

It's Artificial



UNA AVENTURA FAN PARA SAVAGE WORLDS

EN EL UNIVERSO TRANSHUMANISTA Y DE CIENCIA FICCIÓN DE *WÄLKURE*



PREFACIO: VA DE HOMENAJES Y VERSIONES

Lo que encontrarás en las siguientes páginas es una aventura completa, incluyendo seis personajes pre-generados, para jugar en la ambientación ucrónica y de ciencia-ficción de **Wälkure** usando el reglamento de **Savage Worlds**.

La historia de **"It's artificial"** es una adaptación muy liberal de la magnífica aventura **Días Peligrosos**, que aparece en el suplemento **Mondblindheit** para Wälkure, escrito por Cristóbal Sánchez Morales, Pedro Gil y Pablo Jaime Conill Querol "Zonk/PJ". Dicha aventura es a su vez un homenaje explícito a una de las obras maestras del cine de ciencia-ficción, el largometraje **Blade Runner** de Ridley Scott. Y, como todos sabemos, esa película se inspira a su vez en un clásico inmortal de la literatura de ciencia-ficción, la novela **¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?** de Philip K. Dick. Por eso, he querido humildemente titular esta aventura **"It's artificial"**, una frase de dicha novela muy relevante para la trama, como forma de cerrar este ciclo de homenajes al cine y la literatura.

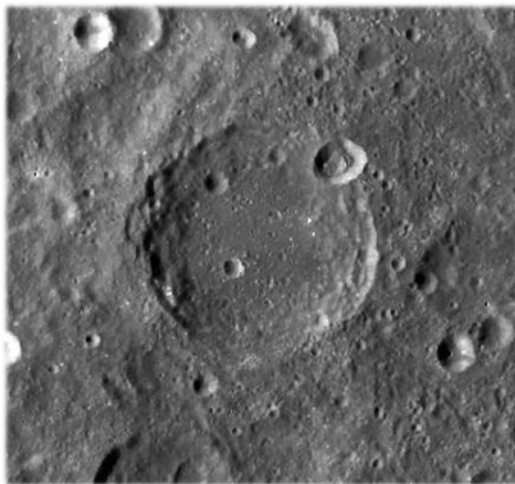
La aventura en sí es, como verás, un módulo bastante extenso. Está pensado para jugarse en al menos un par de sesiones "estándar" de rol, o en una partida intensa y maratónica, si tienes el grupo adecuado para ello. Lo he diseñado con las reglas de la versión **Explorer DeLuxe** del reglamento de **Savage Worlds** (que es también la primera edición de **HT Publishers** en español). Pero, para un Máster con cierta experiencia, será muy fácil adaptarla a versiones más recientes o antiguas de las reglas. Por otro lado, he escrito la aventura para que no sea necesario nada más que el **manual básico** de Savage Worlds en cuanto a reglamento. Por ejemplo, se han incluido las estadísticas y notas que puedas necesitar sobre el armamento y los vehículos de ciencia ficción que aparecen en la aventura. En todo caso, si tienes y quieres usar la **Guía de género: Ciencia Ficción** para Savage Worlds, es un buen complemento adicional, pero no es imprescindible.

He escrito **"It's artificial"** para que sea jugada con los **personajes pre-generados** que acompañan a la aventura. Son militares de élite del ejército estadounidense acantonados en la Luna y a la vez pilotos de pruebas de mechs o andadores. Cada plantilla de personaje ocupa una página y se acompaña de otra con los datos del mech que pilota ese personaje en la primera parte de la aventura. Puedes imprimir las dos páginas en una sola hoja, una por cada cara. Las habilidades de los personajes tienen algunos cambios menores respecto a las reglas del manual de Savage Worlds. En concreto he incluido la habilidad de **Atletismo** (que sustituye a **Lanzar, Trepas y Nadar**) y se sustituye **Forzar Cerraduras** por la denominación más moderna de **Seguridad**. Si tienes menos de seis jugadores, asegúrate de que los personajes que jugarán la aventura tienen al menos un par de las siguientes habilidades: **Conocimiento (Informática)**, **Investigar** y **Seguridad**, ya que serán importantes en la segunda parte de la aventura.

En lo que se refiere a la ambientación, aunque se explican someramente algunos de los elementos más relevantes para la aventura, en general se da por hecho que el Máster tiene al menos un conocimiento superficial de la ambientación de **Wälkure** en general, y del contenido del suplemento **Mondblindheit** en particular. Ambos libros tienen una licencia *Creative Commons* y están en libre descarga en la web de **La Marca del Este** (<http://lamarcadeleste.com/walkure>).

Si no sabes nada de la ambientación pero te apetece dirigir **"It's artificial"**, mi consejo es el siguiente: lee ciertos extractos escogidos del suplemento **Mondblindheit**, en concreto la última parte de la **cronología lunar** (páginas 31 a 35) y la descripción de la **Base Tranquility** (páginas 56 a 66). Puede ser interesante conocer **Días Peligrosos**, el módulo que inspiró esta aventura, pero no es necesario ya que funcionan como dos historias independientes a todos los efectos.

Como nota importante, es muy de agradecer la conciencia ética, el compromiso con la libertad creativa y la generosidad de los autores de Wälkure y Mondblindheit, a la hora de hacer todo el contenido de su trabajo libre y accesible con licencias *Creative Commons*. Puedes considerar todo el contenido *original* de **"It's artificial"** como libre, bajo una licencia **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**, excepto los detalles específicos que se refieren a las mecánicas de Savage Worlds, que se acogen a la *Licencia Fan* de este reglamento (**Savage Worlds Fan License**).



*Cráter Meitner, Lunar
Reconnaissance Orbiter - NASA*

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Puedes leer o parafrasear el siguiente texto:

Sois pilotos de combate de mechs del ejército de los EE.UU., pertenecientes a las unidades destacadas en la Luna de la **1ª División de Caballería Espacial USSCAV** y acantonados en la base ***Bunker Hill***. Todos vosotros habéis sido seleccionados, por vuestras capacidades sobresalientes, como pilotos pruebas de andadores experimentales.

En este momento estáis llevando a cabo una serie de pruebas de campo secretas, en el inhóspito y poco vigilado territorio de la **cara oculta de la Luna**. Es decir, la que nunca se ve desde la Tierra. Esta vasta región apenas está explorada, en comparación con las zonas colonizadas del satélite, y es una zona de pruebas para las grandes potencias y de no pocos conflictos soterrados y escaramuzas. Dos lanzaderas Orion-17 especialmente diseñadas para este tipo de misiones os dejaron en las proximidades del **Cráter Meitner**, a unos 2600 Km de vuestra base y unos 2100 Km de territorio aliado. Os encontraréis relativamente cerca del limbo oriental, es decir, de la transición hacia la cara visible lunar.

Vuestros mechs son modelos experimentales **Marauder Assault Mech (MAM) 35 F-LN**. Disponen de sensores avanzados de gran precisión y alcance, que permiten detectar unidades enemigas y otros peligros con antelación, así como toda una serie de mejoras experimentales de software, equipos de localización y navegación, sistemas de encriptado de comunicaciones, y sistemas de telemetría avanzados. Sabéis que todos los datos captados por vuestros sensores y cámaras están siendo transmitidos en directo a vuestra gente, junto con una enorme cantidad de datos de telemetría y comunicaciones. Los datos, seriamente encriptados, deben viajar hacia –suponéis– un satélite en órbita seleno-estacionaria (es decir, sobre vosotros en algún lugar a gran distancia).

Un operador de comunicaciones de la USSCAV, con la denominación operativa **Homeland-1**, es vuestro “maestro de ceremonias” y os va indicando qué pruebas y ejercicios realizar con los andadores. Por lo que sabéis, **Homeland-1** transmite desde la ***Base Tranquility***, el centro neurálgico del ejército de los EE.UU. en la Luna. El operador, cuyo nombre no conocéis como es habitual en estos casos, es un varón joven con buen humor que se anima a hacer algunas bromas sin dejar de lado la concentración que requiere su trabajo.

TESTS Y MANIOBRAS

El operador de comunicaciones **Homeland-1** indica a los PJs qué pruebas tienen que realizar a continuación. En primer lugar, podrán a prueba la estabilidad y maniobrabilidad de los mechs. Los andadores deben descender por las pendientes orientales del cráter a velocidad de crucero. Eso requiere una tirada de **Pilotar**. Fallarla solo significa un descenso lento y poco eficiente y seguramente algunas pullas de los compañeros. Sacar un fallo crítico, es decir **dos 1s** en la tirada, supone que hay que hacer una segunda tirada de **Pilotar** para evitar una caída (ver hojas individuales de los mechs para más detalles: en todo caso recuerda que los **Escudos** protegen de ese daño al vehículo).



*Terreno de cráter lunar
Misión Apolo 17 - NASA*

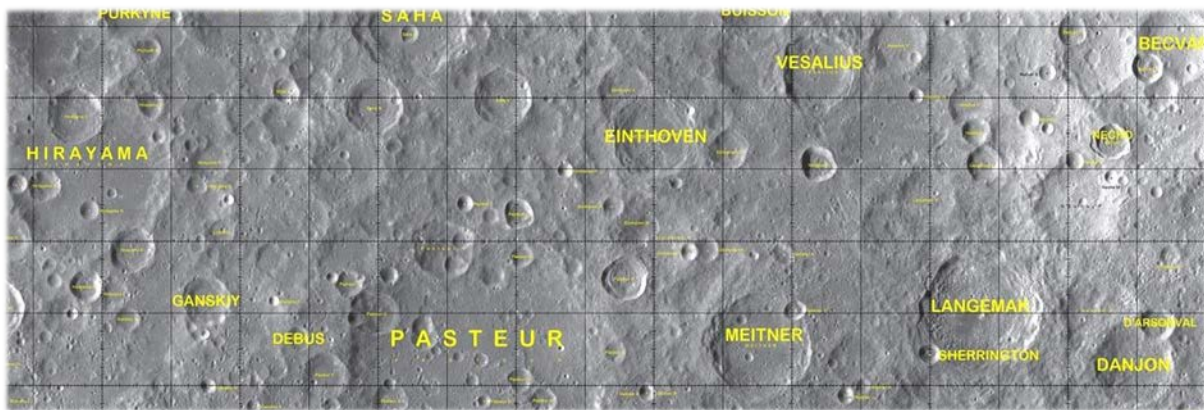
Una vez en la parte inferior del cráter les explican el siguiente test, que es de armamento: el software cargado para estas pruebas en sus mechs proyectará una serie de blancos móviles como realidad aumentada en sus sistemas de sensores y pantallas, a los que tienen que alcanzar con sus armas. Cada PJ debe resolver una **tarea dramática de Disparar** (de tres rondas, con -2 y sin complicaciones) para ver qué tal es su rendimiento en general en esta prueba. Los sistemas digitales van haciendo aparecer diferentes vehículos terrestres y aeroespaciales de los rivales de los Aliados (es decir, Alemanes, Japoneses, Rusos y Chinos) a los que deben disparar con el armamento real de sus andadores. En realidad están disparando a rocas y paredes del cráter, pero los sistemas informáticos computan con precisión los fallos y aciertos virtuales. Aquellos que fracasen en la **tarea dramática** simplemente son “bajas” en la simulación, convirtiéndose en blancos perfectos para las posibles pullas de sus compañeros.

HA SURGIDO UN TEMA...

Cuando están comentando la prueba de armamento, el operador de comunicaciones **Homeland-1** se pone en contacto con ellos:

“Esto, señores, ha surgido un tema... no tengo mucha información que darles todavía pero deben dirigirse a las coordenadas selenográficas que están recibiendo en sus sistemas. Se trata de una posible misión de rescate. No es parte de las pruebas y no es un simulacro. De momento no tengo más datos. Pónganse en marcha hacia el punto designado, y les comentaré algo más en cuanto pueda”.

El destino al que deben dirigirse está en el **Cráter Sherrington**, un pequeño impacto de unos 20 Km de diámetro en las estribaciones de otro cráter mayor (el Langeman). Se hallan a unos 120 Km del punto que les han indicado, lo que supone entre una hora y hora y media de carrera a buena velocidad con sus andadores (de hecho, a la velocidad máxima a la que pueden maniobrar con cierta seguridad).



*Cráteres de la Cara Oculta de la Luna
A partir de topografía del LROC - NASA*

Haz que cada jugador realice una tirada de **Pilotar** durante el trayecto, simplemente para ver si sacan dos 1s y corren peligro de caerse. Si fuera el caso, añade **3d6** al daño habitual de la caída (considera que han caído desde un punto especialmente alto y más peligroso). Aun así, con los Escudos de sus mechs, la caída solo supondrá un problema en caso de tengan una catastrófica mala suerte en la tirada.

Cuando están a mitad de camino, más o menos, **Homeland-1** vuelve a contactar con ellos:

“Eh, bueno, tenemos algo más de información. El punto al que os dirigís está emitiendo por... humm... varios canales poco habituales. Parece una señal de tipo baliza de emergencia, pero no estamos seguros al cien por cien. La cosa es que la señal está encriptada y, como digo, los canales por los que emite no son muy comunes. Creemos que la señal puede dirigirse a algún satélite en órbita lunar, uno que no tenemos controlado. El escenario que contemplamos es que alguien está pidiendo, ayuda desesperadamente, pero en secreto, y sólo a quien ya conoce. De todas formas, la NSA ya está sobre el asunto y se ha clasificado como prioritario. Es posible que pronto os pasen con otro operador... humm... bueno, con rango y clasificación de seguridad adecuada a las circunstancias. Por el momento debéis llegar a distancia de observación directa del objetivo y esperar.”

Cuando los PJs llegan a distancia de observación del objetivo, se encuentran en el risco superior del **Cráter Sherrington** y pueden ver de qué se trata. De un primer vistazo, usando sus sensores superiores y teleobjetivos avanzados, pueden comprobar que hay una **pequeña base**, en una zona más llana de la pendiente del cráter, a unos 1500 m de su posición actual. Está construida con módulos interconectados semienterrados y recubiertos de regolito consolidado químicamente, una técnica muy moderna de construcción lunar. Su posición y la cobertura de regolito hacen que esté perfectamente oculta a todo lo que no sea una observación directa. Además, hay otro elemento que se hace muy evidente: junto a la base pueden verse unos cuantos **mechs ligeros**, claramente de fabricación alemana y militar. Hay tantos de estos mechs como PJs en el grupo de los jugadores (o uno más, si juegas con el **Mazo de Aventura**). Por el momento los andadores alemanes se mueven despacio, en modo patrulla, y no parecen haber detectado a los PJs.

Con tiradas de **Notar**, los PJs pueden obtener información adicional. Puedes proporcionar los siguientes detalles, uno por cada éxito y aumento que obtengan, dando a cada personaje detalles distintos de forma que se complementen:

- La única entrada evidente a la base es una esclusa de vacío que parece abierta y atascada. Eso no es en absoluto normal. Y si la compuerta interior también está estropeada probablemente no habrá oxígeno en toda la (pequeña) instalación.
- Una zona aplanada del saliente está cubierta de hormigón disimulado como regolito, y puede ser una pequeña pista de despegue y aterrizaje de vehículos voladores de pequeño tamaño. Eso sugiere una capacidad económica muy potente.
- Se ven los restos de varios drones de vigilancia destruidos, entre media y una docena, dispersos alrededor de la base y los mechs.
- Se ven impactos de armas de calibre pequeño y medio en la cobertura de regolito de la base y otras estructuras.
- Los mechs parecen variantes o modelos avanzados a partir del chasis del **Ferngelenkte Leichter Mech "Kleist" Ausf. A**, un modelo teledirigido o semi-autónomo del Tercer Reich (es decir, en propiedad, un dron andador).
- Se ve el rastro de llegada de los mechs alemanes, que han descendido por las paredes inclinadas del cráter desde el Norte dejando grandes derrapes en el regolito suelto.

Cuando los PJs están procesando y quizás discutiendo esta información, los sistemas de los mechs les avisan de un cambio por control remoto en las reglas de enfrentamiento de su unidad. Alguien de su bando ha debido evaluar la situación, ya que han pasado a estar bajo las reglas aplicables **"en combate con fuerzas enemigas"**. No es del todo inesperado, pero sorprende un poco por lo "radical" de la decisión.

Simultáneamente, reciben un mensaje de texto que les informa de un cambio en su operador de comunicaciones: ahora pasan a estar en contacto con **Eagle-1**, denominación operativa perteneciente a la NSA.

Un momento más tarde escuchan una voz femenina, que habla con la tranquilidad y frialdad, o "coolness", que caracteriza a los pilotos de combate de élite o los francotiradores de las fuerzas especiales:

"Aquí Eagle-1, soy su nuevo operador de comunicaciones. Confirмен que reciben audio sólo con su denominación operativa. Repito: sólo con su denominación operativa."

Cuando todos los PJs respondan (*Nomad-1, Nomad-2*, etc.) la voz sigue hablando:

“Estoy al mando de la operación bajo autoridad de la NSA. Mi rango es equivalente a Coronel. Estoy recibiendo la telemetría y la imagen de sus andadores. Un momento.” [Pasan varios segundos]. “De acuerdo, esto es lo que van a hacer: Uno, tomar el control de la base del cráter; dos, buscar posibles supervivientes; tres, registrar y recabar información. Tienen permiso para atacar sin previo aviso, pero dejo la decisión a su oficial sobre el terreno. Pueden atacar o buscar una aproximación dialogada. Pero el factor tiempo es importante: actuaremos con rapidez ¿de acuerdo? Y, una cosa más, esos andadores se controlan en remoto o son autónomos: no están tripulados”.

Si tratan de **contactar** con la base o los mechs alemanes, sólo recibirán respuesta de los andadores del Tercer Reich: Les conminan con un mensaje de texto y una grabación generada por computadora a no acercarse más y a abandonar inmediatamente el lugar. Reaccionarán de manera hostil a cualquier acción diferente de la expuesta.

Recomendamos resolver el conflicto usando la escala de movimiento y distancias para vehículos (la habitual de personajes dividida entre 5), para la cual ya aparecen los datos necesarios en los mechs de esta aventura, incluidos los andadores de los PJs.

En términos tácticos, los PJs comienzan la aproximación para atacar o dialogar a 1500 m y sobre el risco del cráter. Eso son unos **150 Pasos** en **escala de vehículos**. Si no se han revelado a las fuerzas del Eje, pueden aprovechar el terreno y acercarse sin ser detectados hasta unos **25 Pasos** en la escala de vehículos con una **tirada de grupo de Sigilo**, enfrentada a una **tirada de grupo de Notar** de los mechs alemanes. Acercarse más supondrá ser detectados automáticamente por los sensores del enemigo. Consulta el **Mapa general de la base** que aparece más adelante para hacerte una idea del entorno donde se encuentran los andadores enemigos.

AUTO-GESTEUERTE LEICHTER MECH “FLITZER” AUSF. C-1A

Andador de Ataque Ultra-Ligero – Variante experimental en pruebas

HERIDAS: -1 / -2 / -3 / DESTRUIDO

PILOTO: Cerebro electrónico EXTRA [Pilotar: d8, Disparar: d8, Agilidad d8, *Rock’n’Roll*]

Tamaño 5 (4,9 m) Fuerza 1d12+4 [**1d12+6 en Gravedad Lunar**]

Dureza 22 (7, Blindaje Pesado) Escudos: 50 (Regeneración 5)

Movimiento escala vehicular: Paso 6, Correr 1d3

Movimiento escala personajes: 28, Correr 2d6

Notas: **Equipo experimental** (Software de encriptación de comunicaciones, cerebro electrónico autónomo, enlace en red tipo enjambre), ordenador de puntería.

Ametralladora Gauss G-30 7 mm

Alc. 10/20/40 [p. 50/100/200], Daño 2d8+4, TdF 4, Mun 2000, Notas: PA 2

Ametralladora de pulsos Hikari-25

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 3d6+2, TdF 4, Mun 1000, Notas: Auto, PA 4, AP

Notas:

- **Caídas:** El piloto electrónico debe hacer una tirada de Pilotar cada vez que el mech sufre una herida. Si falla esa tirada el mech cae al suelo y sufre tantos d6 de daño como su Tamaño (los Escudos protegen contra este daño). Levantarse le cuesta al piloto electrónico la mitad del Movimiento del mech.
- **Impactos críticos:** Cuando un mech sufre un impacto crítico de *sinistra*, explota.
- **Ordenador de puntería:** niega hasta 2 puntos de penalizaciones al disparar.
- **Regeneración de Escudos:** Cada ronda de combate en la que el mech no utiliza sus armas puede regenerar tantos puntos de escudo como su valor de regeneración.

QUÉ ESTÁ PASANDO AQUÍ (I)

Asumiremos que los PJs vencen en la escaramuza contra los mechs nazis, y se disponen a cumplir sus órdenes de asegurar y explorar la base. Por ello, es el momento de explicar al Máster unas cuantas cosas de lo que está pasando en realidad.

La base oculta es una instalación secreta de **Darrel-Core-Incorporated (DCI)**, una subsidiaria de la todopoderosa **Gatecore Corporation**. Técnicamente, la base es ilegal, pero por otra parte cuenta con el apoyo secreto de poderosos individuos, tanto en la corporación “madre” como en el gobierno de los EE.UU.



DCI es una empresa de investigación puntera en ingeniería genética con laboratorios en la órbita terrestre, la Luna y Marte. En esta instalación en concreto se llevaba a cabo un experimento pionero con **bioroides**. Todo comenzó hace tres años y medio, con un golpe de mano de manual: la DCI y la CIA "extrajeron" (secuestraron) a una pareja de ingenieros genéticos nazis en la Tierra, cuando los alemanes disfrutaban de sus vacaciones en una isla privada del Tercer Reich. Esos científicos se dedicaban al programa de bioroides más avanzado en Alemania, y con la persuasión adecuada aceptaron dedicarse a lo mismo en el bando aliado. DCI construyó entonces esta base, a toda velocidad, usando una fortuna en recursos y la tecnología más moderna. A los dos alemanes, Karla Müller y Bruno Schmidt, se unieron ocho ayudantes especializados, un equipo de seguridad de cinco mercenarios, y un supervisor y responsable de DCI, que reside habitualmente en las instalaciones de la filial en El Núcleo, y acude contadas veces a la base: el **Dr. Éder Martins**.

Cuando la base se puso en marcha, tardaron solo medio año en cultivar y ensamblar cinco modelos experimentales: bioroides militares de combate e infiltración, con capacidades muy superiores a los seres humanos normales en esos campos.

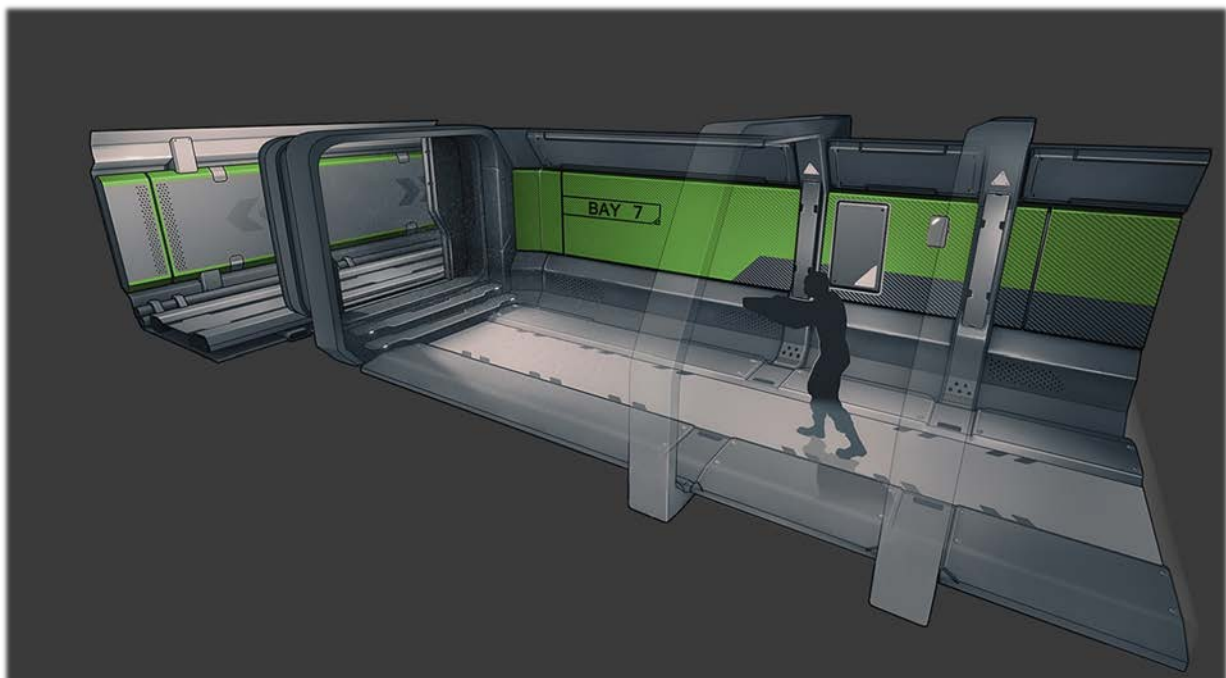
Ahora bien, el problema principal con los bioroides es su **caducidad**: el programa alemán, y de momento el aliado, nunca ha conseguido que los sujetos duren más de dos años. Pasado ese tiempo entran en una fulminante espiral autodestructiva.

Primero, sufren una decadencia de tipo **psicológica**, manifestando graves condiciones mentales y alteraciones de la conducta. Y en unas pocas semanas, la consunción se convierte en **física** y letal, con desensamblaje a nivel tanto orgánico y muscular como celular. Si no mueren de fallo multiorgánico, los bioroides pierden sus miembros o acaban convertidos en una pulpa sobre sus huesos biónicos.

La razón de esta caducidad es la propia filosofía de diseño de los bioroides, basada en aplicar la “fuerza bruta” con aportes masivos en computación, ingeniería genética y construcción de personalidades: en lugar de tratar de resolver el increíblemente complejo puzle de crear una persona artificial, los bioroides se construyen embistiendo a la fuerza las piezas de dicho puzle.

La DCI ha estado experimentando con los cinco bioroides durante sus dos años de vida útil, a modo de prototipos. Sobre todo les han hecho pruebas de rendimiento de sus grandes capacidades, de manera que los sujetos las saben usar a la perfección. Al aproximarse la fecha de su caducidad, el Dr. Éder Martins decidió aplicar una estrategia que no habían probado los nazis: En lugar de recurrir a tratamientos para detener o paliar la autodestrucción, o de sacrificarlos para un estudio forense, decidió que simplemente los mantendrían con vida y sin ningún tratamiento hasta que murieran. El objetivo era documentar con detalle cada fase de su decadencia psicológica y física.

Por desgracia para el equipo, subestimaron gravemente las habilidades y la astucia de los bioroides. Poco antes de su fecha de caducidad, los prototipos se dedicaron a recabar, analizar y compartir conversaciones de guardias y científicos que, supuestamente, no debían escuchar, además de sonsacarles hábilmente. Además, lograron hackear los dispositivos de entretenimiento y adoctrinamiento (tabletas) que les había dado, para acceder a los sistemas de comunicaciones internas del equipo.

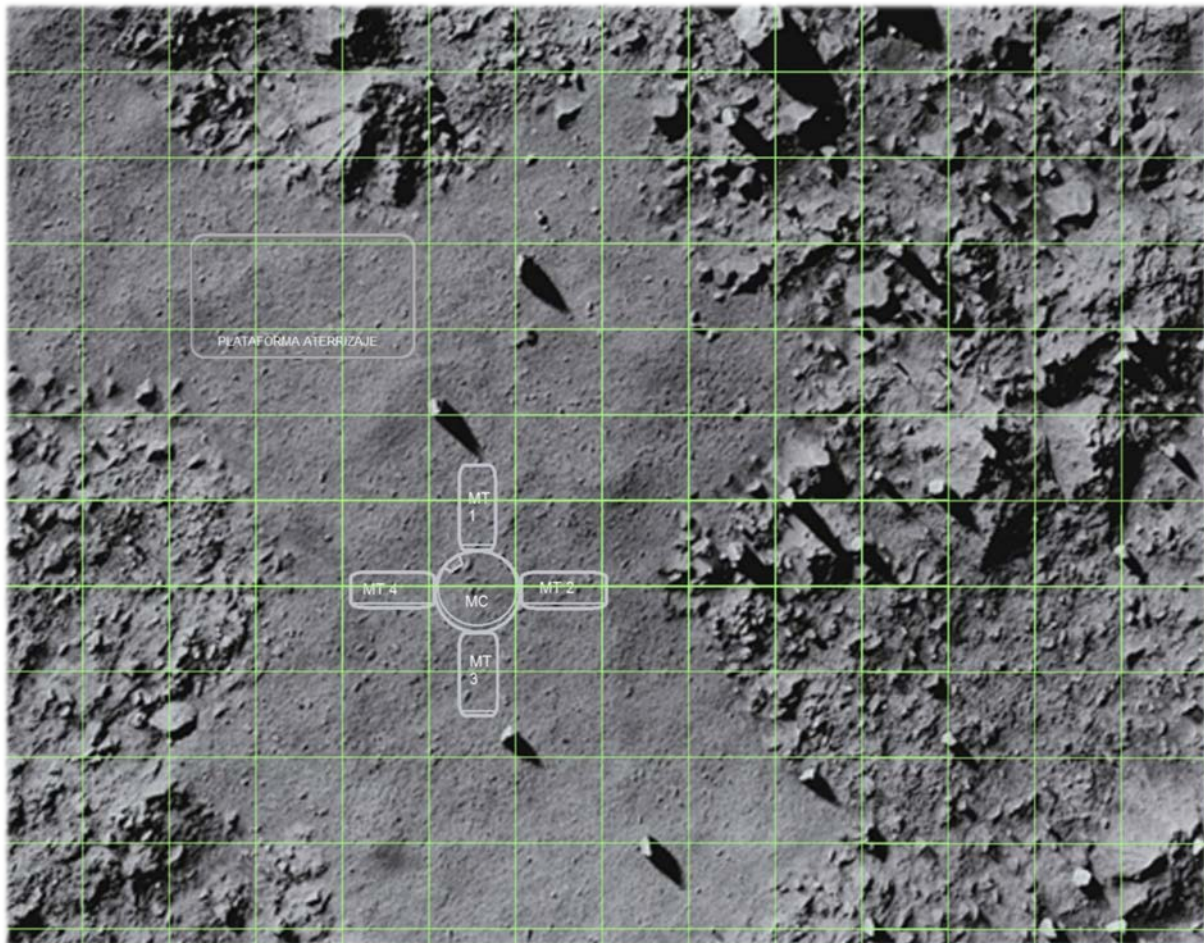


*Bay 7 – por SoundHunter, CC-
Attribution-ND-NC (deviantart.com)*

En el día de ayer, los bioroides por fin ataron cabos y comprendieron lo que les esperaba, cuando empezaban a manifestar los primeros síntomas de decadencia psicológica (paranoia, crisis nerviosas puntuales y alucinaciones menores). En la creencia, equivocada, de que Martins puede tener una **"cura"** para su caducidad, decidieron fugarse de la base y buscarle en El Núcleo. Su fuga tuvo un éxito casi total. Mataron a todo el personal presente en la base (es decir, todo el equipo salvo Martins) y huyeron en una lanzadera de la DCI. Por otro lado, el grupo de bioroides sufrió una baja (**"Duarte"**) a manos de los guardias.

Lo que encuentran los PJs al entrar en la base es resultado de todo lo expuesto, horas después de que los fugados abandonaran el lugar para buscar a Martins en El Núcleo.

EXPLORANDO LA BASE



Mapa general de la base. Cada cuadro equivale a 1 Paso en la escala de vehículos, o 5x5 Pasos en la escala de personajes.

Descripción general

La base se sitúa en una meseta allanada en la pendiente interna del cráter. Está formada por cinco módulos semienterrados y cubiertos por regolito consolidado con un procedimiento de alta tecnología. Hay un módulo central en forma de cúpula, al que se conecta la esclusa de aire y que hace de distribuidor. Y cuatro módulos tubulares en disposición radial alrededor del módulo central. En estos momentos todas las zonas de la base están expuestas al vacío, y muchos sistemas no funcionan, aunque otros sí.

Por ejemplo, funciona la modulación de emergencia de la temperatura, que hace que los paneles y componentes no se fundan o congelen según la base reciba o no radiación solar directa. También funciona la energía de emergencia de la base, pero no los sistemas informáticos ni la gravedad artificial. Tampoco hay suficiente oxígeno en las reservas de la instalación como para volver a crear la atmósfera interior.

Aunque los PJs no lo saben, no tendrán todo el tiempo del mundo para registrar la base. Si permanecen como un único grupo, pasa al apartado **Salgan de ahí ahora mismo** cuando hayan explorado el módulo central y tres de los tubulares. Si se separan para registrar la base, tendrán el tiempo justo para explorar todos los módulos. Pasa al apartado **Salgan de ahí ahora mismo** en cuanto lo hagan.

El exterior

Dentro del perímetro exterior de la base hay varias cosas de interés que los PJs pueden descubrir si la exploran con atención y superan ciertas tiradas:

- **Notar [-2] o Rastrear:** Hay una senda de huellas recurrentes, de ida y vuelta, entre la entrada de la base y la zona de aterrizaje (una plataforma cubierta de hormigón que está disimulado como regolito). Pero lo más llamativo es que hay unas pocas huellas (las más recientes) de mocasines de goma de interior, algo que nadie llevaría en el vacío espacial de la luna. De hecho, hay algunos fragmentos quizás desprendidos de esos mocasines, que ahora están blandos por las altas temperaturas inducidas por los rayos del sol que brilla sobre la base en este momento.
- **Investigar:** Se ven los restos de una decena de drones armados de vigilancia. Parecen haber sido destruidos por las armas de los andadores alemanes. Se trata de modelos fabricados por una de las subsidiarias de Gatecore, una que fabrica equipamiento robótico de seguridad. Si se toman números de serie será posible descubrir, en una base militar o en El Núcleo, que estos drones en concreto fueron vendidos a DCI.

En la plataforma de aterrizaje normalmente estaba estacionada una lanzadera orbital de pasajeros de pequeño tamaño, que los bioroides han usado para marcharse. Estos prototipos de combate e infiltración están diseñados para resistir el vacío siempre que sea en periodos de tiempo cortos, y por ello salieron de la base sin vestir trajes lunares.

Esclusa de acceso

La puerta exterior y la interior de la esclusa están rotas y el aire ha escapado de toda la base. De hecho, los bioroides abrieron todas las puertas interiores usando los sistemas manuales de emergencia, antes de irse, por si quedaba algún superviviente oculto del que no tuvieran constancia.

En el suelo de la esclusa hay **tres cuerpos**: dos son guardias de seguridad. Llevan trajes lunares de vacío atravesados por varios balazos y cuchilladas, y sus cuerpos están desecados por la ausencia de atmósfera. El tercero es más extraño: es una mujer atlética literalmente acribillada a balazos que sangró abundante sangre azul; y tiene al menos otra particularidad: su piel no parece reseca, sino relativamente indemne a pesar de haber sufrido la exposición al vacío.

Una tirada de **Conocimientos Generales** sugerirá que podría tratarse de una **bioroide**, un ser humano artificial, como los que se rumorea que existen en instalaciones secretas de biotecnología de vanguardia... ¿en lugares como éste? (Nota: es, en efecto, una de los bioroides y murió en el enfrentamiento del grupo contra los dos guardias).

Módulo central (cúpula de distribución)

Esté módulo en forma de cúpula o semi-esfera hacía las veces de zona de ocio informal, y de almacenaje para algunos elementos concretos (como los trajes lunares de vacío o alimentos). También cumple su función original, como **distribuidor del tránsito** para el resto de la base, al tener compuertas, ahora abiertas, que dan acceso a los otros cuatro módulos tubulares, que están numerados del 1 al 4.

En el suelo se pueden ver los cadáveres deshidratados de un guardia y dos científicos, con disparos y cuchilladas en sus cuerpos, y en ropa normal de trabajo.

Aunque los ocupantes trataban de evitar la presencia de logos y otros elementos que apuntasen a **Darrel-Core-Incorporated (DCI)**, con un somero registro y una tirada de **Investigar** los PJs pueden deducir que esa empresa gestionaba la base. El nombre aparece mencionado en algunas etiquetas de ropa y materiales, o se puede deducir de números de serie de paneles, etc. Si fallan aquí la tirada, pueden hacer otra igual en cada uno de los otros cuatro módulos, cuando los registren.

Módulo tubular 1: celdas de contención

Este módulo tiene un estrecho pasillo lateral que lo recorre en toda su longitud, y da acceso a **cinco celdas de contención** donde mantenían a los bioroides cuando no les estaban haciendo pruebas. En el suelo del pasillo se ven los cadáveres de dos guardias: uno tiene el cuello roto y el otro una puñalada en el corazón. En cada celda hay una cama, una mesa con su silla y un diminuto sumidero (los bioroides también generan residuos orgánicos, aunque en cantidades mínimas comparados con los humanos). También hay una tableta de entretenimiento destrozada en cada celda.

Módulo tubular 2: zona de pruebas

En esta zona diáfana, pasada una compuerta de acceso, se distribuyen de forma ordenada, y aprovechando al máximo el espacio, toda clase de equipos para hacer **pruebas físicas y mentales**: máquinas similares a las de los gimnasios, equipos de sensores corporales, una mesa y sillas para trabajos intelectuales, sistemas de visualización de datos, etc. Al depender de la corriente eléctrica y de condiciones ambientales, estos equipos no funcionan y de hecho muchos se han averiado con la pérdida de atmósfera. Los cadáveres de cinco científicos, abatidos a tiros, están tirados en el suelo.

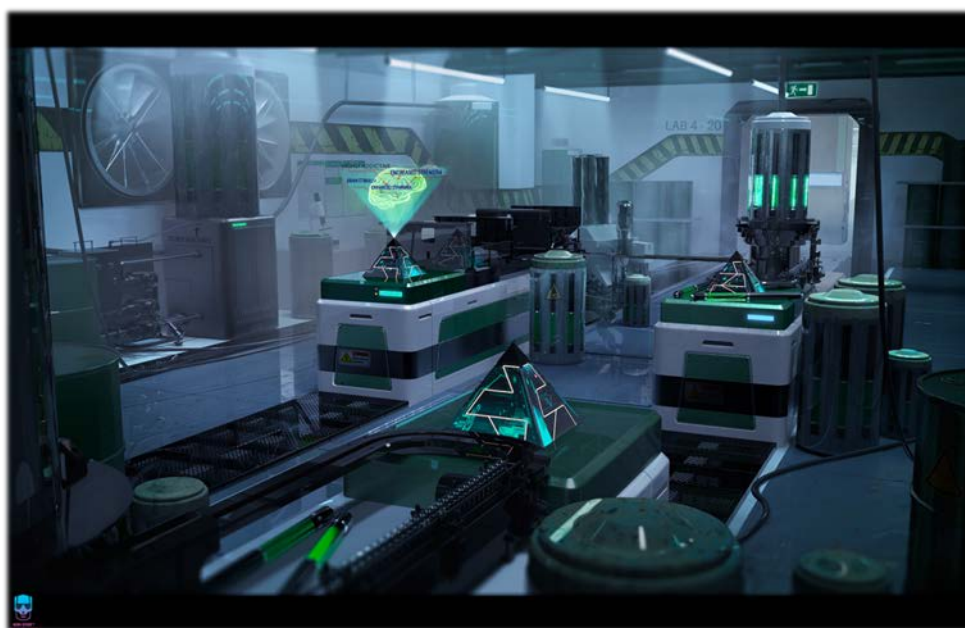
En la parte más alejada, junto a la pared terminal del módulo, hay una estación de computadoras científicas de gran potencia, con sillas para dos operadores. Estas máquinas no sólo están sin energía, sino que han sido destrozadas a tiros por los bioroides. Una tirada de **Investigar** permite darse cuenta de que también han desaparecido las **copias de seguridad** de los datos de trabajo (unidades de cristales de datos que se almacenaban en un pequeño maletín portátil).

A pesar de todo, con una tirada de **Reparar** o **Conocimiento (informática)** se puede abrir el panel inferior de la estación de computadoras y extraer uno de los módulos de almacenaje de datos que ha sobrevivido al ataque. En esa unidad se han conservado algunos datos básicos sobre los bioroides, que se podrán recuperar conectándola a un ordenador:

- **Una lista de sus capacidades sobrehumanas:** los cinco bioroides que se habían creado aquí son modelos de combate e infiltración: pueden resistir el vacío por espacios breves de tiempo, tienen gran aguante contra el daño físico y el trauma, y pueden modificar ligeramente su aspecto (hacer crecer o acortar su cabello, cambiar el color de sus ojos, hacer aparecer o desaparecer cicatrices, tatuajes, arrugas y marcas cutáneas, y otros pequeños cambios). También tienen capacidades de combate equivalentes a las de los mejores operativos de operaciones especiales, y sus cuerpos pueden entrar en un modo sigiloso que apenas emite calor y otras radiaciones, y lo hace en patrones que tienden a confundir a los sensores automatizados.
- **Una lista con todos los bioroides** (con varias imágenes del rostro y cuerpo entero):
 - B-001: Nombre **“Duarte”**. Varón. Aspecto base: caucasiano. **Nota:** Los PJs habrán visto su cuerpo a la entrada de la base, ya que es el que murió allí.
 - B-002: Nombre **“Tayna”**. Mujer. Aspecto base: caucasiana.
 - B-003: Nombre **“Tiago”**. Varón. Aspecto base: afro-caribeño.
 - B-004: Nombre **“Roberta”**. Mujer. Aspecto base: asiática. **Nota:** Esta bioroide muere intentando entrar en El Núcleo, algo que descubrirán más adelante.
 - B-005: Nombre **“André”**. Varón. Aspecto base: caucasiano.

Módulo tubular 3: factoría de bio-ensamblaje

Esta estructura contiene una pequeña **factoría de cuerpos bioroides**: cubetas de cultivo orgánico, bio-impresoras 3D, campanas de vacío con enjambres de nano-máquinas, ahora desactivados, y otros elementos para la fabricación y ensamblaje de los bioroides. La mayor parte de estas máquinas sólo se usaron en la primera parte del experimento que aquí se llevaba a cabo, y estaban desconectadas desde hace meses.



*Blood of Sol - Drug laboratory – por Arannihk
CC-Attribution-ND-NC [deviantart.com]*

Módulo tubular 4: dormitorio comunal

Este módulo alberga los **dormitorios comunales** y también los **aseos** para el personal de la base. Además de armarios y taquillas, y algunos muebles sencillos como sillas y mesas de escritorio, hay ocho literas para un total de 16 camas, de las cuales se puede deducir (**Notar o Investigar**) que 15 eran usadas habitualmente. Cerca del acceso desde el módulo central se ven tres cadáveres de científicos en el suelo. Los han matado a tiros. Al fondo hay, como hemos dicho, instalaciones de servicios y duchas, que están separados por mamparas y una compuerta del resto del módulo.

La política de personal de la base prohibía estrictamente tener objetos e información personal en estas instalaciones, así que los PJs no encontrarán más que indicios generales sobre los ocupantes aunque registren sus taquillas y armarios.

SALGAN DE AHÍ AHORA MISMO

Como hemos anunciado antes, los PJs no tendrán todo el tiempo que quieran para registrar la base. Si exploraron la base como un único grupo, en todo momento, esta escena comienza cuando hayan registrado el módulo central y tres de los tubulares. Pero si se separaron para registrar la base formando al menos dos grupos, tendrán el tiempo justo para explorar todos los módulos. En todo caso, en cuanto se cumplan las condiciones expuestas, la **operadora de comunicaciones de la NSA** se pone en contacto con ellos:

“Aquí Eagle-1. Dejen todo lo que estén haciendo y salgan de ahí ahora mismo.”

Mientras los PJs, presumiblemente, obedecen la orden y empiezan a salir de la base, pasan unos segundos de silencio de comunicaciones, y después la operadora continúa:

“Aquí Eagle-1. Varios misiles del Eje se dirigen a su posición. Estimamos que su objetivo es la propia base oculta. El tiempo estimado para el impacto es... un momento... si, de un minuto y cuarenta segundos.”

Lo que está sucediendo es que los alemanes, después de perder sus andadores y al no tener fuerzas que desplegar rápidamente en ese punto, han decidido aplicar una política de “luna quemada”. Esperan acabar con los andadores y pilotos estadounidenses y negar el contenido la base, sea cual sea, a los aliados. Pero, por suerte para los PJs, la NSA ha localizado rápidamente el ataque, y si los pilotos no pierden la calma ni el tiempo, estarán fuera del área de destrucción de los misiles (unos 100 m. de diámetro) cuando impacten.

Una vez fuera de peligro, los PJs reciben las coordenadas de un **punto de recogida**, a unos 20 km de su posición actual. Mientras se dirigen allí **Eagle-1** les pedirá que vayan informando de todo lo que han visto en la base. Y, con su voz fría y tranquila, irá haciendo preguntas sobre todos los aspectos que (según el Máster) no queden claros o puedan ser explicados con más detalle o precisión.

Trata de aprovechar esta conversación para que los jugadores **pongan en común** todo lo que saben sus personajes, y para que tengan la oportunidad de hacerse una “composición de lugar” sobre lo que está sucediendo.

Una vez en el punto de recogida serán izados y acoplados a dos lanzaderas Orion-17 especialmente diseñadas para ello. La tripulación de las lanzaderas les informará de que el viaje de regreso lo harán hasta *Base Tranquility*, la principal instalación Aliada en la Luna, en lugar de su acantonamiento habitual en *Bunker Hill*.

Durante el viaje en lanzadera hacia territorio estadounidense, todavía les espera una pequeña sorpresa más: cuando están a unos 10 minutos de *Base Tranquility*, los PJs reciben una comunicación [audio y video] del **general Merlyn C. LeMay**, quien está al mando de la base lunar. Con tono preocupado y voz de mando les conmina a reunirse con él en su despacho cuando las lanzaderas alunicen: "Ha habido una complicación más".- concluye.

PROBLEMAS EN CASA

Una vez en *Base Tranquility*, un asistente del general les deja unos 15 minutos para asearse y comer y beber algo, y después les acompaña su despacho.

El general **Merlyn C. LeMay** es un veterano oficial con un uniforme impoluto, numerosas cicatrices y ciber-implantes, que siempre lleva unas gafas HUD con las que monitoriza diversos aspectos de la base. Está esperando en compañía de una mujer de entre 30 y 40 años, atlética, que viste un traje negro de estilo "gubernamental". La presenta como **Lisa Taung, Agente Especial del FBI** en la oficina local. También explicará que **Eagle-1**, de la NSA, está ahora mismo en línea y recibiendo audio de la reunión, y puede que intervenga en algún momento. Una vez hechas las presentaciones, el general LeMay expone la situación:

"Bien, esto es lo que tenemos: más o menos cuando ustedes estaban en el cráter Sherrington, una patrulla con exoesqueletos lunares se topó con un encuentro inesperado en la superficie lunar, cerca de El Núcleo. Por suerte, eran dos veteranos del 101 Spaceborne, y mantuvieron la sangre fría en todo momento: no hay que lamentar bajas y tenemos bastante información de lo que pasó. Estaban haciendo la ronda por el perímetro cuando detectaron algo. Resultó ser una bioroide de combate, armada con numerosas armas ligeras. Por suerte no logró dañar sus armaduras y consiguieron abatirla. Cuando llegaron los equipos de respaldo encontraron una lanzadera de pequeño tamaño, y sin tripulación, a un par de millas de distancia. Parece que llegó en esa nave.

Bueno, ahora mismo tenemos "todo eso" confinado en un hangar, bajo custodia: tenemos el cuerpo de la bioroide, la lanzadera y los dos testigos de la 101. Ustedes ya están metidos hasta el cuello, y de momento se han manejado muy bien, así que les voy a ordenar que colaboren con el FBI en la investigación. Y que sean el respaldo armado de la Agente Especial Taung. No puedo insistir lo suficiente en que este asunto debe llevarse en secreto y con la máxima discreción. Lo mejor es que ahora vayan a ese hangar, examinen la situación y decidan después su siguiente paso."

En ese momento interviene la voz de Eagle-1, siempre fría y tranquila:

"De acuerdo. No tengo nada que aportar en este momento. Gracias, general."

QUÉ ESTÁ PASANDO AQUÍ (II)

Los bioroides que se han rebelado y escapado saben que queda un miembro del equipo que los creó y que vive en El Núcleo y trabaja en las instalaciones de **Darrel-Core-Incorporated**. Saben que se trata del Dr. Éder Martins y cómo es físicamente. Los fugados llegaron en la lanzadera de DCI a las cercanías de El Núcleo y se colaron por una de las innumerables entradas de servicio de las estructuras periféricas. Una de ellos, "*Roberta*", se sacrificó para distraer a la patrulla de dos soldados del **101 Spaceborne** con exoesqueletos lunares que detectó su presencia. Gracias a eso el resto pasó desapercibido y entró en el asentamiento ("*Tayna*", "*Tiago*" y "*André*").

Los bioroides supervivientes creen, erróneamente, que Martins puede tener la clave para revertir su proceso de degeneración. Ellos atribuyen su situación actual, y el empeoramiento que vendrá, a una caducidad buscada por sus creadores: un elemento introducido de forma consciente su diseño. Trágicamente, y como ya hemos explicado, eso no es cierto; pero los bioroides están convencidos de ello, después de malinterpretar indicios y conversaciones espiadas en la base oculta. Llevados por la furia, por ejemplo, mataron sin preguntar a todo el equipo científico de la base oculta. Y su actual estado, que incluye una rápida degeneración psicológica con el desarrollo de graves condiciones mentales, tampoco les ayuda a ver las cosas claras.

En todo caso, el plan general de los bioroides es buscar al **Dr. Éder Martins** usando sus capacidades superiores y el entrenamiento que recibieron durante sus años de vida y pruebas. En concreto sus grandes habilidades en misiones encubiertas y de infiltración.

Los tres supervivientes están ahora en El Núcleo. Han establecido su refugio en una antigua sala de reuniones de personal de mantenimiento de los túneles inferiores, en la zona más profunda del asentamiento lunar. Un lugar donde ahora no va nadie y se considera deshabitado a todos los efectos. Desde allí tienen acceso a túneles, pasajes y montacargas que dan a casi todas las zonas de El Núcleo. Se moverán en todo momento muy discretamente y midiendo cada paso, con la actitud paranoica de quien está en territorio hostil. Y lograrán ser metódicos y decididos, hasta dar con Martins.



Traverse Tunnel - por GreyPWalker
CC-Attribution-ND-NC [deviantart.com]

Los bioroides tardarán unas **20 horas** en total en encontrar a su blanco, contando desde que los PJs empiezan a investigar el asunto en la *Base Tranquility*. Y usaran para ello una mezcla de inteligencia informática, con hackeo de bases de datos y sistemas de vigilancia menores, e inteligencia humana, con contactos puntuales con empleados de DCI y subcontratas, a los que engañan, seducen, amenazan, etc. Por desgracia, para cuando vayan al encuentro con Martins, sus estados mentales serán tan inestables y peligrosos, que prácticamente no se podrá razonar con ellos y, además, es probable que terminen estallando en una furia incontenida que los convierta en potenciales asesinos de masas.

En cuanto al propio Dr. Éder Martins, ahora mismo también está paranoico y muy asustado. Lo primero que hace es ocultarse en un hotel para turistas con documentación falsa, abandonando sus alojamientos y cualquier comunicación con su empresa y colegas profesionales. Los directivos de **Gatecore Corporation** que patrocinaban los experimentos le han prometido ayuda. Esa ayuda llegará, eventualmente, en forma de extracción de la Luna. Martins espera a que venga a buscarle **Bob Cooper**, un mercenario de confianza de la **CIA**. Cooper debe escoltarlo a un transporte comercial con destino la Tierra. Se reunirá con Martins en un momento delicado: minutos antes de que los bioroides lo encuentren.

EL HANGAR

Los PJs pueden llegar en pocos minutos al hangar mencionado por el general, que está custodiado por un destacamento de policía militar. **Lisa Taung**, la Agente Especial del FBI les acompañará a partir de este momento y colaborará con ellos pero no tomará iniciativas en la investigación. Son los jugadores quienes deben aportar las ideas e iniciativa a través de sus personajes. Dentro de la trama, el **FBI** está interesado en seguir muy de cerca la investigación, pero no quiere que se les pueda culpar de posibles incidentes violentos en El Núcleo. Por eso prefieren dejar la responsabilidad a los militares, y han transmitido a Lisa Taung sus órdenes en ese sentido.

Encontrarás las **características de juego de Lisa Taung** en el apartado final de la aventura, junto con las de otros personajes relevantes en esta segunda mitad de la historia (los bioroides, el Dr. Éder Martins y Bob Cooper).

Una vez en el hangar podrán investigar varios elementos que se describen a continuación. El Máster decidirá cuanto tiempo gastan aquí los PJs en función de lo que hagan, pero no debería ser menos de **una hora**.

La lanzadera: Se trata de un modelo ultra-moderno de lanzadera orbital de pasajeros, con las mejoras más actuales de ingeniería y electrónica. Los números de fabricación únicamente permiten descubrir que fue vendida, en un formato comercial de alta gama y hace dos años, a DCI. Al registrar su interior encuentran varias armas ligeras pero voluminosas (escopetas y fusiles de asalto) y una tirada de **Investigar** permite deducir que transportó recientemente al menos a cuatro personas, por la posición de asientos y arneses. Si revisan el sistema informático (**Conocimiento: Informática**) descubrirán que posee varias subrutinas para simular diferentes identidades falsas y rutas inventadas. Parece que esta nave viajaba periódicamente entre El Núcleo y la base oculta, y siempre llegaba como “proveniente” de un lugar distinto: asentamientos lunares, bases orbitales de Naciones Unidas, estaciones de Gatecore o instalaciones turísticas orbitales.

El cadáver: Es un bioroide femenino muy similar al que vieron en la base oculta de DCI. Si ya tienen la lista de todos ellos, la identificarán como *"Roberta"*. Sus heridas reflejan la forma en que murió, no hay mucho más que descubrir.

Los testigos: Se trata de Sarah Newman y James Kowalski, soldados del **101 Spaceborne**, una unidad distinguida que, entre muchos cometidos en la Luna, se ocupa de la vigilancia del perímetro exterior de *Base Tranquility* y El Núcleo. Explican cómo detectaron movimiento al límite del alcance de sus instrumentos; podía ser una interferencia, pero como tampoco tenían mucho más que hacer, fueron a comprobarlo. Fue un verdadero *shock* el ver a una mujer aparecer entre las rocas, sin traje de vacío de ningún tipo. Cargó contra ellos disparando armas ligeras, un subfusil y una pistola. Sin saber muy bien que pensar, repelieron el ataque y aunque se movía con una habilidad endiablada, terminaron por abatirla. Aguantó un montón de disparos. Cuando tuvieron tiempo de pensar en ello, primero se les ocurrió que podía ser algún tipo de robot super-avanzado. Después dedujeron que debía de ser uno de esos bioroides, de los que sólo han oído rumores. Con una tirada de **Notar**, el PJ que lleve el interrogatorio de los testigos percibe que el soldado Kowalski, que es más joven, quizás piensa algo más pero no se atreve a decirlo. Animado a hablar, explicará que, reviviendo el encuentro, tiene la sensación de que la mujer les estaba distrayendo de algo más. Pero es poco probable que fuera así, porque de haber alguien más allí fuera, sus exoesqueletos lo hubieran detectado con toda probabilidad.

INVESTIGAR EN EL NÚCLEO

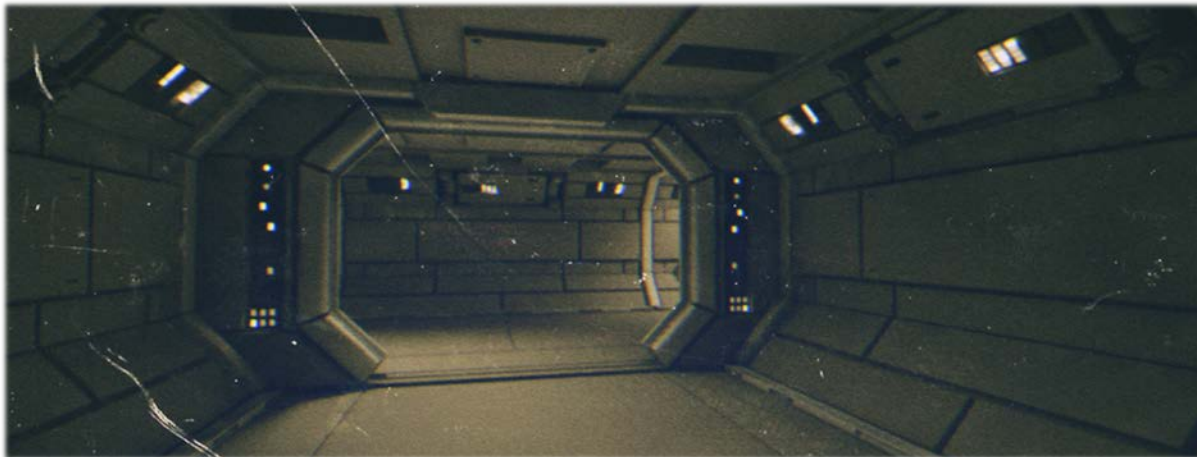
A partir de este punto, los PJs deberían investigar en **El Núcleo**, el asentamiento civil controlado por **Gatecore Corporation** y asociado a la *Base Tranquility*, donde se encuentran tanto las instalaciones "legales" de **Darrel-Core-Incorporated (DCI)**, como los otros protagonistas de este drama: tanto el Dr. Éder Martins como los bioroides supervivientes, cada cual oculto de la mejor manera que sabe.

A continuación ofrecemos varias **vías de investigación**, con los pasos a seguir y los resultados que pueden ofrecer, pero el Máster debe estar preparado para usar tanto el contexto que se le ha ido ofreciendo en la aventura como su capacidad de improvisación, si sus jugadores tienen otras buenas ideas e iniciativas distintas. Los PJs tienen unas **20 horas** de plazo, menos el tiempo que hayan gastado en el Hangar, antes de que los bioroides desencadenen el final más dramático para esta historia. Cuando, en las diferentes líneas de investigación, aparece descrito el **tiempo de trabajo** que consumen algunas tareas, este aparece como horas **divisibles**, lo que significa que puede repartirse entre varios PJs para ahorrar tiempo, o **no divisibles**, en cuyo caso debe hacer la toda la tarea e invertir todas esas horas un mismo PJ. Eso sí, en las tareas **no divisibles** se puede recibir ayuda (otros PJs pueden colaborar) para obtener bonificaciones a tiradas de habilidad, aunque no se reduzca el tiempo de trabajo invertido.

Los PJs pueden buscar, por ejemplo, el **punto de acceso** de los bioroides a **El Núcleo**:

- Hay decenas, quizás más de un centenar de entradas posibles, contando túneles de servicio y viejas estructuras que comunican unas con otras. La mayoría de estos accesos no tienen cámaras u otros sensores, solo algún tipo de sistema de seguridad de tipo cerradura electrónica. No sería posible revisarlos todos, ya que llevaría semanas, pero se puede reducir la búsqueda estudiando cuales son las entradas más discretas y más cercanas al lugar del incidente de los soldados con la bioroide. Esto

requiere **dos horas de trabajo (no divisibles)** y una tirada de **Investigación**. Una vez seleccionado ese sub-conjunto, quedan unas doce entradas, y se pueden visitar una por una, buscando físicamente en las esclusas y revisando los registros de datos de las cerraduras electrónicas. Requiere **1d6+1 horas de trabajo (divisibles)** y una tirada de **Investigación**, de **Seguridad** o de **Conocimiento (Informática)**.



*Neonahuatl retro scifi 70s corridors - por HTECORE
CC-Attribution-ND-NC (deviantart.com)*

- Alternativamente, se puede comenzar la búsqueda desde el exterior, en la zona donde tuvo lugar el encuentro entre los soldados y la bioroide. Justo en ese punto no hay nada, pero ampliando el perímetro de búsqueda, y peinando el terreno, tras **tres horas de trabajo (divisibles)** se pueden localizar unas huellas de calzado nada apto para el vacío. Sin embargo, dado que los bioroides se movieron con mucha precaución, tratando de no dejar huellas y borrando en lo posible sus rastros, es necesario superar una tirada de **Rastrear** e **invertir otra hora (no divisible)** de búsqueda en seguir las huellas hasta el punto por la que accedieron al complejo de El Núcleo.
- El punto de acceso es una vieja esclusa que da a un túnel de servicio, que lleva hasta una zona de trabajos pesados e industria de El Núcleo. Si revisan las grabaciones de las cámaras de esa zona (con la ayuda de la Agente Especial Lisa Taung no tendrán problemas con la seguridad de Gatecore), deberán invertir **dos horas de trabajo (divisibles)**. acabarán por avistar a los tres bioroides supervivientes. De este modo, los PJs pueden observar y documentar su *modus operandi* unos pocos minutos: se preocupan de moverse por separado, actúan con extrema discreción, y cambian de aspecto sutilmente con frecuencia, cuando nadie les mira. Tras unos 3-4 minutos empiezan a mostrar una gran habilidad para deducir y predecir dónde hay cámaras y a partir de ese momento, **se pierde su rastro** por completo.

Otra línea de trabajo puede empezar por los **anteriores viajes de la lanzadera** de DCI:

- Con al menos **una hora de trabajo (no divisible)**, es posible recuperar las grabaciones de seguridad de los hangares y pistas donde alunizó esta lanzadera en anteriores llegadas a El Núcleo. En ella se ve siempre salir a un pasajero que trata de ocultarse o al menos que no se vean sus rasgos por las cámaras. Aun así, con una tirada de **Investigar** o de **Notar -2** se obtiene una buena imagen de su cara: un varón de unos 50 años, caucasiano, con algunos rasgos faciales que sugieren cierta herencia africana.

- Con ese rostro, y usando bases de datos del FBI y de seguridad de Gatecore, tras **una hora de trabajo más (no divisible)**, y con una tirada de **Investigar** se descubre que se trata del **Dr. Éder Martins**, empleado de **Darrel-Core-Incorporated**. Aparece en repositorios *online* como un investigador experto en vida artificial, bio-impresión e ingeniería genética. Más centrado, en los últimos años, en tareas de administrador. Trabaja en la sede de DCI en El Núcleo y tiene un apartamento propio cerca del trabajo.
- Si acuden al **apartamento** de Martins, lo encontrarán vacío, allanado y revuelto porque los bioroides ya han estado allí. Registrarlo les lleva a los PJs **dos horas de trabajo (divisibles)**, y no encontrarán nada útil para la investigación.



*Apartment_2_blocking_out wip - por Derezzurektion
CC-Attribution-ND-NC (deviantart.com)*

Bien a partir de los datos que recaban de la lanzadera, o bien por los múltiples indicios que apuntan a ellos, los PJs también querrán visitar las **instalaciones de DCI en El Núcleo**:

- Estas son sorprendentemente sencillas y limitadas, una serie de oficinas y un pequeño laboratorio en el que sólo se llevan a cabo algunas experimentaciones puntuales. Les recibirá una empleada de **Relaciones Públicas** llamada **Carla Stone**. Se le ha ordenado ser completamente opaca dentro de las mejores formas y modales, y no ofrecerá más que algunos lugares comunes e información corporativa intrascendente. No dará ningún dato de empleados, escudándose en la política de la empresa, y eso incluye sus viajes, ausencias, horarios o si están en estos momentos en las instalaciones de DCI. Tampoco les permitirá hurgar o registrar ningún espacio de DCI.
- En **1d6+1 horas** (que **no consumen trabajo** de los PJs) y a través del FBI, pueden conseguir una **orden judicial** para registrar la sede de DCI en El Núcleo así como sus archivos. Con esa orden descubrirán rápidamente que el **Dr. Éder Martins** solicitó sus días de permiso pendientes poco después de que los bioroides escaparan de la base oculta, salió de las instalaciones locales y no ha regresado. También pueden conseguir la dirección de su **apartamento** si no la tenían ya.

En algún momento los PJs pueden tratar de localizar a los bioroides a partir de la potencia informática de los propios sistemas de vigilancia de **El Núcleo**:

- Se pueden aprovechar los sistemas de reconocimiento facial implementados en los sistemas de vigilancia y entrenarlos para localizar los rostros cambiantes de los bioroides. Lógicamente implica la colaboración del FBI y la seguridad de Gatecore, pero en principio no tendrán problemas para ello. También requiere tener buenas imágenes previas de los bioroides (de la base oculta o de las cámaras de El Núcleo), **tres horas de trabajo (no divisibles)** y superar una tirada de **Conocimiento (informática)** o de **Seguridad**, con **+2** si tienen disponibles grabaciones de los bioroides en El Núcleo.
- Esto dará sus frutos de cara a un posible momento culminante de la historia (si llega a darse claro está): cuando los **bioroides** converjan sobre el escondite del **Dr. Éder Martins**, quien a su vez está ultimando su huida, junto con el mercenario de la CIA **Bob Cooper**. En ese momento los algoritmos entrenados por los PJs detectarán a los bioroides, que tienen demasiada prisa como para poder evitar todas las cámaras, y además se mueven los tres a la vez. El sistema irá transmitiendo sus posiciones y rutas a los PJs, de forma que podrán interceptarlos justo en el momento del *showdown* final.

VAMOS A NECESITAR...

Es posible que en algún momento los jugadores piensen que sus PJs necesitan más armas o apoyo humano adicional, sobre todo cuando sea inminente el enfrentamiento con los bioroides. Como armamento, se les autorizará a portar escopetas M19S20 pero sólo cuando se dirijan directamente a una intervención armada (por el riesgo para civiles y la alarma que provocan esas armas en público).

Escopetas M19S20: Alcance 12/24/48, Daño 3d6/2d6/1d6, Mun 18, +2 a Impactar, SA.

Por otro lado, si piden respaldo cuando vayan a enfrentarse a los bioroides les acompañará una patrulla de un equipo de respuesta armada de la división de seguridad de Gatecore para El Núcleo. En general la seguridad de Gatecore en El Núcleo no va armada, y estos operativos solo disponen de armas ligeras.

Unidad de respuesta armada de seguridad Gatecore – Extras.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Disparar d6, Intimidar d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 7 (2).

Ventajas: Reflejos de combate.

Equipo: Pistola Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA), uniforme con refuerzo Réflex (armadura 2).

En otra línea de investigación, pueden tratar de descubrir dónde se oculta el **Dr. Éder Martins**. El recurso a inteligencia humana dirigida al personal de DCI no aportará nada porque Martins se mantendrá apartado de ellos por completo. Tampoco servirá el buscar su nombre o sistemas de crédito porque está usando una identidad falsa y sus correspondientes documentos y cuentas. Para dar con él, será necesario un trabajo exhaustivo de investigación, explorando y cotejando muchos registros y toda clase de informaciones dispersas por los distintos sistemas informáticos del Núcleo.

- Una posibilidad es centrarse en las próximas partidas y llegadas de personas desde y hasta El Núcleo. Desde dicho ángulo, hay decenas de empresas a las que contactar para recabar información sobre el continuo trasiego de viajeros, sobre todo turistas de El Núcleo. Una investigación requiere invertir al menos **seis horas de trabajo (divisibles)** y superar una tirada de **Investigar**. Si tienen éxito, encuentran un itinerario de viaje sospechoso: Un pasajero de nombre **Bob Cooper**, seguramente una identidad falsa pero elaborada, llegará próximamente desde La Tierra. Debes calcular cuanto tiempo queda exactamente para decírselo a los PJs: Bob Cooper llega a la Luna más o menos una hora antes de que los bioroides vayan a por Martins. Además de este viaje, Bob Cooper tiene otro billete de vuelta a la Tierra tres horas después de su llegada. Lo más interesante es que la empresa tapadera (de paraíso fiscal opaco) que ha comprado esos billetes, también ha comprado otro de regreso a la Tierra para **Irwin Cooper**, que parece una identidad aún más falsa que la de su “hermano”. Ningún Irwin Cooper ha llegado recientemente o se aloja en El Núcleo. Con esta información los PJs podrán dar con Bob Cooper, el mercenario de la CIA que viene a buscar a Martins.
- Y otra opción es peinar los registros de alojamientos de El Núcleo buscando algo sospechoso y comprobando cada caso. La afluencia masiva de turistas y lo disperso de la información también hará que sea trabajoso y complicado: requiere **seis horas de trabajo (divisibles)** y superar una tirada de **Investigar**. Si tienen éxito, terminan por localizar a un tal **Michael Temple**, que se registró en un sencillo hotel de tipo “cubículos” en la zona de ocio del asentamiento, unas dos horas después de que Éder Martins dejara su puesto de trabajo. Es especialmente sospechoso porque nadie con ese nombre parece haber vivido recientemente en El Núcleo ni haber llegado como turista, y, a la vez, no parece tanto un simple nombre falso, como una identidad falsa relativamente elaborada. Además, la persona parece haber evitado las cámaras de seguridad cercanas a la zona donde está ese hotel, que se llama *Golden Gate*.
- Al visitar el *Golden Gate*, descubren que el cubículo de Michael Temple está vacío aunque ha sido ocupado hasta hace poco. El encargado no sabe nada ni le importa lo más mínimo qué hacen sus huéspedes. Pueden invertir **una hora de trabajo (no divisible)** en hablar con otros huéspedes y personal de mantenimiento, y con una tirada de **Persuadir** o de **Callejear** descubrirán que estuvo preguntando por alojamientos discretos de la zona, en los que los encargados se olviden de registrar a clientes a cambio de cripto-moneda. Varias personas le sugirieron posibles lugares y nombres de unos cuantos contactos, por lo que llevará su tiempo comprobarlo: **1d3 horas de trabajo (no divisibles)**. Si un PJ invierte ese tiempo y supera otra tirada de **Persuadir** o de **Callejear**, finalmente encuentra el lugar donde se aloja ahora el Dr. Éder Martins, un cuchitril de lo más barato y turbio de El Núcleo llamado *Flashlight*.

EL FINAL

El **proceso de investigación y búsqueda** de los bioroides y del Dr. Éder Martins se ha diseñado para que resulte razonablemente verosímil y coherente, y a la vez para que vaya convergiendo en una **escena final**, o una **serie de escenas finales consecutivas**, que aporten una resolución a la historia. Por ello sería interesante que, como Máster, ayudes a generar ese resultado, con sutiles cambios en los horarios y plazos, y siempre que se pueda hacer sin forzar la narrativa o frustrar las iniciativas de los jugadores.

Hay al menos dos escenas posibles que pueden aportar una resolución con cierta fuerza dramática, en la que los PJs sean los protagonistas. La situación óptima es que se puedan combinar y/o hacer que sucedan de forma sucesiva, pero no lo fuerces si no resulta coherente con el transcurrir de la historia hasta ese momento.

- La primera se centra en el **Dr. Éder Martins**, quien puede revelar las incógnitas que aún tendrán los PJs y los jugadores respecto a la trama de la aventura, y sobre todo da pie a un cierto dilema moral: La **Agente Especial Lisa Taung** propondrá a los PJs detenerlo y ponerlo bajo custodia del FBI, para que se investigue todo el asunto dentro de lo razonable, sabiendo que aun así muchas cosas se taparán. Y el Dr. Éder Martins (apoyado por **Bob Cooper** si ya está con él) pedirá lo contrario, que simplemente lo escolten para que pueda dejar la Luna y lo dejen en manos de “gente de confianza” del **gobierno, Gatecore** y la **CIA**. Esa gente les deberá un favor, “y pueden ser muy generosos”. Lisa Taung responderá que el **FBI** no hace ese tipo de ofertas, pero que si entregan a Martins tendrán la satisfacción de hacer lo correcto, y su agencia sabrá que son “gente de fiar”, del lado de la ley.
- Y la segunda sigue a los propios **bioroides**, que van a interrogar al Dr. Éder Martins y matarán a todo el que se interponga en su camino cuando vean que el objetivo está a su alcance. Tampoco dudarán en matar civiles si les resulta útil de algún modo. Además, si finalmente descubren la verdad del destino que les espera, se rendirán a su frágil y explosivo estado mental, y empezarán inmediatamente a vengarse de toda la humanidad. Su objetivo inmediato será **causar la mayor masacre posible de civiles**. Los PJs deberán detener a los bioroides usando la fuerza de las armas, ya que no se dejarán convencer ni se entregarán. En el peor de los casos, la mayor parte de la resolución sucederá sin que los PJs hayan dado con Martins o con los bioroides, y sólo se enterarán de que hay un altercado violento en una zona pública, una plaza abierta de la zona comercial de El Núcleo. En ese caso, llegarán a la escena cuando los bioroides ya han sonsacado a Martins y lo han ejecutado, disponiéndose ahora a masacrar civiles. Sin embargo, si los jugadores han sido mínimamente hábiles, es probable que ya estén con Martins o puedan interceptar a los bioroides cuando vayan a por él.

Nueva "raza": Bioroides de DCI

Esta "raza" está diseñada siguiendo las mecánicas de la **Guía de Género de ciencia Ficción** de *Savage Worlds Explorer DeLuxe*.

Rasgos raciales: Anti-detección [+1], Armadura [+1], Atributo mejorado: Vigor [+2], Caducidad [-3], Desventaja: Despistado [-1], Desventaja: Forastero [-1], Micro-camaleónico [+1], Resistencia ambiental: Vacío [+1].

Nuevos rasgos raciales:

- **Caducidad [-3]:** como se describe en la aventura, estos bioroides tienen una vida útil máxima de unos 2 años.

- **Anti-detección [+1]:** como se describe en la aventura, están diseñados para esquivar en buena medida los sistemas de detección y varios tipos de sensores de alta tecnología.
- **Micro-camaleónico [+1]:** como se describe en la aventura, puede cambiar sutilmente su apariencia.

Tayna, Tiago y André – Comodines

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimiento [informática] d8, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d4, Reparar d6, Seguridad d6, Sigilo d8.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 9 (2).

Ventajas: Aclimatación gravitacional, Ambidiestro, Con un par, Rápido, Reflejos de combate, rasgos raciales positivos.

Desventajas: Delirio, rasgos raciales negativos.

Equipo: kit de herramientas de electrónica, kit de herramientas de mecánica, dos cuchillos de combate de cerámica (Fue+d6), dos pistolas Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA).

Dr. Éder Martins – Comodín

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Conocimiento [biología] d10, Conocimiento [Ingeniería] d8, Conocimiento [informática] d8, Intimidar d6, Investigar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d6, Reparar d6, Sanar d6, Seguridad d6, Sigilo d4.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Ventajas: Carismático, Erudito, Hombre de recursos.

Desventajas: Cauto, Cobarde, Sanguinario.



*Daydream por Dopaprime
CC-Attribution-ND-NC*

Bob Cooper – Comodín

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Conducir d6, Callejear d6, Conocimiento (informática) d6, Disparar d6, Intimidar d6, Investigar d6, Notar d6, Pelear d10, Sanar d6, Seguridad d8, Sigilo d6.

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 7. (Daño sin armas: Fue+d4+2)

Ventajas: Artes marciales, Fornido, Matón, Temple.

Desventajas: Canalla, Cauto, Sanguinario.

Lisa Taung – Comodín

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Conducir d6, Callejear d6, Conocimiento (informática) d6, Disparar d6, Intimidar d6, Investigar d8, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d8, Seguridad d6, Sigilo d6.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

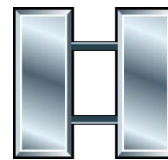
Ventajas: Conexiones (administración gubernamental).

Desventajas: Cauta, Juramento (Leyes EE.UU.), Leal.

Equipo: Pistola Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA).

Capitana "ICE" Ashley Stanford

1st Space Cavalry Division USSCAV



HERIDAS: -1 / -2 / -3 / INC

FATIGA: -1 / -2 / INC

Rango: Experimentado 30 PE (Comodín)

Piel: Clara

Ojos: Azul claro

Cabello: Negro

Complexión: media

Atributos: **Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.**

Habilidades: **Atletismo d6, Conocimiento (Batalla) d6, Conocimiento (Informática) d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Pilotar d6 (+1 Andadores), Sigilo d6.**

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9 (4) [5 sin Nanotraje].

Desventajas: Juramento (menor: anti-Nazi), Leal, Vengativa (menor).

Ventajas: Aclimatación gravitacional, Carismática, Mando, Piloto de Andador.

Idiomas: **Inglés**, Alemán, Francés, Finlandés, Ruso.

Equipo: Cuchillo bowie de cerámica (Daño Fue+d6), Comunicador militar, Pistola Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA), Nanotraje Lunar (Armadura 4, +4 vs. Frío/Calor, protección contra el vacío).

REGLAS DE AMBIENTACIÓN: Estabilización*, Fallos críticos, Múltiples idiomas, Sangre y redaños.

* - Estabilización: Se considera que, por defecto, todos los héroes (PJs) y grandes villanos (antagonistas Comodín) tienen la Ventaja *Difícil de matar*.

NOTAS A VENTAJAS:

- **Aclimatación gravitacional:** cancela posibles penalizaciones y efectos adversos de moverse en una gravedad distinta a la del planeta natal.
- **Piloto de Andador:** +1 a las tiradas de Pilotar con Andadores.



MARAUDER ASSAULT MECH MAM 35 F-LN

Andador de Ataque Ligero – Variante experimental en pruebas

HERIDAS: -1 / -2 / -3 / DESTRUIDO

Denominación operativa: NOMAD-1

PILOTO: ICE [Pilotar: d6+1, Disparar d6, Agilidad: d8, Espíritu: d8, Vigor: d6; Mando]

Tamaño 6 (6 m) Fuerza 1d12+4 [**1d12+6 en Gravedad Lunar**]

Dureza 24 (9, Blindaje Pesado)

Escudos: 60 (Regeneración 6)

Movimiento escala vehicular: Paso 5, Correr 1d3

Movimiento escala personajes: 24, Correr 2d6

Notas: **Equipo experimental** (Software de encriptación de comunicaciones, Geo-localizador experimental, Telemetría avanzada), **Ordenador de puntería** (niega 2 puntos de penalización al Disparar), **Sensores especializados** (+4), **Soporte vital** (vacío espacial).

CAÑÓN GAUSS

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 4d8, TdF 1, Mun 20, Notas: SA, R3D (+3/+3), PA 6, AP.

CAÑÓN LÁSER

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 3d8, TdF 4, Mun N/A, Notas: Auto, PA 3, AP, sin retroc.

NOTAS:

Caidas: El piloto debe hacer una tirada de Pilotar cada vez que su mech sufre una herida o cuando un piloto Comodín saca dos 1s en una tirada de Pilotar. Si falla esa tirada el mech cae al suelo y sufre tantos d6 de daño como su Tamaño (los Escudos protegen contra este daño). Levantarse le cuesta al piloto la mitad del Movimiento del mech, redondeando hacia abajo.

Impactos críticos: Cuando un mech sufre un impacto crítico de *sinistro*, explota.

Regeneración de Escudos: Cada ronda de combate en la que el mech no utiliza sus armas puede regenerar tantos puntos de escudo como su valor de regeneración.

Sistema de eyección: Los mechs tienen sistema de eyección. Si el andador sufre un sinistro, el piloto puede hacer una tirada de Agilidad -4 (o sin penalización si estaba en espera o aún no había actuado esa ronda). El fallo hace imposible eyectarse durante esa ronda. El éxito lanza al piloto por los aires, aterrizando esa misma ronda de forma segura.

Teniente "BLOODHOUND", Tyler Pacheco

1st Space Cavalry Division USSCAV



HERIDAS: -1 / -2 / -3 / INC

FATIGA: -1 / -2 / INC

Rango: Experimentado 30 PE (Comodín)

Piel: Morena

Ojos: Negros

Cabello: Negro

Complexión: Delgada

Atributos: **Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.**

Habilidades: **Atletismo d6, Conocimiento (Batalla) d6, Disparar d10, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d10 (+2, +3 Andadores), Sigilo d6, Supervivencia d4.**

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9 (4) [5 sin Nanotraje].

Desventajas: Exceso de confianza, Despistado, Leal.

Ventajas: Aclimatación gravitacional, As, Piloto de Andador, Rápido.

Idiomas: **Inglés**, español, francés, italiano, portugués.

Equipo: Cuchillo bowie de cerámica (Daño Fue+d6), Comunicador militar, Pistola Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA), Nanotraje Lunar (Armadura 4, +4 vs. Frío/Calor, protección contra el vacío).

REGLAS DE AMBIENTACIÓN: Estabilización*, Fallos críticos, Múltiples idiomas, Sangre y redaños.

* - Estabilización: Se considera que, por defecto, todos los héroes (PJs) y grandes villanos (antagonistas Comodín) tienen la Ventaja *Difícil de matar*.

NOTAS A VENTAJAS:

- **Aclimatación gravitacional:** cancela posibles penalizaciones y efectos adversos de moverse en una gravedad distinta a la del planeta natal.
- **Piloto de Andador:** +1 a las tiradas de Pilotar con Andadores.



MARAUDER ASSAULT MECH MAM 35 F-LN

Andador de Ataque Ligero – Variante experimental en pruebas

HERIDAS: -1 / -2 / -3 / DESTRUIDO

Denominación operativa: NOMAD-2

PILOTO: BLOODHOUND [Pilotar: d10+3, Disparar d10, Agilidad: d10, Espíritu: d6, Vigor: d6; As, Rápido]

Tamaño 6 (6 m) Fuerza 1d12+4 [**1d12+6 en Gravedad Lunar**]

Dureza 24 (9, Blindaje Pesado)

Escudos: 60 (Regeneración 6)

Movimiento escala vehicular: Paso 5, Correr 1d3

Movimiento escala personajes: 24, Correr 2d6

Notas: **Equipo experimental** (Software de encriptación de comunicaciones, Geo-localizador experimental, Telemetría avanzada), **Ordenador de puntería** (niega 2 puntos de penalización al Disparar), **Sensores especializados** (+4), **Soporte vital** (vacío espacial).

CAÑÓN GAUSS

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 4d8, TdF 1, Mun 20, Notas: SA, R3D (+3/+3), PA 6, AP.

CAÑÓN LÁSER

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 3d8, TdF 4, Mun N/A, Notas: Auto, PA 3, AP, sin retroc.

NOTAS:

Caídas: El piloto debe hacer una tirada de Pilotar cada vez que su mech sufre una herida o cuando un piloto Comodín saca dos 1s en una tirada de Pilotar. Si falla esa tirada el mech cae al suelo y sufre tantos d6 de daño como su Tamaño (los Escudos protegen contra este daño). Levantarse le cuesta al piloto la mitad del Movimiento del mech, redondeando hacia abajo.

Impactos críticos: Cuando un mech sufre un impacto crítico de *sinistro*, explota.

Regeneración de Escudos: Cada ronda de combate en la que el mech no utiliza sus armas puede regenerar tantos puntos de escudo como su valor de regeneración.

Sistema de eyección: Los mechs tienen sistema de eyección. Si el andador sufre un sinistro, el piloto puede hacer una tirada de Agilidad -4 (o sin penalización si estaba en espera o aún no había actuado esa ronda). El fallo hace imposible eyectarse durante esa ronda. El éxito lanza al piloto por los aires, aterrizando esa misma ronda de forma segura.

Sargento “JUGGER”, Konnor Stone

1st Space Cavalry Division USSCAV



HERIDAS: -1 / -2 / -3 / INC

FATIGA: -1 / -2 / INC

Rango: Experimentado 30 PE (Comodín)

Piel: Clara

Ojos: Verdes

Cabello: Rubio

Complexión: Robusta

Atributos: **Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.**

Habilidades: **Atletismo d6, Conocimiento (Batalla) d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d6 (+1 Andadores), Sigilo d6, Supervivencia d6.**

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 11 (4) [7 sin Nanotraje].

Desventajas: Canalla, Heroico, Tozudo.

Ventajas: Aclimatación gravitacional, Fornido, Reflejos de Combate, Piloto de Andador.

Idiomas: **Inglés**, Alemán, Gaélico escocés, Italiano.

Equipo: Cuchillo bowie de cerámica (Daño Fue+d6), Comunicador militar, Pistola Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA), Nanotraje Lunar (Armadura 4, +4 vs. Frío/Calor, protección contra el vacío).

REGLAS DE AMBIENTACIÓN: Estabilización*, Fallos críticos, Múltiples idiomas, Sangre y redaños.

* - Estabilización: Se considera que, por defecto, todos los héroes (PJs) y grandes villanos (antagonistas Comodín) tienen la Ventaja *Difícil de matar*.

NOTAS A VENTAJAS:

- **Aclimatación gravitacional:** cancela posibles penalizaciones y efectos adversos de moverse en una gravedad distinta a la del planeta natal.
- **Piloto de Andador:** +1 a las tiradas de Pilotar con Andadores.



MARAUDER ASSAULT MECH MAM 35 F-LN

Andador de Ataque Ligero – Variante experimental en pruebas

HERIDAS: -1 / -2 / -3 / DESTRUIDO

Denominación operativa: NOMAD-3

PILOTO: JUGGER [Pilotar: d6+1, Disparar d8, Agilidad: d8, Espíritu: d6, Vigor: d8; Reflejos de combate]

Tamaño 6 (6 m) Fuerza 1d12+4 [1d12+6 en Gravedad Lunar]

Dureza 24 (9, Blindaje Pesado)

Escudos: 60 (Regeneración 6)

Movimiento escala vehicular: Paso 5, Correr 1d3

Movimiento escala personajes: 24, Correr 2d6

Notas: **Equipo experimental** (Software de encriptación de comunicaciones, Geo-localizador experimental, Telemetría avanzada), **Ordenador de puntería** (niega 2 puntos de penalización al Disparar), **Sensores especializados** (+4), **Soporte vital** (vacío espacial).

CAÑÓN GAUSS

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 4d8, TdF 1, Mun 20, Notas: SA, R3D (+3/+3), PA 6, AP.

CAÑÓN LÁSER

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 3d8, TdF 4, Mun N/A, Notas: Auto, PA 3, AP, sin retroc.

NOTAS:

Caídas: El piloto debe hacer una tirada de Pilotar cada vez que su mech sufre una herida o cuando un piloto Comodín saca dos 1s en una tirada de Pilotar. Si falla esa tirada el mech cae al suelo y sufre tantos d6 de daño como su Tamaño (los Escudos protegen contra este daño). Levantarse le cuesta al piloto la mitad del Movimiento del mech, redondeando hacia abajo.

Impactos críticos: Cuando un mech sufre un impacto crítico de *sinistro*, explota.

Regeneración de Escudos: Cada ronda de combate en la que el mech no utiliza sus armas puede regenerar tantos puntos de escudo como su valor de regeneración.

Sistema de eyección: Los mechs tienen sistema de eyección. Si el andador sufre un sinistro, el piloto puede hacer una tirada de Agilidad -4 (o sin penalización si estaba en espera o aún no había actuado esa ronda). El fallo hace imposible eyectarse durante esa ronda. El éxito lanza al piloto por los aires, aterrizando esa misma ronda de forma segura.

Cabo "LOONIE", Aaron Zussman

1st Space Cavalry Division USSCAV



HERIDAS: -1 / -2 / -3 / INC

FATIGA: -1 / -2 / INC

Rango: Experimentado 30 PE (Comodín)

Piel: Clara

Ojos: Marrones

Cabello: Castaño

Complexión: Delgada

Atributos: **Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.**

Habilidades: **Atletismo d6, Callejear d8, Conocimiento (Informática) d6, Disparar d6, Notar d8 (+2 para indicios), Investigar d8 (+2), Pelear d6, Pilotar d6 (+1 Andadores), Sigilo d6.**

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9 (4) [5 sin Nanotraje].

Desventajas: Bocazas, Curioso, Mala suerte.

Ventajas: Aclimatación gravitacional, Investigador, Piloto de Andador, Temple.

Idiomas: **Inglés**, Español, Italiano, Japonés, Ruso.

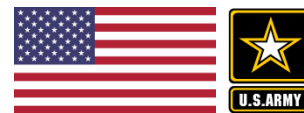
Equipo: Cuchillo bowie de cerámica (Daño Fue+d6), Comunicador militar, Pistola Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA), Nanotraje Lunar (Armadura 4, +4 vs. Frío/Calor, protección contra el vacío).

REGLAS DE AMBIENTACIÓN: Estabilización*, Fallos críticos, Múltiples idiomas, Sangre y redaños.

* - Estabilización: Se considera que, por defecto, todos los héroes (PJs) y grandes villanos (antagonistas Comodín) tienen la Ventaja *Difícil de matar*.

NOTAS A VENTAJAS:

- **Aclimatación gravitacional:** cancela posibles penalizaciones y efectos adversos de moverse en una gravedad distinta a la del planeta natal.
- **Piloto de Andador:** +1 a las tiradas de Pilotar con Andadores.



MARAUDER ASSAULT MECH MAM 35 F-LN

Andador de Ataque Ligero – Variante experimental en pruebas

HERIDAS: -1 / -2 / -3 / DESTRUIDO

Denominación operativa: NOMAD-4

PILOTO: LOONIE [Pilotar: d6+1, Disparar d6, Agilidad: d8, Espíritu: d6, Vigor: d6; Temple]

Tamaño 6 (6 m) Fuerza 1d12+4 [**1d12+6 en Gravedad Lunar**]

Dureza 24 (9, Blindaje Pesado)

Escudos: 60 (Regeneración 6)

Movimiento escala vehicular: Paso 5, Correr 1d3

Movimiento escala personajes: 24, Correr 2d6

Notas: **Equipo experimental** (Software de encriptación de comunicaciones, Geo-localizador experimental, Telemetría avanzada), **Ordenador de puntería** (niega 2 puntos de penalización al Disparar), **Sensores especializados** (+4), **Soporte vital** (vacío espacial).

CAÑÓN GAUSS

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 4d8, TdF 1, Mun 20, Notas: SA, R3D (+3/+3), PA 6, AP.

CAÑÓN LÁSER

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 3d8, TdF 4, Mun N/A, Notas: Auto, PA 3, AP, sin retroc.

NOTAS:

Caídas: El piloto debe hacer una tirada de Pilotar cada vez que su mech sufre una herida o cuando un piloto Comodín saca dos 1s en una tirada de Pilotar. Si falla esa tirada el mech cae al suelo y sufre tantos d6 de daño como su Tamaño (los Escudos protegen contra este daño). Levantarse le cuesta al piloto la mitad del Movimiento del mech, redondeando hacia abajo.

Impactos críticos: Cuando un mech sufre un impacto crítico de *sinistro*, explota.

Regeneración de Escudos: Cada ronda de combate en la que el mech no utiliza sus armas puede regenerar tantos puntos de escudo como su valor de regeneración.

Sistema de eyección: Los mechs tienen sistema de eyección. Si el andador sufre un sinistro, el piloto puede hacer una tirada de Agilidad -4 (o sin penalización si estaba en espera o aún no había actuado esa ronda). El fallo hace imposible eyectarse durante esa ronda. El éxito lanza al piloto por los aires, aterrizando esa misma ronda de forma segura.

Cabo “3-14”, Louis Lincoln

1st Space Cavalry Division USSCAV



HERIDAS: -1 / -2 / -3 / INC

FATIGA: -1 / -2 / INC

Rango: Experimentado 30 PE (Comodín)

Piel: Oscura Ojos: Marrones Cabello: Negro Compleción: Media

Atributos: **Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.**

Habilidades: **Atletismo d6, Conocimiento (Informática) d4, Disparar d8, Notar d8, Pelear d6, Pilotar d6 (+1 Andadores), Reparar d8, Seguridad d4, Sigilo d6.**

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 9 (4) [5 sin Nanotraje].

Desventajas: Feo, Heroico, Manía (números, tasas y porcentajes).

Ventajas: Aclimatación gravitacional, Hombre de recursos, MacGyver, Piloto de Andador.

Idiomas: **Inglés**, Alemán, Francés, Japonés, Polaco, Ruso.

Equipo: Cuchillo bowie de cerámica (Daño Fue+d6), Comunicador militar, Pistola Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA), Nanotraje Lunar (Armadura 4, +4 vs. Frío/Calor, protección contra el vacío).

REGLAS DE AMBIENTACIÓN: Estabilización*, Fallos críticos, Múltiples idiomas, Sangre y redaños.

* - Estabilización: Se considera que, por defecto, todos los héroes (PJs) y grandes villanos (antagonistas Comodín) tienen la Ventaja *Difícil de matar*.

NOTAS A VENTAJAS:

- **Aclimatación gravitacional:** cancela posibles penalizaciones y efectos adversos de moverse en una gravedad distinta a la del planeta natal.
- **Piloto de Andador:** +1 a las tiradas de Pilotar con Andadores.



MARAUDER ASSAULT MECH MAM 35 F-LN

Andador de Ataque Ligero – Variante experimental en pruebas

HERIDAS: -1 / -2 / -3 / DESTRUIDO

Denominación operativa: NOMAD-5

PILOTO: 3-14 [Pilotar: d6+1, Disparar d8, Agilidad: d8, Espíritu: d6, Vigor: d6]

Tamaño 6 (6 m) Fuerza 1d12+4 [**1d12+6 en Gravedad Lunar**]

Dureza 24 (9, Blindaje Pesado)

Escudos: 60 (Regeneración 6)

Movimiento escala vehicular: Paso 5, Correr 1d3

Movimiento escala personajes: 24, Correr 2d6

Notas: **Equipo experimental** (Software de encriptación de comunicaciones, Geo-localizador experimental, Telemetría avanzada), **Ordenador de puntería** (niega 2 puntos de penalización al Disparar), **Sensores especializados** (+4), **Soporte vital** (vacío espacial).

CAÑÓN GAUSS

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 4d8, TdF 1, Mun 20, Notas: SA, R3D (+3/+3), PA 6, AP.

CAÑÓN LÁSER

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 3d8, TdF 4, Mun N/A, Notas: Auto, PA 3, AP, sin retroc.

NOTAS:

Caidas: El piloto debe hacer una tirada de Pilotar cada vez que su mech sufre una herida o cuando un piloto Comodín saca dos 1s en una tirada de Pilotar. Si falla esa tirada el mech cae al suelo y sufre tantos d6 de daño como su Tamaño (los Escudos protegen contra este daño). Levantarse le cuesta al piloto la mitad del Movimiento del mech, redondeando hacia abajo.

Impactos críticos: Cuando un mech sufre un impacto crítico de *sinistro*, explota.

Regeneración de Escudos: Cada ronda de combate en la que el mech no utiliza sus armas puede regenerar tantos puntos de escudo como su valor de regeneración.

Sistema de eyección: Los mechs tienen sistema de eyección. Si el andador sufre un sinistro, el piloto puede hacer una tirada de Agilidad -4 (o sin penalización si estaba en espera o aún no había actuado esa ronda). El fallo hace imposible eyectarse durante esa ronda. El éxito lanza al piloto por los aires, aterrizando esa misma ronda de forma segura.

Cabo "BESSIE", Crystal Hunter

1st Space Cavalry Division USSCAV



HERIDAS: -1 / -2 / -3 / INC

FATIGA: -1 / -2 / INC

Rango: Experimentado 30 PE (Comodín)

Piel: Oscura Ojos: Marrones Cabello: Negro Compleción: Robusta

Atributos: **Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.**

Habilidades: **Atletismo d8, Conocimiento (Batalla) d6, Disparar d10, Notar d6 (+2), Pelear d6, Pilotar d8 (+1 Andadores), Sigilo d6, Supervivencia d6.**

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 10 (4) [6 sin Nanotraje].

Desventajas: Exceso de confianza, Leal, Vengativa (menor).

Ventajas: Aclimatación gravitacional, Alerta, Piloto de Andador, Puntería.

Idiomas: **Inglés**, Español, Francés, Italiano.

Equipo: Cuchillo bowie de cerámica (Daño Fue+d6), Comunicador militar, Pistola Colt Gauss-3 4 mm (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+2, Mun 80, PA2, SA), Nanotraje Lunar (Armadura 4, +4 vs. Frío/Calor, protección contra el vacío).

REGLAS DE AMBIENTACIÓN: Estabilización*, Fallos críticos, Múltiples idiomas, Sangre y redaños.

* - Estabilización: Se considera que, por defecto, todos los héroes (PJs) y grandes villanos (antagonistas Comodín) tienen la Ventaja *Difícil de matar*.

NOTAS A VENTAJAS:

- **Aclimatación gravitacional:** cancela posibles penalizaciones y efectos adversos de moverse en una gravedad distinta a la del planeta natal.
- **Piloto de Andador:** +1 a las tiradas de Pilotar con Andadores.



MARAUDER ASSAULT MECH MAM 35 F-LN

Andador de Ataque Ligero – Variante experimental en pruebas

HERIDAS: -1 / -2 / -3 / DESTRUIDO

Denominación operativa: NOMAD-6

PILOTO: BESSIE [Pilotar: d8+1, Disparar d10, Agilidad: d8, Espíritu: d6, Vigor: d8; Puntería]

Tamaño 6 (6 m) Fuerza 1d12+4 [**1d12+6 en Gravedad Lunar**]

Dureza 24 (9, Blindaje Pesado)

Escudos: 60 (Regeneración 6)

Movimiento escala vehicular: Paso 5, Correr 1d3

Movimiento escala personajes: 24, Correr 2d6

Notas: **Equipo experimental** (Software de encriptación de comunicaciones, Geo-localizador experimental, Telemetría avanzada), **Ordenador de puntería** (niega 2 puntos de penalización al Disparar), **Sensores especializados** (+4), **Soporte vital** (vacío espacial).

CAÑÓN GAUSS

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 4d8, TdF 1, Mun 20, Notas: SA, R3D (+3/+3), PA 6, AP.

CAÑÓN LÁSER

Alc. 20/40/80 [p. 100/200/400], Daño 3d8, TdF 4, Mun N/A, Notas: Auto, PA 3, AP, sin retroc.

NOTAS:

Caídas: El piloto debe hacer una tirada de Pilotar cada vez que su mech sufre una herida o cuando un piloto Comodín saca dos 1s en una tirada de Pilotar. Si falla esa tirada el mech cae al suelo y sufre tantos d6 de daño como su Tamaño (los Escudos protegen contra este daño). Levantarse le cuesta al piloto la mitad del Movimiento del mech, redondeando hacia abajo.

Impactos críticos: Cuando un mech sufre un impacto crítico de *sinistro*, explota.

Regeneración de Escudos: Cada ronda de combate en la que el mech no utiliza sus armas puede regenerar tantos puntos de escudo como su valor de regeneración.

Sistema de eyección: Los mechs tienen sistema de eyección. Si el andador sufre un sinistro, el piloto puede hacer una tirada de Agilidad -4 (o sin penalización si estaba en espera o aún no había actuado esa ronda). El fallo hace imposible eyectarse durante esa ronda. El éxito lanza al piloto por los aires, aterrizando esa misma ronda de forma segura.