

Capítulo Cinco

Una vez arcanosanitarios y doctores han tenido ocasión de examinar al personaje cuya mente contiene el Mapa de Cualquier lugar, los PJs son llamados para ser informados.

Lee o parafrasea lo siguiente:

Sentados enfrente vuestra se encuentran la Coronel Walsh y personal de alto-rango del NGT, esperando para que empiece el informe.

Un arcanosanitario llamado Dr. Merrick comienza.

“Hemos examinado exhaustivamente al sujeto, contrastado los resultados de los escáneres cerebrales y exámenes neurológicos. Lo que sí podemos afirmar es que el mapa se ha almacenado en el interior de la parte del cerebro que contiene la memoria. Por el momento, es como un archivo comprimido. Aun así, ha empezado a descomprimirse y expandirse. Mientras lo hace está reescribiendo todo lo que encuentra a su paso, esencialmente está borrando las memorias del sujeto y reemplazándolas con nueva información.

Hay algunas evidencias que indican que las conexiones neuronales del sujeto están siendo alteradas por este proceso. Con el tiempo suficiente, su cerebro dejará de funcionar de una forma normal. Por lo que podemos decir, se convertirá en no más que un aparato de almacenaje -presumiblemente para el mapa.”

Tras una pausa en la que los presentes en la sala asimilan la información.

“Supongo que tienen alguna idea de cómo podríamos detener este proceso,” dice la Coronel Walsh.

El Dr. Merrick asiente con la cabeza, aunque un poco vacilante: *“El mapa es esencialmente un enorme archivo. Si podemos encontrar una forma de descargarlo y almacenarlo en algún otro sitio antes de que reescriba la mente del sujeto este debería estar bien”.*

El Doctor muestra en el holo-proyector una imagen de una maquinaria Migou.



“Tal como saben, el proceso de Asimilación -aquél donde los Migou lavan el cerebro a los humanos- normalmente no puede invertirse. Aun así, hemos conseguido una forma de extraer la información de la mente de un Vacuo. Utilizando esta técnica, recientemente hemos sabido de estas instalaciones.”

“Si lo que hemos aprendido es exacto, los Migou están utilizando esas instalaciones para desarrollar varios experimentos sobre sujetos humanos -experimentos genéticos tratando de entender mejor la mente humana. Estaban utilizando una biocomputadora -una máquina viva- capaz de conectar directamente con un cerebro humano. Según la información obtenida, esta biocomputadora sería capaz de descargar el mapa desde la mente del sujeto.”

“Donde está esta base?” Nuevamente es la Coronel quien hace la pregunta.

Nuevamente el técnico enseña una imagen el Holo-proyector que muestra el mundo y tres puntos.

Antártida, otra sería Al norte-oeste de Uktha en lo que fue la antigua Rusia y la más antigua de todas las conocidas en la ille Ronde en Quebec”

Antártida

“Yo... creo que ahora puede estar abandonada. Aun así, Inteligencia no lo asegura al cien por cien. Es posible una inserción orbital. Un pequeño equipo

debería ser capaz de evitar las patrullas Migou.” La Coronel asiente con la cabeza ante esta sugerencia por parte de uno de sus ayudantes.

“Tenemos un...” El Dr Merrick se aclara la garganta, “un aparato que permitirá, a quien vaya, colocar un interfaz con las computadoras Migou -para así abrir puertas, desactivar las defensas y cosas así.”

La Coronel asiente. “Muy bien. Trabajaremos los detalles, pero parece que tenemos un plan.”

Isla Ronde

“En el año 2013 un grupo de investigadores, podemos llamarlos los pioneros de la arcanoteconología detectaron unas emanaciones de energía con un patrón extraño procedente de esa zona del Quebec. Según la información que nos queda de esa operación halló una base que por la descripción ahora sabemos que pertenecía a los Migou. La cosa no termino muy limpiamente y la misión científica término siendo militar, la zona fue arrasada. Los Migou modificaron sus emisiones y no hemos vuelto a detectar este tipo de radiación”

Toda la información que el grupo de científicos capturo y hallo se perdió, la zona fue monitorizada durante años, no se detectó ningún tipo de actividad.

la cobertura necesaria mediante los engels para salir de allí.

Hay poca información extra sobre la base Migou que puedan adquirir los PJs. Necesitan entrar, descargar el mapa, y salir -con suerte antes de que sean detectados.

Se le pueden añadir unos cohetes al Prowler que permitan una entrada orbital. Se les permitirá así mismo coger un mecha Crusader o un Centurión.

Los PJs llevarán un aparato apodado, de forma bastante irreverente, La Caja Cerebro. Es un robusto pero ligero aparato arcanotec almacenado en un cubo de cincuenta centímetros. Varios indicadores sobresalen de la caja, y está equipado con numerosas tomas multipropósito. Según las cabezas pensantes del NGT, debería poder acceder y operar con los sistemas Migou. También está equipada con una pequeña pantalla en la que se muestra información e instrucciones para los PJs.

Este aparato, de hecho, contiene un cerebro humano. Se le extrajo a un Vacuo y ha sido preservado artificialmente mediante una mezcla de maquinaria arcanotec y Migou. La Guerra del Eón requiere a veces el uso de tecnología cuestionable.

Misión Antártida

Norte-oeste Uktha

El conocimiento de esta base es un tanto curiosa en el año 2050 se produjo un gran seísmo en la zona y se detectó una enorme explosión desde el espacio en ese sector. Nuestro colegas Rusia nos informaron de un silo de armas de la antigua unión soviética, en teoría desmantelado a finales del siglo XX. La zona fue vigilada y se cree que la explosión pudo destruir lo que nos impide examinar la zona pues detectamos movimiento de tropas Migou entrando en el subsuelo. Hasta que la señal se volvió a interrumpir, por lo que suponemos que la base puede estar operativa.

La frontera del territorio está siendo controlada por equipos engel, podríamos aprovechar unas prácticas de incursión para pasar desapercibidos, adentrarnos en territorio enemigo tratar de descargar la información y al recibir la señal crear

Descenso orbital

El NGT Endeavour transportará a los PJs y sus vehículos a la órbita terrestre y los soltará directamente sobre la Antártida junto con bastante basura espacial. El descenso será movido. El Endeavour se retirará hasta una distancia de seguridad y esperará la señal para volver y recogerlos. El capitán les dice que necesitarán 5 minutos desde que salten hasta que toquen suelo.

Los PJs aterrizarán a poca distancia de la Base Migou en medio de una tormenta de nieve.

Base Migou

La sección de las Instalaciones Migou marcada como La Entrada es una de las dos únicas áreas de la base que están sobre el suelo -la otra área es la Dársena para Vehículos.

La base está sin energía y La Caja Cerebro necesitará utilizar su propia fuente de energía para abrir una de las dos puertas exteriores.

El interior de la base está completamente a oscuras. La propia estructura es una mezcla de metal sin brillo y sistemas orgánicos, creando la impresión de que parte de las instalaciones no han sido construidas sino que han crecido.

Todas las salas de la base están actualmente selladas mediante puertas blindadas. Son barreras resistentes que puedan absorber mucho daño antes de ceder. Al lado de cada puerta hay un sistema de control orgánico que tiene el hábito desconcertante de moverse rítmicamente -casi como un corazón latiendo. La Caja Cerebro puede conectarse a estos sistemas permitiendo abrir las puertas individualmente.

Sobre todo, la primera impresión que recibirán los PJs de la base es que está desierta y sin energía. Los pasillos están inquietantemente silenciosos y resuenan con los pasos de los PJs.

Salas

Sala de Mando

Esta gran sala contiene varias piezas extrañas de la maquinaria Migou. Debería ser la primera área a la que se dirijan los PJs. Se requiere una Prueba Arcanotécnica (Dificultad 12) para adivinar donde puede conectarse La Caja Cerebro.

Una vez conectada, La Caja Cerebro encenderá las luces de la Sala de Mando.

Tratará de comunicarse con los sistemas Migou: esto le tomará cinco minutos. Una vez logrado, hará saber que hay un problema tanto con el generador como con el sistema de distribución de energía de la base.

La Caja Cerebro mostrará instrucciones en el monitor, comunicando a los PJs cómo poner en marcha tanto el generador como el sistema de distribución de energía. La vía de acceso para ambos son los túneles localizados en el Laboratorio. Si todavía no se ha abierto la puerta a esta sala, La Caja Cerebro podría hacerlo desde aquí.

Una vez estén en marcha tanto el generador como la distribución de energía, La Caja Cerebro puede restaurar la energía a toda la base. Esto significa que las puertas se abrirán automáticamente cuando los sensores de movimiento detecten a alguien en frente de las mismas.

Dos puertas -aquellas que dan acceso a las Instalaciones de Asimilación- se abrirán tan pronto como la energía sea restaurada, y cuatro Vacuos se apresurarán a salir de cada habitación para atacar a cualquier intruso.

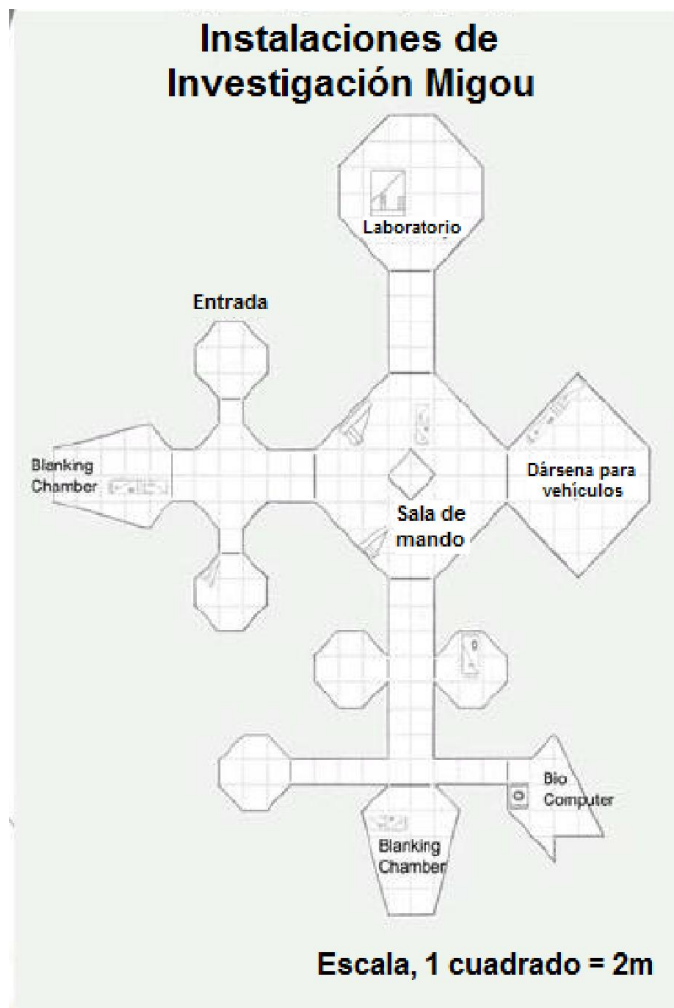
Un Vacuo de cada grupo lleva un gran láser quirúrgico. Estos monstruosos aparatos infligen Daño Híbrido +1. Los otros Vacuos están armados con herramientas quirúrgicas (+0 Daño). Para los Vacuos, utiliza el espía vacuo típico de las páginas 209-210 de *Cthulhutech*.

Con la energía restaurada, La Caja Cerebro empezará a hacer los preparativos para activar la Bio-computadora.

Dársena de Vehículos

La parte este de estas salas son unas pendientes ascendentes que dan a la superficie, al exterior.

La dársena está casi vacía, contiene un único vehículo -una vehículo de nieve para dos personas, armado con un lanzagranadas de 40mm



(HE y HEAM). Este fue capturado al NGT, y fue utilizado por Vacuos. El vehículo tiene las mismas características que un Pioneer (*Cthulhutech*, página 226), pero únicamente puede transportar a dos pasajeros. Su Velocidad en Tierra son 75 kmh. Empacado en una caja hay un traje hermético ártico. Dispone de suministro de aire independiente (una hora) y añade dos dados de protección contra peligros ambientales por frío extremo.

Laboratorio

Los Migou utilizaban esta sala para experimentar con la mezcla de ADN humano y el de aquellas criaturas adaptadas a las condiciones antárticas.

En la habitación hay una camilla con las defensas rotas.

Si se trae La Caja Cerebro y se conecta a los sistemas, esta podrá determinar que los Migou han mezclado ADN humano y de oso polar para crear un híbrido que podría estar aun aquí.

Dos paneles en la pared norte permiten el acceso a los túneles de mantenimiento. Cada tunel tiene diez metros de largo y desciende en un ángulo de 45 grados. Son demasiado estrechos como para que acceda un Exoesqueleto Mecánico. Un túnel lleva al Generador, el otro al Sistema de Distribución de Energía.

Generador

Al final del túnel de mantenimiento hay una sala de 3 metros que da acceso al generador. Tubos y dispositivos variados salen del suelo y las paredes. La criatura creada por los Migou en los experimentos se encuentra oculta aquí. El hombre-oso ha oído a los PJs entrar en la base y se está escondiendo. Teme que sus torturadores hayan vuelto y atacará a cualquiera que entre en esta sala.

Hombre-Oso

Filiación: Independiente

Escala: Vitalidad

Tamaño: Mediano (2.1 m alto)

Atributos: Agilidad 7, Inteligencia 3, Percepción 7, Presencia 7, Fuerza 11, Tenacidad 9

Atributos Secundarios: Acciones 2, Orgón 11, Reflejos 5

Habilidades Generales: Observar: Adepto (2), Sigilo: Adepto (3), Supervivencia: Experto (4)

Habilidades de Combate: Esquivar: Novato (2), Pelea: Adepto (3)

Armas: Garra (+1) o mordisco (+2)

Bonificación al Daño: +2

Vitalidad: 15

Armadura: 1/1

Factor de Miedo: 12

Temperamento: Vigilante y Enojado

Sentidos: Normal

Movimiento y Velocidad: Tierra [28 kmh (38/10 m/t)]

Si el hombre-oso es sometido, arreglar el generador es algo relativamente sencillo y requerirá de una hora de trabajo y una Prueba de Arcanotécnica o Ingeniería (Dificultad 12)

Sistema de distribución de la Energía

La mitad inferior del túnel de mantenimiento que lleva al relé está inundada. Es agua salada, gracias a lo cual se ha impedido que se congelase completamente, pero aún así está dolorosamente fría. Cualquier personaje que entre en el agua sufrirá un dado de daño ambiental (frío) por turno.

Un río subterráneo ha inundado esta sala -es por ello que los Migou abandonaron las instalaciones. El hombre-oso ha sido capaz de pescar en esta piscina para alimentarse.

El sistema puede reactivarse simplemente girando un mando. Encontrar el mando requiere de una Prueba de Observar (Dificultad 16), y el personaje deberá además bucear para buscar.

Biocomputadora

Esta es la localización más importante de la base -y no solo para los PJs sino incluso para los Migou. Debido a ello, tiene un nivel extra de seguridad.

Justo en frente de la puerta de esta sala hay una barrera mágica. Es invisible -aunque un poco de Polvo de Ibn Ghazi o un hechizo de Facultades Arcanas permitirá detectarla.

Una Prueba de Ocultismo (Dificultad 16) revelará que la barrera puede desactivarse mediante algo que esté dentro de la base -¿de qué otra manera podrían sino salir y entrar de la sala los Migou?

Si La Caja Cerebro se conecta a la Biocomputadora, podrá comenzar a descargar el mapa en su propio mecanismo de almacenaje.

Modificación de Fase

En la sala situada entre la Sala de Mando y la Biocomputadora hay una extraña pieza de equipo. Una Prueba de Arcanotécnica (Dificultad 20) -o diez minutos de estudio por parte de La Caja Cerebro - lo identifica como un Aparato de Modificación de Fase Dimensional.

Si se activa, esta máquina trasladará una persona a

una dimensión ligeramente diferente. Una vez allí, todavía puede ver y oír el mundo material pero no puede tocarlo. Un efecto colateral es que el sujeto no puede alejarse más de 50 metros del aparato mientras esté en la otra fase.

En este estado, la barrera mística que impide el acceso a la Biocomputadora es claramente visible como un ondulante muro azulado. También se puede ver una caja de control: esta puede tocarse y utilizarse para desactivar el muro.

Puede que tengamos un Problema

Una vez haya comenzado la descarga del Mapa de Cualquierlugar en La Caja Cerebro, un extraño sonido chasqueante resonará mediante la megafonía de la base. El sonido vendrá acompañado de unas series de luces parpadeantes.

La Caja Cerebro informará a los PJs de que han activado alguna clase de alarma. Aun peor, el sistema de autodestrucción de la base ha sido activado y este solo puede apagarlo un Migou. Los PJs tienen diez minutos antes de que la base explote.

Dales a los PJs tiempo para que sientan el pánico y que recogan frenéticamente el equipo. Puede que incluso hagan algunos intentos inútiles de detener la cuenta atrás. Nada de lo que hagan tendrá éxito.



Ocho minutos tras empezar la cuenta atrás, La Caja Cerebro terminará la descarga del mapa. El personaje del que se haya descargado el mapa se derrumbará inmediatamente. Ambos, La Caja y el personaje tendrán que ser transportados fuera de la base.

Más o menos un minuto después, fuerzas Migou - alertadas por la alarma- llegarán a investigar. Al principio, será un mecha Dragonfly pero otros

mecha, más lentos estos, no andarán muy lejos. La llegada de un Grub y/o un Silversfish será lo más adecuado.

Por suerte, Los PJs habrán tenido la brillante idea de avisar al *Endeavour* y este se dirigirá a toda máquina hacia ellos. Si no, tendrás que hacer esta última parte de la aventura realmente difícil. Las fuerzas Migou convergiendo sobre la base que está a punto de estallar.



Si los PJs pueden mantener a raya a sus enemigos el tiempo suficiente, *El Endeavour* llegará con todos sus cañones disparando. El capitán no querrá aterrizar en una zona caliente. En vez de ello abrirá las puertas de la dársena para vehículos y los PJs tendrán que hacer un abordaje movidito.

Si consigues transmitir a los jugadores los mechas pululando alrededor del *Endeavour* mientras este trata de ponerse en órbita a toda máquina, conseguirás un buen final para la aventura.

Misión Norte-oeste de Uktha

El *NGT Endeavour* transportará a los PJs y sus vehículos a la órbita terrestre y se coordinará con las fuerzas en tierra para caer en la zona sin ser detectado mientras desde tierra se planificara un ataque de distracción. El descenso será movido. El *Endeavour* se retirará hasta una distancia de seguridad y esperará la señal para volver y recogerlos. El capitán les dice que necesitarán 5 minutos desde que salten hasta que toquen suelo.

Los PJs aterrizarán a un par de kilómetro de la base Migou en medio de un bosque cubierto de nieve, mientras en dirección Oeste se ven destellos de colores en el horizonte, posiblemente del ataque de los Engels.

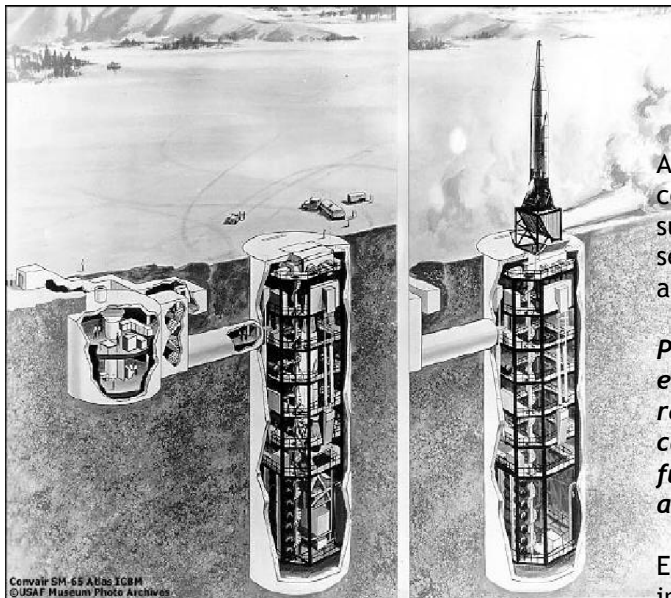
Al ponerse en marcha, los sensores de radar comienzan a detectar fluctuaciones que impiden una lectura limpia del terreno o del resto de unidades, salvo cuando estas se encuentran en un radio de acción de 100 m.

A los 10 min de moverse Prueba de Observar (Dificultad 12) se detecta una enorme estructura metálica bajo un montón de rocas y arbustos. Un análisis más detallado muestra que es una puerta, retirar los escombros con los mechs no les llevara más de media hora.

La puerta muestra símbolos en cirílico que se leen para el que tenga conocimiento en ruso, "Partido Comunista de la Unión Soviética". Mediante las armas que portan podrán cortar las planchas de acero para acceder al interior de la base.

Base Soviética

La puerta es lo suficientemente grande para acceder al interior con los mechs, el interior presenta algunos desperfectos estructurales, como grietas en el hormigón armado pero no parece que vaya a ceder.

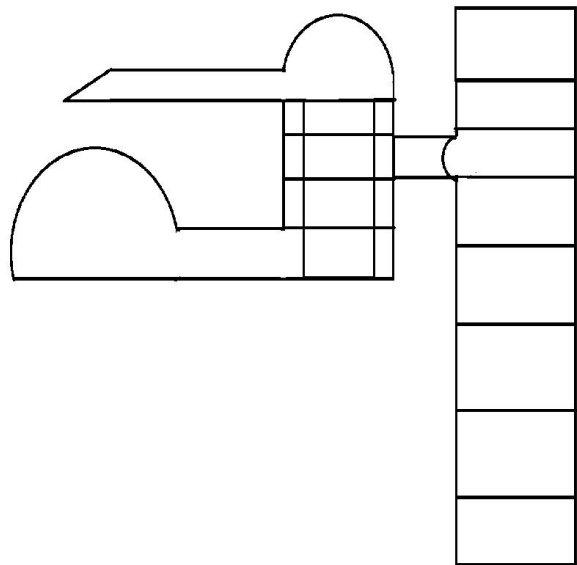


Un largo pasillo de unos 400 m lleva a una amplia estancia de forma circular. Alrededor de la cual hay diferentes salas con maquinaria muy antigua. En el centro un balcón invita a echar un vistazo a la parte inferior. Prueba de observar (dificultad 16), nos indicara que parte del suelo parece quebradizo. No

sacarla implicara una caída junto con los escombros de unos cinco pisos de altura (1D10 daño híbrido).

Al otro lado hay un montacargas que no funciona pero permite maniobrar con los mechs para descender.

Casi todas las plantas presentan la misma configuración que la primera, una revisión de la maquinaria (dificultad 10) determinara que es un antiguo ordenador de válvulas y reles, puede que todo el edificio lo sea. En la tercera planta un pasillo lleva a una pared que en apariencia esta como hinchada hacia el interior, en el medio de la pared se hay una puerta tan grande como la de la entrada también deformada hacia el interior.



Al acercarse a la puerta y si no han preguntado o consultado, la alarma de radiación se disparara en sus trajes. Indicando niveles altos de radiación. Al separarse de la puerta esos niveles bajan a lo que es asumible dentro del traje.

Para personajes que no porten protección se estima que la la exposición prolongada a la radiación podría traer consecuencias graves, por cada hora de exposición, se hará una tirada fuerza, fallar la tirada reduce a la mitad los atributos temporalmente por encontrarse mal.

En la ultima plantase encuentra un plano de las instalaciones, allí se observa que el acceso de la 3 planta da a un silo nuclear. Las 5 plantas forman parte del ordenador, y en la ultima parece estar el generador y un almacén.

El generador esta completamente en desuso, funcionaba mediante queroseno, con una tirada de ingeniería (dificultad 15) se podría conectar una célula de energía. Al realizar esto las luces que aun estibaran intactas se encenderían mostrando lo que

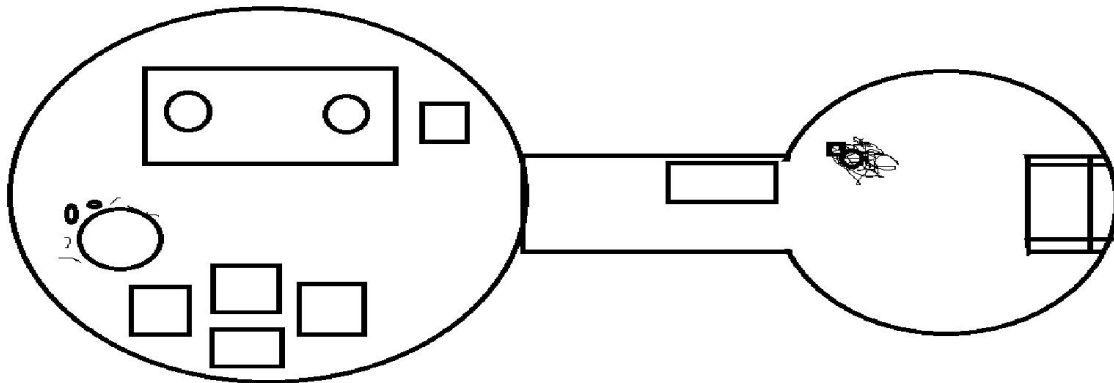
ya habían visto están en una tumba, pero sin restos de cuerpos.

Almacén

Tras el generador se haya una puerta que da acceso a un gran almacén en forma de cúpula, que contiene cajas material de la segunda guerra mundial la iluminación es insuficiente pero con los focos de los mechs permite ver el interior.

instalación esta en perfecto estado. Si se trata de poner el marcha el sistema comienza a funcionar produciendo una resonancia entre los dos polos, todo lo que se halle en el centro de la instalación desaparece. Si tratan de detenerlo el sistema sigue oscilando aumentando cada vez mas de potencia, hasta que una enorme cúpula de energía envuelve a todo el almacén (**ver experimento philadelfia**).

En el otro extremo de la sala hay un enorme agujero en el suelo, que algunos quizá les recuerde a los agujeros similares que hallaron el en estadio en la



En lado derecho del almacén hay un recinto delimitado que contiene unas enormes bobinas, una prueba de ciencias físicas o ingeniería, determina que son unas bobinas teslas empleadas para generar campos magnéticos. Al lado hay una cabina metálica con controles e unos documentos en ruso.

primera misión del grupo. Señales en las paredes marcan como algo hubiera cavado para hacerlo.

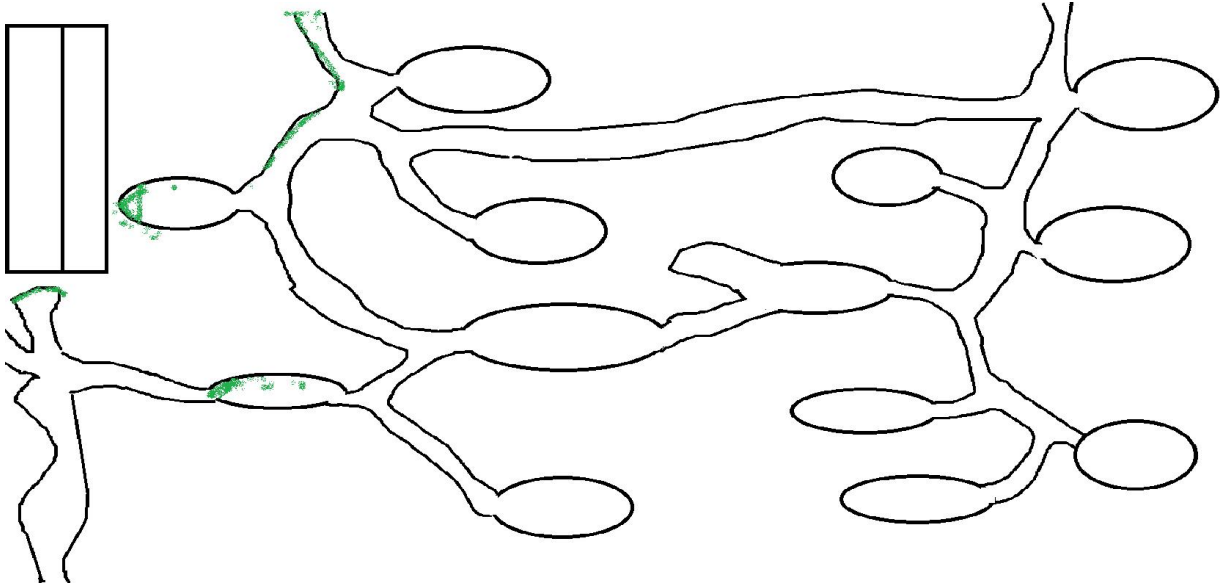


Tras echar un vistazo a la documentación si hay alguien que sepa ruso, se habla de experimentos con campos magnéticos para evitar radares ultimo experimento mayo de 1942 Parece que la

Sistema de distribución

El sistema de distribución es un túnel que circula en paralelo con la estructura en el se ven diferentes tipos de cables y tubos que discurren sin orden que puedan identificar. Es imposible acceder al sistema de distribución con un exoesqueleto. Pero parece la forma más segura de desplazarse para buscar la Biocomputadora.

Túnel



El túnel desciende progresivamente unos 200 metros, no parece tener soportes, ni refuerzos. Cuando llegan a los 300 metros una enorme grieta se pierde en la profundidad, ha unos 5 metros continua el túnel. En la parte superior Prueba de observar dificultad 15, hay una sustancia de color verde cubre paredes y tapa la gruta por la parte superior.

Pasado la grieta el túnel se adentra en el interior de la tierra. Si van observando el nivel de radiación en la zona de grieta hay un aumento de la misma, posiblemente debido a la cercanía del silo. La escabación continua y ya se ve por todas partes la sustancia limosa que cubre todas las paredes el túnel se abre a lo que parece ser una bóveda, la totalidad de la cual esta cubierta por el limo, dentro de la sala, hay marcas en el suelo como que en su día hubo instalados. En una de las paredes parece haber un terminal al cual podrían conectar la caja.

En la red hay energía así que no es necesario el uso de la batería, un plano de la colonia se muestra en la pantalla, los sectores próximos al silo están en cuarentena debido a la radiación y están en desuso.

Sala de mando

Esta gran sala contiene varias piezas extrañas de la maquinaria Migou. Varios holopantallas parecen mostrar el mapa de una zona donde se esta llevando un combate, en ella se muestran una serie de puntos rojos de gran tamaño, acompañados de una escolta de puntos mas pequeños, contra tres puntos grandes de color azul.

Varios Migous parecen concentrados en los acontecimientos, varios nazaris pasean haciendo lo que parece trabajos rutinarios.

Generador

Situado en la zona mas protegida del complejo abastece a toda la instalación de la energía necesaria, según indicaciones del equipo funciona al 50 % de su capacidad.

Laboratorio

Pegado a la sala de mandos se encuentra el laboratorio, lleno de maquinaria Migou y varias camillas. En alguna de ellas se encuentran algún Migou trabajando en lo que parece ser un ser medio hombre medio oso.

Colmena 1

Una enorme sala con docenas de capsulas de clonación donde tienen varios espécimen de diferente seres en diferentes estadios de evolución. Un migou supervisa el estado de los cuerpos desde un terminal mientras varios nazaris parecen hacer los trabajos de mantenimiento. Todos ellos equipados con un aparato equipado en la cabeza.

Colmena 2

Idem que la colmena 1, pero con la diferencia que lo que parece que crece en las capsulas son Migous.

Drasena/Hangar

La zona mas cercana a la salida hay situado un hangar. En ella se encuentran dos mechs Migou. Silverfish y



Biocomputadora

Esta es la localización más importante de la base -y no solo para los PJs sino incluso para los Migou. Debido a ello, tiene un nivel extra de seguridad.

Justo en frente de la puerta de esta sala hay una barrera mágica. Es invisible -aunque un poco de Polvo de Ibn Ghazi o un hechizo de Facultades Arcanas permitirá detectarla. Una Prueba de Ocultismo (Dificultad 16) revelará que la barrera

puede desactivarse mediante algo que esté dentro de la base -¿de qué otra manera podrían sino salir y entrar de la sala los Migou? Si La Caja Cerebro se conecta a la Biocomputadora, podrá comenzar a descargar el mapa en su propio mecanismo de almacenaje.

La barrera se detectara como un campo de fuerza, si se trata de atravesar, el momento que alguien sin armadura trate de atravesarlo detectara el ADN de los humanos y hará saltar la alarma.

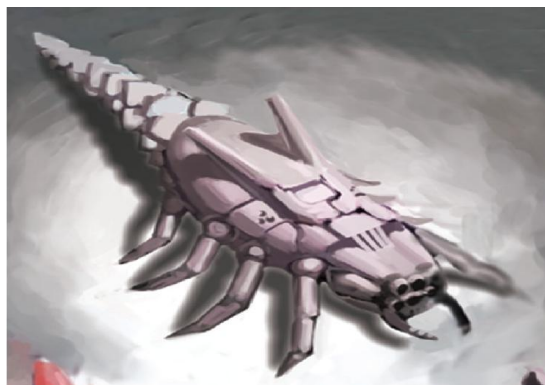
Si se quedan observando la sala, en un momento dado uno de los nazaris se dispondrá a entrar dentro activando algo que lleva en el cuello parecerá desaparecer como si fuera algo translucido pudiendo acceder al interior.

El aparato del cuello es algo que no se puede extraer, parece una forma de protección, impuesta por los Migou que no quieren perder el control, así mismo el dispositivo permite realizar un cambio de fase, el cual permite a todo lo que este en contacto con el nazari pasar por la protección.

Alarma

La alarma saltara en el momento de cualquier nazari o Migou se percate de la presencia de los pjs. Sino se deciden y regresan al silo nuclear al tiempo lo Migou enviaran a un silverfish a investigar la zona, pues se ha detectado la activación de la instalación.

Los Migous se introducirán en unos orificios en las paredes que hasta ese momento habían pasado desapercibido. Los nazaris cogerán armas con daño mixto y se dispondrán a atacar a los pjs. Algunas de las criaturas del laboratorio sera activadas para el propósito de aplastar a los pjs.



Experimento Filadelfia

Si han activado los generadores tesla, habrán abierto una puerta que nadie creía posible, El radio de acción del arco será equivalente al tamaño de la cúpula ni más ni menos, todo ser que este fuera de este radio de acción no se verá afectado.

Si algún pj queda medio atrapado por el haz de energía, parte del desaparecerá.

El resto será transportado junto con el suelo y el resto del almacén a una dimensión diferente, Durante este viaje los presentes deberán superar una tirada de tenacidad para poder actuar, sino lo mas que llegaran es a caer de rodillas.

Una tira de observar dificultad 15, si se ha superado la tirada de tenacidad, hará que los pjs vean pasar cerca de ellos lo que parece ser un destructor de la segunda guerra mundial. Quien haya sacado la tirada se percatara del nombre.

USS Eldridge DE-173



El encuentro parece durar unos segundos pues durante un flash el barco desaparece y al instante todo el almacén vuelve a iluminarse.

Base militar Norfolk Virginia

Como si nada hubiera sucedido el almacén ha aparecido en medio de la zona del muelle, los generadores teslas ya sin corriente han dejado de oscilar apagandose finalmente.

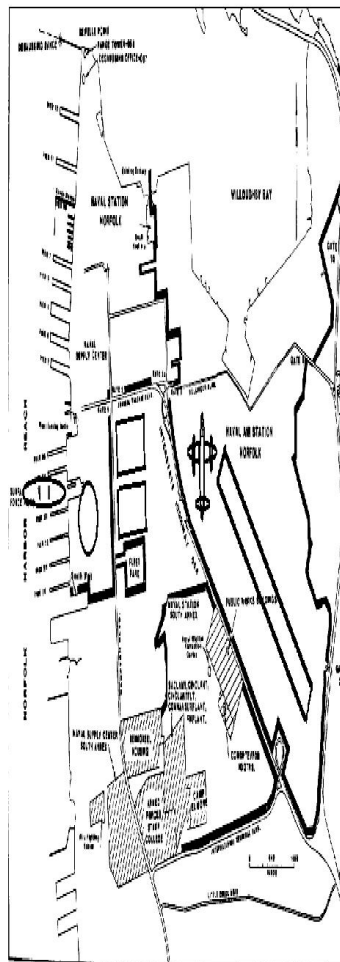
Al observar donde se encuentran ven los restos de lo que era un jeep "cortado" con los cantos todavía al rojo vivo. No son los únicos sorprendidos varios soldados y marineros corren mientras comienza a sonar una alarma en las inmediaciones.

Una prueba de historia dificultad 15, puede tener una posible explicación, el incidente filadelfia en el año 1942. Las comunicaciones con el NGT están muertas no hay señal en ninguna frecuencia. Pero no tienen mucho tiempo a plantearse.

Dado que parte del almacén contenía material militar soviético no es difícil que los soldados los identifiquen como un ataque ruso en suelo americano, los disparos no se hacen esperar.

A simple vista la zona de muelles un barco militar está atracado en el muelle contiguo unas vías de tren corren paralela al muelle y lo que parecen naves o hangares de almacenamiento.

La potencia militar de los pj es superior a los soldados, pero si se pretende arrasar la zona, el destructor atracado disparara sobre ellos causando daño híbrido.



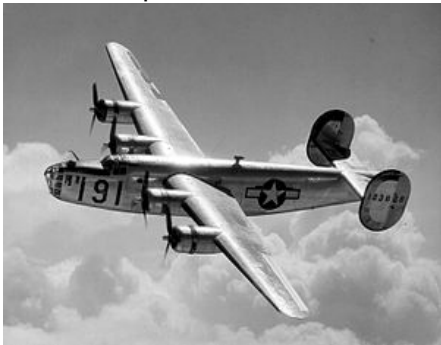
Norfolk Naval Station showing locations of piers.

Es muy sencillo captar las señales de radio de los soldados, en ellos dan cuenta sobre el ataque. Un

escaneo de las emisoras captan la señal de la torre de control del aeropuerto de la base, un B-24 Liberator estaba preparándose para tomar la pista.

Aeropuerto base

A 300 metros del muelle se encuentra el aeropuerto, si se desplazan detrás de los almacenes no les costara encontrar el aeropuerto. Un B-24 está saliendo del hangar y haciendo maniobras para alcanzar la pista.



Fue un bombardero pesado de los años 1940, con gran capacidad de carga.

Detener al avión antes de su despegue no debe ser difícil para los mechs, lo que si será es mantener la pista despejada de vehículos y soldados, que trataran de evitar que escapen.

Para pilotar el B-24 se pide una tirada de pilotar dificultad 20.

Mayo de 1943

Tras el desequilibrio del avión los ánimos estarán un poco más calmados, según la información de plan de vuelo y lo que se oye por la radio, están en el 1943 en la base naval de Norfolk Virginia.

Nuevamente un tira de historia, dificultad 15 les hace recordar el incidente filadelfia, según lo que conocen se habla de la desaparición del barco en filadelfia y que alguno testigos lo vieron aparecer en Norfolk durante 15 min que duro el experimento.

El pj que contenga el mapa a estas alturas ya sea por la tensión, por la acumulación de fármacos, no puede más y se desmaya, el mapa se está expandiendo y sus recuerdos desapareciendo.

Si llegados a este punto tienes a los pjs perdidos, recuérdales su misión, una prueba de inteligencia les hará recordar que existe una base en el norte a unos 800 km.

Una prueba de arcotecnología o física dificultad 10, no comentas la dificultad, hace ver algún pj que los sensores de los mechs, detectan una fluctuación de energía remanente en todos vosotros, esa energía no parece disminuir sino que va en aumento, pero a un ritmo lento. Una nueva tirada dificultad 15, le indicara que en unas 36 horas el ciclo se repetirá y que deberían poder volver a realizar el salto.

Recordando lo que comento el doctor Merrick sobre la misión del 2013, los radares de largo alcance detectan una señal a una frecuencia muy alta, pero claramente definible, proveniente de unas coordenadas próximas a Montreal.

Montreal

Cuando sobrevuelan la ciudad de Montreal, la noche ya es cerrada, según sobrevuelas la ciudad una tirada de observar dificultad 20 ves lo que parece ser un aeropuerto comercial, el aeropuerto Internacional Montreal-Dorval. Cerrado a esas horas, Pero nada os impide que con un pilotar dificultad 15 se consiga aterrizar en la pista sin las indicaciones de la torre.

Por muy bien que realicen el aterrizaje no deja de llamar la atención del guarda de seguridad que realizaba la ruta de vigilancia, Este junto con su perro se acercaran por la pista hacia el avión. Los radares indican alto nivel de población en la ciudad, y como vía alternativa está el río y tratar de pasar lo más desapercibido.

Otra opción es alcanzar la zona de bosques y seguir hasta la señal.

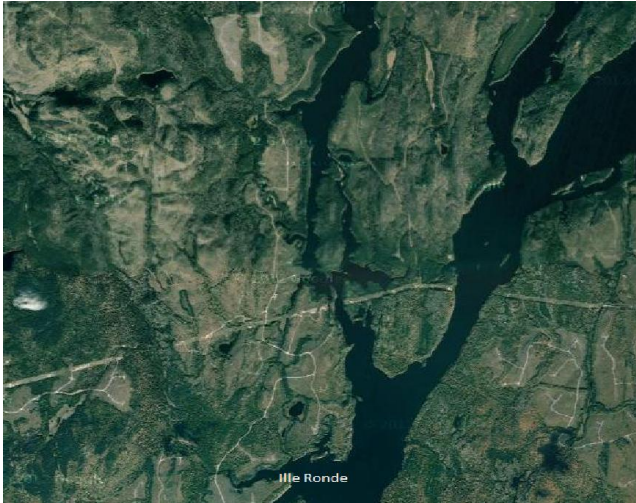
Sea como fuere la intención de no es crear el pánico en la ciudad de Montreal.. y no parecerán obtener resistencia de las autoridades ante la invasión de máquinas alienígenas.

Isla ronde

La Ile Ronde no es más que una suave extensión de tierra, de no más de trescientos metros de largo por unos ochenta de ancho, con vegetación de poca altura y escasos árboles. Pueden llegar montes a través o en canoas, recorriendo los numerosos cauces de agua que conforman la zona. Lo que van a encontrar los pjs allí no son exactamente unas cuevas. Se trata de más bien de unos extraños agujeros cavados en el suelo rodeando un gran árbol, de ramas retorcidas y nulo follaje, al contrario de lo que ocurre con los de la zona. Todos

los agujeros que rodean al árbol se introducen en la tierra unos diez metros, y son lo bastante anchos para que un ser humano descienda por ellos sin problemas. Todos van a comunicar a una misma estancia, donde otro pozo profundiza aún más.

A partir de ahí se puede emplear el plano de la base del Antártida. Salvo que los radares hayan una entrada de Dresanas oculta en el bosque. Y otra particularidad al haber viajado en tiempo y estar en una disrupción eléctrica el campo de protección se hace inexistente para ellos.



Regreso al futuro

La base Migou no estaba preparada para el ataque de un equipo de Mechs, por lo tanto el nivel de defensas era más que asumible para los pjs.

Regresar al aeropuerto de Montreal no les supondrá mayor dificultad. Una vez allí podrán volver a la base de Norfolk Virginia, todo el conjunto del almacén ha sido trasladado a un Hangar para su estudio, Reparar las conexiones requerirá unas tiradas de ingeniería dificultad 10 y unas tres horas.

Sacrificando la batería de un mech se podrá poner el sistema en marcha y volver a cruzarse en el espacio con el Eldridge.

Al aparecer hallaran parte de un mechs Migou partido al igual que jeep del puerto.

Dado que todo está resuelto deberán llamar a Endeve

Atando Cabos Sueltos

Si los PJs han conseguido el Mapa Cualquierlugar y han escapado de la base Migou entonces lo han hecho extremadamente bien. Por parte de sus superiores habrá una recomendación - puede que incluso un ascenso.

El mapa -almacenado ahora en La Caja Cerebro- se llevará a unas instalaciones de máximo secreto. El NGT habrá obtenido una valiosa herramienta en su lucha contra los Migou y las sectas. Por supuesto, que el mapa funcione como espera el NGT, por cuanto tiempo, o si pueden mantenerlo a salvo son todas ellas cuestiones que pueden desencadenar nuevas aventuras.

Experiencia

Cuando los PJs completen un capítulo de la aventura, deberían ser recompensados con 5 puntos extras de Experiencia. Además, si tienen éxito a la hora de entregar El Mapa Cualquierlugar al NGT, deberían recibir otros 10 puntos más de Experiencia. Destruir el mapa para evitar que caiga en manos de los cultos o Migou aportará 5 puntos de Experiencia. Recompensas por buenas actuaciones por parte de los jugadores se aplican como de costumbre.

Como extra si los pj han viajado al pasado y no han realizado ningún escabro histórico 10 puntos mas. Si han causado algo 5 puntos.

