuerza de manera muy puntual**, cuando no tienen otra alternativa y, casi siempre, durante la creación de la colonia encargada de la prospección o desarrollo del perímetro definitivo. Los alienígenas con los que han combatido los PJs no representaban una amenaza real para ellos, ya que además estaban a punto de terminar el proceso de creación de la cúpula, siendo imposible su ataque una vez formada.
- El alienígena **agradecerá**, no obstante, la intervención de los PJs (independientemente de su intención) haciéndoles llegar, suspendidas en el aire, una gema a cada uno del mineral que estaban buscando (los PJs deberán decidir al finalizar la partida cómo implementan o qué pretenden obtener de estos minerales dentro de unos límites que modulará el DJ según la idea que aporte cada uno).

### **LA NAVE ALIENÍGENA Y LOS REBELDES:**

[Posible concesión de puntos de dominio/rebeldía]

- Dentro de la nave alienígena (de aspecto interior orgánico, como de criatura viva) los PJs escucharán los gritos de dos personas (una mujer y un hombre) que piden ayuda. Cuando descienden al piso inferior por una especie de escalinata, encontrarán una zona de múltiples jaulas donde hay múltiples tipos extraños de criaturas, casi todas tienen el aspecto de artrópodos de gran tamaño. En una de ellas se encuentran los dos humanos y un rádix atado con una cadena que le impide atacar a los humanos.
- Una vez los PJs liberen, en su caso, a los humanos forzando la reja, estos no opondrán resistencia ni ejercerán violencia alguna.
- Serán sinceros y explicarán que son rebeldes a los que les ha llegado el chivatazo del mineral rojo y estaban allí por el mismo motivo que los PJs, pero han tenido la mala fortuna de llegar antes y encontrar más alienígenas contra los que combatir. Ellos dos han depuesto las armas y entienden, visto el contenido de las demás jaulas, que los han mantenido con vida con alguna finalidad.
- Igualmente intentarán convencer a los PJs de que su causa es la correcta y de que hay colonias de rebeldes en otros planetas al margen de la tiranía del Dominio, rogando que les lleven allí y comiencen una nueva vida con ellos.
- Es un momento clave para los PJs, que deben ser leales o no al Dominio, teniendo en cuenta que ya se les ha advertido que, en muchas ocasiones, una vez se encuentran en manos de los rebeldes, se quedan con su tecnología y son eliminados [de hecho eso ocurriría si deciden irse con los rebeldes].
- Deben decidir si los matan, los convierten en prisioneros o se van con ellos. [Si los convierten en prisioneros se les otorgaría un punto de humanidad, si los matan lógicamente de frialdad].

### **EL PROTOCOLO LAER Y EL MARZIO.**

- Una vez resuelto todo lo anterior queda por cumplir la misión oficial. El protocolo LAER transcurrirá con total calma después de todo lo sucedido, salvo por la posible lluvia ácida. Lo más recomendable es que los PJs hayan pensado un sitio cercano a unas cuevas (la IA de la nave así lo puede sugerir).

#### **Datos del módulo de extracción:**

- El módulo de extracción vuela a 160 metros/segundo (4 m/s por tierra).
- Más valores: 12/blindaje, 5/regeneración, 100/registro de daños. Extrae 5 unids./acción (10 si un tecnólogo lo supervisa). Además se aplicarán todas las mejoras que el tecnólogo haga valer para su extracción. Por último, puede situarse un comando en la parte superior (cúpula) para obtener cobertura.
- Una vez hecho el repliegue a la nave (y la hayan reparado en caso de haber recibido algún ataque), volverán a Nexus con las gemas rojas, armas alienígenas, el marzio y los prisioneros.



## 5ª SECUENCIA "DE VUELTA EN LA BASE"

Ya en al base, entrarán a la nave la Guardia de Nexus y los drones. Comprobarán la carga y el estado de los PJs. Los PJs deberán haber escondido sus "gemas" del modo que estimen oportuno (tirada de **DESTREZA** a dificultad **5**). Si alguno no lo consigue esconder bien, el DJ hará una tirada de **INTELECTO** a dificultad **5** para ver si los drones se percatan de la posesión extraña del soldado y le preguntará qué es. En ese momento se hará una **tirada enfrentada de CARISMA**. Si el PJ la pierde, la Guardia decomisará la gema y la entregará al Dominio (existe la posibilidad de que el soldado que trataba de ocultar la gema sea sancionado, aunque es improbable dado el carácter extraoficial de su misión y de quienes están detrás de este control).

El resto del día lo pasarán sin incidencias, cada PJ que diga lo que quiere hacer.

Al día siguiente tendrán la reunión protocolaria propia del regreso de una misión, pero en lugar de acudir el General Zhúkov, se reunirá con los PJs la Capitán Lee, que habrá ascendido a General y se presentará ante ellos como tal.

Les explicará que, en los algo más de tres meses que llevan fuera, el Consejo ha cerrado la investigación y han ejecutado a varios oficiales que colaboraban con los rebeldes, entre ellos el General Zhúkov. Parece que ningún miembro del Consejo estaba implicado, pero la lucha contra los rebeldes no tiene cuartel y cuentan con los PJs para futuras misiones de servicio leal al Dominio.

Igualmente les dice que la Guardia de Nexus llegó a intervenir en el ataque de la ferretería, si bien muchos de los atacantes habían huído cuando llegaron, y se disculpará por lo sucedido aduciendo que desconocía totalmente la situación de Groove y del entorno de su local.

Si los PJs decidieron entregar parte de las gemas rojas para el análisis por parte del Dominio, lo agradecerá efusivamente, así como agradecerá también la información facilitada sobre el mineral rojo y los alienígenas que lo usan, explicando a los PJs que todavía están estudiando la información de sus IAs y que aún no han logrado identificar a los rebeldes hallados en la nave alienígena, insistiendo a los PJs que la próxima vez que se hallen ante rebeldes deben ejecutarlos en nombre del Dominio; la actitud pusilánime mostrada por los PJs no debe repetirse.

Por último, antes de despedirse, informará a los PJs el lugar y la hora donde deberán acudir para la representación oficial de su ascenso y la entrega de las correspondientes mejoras para su segundo OEM, que como saben, tendrá lugar en tan sólo una semana.

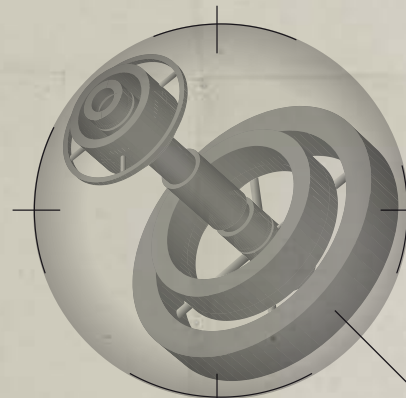
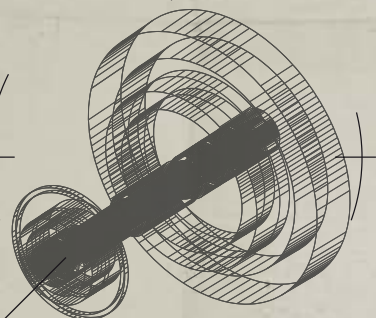
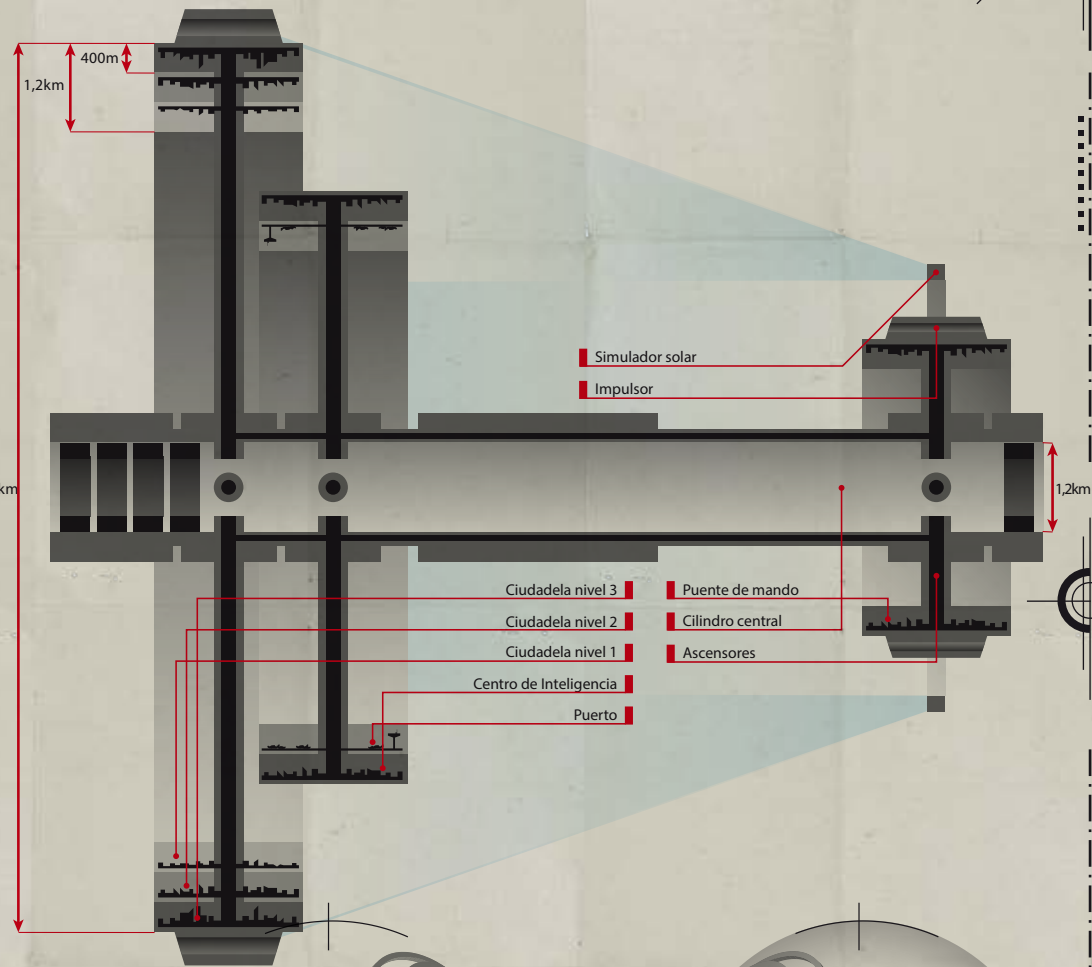
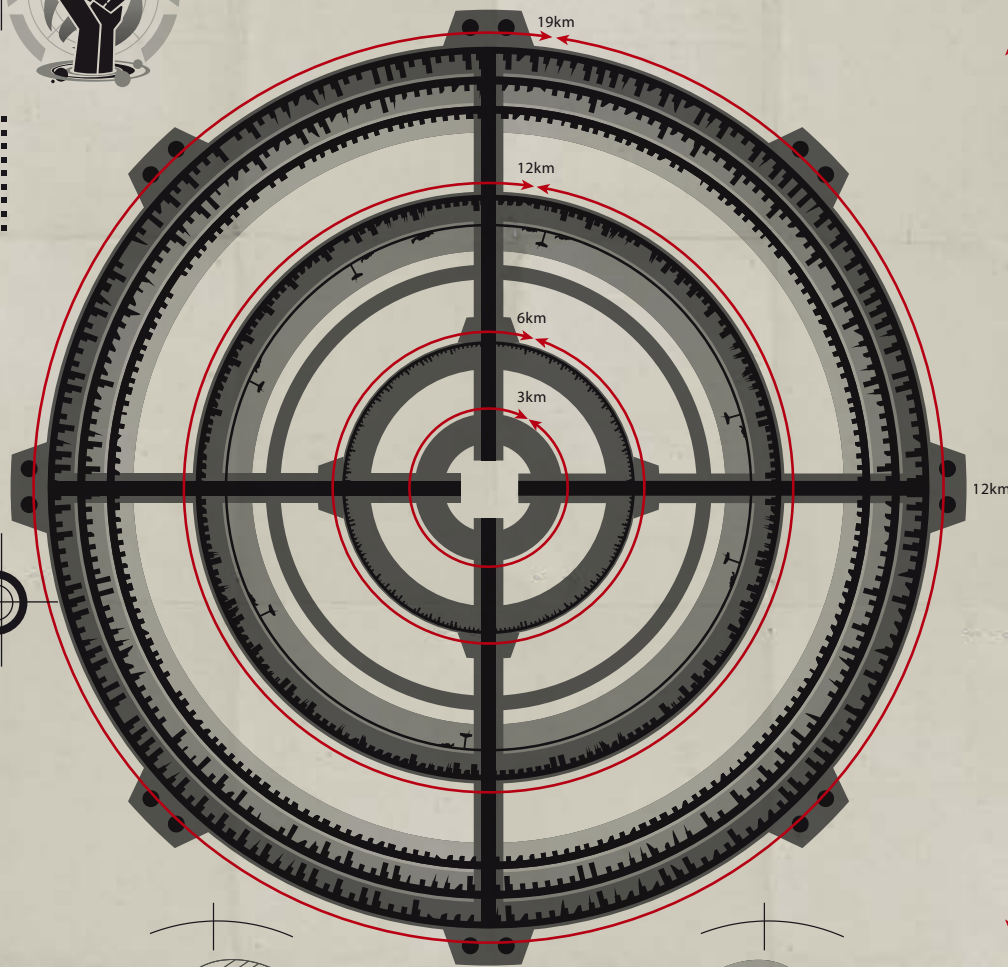
Ya sólo queda lamer las heridas, recordar las bajas (en su caso) y recuperarse, con la esperanza de que su segunda misión sea *algo menos peligrosa*.

En este momento deben repartirse LAS RECOMPENSAS (tanto las de grupo como las del DJ), así como las CONDECORACIONES.



# Prototipo de nave Nexus

Centro de Ingeniería del Dominio





# Distribución de espacios de Nexus por sectores

INDUSTRIA Y ENERGIA

INFRAESTRUCTURAS

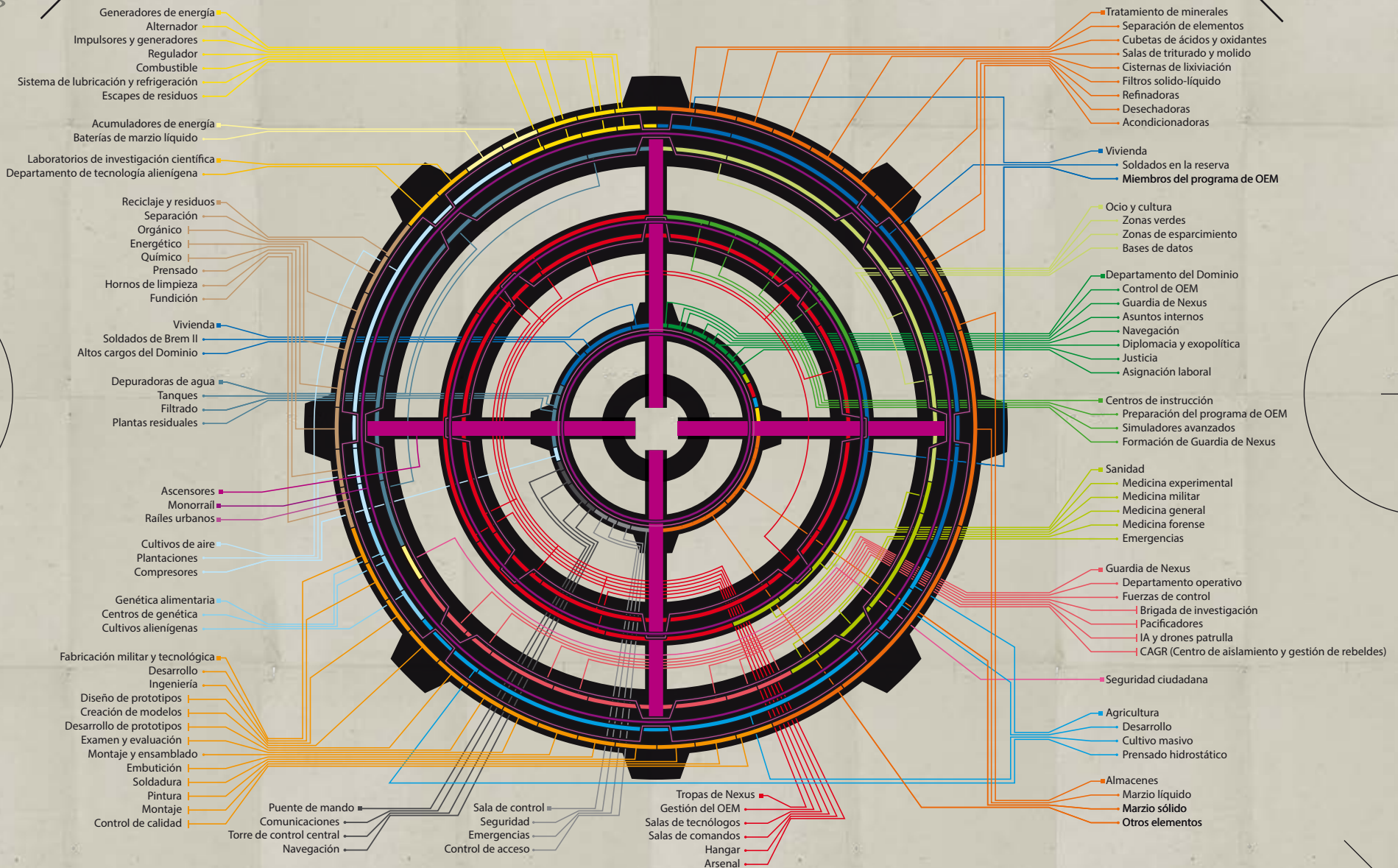
TRANSPORTE

SERVICIOS SOCIALES

DEFENSA

CENTRO DE CONTROL

Sección ■ Departamento ● Área ─



# OEM AP.71.P.3.YEIR.42

## Datos generales de la misión:

- **Dificultad:** básica dada la abundancia de marzio en el planeta, así como la inexistencia aparente de amenaza alienígena o de otro tipo; concebida para ser la primera misión de un pelotón de rango 0.
- **Fecha prevista para el despegue:** día 3.602 a las 12.00 horas.
- **Duración estimada:** 3 meses.
- **Integrantes del pelotón:** Alen y Martha Hunt, Andrea Cione, Claude Grossand, Ayami Ito, Kassandra Levi, Lazar Ristovski y Samuel Dunn.

## Planeta objeto de la misión: “YEIR.42”

- **Composición principal:** hielo (35%), marzio (30%), mineral rocoso (30%).
- **Diámetro:** 5.150 km (un 50% más grande que la luna).
- **Atmósfera:** densa y algo espesa (permite una visión 350 veces superior a la tierra con luna llena), compuesta sobre todo de nitrógeno y metano (la luz ultravioleta del sol de su sistema, que atraviesa el metano, le da un aspecto anaranjado). Suele formarse una neblina rica en ácido sulfúrico y dióxido de azufre. Posibilidad de rachas de viento y tormentas. La temperatura es de -183,15 °C y la presión de 1,4 atmósferas, aproximadamente.

## Objetivo principal:

- Extracción de **500 unidades** de marzio.

## Objetivos secundarios:

- Ampliar la información obrante sobre el planeta facilitada por la sonda, procediendo al estudio en superficie del terreno y la orografía del planeta.
- Recoger muestras de elementos cuyo estudio pueda resultar de interés.

## Apercibimientos:

- Los protocolos “LAER”, “Vida Alienígena”, así como cualquier otro relativo al OEM y que han sido objeto de estudio pormenorizado durante la instrucción, serán de **OBLIGADO CUMPLIMIENTO**, bajo apercibimiento de sanción grave, incluida la muerte.

Firmado, en Nexus, por el General Supervisor de Instrucción,

**ZHÚKOV**



