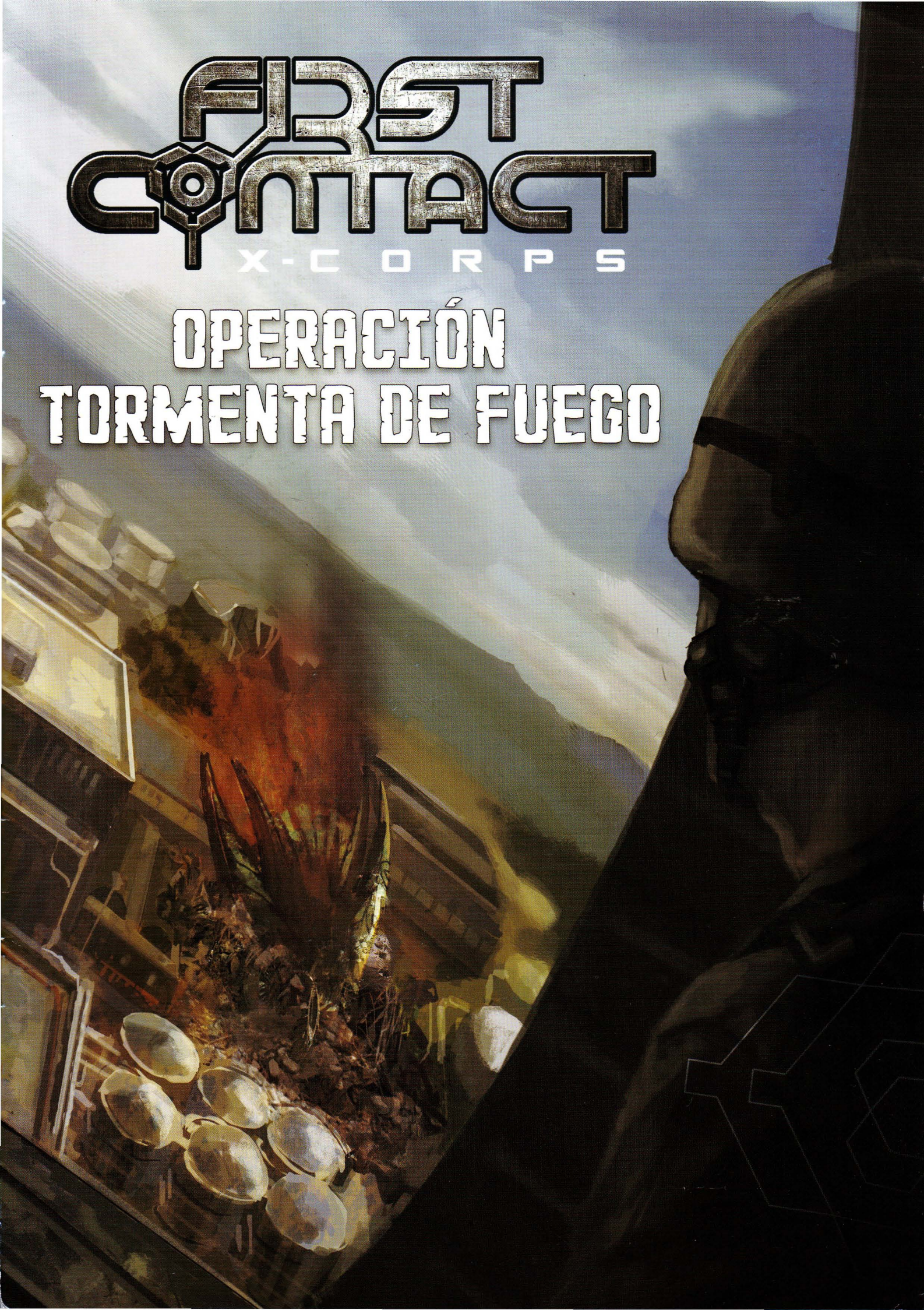


FIRST CONTACT

X - C O R P S

OPERACIÓN TORMENTA DE FUEGO



CRÉDITOS

IDEA ORIGINAL

José Manuel Palacios

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y EDITORIAL

Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz

TEXTOS

José Manuel Palacios

CORRECCIÓN

Ismael de Felipe y Helena Bermejo

ILUSTRACIONES

Andoni Fernández

ELEMENTOS GRÁFICOS

David Lanza

CARTOGRAFÍA

Jose Manuel Palacios

MAQUETACIÓN

Pablo Jaime Conill

First Contact utiliza como sistema de juego una modificación del sistema
OpenD6 – OGL

West End Games, WEG, y D6 System son marcas registradas y propiedades
de Nocturnal Media

AVISO

Los eventos y personajes que aparecen en este juego son totalmente
ficticios, como lo son muchas de las entidades y organizaciones que se
mencionan en el mismo.

©Holocubierta ediciones 2016, Todos los derechos reservados.

Impreso en España

FIRST CONTACT X-CORPS

OPERACIÓN TORMENTA DE FUEGO

Operación Tormenta de Fuego es una aventura de *First Contact: XCorps* para un grupo de 1-5 personajes miembros de Global Defense. Es preferible que el equipo esté formado por miembros de Global Defense con cierta experiencia, aunque esta misión bien puede ser su bautismo de fuego.

Operación Tormenta de Fuego se desarrolla a principios de febrero de 2015, pleno invierno de guerra, en Berlín y es una aventura frenética y cinematográfica en la que los personajes se enfrentarán a enemigos alienígenas y humanos...

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
SINOPSIS	4
LO OCURRIDO HASTA AHORA.	4
ACCIÓN DE EMERGENCIA	4
NUDO	5
DESPLEGANDO	5
BARRIENDO LA ZONA	6
<i>La zona de operaciones</i>	7
<i>La chatarrería</i>	7
<i>La empresa de transportes</i>	8
<i>Encuentros en la zona de operaciones</i>	9
ECO DOWN	10
DESENLACE	11
LA PERSECUCIÓN	11
DATOS DE VEHÍCULOS	12
LA BOMBA	13
EPÍLOGO	14

OPERACIÓN TORMENTA DE FUEGO

Operación Tormenta de Fuego es una aventura de First Contact: XCorps para un grupo de 1-5 personajes miembros de Global Defense. Es preferible que el equipo esté formado por miembros de Global Defense con cierta experiencia, aunque esta misión bien puede ser su bautismo de fuego.

Operación Tormenta de Fuego se desarrolla a principios de febrero de 2015, pleno invierno de guerra, en Berlín y es una aventura frenética y cinematográfica en la que los personajes se enfrentarán a enemigos alienígenas y humanos...

INTRODUCCIÓN

SINOPSIS

Una nave Chandra ha sido derribada sobre Hoppegarten, en una zona industrial entre los suburbios al este de Berlín y Brandeburgo. Los personajes forman parte de uno de los equipos desplegados para eliminar a los alienígenas supervivientes y recuperar los restos del aparato. Pero no son los únicos interesados en la nave accidentada...

LO OCURRIDO HASTA AHORA.

Es conveniente que el Director de Juego tenga esta información a mano. Durante la Escena 1, puede contársela a los jugadores a través de su mando, el capitán Theo Gebruers.

17:23 - Una formación de 5 naves Chandra es detectada entrando en la estratosfera. La primera alerta se lanza desde la base aérea de Aviano, en el norte de Italia. El ataque parece dirigirse al norte de Alemania.

17:32 - Se declara la alerta roja. Desde el aeródromo de la base aérea de Bauhaus despegan la escuadra X-Ray de la Fuerza de Defensa Temprana de la Global Defense Air Strike Force. Se le une en vuelo una escuadra de las fuerzas aéreas alemanas (la Luftwaffe). Al mando se encuentra el Comandante Jean-Philippe Esmelle 'Flash' (ver libro básico de First Contact: XCorps, página 214).

18:02 - La fuerza conjunta de defensa (formada por los 4 Eurofigther Typhoon de la Fuerza de Defensa Temprana de la GDAF y de 4 Panavia Tornado de la Luftwaffe) entra en combate contra las naves Chandra, confirmando 4 cazas Manta Raya y una nave de desembarco Lunaspis entre las fuerzas atacantes.

18:19 - Tras 17 minutos de combate, las fuerzas alienígenas se retiran. Dos de los Tornado y el Eurofigther del comandante Esmelle son abatidos durante la acción. El comandante consigue saltar a tiempo aunque se pierde contacto con él en la zona de operaciones a las 18:18.

Las fuerzas enemigas pierden dos Cazas Manta Raya y la nave Lunaspis, que se estrella en una zona industrial en el área limítrofe entre Berlín y Brandeburgo, cerca del municipio de Hoppegarten.

ACCIÓN DE EMERGENCIA

Jueves, 5 de febrero de 2015. Los personajes se encuentran en la base Bauhaus, ya sea porque están destinados allí normalmente o porque han acudido a un ejercicio de entrenamiento. Es un día especialmente frío, con una temperatura de -2°C.

Son aproximadamente las 17:30 horas. Los personajes están haciendo deporte cerca de las pistas del aeródromo de Bauhaus. Está oscureciendo y su oficial al mando, el capitán de STRATCOM, Theo Gebruers 'Slugshot' (un belga de unos 40 años, procedente del Landmacht, el cuerpo terrestre de las Fuerzas Armadas Belgas) ha puesto rumbo de vuelta a los barracones. Gebruers es un tipo serio, con el pelo cano y un mostacho cuidado que le da cierto aire "vintage".

De pronto suena una sirena y los personajes ven cómo la base sale de la apatía para comenzar un movimiento frenético, en menos de 5 minutos una escuadra de aviones Eurofigther despegan del aeródromo. Gebruers coge su teléfono móvil de una banda que lleva en el brazo y hace una llamada corta.

-Volvemos a los barracones. Los quiero listos para una acción de emergencia en 15 minutos. ¡Rompan filas!

Los personajes podrán ir a sus barracones y prepararse para combatir. Se trata de una acción de combate habitual, así que recibirán el equipo recomendado (ver el manual básico de First Contact: XCorps página 211).

Cuando se encuentran ya pertrechados, Grebriers aparece, también de uniforme, leyendo datos de una tablet. Con él viene otro equipo de Global Defense totalmente equipado. Los personajes pueden reconocer a alguno de ellos de la base. Se trata del equipo Eco, formado por 5 operativos:

- Sargento Alan Neithan 'Blackjack', operador de comunicaciones.
- Cabo Farishta Mirza 'Cuchilla', tiradora de primera.
- Especialista Fabio Moretti 'Predicador', armas pesadas.
- Especialista Paula Benavides 'Matasanos', sanitario.
- Especialista Nan Yun 'Glenn', experto en combate cercano.

Grebriers presentará a los personajes al equipo Eco y les conducirá a una sala de reuniones. En la pared hay una pantalla que muestra un mapa de Berlín. Una vez que todos tomen asiento, les informará.

-“Hace unos minutos, nuestros cazas han interceptado una escuadra de ataque Chandra sobre Berlín. Nuestros chicos han pateado el culo a los alienígenas y los han mandado de vuelta a su agujero.”
- El equipo Eco vitorea.

NUDO

DESPLEGANDO

El vuelo dura una hora aproximadamente. Los personajes pueden pedir información de los acontecimientos anteriores a Grebriers, que les dará la información de que disponga. También les comunicarán que unidades de la Bundespolizei han acordonado la zona.

-“Uno de los aparatos, una nave de desembarco de clase Lunaspis ha caído en zona urbana, en este polígono industrial del municipio de Hoppergarten.”
- Dice, señalando el mapa.

-“El satélite confirma movimiento en el suelo, hay alienígenas supervivientes...”

Tras desplegarse en el punto de impacto, el equipo Eco asegurará los restos de la nave caída, especialmente su motor de anti-materia, dado que conocemos su capacidad destructiva. Una vez asegurado, procederemos a trasladar el motor a estas instalaciones. Mientras, el equipo Charlie barrerá la zona, localizará y eliminará a los alienígenas supervivientes. Desconocemos su estado, así que deberán ser extremadamente cuidadosos.

El alto mando ha informado que el comandante Jean-Philippe Esmelle 'Flash', al mando de la escuadra X-Ray de nuestra Fuerza de Defensa Temprana, ha sido derribado sobre la zona. Aunque sus compañeros de escuadra confirman que se ha visto su paracaídas, no hemos tenido contacto con él. Tengan los ojos muy abiertos, podría estar herido y necesitar ayuda.

Recibirán más instrucciones durante el vuelo. ¡Muévanse!”

Son las 18:45, dos helicópteros Black Hawk despegan en medio de la noche, escoltados por dos Eurocopter EC665 Tiger.

Se ha producido un cruce de fuego con los alienígenas, que parecen estar contenidos en una serie de almacenes de contenedores y talleres de automoción de la zona norte del polígono industrial. La nave siniestrada está en la zona sur y varios alienígenas aún resisten en las inmediaciones. Recibirán el nombre del jefe de las operaciones en la zona: el superintendente Odell Bachmeier.



Cuando se enciende la luz roja y se abren las puertas del helicóptero, entra una ráfaga de aire helado. La temperatura exterior es gélida, quizá un par de grados bajo cero, y gruesos copos de nieve caen pesadamente. Las luces azules de los coches de policía brillan en la oscuridad de la noche. Intermitentemente se ven destellos de disparos. La zona está a oscuras.

Grebuaers dará las últimas instrucciones:

-“Yo permaneceré en el helicóptero sobrevolando la zona y proporcionado apoyo si lo necesitan. Tengan cuidado ahí abajo. Vuelvan todos de una pieza.”-

Los helicópteros se posicionan sobre una zona despejada, mientras varios policías despejan el suelo.

Los miembros del equipo Eco se despliegan en el suelo sin problema y esperan a los personajes.

Los personajes deben descender por las cuerdas del helicóptero. Para ello deben superar una tirada de Tregar con una dificultad de 12. Gracias a los arneses y cuerdas de seguridad, los personajes cuentan con una bonificación de 2D a la tirada.

Si un personaje falla la tirada aterrizará mal y se golpeará. Por cada 4 puntos de margen de fracaso, el personaje sufre 1D de daño.

BARRIENDO LA ZONA

Un oficial de policía, grande, rubicundo y de ojos azules se acerca a ellos, lleva un chaleco anti-fragmentos encima de un traje sencillo con corbata y un fusil H&KG36 colgado a la espalda. Se presenta como el superintendente Odell Bachmeier, e indicará la situación a los personajes. Han acordonado varias manzanas para contener a los alienígenas en el interior. Se trata de una zona industrial, con talleres de automoción y almacenes. No debería haber civiles en la zona, así que tienen libertad total para enfrentar al enemigo sin miedo a provocar daños personales.

Respecto al comandante Jean-Philippe Esmelle, se han escuchado disparos en el interior, cerca de la zona norte del perímetro, así que es posible que siga vivo, aunque no han podido contactar con él.

El grueso de los alienígenas precisamente se encuentran en esa zona, ocultos en los edificios. Mientras que hay una resistencia leve en las inmediaciones del punto de impacto de la nave alienígenas.

Los personajes deberían dividirse y despedirse del equipo Eco, que se encamina a la zona de impacto, mientras que ellos deberían ir al norte, hacia la zona de talleres y almacenes.

LA ZONA DE OPERACIONES

La zona norte del polígono industrial tiene un área aproximada de 0,5 km cuadrados distribuidos de forma bastante irregular. Incluye una gasolinera, una chatarrería, dos centrales de reparto, un almacén de contenedores y una empresa de transporte, entre otros pequeños negocios. Así como varios talleres de automoción y un almacén de grúas y materiales de construcción.

Todo el área se encuentra a oscuras, iluminada en varias zonas por pequeños fuegos en vehículos alcanzados por disparos Chandra. Varias manzanas a la redonda se han quedado sin luz. Si los personajes hacen pruebas de sus equipos electrónicos, verán que funcionan correctamente. El corte de corriente debe haberse producido por un fallo en la red eléctrica (se ha quemado un transformador). Los personajes poseen comunicaciones con el exterior y pueden usar aparatos electrónicos con tranquilidad.

Esta escena tiene que ser tensa. Los personajes avanzan por una zona urbana, donde a menudo crearán ver sombras o escuchar ruidos. Pídeles hacer tiradas de Percepción que no lleven a ninguna parte. Haz que salten con cualquier ruido. El objetivo es mantenerlos en tensión.

Los alienígenas supervivientes se han separado. Un Goliath se ha refugiado en una chatarrería de la zona este. Mientras que un oficial Chandra con 3 obreros y 2 perros de presa se han escondido en la nave de una gran empresa de transporte.

LA CHATARRERÍA

Un Goliath Chandra superviviente se ha hecho fuerte en la chatarrería que hay en la zona este (mapa zona C).

La chatarrería posee un edificio principal de administración, y luego una gran explanada trasera rodeada por una alambrada. La valla exterior tiene una caseta de seguridad en la entrada de camiones.

El edificio de administración tiene dos plantas y se encuentra vacío. Aunque los personajes pueden pasar un rato peinandolo. Tampoco encontrarán nada de utilidad. La oficina tiene un vestuario para el personal, un almacén lleno de archivadores, un despacho, una pequeña cocina, y una zona de atención al público con un mostrador y un par de ordenadores viejos.

En la parte de atrás, la verja está tumbada, como si un camión (o algo grande) hubiese pasado por encima doblando los postes metálicos con facilidad.

En la caseta de seguridad hay un vigilante muerto, lo han partido en dos con algo extraordinariamente afilado. Esta visión podría resultar estresante para los personajes (una tirada de Estrés de 3D). De hecho, la pared de la caseta está cortada también como si el corte se hubiese producido desde el exterior y hubiese atravesado la pared y partido en dos al hombre. El corte está frío (se ha hecho con una garra de bioacero). El vigilante tiene en la mano un revólver del .38 con 4 balas (ha efectuado 2 disparos) y otras 6 balas en el cinturón.

La explanada está dividida en diversas zonas con grandes contenedores donde se apila la chatarra en función de su origen (restos de electrodomésticos grandes, teléfonos móviles, restos de coches, muebles, etc). Una gran grúa con cadenas se encuentra estacionada en el centro de la explanada.

El Goliath Chandra se encuentra oculto detrás de una pila de coches desguazados (sólo queda los chasis) amontonados uno encima de otro a modo de torre. Cuando vea a los personajes, disparará. Solo le queda la mitad de la munición en el cargador, así que cuando la agote, usará la chatarra como arma arrojada. Un pedazo grande de chatarra puede añadir +2D a la Bonificación al Daño.

Si los personajes se acercan a su posición puede intentar volcar la pila de coches sobre ellos. Una vez sea Herido de gravedad, usará una plancha de metal a modo de escudo (cuenta como cobertura de cuerpo completo) y atacará cuerpo a cuerpo para tratar de llevarse algún personaje consigo a la tumba.

GOLIATH CHANDRA

Agilidad 4D: Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 6D, Pelea 6D

Destreza 4D: Armas de fuego 4D (Disruptores Chandra, 4D+1)

Fuerza 8D: Resistencia 9D, Levantar 10D

Conocimientos 1D

Percepción 3D: Buscar 3D

Presencia 2D: Voluntad 4D, Intimidación 5D

Movimiento: 5

Bonificación al daño: 4D

Resistencia al daño: 3D+12

Defensa: 11

Habilidades especiales:

- **Visión en la oscuridad:** El Goliath Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **Sistema inmune mejorado:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

Equipo:

- **Cañón de disrupción (Daño 12D).**
- **Cargador para cañón de disrupción.**
- **Garra de bioacero (Daño +3D).**
- **Armadura de bioacero (Resistencia al daño con ella 7D+12)**

LA EMPRESA DE TRANSPORTES

Un oficial Chandra con 3 obreros y 2 perros de presa han montado una defensa en la nave principal de una conocida empresa de transportes que se encuentra en la zona norte (mapa zona D).

La empresa de transportes tiene una nave con la zona de administración, un despacho, vestuarios de personal, una pequeña cocina y un almacén donde se clasifica la paquetería. Además hay una gran zona abierta con una docena de cintas transportadoras que llevan los paquetes desde la zona de administración hasta el muelle, donde se carga en furgonetas y furgones. La empresa ha sido evacuada deprisa y corriendo y gran cantidad de paquetería y envíos se han quedado en las cintas o

amontonadas en el muelle. La zona del muelle de carga está rodeada de una valla de alambre de unos 2.5 metros de altura.

Tan pronto como los personajes lleguen a la puerta de la nave o traten de saltar la valla, el oficial Chandra soltará los perros, que atacarán a los personajes inmediatamente. Los obreros están escondidos entre las cintas de paquetería y el oficial se encuentra en la oficina, dentro de la nave principal.

Si quieres añadir mayor confusión a esta escena, haz que el oficial Chandra encienda la maquinaria. Las cintas transportadoras comenzarán a moverse y llevar los paquetes hasta el muelle donde caen aparatosamente. Ten en cuenta que la paquetería en movimiento puede hacer que la cobertura sea móvil y no fija, y lo que se pensaba que era una zona segura, deje de serlo.

Si comienza un tiroteo en este área, asegúrate de describir con todo lujo de detalle cómo los paquetes son alcanzados por los disparos perdidos y como saltan por los aires esparciendo su contenido por todas partes.

OBROERO CHANDRA

Agilidad 3D: Esquivar 3D, Pelea 3D

Destreza 5D: Reparar 6D

Fuerza 2D: Resistencia 2D

Conocimientos 3D: Electrónica 4D, Informática 4D

Percepción 3D: Buscar 4D

Presencia 2D

Movimiento: 5

Bonificación al daño: 3D (Garras)

Resistencia al daño: 2d6+9

Defensa: 11

Habilidades especiales:

- **Visión en la oscuridad:** El Obrero Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **Sistema inmune mejorado:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

Equipo:

- **Disruptor ligero (Daño 6D).**

PERRO DE PRESA CHANDRA

Agilidad 5D: *Discreción 5D, Esquivar 6D, Pelea 6D, Saltar 5D*

Destreza 4D: *Lanzar 4D (Escupir veneno 5D)*

Fuerza 5D: *Resistencia 5D, Correr 7D*

Conocimientos 0D

Percepción 6D: *Buscar 6D, Rastrear 8D, Supervivencia 6D*

Presencia 2D: *Voluntad 4D, Intimidación 4D*

Movimiento: 10

Bonificación al daño: 3D

Resistencia al daño: 2d6+9

Defensa: 12

Habilidades especiales:

- *Visión en la oscuridad: Elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.*
- *Control de feromonas: Identifica a sus amos Chandra por las feromonas que emiten, volviéndose dóciles y obedientes a las órdenes.*
- *Sistema inmune mejorado: Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.*

VENENO NEUROTÓXICO DEL PERRO DE PRESA

Vector: *Sanguíneo (mordedura), Contacto (escupido a un área desprotegida).*

Virulencia: 5D

Incubación: 1 asalto

Efectos:

- *Leve (1 asalto): Picor, molestias y sensación de asfixia. El personaje tiene una penalización de 1D a todas sus acciones.*
- *Grave (2 asaltos): Desorientación grave, asfixia y dolor intenso. El personaje queda Aturdido.*
- *Agudo (30 minutos): Parálisis, semiinconsciencia. El personaje queda Incapacitado.*

OFICIAL CHANDRA

Agilidad 4D: *Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Pelea 5D*

Destreza 4D: *Armas de fuego 6D (Disruptores Chandra, 6D+1)*

Fuerza 5D: *Resistencia 5D, Levantar 5D*

Conocimientos 5D: *Demolición 5D Erudición 5D, Informática 5D, Seguridad 5D*

Percepción 5D: *Buscar 5D, Supervivencia 5D*

Presencia 4D: *Empatía 4D, Intimidar 5D, Liderar 6D, Voluntad 6D*

Movimiento: 9

Bonificación al daño: 3D

Resistencia al daño: 2d6+9

Defensa: 11

Habilidades especiales:

- *Visión en la oscuridad: El Oficial Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.*
- *Sistema inmune mejorado: Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.*

Equipo:

- *Disruptor pesado (Daño 9D)*
- *Armadura de bioacero (Resistencia al daño con ella 5D+9)*

ENCUENTROS EN LA ZONA DE OPERACIONES

Si quieres hacer su camino más animado, puedes incluir alguno de los siguientes encuentros. No es obligatorio y puede distraer a los personajes de su misión principal.

- **Ladrones:** Un grupo de ladrones estaba cometiendo un robo en uno de los almacenes. Uno de ellos está herido por fuego Chandra. Tratarán de engañar a los personajes para que les escolten fuera del perímetro.

- **Pareja en apuros:** Esta pareja había buscado intimidad aparcando su coche en el polígono industrial. No contaban que el ataque Chandra frustrara sus planes románticos. A parte de dar un buen susto a los personajes, pueden necesitar evacuación. Él se llama Hans y ella Elsa, son estudiantes y no representan ningún peligro.
- **Piloto Desaparecido:** El comandante Jean-Philippe Esmelle 'Flash' se encuentra herido, escondido en la azotea de un edificio. Varios perros Chandra le están dando caza, por lo que ha tratado de mantenerse en silencio, sin llamar la atención. Cuando los personajes están pasando por la zona, lanza una bengala para pedir auxilio.



ECO DOWN

De pronto los personajes escuchan una explosión a lo lejos. Cualquiera que tenga éxito en una tirada de Orientación de Dificultad 12 sabrá que la explosión proviene del cordón policial al sur, junto a la autopista.

Los personajes recibirán una comunicación de Grebuers al respecto:

-Se acaba de producir una explosión junto al cordón policial. Hay disparos. Os mantendré informados.

Unos instantes más tarde, recibirán una confusa transmisión del equipo Eco.

-¡Aquí Equipo Eco! ¡Recibimos disparos! ¡No son Chandra! ¡Son humanos! ¡Esos cabrones nos están disparando! ¡Glenn ha caído! Joder... Necesitamos ayuda...

Lo normal es que los personajes se dirijan hacia allí. Si solicitan instrucciones o ignoran la llamada de auxilio, recibirán nuevas órdenes por parte de Grebuers:

-El Equipo Eco está bajo ataque de fuerzas hostiles... humanas. Parece que intentan hacerse con el motor de anti-materia del aparato derribado ¡Deben impedirlo a toda costa!

Tras una gran carrera, cuando los personajes llegan a la zona, el equipo Eco ya ha caído. El pavimento está agrietado y los restos de una nave Lunaspis están clavados, casi literalmente, en el asfalto. Un vehículo policial arde lentamente junto la nave accidentada. Hay herramientas dispuestas alrededor. Varios focos (muchos de ellos ahora destruidos) iluminan el punto de impacto. El ronroneo de un grupo electrógeno de gasolina, conectado a los focos, es el único sonido en la zona. Hay mucha sangre y decenas de casquillos vacíos por el suelo.

Al avanzar encontrarán varios encapuchados abatidos, en total 6. Visten ropas civiles, pasamontañas, y chalecos tácticos. Van bien armados con fusiles AK-47 y granadas. Algunos de los atacantes llevan biblias y tatuajes que los identifican como miembros del grupo terrorista Redentores de la Tierra.

REDENTORES DE LA TIERRA

Se trata de un grupo terrorista creado por el ex-soldado Arthur Patrick Wells (Alias "Reverendo Wells") en EEUU y con fuerte presencia internacional. La doctrina de los Redentores culpa al hombre de haber convertido la Tierra en un lugar de pecado, de corrupción y de decadencia. Los Chandra son vistos como ángeles redentores que han llegado para desencadenar un merecido Apocalipsis sobre la humanidad. Oponerse a ellos es oponerse a la obra de Dios. Aunque al principio sus acciones fueron pacíficas, pronto pasaron a realizar sabotajes y finalmente acciones terroristas. Actualmente son uno de los mayores enemigos a los se enfrenta Global Defense. Si quieres más información sobre este grupo, consulta el suplemento La Hora Más Oscura.

Los cuerpos del equipo Eco yacen desmayados en la zona. El sargento 'Blackjack' está muerto, con graves heridas de metralla en pecho y cuello. Sus heridas están más allá de cualquier curación. La doctora Paula Benavides 'Matasanos' yace muerta junto al especialista Nan Yun 'Glenn' que se encuentra en estado de Herido de Muerte (llevará así 7 minutos al llegar los personajes) los dos con múltiples heridas de bala. El artillero Fabio Moretti 'Predicador' está incapacitado, semi-inconsciente detrás de un coche, herido por una explosión. Está medio sordo y bastante aturdido será incapaz de decir ni hacer nada útil. Debajo de unos escombros verán movimiento. Se trata de 'Cuchilla'. Gravemente herida se arrastrará por el suelo hacia los personajes.

Cuchilla informará al grupo:

-Nos rodearon, eran al menos dos docenas, bien equipados. -tose sangre mientras habla.- Tenían fusiles de asalto y granadas. ¡Se han llevado el motor de la nave Chandra! Furgón... plateado... -No podrá hablar más, agotada por el esfuerzo.

Los personajes pueden tratar de estabilizar a Nan Yun, hacerlo llevará tiempo, y una tirada de Medicina de Dificultad 24. Si no lo hacen, fallecerá en unos minutos.

La voz de Gebruers les dará información actualizada desde el helicóptero:

-Los asaltantes se dirigen hacia el oeste por la autopista B1... van hacia el corazón de Berlín. Si planean detonar el motor de anti-materia puede ser una masacre. Cambio de órdenes, teneis que detener ese furgón como sea. Es la máxima prioridad desde ahora.

Es el momento de iniciar una persecución, los personajes pueden tratar de hacerse con coches en las cercanías. La mayor parte de los coches aparcados en la zona son utilitarios y berlinas familiares. Si los personajes son incapaces de hacerse con vehículos, pueden tomar prestados vehículos policiales que les dejará el superintendente Bachmeier. Se trata de Berlinas de lujo BMW y motocicletas de carretera BMW. También pueden conseguir un furgón antidisturbios.

DESENLACE

LA PERSECUCIÓN

Puedes encontrar las reglas de persecución de vehículos en la página 81 del Libro Básico de First Contact: XCorps

Los Redentores conducen un furgón a toda velocidad hacia el corazón de Berlín, su idea es hacerlo detonar en la Alexanderplatz, una gran plaza en un área céntrica y muy concurrida. Desde el punto de impacto, hay aproximadamente 16 kilómetros, un viaje de poco menos de 15 minutos por la autopista B1.

El motor de anti-materia ha sido adosado a una bomba con una carga de 40 kgs de explosivo SEMTEX, y tiene el temporizador puesto en

15 minutos. Los daños de la explosión serían catastróficos, destruyendo todo en 7 kms a la redonda y provocando decenas de miles de bajas y miles de millones de euros en daños. Los Redentores no esperan escapar con vida de la explosión, es su sacrificio final, lo que les garantizará un lugar en el Cielo, entre los Santos. Son fanáticos y lucharán hasta el final.

Los Redentores viajan en 4 vehículos. La bomba está siendo transportada en un furgón Ford Transit plateado, con un conductor y 2 hombres más que viajan en la parte trasera. Otros dos hombres viajan en un Todoterreno urbano Opel, y por último, otros dos miembros del comando viajan en motocicletas de

carretera Yamaha. Todos ellos van armados con subfusiles, menos el conductor, que sólo lleva una pistola. Han usado todas las granadas y explosivos contra el equipo Eco, así que los personajes no deben preocuparse por explosiones.

El todoterreno viaja delante del furgón, abriendo paso, mientras que las motocicletas lo escoltan desde atrás. Cuando detecten a los personajes, el todoterreno dejará pasar al furgón y tratarán de echar los personajes de la carretera o acribillarlos. Las motocicletas cubrirán la furgoneta y dispararán a cualquier vehículo que estorbe.

Cuando comience la persecución los personajes se encontrarán a unos 100 metros del convoy de los redentores. A partir de ese momento, la prioridad de los redentores será que el furgón con la carga escape. Les dan igual los daños colaterales y dispararán a todo lo que se mueva para conseguir sus objetivos. Tratarán de continuar por autopista, esquivando obstáculos. Obviamente, los vehículos de escolta no se separarán demasiado de la furgoneta con el paquete, por lo que limitarán su velocidad.

La autopista B1 es una autopista secundaria de dos sentidos, con 3 carriles en cada uno, amplios arcones y sin mediana. En algunos tramos, es apenas una valla baja. Sale del centro de Berlín y se dirige en dirección Este. No tiene apenas curvas y discurre prácticamente en línea recta todo su recorrido. Debido al ataque Chandra se encuentra muy congestionada, por lo que todas las dificultades en las tiradas de maniobra tienen un +6.

En esta persecución, los principales obstáculos serán los otros vehículos que circularán probablemente más despacio, entorpeciendo el progreso de los personajes. También es posible que quieran conducir en sentido con-

trario. En este caso, un fallo en una tirada de maniobra suele suponer un accidente contra otro vehículo que circulará a una velocidad de 9 ó 10. La mayor parte de las maniobras serán adelantamientos, acciones evasivas, embestidas o evitar el adelantamiento. No hagas tiradas por los vehículos que no estén implicados en la persecución directamente. Es decir, no hagas tiradas de conducir para el conductor del furgón hasta que los personajes traten de adelantarlo o embestirlo, mientras tanto, da por supuesto que supera sus tiradas con un margen de éxito de 0.

La persecución acaba con el furgón detenido o con los personajes incapaces de continuar. En ese caso, puedes decidir destruir Berlín impunemente o hacer que el furgón sea atacado desde el aire por el helicóptero de Grebuers a modo de *Deus ex Machina*. Si utilizas esta opción y hay personajes capaces de actuar, aún puedes jugar la última escena... y aún puedes decidir que Berlín explote si los personajes fracasan.

REDENTORES DE LA TIERRA

Agilidad 3D: Esquivar 3D+1, Pelea 3D, Armas Cuerpo a Cuerpo 4D

Destreza 3D: Armas de Fuego 3D+1, Conducir 3D+1

Fuerza 3D

Conocimientos 2D: Seguridad 3D

Percepción 2D: Supervivencia 3D

Presencia 2D: Voluntad 3D.

Movimiento: 6

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 9 (Ropas reforzadas).

Defensa: 10

Armamento:

- Subfusil H&K UMP con 3 cargadores.
- Pistola Glock 17 con 2 cargadores.

DATOS DE VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN	PRECIO
Utilitario	3/8/10/12	4D	4	+1D	Moderado
Berlina de lujo	4/10/12/14	5D	5	+2D	Caro
Todo terreno urbano	4/8/12/14	6D	5	-	Caro
Furgoneta	3/8/10/12	6D	6	-	Caro
Motocicleta de carretera	5/10/11/12	2D	2	+2D	Caro
Furgón antidisturbios	4/8/10/13	8D	6	+1D	Caro



LA BOMBA

El furgón de los Redtores está detenido, probablemente tras sufrir un accidente o ser sacado de la carretera por los personajes. Pero las cosas aún no han acabado...

Cuando los personajes examinen el furgón, encontrarán el motor de anti-materia de la nave Chandra. Un armatoste de aspecto cilíndrico y claramente alienígena. Mide unos 2 metros de largo y pesa cerca de una tonelada. Del motor surgen un montón de cables que están conectados a un temporizador sobre una montaña de paquetes de explosivo plástico SEMTEX (aún llevan las etiquetas). Solamente la explosión del SEMTEX sería capaz de volar una manzana entera, unido al motor de

anti-materia la explosión sería equivalente al de la bomba de 40 megatones.

El temporizador marcará unos 3 minutos cuando los personajes encuentren la bomba. No hay tiempo para alejar la bomba, el radio de la explosión sería de varios kilómetros. Tampoco tienen tiempo de esperar a los artificieros o a la caballería. Su única opción es tratar de desactivarla ellos mismos. Desactivar la bomba requiere una tirada de Demoliciones de Dificultad 18. O bien una tirada de Electrónica de Dificultad 24. Obviamente se trata de una situación bastante estresante, y los personajes deberán realizar una tirada de Voluntad contra un estrés de 3D.



EPILOGO

Al terminar de desactivar la bomba, comienza a llover. Las sirenas de los cuerpos de seguridad resuenan en la noche mientras las luces azules se aproximan a los personajes. Por fin llega la caballería. Ambulancias, artificieros, y una unidad de Ghost Wolves hacen acto de presencia, aunque la amenaza ya ha sido atajada. Los personajes heridos recibirán asistencia mientras salen, aplaudidos por policías, equipos sanitarios y otros miembros de Global Defense. Han salvado miles de vidas.

Tras completar la misión serán propuestos para recibir el Escudo de Servicios en Tierra, una de las más importantes condecoraciones de Global Defense. Los miembros caídos del equipo (también los del equipo Eco) la recibirán a título póstumo. Aquellos que seán heridos en combate recibirán además un Distintivo Púrpura. Tal vez sea el momento de que reciban un ascenso...





ESTA ES MI HERRAMIENTA

GENERATION

ociointeligente

www.generacionx.es

FIRST CONTACT X-CORPS

OPERACIÓN TORMENTA DE FUEGO

Operación Tormenta de Fuego es una aventura de *First Contact: XCorps* para un grupo de 1-5 personajes miembros de Global Defense. Es preferible que el equipo esté formado por miembros de Global Defense con cierta experiencia, aunque esta misión bien puede ser su bautismo de fuego.

Operación Tormenta de Fuego se desarrolla a principios de febrero de 2015, pleno invierno de guerra, en Berlín y es una aventura frenética y cinematográfica en la que los personajes se enfrentarán a enemigos alienígenas y humanos...

Holocubierta Ediciones S.L.

Copyright 2016

Todos los derechos reservados

www.holocubierta.com

info@holocubierta.com

