



NEXUS
LA SEÑAL

Créditos

Escrito y maquetado por **S. Vicente “Doblezoom”**.

Corrección por **David Solera Asís**.

Fotografía de portada por **John Smith**.

Ilustración “City Cave” por **Noely Ryan**.

Agradecimientos especiales a **Noely Ryan** por permitirme usar su ilustración de manera desinteresada (Thank you man!), y a **David Solera Asís** por sus correcciones.

Esta **obra gratuita y sin ánimo de lucro** ha sido creada por **S. Vicente “Doblezoom”**, estando amparada bajo licencia Creative Commons Reconocimiento No-Comercial-Sin-Obra Derivada 4.0 Internacional, excepto la fotografía de portada y contraportada que está bajo licencia CC By SA 2.0. La ilustración “City Cave” tiene todos los derechos reservados y es propiedad de su autor **Noely Ryan**, habiendo sido usada con su consentimiento (All rights reserved). El resto de fotografías e ilustraciones son de Dominio Público (CC0).

Puedes visitar el trabajo de **John Smith** a través del enlace:

<https://www.flickr.com/photos/94908112@N07/>

Puedes visitar la galería de **Noely Ryan** a través del enlace:

<https://www.artstation.com/artist/enor>

Nexus ha sido creado y desarrollado por **Jesús Magaña “Rolero”**, y las ilustraciones de su manual, realizadas por **Xabier Huici Roda** y **Néstor Solano Grima**, están bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento No-Comercial-Sin-Obra Derivada 4.0 Internacional



LA SEÑAL

TAREA

Esta aventura que tienes entre manos ha sido pensada para introducir a un grupo de tres o cuatro jugadores en el universo de Nexus. Interpretarán a un pelotón de soldados del Dominio enfrentándose a su primer OEM, por lo que todos los personajes comenzarán con rango 0. Se puede introducir alguno de mayor rango, pero en principio no se recomienda ninguno superior a rango 1

CONSEJOS DE DIRECCIÓN

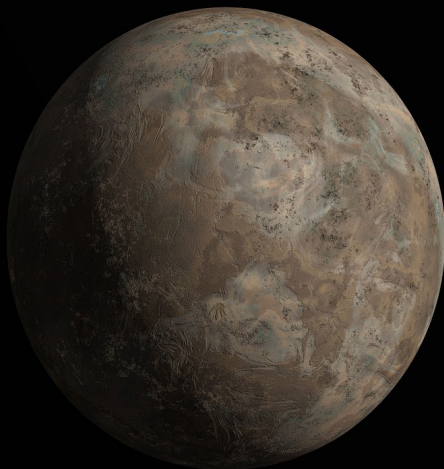
La Señal es un OEM que alterna retazos de terror con investigación. Está pensada para poner a prueba la cohesión del grupo y para hacer comprender a los jugadores que tomar una decisión acertada o equivocada en el universo de Nexus puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Por ello, la recomendación fundamental para el Director de Juego es que represente la dureza de sobrevivir en un entorno tan hostil para el ser humano como el espacio mediante descripciones dramáticas e intensas de cada escena.

Para facilitar la dirección de la aventura se ha seguido la estructura presentada en el manual básico, diferenciando la historia en tres partes: tarea, proceso y resolución.

Los personajes, de inicio, se encontrarán en la ciudadela en el momento de ser contactados por el Dominio para que acudan urgentemente al Sector 2 (Centro de Inteligencia). Aunque aún no han podido finalizar su período de instrucción, han sido seleccionados de manera inminente para embarcarse en un OEM al planeta VXP330. Una vez en el centro de operaciones, coincidirán con el capitán Anderson, su responsable de adiestramiento desde su alistamiento en el programa de OEM de Nexus, quien les proporcionará toda la información concerniente a la misión. Esta será transferida a sus IA, a través de las cuales los jugadores podrán revisarla en cualquier momento a lo largo de la partida.

El objetivo será desplegar un módulo de extracción de Marzio en la superficie del planeta y obtener 500 unidades de este mineral para posteriormente regresar a Nexus. Anderson aclarará que las sondas no han proporcionado información suficiente pero están casi seguros de la ausencia total de vida en él, motivo pese al cual no deben bajar la guardia, puesto que se han producido varios ataques Rebeldes en ese sector de la galaxia.

Conviene conceder un momento para que los jugadores interactúen entre sí y hagan preguntas sobre la misión. En esta tesitura, sería interesante que el narrador sembrase una buena dosis de



desconfianza, desde el punto de vista de haber sido designados para su primera misión sin haber finalizado el período de instrucción. Podría nutrir la escena de emoción el que los personajes expresaran lo que sienten ¿Son buenas las relaciones entre los miembros del pelotón? ¿Confían los unos en los otros? ¿Piensan todos que están igual de capacitados? ¿Son realmente fieles al Dominio?

El viaje hacia su destino durará unas cuatro semanas y resultará bastante monótono. Aclarar que no habrá incidencias, por lo que, si los personajes no quieren interactuar entre sí durante el trayecto, llegarán sin problemas al planeta VXP330. Tan pronto como esto acontezca, captarán una señal de baja intensidad proveniente del mismo. La recepción es mala y llena de interferencias, y mientras debaten sobre su origen, una de

las dos sondas transportadas se disparará de forma automática sin que puedan evitarlo. Un examen con **Pirateo de Sistemas a dificultad 9** revelará que el sistema ha sido previamente hackeado con dicho fin. En cuanto a la otra, quedará atascada al intentar lanzarla. Sin posibilidades de utilizarla, sólo cuentan con la información proporcionada inicialmente por **Nexus**, del todo imprecisa. Deberían intentar arreglarla mediante una tirada de **Mecánica a dificultad 6** si no quieren bajar a ciegas a la superficie del planeta. Si la superan, podrán hacer uso de la sonda, recibiendo información actualizada sobre las coordenadas en las que tendrá lugar el OEM. Una vez desplegada y recibida la información, sólo les quedará precisar el modo idóneo de descenso a la superficie. Este punto será determinante, puesto que realizarlo con los trajes provocará bajas en la tripulación y la dispersión de los miembros

que logren sobrevivir, mientras que si optan por la nave el riesgo aumentará, provocando averías en los motores como consecuencia de una fuerte tormenta con la que se dan de bruces al penetrar en la atmósfera, desembocando consecuentemente en un impacto contra el planeta. Los personajes que cuenten con una IA avanzada serán informados de que el medio más conveniente será usando las cápsulas de descenso. El Director de Juego podría permitir una tirada adicional de Intelecto para advertir a los personajes de la manera idónea, sólo en el caso de que no sean conscientes del peligro que representa realizar un descenso no planeado.

INFORMACIÓN SOBRE VXP330

El planeta VXP330 se caracteriza por una atmósfera débil, compuesta en su mayoría por dióxido de carbono (91%), nitrógeno (2%), monóxido de carbono (1,5%), Argón (0,7%) y vapor de agua (0,3%). En cuanto a la orografía, presenta un terreno bastante irregular, predominando una superficie plagada de cráteres, cañones y grandes cadenas montañosas. El planeta se ve afectado con frecuencia por fuertes vientos y peligrosas tormentas eléctricas, mientras que los cambios de temperatura oscilarán entre los -60 ° C en la noche y los 15 ° C de día. El clima será un factor a tener en cuenta, ya que resul-

ta imprevisible e inestable, pudiendo cambiar drásticamente en cuestión de minutos. Las tormentas, unidas al peligro por radiación cósmica, hacen de VXP330 un entorno absolutamente hostil.

PROCESO

Dependiendo de la maniobra elegida para descender, esta segunda parte de la aventura tomará unos derroteros u otros. Si optaron por usar los trajes, será indispensable una tirada de **Intelecto a dificultad 9** para superar las maniobras siguiendo las directrices de sus IA, o bien una tirada de **Destreza a dificultad 10** si deciden confiar individualmente en su pericia. Un fallo en dicha maniobra resultará fatal, conduciendo irremediablemente a la muerte, mientras que un éxito les hará sobrevivir, aunque dispersos entre sí y alejados del punto de aterrizaje. El descender con la nave Alfa será igualmente peligroso por lo arriesgado de la maniobra, provocando daños en los motores, obligando a realizar una tirada de **Intelecto a dificultad 8** para aterrizar de emergencia. Con diferencia, el uso de las cápsulas será lo más seguro y garantiza acercarse lo máximo posible al punto de aterrizaje, con el aliciente de no provocar baja alguna.

Una vez en terreno firme, les sobrevendrá en una tormenta, por lo que las comunicaciones se verán severamente afec-



tadas, siendo imposible contactar con la nave, si esta se encuentra en órbita. Todas las conexiones serán a través del canal de corto alcance. Las condiciones de visibilidad serán escasas por lo que muy probablemente el grupo opte por buscar refugio hasta que la tormenta amaine. Orientarse será complicado y es posible que más de un personaje se pierda en mitad de la tormenta y acabe precipitándose por alguna de las incontables grietas dispersas por toda la superficie del planeta; será imprescindible superar una tirada de **Destreza a dificultad 7** para evitarlo. Caer por una de ellas provocará **5 puntos de daño no absorbibles**, por el sistema de defensa de la armadura, a causa de los golpes recibidos. Una vez repuesto del imprevisto, el/los personaje/s advertirá/n que en el fondo de la grieta hay desperdigados lo que parecen ser los restos antiguos de una nave de tecnología humana. Una inspección

más detallada revelará que se trata de tecnología ya obsoleta. En este punto, el Director de Juego debería explotar la sensación de perplejidad, sembrando entre el grupo la impresión de que existen detalles por revelar en la misión. Es probable que a partir de este momento surjan suspicacias hacia el Dominio y la verdadera naturaleza de la misión, despertando enfrentamientos entre los personajes.

Una vez amaine la tormenta, los sistemas de comunicación recobrarán su operatividad, volviendo a captar la señal que advirtieron al llegar a la órbita del planeta, la cual da indicaciones de estar cerca de la posición donde se desarrollará el OEM. Este sería un buen punto para que los personajes se reagrupasen de nuevo en el caso de que hubieran quedado dispersos por efecto de la tormenta.



Según vayan avanzando hacia su objetivo percibirán que la señal de radio es más fuerte y, cuando estén cerca, podrán divisar una construcción que en nada se parece a la que podían imaginar que emitiría aquel mensaje; una especie de zigurat enorme levantado en mitad de un erial, con una manufactura desconocida para el ojo humano pese a su parecido con otras construcciones de la tierra. Los indicadores de sus IA mostrarán fuentes de Marzio muy próximas al zigurat, la señal, indudablemente, proviene del interior. Los jugadores presumiblemente idearán algún plan para aproximarse y asegurar la zona, por lo que sería recomendable darles algo de tiempo para esta tarea.

Los alrededores no mostrarán signo de vida alguno, y la zona parecerá segura para efectuar el descenso del módulo de extracción; de hecho, lo conseguirán sin ningún problema. Sólo si buscan algún detalle cerca del zigurat, encontrarán un fusil de tecnología humana semienterra-

do por la arena. La única manera de advertir la presencia alienígena será mediante el uso de un VANT, el cual detectará una presencia oculta no identificada en una montaña cercana a la construcción, lo que podría llevar a un combate con la criatura si la atacan. Sólo logrando impactar contra el objetivo, lo harán visible pues se hallará oculto gracias a su sistema de camuflaje, y no atacará salvo que los personajes lo hagan primero. **Nota:** Al final de la aventura están disponibles las estadísticas de la criatura alienígena por si se produjera un combate en este punto de la historia.

Si deciden investigar en el interior de la construcción, advertirán que la misma es completamente diáfana y sumida en la oscuridad. El lugar es inmenso y está construido directamente sobre el terreno rocoso de la superficie. Cuando vayan avanzando hacia el centro de la construcción apreciarán una especie de altar, a cuyos pies encontrarán un humano inerte vestido con un traje espacial de color blanco y rojo y una baliza

de emergencia a un par de metros de él con un piloto de color rojo encendido. Si lo examinasen, se percatarán de que lleva muerto bastante tiempo, viéndose en él signos de haber participado en un combate. En cuanto al altar, parece un cuadro de mandos en el que hay un disco con inscripciones de procedencia alienígena. En ese momento, el grupo recibirá una señal desde la nave (o del VANT) advirtiéndole de presencia alienígena en las inmediaciones. Según la están recibiendo, se materializará la aparición sobre la extraña construcción de una nave alienígena, de la que surgirán varios soldados con intención de atacar al pelotón (ver estadísticas al final de la aventura).

Si accionan el anillo se producirá una vibración en toda la estancia y un sonido creciente. Al instante se formará ante el personaje que lo accionó un esfera de energía que pronto tornará a color negro y que irá aumentando su tamaño hasta cubrir toda la superficie del altar. Cualquier personaje que toque la esfera o sea atrapado por la misma, se verá absorbido y desaparecerá de este plano de existencia en medio de una luz brillante que cegará por unos instantes a todos los que se encuentren alrededor. Una vez alcance su máximo tamaño desaparecerá sin dejar rastro del altar ni de cuanto hubiera en él, incluidos los personajes que quedasen atrapados. Aquellos que permanezcan en pie, puede que opten por una retirada ante el hostigamiento del enemigo, debiendo huir a la carrera e iniciar el

protocolo de impulsión del módulo de extracción de Marzio. La escena acabará con los miembros del pelotón huyendo in extremis acoplados al módulo de extracción.

RESOLUCIÓN

La escapada del planeta VXP330 será frenética y el Director de Juego deberá narrar la salida de la atmósfera con los personajes soportando la enorme presión generada por la impulsión a la vez que ven a pasar muy cerca los disparos que intentan abatirlos. Cuando crean ver su final alcanzarán la nave mediante el acople de la sonda. Empezarán el viaje de regreso a **Nexus** que transcurrirá sin más incidentes. Puede que este sea un buen momento para una escena en la que los supervivientes examinen de nuevo los lazos que les unen. Finalmente, llegarán a la nave nodriza, siendo recibidos por la Guardia de Nexus, que inspeccionará su transporte y los conducirá hasta el Sector 2. La escena concluirá en una sala de paredes negras, en la que serán interrogados uno por uno sobre todo lo acaecido durante la misión y buscando averiguar más datos sobre la tecnología con la que se toparon en el planeta. Se les advertirá sobre la estricta confidencialidad respecto a la experiencia vivida y la exigencia para no compartirlo con nadie, por el bien del Dominio y la integridad de la misión de **Nexus**. Desde este momento, la misión se da por concluida, procediendo al reparto de las recompensas.

SEMILLAS DE
AVENTURAS

- Justo antes de embarcar en la nave Alfa, podrán advertir cómo de otro vehículo recién aterrizado sale una patrulla de guardias de Nexus escoltando a un comando. Si se fijan, observarán que dicho individuo parece ser el único miembro de su tripulación, y se encuentra retenido por la guardia de la nave ciudad. Cualquier consulta a sus IA sobre la nave, la misión que tenía encomendada o sobre la identidad del comando dará como respuesta que es información clasificada. ¿Quién es este comando? ¿cuál era su misión y qué ha pasado con el resto de su pelotón? ¿Tendrá algo que ver con la misión en la que se embarcarán los personajes?

- Al finalizar su misión y después de haber sido interrogados por las autoridades, uno de los personajes recibe una nota en su camarote. El mensaje es escueto pero claro: “Os enviaron a una muerte segura y habéis regresado con un verdad incómoda. El Dominio nos miente y no quiere que sepamos la verdad. Vigilad vuestras espaldas”.

SOLDADOS
ALIENIGENAS

Grandes y fuertes, con forma humanoide, visten una armadura negra e irán armados con un fusil de energía. Serán hostiles al pelotón en el momento de acercarse al anillo e intentarán por todos los medios evitar que lo manipulen. A todos los efectos, poseerán: **Destreza y Fortaleza 3**, y el **Blindaje de su armadura será de 8**, con **Regeneración 3**. Portan un fusil de energía de **Potencia 8, Daño 8, Cadencia 2, Capacidad 20 y Alcance 60**.

NUEVA MEJORA
DE ARMAMENTO

Lanzagranadas con munición disruptora: El funcionamiento es idéntico al del lanzagranadas estándar, sólo que la munición que se dispara provocará una sobrecarga en los sistemas de defensa y el reinicio de los mismos, dejándolos inutilizados durante 3 asaltos. En ese tiempo el objetivo carece de sistema de defensa, siendo vulnerable a todo ataque. Esta munición no causa daño, pero afecta a todos los sistemas que estén en un radio de 3 metros respecto al lugar de impacto. El lanzagranadas tiene una capacidad para 3 granadas, siendo necesario volver a **Nexus** para su recarga. Mejora no válida para armas de tipo 1.

PROPUESTA DE REGLAS

La siguiente propuesta es opcional y complementaría las reglas de combate para dotarlo de mayor nivel táctico. Si no se adapta a tu estilo de juego obvia esta regla.

En el manual de **Nexus** se indica que para realizar daño a un objetivo con un arma, este debe superar siempre el blindaje para realizar el daño. La propuesta que se hace aquí es que, por cada impacto que se produzca contra el objetivo, éste verá reducido en 1 su blindaje hasta el final del turno. Esto es, que si se dispara tres veces contra un enemigo con **blindaje 7**, el segundo disparo se hará contra **blindaje 6** y el tercero contra **blindaje 5**. Posteriormente, se aplicaría el daño normalmente para que, al finalizar el asalto, los niveles del sistema de defensa volvieran a su estado inicial. Con esta regla los ataques concentrados sobre un enemigo acabarán con sus sistemas de defensa, volviendo más letal el método de combate.

