

RESCATE LAGO VOSTOK



REDEMPTION

AMP-0115





SOCRATES WILLIAM NATHAN PATRICK STEVE NINA LAURANA

REDEMPTION

AMP-0115

PROLOGO

Hace muchos años, a principios del año 2012, unos científicos rusos hicieron hito en la historia por ser los primeros en llegar a uno de los muchos lagos que hay debajo del hielo antártico. Lo que nadie supo nunca es que los científicos rusos no perseguían llegar a un lago donde la vida se había desarrollado al margen del resto del mundo como digeron los medios. En realidad perseguían unas misteriosas fuentes de energías magnéticas que venían del lago.

Cuando los científicos llegaron al lago vieron que en su orilla un artefacto metálico descansaba semi sumergido. Cortaron toda comunicación con el mundo científico y los militares tomaron el mando del proyecto. Todo se hizo en secreto y sin que la opinión pública tuviera nunca conocimiento.

Con mucho trabajo los científicos rusos descubrieron la entrada al artefacto y descubrieron que lo que había ante ellos era ni más ni menos que una nave extraterrestre. Emocionados ante el descubrimiento comenzaron a explorar la nave en busca de conocimiento. Lejos de descubrir conocimiento lo que descubrieron fue un sarcófago altamente magnético (el origen de la distorsión) conectado

a la nave. Las pobres células de energía aún alimentaban el reactor que a su vez alimentaba el sarcófago. Cuando los científicos entraron en la cabina de mando pusieron en marcha la nave que activó todos los sistemas, pero antes de que siquiera pudieran leer una palabra en babilonio las células de energía se agotaron acabando con el campo magnético que envolvía el sarcófago.

Todos los científicos murieron y los soldados allí presentes fueron masacrados a pesar de su alta potencia de fuego. Solo sobrevivió uno, el capitán Sergei Volacov que consiguió accionar los detonadores que hacían que el pasillo de hielo creado por los científicos se derrumbara y dejara la nave extraterrestre y su extraño pasajero atrapado en el hielo.

Todo el asunto fue tapado por el gobierno ruso de aquel entonces. Cuando los Ki Engir llegaron la UFN tapó el asunto también y dejaron la pelota en el tejado de C.E.T.. Cuando el C.E.T. descubrió lo que dormía debajo del hielo pensó que era hora de recuperar lo que allí hubiese. Hace un año mandaron un equipo de científicos y un pequeño grupo de soldados para protegerlos. Hace unos seis meses perdieron el contacto.

Se ordena a la AMP-00115 que se lance en una capsula, investigue que ha pasado y recupere los datos sin demora.

GRUPO OPERATIVO

En esta ocasión el grupo de rescate AMP-0115 se vera en un terreno desconocido. Preparados para el rescate de naves espaciales y de chatarra en el cinturón de asteroides ahora se encuentran con que tienen que bajar a la tierra.

“Tras los pesados trabajos en el cinturón de asteroides encontrarte de nuevo en Redención era casi mágico. La tripulación podría descansar y tu podrías volver a ver a los amigos mientras descargaban la nave de esa chatarra que tanto quería el Gabinete de Seguridad y mientras repostaban.”

“Sonríes ante la visión de las calles donde te criaste, no es la mejor zona de Redención pero al menos es un hogar. Echas un vistazo al techo de cristalero que sostiene los pilares y un pensamiento acude a tu mente: “Será la peor zona de la ciudad pero disfrutamos de las mejores vistas.”. Eso es cierto, aquel planeta azul y blanco tan ansiado estaba a la vista a pesar del espeso humo que las fábricas pesadas y el continuo ir y venir de las lanzaderas. Es bonito estar en casa otra vez.”

“El zumbido de tu ordenador no indica nada bueno. Dudas en cogerlo, estas a solo dos calles de tu pequeño hogar, pero el capitán se pondría hecho una furia si no se lo coges. Y lo que es peor se podría presentar en tu casa y sacarte a rastras.”

“- Nina, se acabó el descanso. El Gabinete de Seguridad nos ha mandado un nuevo encargo. Mueve tu culo hasta la sección G19 y trae tu equipo.”

“Antes de que tengas tiempo para contestar ya ha cortado la comunicación. La sección G19, esos son los hangares pequeños, allí no está la AMP. ¿Que se traera entre manos el GS?”

Yo lo cuento todo desde el punto de vista de un solo personaje pero la partida puede ser para mas de un solo jugador. Las partes en cursiva y negrita las utilizo para decírselas a los jugadores.

“En la pequeña sala están el Capitán Nathan, Patrick, Laurana y Sócrates, también hay un hombre vestido con ese estirado traje de militar con las medallitas colgadas en el pecho que habla al oído del capitán. Por la forma en la que el capitán está mordiendo el

puro es algo que no le gusta y como siempre dice el “Cuando papa y mama se pelean es a nosotros a quien nos toca pagar los platos rotos.”

“Te colocas al lado de Patrick que te mira con su sonrisa de bonachón y chocáis las manos como siempre haceis. “¿Que pasa compañera?” Patrick se encarga del exoesqueleto y te ayuda en las cosas de mecánica. Te apoyas en su gran barriga mientras miras a los demás sonriendo.”

“Laurana está sentada sobre unas cuantas cajas de suministros esperando a que se decida que hacer. La vez algo enfadada, supones que por haberse perdido las tan merecidas vacaciones después de 13 meses pululando por el espacio. Su tez negra y sus rastas siempre te han llamado la atención ¿donde las esconde dentro del traje.? Cuando te mira sus labios se curvan en una sonrisa sincera.”

“Vuelves la cabeza hacia el último miembro del grupo Sócrates. Su altura ya de por sí sobrecoge pero encima su cara ausente de emociones es algo que aun te pone los pelos de punta. No es mal hombre y lo sabes, pero como todos los selenitas es algo frío. Aun tiene puesto el traje de campaña y para matar el tiempo de espera está haciendo pesas. A su lado el rifle de asalto y su máscara descansan. ¿Que hará en su tiempo libre te preguntas?”

“-¡Atención!- El grito del capitán te pilla por sorpresa y lo miras con asombro. El capitán Nathan es un hombre atractivo a pesar de sus años. Su cuidada barba salpicada de canas y el pelo largo le dan un aspecto algo desaliñado pero cuando te fijas en su expresión ves a un hombre duro y adusto.- Esta vez volareis en solitario. La misión es bajar en esta preciosidad – y señala una bola de acero de un diámetro de cuatro metros – Es una vieja capsula del siglo XXI remodelada. Aterrizareis en el continente antártico, en las coordenadas 78°27'S 106°52'E. Hay una tormenta en la zona así que no sabremos exactamente donde aterrizareis, intentaremos ser precisos. Una vez allí estableceréis contacto con la base Vostok y investigareis porque no hay respuesta. Recuperareis los datos de los ordenadores, tanto de trabajo como personales y saldreis de allí. ¿Se me olvida algo coronel?”

“-Nada capitán. Seguro que sus hombres

vuelven antes de lo que un niño tarda en tirarse un pedo. - Suelta un risotada que te suena falsa y forzada.”

Tirada de Observacion: Si la saca “Esa gota de sudor que corre por su frente te indica que hay algo que preocupa al coronel.”

“Tras esto se marcha con el zumbido característico de las puertas hidráulicas. La sala se queda silenciosa y podeis ver como el capitán se menea la barba en una reflexión. Tomas aire para decir algo y en ese momento el capitán se os vuelve y dice: “Bueno a que esperais, meted vuestro equipo en esta antigiülla.”

“Cuando estais dentro de esa bola con los cinturones puestos puedes ver que hay menos espacio del que te imaginabas. El exoesqueleto de Patrick y las armas de Socrates apenas hay sitio para tu equipo. Aspirais hondo y os colocais las mascarás de oxígeno. “Chicos, siento lo de las vacaciones, os compensare... pero volved y no os arriesgueis mas de lo necesario. Esto me da mala espina diga lo que diga el coronel.”

“Con un sonoro “¡CLONK! La puerta de la capsula se cierra. El silencio reina dentro y ves que todos tienen esa cara de respeto en sus ojos (todos menos Socrates, que lo mismo podría estar haciendo un crucigrama que limandose las huellas en un tanque de ácido.). Un zarandeo os indica que la grúa ha cogido la capsula, y otro acompañado de un golpe os indica que la ha dejado en donde debía. Lo siguiente que sientes es que todo tu cuerpo se pega al asiento con una fuerza que hacia mucho tiempo no sentias.”

A pesar de ser un grupo de operaciones no estan acostumbrados a estas fuerzas G, así que todo el mundo me hace una tirada de Constitucion para no caer inconsciente. Es algo normal así que nadie debería alarmarse. Si la pasan estaran unos minutos dando tumbos para luego sentir un tirón y por ultimo el golpe contra el suelo.

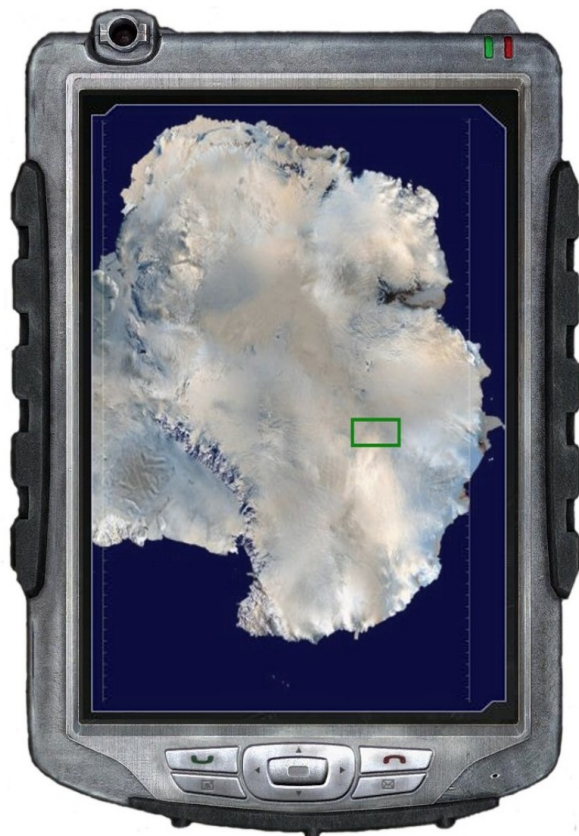
CAPÍTULO I: DESIERTO BLANCO

“Abres los ojos y te encuentras aun dentro de la capsula y ves como Patrick te levanta el dedo pulgar a modo de respuesta. Su cara esta

algo verde, seguramente como la tuya. Laurana ya se ha soltado y esta cogiendo su equipo. Socrates ya lo tiene puesto y esta abriendo la puerta de la compuerta con el arma preparada.”

“Al salir ves que el mundo no es azul, si no blanco. El olor es raro, el aire es frio y se clava como agujas en tus pulmones, pero es una sensacion rara.. casi familiar. Una espesa ventisca de nieve, no muy violenta te impide ver mas alla de unos treinta metros. Sales y tocas la nieve por primera vez, sonries y te das la vuelta para mirar a Patrick. Con un estampido el exoesqueleto de Patrick aparece detras tuyo y atraves del cristal te sonrie.”

El GPS de los pj les situara a dos kilometros de la Base Vostok. Ademas tambien les mostrara una vista de lo que hay alrededor... nada.



Los jugadores tardaran dos horas en llegar a la base. Lo he calculado en base a que una persona caminando hace unos cuatro kilometros andando de media, descuenta que van sobre nieve y que el exoesqueleto no puede moverse muy rapido. Mas eso de estar atento y no perderse pues suma las dos horas. Cuando lleguen los jugadores estaran algo cansados (con un -2 a todo por cansancio) Por desgracia algo que se cayó el coronel es que el invierno es

inminente y que pronto estaran a oscuras. Es mas la oscuridad total llegara en ocho horas. Los jugadores son libres de abrir uno de los espacios, calentarlo y dormir si quieren (a mi me parecia normal siempre y cuando avisen a Redencion.)

Si tus jugadores son guerreros ponles un pequeño combate con un oso polar. Conozco a mis jugadores y no van a querer meterse en tanta pelea asi que lo dejo como posible o para que salga durante la investigacion de la base de superficie.



CAPÍTULO II: BASE DE SUPERFICIE

Lo normal es que los jugadores se pongan a investigar enseguida, asi de impacientes son. Tambien hay que pensar que a nadie le gustaria helarse el culo durante mucho tiempo.

Del mapa las secciones de la dos a la cinco estan a ras de suelo asi que parcialmente cubierta por la nieve. La seccion uno que es el domo de excavacion esta parcialmente cubierto pero al ser de metal refleja mucho la luz asi que se ve bastante bien. Las demas secciones o son edificios altos o estan elevados del suelo para

que no se acumule nieve sobre ellos.

Primero daremos la descripcion externa y luego la interna. Si tus jugadores pasan de dar una vuelta por fuera vete a la seccion "base interna".

BASE EXTERNA

- i. *"El domo parcialmente cubierto por la nieve se descubre como una figura fantasmal en mitad de la ventisca. Ves una puerta en el lado mas alejado del edificio. El domo parece un edificio a parte, pero te das cuenta de que esta conectado con otro de los edificios por un pasillo que tambien esta semienterrado."*

La puerta esta cerrada, si la quieren abrir la van a abrir, pero no sin antes armar algo de ruido. Tambien tiene la oportunidad de seguir mirando a ver si ven algo mas (como la puerta abierta que esta en el laboratorio.)

2. *"Este enorme edificio esta tambien semienterrado por la nieve y parece mas robusto. Puedes mirar por una de las pequeñas ventanas que hay a ras de suelo."*

Esta a oscuras asi que espero que el personaje lleve linterna en su equipo. *"Al agacharte ves un monton de estanterias por toda la sala cargada con cajas de carton. No alcanzas a ver nada mas."*

3. *"A pesar de estar semienterrado este edificio es algo mas alto, sobre todo en su parte norte. Cuando miras te das cuenta de que las puertas son enormes y que el suelo esta plagado de huellas de orugas y ruedas."*

Las ventanas estan arriba pero esta aun mas oscuro. Tirada de Observacion: *"Te das cuenta de que alguns ventanas estan rotas."*

"Te acercas con cuidado y en ese momento un trozo de plastico se avalanza sobre ti movido por el viento. Te caes de culo en la nieve"

Yo voy otorgando puntos de tension y esto se merece uno.

"A su lado puedes ver un enorme cargador de energia para vehiculos."

4. "Las pocas ventanas que hay aquí están tapadas por estanterías con cajas. Si miras dentro de ellas puedes ver que son recambios mecánicos. La puerta inmensa está atrancada y parece que no ha habido movimiento de vehículos por esta zona."

5. "El edificio está semi enterrado y las ventanas están oscurecidas. Apenas si ves dentro que parece algún tipo de almacén de tuberías?"

6. "Sigues el pasillo semienterrado que te lleva hasta un enorme motor. La torre asociada a él no es más que un acumulador de energía congelado. Ya no funciona."

Si alguien tiene informática o mecánica puede tirar para ver que aunque ya no genera más energía si que ha llenado las células.

7. "Este gran edificio se eleva del suelo algo más de metro y medio y a diferencia de los otros este es de un llamativo azul y delante de él unas banderas lo marcan como edificio principal. Tiene acoplados dos alas dando la apariencia de U."

8. "El otro ala del edificio también está revestido de azul y con dos alas anexas. Pero lo que hace especial a este edificio es que hay una entrada al complejo."

"Al acercarte a la parte más oriental del edificio ves unas escaleras de metal que suben hasta una puerta. La puerta está abierta y golpea el marco accionada por el viento con un sonoro "clonk" que hace que un escalofrío te recorra las espaldas."

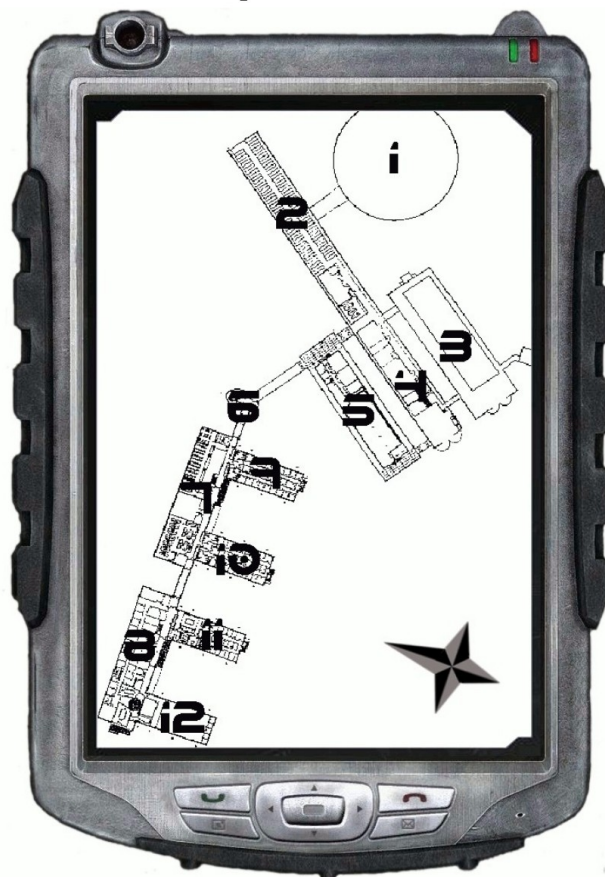
Si tengo que decirlo lo digo... Otro punto de tensión.

9. "Este ala del edificio está plagado de ventanas por todas partes. Todas están a unos tres metros de altura y en cada una hay algo diferente: Algunas puedes ver la parte de atrás de láminas digitales. Otras tienen pinturas, una incluso tiene el programa de "ventana digital" y lo tiene puesto para un paraíso tropical"

Una tirada de Observación si ellos no lo hacen o de Búsqueda si van mirando las ventanas. Si la pasan: "Mientras miras

las ventanas puedes ver como alguien ha pintado la ventana con pinturas... un momento, eso no es pintura, eso es sangre y pone "No entrar, el mal está..." y el rastro de sangre desaparece en la parte inferior del marco."

Ni que decir tiene que los jugadores suman otro punto de tensión.



10. "El edificio está plagado de ventanas y encuentras una puerta en la parte más norte de él. La puerta está bastante dañada, pero alguien la estuvo reparando y la reforzó soldando travesaños de metal y viejos somieres de muelle."

"A ras de suelo puedes ver la moqueta azul y el oscuro pasillo que sigue hasta el fondo. Todo el pasillo está plagado de puertas, algunas abiertas por las que entra la claridad de las ventanas y otras cerradas. Miras hacia atrás para avisar a tus compañeros de lo que has visto y... cuando te vuelves ves un ojo inyectado en sangre que te mira directamente. Su carne grisácea surcada por líneas negras despiden un olor agrio."

Esto directamente se merece una tirada de estabilidad mental ya que lo que has

visto es algo muy raro. Por mucho critico que saques te asustas y te echas atrás, cuando vuelve a mirar ya no hay nada.

- ii. **“El ala del edificio parece que esta intacta. Las ventanas tienen la proteccion UV y de algunas cuelgan adornos de todo tipo. En algunas puedes ver archivadores.”**

Tirada de Observacion o si los jugadores van atento a los pilares que sostienen el edificio dfe buscar. Si la sacan: **“Semi enterrado en la nieve ves un bulto. Te agachas e intentas llegar a el, pero el equipo no te deja pasar entre los pilares.”**

“Al desprenderte del equipo te arrastras debajo del edificio y llegas al bulto para moverlo. Te das cuenta de que es un cuerpo humano... Te preparas

mentalmente para lo que vas a ver, pero nada te podia preparar para esto. El cuerpo esta cubierto por miles de agujeros de todas partes de su cuerpo y por lo unico que se mantiene entero es por que el hielo lo ha conservado.”

Tirada de estabilidad mental. El cuerpo tiene entre las manos una llave magnetica cifrada.

- ii2. **“Al acercarte al edificio ves desde abajo que el edificio tiene en el techo lamparas UV. Tambien puedes ver una canasta de baloncesto.”**

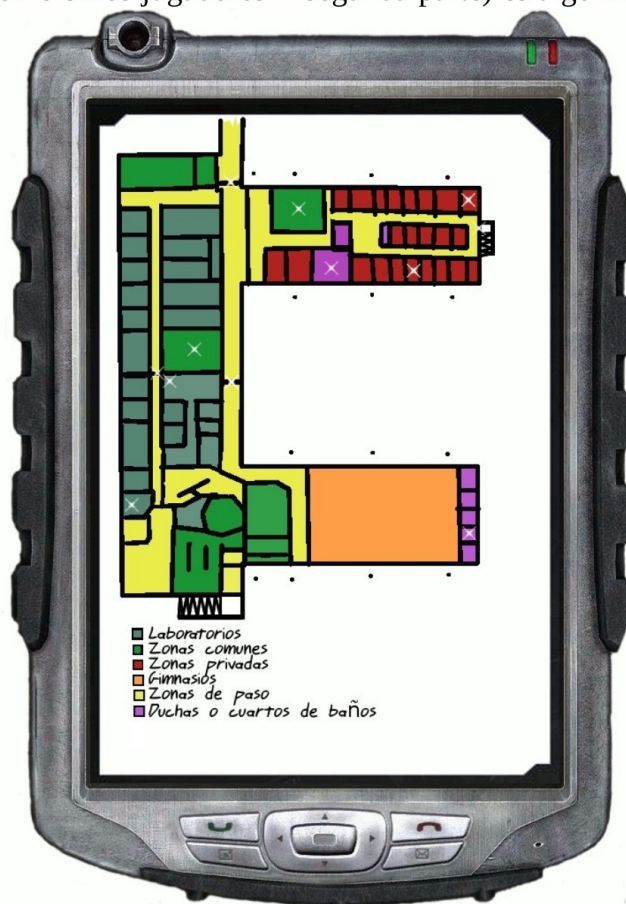
BASE INTERNA

La parte interna la voy a dividir en cuatro partes. El edificio con al seccion “8, 12 y 11”, el

otro edificio con las secciones “7, 10 y 9”, los otros tres edificios marcados con los numeros “5, 4 y 3” y por ultimo el edificio marcado con el 2. El domo va aparte puesto que va dentro de “Capitulo III: Base subterranea”

Como hay muchas zonas como para describir cada una dare algunos detalles. Para que os orienteis. Si habeis visto la pelicula Aliens (la segunda parte) es algo mas o menos asi pero sin

el acido por doquier. Hare dos mapas uno para los jugadores y otro para el narrador. La unica diferencia sera que en el del master viene marcado donde estan las cosas.



- i. En los baños mas allas de la pequeña cancha de baloncesto si los jugadores buscan en las taquillas podran encontrar unas cuantas drogas que les podrian ser utiles.

Inhibidor del dolor: Tipo Analgesico. Aplicación por inyeccion intravenosa. Potencia 5. Presentacion en cartucho para pistola de inyeccion. Duracion 2 horas.

Efectos: Elimina hasta cinco modificadores de accion asociados al Nivel de herida. -2 a destreza, -2 a rapidez.

Tiempo de actuacio: 3 MA

2. Al otro lado de la entrada en el primer laboratorio los jugadores se encontraran los estudios de uno de los cientificos y los datos que deben recoger. Teoricamente no deben mirar lo que estaban haciendo, asi que si miran sera en secreto. Es un estudio sobre la compatibilidad del tejido vivo con protesis mas avanzadas que no

necesitarían mantenimiento.

3. En el laboratorio de enmedio encontrarán otro de los estudios que no deben mirar, pero los jugadores son curiosos. Estaban investigando en un viejo ordenador de la tierra la ubicación de otras bases articas para recuperar datos. Parece ser que habían ido ya a alguna de las bases cercanas y habían recuperados varios datos. El mirar que habían recuperado exige una tirada de Documentación y entre muchas cosas describen que encontraron varios cadáveres en muy buen estado a pesar de estar expuesto a los animales de la zona.

4. Los dos pasillos están parcialmente bloqueados por barricadas improvisadas hechas con materiales de desechos todos y cada uno de ellos está soldado. Pero al parecer no aguantó más y cedió ante algo. **Los personajes se suman un punto de tensión.**

5. En el despacho general los jugadores hallarán un diario de abordaje grabado por el científico jefe. Está bastante estropeado y la verdad es que apenas se ve algo. Se puede recuperar la información... pero eso lleva tiempo y dedicación.

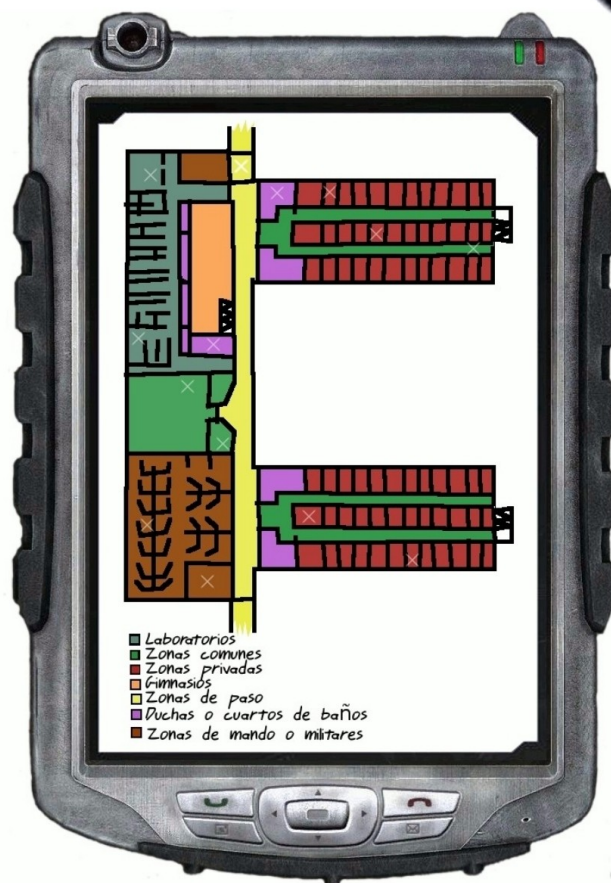
6. Al final del pasillo la puerta que une este ala con la siguiente está destrozada, hecha añicos en el suelo.

Los personajes suman un punto de tensión.

7. El despacho del médico, está lleno de material quirúrgico que podría ser útil para curar a algún jugador en algún momento. También hay drogas y más inhibidor del dolor. También hay un bote escondido de R-3.

8. En uno de los cuartos encontrarán un subfusil cargado tirado en el suelo junto a una mancha de sangre. **Más un punto de tensión.**

9. En otro de los cuartos los jugadores se encuentran el cuerpo sin vida de una cinética. Parece que ha sido en parte ¿devorada? Le falta parte de la carne pero hay algo raro, el hueso está totalmente limpio. Si los PJ hacen la autopsia lleva tiempo descubrirán que la carne ha sido arrancada del hueso como



por una lijadora.

- i. En la primera sala a mano izquierda dan con un centro de control con radar y radio totalmente destrozado. Se puede arreglar pero llevará tiempo, mucho tiempo. Si buscan encontrarán una pistola escondida en uno de los cubículos.

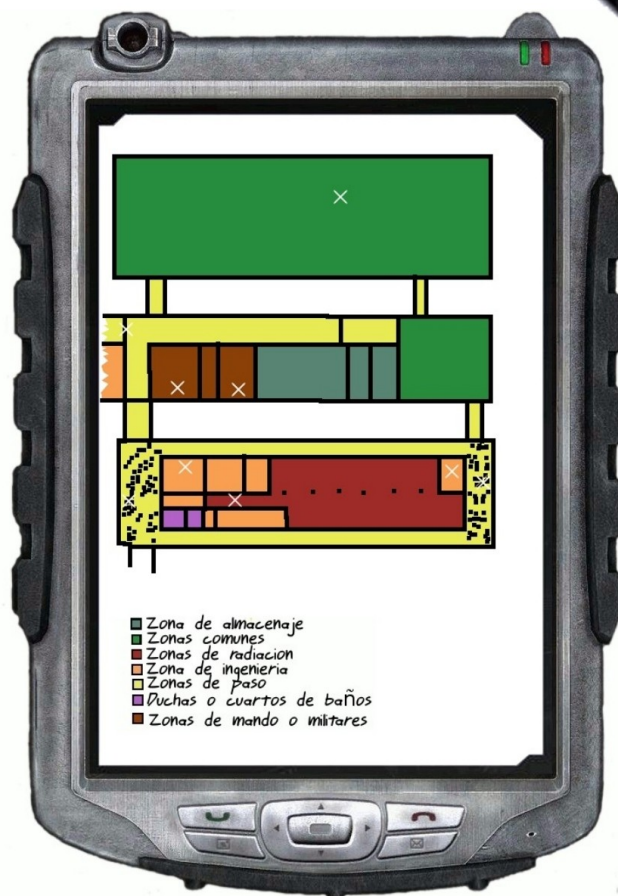
También en esa misma sala encontrarán en el despacho del coronel Terren que la consola de autodestrucción está desplegada pero le falta la llave para activarla.

2. A la izquierda dan a los baracones. En el primero encontrará unos 1000 créditos solares. En otro de ellos debajo de la cama se darán de bruces con el único superviviente en toda la base, lo malo es que está en shock y solo dirá cosas de vez en cuando.

3. En mitad del salón a la izquierda darán con la sala de proyecciones y salón de actos. Cuando entren verán que hay una persona sentada pero no hará caso. En realidad está muerto, es un soldado que se voló la cabeza para no convertirse en zombi. Los

malo es que les ha servido de señuelo. (Para saber mas de estos zombies por favor ve al Apendice I) Cuando entren habra un zombi arriba que saltara sobre ellos... si les muerde no les pasara nada, deben ser expuestos por el primer zombi, pero no se lo digas, que sufran.

4. Mas adelante a la izquierda veran una pista virtual que puede servir tanto para tenis como para golf. En las duchas encontraran un cuerpo tendido en el suelo con una pistola de inyeccion en la mano y un fusil de asalto en la otra.
5. En los laboratorios descubriran experimentos con aparatos muy extraños y surcados de escritura antigua. Te suena haber visto eso en alguna parte, pero no sabes donde. Tambien encontraran a una de las cinetificas que ahora es zombi que se esta peleando con una caja de metacrilato para intentar comerse a unas coballas.
6. A la derecha en las duchas encontraran en una de las taquillas municion para pistola.
7. En los cuartos encuentran una escopeta de corredera con tres cartuchos. Y un subfusil cargado en otro cuarto.
8. En el pasillo habra un soldado zombi que es el que le dio el susto a los jugadores si miraron.
9. Al intentar salir del edificio se encontraran con una barricada hecha polvo.



- i. Nada mas entrar lo que hay es un laberinto de cajas. Delante escondido entre las cajas estara el brazo del coronel con la llave. Al otro lado del pasillo entre las cajas hay un zombie comiendo algo. Si los jugadores arman mucho ruido se ira hacia ellos.
2. La Puerta de su derecha da al reactor nuclear... ¿Habia? Pues si pero este reactor no da energia a la base de superficie si no a la base subterranea. A la derecha encontraran los paneles de mando que solo con alguien en ingenieria nuclear deberia tocar. Un mecanico tambien podria hacer algo pero para que tocar. Encima del panel de mando hay una nota escrita: "No es posible apagar el reactor desde esta sala. Intentare llegar a los mandos de emergencia pero ya no hay trajes... no creo que lo consiga. Decidle a mi familia que lo intenten." Al lado de la nota hay una identificacion "Dr. Gerald Write"
3. Dentro del reactor el cuerpo del doctor

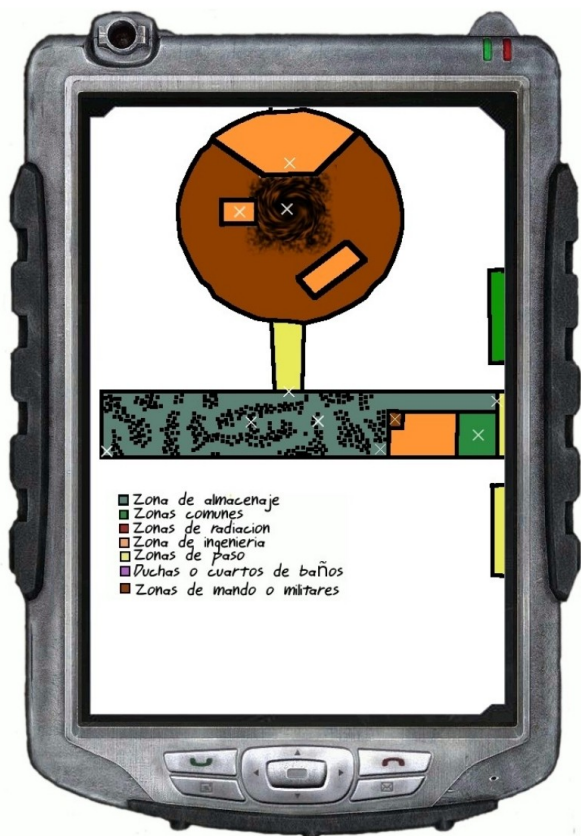
antes mencionado llace en el suelo con atroces quemaduras.

4. Las puertas de la izquierda esta cerrada y son de seguridad reforzadas. Solo se puede abrir con una llave cifrada pero el nombre esta puesto. "Dra Susan Maguerit" tambien notas que aquí hace un frio atroz. Al lado contrario ves todas las puertas al exterior abiertas por la bahia de carga.
5. En los contenedores de la derecha los jugadores pueden encontrar juguetitos. Ametralladoras de posicion, granadas, fusiles de asalto, Lanzamisiles y trajes de combate.
6. Por ultimo en el edificio mas arriba del mapa los jugadores se dan cuenta de que uno de los vehiculos parece estar encendido e incluso en movimiento. Al acercarte (si es que eres asi de listo) te encuentras delante de una mezcla entre un oruga y un hombre. Dale caña.

Bueno espero que todo el grupo operativo siga vivo si no vamos a tener que pensar que no deberian jugar a juegos tan peligrosos. Bien ahora llega lo verdaderamente chungo. Los jugadores deberan moverse con mucho cuidado.

CAPÍTULO

III:



BASE SUBTERRANEA

- i. Tras la puerta se encontraran que estaba cerrada... lo pongo por si a alguno se le ocurre darle un pepinazo a la puerta se van a cagar. Si lo hacen multiplica por diez los bichos que ahi en el almacen.
2. En la sala comun la puerta tiene unas ventanitas por las cuales puedes mirar. Cuando los personajes lo ahagan veran que hay unos diez zombis devorando lo que parecen unos aguerridos soldados. Ahora si que toca otra tirada de Estabilidad mental.
3. En la garita del guardia hay un cargador de subfusil y una granada de luz.
4. Cuando entras a la izquierda del todo encontraras un ordenador con todos los suministros asi como todas las entradas de las bases saqueadas.
5. Entras y en medio de un pasillo de cajas que llegan casi al techo hay una ametralladora Dore atornillada al suelo.
6. Justo delante de la ametralladora hay un cuerpo totalmente acribillado que contiene las llaves para ir a la parte de abajo.
7. Al fondo de la sala hay un superviviente que se ha desmayado y esta a punto de sucumbir de inanicion y de pura tension. Esta parapetado detras de unas cajas.
8. La puerta esta cerrada y tienen que encontrar al muerto que esta en mitad de la sala.
9. En mitad de la sala hay un agujero en un angulo de 45° que desciende 3000 metros en el hielo. A la izquierda una pequeña plataforma espera para poder bajar.
10. Antes de emprender el camino hacia abajo hay que entender que los jugadores tendran que poner el generador en marcha. El problema es que aquí hay dos zombis esperando carne fresca.

Bueno y con esto llegamos a la zona del lago que sera la ultiam escena. Creo que los jugadores gastaran suficiente tiempo registrando cada una de las partes de la estacion polar que cuando lleguen aquí ya estaremos todos bastante cansados.

Vamos alla con el enfrentamiento con el malo y su escapada. Lo que los personajes no saben es que el malo ha cogido los mandos de la autodestruccion y es capaz de hacer volar la estacion por los aires con un movimiento de su mano.

El lago

“El traqueteante y lento descenso del ascensor casi te desespera mas que relaja. Ya ni recuerdas las horas que llevas dando vueltas por este cubito de hielo. Al llegar a bajo la poca luz te impide disfrutar de lo que intuyes tiene que se una vista esplendida. Con las gafas de vision puedes ver que estas a orillas de un lago tranquilo y sbre tu cabeza una bobeda natural de hielo. Lo unico que no te gustan son los miles de cables que bajan por el agujero y van a parar a una estructura metalica.”

“La estructura metalica tiene mas aspecto de ladrillo que otra cosa pero esta cubierto con luces. Tambien ves la entrada al interior de la estructura y como cuatro criaturas de esas que has visto fuera vigilan.”

Como entren es asunto suyo. La cosa es que terminaran entrando. Haz el mapa de la zona a mano el mapa de la nave lo detallo por zonas con las descripciones exactas.

LA NAVE

- 1. “Dejas atrás la oscuridad de la cueva y te adentras en la nave. El metal esta carcomido por el oxido pero aun puedes ver los extraños simbolos gravados en las paredes. Comienzas a andar con todo el cuidado del mundo cuando ves que dos puertas te*

flanquean y hay una enfrente tuya. El aire esta viciado y algo agrio.

No hay nada en esta sala. Si fuera pegan tiros no pasa nada, la nave esta insonorizada.

- 2. “La puerta se abre con movimiento de aire tipico de las naves actuales. Ves una habitacion a oscuras que comienza a iluminarse cuando entras. Una mesa de extraña apariencia descansa en mitad de la sala y unas consolas con caracteres aun mas extraños presiden la mesa.”*

Espero que a ningun jugador se le ocurra intentar tocar la consola de mandos. No saben lo que va a pasar si lo hacen.

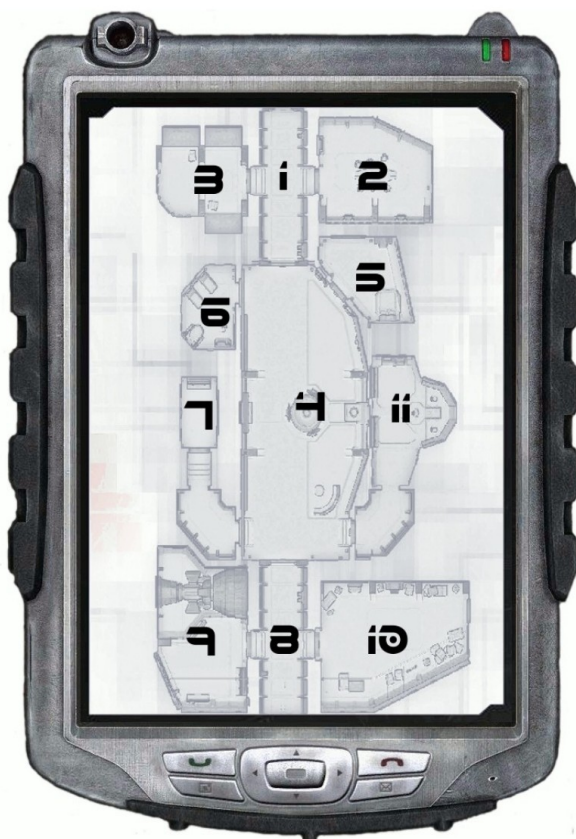
- 3. “La puerta cede ante tu presencia al tiempo que comienzas a ver una sala en la que hay unos trajes de vacio. Te resultan tremendamente familiares, pero a la vez son alienigenas.”*

Si los jugadores se llevan uno de estos trajes lo unico que conseguiran sera

una detencion por parte del C.E.T. Y peso extra durante el combate final.

- 4. “Atraviesas la puerta que hay enfrente tuya y puedes ver una amplia sala llena de ordenadores todos encendidos. Muestran secuencias de ADN y cosas tecnicas que te cuesta entender. En mitad de la sala un tubo de cristal muestra la imagen de un cuerpo humano con miembros artificiales de aspecto muy extraño. Te das cuenta de que tambien hay un hombre extraño con una bata blanca.”*

Si los personajes no han hecho ruido al entrar el seguira trabajando, si hacen



ruido el hombre se volvera hacia ellos y sacara una pistola comenzando a disparar. Luego saldra corriendo hacia la sala once.

Si consigue salir la puerta se cerrara y en las pantallas aparecera lo que parece un cientifico con la cara recubierta de metal. Que les informara que ha iniciado la secuencia de despegue, que les vera en su tierra que le encantaria ser hospitalario pero que el estúpido cuerpo no ha conseguido retener bien toda la memoria suya y que perdio la llave asi que buenas noche.

5. "Al abrir la sala puedes encontrar lo que parece un dormitorio, solo que la cama esta inclinada un poco."

6. "Las luces se encienden y puedes ver lo que parece ser un extraño cuarto de baño, pero sin espejo."

7. "Entras en el pasillo lentamente al tiempo que se va iluminando y llegas a una sala con un unico asiento."

Si algun jugador se sienta.

"Del techo comienza a bajar un panel de cristal curvo que se pone delante del asiento. Comienza a escucharse un zumbido y te muestra una vista de los relieves de la cueva del exterior. Te muestra tambien muchos puntos rojos que se acercan."

El personaje acaba de descubrir el sistema de armamento y les sera muy util cuando tengan que huir porque primero habra que abrirse hueco.

8. "Este pasillo esta aun mas extrañamente iluminado. En las paredes con simbolos desconocidos cartuchos de luz descansan."

Los personajes acaban de llegar al cerebro de la maquina y en cada cartucho hay informacion sobre la tecnologia KiEngir. Entre los cartuchos si los jugadores buscan encontraran una llave.

9. "Ante ti se despliega un magnifico motor de repulsion magnetica... magnifico si no estuviera destrozado aunque puedes ver varios cuerpos tirados sobre el motor. Es como si se estuvieran deshaciendo encima y de ellos regueros de sangres se convierten

poco a poco en cables que parecen reparar el motor.

10. "Al abrir la puerta desearias no haberlo hecho. Decenas de esqueletos yacen en el suelo con algunos restos de carne que parece descolgarse."

Si los personajes se les ocurre entrar tomara una mala decision. Los miles de cuerpos se levantarán formando uno solo que tan solo esta sujeto por algo parecido a cables.

ii. La unica forma de entrar en la cabina de mando es puentear el sistema o encontrar la llave:

"Al entrar en la sala puedes ver como el contador de los paneles de mando marca 20min. Ves como el cientifico se alarma al veros entrar y intenta agarrar su arma."

Este sera el ultimo combate asi que hazlo interesante. Si alguno lleva un brazo mecanico puede ser objeto de contaminacion del cientifico, es la unica forma de conseguir pasar el virus... pero ni el cientifico sabe exactamente como se comportara.

Cuando los derrotes hazles notar que fuera hay un monton de zombis que comienzan a acercarse a la nave.

EPILOGO

Ahora los jugadores deberan salir pero como salir con la zona exterior plagada de zombis. Los jugadores deben buscar la sala de artilleria o ingeniarselas para salir. Si los jugadores quieren combate pues dales combate.

Si los jugadores quieren pueden salir de alli con mucha informacion, con algo de dinero y con algo para trapichear en el mercado negro.

Pueden volar la base y asi no dejar que el malo se escape. Si no lo hacen cuando salgan de la base veran como la nave sale despedida (con malo dentro o sin el) hacia el espacio. Nunca mas volveran a saber de el. ¿o no?

EXPERIENCIA:

Es la primera vez que doy experiencia en este juego así que si me paso o me quedo corto... lo siento:

- Por jugar 20 puntos de experiencia
- Si se encontraron con el oso y lo mataron 5 puntos mas
- Si encontraron las pistas en el exterior 10 puntos de experiencia.
- Si salvan a uno de los supervivientes 10 puntos de experiencia, 20 si salvan a los dos.
- Cinco puntos por cada cartucho de informacion.
- Si derrotan al malo final 10 puntos de experiencia.
- Si se hacen con los cartuchos de la nave KiEngir y se los dan al GS recibiran 5 puntos mas.
- Por interpretacion 10 puntos mas.

“Las estrechas calles llenas de humo dejaban atrás a las calles atestadas de gente y de ruido. Una figura encapuchada se adentra manteniendo la mano dentro de sus ropajes agarrando el frio acero de su negra pistola. Se acerca a una puerta y aproxima su ordenador de muñeca a la puerta dejando que un “bip” le de la bienvenida.”

“Dentro no el ambiente no es mucho mejor, el humo se cuele por una tuberia hace tiempo rota. Los unicos muebles son un pequeño catre con la típica manta marron y una mesa donde descansa un ordenador. El hombre se acerca al centro de la habitacion y acciona la luz del techo, una solitaria luz que cuelga de unos cables visibles en el techo. Las luces danzan a su alrededor haciendo de la escena aun mas siniestra mientras el desconocido se sienta delante del ordenador.”

“El zumbido característico de la pantalla al encenderse hace que el desconocido se incline hacia adelante. En la pantalla se muestra el simbolo del ojo de Ra y una voz siniestra comienza a hablar:

-¿como le ha ido a nuestras coballas?

- Todo va según el plan, pero hemos perdido la estcion polar. - Contesta el desconocido mientras introduce una tarjeta en la mesa. -

aquí tengo los datos de la tripulacion del AMP-0115. - y en la pantalla comienzan a aparecer los datos y fotos de todos.

-Solo me interesa ella, la mecanica... ella tiene lo que necesito.”

Aclaracion esto es una escena para una de mis jugadoras que se ha currado su historia. Ella es una refugiada de la tierra que llego con pocos años a Redencion. Llego sin familia y sin nadie que velara por ella y por suerte encontro al Kibbutz Beagle que se ocupo de ella. El capitan Nathan acogio en el AMP-0115 (llamado Ampolis por los miembros del grupo) para rescates como los de la Beagle. Lo que mas llama la atencion es que la mecanico tiene todo el cuerpo cubierto de tatuajes cuyos significados desconoce todo el mundo.

FIN

APENDICE I

aquí explicare cosas que no he explicado durante la partida.

EL VIRUS: No es un virus propiamente dicho. Fue un experimento de los Ki Engir para fusionar las IA con una mente biologica. El experimento salio relativamente bien pero a principios del siglo XXI unos cientificos rusos encontraron el laboratorio de los Ki Engir sin energia y conteniendo el artefacto en cuestion. Los rusos investigaron el artefacto y esto causo la muerte de todos.

Cuando el grupo politico Naciones Unidas descubrio los emplazamientos de los laboratorios de pruebas rusos jugaron algunas cartas para enviar un grupo. Cuando este grupo volvio a ser machacado por el artefacto la coalicion redencion mando a un grupo de rescate no muy importante pero que no pudiera negarse. Deseaban hacer daño al grupo Beagle pero no podian mandarles a ellos asi que eligieron a su hermano pequeño.

El artefacto es un implante medular que hace a su poseedor receptivo con los artefactos Ki Engir y con las maquinas en general. Ademas genera una sustancia llena de nano Robots que se alimentan de cada una de las celulas del cuerpo. Matan a su portador toman el control motor y tras unas cuantas horas pueden procesar cada celula organica para crear diferentes tegidos y asi generar mas maquinas.

EL DR. MARIO CONRAD

El doctor Conad es el actual portador del artefacto y esta haciendo un uso intenso de el. Necesita las intalaciones que hay en la nave, mas bien las que hay debajo de la nave para continuar descubriendo los secretos del los Heraldos. No ha dudado en utilizar a sus compañeros para dicha tarea convirtiendoles tanto en soldados como en material y cobayas. Ha alcanzado gran comprension de los heraldos, ya que en parte el es uno, y ha llegado a la conclusion de que als inteligencias artificiales deben mejorarse. Su plan es convertir todo Redencion en un heraldo y llevarlo por el universo multiplicandose.

ZOMBI

No son propiamente zombis, o si... estan muertos, siguen andando, no se les puede detener a menos de que les pegues en la cabeza (mas bien es cortando el cerebro ya que es el centro de mando y sin él el cuerpo se convierte en una masa de carne temblorosa.). Pues si, son zombis pero no contagian la enfermedad con morderte. Cuando el artefacto inyecta la toxina los nano robots son bases sin rh y deben permanecer en el cuerpo hasta mimetizarse con el cuerpo. Cuando un zombi muerde a alguien los nano robots ya no pueden adaptarse y muren por nuestro sistema inmunitario. Pero provoca fiebre y una pequeña inflamacion sean cuales sean los antibioticos que se utilicen.

REDENCIÓN

PNJ

NOMBRE DEL NARRADOR **TARASKEN**
 NOMBRE DEL PERSONAJE **MARIO CONRAD**
 PROFESIÓN **DOCTOR E INVESTIGADOR**
 LUGAR DE RESIDENCIA **ACTUALMENTE LA TIERRA**

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad **35** Altura **1.85** Peso **100KG**
 Sexo **VARON** C. ojos **AZUL** C. pelo **NEGRO**

Especie **TERRANO/HERALDO**

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza	5	
Constitución	8	
Destreza	5	
Rapidez	9	
Inteligencia	10	
Sabiduría	10	
Atractivo	5	
Carisma	5	
Percepción	5	
Voluntad	4	

PROTECCIÓN

Descripción

Pro.	Loc.
5	Cabeza 1-2
	Tronco 3-12
	Brazo I. 13-14
	Brazo D. 15-16
	Pierna I. 17-18
	Pierna D. 19-20

BOCETO DEL PERSONAJE



MODIFICADORES

EM	6	FM	14
Reacción	7		
Modificador Reacción	-1		

ARMAMENTO

Descripción	Munición	Alcance	Penetración	Daño
PISTOLA GT	20	2/40/80/120	4	5

ESTADO FÍSICO

Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A
1	Leve	16	-1
2	Moderada	32	-3
3	Seria	48	-6
4	Grave	64	-10
5	Mortal	80	-15

ESTADO FÍSICO

Descripción	1	2	3	4	Descripción	1	2	3	4
ARQUEOLOGIA	SAB	10	5	15					
CIENCIA	S-I	10	9	19					
MEDICINA	S-I	10	9	19					
ARMAS C Y L	DES	5	5	10					
ESQUIVAR	D-R	7	6	13					
LUCHA	DES	5	5	10					
BUSCAR-OCULTAR	PER	5	5	10					
ETIQUETA	CAR	5	5	10					
INDAGACIÓN	PER	5	5	10					

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas
D PROBLEMA MEDICO	10	NECESITA MASCARA DE OXIGENO
D ARROGANTE	4	
V TITULO	8	MEDICO E INVESTIGADOR DEL C.E.T.
V NIVEL DE SEGURIDAD	5	

ESP: LOS NANO ROBOTS LE HAN DADO LA CAPACIDAD DE CAMBIAR DE APARIENCIA ASI QUE LA PROXIMA VEZ QUE LOS PJ LO VEAN SERA DIFERENTE.

PND

LUGAR DE RESIDENCIA

Especie **ZOMBIE**

Fortaleza	5	
Constitución	5	
Destreza	5	
Rapidez	5	
Inteligencia	5	
Sabiduría	5	
Atractivo	5	
Carisma	5	
Percepción	5	
Voluntad	0	

Pro.	Loc.
------	------

	Cabeza	1-2
	Tronco	3-12
	Brazo I.	13-14
	Brazo D.	15-16
	Pierna I.	17-18
	Pierna D.	19-20

Modificador Reacción

Descripción	Munición	Alcance	Penetración	Daño

Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A
1	Leve	10	-1
2	Moderada	20	-3
3	Seria	30	-6
4	Grave	40	-10
5	Mortal	50	-15

LUCHA	DES	5	5	10
ESQUIVAR	D-R	5	5	10
BUSCAR-OCULTAR	PER	5	6	11

Nivel	Notas
-------	-------



SOCRATES WILLIAM NATHAN PATRICK STEVE NINA LAURANA

REDEMPTION

AMP-0115

UNA TRIPULACION ACOSTUMBRADA A LOS RESCATES ESPACIALES MAS ARRIESGADOS AHORA TENDRA QUE JUGAR EN UN TERRENO DIFERENTE.

SOLO UNOS MIEMBROS DE LA TRIPULACION DEL AMP-0115 (LLAMADO POR SUS INTEGRANTES EL AMPOLIS) ES MANDADO A LAS FRIAS TIERRAS DEL ARTICULO A INVESTIGAR LA DESAPARICION DE UN GRUPO DE CIENTIFICOS. CUANDO EL GRUPO LLEGE HABRAN DE VERSELAS CON OSOS, CON EL FRIO Y CON UN VIRUS KI ENGINA.

